

VIDEO
MOUSE



WinEdit 1.0



GSE

HIGH TECH IN VISION

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Einführung in den Videoschnitt	6
Die Schnittverfahren der VideoMouse	7
Die VideoMouse und ihre Verkabelung.....	10
Das Setup des Systems	16
Installation der Software	16
Systemkonfiguration	16
Einstellung der Steuercodes für PLAYER und RECORDER	17
Erlernen der RECORDER-Eigenschaften	20
Der WINEDIT Bildschirm	23
Das Hauptmenü.....	28
Datei	28
Bearbeiten	28
Ansicht	29
Optionen.....	29
Schnittverfahren.....	30
Hilfe	30
Das Schnittverfahren-Menü	31
Grundsätzliches zum Programmieren	32
Das Programmieren von Szenen	34
Das Schnittlisten-Management	37
Das Markieren von Szenen	38
Szenen ausschneiden/löschen/verschieben	39
Einzelne Werte und den Kommentar.....	40
der Szenen bearbeiten	40
Das Arbeiten mit mehreren Schnittlisten	41
Review	42
Preview	42
Perform	42

Vorschau-Preview	43
Die Endproduktion	46
Komplette Endproduktion aller Szenen	46
Endproduktion ausgewählter Szenen	47
Ansetzpunkt in einer Endproduktion wählen.....	48
Quick-Start	50
Kleines ABC der Video-Nachbearbeitung.....	52
Technische Daten	62
Garantie, Haftung und Bescheinigung	64
Weitere Hinweise	65
Index	66

Vorwort

Sehr geehrter Anwender,

Sie haben mit der VideoMouse ein Videoschnittgerät der Spitzenklasse erworben, dem eine völlig neuartige Produktkonzeption zu Grunde liegt.

Legte man zu Zeiten des Super8-Schmalfilms noch selbst Hand an, um sich mit einer Schere die Szenen für seinen Film „zusammenzuschneiden“, war man mit Einführung der Video-Camcorder gezwungen die gewünschten Szenen manuell von Videorecorder zu Videorecorder zu kopieren. Da dies eine recht umständliche, zeitaufwendige und zudem auch ungenaue Methode war, begannen einige Hersteller Videoschnittgeräte zu entwickeln, die den Anwendern die Arbeit erleichtern und zudem auch ihre Ergebnisse – sprich ihre fertig produzierten Videofilme – verbessern sollten.

Mit der VideoMouse wird ein neuer Meilenstein in der Videonachbearbeitung gesetzt. Die VideoMouse dient dabei als Bindeglied zwischen Videorecordern und PC. Die Videonachbearbeitung mit dem PC wird dank der VideoMouse erstmals komfortabel und auf hohem Niveau möglich.

Besonderes Augenmerk wurde dabei auf die leichte Bedienbarkeit von Videorecordern und Camcordern gelegt. Über das Drehrad des in die VideoMouse integrierten Jog-Dial können Sie die Videogeräte bildgenau vorwärts und rückwärts bewegen. Eine CUT-IN/CUT-OUT-Taste erlaubt hier das Markieren von Videosequenzen: eine Cancel-Taste dient zur Korrektur.

Sie können zwei Videogeräte (PLAYER und RECORDER) unabhängig voneinander steuern. Auf der PLAYER-Seite können Geräte mit Control L-Anschluß, 5-Pin-Edit-Anschluß oder PC-VCRs eingesetzt werden. Diese Geräte übermitteln einen *Time Code* (VITC, RCTC oder RAPID-Time Code) über die jeweiligen Steuerleitungen an die VideoMouse.

Auf der RECORDER-Seite spielt es keine Rolle wie ihr Gerät ferngesteuert wird. Die VideoMouse unterstützt **alle** im Markt befindlichen Fernsteuerungssysteme: So können infrarotsteuerbare Videorecorder (mit den 56 im Programm enthaltenen SteuerCodes ist nahezu der gesamte Markt abgedeckt), Camcorder/Videorecorder mit LANC (Control L) -Anschluß, Geräte mit 5-Pin-Edit-Anschluß (z.B. Blaupunkt) oder PC-VCRs mit RS-232-C-Schnittstelle an die VideoMouse angeschlossen werden.

Die VideoMouse ist unabhängig vom Videoformat, ob Sie nun VHS-, S-VHS-, VHS-C-, S-VHS-C-, 8mm- oder Hi-8-Filmer sind. Weiterhin verfügen Sie mit der VideoMouse über verschiedene Schnittverfahren, so daß Sie eine optimale Anpassung der VideoMouse an Ihre Videoanlage erreichen werden.

Die Technik des Repositionierens sorgt dafür, daß Ihre Videosequenzen bildgenau aneinandergefügt werden.

Die Software WinEdit, die unter Microsoft Windows installiert wird, ermöglicht Ihnen leichtes und angenehmes Steuern bzw. Verwalten aller Schneidevorgänge. Die Schnittsoftware ist an die einfache und bewährte Methodik unserer bisherigen Schnittgeräte angelehnt. Darüber hinaus können Sie die Unterstützung des Hilfe-Menüs beanspruchen.

Für ein einwandfreies Arbeiten mit der VideoMouse müssen folgende Mindestanforderungen von Ihrer Ausrüstung erfüllt werden:

Der **RECORDER**, das heißt das aufnehmende Videogerät, sollte über einen sauberen *Assembleschnitt* verfügen und muß außerdem über Infrarotfernbedienung oder Kabel steuerbar sein.

Der **KONTROLL-MONITOR** (z.B. TV-Gerät) Ihrer Nachbearbeitungsanlage muß einen „AV-Eingang“ (meist Scart oder Cinch-Anschluß) besitzen und stets auf diesen eingestellt sein.

Der Zuspierer/**PLAYER** muß einen *Time Code* an die VideoMouse übermitteln können. Das heißt entweder VITC über 5-PIN-EDIT, RCTC über den Control-L oder aber RAPID-Time Code über die serielle Schnittstelle.

Folgende Mindestanforderungen werden für die Installation der VideoMouse und des Schnittprogramms WinEdit an Ihre **PC-Hardware** sowie **Software** gestellt:

- 386er PC, 33 Mhz
- Diskettenlaufwerk 3,5"
- Eine freie serielle Schnittstelle (Com1, Com2)
- 4 MB RAM
- Freie Speicherkapazität auf Ihrer Festplatte von ca. 5 MB
- Windows-Version 3.1

Eine Sache soll nicht unerwähnt bleiben: Wenn Sie schon mit Windows-Programmen gearbeitet haben, werden Sie sich mit der Software WinEdit schnell zurechtfinden. Dieses Handbuch erläutert jedoch nicht, wie die Benutzeroberfläche Windows zu bedienen ist. Sie sollten daher wissen, wie die PC-Maus bedient wird, wie ein Programm gestartet wird usw.

Noch zwei Hinweise zu diesem Handbuch:

- *Kursiv* gesetzte Ausdrücke finden Sie im Kapitel „Kleines ABC der Videonachbearbeitung“ näher erläutert.
- Besonders zu beachtende Textpassagen sind mittels eines Ausrufezeichens gekennzeichnet.



Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg bei Ihrer Arbeit mit der VideoMouse!

Einführung in den Videoschnitt

All diejenigen, die mit Videoschnitt noch keine Erfahrungen besitzen, soll eine kurze Einführung in dieses Gebiet gegeben werden.

Das „Schneiden“

Das Schneiden eines Films hat zum Ziel, aus den „Rohaufnahmen“, die ja meist nicht zum Vorführen geeignet sind, eine sinnvolle und harmonische Komposition von Szenen zu produzieren.

Der Bearbeiter, auch „Cutter“ genannt, geht dabei in der Regel folgendermaßen vor:

Nach Sichtung der Originalaufnahmen werden die brauchbaren Szenen mittels Bestimmung des jeweiligen CUT-INS (Einstiegspunkt) und CUT-OUTS (Ausstiegspunkt) definiert. Darauf folgt der kreative Teil des Schneidens, nämlich die Festsetzung der Reihenfolge der ausgewählten Szenen. Dabei achtet der routinierte „Cutter“ nicht nur darauf, daß die Schnitte optisch gut gesetzt sind, sondern auch darauf, ob die Szenen dem Film ein geeignetes Tempo und einen eigenen Rhythmus geben.

Bevor der „Cutter“ in die Endproduktion geht, das heißt in die Überspielung der selektierten Szenen in der festgelegten Reihenfolge, nimmt er meist eine Vorschau (auch: Preview) vor. Hier kontrolliert er die Szenen und den Ablauf nochmals genau und nimmt gegebenenfalls noch Korrekturen vor. Ist alles zu seiner Zufriedenheit programmiert, kann die Endproduktion gestartet werden.

Da sich der „Cutter“ wünscht, daß die Schnitte genauso gesetzt werden, wie er es programmiert hat, kommt der Schnittgenauigkeit entscheidende Bedeutung zu. Eine Sekunde Videomaterial beherbergt 25 Vollbilder (frames). Die VideoMouse bietet Ihnen eine Schnittgenauigkeit – je nach verwendetem Schnittverfahren – bis zu einer Toleranz von ± 2 Bildern. Die Schnittgenauigkeit hängt aber nicht nur vom gewählten Schnittverfahren ab, sondern auch von der Qualität des aufnehmenden RECORDERS. Insbesondere die mechanischen Eigenschaften seines Laufwerkes – beispielsweise, ob es in der Lage ist, bei verschiedenen Betriebstemperaturen gleichermaßen präzise zu arbeiten – spielen eine große Rolle. Aus diesem Grund enthält die VideoMouse ein Lernprogramm, um diese, für die Schnittgenauigkeit kritischen Werte, zu bestimmen.

Die Schnittverfahren der VideoMouse

Um der Vielfalt der auf dem Markt angebotenen Videoformate und -systeme und den gerätebedingten, unterschiedlichen technischen Möglichkeiten gerecht zu werden, stellt die VideoMouse mit Ihrer Software WinEdit verschiedene Schnittverfahren zur Auswahl:

- GSE-RAPID-Direktschnittverfahren
- VITC-Direktschnittverfahren über *5-Pin-Edit-Remotekabel*
- RCTC-Direktschnittverfahren über *LANC/Control L-Remotekabel*

Warum verschiedene Schnittverfahren? Nicht nur, um der VideoMouse ein möglichst breites Anwendungsfeld zu eröffnen, das heißt ein Zusammenarbeiten mit einem großen Spektrum von Videorecordern und Camcordern, sondern auch, um Ihnen als Anwender die Wahl, des für Sie jeweils im einzelnen Anwendungsfall optimalen Vorgehens zu ermöglichen.

Die verschiedenen Verfahren möchten wir deshalb nachstehend zunächst einmal ausführlicher darstellen.

Der RAPID-Time Code wurde 1986 von GSE erfunden und patentiert. Seit 1989 ist er offiziell im VHS-Standard festgeschrieben.

RAPID - Direktschnitt

Der RAPID-Time Code läßt sich sowohl bei der Aufnahme aufzeichnen, als auch nachträglich – und das ist das Besondere –, auf bereits bespielte Cassetten im Wiedergabemodus aufbringen. Mit RAPID ist ein bildgenauer Schnitt möglich.

RAPID ist die einzig brauchbare Methode, ohne Belegung einer Audiospur (LTC) bzw. ohne Kopieren des Originals (VITC), einen Time Code bei VHS und S-VHS einzusetzen. Ein einwandfreies nachträgliches Aufbringen des RAPID-Time Codes ist sogar bei „gemischt“ aufgezeichneten VHS- oder S-VHS-Videoaufnahmen (Normal- und Longplay auf einem Band!) durchführbar.

Voraussetzung für das GSE-RAPID-Direktschnittverfahren ist, daß als PLAYER/Zuspieler ein PC-VCR mit RAPID-Time Code (z.B. PC-VCR von Grundig, Blaupunkt, Mitsubishi, Siemens etc.) eingesetzt wird. Der PC-VCR wird über ein im Lieferumfang enthaltenes Spezialkabel an die VideoMouse angeschlossen. Mit diesem Videorecorder (der einen RAPID-Time Code-

Generator/Leser enthält) kann auf bereits bespielte Videobänder nachträglich der RAPID-Time Code aufgebracht werden, sowie anschließend gelesen werden. Die Datenübertragung und Steuerung erfolgt über eine serielle Schnittstelle.

VITC - Direktschnitt

Das VITC-Direktschnittverfahren ist eine genaue und einfache Methode einen Videofilm zu schneiden. Der VITC-*Time Code* wird während der Aufnahme mit einem hierfür ausgestatteten Camcorder (z.B. NV-85, NV-90) unsichtbar in das Bildsignal geschrieben. Er ist ein Teil der Bildinformation und kann deshalb nicht nachträglich auf ein bespieltes Videoband aufgebracht werden.

Das VITC-Direktschnittverfahren können Sie also immer dann anwenden, wenn Ihnen mit VITC-*Time Code* bespielte Videoaufzeichnungen vorliegen, und wenn Ihr Camcorder den VITC über das Remotekabel ausgibt. Achten Sie also darauf, wenn Sie einen derartig ausgestatteten Camcorder als PLAYER einsetzen, daß Sie ihn so einstellen, daß er den VITC (und nicht etwa die Bandzählwerksinformationen) über den Remoteanschluß (5-Pin-Edit) abgibt. Sehen Sie gegebenenfalls in der Bedienungsanleitung Ihres Camcorders nach.

RCTC- Direktschnitt

Das RCTC-Schnittverfahren verwendet den *Time Code*, der sowohl bei der Aufnahme, als auch bei bereits bespielten Bändern aufgebracht werden kann. Auch mit RCTC ist ein bildgenauer Videoschnitt möglich.

RCTC ist jedoch auf das Video8- bzw. Hi8-Format eingeschränkt, da er eine spezielle Spur auf dem Videoband benutzt, die nur bei diesen Formaten vorgesehen wurde. Diese Spur kann nur beschrieben und gelesen werden, wenn der Camcorder bzw. Videorecorder auf der „Kopftrommel“ einen speziell für RCTC vorgesehenen „Schreib-/Lese-Kopf“ hat.

Verwenden Sie für dieses Verfahren als PLAYER einen Camcorder bzw. Videorecorder mit eingebauten RCTC Generator/Leser und Control L-Remotebuchse.

Das Repositionieren des aufnehmenden Videorecorders

An dieser Stelle soll noch auf eine weitere wichtige Besonderheit der VideoMouse hingewiesen werden, die bei allen Schnittverfahren angewendet wird und zu einer höheren Schnittpräzision führt:

Bei großen zeitlichen Szenenabständen müßte der RECORDER möglicherweise sehr lange in der REC-PAUSE-Funktion verharren, was sowohl dem Videoband als auch den Videoköpfen schadet. Deshalb bringt die VideoMouse bei Suchfunktionen des PLAYERS, die eine „Standzeit“ des RECORDERS von etwa 2 Minuten überschreitet, den RECORDER immer in STOP (handelsübliche Videorecorder schalten auch von sich aus nach ca. 5 Minuten auf „STOP“). Etwa 2 Minuten vor dem nächsten Szenenanfang wird dann der RECORDER über eine „Repositionierungs-Automatik“ wieder exakt an den Endpunkt der letzten, bereits überspielten Szene gestellt.

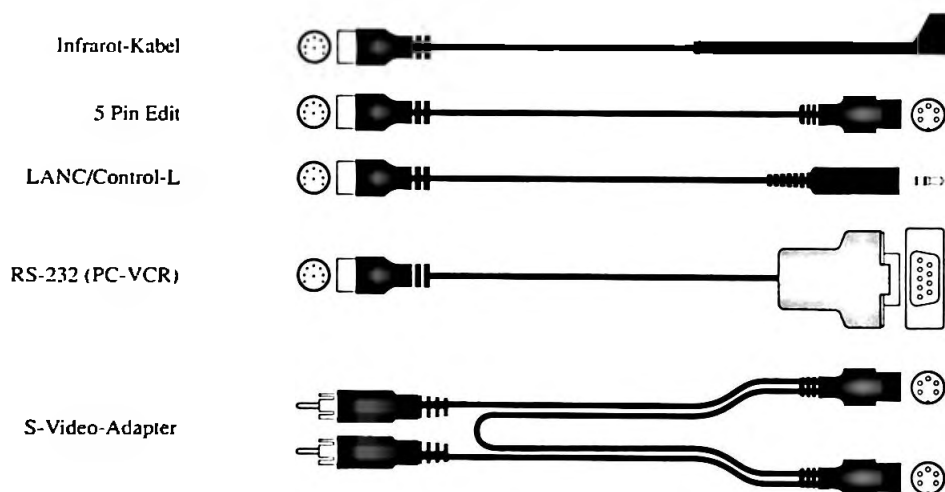
Ohne Repositionierung würde der RECORDER durch den Aus- und Einfädelvorgang an einer Stelle wiederansetzen, die mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht mehr mit dem von Ihnen gewünschten Ansetzpunkt übereinstimmt.

Diese Repositionierung ist deshalb nahezu **bildgenau** möglich, da die VideoMouse immer eine fortlaufende VITC-Information auf das Videoband im RECORDER schreibt. Diese wird beim Repositionieren gelesen und ausgewertet. An der letzten Zeitinformation, bei der anschließend der neue Szenenbeginn erfolgt, wird dieser Zeitcode dann wieder fortgesetzt (dieser Vorgang wird auch mit „Jam-Sync“ bezeichnet).

Die VideoMouse und ihre Verkabelung

Bevor Sie mit der Verkabelung Ihrer VideoMouse beginnen, prüfen Sie bitte zunächst, ob alle im Lieferumfang enthaltenen Positionen vorhanden sind.

- Die VideoMouse
- Software WinEdit auf 2 Disketten
- Ein Remotekabel mit Infrarot-Geber
- Ein Remotekabel für LANC/Control L (z.B. Grundig, Sony und baugleiche Modelle)
- Ein Remotekabel für 5-Pin-Edit (z.B. Blaupunkt, Panasonic und baugleiche Modelle)
- Ein Remotekabel für PC-VCR, 9-pol. Sub-D (RS-232)
- Ein S-Video-Adapter zum Anschluß von S-VHS und Hi8-Geräten.



Zur Verkabelung der Video- und Audio-Signalübertragung sind, je nach Gerätetyp, weitere Anschlußkabel notwendig, die nicht im Lieferumfang enthalten sind. Diese können im einschlägigen Rundfunk- und Fernseh-fachhandel bezogen werden.

- Führen Sie die Anschlüsse der VideoMouse entsprechend den nachfolgenden Diagrammen durch.

Abbildung der VideoMouse-Oberseite mit Erklärung der Bedienelemente

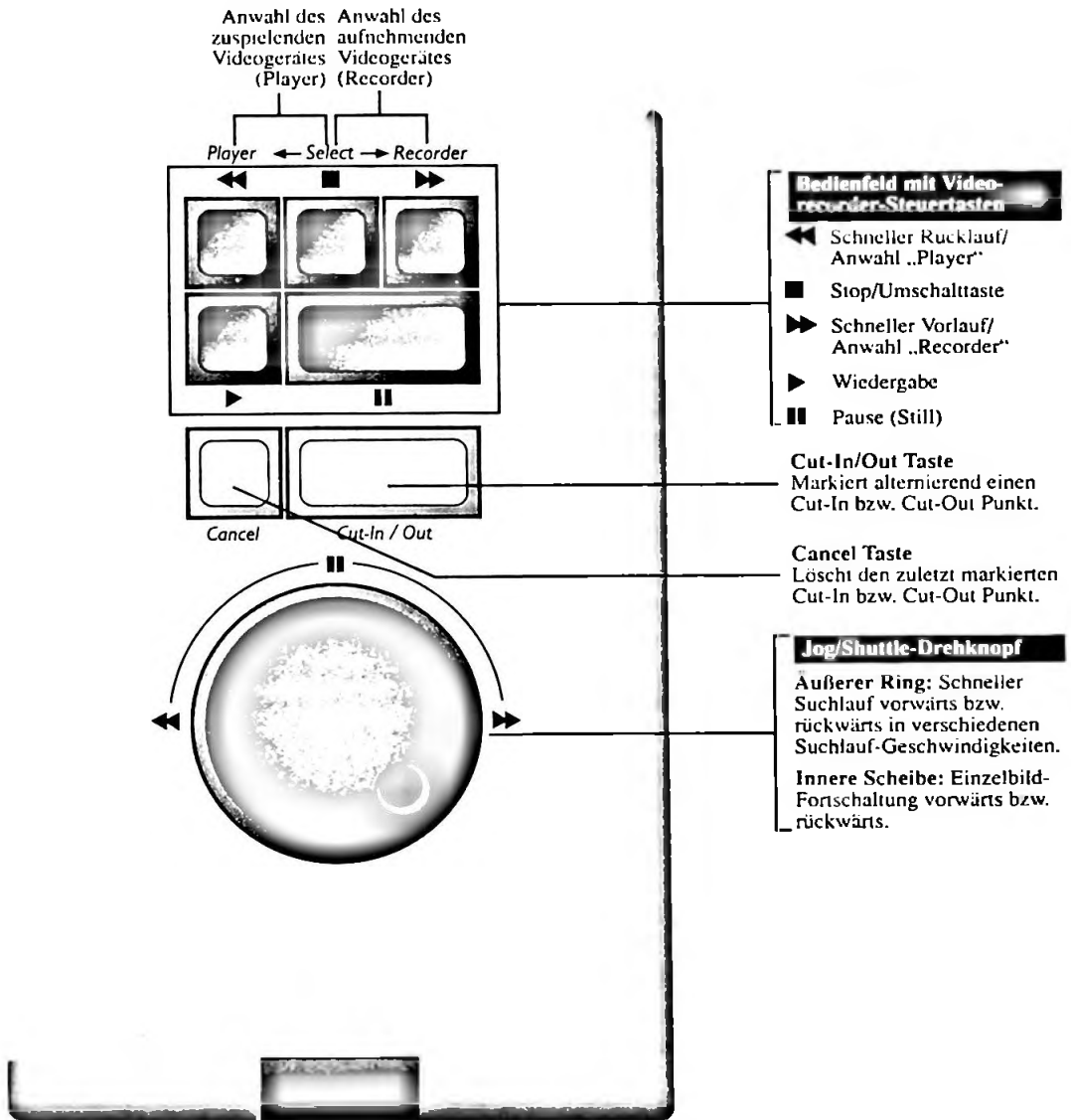
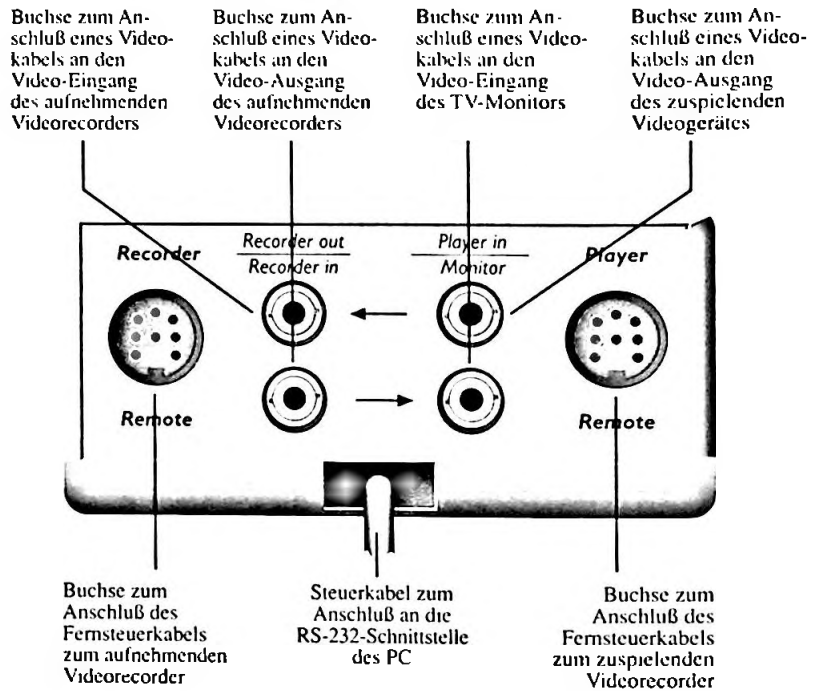


Abbildung der VideoMouse-Rückseite

**S-Video (S-VHS bzw. Hi8)**

Um S-Video-Geräte mit der VideoMouse zu verbinden, verwenden Sie bitte den beigelegten S-Video-Adapter.

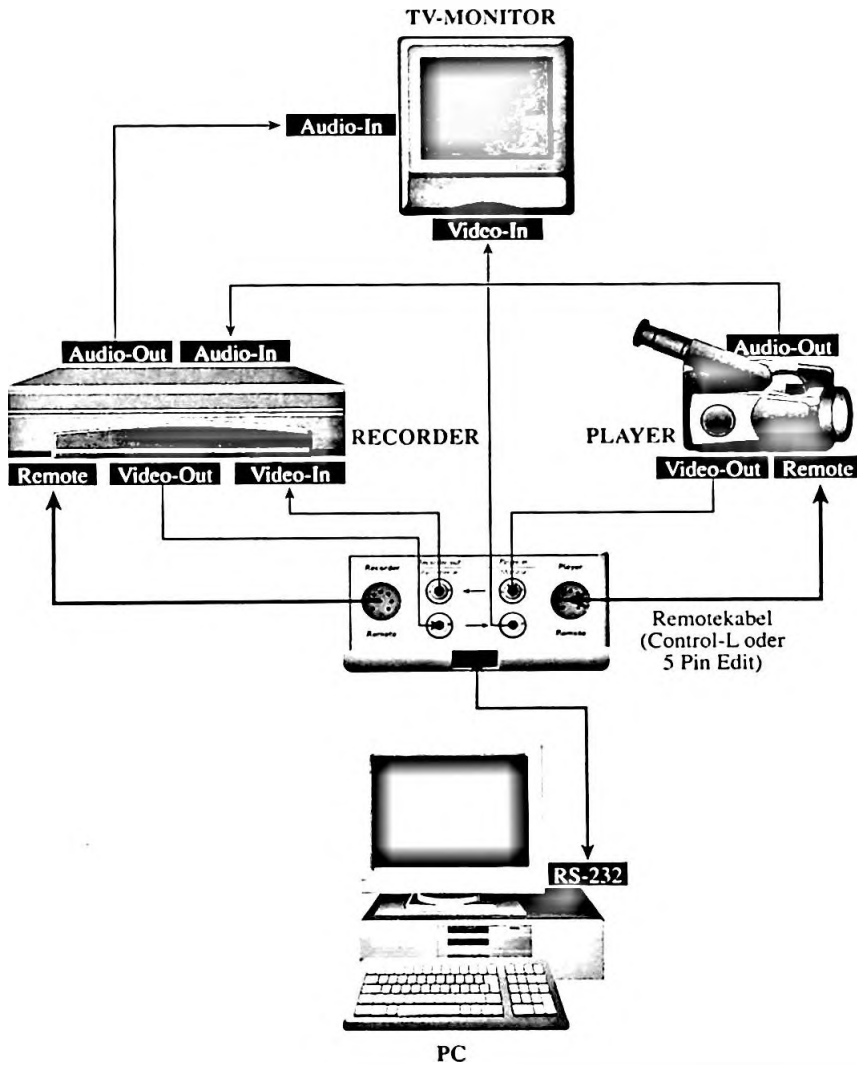
Für Experten: Die VideoMouse benötigt zum Lesen eines *Time Code* nur das Luminanzsignal (Helligkeitssignal). Das Chrominanzsignal (Farbsignal) wird mit dem S-Video-Adapter direkt vom RECORDER zum PLAYER geleitet.

Audioverbindungen

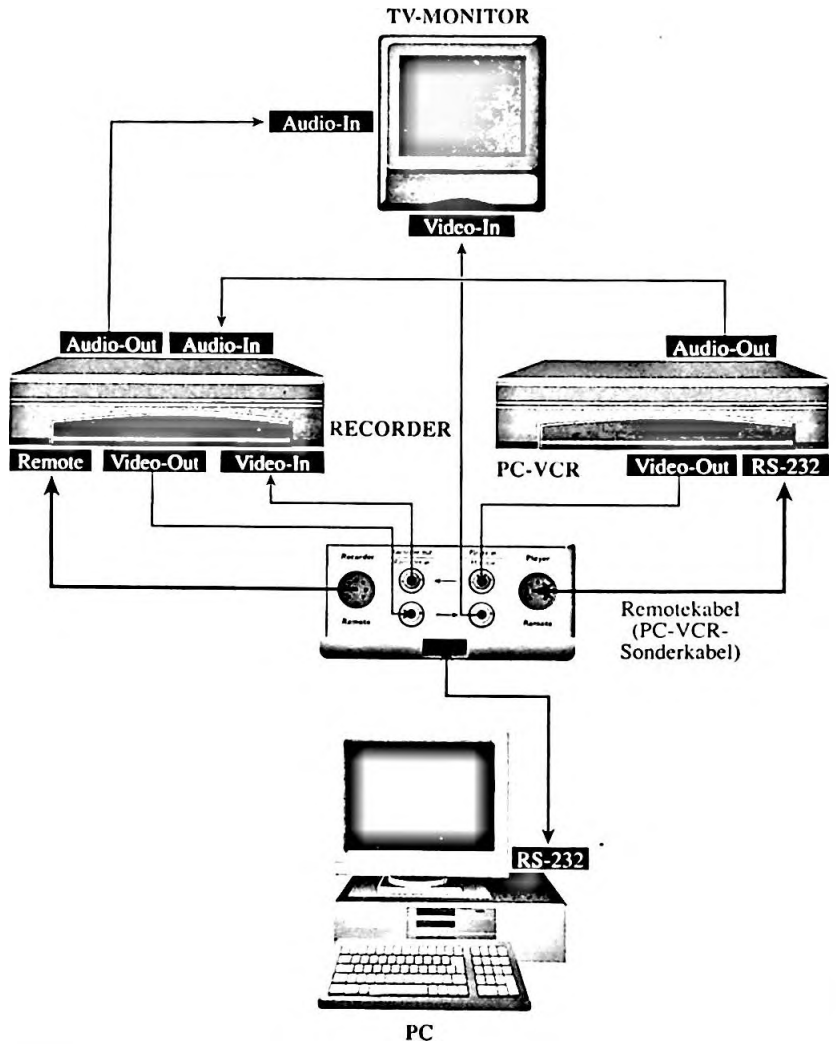
Da die Audiosignale (Tonsignale) für die Schnittsteuerung ohne Belang sind, brauchen Sie auch nicht durch die VideoMouse geführt zu werden. Verbinden Sie deswegen **immer** den Audio-Ausgang des PLAYERS direkt mit dem Audio-Eingang des RECORDERS. Möchten Sie im Schnittbetrieb den Ton mithören, verbinden Sie zusätzlich den Audio-Ausgang des RECORDERS mit dem Audio-Eingang des Fernsehers. Siehe hierzu auch die Verkabelungsbeispiele auf den folgenden Seiten.

Verkabelungsbeispiele mit verschiedenen Videogeräten

Verkabelung mit einem Camcorder als PLAYER / Zuspierer

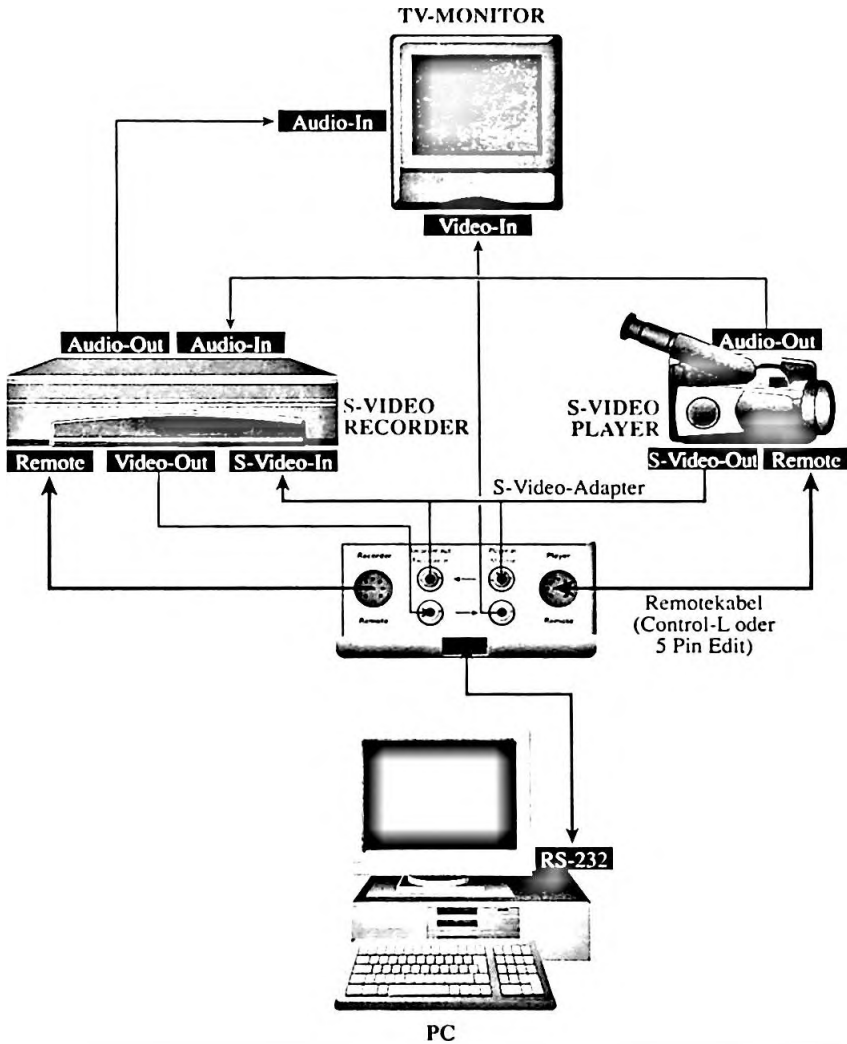


Verkabelung mit einem PC-VCR als PLAYER/Zuspieler



Verwenden Sie zum Anschluß eines *PC-VCR* das beigelegte Sonderkabel.

Verkabelung mit S-Video-Geräten



Bei Verwendung von S-Video Geräten (S-VHS oder Hi8) benutzen Sie bitte den beigelegten S-Video-Adapter.

Das Setup des Systems

Installation der Software

Die Software WinEdit läuft unter Microsoft Windows (mindestens Version 3.1)

Bevor Sie mit der Installation beginnen, sollten Sie zum Schutz Ihrer Originaldisketten unbedingt Sicherungskopien anfertigen. Bewahren Sie die Originaldisketten gut auf und verwenden sie im weiteren die Sicherungskopien.

Zur Installation der Software auf Ihren PC gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Legen Sie die WinEdit-Diskette Nr.1 in das 3,5 Zoll Laufwerk Ihres PC ein.
2. Starten Sie Windows und öffnen Sie den Datei-Manager
3. Wählen Sie die Datei „Setup.exe“ von der Diskette. Das Installationsprogramm wird daraufhin von den Disketten das Programm auf Ihrer Festplatte installieren. Wenn die Aufforderung erfolgt, legen Sie bitte die WinEdit-Diskette Nr.2 ein.

Unter der Windows Benutzeroberfläche wird ein entsprechendes Programmobjekt für WinEdit.EXE erstellt.

- Starten Sie zukünftig WinEdit durch Doppelklick auf das Programm-symbol.

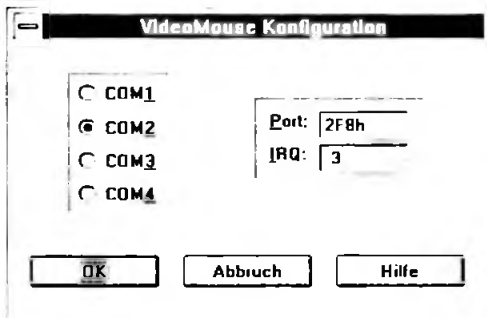
Systemkonfiguration

Wahl der Schnittstelle

Haben Sie die Installation erfolgreich durchgeführt, werden Sie aufgefordert, die von Ihnen gewählte serielle Schnittstelle (COM 1-4) für die VideoMouse mitzuteilen. In den meisten Fällen wird die PC-Maus auf Com1 installiert sein, so daß Com2 für die VideoMouse zur Verfügung steht.

- Klicken Sie die entsprechende Option an.

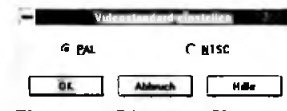
Haben Sie aus Versehen eine falsche Schnittstelle gewählt, erscheint eine Fehlermeldung. Unter Umständen haben Sie durch Anwählen der falschen seriellen Schnittstelle Ihre PC-Maus außer Funktion gesetzt. Starten Sie Windows neu (ALT + F4), wenn Sie die Falscheinstellung aufgehoben haben.



Nachdem Sie dem Programm mitgeteilt haben, wo sich die VideoMouse befindet, müssen Sie gegebenenfalls noch den Videostandard einzustellen.

- Klicken Sie unter dem Menü OPTIONEN auf „Videostandard“ und geben Sie an, ob Ihre Videoaufnahmen nach dem PAL- oder dem (amerikanischen) NTSC-Verfahren aufgezeichnet wurden.

Einstellung des Videostandard



Wenn Sie nichts anderes bestimmen, geht WinEdit davon aus, daß Sie im PAL-System arbeiten!

Einstellung der Steuerodes für PLAYER und RECORDER

Achtung: Sie können nur die Funktionen mit der VideoMouse steuern, die auch tatsächlich in Ihren Geräten vorhanden sind!

Steuercode für den PLAYER bestimmen:

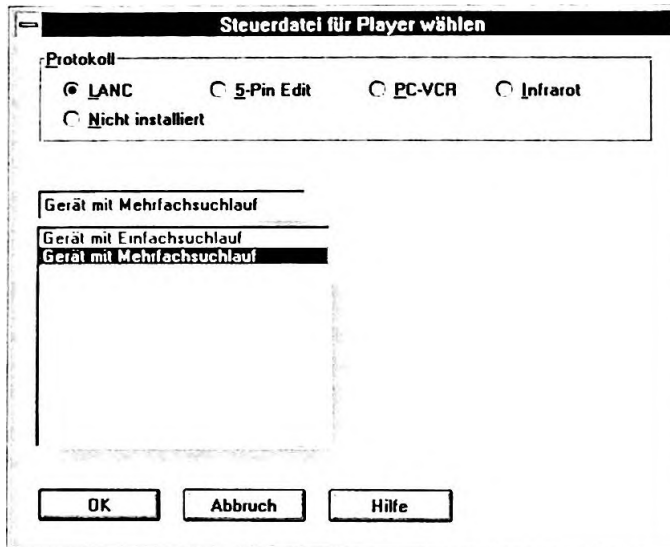
Nach Anwählen von „PLAYER“ im Menü OPTIONEN gelangen sie in das Protokoll des PLAYERS.

Sie müssen nun dem System mitteilen wie Ihr PLAYER angesteuert wird.

- Wählen Sie zwischen *LANC* (Control L), *5-Pin-Edit* oder *PC-VCR*.

Desweiteren gilt es zu definieren, ob der eingesetzte PLAYER über ein *Jog-Shuttle* (und damit über Mehrfachsuchlauf) verfügt.

- Entscheiden Sie sich in diesem Fall für die Option „Gerät mit Mehrfachsuchlauf“.



Schwieriger ist es bei Geräten, denen man diese Eigenschaft von außen nicht ansieht. Bei Camcordern, zu denen als Sonderzubehör eine Fernbedienung mit *Jog-Shuttle* erhältlich ist, ist diese Eigenschaft in der Regel vorhanden. Wenn Sie nicht sicher sind, ob Ihr PLAYER verschiedene Suchlaufgeschwindigkeiten (Mehrfachsuchlauf) besitzt, können Sie dies ausprobieren:

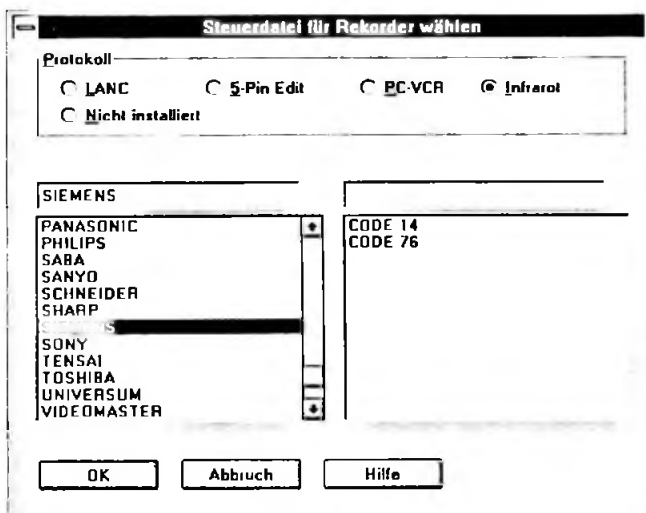
1. Wählen Sie „Gerät mit Mehrfachsuchlauf“ und bestätigen Sie mit O.K
2. Versuchen Sie anschließend, ob sich Ihr Gerät mit dem *Jog-Shuttle* bedienen läßt. Setzen Sie Ihr Gerät dazu zunächst in *PLAY/PAUSE*. Drehen Sie nun den Innenring des *Jog-Shuttle*. Ihr PLAYER sollte nun Einzelbilder vor- bzw. zurückfahren. Beim Drehen des Außenrings sollte Ihr PLAYER, je nach Anschlag, verschiedene Suchlaufgeschwindigkeiten ausführen.
3. Führt Ihr PLAYER diese Funktionen korrekt aus, belassen Sie die Einstellung. Wenn nicht, ändern Sie sie bitte um in: „Gerät mit Einfachsuchlauf“.

Steuercode für den RECORDER bestimmen:

Nach Anwählen von „RECORDER“ im Menü OPTIONEN gelangen Sie in das Protokoll des RECORDERS.

Teilen Sie nun dem Programm mit, wie Ihr RECORDER gesteuert werden soll:

- Wählen Sie zwischen *LANC/Control L*, *5-Pin-Edit*, *PC-VCR* oder **Infrarot**.



Falls Sie Ihren RECORDER über Infrarot-Signale steuern möchten, beachten Sie bitte zunächst den folgenden Hinweis:

Den mitgelieferten Infrarot-Geber platzieren Sie bitte vor dem Infrarot-Empfangsfenster des angeschlossenen Videorecorders, das sich immer auf der Frontseite des Videorecorders befindet. Ermitteln Sie die eindeutige Lage des Infrarot-Empfangsfensters gegebenenfalls mit der Original-Fernbedienung des Videorecorders (sehr nahe am Gerät!), da häufig die Infrarot-Emfänger von den Herstellern „unsichtbar“ platziert werden.



Nachdem Sie die Option „Infrarot“ gewählt haben, müssen Sie noch das Fabrikat Ihres RECORDERS anklicken (Doppelklick).

Stellt Ihnen das Programm mehrere Steuercodes für ein Fabrikat zur Auswahl (der Hersteller hat in diesem Fall für verschiedene Baureihen unterschiedliche Steuercodes verwendet), gehen Sie zur Ermittlung des korrekten Steuercodes bitte folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie den ersten angebotenen Steuercode und bestätigen Sie mit „OK“.
2. Schalten Sie die VideoMouse auf RECORDER-Steuerung (Tasten: Select + RECORDER). Betätigen Sie nun die Laufwerkstasten an der VideoMouse (START, STOP, VORLAUF, RÜCKLAUF) und probieren Sie die Funktion des Jog-Shuttle (falls Ihr RECORDER über die Jog-Shuttle Funktionen verfügt). Beobachten Sie dabei, ob der RECORDER die entsprechenden Funktionen ausführt.
3. Tut er dies nicht, wählen Sie den nächsten angebotenen Steuercode und bestätigen Sie erneut mit „OK“ Wiederholen Sie die unter 2. beschriebene Anweisung.
4. Fahren Sie in dieser Art und Weise fort bis Sie den richtigen Steuercode ermittelt haben.

Erlernen der RECORDER-Eigenschaften

Für einen bildgenauen Videoschnitt ist es unbedingt notwendig, daß Ihr Schnittsystem die individuellen Eigenschaften des RECORDERS kennt. Da sie von Videorecorder zu Videorecorder unterschiedlich sind, müssen sie für jeden RECORDER spezifisch ermittelt werden. Diese Ermittlung der RECORDER-Eigenschaften muß jedoch nur bei der ersten Installation vorgenommen werden. Die ermittelten Werte werden dann gespeichert.

Bei diesen Eigenschaften handelt es sich unter anderem um die *Hochlauf- und Abbremszeiten*.

Hochlaufzeit oder Preroll

Das ist die Zeit, die die Mechanik des RECORDERS benötigt, um aus der Funktion REC-PAUSE in die Funktion REC-PLAY zu wechseln.

Abbremszeit oder Postroll

Die *Abbremszeit* korrigiert den bereits serienmäßig im RECORDER berücksichtigten Assemble-„Schnittversatz“ am Ende jeder Aufnahme.

Die ebenfalls zu erlernenden Assemble-Pre- und Postroll-Zeiten sind von besonderer Bedeutung für das einwandfreie Repositionieren des RECORDERS.

So lassen Sie die Eigenschaften des RECORDERS durch die VideoMouse erlernen:

1. Wählen Sie „Recordereigenschaften erlernen“ aus dem Menü OPTIONEN.
2. Sie werden nun aufgefordert
 - a) den RECORDER auf den AV-Kanal einzustellen,
 - b) eine Leercassette (oder ein beispielbares Band, welches nicht gegen Überspielen gesichert wurde) in den RECORDER einzulegen und an den Bandbeginn zurückzuspulen und
 - c) ein mit einem Camcorder aufgezeichnetes Videoband (ca. 15 Minuten ununterbrochene Aufzeichnung) in den PLAYER einzulegen.*
Achtung: Bitte verwenden Sie zu diesem Zweck keine Aufzeichnung eines Fernsehprogramms!! Diese Aufnahmen enthalten meist ein (unsichtbares) Videotextsignal, was eine einwandfreie Aufzeichnung des VITC mit dem RECORDER unmöglich macht – und damit auch das Erlernen der RECORDER-Eigenschaften.
3. Haben Sie die Anweisungen ausgeführt, bestätigen Sie mit „OK“.



Die VideoMouse startet nun ein ca. 10 minütiges Lernprogramm, währenddessen, neben der *Hochlauf-* und *Abbremszeit*, auch die individuellen Werte für den *Assembleschnitt*, Umspulzeiten etc. gelernt werden. Durch die Fortschrittskontrolle erfahren Sie, wieviel Zeit noch zum Beenden des Erlernens benötigt wird.

Bitte führen Sie während des Erlernens der RECORDER-Eigenschaften keine anderen Anwendungen an Ihrem PC aus.

* Trick für Fortgeschrittene: Sie können statt dessen auch Ihren Camcorder in den Camerabetrieb versetzen, um auf diese Art und Weise dem System ein stabiles Videosignal zu liefern. Es darf jedoch keine Cassette eingelegt sein. Meist muß auch der Cassettenschacht geöffnet bleiben, weil sich der Camcorder ansonsten nach kurzer Zeit ausschaltet.

Sobald der Lernvorgang beendet ist, erscheint eine Meldung, ob die RECORDER-Eigenschaften erlernt werden konnten oder nicht. Außerdem werden die erlernten Werte angezeigt. Im Zweifelsfall wiederholen Sie den Vorgang. Die *Hochlauf-* und *Abbremszeit* für den RECORDER wird in Anzahl der Einzelbildern angegeben.

Für Fortgeschrittene:

Es ist auch möglich, die *Hochlauf-* und *Abbremszeit* manuell zu ändern. Dies setzt selbstverständlich voraus, daß Sie vorher erlernt wurden.

1. Wählen Sie „Recordereigenschaften manuell einstellen“ aus dem Menü OPTIONEN
2. Klicken Sie dann auf den Wert den Sie verändern möchten und ändern Sie ihn durch Tastatureingabe.

Recordereigenschaften

Preroll:	<input type="text" value="029"/>	[Frames]	Assemble-Preroll:	<input type="text" value="003"/>	[Frames]
Postroll:	<input type="text" value="003"/>	[Frames]	Assemble-Postroll:	<input type="text" value="-04"/>	[Frames]

Code für Recordbefehl:

Beispiele:

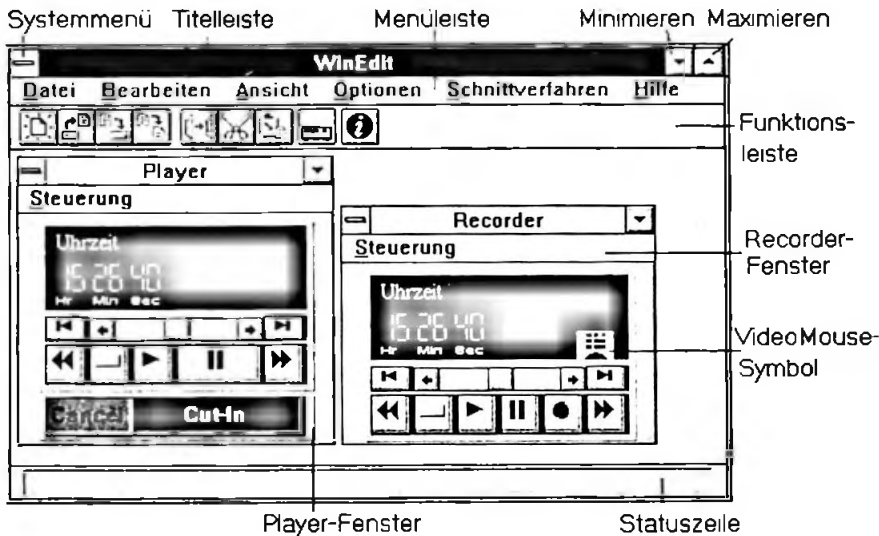
- Ist der Szenenanfang zu früh = Hochlaufzeit verringern.
- Ist der Szenenanfang zu spät = Hochlaufzeit vergrößern.
- Ist das Szenenende zu früh = Abbremszeit vergrößern.
- Ist das Szenenende zu spät = Abbremszeit verringern.

Der WINEDIT Bildschirm

Nachdem Sie WinEdit installiert und die Schnittstelle bzw. den Videostandard definiert haben, haben Sie das „leere“ WinEdit-Fenster vor sich.

- Öffnen Sie unter dem Menü ANSICHT das RECORDER- und das PLAYER-Fenster.

Sie erhalten dann in etwa folgende Ansicht:



Die Bildschirmelemente und Ihre Funktion

Titelleiste:

Die Titelleiste zeigt immer das aktivierte Programm an. Hier: WinEdit. Mit ihr verschiebt („zieht“) man auch das geöffnete Fenster über den Monitorbildschirm. Durch einen Doppelklick aktivieren Sie die Funktion „Vollbild“ oder „Wiederherstellen“.

Systemmenü:

Das aus Windows bekannte Systemmenü wird mittels Mausclick oder ALT + Leertaste geöffnet. Die darin enthaltenen Befehle dienen hauptsächlich der Fenstermanipulation. Darüber hinaus kann das WinEdit-Fenster über einen Doppelclick auf dieser Schaltfläche geschlossen werden.

Vollbild/Maximieren:

Durch Anklicken dieses Schaltfeldes wird das Fenster so vergrößert, daß es die gesamte Bildschirmfläche einnimmt.

Symbol/Minimieren:

Durch Klicken auf diese Schaltfläche verkleinern Sie das Fenster auf Symbolgröße.

**Wiederherstellen:**

Wurde ein Fenster auf das Maximum vergrößert, erscheint statt der Schaltfläche „Vollbild/Maximieren“ die Schaltfläche „Wiederherstellen“. Damit wird das Fenster wieder auf seine ursprüngliche Größe reduziert.

Menüleiste:

Die Menüleiste zeigt die verschiedenen Menüs an, aus denen Sie wählen können. Durch einfaches Anklicken mit der Maus **öffnen** Sie das jeweilige Menü.

Mit der Tastatur öffnen Sie ein Menü wie folgt:

- Aktivieren Sie die Menüleiste mit ALT. Bewegen Sie den Cursor auf das Menü, welches Sie öffnen möchten. Mit ENTER öffnet sich das Menü.
- oder drücken Sie ALT und danach den unterstrichenen Buchstaben des betreffenden Menüs, z.B. ALT + A für das Menü ANSICHT

Zum Schließen eines Menüs klicken Sie entweder auf den Menünamen in der Menüleiste oder auf eine beliebige Stelle außerhalb des Menüs oder drücken Sie zweimal ESC.

Funktionsleiste:

Unterhalb der Menüleiste befindet sich die Funktionsleiste. Über Ihre Schaltflächen (Symbole) können verschiedene Funktionen, die auch über das Hauptmenü anwählbar sind, einfach per Mausclick abgerufen werden. Wenn Sie nur draufklicken, aber die Maustaste nicht loslassen, erscheint in der

Statuszeile eine kurze Beschreibung der Funktion. Ziehen sie den Pfeil nach unten weg (ohne loszulassen), wird die Funktion nicht ausgelöst.

Anschließend sind die Symbole der Funktionsleiste mit Ihrer Bedeutung aufgeführt:



Eine neue Schnitt-
liste erstellen



Markierte Szenen aus der
Schnittliste löschen und in
der Zwischenablage ablegen



Eine bereits bestehende
Schnittliste laden



Szenen aus der Zwischen-
ablage in die Schnittliste
einfügen



Die aktive Schnittliste
speichern



VideoMouse-Steuerung
von PLAYER auf
RECORDER umschalten



Die aktive Schnittliste unter
einem neuen Namen speichern



VideoMouse von
RECORDER auf PLAYER
umschalten



Markierte Szenen in die
Zwischenablage kopieren



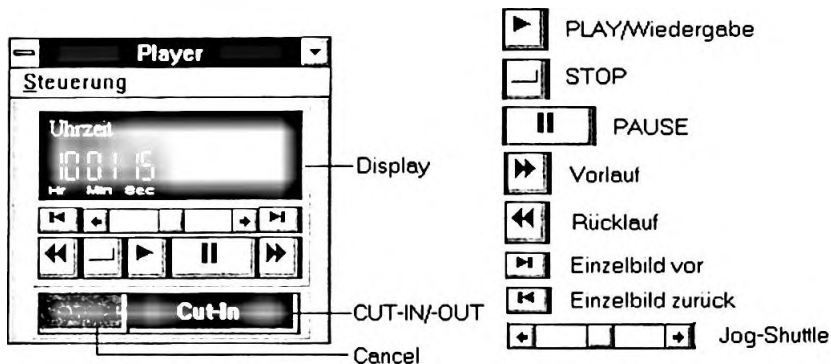
Informationen über
WinEdit anzeigen

Statuszeile:

In der Statuszeile werden erläuternde Informationen angezeigt. Sie können die Statuszeile auch ausblenden.

PLAYER-Fenster:

Im PLAYER-Fenster befindet sich ebenfalls eine Titelleiste, die Schaltfläche „Systemmenü“, die Schaltfläche „Minimieren“ und eine Menüleiste mit dem Menü STEUERUNG.



Darüber hinaus zeigt das PLAYER-Fenster das Bedienfeld für die Laufwerksfunktionen Ihres Zuspilers sowie das PLAYER-Display, in dem die jeweils aktuelle Position des Bandes im PLAYER angezeigt wird.

- Betätigen Sie an der VideoMouse eine der Laufwerksfunktionen des PLAYERS, so wird dies durch ein Aufleuchten des jeweiligen Schaltfelds im PLAYER-Fenster signalisiert.

Alternativ zur Bedienung mit der VideoMouse können Sie auch mit Ihrer PC-Maus, durch Anklicken des jeweiligen Feldes, die gewünschte Laufwerksfunktion auslösen.

Unter den Laufwerksfunktionen befindet sich das CUT-IN/CUT-OUT-Schaltfeld zum Programmieren der Szenen sowie die CANCEL-Taste.

RECORDER-Fenster:

Das RECORDER-Fenster ähnelt in seinem Aufbau dem PLAYER-Fenster.

- Bedienen Sie den RECORDER auf die gleiche Weise, wie bereits beim PLAYER beschrieben.



Im Unterschied zum PLAYER Fenster verfügt das RECORDER-Fenster zusätzlich über ein AUFNAHME-Schaltfeld.



VideoMouse-Symbol:

Das VideoMouse-Symbol (in unseren Abbildungen befindet es sich im RECORDER-Fenster) zeigt Ihnen welcher Videorecorder zur Zeit von der VideoMouse gesteuert werden kann. Es erscheint folglich entweder im PLAYER- oder im RECORDER-Fenster.



Die Umschaltung zwischen PLAYER- und RECORDER-Steuerung erfolgt

- entweder an der VideoMouse, durch Drücken der SELECT- und anschließend der PLAYER- oder der RECORDER-Taste,
- oder aber über Anklicken des Umschaltsymbols in der Funktionsleiste;
- oder aber über Anklicken eines Steuerung-Schaltfeldes im jeweils anderen Fenster.

Das Hauptmenü

Im folgenden sind alle Menüs des Menüleiste stichwortartig beschrieben:

Datei



Neu

Erzeugt eine neue Schnittliste (siehe auch: „Das Programmieren von Szenen“)

Öffnen

Lädt eine bereits vorhandene Schnittliste. Vorher müssen Sie den Namen der Schnittlistendatei angeben. Der Dialog zum Auswählen der Datei entspricht den Windows Konventionen.

Speichern

Speichert eine vorhandene Schnittliste unter ihrem Namen.

Speichern Unter

Speichert eine vorhandene Schnittliste unter einem neuen Namen. Auch dieser Dialog entspricht der Windows-Norm.

Drucken

Druckt eine vorhanden Schnittliste

Druckerinstallation

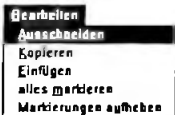
Dient dem Einstellen der Druckerparameter

Beenden

Beendet das Programm. WinEdit fragt vorher, ob Veränderungen abgespeichert werden sollen.

Bearbeiten

(siehe hierzu auch: „Das Schnittlistenmanagement“)



Ausschneiden

Schneidet Szene aus der Schnittliste und fügt sie in die Zwischenablage ein.

Kopieren

Kopiert eine Szene in die Zwischenablage

Einfügen

Fügt den Inhalt der Zwischenablage am markierten Zielort, bzw. am Ende der Liste ein.

alles markieren

Markiert die gesamte Schnittliste.

Markierungen aufheben

Hebt alle Markierungen auf.

Ansicht**PLAYER**

Schaltet das PLAYER-Fenster ein und aus.

RECORDER

Schaltet das RECORDER-Fenster ein und aus.

Funktionsleiste

Blendet die Funktionsleiste ein und aus.

Statuszeile

Blendet die Statuszeile ein und aus.

Optionen**PLAYER**

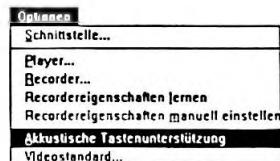
Öffnet das PLAYER-Protokoll (Siehe: „Das Setup des Systems“).

RECORDER

Öffnet das RECORDER-Protokoll (Siehe: „Das Setup des Systems“).

Recordereigenschaften erlernen

Läßt die individuellen Eigenschaften des RECORDERS erlernen (Siehe: „Das Setup des Systems“).



Recordereigenschaften manuell einstellen

Ermöglicht die manuelle Eingabe von Werten

Akustische Tastenunterstützung

Ordnet den verschiedenen Laufwerkstasten Tonsignale zu.

Videostandard

Ermöglicht das Umschalten zwischen PAL-und NTSC-Norm

Schnittverfahren

Zeigt die Schnittverfahren der VideoMouse.

Hilfe

Gibt Hilfestellung wenn Sie einmal nicht weiter wissen.

Das Schnittverfahren-Menü

Nach Anklicken des Menüs **Schnittverfahren** zeigt Ihnen WinEdit die Bandbreite der Schnittverfahren. Das Verfahren, welches aufgrund Ihrer Gerätekonstellation verwendet werden kann, ist durch ein Häkchen gekennzeichnet (siehe auch: „Die Schnittverfahren der VideoMouse“)

1. RAPID-Direktschnittverfahren

Der als **PLAYER** angeschlossene Videorecorder muß GSE-RAPID schreiben/lesen können. Hierzu ist ein PC-VCR notwendig. Der **RECORDER** muß von der VideoMouse aus fernsteuerbar sein und über *Assembleschnitt* verfügen.

2. VITC-Direktschnittverfahren

Das Original muß mit VITC bespielt sein. Der **PLAYER** muß in den Laufwerksfunktionen fernsteuerbar sein und den VITC Time Code über das Remotekabel ausgeben (**und auch dementsprechend eingestellt sein** – schlagen Sie gegebenenfalls in der Bedienungsanleitung Ihres Camcorders/ Videorecorders nach!). Der **RECORDER** muß von der VideoMouse aus fernsteuerbar sein und über *Assembleschnitt* verfügen.

3. RCTC-Direktschnittverfahren

Der **PLAYER** muß RCTC „ausgeben“ können und in allen Laufwerksfunktionen fernsteuerbar sein. Der **PLAYER** muß auf die Ausgabe von RCTC gestellt werden, da er sonst nur Bandzählwerksdaten ausgibt (sehen Sie gegebenenfalls in der Bedienungsanleitung Ihres Camcorders/ Videorecorders nach). Der **RECORDER** muß von der VideoMouse aus fernsteuerbar sein und über *Assembleschnitt* verfügen.

Grundsätzliches zum Programmieren

Bevor Sie ans Programmieren gehen, noch einige Anmerkungen zum Thema „Schnittgenauigkeit“.

Schnittgenauigkeit

Theoretisch ist mit der VideoMouse, insbesondere wenn mit *Time Code* bespielte Bänder eingesetzt werden, ein bildgenauer Videoschnitt möglich. Leider sieht die Praxis etwas anders aus, weil die Schnittgenauigkeit von den folgenden Faktoren entscheidend mitbeeinflusst wird:

1. Videocassetten

Die Dicke des Bandmaterials bestimmt die Spieldauer der Cassette. Dünnes Band ist dehnbarer als stärkeres Material und wirkt sich deshalb nachteilig aus – durch mechanischen Schlupf und Dehnung wird die Lesbarkeit des VITC durch die angeschlossenen Geräte deshalb erschwert.

2. RECORDER-Mechanik

Videorecorder werden im Betriebszustand warm. Das beeinflusst die Mechanik der Laufwerke und deren Reaktionsbereitschaften auf wechselseitig geforderte Funktionen. Die Qualität der Videolaufwerke ist ganz entscheidend für eine hohe Reproduzierbarkeit von mechanischen Reaktionen verantwortlich und somit auch für die Schnittgenauigkeit.

Zu den besten Schnittergebnissen kommen Sie, wenn Sie ausschließlich mit „betriebswarmen“ Videogeräten arbeiten. Ein Erfahrungswert ist, daß die Geräte etwa 30 Minuten „warmlaufen“ sollten.

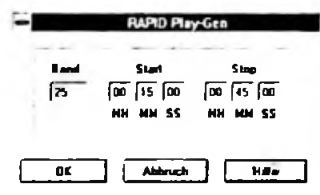
RAPID-Direktschnitt

Ein mit RAPID kodiertes Videoband kann nur über den PLAYER abgespielt werden, um die Programmierung der Schnitte vorzunehmen. Der PLAYER muß ein PC-VCR sein.

Die Generierung von RAPID kann sowohl während der Wiedergabe wie auch während der Aufnahme erfolgen.

Gehen Sie zum Erzeugen des RAPID-Time Code folgendermaßen vor.

1. Wählen Sie hierzu aus dem Menü STEUERUNG des PLAYER-Fensters den Menüpunkt „Play-Gen“ (Generierung im Wiedergabe-Modus) bzw. „Record-Gen“ (Generierung im Aufnahme-Modus).
2. Geben Sie zusätzlich die START- und STOP-Position für die RAPID-Generierung ein und bestätigen Sie mit „OK“. Ein RAPID-Time Code wird nun im festgelegten Bereich erzeugt.



VITC-Direktschnitt

Ein mit VITC kodiertes Originalband muß grundsätzlich im PLAYER abgespielt werden um die Programmierung der Szenen vorzunehmen.

RCTC-Direktschnitt

Ein mit RCTC kodiertes Originalband wird immer im PLAYER abgespielt um die Programmierung der Schnitte vorzunehmen.

Bevor Sie nun an die Programmierung der Schnitte gehen, überprüfen Sie bitte, ob Sie alle notwendigen Vorarbeiten ausgeführt haben:

**Kleine Checkliste
vor dem Start**

- Haben Sie das Steuerprotokoll des PLAYERS aufgerufen und definiert wie Ihr PLAYER gesteuert wird? (Kapitel: Setup des Systems)
- Ist der AV-Kanal Ihres Fernsehers eingestellt?
- Ist der RECORDER eingeschaltet und ebenfalls auf den AV-Kanal eingestellt?
- Haben Sie die Verkabelung Ihrer VideoMouse durchgeführt?
- Wurde ein geeignetes Schnittverfahren gewählt? (Kapitel: Die Schnittverfahren der VideoMouse)
- Ist Ihr Camcorder (sofern Sie einen Camcorder als PLAYER einsetzen) in den PLAYER-Modus geschaltet und haben Sie ihn so eingestellt, daß er einen *Time Code* (RCTC oder VITC) ausgibt?

Wenn Sie alle Punkte abhaken konnten, können Sie sich nunmehr voll auf das Programmieren der Szenen konzentrieren.

Das Programmieren von Szenen

Neue Schnittliste



- Öffnen Sie zum Programmieren von Szenen eine neue Schnittliste unter dem Menüpunkt NEU im MENÜ Datei, bzw. klicken Sie auf das entsprechenden Symbol in der Funktionsleiste.

Ihr WinEdit-Programm öffnet daraufhin eine neue Schnittliste, die noch keine Eintragungen enthält. Sollten Sie das PLAYER-Fenster nicht geöffnet haben, holen Sie dies bitte jetzt nach.

- Legen Sie nun Ihr Originalband in den PLAYER ein und versetzen Sie ihn mit der PLAY-Taste der VideoMouse in Wiedergabe.

Sobald der Videofilm läuft erscheint im Fenster des PLAYERS der aktuelle *Time Code*.

Ist keine Time Code Information lesbar bzw. vorhanden, erscheint innerhalb der Statusanzeige an der dafür vorgesehenen Stelle stattdessen die Anzeige „-:- -:- -:- -:- -:-“. Überprüfen Sie in diesen Fall, ob Sie den PLAYER richtig verkabelt haben und ob er auf die Ausgabe von Time Code eingestellt wurde.

CUT-IN/ CUT-OUT

Jetzt können Sie die von Ihnen ausgewählten Szenen programmieren; Entweder durch Anklicken des CUT-IN/CUT-OUT-Feldes im PLAYER-Fenster mit Ihrer PC-Maus oder bequemer, durch Betätigen der CUT-IN/CUT-OUT-Taste der VideoMouse. Im letzteren Fall können Sie sich voll und ganz auf Ihren Videobildschirm konzentrieren und brauchen den Blick nicht abzuwenden, um die Position der PC-Maus zu bestimmen.

- Betätigen Sie zum Setzen des CUT-IN bzw. CUT-OUT die CUT-IN/CUT-OUT-Taste der VideoMouse

Beim ersten Drücken/Anklicken der CUT-IN/CUT-OUT-Taste wird der CUT-IN gesetzt, beim zweiten Betätigen/Anklicken der Taste der CUT-OUT usw.

Im „Hintergrund“ des PC-Bildschirmes werden die von Ihnen gesetzten Schnitte in die Schnittliste aufgenommen, wo Sie dann später von Ihnen noch bearbeitet werden können. Den Wert für den CUT-IN können Sie zunächst in der Modifizierungsleiste der Schnittliste ablesen. Nach dem Programmieren des CUT-OUT erfolgt der Übertrag in Schnittliste.

Sind Sie mit dem zuletzt gesetzten CUT nicht zufrieden, so können Sie ihn mit der CANCEL-Taste wieder löschen.

- Betätigen Sie die CANCEL-Taste zum Löschen des zuletzt programmierten CUT

Für das Setzen der CUT-Punkte spielt es keine Rolle ob sich Ihr PLAYER in der Wiedergabe („fliegender Schnitt“) oder im PAUSE/STANDBILD-Modus befindet. Letzteres ist aber insbesondere dann geeignet, wenn Sie mittels *Jog-Shuttle* ein ganz bestimmtes Einzelbild „anfahen“ wollen.

Sie können sowohl beim Programmieren der Szenen, als auch noch nachträglich, Kommentare zu den einzelnen Szenen vergeben. Dies ist insofern von Bedeutung, weil Sie beim späteren Arbeiten mit der Schnittliste die Möglichkeit besitzen, Szenen umzusetzen, zu vertauschen oder zu löschen. Zur einwandfreien Identifizierung Ihrer Szenen ist der eingegebene Kommentar hilfreich.

Kommentar eingeben

Gehen Sie zur Kommentierung Ihrer Szenen **während** der Programmierung folgendermaßen vor:

1. Bestimmen Sie die Szene, die programmiert werden soll.
2. Suchen Sie den genauen Einstieg mittels *Jog-Shuttle* (oder *Standbild*).
3. Setzen Sie den CUT-IN mit der CUT-IN/CUT-OUT-Taste der VideoMouse.
4. Klicken Sie auf das Kommentarfeld in der Modifizierungsleiste.
5. Der Cursor blinkt nun und Sie können Ihren Text (max. 60 Zeichen) eingeben.
6. Lösen Sie die PAUSE durch Betätigen der PLAY-TASTE.
7. Setzen Sie den CUT-OUT mit der CUT-IN/CUT-OUT-Taste der VideoMouse.

Bandnummer vergeben

Wenn Sie von mehreren Originalbändern auf eine Endproduktion zu schneiden beabsichtigen, ist es sinnvoll den Originalbändern individuelle Bandnummern zuzuordnen. Eine solche Numerierung kann auch für das eigene Archiv übernommen werden. Zur Bandnumerierung bereits beim Programmieren gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Bandnummer

1. Geben Sie nach dem Öffnen einer neuen Schnittliste in die noch leere Modifizierungsleiste die gewünschte Bandnummer ein.
2. Plazieren Sie dazu den Cursor mittels Mausclick in das Feld „Band“ und geben Sie die Nummer mit der Tastatur ein. Diese Nummer wird nun für alle folgenden Szenen übernommen, solange bis eine neue Bandnummer in der Modifizierungsleiste eingegeben wird.

Zum nachträglichen Eingeben der Bandnummer lesen Sie bitte das folgende Kapitel „Schnittlisten-Management“.

Das Schnittlisten-Management

In der Schnittliste sind alle programmierten Szenen aufgeführt – mit den folgenden Daten:

- Szenennummer
- Bandnummer
- CUT-IN-Wert
- CUT-OUT-Wert
- Szenenlänge
- Kommentar

Sie können insgesamt bis zu 500 Szenen pro Schnittliste abspeichern. Jeweils 22 Szenen können gleichzeitig auf dem Monitor angezeigt werden. Mit Hilfe der Bildlaufleiste am rechten Bildschirmrand werden die weiteren Szenen in den sichtbaren Bereich gebracht.

Nr	Band	Cut - In	Cut - Out	Länge	Kommentar
002	0001	00 00 35 00	00 00 39 14	00 00 04 14	Eintrittsszene
003	0001	00 01:35.00	00 02 39 14	00 01 04:14	Beim Packen
004	0001	00 02 40 00	00 03 39 14	00 00 59 14	Abfahrt in Düsseldorf
005	0001	00 04 00 00	00 05 01 11	00 01:01.11	Oma und Opa beim winken
006	0001	00 06 00 12	00 07 08 11	00 01:07.24	Auf der Autobahn
007	0001	00 07 35 04	00 07 55 07	00 00 20 03	Rastplatz schwabische Alb
008	0001	00:08:35.00	00:09:39.14	00:01:04.14	Über die Alpen
009	0001	00:09:35.00	00:10:39.14	00:01:04.14	Die Toskana
010	0001	00 10 39 00	00 11 39 14	00 01 00 14	In der Empfangshalle
011	0001	00 11 40 04	00 11 49 05	00 00 09 01	Cocktails
012	0001	00 12:21 19	00 12 50 11	00 00 28 17	Der windschiefe Schrank
013	0001	00 12 59 18	00 13 40 01	00 00 40 08	Planscherei im Pool
014	0001	00 13 48 08	00 14 28 07	00 00 39 24	Am Strand
015	0001	00 15 00 00	00 15 39 11	00 00 39 11	Felix' Sandburg
016	0001	00 15 40 22	00 16 22 10	00 00 41 13	Felix' kleine Freundin
017	0001	00 16 25 09	00 17 33 01	00 01 07 17	Kathrin im Ristorante
018	0001	00 18 01 09	00 18 56 07	00 00 54 23	Siesta unterm Olivenbaum
019	0001	00 20 35 21	00 22 03 12	00 01 27 16	Ammaretto
020	0001	00 22 13 04	00 24 00 03	00 01 46 24	Der schiefe Turm von PISA
021	0001	00 25 22 13	00 26 09 21	00 00 47 08	Unser Schlauchboot
022	0001	00 27 35 00	00 29 12 01	00 01 37 01	Fahrt nach LUCCA
023	0002	00 00:35.00	00 01:12:14	00 00 37 14	Der schiefe Turm von Pisa II

Die Schnittliste

Die Szenen sind in der Schnittliste immer durch eine Szenen- und eine Bandnummer gekennzeichnet. Die Szenennummer entspricht der fortlaufenden Numerierung der Szenen in der Liste. Die Bandnummer kennzeichnet das Band, auf dem sich die Szene befindet. Beim RAPID-Schnittverfahren ist sie Bestandteil des Time Codes. Sie dient zur

Orientierung, wenn Sie von mehreren Bändern schneiden. Vergessen Sie daher nicht, schon bei der Aufnahme Ihrer Videofilme verschiedene Bandnummern zu vergeben.

Die in der Schnittliste aufgeführten CUT-IN/CUT-OUT-Werte sind immer in dem Format „Stunden:Minuten:Sekunden:Einzelbilder“ dargestellt.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten Ihre Schnittliste zu bearbeiten:

Das Markieren von Szenen

Möchten Sie eine Szene in Ihrer Schnittliste bearbeiten, – sei es, daß Sie sie verschieben oder daß sie einen Wert verändern wollen – müssen Sie sie zunächst markieren.

- Klicken Sie dazu die betreffende Szene an.

Die Szene wird nun blau hinterlegt und erscheint in der Modifizierungsleiste (direkt unter den Schaltflächen „modif“, „Review“, „Preview“ und „Perform“). Möchten Sie die Markierung wieder aufheben, klicken Sie die Szene erneut an. Die Markierung ist nun aufgehoben, wobei noch der Fokusrahmen (gestrichelter Rahmen) verbleibt.

Die Werte und der Kommentar der Szene bleiben solange in der Modifizierungsleiste, solange der Fokusrahmen auf der Szene steht. Sie können den Fokusrahmen separat mit den Cursorstasten der PC-Tastatur nach oben und unten verschieben. Soll nun eine Szene mit der Tastatur markiert werden, verwenden Sie dazu die Leertaste.

Auf diese Art und Weise und durch das einfache Anklicken lassen sich auch mehrere Szenen markieren, wobei immer die Werte von der Szene in der Modifizierungsleiste stehen, die als letztes angeklickt wurde.

So markieren Sie die gesamte Schnittliste (notwendig bei der Vorschau bzw. bei der Endproduktion):

- Gehen Sie in das Menü BEARBEITEN und klicken Sie auf „alles markieren“.

Soll die Markierung wieder aufgehoben werden:

- Wählen Sie „Markierungen aufheben“ aus dem gleichen Menü.

Szenen ausschneiden/löschen/verschieben

Szenen, die Sie ausschneiden oder in die *Zwischenablage* kopieren, verbleiben dort solange, bis Sie andere Szenen ausschneiden oder kopieren, das heißt in der Zwischenablage deponieren (oder bis Sie WinEdit verlassen).

Szenen, die in die Zwischenablage kopiert werden, **bleiben unverändert in der Schnittliste** stehen. Eine Kopie dieser Szene befindet sich jedoch in der Zwischenablage und kann an jeder beliebigen Stelle nochmals eingesetzt werden.



Szenen, die Sie ausschneiden **verschwinden aus der Schnittliste** und befinden sich nun in der Zwischenablage. Somit können über die Funktion „Szenen ausschneiden“ Szenen aus der Schnittliste gelöscht oder aber auch verschoben werden:



1. Markieren Sie dazu die Szene, die gelöscht/verschoben werden soll.
2. Wählen Sie „Ausschneiden“ aus dem Menü BEARBEITEN oder das entsprechende Symbol (Schere) aus der Funktionsleiste.
3. Die markierte Szene ist nun aus der Schnittliste gelöscht, befindet sich jedoch noch in der *Zwischenablage*.
4. Soll die Szene an einer anderen Stelle (dieser oder einer anderen Schnittliste) wieder eingesetzt werden, so markieren Sie bitte die Szene, **vor** der die gespeicherte Szene eingefügt werden soll.
5. Wählen Sie nun den Befehl „Einfügen“ aus dem Menü BEARBEITEN, bzw. das entsprechende Symbol aus der Funktionsleiste. Die Szene wird an der gewünschten Stelle eingesetzt.



Haben Sie die Absicht eine bestimmte Szene als **Schlußszene** einzufügen, so markieren Sie einfach keinen „Zielort“. Nach Anklicken des Befehls „Einfügen“ wird die im Speicher der *Zwischenablage* befindliche Szene als letzte Szene in die Schnittliste eingefügt.

**Szenen am
Ende einsetzen**

Achtung:

Haben Sie zwischenzeitlich nochmals etwas in der Zwischenablage abgelegt, ist die ursprünglich programmierte Szene verloren!

Mehrere Szenen ausschneiden oder kopieren

Sie haben auch die Möglichkeit mehrere Szenen gleichzeitig auszuschneiden bzw. in die Zwischenablage zu kopieren:

1. Markieren Sie die dazu bestimmten Szenen.
2. Wählen Sie „Ausschneiden“ oder „Kopieren“ aus dem Menü BEARBEITEN
3. Markieren Sie einen Zielort, wenn Sie die Szenen an einer anderen Stelle wieder einfügen wollen, bzw. keinen Zielort, wenn die Szenen am Ende der Schnittliste angefügt werden sollen.
4. Wählen Sie „Einfügen“ aus dem Menü BEARBEITEN

WinEdit fügt nun die Szenen an der definierten Stelle oder am Ende ein. Die Reihenfolge der eingefügten Szenen orientiert sich dabei an der ursprünglichen Reihenfolge in der Schnittliste.

Beispiel:

Die Szenen 7, 2, 9 und 3 werden gemeinsam in die Zwischenablage „ausgeschnitten“ oder „kopiert“. Durch den Befehl „Einfügen“ erscheinen sie in folgender Reihenfolge: 2, 3, 7, 9

Möchten Sie eine geänderte Reihenfolge, müssen Sie die Szenen einzeln bearbeiten.

Einzelne Werte und den Kommentar der Szenen bearbeiten

Sie haben die Möglichkeit jeden einzelnen Wert sowie den Kommentar einer Szene nachträglich zu bearbeiten:

1. Markieren Sie dazu die betreffende Szenen mittels Mausclick. In der Modifizierungsleiste sehen Sie nun die Werte und den Kommentar zur Szene.
2. Zum Ändern eines Wertes bzw. des Kommentars doppelklicken Sie auf das Feld in der Modifizierungsleiste, in dem sich der zu ändernde Wert bzw. der Kommentar befindet. Dieses Feld ist nun blau hinterlegt.
3. Geben Sie mit der Tastatur Ihres PC die neuen Werte oder den Kommentar ein. Die alten Eintragungen werden automatisch überschrieben.

Besteht der Kommentar aus mehreren Worten, wird nur das Wort markiert, auf dem der Mauszeiger steht. Sie können die weiteren Alt-Eintragungen leicht mit der DELETE-Taste der PC-Tastatur löschen.

Haben Sie lediglich die Absicht die Werte zu korrigieren, können Sie auch, mittels einfachem Mausclick, im entsprechenden Feld einen Cursor plazieren. In diesem Fall werden die ursprünglichen Eintragungen nicht überschrieben. Dies ist beispielsweise zur Korrektur von Tippfehlern oder für Ergänzungen im Kommentarfeld hilfreich.

**Korrekturen
vornehmen**

Das Arbeiten mit mehreren Schnittlisten

Mit WinEdit können Sie bis zu zehn Schnittlisten gleichzeitig öffnen. Das eröffnet Ihnen die Möglichkeit, alle hier vorgestellten Möglichkeiten des Schnittlisten-Management übergreifend anzuwenden.

Sie könnten beispielsweise für alle Ihre Filme die gleiche Anfangsszene bestimmen.

- Kopieren Sie die betreffende Szene einfach aus der Liste, in der sie enthalten ist, in die Zwischenablage und fügen Sie sie in Ihrer aktuellen Liste wieder ein.

Sie haben sich somit ein erneutes Programmieren der entsprechenden Videosequenz erspart!

Klicken Sie zur Aktivierung der jeweiligen Schnittliste auf eine beliebige Stelle der Liste, bzw. klicken Sie die Szene(n) direkt an, die sie markieren möchten. Die momentan aktive Schnittliste hat eine blaue Titelleiste und steht

im „Vordergrund“. Nutzen Sie die Möglichkeit die Schnittlistenfenster zu „ziehen“ (Mauszeiger auf die Titelleiste und bei gedrückter linker Taste wegziehen) und in ihrer Größe zu verändern, um sich eine bessere Übersicht zu verschaffen.

Review

Nach Anklicken der REVIEW-Schaltfläche wird Ihnen die in der Modifizierungsleiste stehende Szene vorgeführt. Vorher werden Sie aufgefordert das entsprechende Videoband einzulegen.

Möchten Sie sich mehrere Szenen vorführen lassen, wählen Sie bitte die PREVIEW-Funktion (siehe nächstes Kapitel)

Preview

Nach Anklicken von Preview gelangen Sie in den Vorschau-Bildschirm. Mehr dazu erfahren Sie im nächsten Kapitel.

Perform

Die Wahl dieses Punktes führt Sie in den Endproduktions- (Perform-) Bildschirm. Wählen Sie diese Option, wenn Sie mit dem Bearbeiten der Schnittliste fertig sind und die Endproduktion vornehmen möchten.

Vorschau-Preview

Mit Hilfe der Vorschau haben Sie Gelegenheit, Ihren geschnittenen Videofilm im Ganzen oder in Teilen vor der Endproduktion noch einmal anzuschauen und gegebenenfalls zu korrigieren, ohne daß eine Überspielung auf die Endproduktionscassette erfolgt.

- Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Preview“ im Schnittlistenfenster. Sie gelangen somit in den Vorschau-Bildschirm:

Preview URLAUB95.CTL

<input type="button" value="Modif."/>	Cut - In	Cut - Out	Szenenlänge	Gesamtlänge	<input type="button" value="Preview"/>
	00 19 03 12	00 20 09 01	00 01 05 14	00 06 51 05	<input type="button" value="Beenden"/>
	HH MM SS FF	HH MM SS FF	HH MM SS FF	HH MM SS FF	<input type="button" value="Hilfe"/>

Nr	Band	Cut - In	Cut - Out	Länge	Kommentar
001	0001	00 00 35:12	00 01 05:23	00 00 30:11	Einstiegsszene
002	0001	00 01 22:12	00 01 54:23	00 00 32:11	Beim Packen
003	0001	00 02 12:24	00 03 00:05	00 00 47:06	Abfahrt/Dusseldorf
004	0001	00 03 05:01	00 03 16:21	00 00 11:20	Oma und Opa winken
005	0001	00 03 35:08	00 04 20:16	00 00 45:08	Auf der Autobahn
006	0001	00 04 25:20	00 04 59:08	00 00 33:13	Rastplatz Schwäbische Alb
007	0001	00 05 02:05	00 05 29:09	00 00 27:04	Über die Alpen
008	0001	00 05 54:04	00 07 08:13	00 01 14:09	Die Toskana
009	0001	00 08 02:23	00 08 22:09	00 00 19:11	In der Empfangshalle
010	0001	00 09 07:10	00 09 46:14	00 00 41:04	Cocktail schiefen
011	0001	00 10 26:07	00 12 11:15	00 01 46:08	Der windschiefe Schwank
012	0001	00 15 04:07	00 16 22:11	00 03 18:04	Planscherei im Pool
013	0001	00 19 03:12	00 20 09:01	00 01 05:14	Am Strand
014	0001	00 21 31:11	00 22 29:06	00 00 57:20	Felix' Sandburg
015	0001	00 24 11:20	00 26 00:01	00 01 48:06	Felix mit "Freundin"
016	0001	00 26 43:14	00 28 01:02	00 01 17:13	Unter Palmen
017	0002	00 01 02:12	00 02 02:11	00 00 59:24	Ristorante
018	0002	00 02 57:22	00 03 23:03	00 00 25:06	Fahrt nach Lucca
019	0002	00 04 02:19	00 04 44:08	00 00 41:14	Amaretto

Im Preview-Fenster haben Sie nun die Möglichkeit einzelne Szenen, Szenengruppen oder aber die gesamte Schnittliste zu markieren und sich anschließend vorführen zu lassen. Die Gesamtspielzeit der ausgewählten Szenen wird in dem Fenster „Gesamtlänge“ angezeigt.

Vorschau aller Szenen

1. Wählen Sie „Alles markieren“ aus dem Menü BEARBEITEN, wenn Sie alle Szenen kontrollieren wollen.
2. Klicken Sie dann auf PREVIEW.
3. Es erfolgt nun eine Abfrage, ob sie nach jeder vorgeführten Szene den Fortgang der Preview-Funktion bestätigen wollen oder nicht. Wählen Sie die gewünschte Option.
4. Das Programm fordert Sie nun auf das Band mit der Startszene in den PLAYER einzulegen. Nachdem Sie dies getan und anschließend bestätigt haben, werden alle Szenen vorgeführt.
5. Möchten Sie die Vorschau vorzeitig abbrechen, betätigen Sie die ESC-Taste an Ihrer PC-Tastatur oder klicken Sie auf „Beenden“.

Vorschau ausgewählter Szenen

1. Wenn Sie nur einzelne Szenen oder Szenengruppen anschauen wollen, markieren Sie die betreffenden Szenen.
2. Klicken Sie auf PREVIEW.
3. Es erfolgt nun eine Abfrage, ob sie nach jeder vorgeführten Szene den Fortgang der Preview-Funktion bestätigen wollen oder nicht. Wählen Sie die gewünschte Option.
4. Das Programm fordert Sie nun auf das entsprechende Band in den PLAYER einzulegen. Nachdem Sie dies getan und anschließend bestätigt haben, werden alle ausgewählten Szenen vorgeführt.
5. Möchten Sie die Vorschau vorzeitig beenden, betätigen Sie die ESC-Taste an Ihrer PC-Tastatur oder klicken Sie auf „Beenden“

Akustische CUT-IN/ CUT-OUT Meldung

Der jeweilige CUT-IN bzw. CUT-OUT der Szenen wird Ihnen jeweils durch eine Tonsequenz des PC signalisiert. Als Ankündigung ertönt zunächst ein längerer Ton. Der eigentliche Cut wird 0,5 Sekunden danach durch einen kurzen Ton angezeigt.

Falls sich eine vorzuführende Szene auf einem anderen Band befindet als die vorhergehende, erscheint während der PREVIEW-Funktion eine Meldung, mit der Sie aufgefordert werden das entsprechende Band in den PLAYER einzulegen. Danach muß zum Fortsetzen der Vorschau der Bandwechsel mit „OK“ bestätigt werden.

Sie haben auch noch im Vorschau-Modus die Möglichkeit, zwecks Feinkorrektur, die Werte der CUT-INS bzw. CUT-OUTS zu verändern:

Korrekturen im Preview-Fenster

Stellen Sie fest, daß ein programmierter Cut korrigiert werden muß, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Markieren Sie die Szene, die Sie korrigieren möchten.
2. Korrigieren Sie den betreffenden CUT entweder durch Tastatureingabe, indem Sie das entsprechende Feld anklicken und den veränderten Wert eingeben oder bewegen Sie Ihren Mauszeiger auf die, neben dem CUT-IN- bzw. CUT-OUT Feld stehenden Pfeile. Anklicken des nach oben gerichteten Pfeils erhöht den Time Code-Wert bildweise. Anklicken des nach unten gerichteten Pfeils vermindert den Time Code-Wert entsprechend.
3. Bestätigen Sie die Änderung(en) mit MODIF (modifizieren)



Die im Preview-Fenster erfolgten Korrekturen werden automatisch in die Schnittliste übernommen.

Die Endproduktion

Bevor Sie Ihre Endproduktion starten, überprüfen Sie bitte folgende Punkte:

Checkliste vor dem Start

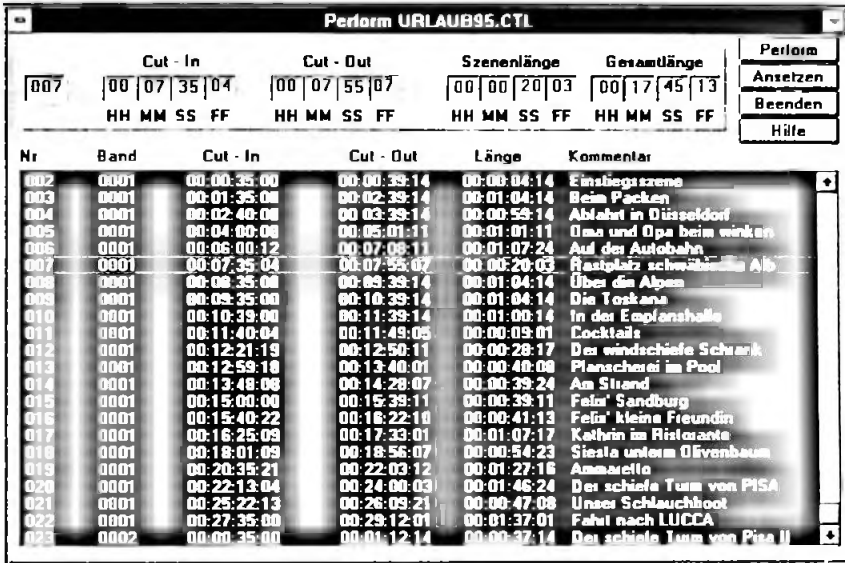
- Haben Sie das Steuerprotokoll vom PLAYER und RECORDER aufgerufen und definiert wie Ihre Geräte gesteuert werden? (Kapitel: Setup des Systems)
- Hat das System die spezifischen Eigenschaften des RECORDERS erlernt? (Kapitel: Setup des Systems)
- Ist der AV-Kanal Ihres Fernsehers eingestellt?
- Ist der RECORDER eingeschaltet und ebenfalls auf den AV-Kanal eingestellt?
- Haben Sie die Verkabelung Ihrer Geräte mit der VideoMouse durchgeführt?
- Wurde ein geeignetes Schnittverfahren gewählt? (Kapitel: Die Schnittverfahren der VideoMouse)
- Ist Ihr Camcorder (sofern Sie einen Camcorder als PLAYER einsetzen) in den PLAYER-Modus geschaltet und haben Sie ihn so eingestellt, daß er einen *Time Code* (RCTC oder VITC) ausgibt?
- Haben Sie eine Leercassette in den RECORDER eingelegt?

Sie haben die Möglichkeit entweder alle in der Schnittliste enthaltenen oder auch nur einzelne Szenen zu überspielen.

Komplette Endproduktion aller Szenen

1. Wählen Sie „Alles markieren“ aus dem Menü BEARBEITEN, wenn Sie die komplette Endproduktion durchführen wollen.
2. Klicken Sie dann auf PERFORM

- Das Programm fordert Sie nun auf das Band, auf dem sich die Startszene (Szene 1) befindet, in den PLAYER einzulegen. Nachdem Sie dies getan und anschließend mit „OK“ bestätigt haben, werden alle Szenen endproduziert.
- Möchten Sie die Endproduktion vorzeitig abbrechen, betätigen Sie die ESC-Taste an Ihrer PC-Tastatur.



Endproduktion ausgewählter Szenen

- Wenn Sie nur einzelne Szenen oder Szenengruppen schneiden wollen, markieren Sie die betreffenden Szenen.
- Klicken Sie auf PERFORM.
- Das Programm fordert Sie nun auf das entsprechende Band in den PLAYER einzulegen. Nachdem Sie dies getan und anschließend bestätigt haben, werden alle selektierten Szenen endproduziert.
- Möchten Sie die Endproduktion vorzeitig abbrechen, betätigen Sie die ESC-Taste an Ihrer PC-Tastatur

Während der Endproduktion zeigt Ihnen WinEdit die bereits abgearbeiteten Szenen mit einem Häkchen markiert in der Schittliste.

Bandwechsel

Falls sich eine abzuarbeitende Szene auf einem anderen Band befindet, als die vorhergehende, erscheint während der PERFORM-Funktion eine Meldung, mit der Sie aufgefordert werden das entsprechende Band in den PLAYER einzulegen. Danach muß zum Fortsetzen der Endproduktion der Bandwechsel mit „OK“ bestätigt werden.

Ansetzpunkt in einer Endproduktion wählen

Nach Anwählen des Schaltfeldes „Ansetzen“ haben Sie die Auswahl zwischen zwei Optionen:

- I. Ansetzen an das Ende einer Szene
- II. Ansetzen an aktuelle Position

I. Ansetzen an das Ende einer Szene:

Voraussetzung ist, daß die Schnittliste, in der die Szene enthalten ist, an die angesetzt werden soll, aktiviert (geöffnet) wird.

- 1. Markieren Sie die Szene, an die angesetzt werden soll.
- 2. Klicken Sie auf „Ansetzen an Szenenende“.

Die VideoMouse sucht jetzt die entsprechende Stelle und positioniert das Band genau am letzten Bild dieser Szene

II. Ansetzen an die aktuelle Position

Beim Ansetzen an die momentane Bandposition wird vor dem Starten der Endproduktion auf einen frei bestimmbaren *Time Code*-Wert repositioniert. Dazu ist es natürlich erforderlich, daß die Aufnahme, an die angesetzt werden soll, mit einem Time Code versehen ist.

Nach Anwählen dieses Punktes, wird der RECORDER automatisch in die PLAY-Funktion gesetzt.

- Wenn die entsprechende Bandposition erreicht ist, an die sie ansetzen wollen, programmieren Sie den Punkt mit der CUT-IN/CUT-OUT-Taste.

Nach dem Setzen des CUT-IN-Punktes wird der RECORDER in die Funktion STANDBILD versetzt, das heißt er bleibt an der programmierten Position stehen.

- Bestätigen Sie nach Aufforderung den Ansetzpunkt.

Der RECORDER geht nun in STOP. Nach Auslösen des PERFORM-Befehls wird exakt an dieser Stelle positioniert.

Quick-Start

Wir möchten ausdrücklich darauf hinweisen, daß in diesem Kapitel vorausgesetzt wird, daß Sie sich über die grundsätzlichen Funktionen der VideoMouse und der Software WinEdit bereits durch das Studium des Handbuches informiert haben oder sogar schon praktische Erfahrungen gesammelt haben, die Sie lediglich wieder einmal „auffrischen“ möchten.

- ◆ Bevor Sie beginnen, eine Bitte: Überprüfen Sie zunächst ob Sie alle Anschlüsse ausgeführt und Voreinstellungen (Stichwort: Erlernen der RECORDER-Eigenschaften) ausgeführt haben und ob WinEdit richtig unter Windows installiert wurde.
- ◆ Legen Sie das Originalband in den abspielenden PLAYER ein.
- ◆ Aktivieren sie WinEdit durch Anklicken des WinEdit-Symbols.
- ◆ Öffnen Sie eine neue Schnittliste durch Anklicken des entsprechenden Symbols in der Funktionsleiste oder durch Wahl von „Neu“ im Menü DATEI
- ◆ Über die Tasten der VideoMouse können Sie nun den PLAYER zu den von Ihnen gewünschten Szenen steuern. Es sind nur die Funktionen steuerbar, die der PLAYER auch tatsächlich ausführen kann.
- ◆ Mit der Taste CUT-IN/CUT-OUT legen Sie die entsprechenden Anfangs- und Endpunkte der Szenen fest. Der erste Druck auf die Taste setzt den CUT-IN-Punkt, der zweite den CUT-OUT-Punkt.
- ◆ Den jeweils letzten Cut können Sie mit der CANCEL-Taste löschen.
- ◆ Nachdem Sie alle Szenen programmiert haben, verfügen Sie über die Möglichkeit, durch „ausschneiden“ und „kopieren“ die chronologische Reihenfolge Ihrer Szenen zu überarbeiten. Vergeben Sie vorher Kommentare, um die Szenen später wieder identifizieren zu können.
- ◆ Sie können bis zu zehn Schnittlisten öffnen und bearbeiten.

- ◆ Wechseln Sie durch Anklicken von Preview in den Vorschau-Bildschirm und lassen Sie sich die (markierten) Szenen vorführen. Sie können die Vorschau jederzeit mit der ESC-Taste Ihrer Tastatur abbrechen.
- ◆ Möchten Sie die Endproduktion vornehmen, müssen Sie zunächst ein unbespieltes Videoband, welches nicht gegen Überspielen gesichert ist, in den RECORDER einlegen.
- ◆ Gehen Sie danach durch Anklicken von PERFORM im Schnittlisten-Bildschirm in das PERFORM-Fenster. Wählen Sie „Alles markieren“ aus dem Menü BEARBEITEN wenn Sie die komplette Schnittliste abgearbeitet haben möchten oder selektieren Sie einzelnen Szenen durch markieren. Starten Sie nun die Überspielung durch Anklicken von PERFORM.

Kleines ABC der Video-Nachbearbeitung

Abbremszeit

wird die mechanisch bedingte Verzögerung genannt, die ein Videorecorder oder Camcorder nach dem Stoppen des Bandes aus der PLAY- oder REPLAY-Funktion aufweist.

Die Abbremszeit variiert von Gerät zu Gerät (selbst bei Geräten aus der gleichen Serie) und muß deshalb für das „nahtlose“ Anfügen einer folgenden Szene berücksichtigt werden können. Die Abbremszeit wird auch *POSTROLL* genannt.

Arbeitskopie

ist eine Kopie, die Sie von Ihren Original-Bändern anfertigen. Bei der Erstellung der Arbeitskopie wird ein *Time Code* vom VITC-Generator Ihrer VideoMouse auf das Band übertragen.

Assembleschnitt

nennt man das Aneinanderfügen von Szenen bei der Aufnahme oder der Überspielung. Ein einwandfreier Assembleschnitt ist nur möglich, wenn sich die neue Szene auf die vorher aufgenommenen Bildinformationen synchronisieren kann. Die Synchronisation wird erreicht, in dem der Aufnahmerecorder die Synchronimpulse der letzten Bilder, der zuvor aufgenommenen Szene auswertet und dann mit den Anfangsbildern der neuen Szene „überschreibt“. Siehe auch: *Insertschnitt*

AV-Ausgang oder AV-Eingang

werden Anschlußmöglichkeiten zur getrennten Übertragung der Video- und Audiosignale genannt. Bei der Übertragung über Antennenkabel (HF-Übertragung) werden dagegen beide Informationen gemeinsam über ein Kabel geführt. Dabei entstehen sichtbar höhere Qualitätsverluste.

Blende

1. Die Einrichtung innerhalb des Videocamera-Objektivs, die die Menge des auf den Bildsensor fallenden Lichtes steuert. Diese Regelung kann automatisch erfolgen oder, falls die Blendenautomatik abschaltbar ist, manuell.
2. Das Auf- oder Abblenden des Videobildes einer Szene oder eines Titels, auch als FADE bezeichnet; Bei der „Fade-to-black“-Methode wird das Videobild aus einem Schwarzbild ausgeblendet bzw. das Videobild wird zu einem Schwarzbild hin ausgeblendet.

Cinch-Buchsen

oder RCA-Verbindungen kommen ursprünglich aus der Audiotechnik; sie werden inzwischen aber auch für Video eingesetzt.

Component Video

oder Y/C- oder S-Video (S-VHS/Hi8) werden Videosignale genannt, bei denen die Helligkeit (Y = Luminanz) getrennt von der Farbinformation (C = Chrominanz) übertragen wird. Siehe auch: *Composite Video*. Die VideoMouse benötigt zum Lesen des Time Code nur das Luminanzsignal.

Composite Video

oder FBAS werden Videosignale genannt, bei denen alle Informationen des Videobildes (also Helligkeit, Farbe und Bildsynchronisation) gemeinsam übertragen werden. Siehe auch: *Component Video*

Cursor

Schreibmarke, die den Bereich oder die Position markiert, wo ein Text oder Zahlwert eingegeben oder gelöscht wird.

CUT-IN / CUT-OUT

CUT-IN:

Der Anfangspunkt einer Szene, der „Einstiegspunkt“ für die programmierte Überspielung auf die *Endkopie*.

CUT-OUT:

Der Endpunkt einer Szene, der „Ausstiegspunkt“ einer programmierten Überspielung auf die *Endkopie*.

Editieren

(engl. *edit* = redigieren, bearbeiten) wird in der professionellen Film- und Videotechnik das Bearbeiten des Rohmaterials bis hin zum fertigen Endprodukt, dem Film, genannt. Der Editor ist in der Profitechnik neben Regisseur und Kameramann eine der wichtigsten Personen; sein Talent und seine Erfahrung können einen Film noch auf dem „Schneidetisch“ wesentlich beeinflussen (manchmal sogar noch „retten“).

Endkopie

Endproduktion.

Endproduktion (Perform)

nennt man den Vorgang des Überspielens der dazu bestimmten Szenen vom Originalband auf die Endkopie. Bei der Endproduktion erscheinen dann alle Szenen in dramaturgisch richtiger Reihenfolge.

Fünf-Pin-Edit

Dieser Anschluß dient der Kommunikation zwischen Videorecorder/ Camcorder und dem Schnittgerät. Einerseits können damit Steuerimpulse an das Videogerät und andererseits *Time Code*-Informationen oder Bandzählwerksdaten an das Schnittsteuergerät gesendet werden. Siehe auch: *LANC/Control L*

GSE-RAPID Time Code

ist eine GSE-Entwicklung, die als „offizieller VHS-Time Code Standard“ in den technischen Dokumentationen des VHS-Systems spezifiziert ist. Mit RAPID können *Time Code*-Informationen nachträglich auf bereits vorbespielte VHS-Bänder geschrieben werden.

Nachdem RAPID in die Synchronspur des VHS-Videobandes „gesetzt“ wird, müssen die entsprechenden Videorecorder (nur sogenannte PC-VCR's) eingesetzt werden.

Mit RAPID ist – die entsprechenden Komponenten vorausgesetzt – ein bildgenauer Videoschnitt möglich. Darüber hinaus wird diese Entwicklung auch als „Index“-System für Szenenadressierungen bei VHS benutzt.

Hochlaufzeit

wird die mechanische Verzögerung genannt, die ein Videorecorder oder Camcorder aufweist, wenn er aus den STOP-, PAUSE- oder REC-PAUSE-Funktionen in den PLAY- oder REC-PLAY-Betriebszustand gesetzt wird. Die Hochlaufzeit kann mehrere Sekunden betragen, die benötigt werden, um eine einwandfreie Synchronisation für die notwendige Bildstabilität sicherzustellen.

Die Hochlaufzeit ist ein von Gerät zu Gerät unterschiedlich (selbst bei Geräten aus der gleichen Serie), deshalb ist immer eine individuelle Einstellung dieser Zeit für den Schnittbetrieb erforderlich. Die Hochlaufzeit wird auch *PREROLL* genannt.

Insertschnitt

nennt man das Einfügen von Szenen in ein bereits bespieltes Videoband. Mit Insertschnitten sind interessante dramaturgische Effekte – eben „Zwischenschnitte“ – möglich., weil beim Einfügen der Bildinformation die bestehende Toninformation (Originalton) nicht gelöscht wird.

Für den einwandfreien Insertschnitt muß der Aufnahmerecorder über eine „fliegenden Löschkopf“ verfügen, um einen sauberen, störungsfreien Ansatz des Szenenbeginns und des Szenenendes innerhalb der bereits auf dem Band befindlichen Aufzeichnung sicherzustellen. Die Profis erstellen viele Produktionen ausschließlich im Insert-Betrieb, es wird dann auf ein *Schwarzbild* bespieltes Band geschnitten, das, obwohl ohne sichtbare Bildinformationen, bereits die erforderlichen Synchronimpulse aufgezeichnet hat, um Szenen überhaupt „einfügen“ zu können.

Jitter

wird eine instabile Bildwiedergabe genannt, die sich durch Verkrümmungen von senkrechten Linien auf dem Bildschirm bemerkbar macht. Jitter entsteht durch Toleranzen der Bandführungen des Videobandes an der „Kopftrommel“ vorbei, durch nicht-konstante Umdrehungszahl der Kopftrommel (wegen der zu kleinen Masse) oder durch Fernsehgeräte, deren Regelungsautomatiken diese mechanischen Fehler der Videogeräte nicht „ausgleichen“ können.

Jog Shuttle

ist eine stufenlose Laufwerkssteuerung über ein Drehrad. Sie können Ihr Gerät komfortabel von der Einzelbildschaltung bis zum schnellen Bildsuchlauf steuern.

LANC/Control L

LANC steht für Local Application Control Bus System. Der LANC-Anschluß, der auch als Control L oder Remote bezeichnet wird, dient zur Steuerung von 8mm- und Hi8-Videogeräten. Das Steuerkabel dient bei *LANC* auch dazu, Daten (z.B. den *Time Code*) vom Videogerät an einen angeschlossenen Schnittcomputer zu senden. Siehe auch: *Fünf-Pin-Edit*

Monitor

wird jedes Bildschirmgerät genannt, mit dem eine Überwachung der Aufnahme oder Wiedergabe möglich ist. Bei der Video-Nachbearbeitung muß immer ein Fernseher mit AV-Eingang (SCART-Anschluß oder getrennte Eingänge für Audio und Video) eingesetzt werden, da ein Anschluß über den Antenneneingang (HF-Modulator) nicht möglich ist.

PC-VCR

Ein Videorecorder, der mit einer seriellen RS-232-C-Schnittstelle und einem GSE-RAPID *Time Code*-Generator/-Leser ausgestattet ist. Über die serielle Schnittstelle ist eine direkte Steuerung der VCR-Laufwerksfunktionen von einem Personal Computer aus möglich. Die VideoMouse ist ebenfalls in der Lage einen PC-VCR zu steuern sowie GSE-RAPID auf Videobändern im PC-VCR zu generieren und den *Time Code* für den Schnittbetrieb auszuwerten.

Perform

Endproduktion

PLAYER

wird der zuspieldende Videorecorder/Camcorder genannt, das Gerät also, in dem Ihre Originalaufnahmen – noch unbearbeitet – liegen und dann lediglich „abgespielt“ werden. Als PLAYER kann theoretisch jedes Videogerät, das über STOP-/PLAY-Funktionen und AV-Anschlüsse verfügt, eingesetzt werden. Zum Videoschnitt sollte allerdings möglichst immer ein PLAYER mit zusätzlichen „Sonderfunktionen“, wie etwa integrierter *Time Code*-Leser, Zeitlupe, *Standbild*-Wiedergabe, Einzelbild-Vorwärts-/Rückwärts, etc. eingesetzt werden. Auch gute mechanische Eigenschaften eines PLAYERS, wie etwa schnelle Spulzeiten, sind beim Videoschnitt von erheblichem Vorteil.

Postroll

Abbremszeit

Preroll

Hochlaufzeit

Preview (Vorschau)

dient der Kontrolle einzelner, mehrerer oder aller Szenen vor der Endproduktion. Das Programm führt Ihnen die markierten Szenen automatisch vor.

Pull down-Menü

Auflistung von Befehlen

Review

Durch Anklicken dieses Schaltfeldes im Schnittlistenfenster wird eine markierte Szene vorgeführt.

RCTC

oder *RC Time Code* wird eine Entwicklung für das Video8-Format genannt, die einen „Rewritable Consumer Time Code“ verfügbar macht; also einen Zeitcode, der sowohl bei der Aufnahme als auch nachträglich, auf bereits bespielte Videobänder, geschrieben werden kann. Mit RCTC ist – die entsprechenden Komponenten vorausgesetzt – ein nahezu bildgenauer Schnitt möglich. Wie allerdings schon der Name dieses Time Codes ausdrückt, handelt es sich dabei um einen Standard, der nicht für die professionelle Videotechnik vorgesehen ist.

RECORDER

wird der aufnehmende Videorecorder genannt, auf den die einzelnen, „geschnittenen“ (markierten) Szenen übertragen werden – entweder im *Assembleschnitt-* oder im *Insertschnittverfahren*.

Für den RECORDER müssen, vor Beginn des Schnittbetriebes, die mechanischen Eigenschaften (*PREROLL*, *POSTROLL*) ermittelt und dann entsprechend kompensiert werden.

RECORDER-Steuercode

Ein Unterprogramm innerhalb der System-Software, das alle Befehle zur Fernsteuerung eines bestimmten Videorecorders (oder einer Serie von baugleichen Geräten) enthält.

Bei der ersten Inbetriebnahme der VideoMouse ist der für den verwendeten Aufnahme-RECORDER gültige IR-Code oder, wenn vorhanden, der entsprechende *Remote-Anschluß* einzustellen.

Remote-Anschluß

ist eine Buchse an Videogeräten, über die weniger oder mehr Funktionen fernsteuerbar sind. An manchen Remote-Anschlüssen sind auch noch spezielle Daten abgreifbar – etwa der Zählwerksstand oder *Time Code*-Informationen
Siehe auch: *Fünf-Pin-Edit*, *LANC/Control L*

Die IR-Codenummer können Sie durch Versuche ermitteln oder rufen Sie die „Hot-Line“ an. Bezüglich des Remoteanschlusses informieren Sie sich bitte in der Bedienungsanleitung Ihres Videorecorders/Camcorders.

Schnitt

Tatsächlich handelt es sich dabei nicht um einen Schnitt, sondern um die Videokopie einer genau definierten Szene.

Zu jedem abgeschlossenen Videoschnitt gehört die Eingabe eines *CUT-IN*- und eines *CUT-OUT*-Punktes. **Wichtig:** Ein *CUT-IN* darf nicht hinter einem *CUT-OUT* liegen!

Schwarzbild

wird eine Aufzeichnung genannt, die ohne „sichtbare Bildinformation“ erzeugt wird, entweder wird dem Videorecorder bei der „Aufnahme“ kein Signal zugespielt oder, bei einem Camcorder wird bei der „Aufnahme“ die Blende geschlossen und eine schwarze Abdeckung auf das Objektiv gesetzt.

Standbild

wird die Wiedergabe eines beliebigen Videobildes genannt, die durch Drücken der PAUSE-Taste bei „Wiedergabe“ des Camcorders oder Videorecorders möglich ist. Die Qualität der Standbildfunktion ist abhängig von der Ausstattung der Kopftrommel mit „Wiedergabeköpfen“. Nur mit „Mehrkopfrecondern“ ist eine störstreifenfreie und nicht-zitternde Standbild-Wiedergabe möglich. Beachten Sie bitte, daß ein „Standbild“ immer nur ein „Halbbild“ eines kompletten Videobildes darstellt; deshalb ist ein Standbild auch immer etwas „weniger farbig und kontrastreich“. Da es sich nicht um ein normgerechtes Videosignal handelt, ist es in den seltensten Fällen ohne Störungen kopierbar.

S-Video

Component Video

Synchronisieren

Ein oder mehrere Signale an ein Referenzsignal binden; also z.B. Signale des internen *VITC*-Generators der VideoMouse an das Signal des zuspieldenden Videorecorders/Camcorders.

Time Code (Zeitkode)

ist ein aus der professionellen Videotechnik übertragenes Verfahren, um jedem einzelnen Vollbild (bei VITC auch Halbbild) eine unverwechselbare Identifikationsnummer zuzuordnen. Erst mit Hilfe dieser Numerierung ist es möglich, Einzelbilder genau auszuwählen – eine unabdingbare Forderung besonders für den professionellen Videoschnitt.

Die Zeitkode-Information wird immer im 24 Stunden-Format vergeben (Stunden:Minuten:Sekunden); zusätzlich erfolgt eine Zählung der Einzelbilder (bei PAL = 25, Zählweise 00 bis 24; bei NTSC = 30, Zählweise 00 bis 29). In der Zeitkode-Information sind darüber hinaus weitere Angaben möglich – z.B. die Vergabe und das Auslesen einer *Bandnummer*, desweiteren Prüfroutinen, um den übertragenen Time Code beim Lesen auf seine Fehlerfreiheit hin überprüfen zu können.

Im Laufe der Entwicklung der Videotechniken haben sich zwei grundsätzlich verschiedene Verfahren für den professionellen Gebrauch durchsetzen können. Die von der SMPTE/EBU international genormten Standards sind das LTC- und das VITC-Verfahren. Beide Techniken lassen sich auch ohne Einhaltung der Standard-Spezifikationen realisieren, dann ist jedoch eine Kompatibilität zu anderen Produkten (Schnittsteuerungen etc.) nicht gewährleistet.

VITC

(engl. *Vertical Interval Time Code*) ist ein Zeitkode, der bei der Aufnahme in die vertikale „Austastlücke“ des Videobildes geschrieben wird. Die vertikale Austastlücke entsteht immer beim Wechsel zwischen den zwei „Halbbildern“ des Videobildes, weil in dieser Zeit der Elektronenstrahl der Bildröhre Schwarz geschaltet („ausgetastet“) wird. Nachdem dieser Austastbereich im nicht sichtbaren Teil des Videobildes entsteht, lassen sich auch hier weitere Informationen unterbringen.

Zum Beispiel nutzt Videotext die Austastlücke. Nachdem die Austastlücke immer zwischen zwei Halbbildern verfügbar ist, wird auch der VITC zu jedem Halbbild erzeugt. Bei der anschließenden Auswertung wird eines der beiden Halbbilder in der Zählung unterdrückt.

VITC hat den Vorteil, daß der Zeitkode auch bei Zeitlupe und sogar im *Standbild* lesbar ist. Der größte Nachteil von VITC ist, daß VITC nachträglich nur durch Kopieren des Originals auf ein Videoband übertragen werden kann.

Zeitkode

Time Code

Zwischenablage

Die Zwischenablage ist ein interner Zwischenspeicher. Sie dient als zeitweiliger Aufbewahrungsort für Szenen. Man füllt die Zwischenablage mittels den Befehlen „Ausschneiden“ oder „Kopieren“.

Technische Daten

Video Anschlüsse

„Player in“	Cinch (FBAS oder Y)
„Recorder out“	Cinch (FBAS oder Y)
„Recorder in“	Cinch (FBAS oder Y)
„Monitor out“	Cinch (FBAS oder Y)
Video-Eingangssignal	1-2 Vss
Video-Ausgangssignal	1-2 Vss
Durchgangsdämpfung zwischen „Video In und -Out“	0 dB
Bandbreite	> 6 MHz

VITC-Time Code (nach EBU)

Reader	Time Code Reader umschaltbar zwischen „Player in“ und „Recorder in“ Time Code lesbar von Zeile 2 – 23
Generator	Time Code Generator ist auf Buchse „Recorder out“ geschaltet Time Code wird in Zeile 17 geschrieben

Steuerbuchsen für Player/Recorder

- 2 x 8pol. DIN-Buchse zum Anschluß von Standard-Steuerkabeln für
- Infrarot-Geber
 - 5-Pin-Edit-Buchse
 - LANC/Control-Buchse
 - PC-VCR RS-232-C-Schnittstelle

Sonstige Eingänge

Infrarotempfänger zum Erlernen von Infrarot-Fernsteuer-Codes

PC-Schnittstelle

Kabel mit DB-9-Buchse nach RS-232-C

Tastatur

7 Langhubtasten für Player-/Recorder-Bedienung

Jog-Shuttle Für Player-/Recorder-Bildsuchlauf und Einzelbildsteuerung (abhängig vom Recordertyp); äußerer Ring in Ruhestellung rückkehrend; Drehrad rastend

Stromversorgung über RS-232-PC-Schnittstelle ca. 3 mA

Umgebungstemperatur 10°C bis 40°C

Änderungen in Design, Technik und Ausstattung vorbehalten

**Mindestsystem-
voraussetzungen** PC 386 CPU/ 33 MHz
4 MB RAM
VGA-Monitor
RS-232-Schnittstelle 9pin/Sub-D
Ab Windows 3.1

Lieferumfang VideoMouse
Software WinEdit auf 2 Disketten
Ein Infrarot-Geber
Ein Remotekabel für LANC/Control L
Ein Remotekabel für 5-Pin-Edit
Ein Remotekabel für PC-VCR,
9-pol. Sub-D (RS-232)
Ein S-Video-Adapter

Garantie, Haftung und Bescheinigung

Gewährleistungen

Zusätzlich zu den dem Käufer gesetzlich zustehenden Gewährleistungsansprüchen gegenüber seinem Verkäufer leisten wir als Hersteller folgende Garantie: Wir beheben innerhalb der ersten 6 Monate, gerechnet vom Tag des Kaufs, alle Mängel, die nachweislich auf Material- oder Fertigungsfehler zurückzuführen und innerhalb der Garantie aufgetreten sind, nach unserer Wahl durch Reparatur- oder Ersatzlieferung.

Mängel aufgrund unüblichen oder außergewöhnlichen Gebrauchs sind in der Garantie nicht eingeschlossen.

Der Garantieanspruch muß innerhalb der Garantiezeit bei Ihrem Fachhändler unter Vorlage des Kaufbelegs geltend gemacht werden. Bitte legen Sie dem Gerät eine genaue Beschreibung des Fehlers bei und verpacken Sie es sorgfältig.

Haftung

Für Mängelfolgeschäden, die sich aus dem Gebrauch der Geräte, insbesondere im Umgang mit Videobändern ergeben können, wird keinerlei Haftung übernommen.

Bescheinigung

Hiermit wird bescheinigt, daß die VideoMouse in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Verfügung 1046/1984 funktentstört ist.

Dem Funktechnischen Zentralamt wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Weitere Hinweise

Das Gerät nicht öffnen, da sich im Geräteinneren empfindliche elektronische Bauteile befinden. Im Geräteinneren befinden sich keine Teile, die vom Anwender gewartet werden könnten. Überlassen Sie den Austausch von Teilen und eventuelle Instandsetzungsarbeiten ausschließlich qualifiziertem Fachpersonal!

Zum Schutz vor Feuer oder elektrischem Schlag dürfen die Geräte weder Regen noch Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Vermeiden Sie ebenso direkte Sonneneinstrahlung oder Hitzeeinwirkung.

Die Software WinEdit ist urheberrechtlich geschützt. Jede Veränderung bedarf der ausdrücklichen Zustimmung des Rechteinhabers. Das Verbreiten des Programmes und/oder der Systemsoftware ist nicht gestattet. Zuwiderhandlungen sind strafbar.

© 1991, 1992, 1994 by GSE General Systems Electronics GmbH
Alle Rechte vorbehalten!

Das VideoMouse-Symbol, GSE-RAPID, SIR und das S-Video-Zeichen sind eingetragene Warenzeichen der GSE. Alle weiteren in dieser Druckschrift genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der betreffenden Hersteller.

Serviceadresse:

Gohlke Elektronik GmbH
Daimlerring 35
31135 Hildesheim
Tel.: 05121-52327
Fax: 05121-52399

Alle Angaben dieser Druckschrift wurden mit Sorgfalt erstellt und überprüft; trotzdem sind Fehler oder Irrtümer nicht auszuschließen.

Änderungen, insbesondere solche, die der technischen Weiterentwicklung dienen, bleiben vorbehalten. Alle Angaben sind Stand Oktober 1994.

Sicherheits- hinweis

Copyright- Hinweise

Service



GSE-General Systems Electronics GmbH
Kostheimer Landstraße 36 · D-55246 Mainz-Kostheim
Tel. 06134/29090 · Fax: 06134/290930