FCP 5 - Settings och Capture - handledning

Förord

Denna del av handledning för FinalCut Pro (FCP) är avsedd att vara en hjälp vid skapande av ett nytt projekt. Alla projekt i FCP har grundinställningar som avgör hur programmet arbetar. Inställningarna, funktion och videoformat är beroende varandra. Det är därför viktigt att göra rätt inställningar för respektive projekt.

Beroende av inställningarna är även en av de grundläggande funktionerna, capture. Capture innebär att "fånga" eller föra över digitalt material till datorns hårddisk. Funktionen som i många avseenden är relaterad till tidkodning tas också upp i denna del av handledning för FCP.

Gör man inte rätt inställningar fungerar FCP inte alls eller bara delvis. Jag rekommenderar dig därför att alltid kontrollera inställningarna vid skapande av varje nytt projekt. Läs igenom all text! Helst före laboration naturligtvis. Sist finns en del korta avsnitt som innehåller tips om diverse "nyttigheter" man kan använda sig av.

Nils Wennerstrand P

Gränssnittet i FinalCut Pro	2
GÖRA INSTÄLLNINGAR FÖR PROJEKTETS FORMAT	3
Komprimeringsalgoritmer	4
SPARA DITT PROJEKT	4
Bestäm var ditt projekt skall ha sina Scratch Disks! Spara projektet aktivt	4 5
ANVÄNDNING AV TIDKOD	5
Datorns sätt att styra kamera / bandspelare Kamerans sätt att skriva tidkod Avbruten tidkod – en allvarlig felkälla för tekniken! Hur kameran blir "bandspelare"	5 5 6
LOGGNING AV KLIPP	6
Loggfönstret Ordning i "lådorna" Skapa och döpa bins Att göra klipplista Markering av tidkoder för in/ut - anteckningar	
LÄSA IN KLIPP TILL HÅRDDISKEN	9
Lägga till Handles Göra en Batch-capture Ett tips	
VÄLJA KVALITETSNIVÅ	11
MEDIA OFFLINE - RELINKING MEDIA	11
FILMBIBLIOTEK – HAR DU SPARAT DEN FÄRDIGA FILMENS PROJEKTFIL?	11
ANVÄNDNING AV BATCHLISTOR	12
Exportera batchlistor Importera batchlistor Ett exempel på en Batchlista	
EDL – UTNYTTJANDE AV FLER DATORBASERADE REDIGERINGAR I ETT PROJEKT	13
Avslutande ord	13

Att tänka på före start av projektet

Innan du börjar arbeta med ett projekt skall du helst i förväg veta hur materialet skall publiceras. Som video i PAL, på CD eller kanske på webben? Detta avgör ofta vilka inställningar du skall göra i FCP. Arbetar du med FireWire mellan dator och videoutrustningen kan du dock inte påverka dataflödet vid överföring av materialet till datorn. Flödet kommer att vara ca 3,5 Mb/sek. Men när du skall rendera din film för publicering på olika plattformar så medför olika inställningar olika krav på dataflödet i datorn. Inställningarna har betydelse både för hur datorn arbetar och också för slutresultatet! I följande avsnitt så kommer vi att visa hur du gör.

Starta FinalCut Pro!

Gränssnittet i FinalCut Pro

Din arbetsyta i FCP ser kanske inte ut som nedan. Om inte väljer du *Window/Arrange/Standard* i huvudmenyn. Då bör du få (ungefär) samma utseende som på bilden. Här med bilder som finns med i FCP Bundle.

Ś	Final C	Cut I	Pro File	Edit Vi	ew Mai	rk Modify	Sequer	nce Effec	ts Tools	Window	Help		0 \$	* 🖡	\$\begin{aligned} \$\ & b & b & b & b & b & b & b & b & b &	C PRO	(99%)	sö 12.58
000	3						0.01	0					0.0.0					
Lesso	on 1 Project	Effect	LS				Vide	O Filters M	lotion				Intro - Finishe	d htt				
2	Nam	ne	1	/ Duration	In	Out	Ln O'	00:00:02:11	66%*		0.2	20:05:34;04	00:01:30	;00;	66%	M. CI) 🤅	01:00:15:11
	amanda rush	ning		00:00:07;10	13:04:19;28	8 Not Set							The Case of					I I I I I I I I I I I I I I I I I I I
	Bin 1												And Description of					1914
	canyon runn	er		00:00:18;26	Not Set	Not Set							the second					
	city street			00:00:05:00	12:07:44:19	12:07:49:18												
	girl on plane			00:00:16:10	Not Set	Not Set						and the second	and the second					and and the second
	healer at ruis	ns		00:00:07:00	05:06:58:04	05:07:05:05			Sal (And Descent	The state of the s	and the second s	The second					12 1 184
	healer CU			00:00:13;15	02:01:23:13	8 02:01:36;27	1000		and the second second	No.			A STATE OF	Ale				Constant State
	healer walkir	ng		00:00:13;14	08:08:56;11	I Not Set	-		Contraction of the local division of the loc	J		Mr. Area.	1.00	181	and the second second			
9	I Asked For L	love.all	f.	00:01:16:25	Not Set	00:01:16:24	1.00		-	-	-			12			Constants.	and the
	ice fishers			00:00:08;28	03:50:06;10	Not Set	1000					The second s	The Contractor	1. 1. 1.	and the second		ALL REAL	Per Agence men
	ice floes			00:00:05;15	05:16:17;24	4 Not Set	1000			ALC: NO			Vert (III		A CONTRACTOR OF THE	- Page		
EE	Intro - Audio	Only		00:01:30;00	Not Set	Not Set	-		Contraction of the	1.00	100	1000	A STATE	- the	11 <u>11 11 1</u> 1	Life of the	I THERE A	And Andrewson
EE	Intro - Finish	red		00:01:30:00	Not Set	Not Set					1		No. And State	Larre	No. of Concession, Name		444000	CORD AND ADD
E	Intro - Starti	ng		00:00:00;00	Not Set	Not Set	100		and the state	1000		The state of the state	A. 2.2	THE P				
	intro narratio	on.alf		00:01:22:28	Not Set	Not Set	and the second		and the second second				Per setter a	THE O				T TRAC
	johnny runs			00:00:02:11	20:05:34;04	4 20:05:36;14	1000		- Deliveran	and a decision				- Martin	Sine and the			A CONTRACTOR OF THE
5	lightness bel	lls.aif		00:00:14;22	00:00:04;15	Not Set			and the second				Martin Day					
	plowing field	ls		00:00:04:13	Not Set	07:06:50;05	K	7117043	4362*	00P T120	05 -	34:04.2	K?1200	949 60	02+02	105:0	7:00:2	28 2
	ruin steps			00:00:15:17	Not Set	Not Set			M	4				ľ			4	1
[III]	sunrise			00:00:22:14	Not Set	Not Set	A number			10 00	0		ALC: NOT THE OWNER OF THE OWNER		00	000	0_00_00_00_0	n n n n n n n n n
	tall buildings	5		00:00:08;23	18:01:17;03	8 Not Set	1 01				-							0000
\bigcirc)44		HOUL	9								OID	
000	3	_	_		_		_	Tir	neline: Intro -		ion 1 Proje	ct		_	_	_	(Insertion	0 0
Intro	- Finished																	R O
RT	01:00:1	15;11	00:00		01:00:15	DÖ	0	1.00:30:00		01.00.45.0	0	01:01:00;		0			01:01:3	eie 🕮 .
																		→ *
- 16																		0 0 12
0																		<u> </u>
	V2 🖬																	00
0			sunri	se man healr	ers miller	ealer at internet in	e fic	pic and c	ruin step	canyon n	unner 🖉		girl o may v	al ta	Lice 1	healer CU		V () 30
(i) (v)																		
-			later a	and the set											7144	in a second second second	1	
•	(A1) 🗃	*	Interest	arracionan											Inte	o narration.an		4 4
0		-	intro n	arration alf											intr	to narration aif		-)E
•	A2 0																	Constant Street of Constant
0	200 2	-	lightness bell	ls.alf														
	A3 0																	
9	(A4) a	-			Asted	For Love.alf										Asked	For Love.aif	
	1				**											**		
1	(AS a	-			I Asted	For Love.alf										Asked	For Love.alf	U
																		1
•	- ~ -	a∐ ►	Statistical de	Cim)		_	_			10	_		100		_	1		

FCPs huvudfönster är "clockwise" från övre vänstra hörnet:

Browser där du har ditt material som du importerar från olika ställen. FCP kan importera/exportera från och till många olika filformat.

Viewer där du tittar på ditt rå material. Här kan du applicera olika förändringar, lägga på filter, sätta in/ut mm.

Canvas som kan liknas vid filmduken på en bio. Här ser du resultatet av ditt arbete.

Tools ligger nedanför Canvas till höger. Där hämtar du specialverktyg för redigeringsarbetet. Bredvid finns också en ljudnivåmätare.

Timeline är det fönster där du efter en tidslinje placerar ditt material i form av filmer, stillbilder mm.

Göra inställningar för projektets format

Det finns olika vägar, som vid så många andra situationer i FCP. Du möts normalt vid uppstart av programmet av en prompt "Easy Setup". Att använda den är OK, men inte allomfattande. Väljer du att strunta i den möjligheten, och i stället senare när programmet har startat, väljer *FinalCutPro/Audio Video Settings* så får du tillgång till samtliga möjligheter som finns beträffande inställningar av format. Titta vilka möjligheter som finns. Klicka sedan på fliken *Sequence Presets*.

and a sequence research	capture Presets \ Device Control Presets \ A/V Devices \
Sequence Preset:	DV PAL 48 kHz
	Use this preset when editing with DV PAL material with audio set to 48KHz (16bit for DV).
Capture Preset:	DV PAL 48 kHz
Device Control Preset:	FireWire PAL
	Use this preset when controlling your PAL DV device through FireWire.
Video Playback:	[Missing] Apple FireWire PAL (720 x 576)
Video Playback: Audio Playback:	(Missing) Apple FireWire PAL (720 x 576)

I FCP:s huvudmeny väljer du *Final Cut Pro/ Audio/Videosettings*. Välj en befintlig inställningsprofil som motsvarar det format du skall arbeta med. Skall du göra Capture på material från DV-band är det DVPAL du skall använda. Se bilden...

Anm: Om du gör ett aktivt val, se då till att vald inställning inte bara är markerad med en avvikande färg under. Klicka framför så att en bock visas. Inte förrän då är inställningen vald!

Komprimeringsalgoritmer

Du måste tala om för datorn och FCP vilka codecs (komprimeringsalgoritmer) som skall användas. Ordet Codec är egentligen en sammansmältning av två ord, coder och decoder. En codec innehåller således en kodare, en algorimt som används när bilderna kodas till särskilt videoformat. En avkodare, en algoritm som används när video spelas upp. Dvs. när videofilen packas upp för att visas på bildskärmen eller i ansluten TV-apparat. Codecs kan vara symmetriska eller asymmetriska. Normalt är decodern enklare, och därmed billigare. Codern är normalt dyrare och mer komplicerad. Det finns skäl till detta. "Alla" tittare skall kunna titta på allt material. Kostnaden för tittaren bör hållas nere. Producenten däremot vill ofta kunna använda så avancerad codec som möjligt. Därmed också dyrare.

Spara ditt projekt

Innan du sparar ditt projekt skall du göra ytterligare en inställning. Du måste definiera för FCP var den skall lägga allt material och alla automatskapade filer som produceras under arbetets gång. Denna plats är en utpekad plats på dina hårddiskar som kallas Scratch Disks.

Bestäm var ditt projekt skall ha sina Scratch Disks!

Gör först en mapp på ditt skrivbord i den existerande mappen "Local temporary filearea" som du döper efter eget huvud. Mappen "Local temporar Filearea" är en **genväg till hårddisken på den dator du arbetar på**. Döp inte bara "video", utan döp den mer **unikt** med tex ditt namn_video. Välj i huvudmenyn *FinalCutPro/system settings* och du får upp nedanstående ruta. Klickar du på knappen "Set" i raden där det är förbockat för Video Capture, Video Render och Audio Render får du upp en sökruta där du markerar din skapade mapp som "mål". Därvid byts den utskrivna sökvägen till höger om knappen ut till det som gäller för vad du har angivit. Kontrollera!! Gör sedan samma sak för Waveform Cache, Thumbnail Cache och Autosave Vault. **Namnge och spara också projketet på det sätt som anges under nästa punkt i handledningen!** Det som skall sparas på särskilt sätt är projektfilen.

	V	Ø	Ø	Clear Set 2.8 GB on Nisse HD:Users:nilsw:D050624 Bâtmidsomma
	Ę		Ū,	Clear Set <none set=""></none>
				Clear Set <none set=""></none>
ļ				Clear Set <none set=""></none>
		Capture	e Audio a	nd Video to Separate Files
	Wave	form C	Cache:	Set 2.8 GB on Nisse HD:Users:nilsw:Desktop:Lar file area:050624 Båtmidsommar
	Thum	bnail C	Cache:	Set 2.8 GB on Nisse HD:Users:nilsw:Desktop:Lar file area:050624 Båtmidsommar
	Aut	tosave	Vault:	Set 2.8 GB on Nisse HD:Users:nilsw:Desktop:Lar file area:050624 Båtmidsommar
		Minim	num All	owable Free Space On Scratch Disks: 2047 MB
			Limit (Capture/Export File Segment Size To: 2000 MB
				Limit Capture Now To: 30 Minutes
				Cancel OK

Anm: Alla mappar skapas inte omedelbart. Tre av dom, Capture Scratch, Render Files och Audio Render Files skapas alltid omedelbart. Resterande skapas när behovet uppstår.



Spara projektet aktivt

Efter att ha gjort inställningarna ovan sparar du aktivt projektet med File/Save Projekt as. Men vänta - läs!

Det du egentligen sparar är en projektfil. Lägg den i en egenskapad mapp i samma nivå som de som FCP skapat enligt ovan. Döp förslagsvis den mappen till "Projektfiler". Se lilla bilden längst ner på förra sidan.

Som du kan se ovan, så skapar FCP pga de inställningar du gjort för Scratch Disks, förr eller senare en mapp som heter "Auto Save Vault". Även den synlig i bilden på förra sidan. Beroende på vilket tidsintervall som är inställt (du kan ställa om det) autosparar FCP med jämna mellanrum en projektfil där.

Det kan vara lämpligt att vid upprepade tillfällen aktivt spara ditt projekt (projektfilen) á la *Save Projekt as...* I samband med det kan du döpa projektfilen till V1, V2 och så vidare, eller spara den med tidsangivelser. Autosavefunktionen kommer ändå att fortgå.

Det är också lämpligt – **rekommenderas å det starkaste!** – att aktivt spara projektfilen med jämna mellanrum till en annan hårddisk än den du arbetar på. Krashar hårddisken du arbetar på kan du med hjälp av projektfil återkapa projektet. Det kan ju finnas ett stort upparbetat "tidsvärde" i projektfilen!

Användning av tidkod

Det finns olika saker som är viktigt att tänka på vid inspelningstillfället som senare har med möjligheterna att arbeta professionellt att göra. En sak är begreppet tidkod¹. Du kan alltid göra capture till datorn på måfå och på ett klipp i taget. Men det är knappast professionellt. Du bör lära dig att använda klipplista, loggning av klipp och capture/batchcapture. Dessa metoder innebär fullt utnyttjande av det som kallas tidkod. Tidkoden genereras och skrivs av kameran vid inspelningen på videobandet. Den ger varje bildruta en unik kod.

Datorns sätt att styra kamera / bandspelare

Datorn kan med hjälp av tidkoden styra kamerans/bandspelarens play, stop, pause etc. Vid styrning av bandspelaren från datorn behövs ett tidkodat utrymme framför sekvenser som du har definierat (in-/utpunkter). När du begär att datorn skall göra batchcapture på den klipplista du gör så behöver bandspelaren backa upp bandet till en bit <u>framför</u> definierad inpunkt på bandet. Av den anledningen skall du spela in ca 1 minut av början på originalbandet innan du börjar göra tagningar som du kanske skall använda. Gärna med skyddslocket på. Då blir det svart på filmen. 1 minut behövs inte. Men det finns ibland skador på videoband. Frekvensen av skador är störst i början (och i slutet) av bandet.

Kamerans sätt att skriva tidkod

Alla DV-kameror skriver tidkod på videobandet. Det är detta med tidkod som tidigare har varit en av de stora skillnaderna mellan utrustning för professionell video kontra amatörvideo. I analoga värden har/hade proffsformat som BetaSP tidkod. I den digitala värden genererar alla kameror tidkod, professionell kamera som amatörkamera. Tidkoden genereras, som sagt, automatiskt av kameran vid inspelningsögonblicket.

Avbruten tidkod – en allvarlig felkälla för tekniken!

Varning för avbruten tidkod vid inspelningen! Om du under inspelning trycker "rec" så pausar inspelningen. När du trycker "rec" nästa gång så spelar kameran in igen. Den känner då vad föregående tidkod är och fortsätter därifrån. Men, tittar du på din just inspelade scen, till exempel genom att ställa om kameran till bandspelare, eller tar ur och sätta in bandet i kameran, finns det stor risk att tidkodningen inte blir riktig! Spelar du in en ny scen med start från en punkt utan tidkod på bandet så startar kameran ny tidkodning från 00.00.00.00. Du har då skapat en avbruten tidkod! Det kommer att ställa till stora problem när du gör en klipplista, och eller skall göra en BatchCapture senare !!

¹ Den professionella beteckningen för tidkod är TimeCode (TC). Till exempel tidkoden 01.05.45.11 för den bildrutan som ligger 1 tim, 5 min, 45 sek och 11 bildrutor in på originalbandet.

Hur kameran blir "bandspelare"

För att du skall kunna styra kameran när du loggar klipp *måste du "tala om" för den att den skall arbeta som bandspelare*. DV-kamerorna betecknas normalt *CamCorders*. En sammansmältning av de båda funktionerna kamera och bandspelare. För att du skall kunna använda kameran som bandpelare måste du hitta hur din kamera ställs om till bandspelarfunktion. Om du inte hittar detta så konsultera kamerans manual. Ibland sitter denna switch på kamerans bakre gavel. Men, det finns många kameror.....

Loggning av klipp

Att logga klipp innebär att du väljer ut de bitar, eller tagningar, på videobandet som är de bästa och som du sedan skall bygga din film av. Vid filminspelning är det normalt att man tar om samma scen ett antal gånger tills man tror att man har fått en tagning som är bra. Den som avgör detta och hur många omtagningar som är nödvändiga är **regissören**. Han/hon sitter med vid inspelningen. Normalt riggar man en plats till regissören så att han/hon kan se den inspelade bilden direkt i en TV-monitor. Känner vederbörande att något fattas eller inte känns bra ges order om omtagning. I sammanhanget finns en annan yrkesperson, **scriptan**. Hennes/hans uppgift är bland annat att skriva upp vilka tagningar av en scen som är "bra". Det är med utgångspunkt i denna dokumentation, som relaterar till tidkoden för respektive tagning, som logglista normalt görs i postproduktionsfasen.

Loggfönstret

Välj *File/Log & Capture*. FCP sänder då en kontrollsignal via FireWire-kabeln till bandspelaren för att känna efter att styrningen fungerar. Har du valt drivrutiner som fungerar till din kamera (olika för olika fabrikat och kameror) så får du upp loggningsfönstret nedan. Apples egna drivrutiner för FireWire brukar fungera till dom flesta kameror. Fungerar den inte, kan du behöva välja andra drivrutiner. Dessa ändrar du i så fall via *Final Cut Pro / Audio/Video settings* i rullmenyn *Device Control Preset*.



Ordning i "lådorna"

Det är inte alldeles självklart vad som är lämpligt att börja med vid loggning av klipp. Vill du ha ordning på dina klipp så att du vet vilket videotape dom är hämtade från? Då är en metod att du skapar olika **bins**², en för varje tape. Vidare kanske också **en bin för varje scen**. En scen består normalt av flera olika tagningar. Materialet till en film ligger på ofta på flera olika band. Ett av dom bästa sätten att **märka originaltapen** i ett videobibliotek är att skriva **datum + något** om innehållet tex. 050624 Båtmidsommar. **Den informationen kan datorn inte läsa! Det är du som håller reda på att rätt band ligger i bandspelare/kamera vid olika tillfällen!** Märkningen blir sedan naturlig att använda när du skapar och döper dina bins i FCP. Gör du inget innan du börjar logga klipp så kommer klipplistan att läggas direkt i browsern. **Du bör åtminstone lägga material från olika originalband i olika bins för att lättare kunna hålla ordning.** En sådan metod ger också automatiskt ett bibliotek, där du någon gång senare, kan leta efter särskilda bilder. Förutsättningen är naturligtvis att du sparar projektfilen!

Skapa och döpa bins

Bins skapas enklast direkt i projektets browser. Gå till browsern och aktivera den genom att klicka någonstans i den. Det kan vara lämpligt att kontrollera att sekvensens format är korrekt innan du fortsätter. Det är också lämpligt att döpa den till annat än default som är en numrering.

Högerklicka i browserns vänstra kolumn och välj *New / Bin* från popupmenyn. Det skapas då en bin med markerat namn, Bin + ett nummer. Siffror i all ära, en namngivning av lådan är på sin plats. Skriv in namnet du vill ha och tryck *Enter* och din namngivna låda är färdigskapad.

Tala om för FCP vilken bin du skall logga klipp till genom att högerklicka på en av dina bins och *välj Set Bin* från popupmenyn.

I bilden kan du se att "loggingbin" får en **klappa**³ framför sig som teck öppnad men än så länge tom.

Återgå till fönstret Log & Capture genom att välja Windows / Log &

Nu skall namnet för den bin du valde vara textat på den avlånga översta Där framgår också tidkoden för var bildrutan ligger på videobandet. De previewrutan.





Ett annat sätt att hålla ordning är att döpa fältet Reel, som är gjort i bilden, enligt vad bandet med ditt råmaterial heter. Andra möjligheter är att skriva in information i de andra editerbara fälten. Detta ger möjlighet till var och en att utveckla en metod som känns bra. Det mesta av den information som skrivs in kommer att visas i browserns olika kolumner när klippet är loggat (vilket det inte är ännu).

 $^{^2}$ Stor låda i aluminium som en gång i tiden användes att lagra filmrullar i.

³ En klappa ser ut som symbolen och används vid inspelning till att starta varje ny tagning. Man slår ihop den ledade linjalen med skivan så att ett ljud uppstår. Ljudet används ibland till att synkronisera i redigeringsfasen när man gjort inspelning med fler kameror samtidigt.

Att göra klipplista

Är fönstret Log&Capture aktivt kan du styra bandspelaren med knapparna eller med snabbkommandon. Play och Stop är enkelt. Tryck på mellanslagstangenten. Spelar du, så visas originalinspelningen i previewfönstret.

Håller du cursorn över knapparna i mitten med banspelarsymboler ser du deras funktioner. Trycker du på knappen för Fast Forward så släpper videobandet från videohuvudet och ingen bild visas under snabbspolning framåt. **Detta är att föredra om du skall förflytta dig långt på bandet!** Vill du se bild samtidigt som du spelar Fastforward (eller annan hastighet) använder du rattarna i nedre hörnen. Stora hastighetsändringar på den vänstra. Små på den högra. Prova! **Men att spela ffwd med bild, sliter på videohuvudet!**

Vid play i normalhastighet visar sig tyvärr en av svagheterna. Datorn hinner ibland inte uppgradera bilden i realtid. För att se videofilmen i dess rätta hastighet måste, är det lämpligt, att koppla in en monitor till bandspelaren och titta på bilden där. Alternativt har du en kamera som bandspelare med LCD-skärm. Då kan du se filmen där när du väljer ut dina klipp. **En bild i tillkopplad TV-monitor är den bild som används att avgöra klippets kvalitet på!** Bilden på datorskärmen är således inte relevant för att avgöra filmens kvalitet på, skärpa, bildutsnitt etc.

Markering av tidkoder för in/ut - anteckningar

Spela nu bandet och stoppa i början på ett klipp du vill använda. *Sätt en in-punkt* där och spela vidare till slutet på klippet. *Sätt en ut-punkt*. Knapparna finns under previewrutan. *In* i vänster hörn. *Ut* i höger hörn. Eller använd snabbkommandon, bokstäverna I för inpunkt respektive O för utpunkt.

Har du en filmidé med storyboard, något du bör ha normalt, så har du i samband med loggningen alla möjligheter att *organisera klippen genom att fylla i fälten Label, Scene, Shot/take* och *Note*. Det du skriver i fälten kommer, som sagt, sedan att visas i olika kolumner i browsern. Browsern är bla. en sorteringsmaskin där du sedan kan sortera klippen efter vad som antecknats i respektive kolumn. Du utvecklar så småningom ett sätt som passar dig!

Notera att tidkoderna för dina satta in- respektive ut-punkter visas i var sina fält. Se bilden här nedanför. Hur långt är nedanstående klipp, sekunder och bildrutor?



Fortsättning på nästa sida...

Klicka sedan Log clip och du får bekräfta namn och notes med ett OK.

När du bekräftat, så sparas informationen om tidkod mm. och visas omgående i browsern. Se bilden nedan.

Om du håller på med labben Log&Capture, så logga inte fler klipp än i bilden nedan!

0	00			Browse	ř.						1.00	
ſ	Båtmidsommar_05 Effects											
	Name		Duration	Log Note	In		Out	Me	dia Start	Media B	End	
•	Antikaffären				1							
v	Angtág											
	Pass går av		00-00-05-2	2	No	Sat	Not Sat	00-	14-42-17	00-14-4	8-14	
	rass gar av		00.00.03.2	i an n-a	140	Jer	NOT DEL	00.	14.42.17	00.14.4	0.14	
	Stinsen ger signal		00:00:09:1	3 Stinsen ger signal	Not	Set	Not Set	00:	14:10:17	00:14:2	0:04	
V	' 🔄 Hamnen											
	Ander		00:00:06:0	3 Balanserar på ankartampen	No	Set	Not Set	00:	07:30:10	00:07:3	6:12	
	Eliza med Lisa		00:00:03:2	3 Eliza "Lookoff". Lisa kollar få	igel No	Set	Not Set	00:	07:01:01	00:07:0	4:23	
-	W Hiorthägnet										CALCORD .	
-	in goronagrice		00.00.00.0	e Timuta		5.00	Netfor	0.0	00.53.03	00.00.5	0.00	
	Hjortnagn1		00:00:02:0	6 ragvissia	No	set	Not set	00:	08:57:03	00:08:5	9:08	
	Hjorthägn2		00:00:19:0	7 Det var en häst. Galopperar	No	Set	Not Set	00:	09:37:15	00:09:5	6:21	
	Mariefred		00:00:00:00	0	No	t Set	Not Set	01:	00:00:00	01:00:0	0:00	
	Slottet											
b	Strandoromenaden											
											and the second second	
0								_) + + [L .
P	roil Spanien Fffents			browser								2
	Name	Reel	Scene 🗘	Log Note	In	Out	Duration	Tracks	Audio	Frame Size	Pixel Aspe	
20	7 🛅 000423 Granada Tjurfäktning 1	1	19					1				
	📉 grön/röda band 1	000423 Granada	bandilleros	fint lurad - ansats - missar en	00:44:31:0	0 00:44:45:01	00:00:14:02	1V,2A	A1 + A2		PAL - CCIR	
	📉 grön/röda band 2	000423 Granada	bandilleros	ett fäkt/ställ – fler band blå/röda	00:44:49:1	1 00:45:18:10	0 00:00:29:00	1V,2A	A1 + A2		PAL - CCIR	
	tjuren ruskar	000423 Granada	bandilleros	ruskar obehag - röd/gul bandilleros	00:44:04:0	00:44:16:21	00:00:12:15	1V,2A	A1 + A2		PAL - CCIR	o flyttat från
	S fäktning 02	000423 Granada	gron	tjuren kommer springande tran planket	00:38:37:0	6 00:41:26:08	00:00:07:02	1V, 2A	A1 + A2		PAL - COR	g Hyttat Hall
	S fäktning 04	000423 Granada	grön	svärd bakom skynket	00:47:28:2	1 00:47:48:21	00:00:20:01	1V.2A	A1 + A2		PAL - CCIR	er så att du f
	fäktning 05	000423 Granada	grön	närkamp – applåder	00:47:51:0	3 00:48:16:24	00:00:25:22	1V,2A	A1 + A2		PAL - COIR	rförnstret
	🛐 fäktning 06	000423 Granada	grön	närkamp2 – applåder	00:48:28:0	00:49:04:17	7 00:00:36:11	1V,2A	A1 + A2		PAL - CCIR	inomistret.
	📉 fäktning 07	000423 Granada	grön	close bakifrån - går framför	00 :49 :06 :1	4 00:49:17:00	00:00:10:12	1V,2A	A1 + A2		PAL - COIR	
	🔛 fäktning 08	000423 Granada	grön	närkamp – applåder – torotoro	00:49:17:0	0 00:49:56:18	8 00:00:39:19	1V,2A	A1 + A2		PAL - CCIR	line" Dom
	Sal fäktning 09	000423 Granada	grön	närkamp – ole – malliggest – svärd fram	00:50:18:2	2 00:50:54:07	7 00:00:35:11	1V,2A	A1 + A2		PAL - CCIR	. Dom
	fäktning 10	000423 Granada	grön	close svard - utzoom - närkamp	00:51:46:0	00:52:07:22	00:00:21:16	1V,2A	A1 + A2		PAL - CCIR	lippen.
	Fiktning 12	000425 Granada	grön	stöt 2 - hakifrån luokad	00:58:29:2	7 00:55:46:14	00:00:19:23	1V 2A	A1 + A2		PAL - COR	som
	fäktning 13	000423 Granada	grön	dödssnurrar	00:54:33:1	2 00:54:41:07	7 00:00:07:21	1V.2A	A1 + A2		PAL - CCIR	
	📉 fäktning 14	000423 Granada	grön	dödscen – stick med kniv huvud	00:54:59:0	4 00:55:25:07	00:00:26:04	1V, 2A	A1 + A2		PAL - CCIR	ligger i
	🔣 fäktning O1	000423 Granada	grön	Grön första fäkt – trumpet för pikador	00:34:35:0	3 00:34:58:06	5 00:00:23:04	1V,2A	A1 + A2		PAL - CCIR	batchlista
											Mary James Carlos	parviiiiota.
	Close 01	000423 Granada	instängda	tjur med band håller instängda	00:46:12:2	4 00:46:24:13	5 00:00:11:15	1V,2A	A1 + A2		PAL - CCIR	-

Samuengermas mga angiverser i kolumnerna in oen out. Det kan kanske tororyna. Kommake siffror i dessa relaterar till vilka specifika delar av klippen du faktiskt kommer att ha använt dig av.

Läsa in klipp till hårddisken

På engelska kallas detta för att *göra batchcapture*. Det innebär att du med hjälp av klipplistan (batchlistan) läser in klippen i listan till datorn. *Förutsättningen* för en fullständigt fungerande batchning är som tidigare påtalats *att originalbandet är tidkodat med kontinuerlig tidkod*.

Klipplistan kan vara en loggad lista gjord i FCP. Men, *klipplistan kan också vara gjord i ett enkelt textprogram*. Eller du kan ha fullständiga data för en hel film i form av en EDL, *Edit Descision List* gjord i ett datorbaserat redigeringsprogram. Kompabilitet med andra former av klipplistor medför också att en EDL gjord i FCP kan exporteras till, och importeras av andra datorbaserade redigeringsprogram. På så sätt kan man göra *förredigering* i en dator som inte är utrustad med stort utrymme på HD, har sämre processorkraft etc. Exportera en EDL därifrån som innehåller alla data. Ta originalbandet och EDL med sig till en välutrustad studio med resurser för realtidsredigering. *Mata in EDL och originalbandet i systemet och låt det hela processas till en färdig videofilm*. Studioutrustningen kommer att göra batchcapture från EDL-listorna. Se mer om denna metod seanre i handledningen under rubriken Utnyttja fler datorbaserade redigeringar i ett projekt.

Lägga till Handles

Ofta behöver man lite extra material utanför in/ut-punkterna. Särskilt om du varit noggrann och gjort klipplistan ganska exakt. Extra material före och efter klippen behövs ibland, till exempel till övergångar. Övergångar kan bara läggas <u>på</u> videomaterial, inte i "luften". Det krävs således en överlapp av videomaterial. Det är då "handles" kan komma in i bilden. Att lägga till handles innebär att du talar om för datorn att du vill ha extra material utanför de in/ut-punkter du loggat till datorn. Hur mycket extra material du vill ha bestämmer du i det ögonbliock du skall göra batchcapture. Se text och bild nedan.

Göra en Batch-capture

Du kan göra batchcapture från fönstret Log&Capture. Längst ner finns en knapp "Batchcapture". Har du stängt logglistan kan du även göra batchcapture från browsern. Du väljer då File/Batch Cature från huvudmenyn.

Öppna en bin med klipplista i. Sortera lämplighen klippen i tidsordning för in-punkter i browsern och markera dom klipp du vill läsa in. Har du sorterat dom efter namn kan det ta längre tid att utföra kommandot. Datorn kommer då att styra bandspelaren fram och tillbaka ett antal gånger därför att klippen inte ligger i kronologisk tidsordning. Välj File/Batchcapture.

Datorn söker nu kontakt via styrsignal med bandspelaren. Fungerar det som det skall får du upp rutan här bredvid.

Skriv i hur stora handles du vill ha och klicka OK.

Datorn kommer nu att backa upp bandet till en bit före första klippet du valt. Stannar där och börjar spela framåt. Under tiden ser du en svart ruta överlagrad på datorns bildskärm med text i nedre fältet. Där står något.. exempelvis "Queeing.....".



Betydelsen är att jag (datorn) ger bandspelaren "order" att spela bandet till första angivna inpunkt. **Titta på** kamerans display omväxlande med infotexten i rutan!

Klippen kommer nu att läsas in ett efter ett och placeras på den plats på hårddisken du bestämt sedan tidigare i *Final Cut Pro/ System Settings*. Du får diverse feedbacks under tiden som datorn arbetar åt dig. Bland annat frågar datorn om du lagt i rätt reel. Dvs *är det rätt videoband i bandspelaren? Detta är en av de få sakerna, men ack så väsentlig, som du behöver hålla reda på!!!* I den helt professionella världen dock, så har bandet chips med digital namngivning som datorn kan läsa. Slutresultatet ser du i bilden nedan med *klipp Online* lagrade på hårddisken.

Name	▼ Duration	Log Note	lin	Out	Media Start	Media End
Antikaffären	•	and the second sec	1		The state states	The series actively
Angtåg						
Pass går av	00:00:05:23		00:14:42:17	00:14:48:14	00:14:39:17	00:14:51:14
Stinsen	00:00:09:13	Stinsen ger signal	00:14:10:17	00:14:20:04	00:14:07:17	00:14:23:0
Hamnen						
Ander	00:00:06:03	Balanserar på ankartampen	00:07:30:10	00:07:36:12	00:07:27:10	00:07:39:1
Eliza med Lisa	00:00:03:23	Eliza "Lookoff". Lisa kollar fägel	00:07:01:01	00:07:04:23	00:06:58:01	00:07:07:2
Hjorthägnet						
Hjorthägn1	00:00:02:06	Tågvissla	00:08:57:03	00:08:59:08	00:08:54:03	00:09:02:0
Hjorthägn2	00:00:19:07	Det var en häst. Galopperar	00:09:37:15	00:09:56:21	00:09:34:15	00:09:59:2
Mariefred	00:00:00:00		Not Set	Not Set	01:00:00:00	01:00:00:0
Slottet						
Strandpromenaden						

Ett tips

Det hade ju varit praktiskt med en illustration av varje klipp i browsern (bilden förra sidan). Som default finns inga sådana i browsern. Men du kan ju skapa sådana aktivt själv. *Högerklicka i någon av kolumnerna till höger om namnkolumnen!* Du får upp en hjälpmeny som bland andra innehåller valet *Show Thumbnail*. Välj detta och du får illustrationer som inte bara är stillbilder. Hela filmklippen monteras i låg upplösning och är spelbara. Klicka på ett frimärke och håll nere musen samtidigt som du drar åt höger/vänster. Prova!



Välja kvalitetsnivå

Kanske det finns anledning att inte jobba i högsta kvalitetsnivå när du gör dina första utkast till videon. Att jobba i lägre upplösning kan gå avsevärt fortare. Värdefullt om din dator inte har särskilt mycket kraft. Renderingstid för övergångar, filter mm kan ibland vara besvärande vid full upplösning, färgdjup etc. Vill du arbeta i låg upplösning så kan du senare läsa in klippen i full upplösning. Då har du också för det mesta minskat antalet klipp du vill ha med i filmen. Utrymmesbesparande! Kasta dom klipp du inte använder i klipplistan och gör om batchcapture, men i full upplösning. Datorn läser in dom till samma plats där dom lågupplösta låg och kommer att "montera" de nyinlästa högupplösta klippen på samma plats i filmen där dom gamla lågupplösta låg.

Media Offline - Relinking media

Det kan hända att du förlägger (flyttar) klipp på hårddisken (av misstag?) så att FCP inte hittar dom. Då pekar länkarna i projektfilen på fel ställe på hårddisken. Detta visas genom att klippet har fått ett rött snedsträck över sig igen. Försöker du spela det i viewern genom att dubbelklicka på det så visas texten "Media offline". Använd då kommandot *File/Reconnect Media*. Ibland har du flyttat en hel mapp. För att FCP då skall hitta klippen räcker det oftast med att peka ut ett av klippen i mappen för att alla skall länkas upp igen. Om du stängt projektet och råkat flytta om klipp på hårddisken och sedan öppnar projektet igen så får du frågor från FCP om var klippen finns. Följ instruktionerna och peka ut var klippen är så brukar det lösa sig (inte helt säkert).

När du är klar med inläsning av klipp till hårddisken och länkningar är OK, är det dags att fortsätta redigera.

Filmbibliotek – har du sparat den färdiga filmens projektfil?

Låt säga att du gjort en film som du senare, kanske ett år efter avslutat arbete, får en nybeställning av. Kanske lite modifieringar önskas. Då har du nytta av de gamla projektfilerna för respektive produktion. Har du sparat dom? Eller låt säga, att du letar efter ett särskilt klipp som du vet att du har i dina filmer någonstans. Men inte exakt var. Då har du också nytta av sparade projektfiler.

Användning av Batchlistor

Exportera batchlistor

Aktivera din browser. Välj *File/Export/Batchlist*. Du uppmanas att döpa och placera filen. Tryck sedan OK. FCP skapar en batchlista i form av en särskild textfil. Textfilen läses som en batchlista av flera redigeringsprogram än FCP! Integrerar du mellan olika redigeringsprogram så rekommenderar jag att du läser hjälpfilerna i FCP/Help eller manualen. En batchlista kan också användas "baklänges". Låt säga att du har gjort en inspelning på "fri hand" åt någon. Till exempel ett bröllop. Det gifta paret skall välja ut vilka klipp som de vill att du redigerar en film av. Instruera dem att göra en textfil i form av en Batchlista. Importera den i FCP och gör en BatchCapture.

Importera batchlistor

Batchlistor kan du importera till vilket projekt du vill. Låt oss säga att du vill ha två klipp i ett nytt projekt som du håller på med. Du vet att dom finns på en särskild batchlista. Med projektet öppet så väljer du *File/Import/Batchlist*. Hela listan läses in till projektet. Markera de två klipp som finns i batchlistan som du skulle ta med och välj *File/Batch Capture*. Klippen läses in till hårddisken och "länkar" till filerna skapas i projektet du arbetar med.

Ett exempel på en Batchlista

Name	Durat	ion Log	Note In	Out Media	StartMed	ia End	Tracks	Good Labe	l Label Z
	Audio	Frame Siz	e Vid Rate	Compressor	Data Rate	Aud R	ate Aud F	Format Alpha	a Reverse Alpha
	Compo	site Pixe	el Aspect	Anamorphic	Field Dom	inance	Descriptio	nScene Shot/	/Take Angle
	Reel	Master Co	mment 1 Mast	er Comment 2	Comment 1	Comme	nt Z Maste	er ClipOffli	ine Last
Modif	ied	Film Safe							
* Ant	ikaffa	ären							
 Ang 	tàg								
Pass	går av	/00:00:05:	23 00:1	4:42:1700:14	:48:1400:	14:39:17	700:14:51:1	41V, ZA	No None
	1,2	720 x 576	25 fps	DV - PAL	3.6 MB/se	c 48.0	KHz 16-bi	it Integer	None/IgnoreNo
	Norma	1 PAL	- CCIR 601	No Lower	(Even)	Pass	går av		050624
Bâtmi	dsomma	ar		Yes	No Tod	ay, 22.2	26 No		
Stins	en	00:00:09:	13Stinsen ge	er signal	00:14:10:	1700:14	:20:0400:14	4:07:1700:14	4:23:041V, 2A
	No	None	1,2 720	x 576 25 fp	s DV	- PAL	3.6 MB/sec	48.0 KHz	16-bit Integer
	None/	IgnoreNo	Normal	PAL - CCIR	601 No	Lower	(Even)	Stinsen ge	r signal
		0506	524 Batmidso	mmar			Yes No	Today, 22.	26 No
* Harr	nen								
Änder	00:00	:06:03Bala	anserar på a	nkartampen	00:07:30:	1000:07	:36:1200:07	7:27:1000:00	7:39:121V, 2A
	No	None	1,2 720	x 576 25 fp	s DV	- PAL	3.6 MB/sec	48.0 KHz	16-bit Integer
	None/	IgnoreNo	Normal	PAL - CCIR	601 No	Lower	(Even)	Änder	
	05062	4 Bátmidso	mmar		Yes	No	Today, 22.	25 No	
Eliza	med 1	Lisa 00:0	0:03:23Eliz	a "Lookoff".	Lisa kol	lar fåge	1 00:07	7:01:0100:00	7:04:2300:06:58:
01	00:07	:07:231V,	ZA No	None	1,2 720	x 576	25 fps	DV - PAL	3.7 MB/sec
	48.0	KHz 16-b	oit Integer	None/Ignore	eNo Nori	nal	PAL - CCIR	601 No	Lower (Even)
	Eliza	med Lisa		05062	4 Bàtmids	ommar			Yes No
	Today	, 22.24	No						
* Hjo	rthägr	net							
Hjort	hägn1	00:00:02:	06Tágvissla	00:08:57:03	300:08:59:	0800:08	:54:0300:09	:02:081V, 2	ZA No
-	None	1,2	720 x 576	25 fps	DV - PAL	3.6 M	B/sec 48.0	KHz 16-b	it Integer
	None/	IgnoreNo	Normal	PAL - CCIR	601 No	Lower	(Even)	Hjorthägn1	
	05062	4 Bátmidso	mmar		Yes	No	Today, 22.	21 No	
Hiort	häanZ	00:00:19:	07Det var er	häst. Galor	operar 00:	09:37:15	00:09:56:2	100:09:34:1	500:09:59:211V.
ZA	No	None	1.2 720	x 576 25 fp	s DV	- PAL	3.6 MB/sec	48.0 KHz	16-bit Integer
537/6	None/	IgnoreNo	Normal	PAL - CCIR	601 No	Lower	(Even)	HjorthägnZ	
	05062	4 Bátmidso	ammar		Yes	No	Today, 22.	22 No	
* Slo	ttet	SIGNAL CONTRACTORS			1999	12.5		201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 - 201 -	
+ Str	andore	omenaden							

EDL – Utnyttjande av fler datorbaserade redigeringar i ett projekt

FCP kan exportera till, och importera ifrån, andra programvaror för redigering. I det sammanhanget kan batchlistor vara värdefullt. Men det finns ett *annat begrepp* som heter EDL, *Edit Descision List* som kan vara av ändå större värde. *En EDL innehåller en fullständig definition av hela innehållet i timeline*. En kombinerad lista av ingående klipp, vilka delar av klippen och var på timeline dom ligger, filter, övergångar mm. Du kan tex. använda EDL till att exportera sekvenser mellan projekt, eller hela filmer.

Ett användningssätt är att ta med sig projektet till en annan redigering. En redigering som har så mycket hårdvarustöd att allt sker i realtid. Sådana maskiner är självklart dyra! Att definiera vilka klipp man skall använda och det kreativa arbetet är tidskrävande. Det är inte alltid, som påpekats tidigare, nödvändigt att arbeta i full upplösning och/eller realtid. Man kan arbeta på en "klenare" dator. Så arbetar normalt den som gör sk. förredigering. Man redigerar filmen till så nära slutresultat som möjligt. I låg upplösning och kanske med en del krävande renderingar ogjorda.

Sedan exporterar man en EDL-fil. Filen blir sällan större än att den ryms på en diskett. Det är viktigt att se till att den är kompatibel med den redigering man skall använda för slutredigeringen. Det finns olika format för EDLs, se vidare FCP/Help. Tag sedan med din EDL och originalbanden till den "dyra" studion. Starta ett projekt och importera EDLfilen. Med hjälp av denna kommer datorn att kunna återskapa ditt projekt. Du kan göra batchcapture på klippen. Men denna gång i full upplösning. Sedan återskapas till fullo hela projektet. Slutligen - ge datorn ordern *Make/Movie*, och filmen byggs komplett med övergångar och allt, och i full upplösning.

	tle: Marief	red			
Forma	at: CMX :	3600	•		
Sortin	ig: Maste	er, Audio M	erged	•	
	arget Vide Omit Transi	o Track On itions	ly (V1)	Reel con B-R Pre- Gen	flicts: eel Edits -read Edits eric Edits
DL No	tes				
	File name Master Co	s 💽	:	Video	Levels Levels
Effe	ect Names:	Standard	l Names (Er	nglish)	•
Effe Iaster Sta	ect Names:	Standard	1 Names (Er 0 🗌 Drop	nglish) Frame	•
Effe Aaster Sta	ect Names: art Time: Mapping -	Standard	1 Names (Er	Frame	•
Effe Master Sta Audio M	ect Names: urt Time: Mapping - None	• Standard 01:00:00:0	0 Drop	Frame	C EDL 4
Effe Iaster Sta udio N A 1 A 2 A 3	ect Names: art Time: Mapping - None None	Standard Standard O1:00:00:0 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1 EDL 1	0 Drop	EDL 3 EDL 3	© EDL 4 © EDL 4 © EDL 4
Effe Master Sta udio M A 1 A 2 A 3 A 4	Inters ect Names: Int Time: Mapping – O None O None O None O None	• EDL 1 • EDL 1 • EDL 1 • EDL 1 • EDL 1 • EDL 1	I Names (Er	EDL 3 EDL 3 EDL 3 EDL 3 EDL 3 EDL 3	C EDL 4 C EDL 4 C EDL 4 C EDL 4 C EDL 4 C EDL 4

Avslutande ord

Den här delen av handledning för FCP har behandlat hur man får in material i datorn på ett professionellt sätt. Det är väsentlig kunskap. Lika väsentligt är det att man gör rätt när man slutligen renderar sin film för publicering. Vi återkommer till detta i en annan del.

Nils Wennerstrand P