

# **NCH Programvara**

# **Photostage Bildspelsprogram**

Den här användarhandboken har skapats för användning med  
Photostage Bildspelsprogram Version 10.xx

## Teknisk support

Om du har svårt att använda Photostage Bildspelsprogram läs det aktuella ämnet innan du begär support. Om problemet inte omfattas av den här användarhandboken vänligen se den aktuella Photostage Bildspelsprogram Online Teknisk support på

[www.nchsoftware.com/slideshow/sv/support.html](http://www.nchsoftware.com/slideshow/sv/support.html).

Om det inte löser ditt problem kan du kontakta oss med hjälp av de tekniska supportkontakterna som anges på den sidan.

## Förslag på programvara

Om du har några förslag på förbättringar av Photostage Bildspelsprogram eller förslag på annan relaterad programvara som du kan behöva, posta den på vår förslagssida på

[www.nch.com.au](http://www.nch.com.au). Många av våra mjukvaruprojekt har genomförts efter förslag från användare som du. Du får en gratis uppgradering om vi följer ditt förslag.

# Photostage Bildspelsprogram

## Innehållet

Introduktion.....	3
Hur man använder PhotoStage.....	4
Alternativ för kommandorad.....	6
Fliken Media.....	7
Snabb skapa dialog.....	8
Redigering i en extern redigerare.....	9
Exportera individuella ramar.....	10
Lägga till tomma bilder.....	11
Nedladdning från Molntjänster.....	12
Välj position för ny bild.....	13
Bakgrund Tema.....	14
Justera din bild.....	15
Inspelning Narrations.....	17
Effekter.....	18
Effekter - Text.....	21
Hastighetsförändring och spela video bakåt.....	22
Övergångar.....	23
Arbeta med ljud.....	26
Video Processor.....	27
NCH Ljudbibliotek.....	28
NCH Clipart-bibliotek.....	29
Förhandsgranska ett projekt.....	30
Alternativ för utdata.....	31
Lösa saknade filer.....	32
Fel vid inläsning av mediefiler.....	33
Referens för snabbtangenter.....	34
Lägga till bokmärken.....	35
NCH-programsvit.....	36
Google Authorization Process på Windows XP och Vista.....	37
Licensvillkor för programvara.....	38

## Arbeta med Ljud

Överlappande ljudklipp.....	40
Ljud Ducka.....	41
Ljudeffekter.....	42

## Effekter

Förstärk.....	43
Kompressor.....	44
Eko.....	47
Pitch Shifter.....	48
Reverb.....	49
Flanger.....	50

Kör.....	51
Snedvridning.....	52
<b>Ljudrensning</b>	
Högpasfilter.....	53
Lågpasfilter.....	54
<b>NCH Ljudbibliotek</b>	
NCH Ljudbibliotek.....	55
<b>Slutför ett projekt</b>	
Spara en video på datorn.....	56
Bränna en video.....	57
Spara som bildsekvens.....	58
Dropbox.....	59
Flickr.....	60
Google Drive.....	61
Microsoft OneDrive.....	62
Vimeo.....	63
Youtube.....	64
HTML5 för webbplats.....	65
<b>Skärmreferenser</b>	
Flickr Tillstånd.....	66
Färgväljaren Dialog.....	69
Bränna ljud-CD.....	70
Vänligen Välj den Enhet som ska användas.....	71
Klipp Volym.....	72
Anpassad upplösning.....	73
Anpassad upplösning (360-graders video).....	74
Anpassad bildhastighet.....	75
Upptäckt format.....	76
Dvd Bitrate Inställningar.....	77
Skapare av skivmeny.....	78
Välj mallar.....	79
Inställningar för automatisk uppdelning.....	80
Inställningar för slinga.....	81
Inställningar för GIF-kodning.....	82
Välj Stream.....	83
Ange position.....	84
Välj ny varaktighet.....	85
Justera marginaler.....	86
Alternativ ~ Allmänt.....	87
Alternativ ~ Mediefiler.....	88
Alternativ ~ Andra.....	89
Alternativ ~ Tal till text.....	90

# Introduktion

PhotoStage är ett program för att skapa video bildspel från dina digitala bilder, foton och videofiler.

## Funktioner

- Ladda en mängd olika bildfilsformat som .jpg, .gif, .tiff, .png, .bmp och många andra.
- Stöder ett stort antal videoformat (.avi, .mkv, .mp4, .wmv, etc.) samt en stor variation av ljudformat (.m4a, .mid, .mp3, .wav, .wma, etc.).
- Skriv videobildspelet i val av format för att spela upp det var som helst: DVD, Windows PC, Mac och CD. Många bärbara enheter stöds också: iPod, PSP, mobiltelefon och iPhone.
- PhotoStage kan du ladda upp exporterade videofiler till Dropbox, Flickr, Google Drive, OneDrive, Vimeo och YouTube.
- Berätta ditt bildspel med hjälp av mikrofonen.
- Förhandsgranska ditt bildspel live när du redigerar.
- Lägg till effekter och övergångar inklusive korstoning och färgjusteringar.
- Enkelt, intuitivt och kraftfullt gränssnitt.

## Systemkrav

- Windows XP / Vista / 7 / 8 / 10
- Windows-kompatibelt ljudkort

**Anm.:** Vissa effekter kräver DirectX 9.0c kompatibel 3D-accelererade grafikort, med up-to-date drivrutiner. Om systemet inte har en effekten **Spin** kommer inte att vara tillgänglig.

## Rekommenderas

- CPU med dubbla kärnor

PhotoStage är bara en komponent i NCH Software Suite. Om du inte har gjort det redan, besök <http://www.nchsoftware.com/software/index.html> ladda ner många andra relaterade program.

# Hur man använder PhotoStage

Detta är en översikt över hur du använder PhotoStage för att skapa en video bildspel.

## Lägga till bilder

Starta projektet genom att lägga till filer i området Medielista. Varje bild eller video du lägger till PhotoStage anses vara en **bild**. Om du vill lägga till filer i PhotoStage klickar du antingen **på Lägg till media-knappen** dropdown i verktygsfältet och väljer att om Lägg till media **från dator eller Lägg till media från kamera/telefon**, eller någon av **knapparna Lägg till foton**, **Lägg till videoklipp** eller **Lägg till ljud** till höger om Medielistan. I filwebbläsarens dialog väljer du de filer du önskar använda och klickar på **Öppna**.

När dina filer har lagts till, om du vill ta bort någon av dem, högerklicka på filerna och välj **Ta bort** objekt från menyen.

## Lägga till media i bildspelet

När du har lagt till alla dina media i Medielistan kan du sedan lägga till dem i bildspelet. Du kan göra detta på två sätt:

1. Från området Medielista: Markera bara filen i medielistan och, med vänster musknapp som trycks, dra den nedåt till bildspelsområdet. Alternativt kan du högerklicka på den valda filen och välja **Lägga till objekt i bildspelet** från menyen. Din bild har nu lagts till bildspelet och är en del av ditt projekt.
2. **Lägg till i bildspel** knappen: Klicka på de filer du vill flytta så de markeras, tryck sedan på knappen, vid medielistans högra sida.

När dina filer har **lagts** till, om du vill ta bort någon av dem, högerklicka på bilden och välj **Ta bort markerade bilder** från menyen, eller **Ta bort alla bilder för** att ta bort alla bilder. I alternativ kan du använda delete-knappen (med en röd 'X' ikon) under förhandsgranskningspanelen, detta kommer att ta bort bilden som för närvarande syns i förhandsgranskningen.

## Justera varaktigheten för en bild

Om du vill ändra hur länge en bild visas kan du klicka på hur länge du visar under bilden i bildspelet eller genom att dubbelklicka på bilden. En dialogruta visas som visar bilden och en textruta med den aktuella varaktigheten i den. Ändra talet så att det är det antal sekunder som du vill att bilden ska visas för och klicka sedan på **Använd** för att använda den nya varaktigheten på bilden.

## Redigera bilder i bildspelet

Du kan **lägga till** effekter i bilderna i bildspelet genom att först klicka på bilden, sedan på en av effektflikarna som finns till vänster om förhandsgranskningen kan du välja **mellan Redigera**,

**Effekter**, **Animering** och **Text**. Flikarna är åtkomliga även från **videotop** menyen. Om du vill använda effekter på flera bilder samtidigt markerar du den första bilden, håller skifftangenten och vänsterklickar på den sista bilden du vill välja, välj sedan den effekt du vill använda **på meny Video -> Använd effekt**. Om du vill veta mer om de olika effekterna, vänligen se [Effekter](#).

Om du vill **lägga till** en övergång mellan bilderna klickar du på knappen mellan två bilder i bildspelet och plockar den övergång du vill använda, ändrar varaktigheten om så önskas, klickar sedan på **Använd**. Alternativt kan du välja den första bilden, klicka sedan på **Video -> Övergångar...** i den övre menyen. Du kan också flervalsbilder och använda en enda övergång för många bilder. Om du vill veta mer om de olika övergångarna, vänligen se [Övergångar](#).

## Sorteringsbilder i bildspelet

Du kan sortera bilderna i bildspelet genom att högerklicka någonstans i videobildvisningen och välja **Ändra ordning på Alla/Markerade bilder** på snabbmenyn, en kontextundermeny öppnas som visar möjliga sätt att sortera bilderna på. Om mer sedan en bild är markerad då kommer endast de markerade bilderna att sorteras.

## Välja flera bilder i bildspelet

Det finns tre sätt att markera flera bilder i bildspelet:

1. Genom att hålla **Skift-tangenten** och sedan trycka på vänster eller höger knapp på tangentbordet.
2. Genom att hålla skift-tangenten sedan klicka på den sista bilden du vill markera.
3. Dubbelklicka på en bild sedan dra vänster eller höger för att markera flera bilder.

### Lägga till ljud och berättarröst

Du kan lägga till ett ljudspår i bildspelet genom att först lägga till ljudfilen i området Medielista (med **knappen Lägga till media** från verktygsfältet). Om ljudfilen inte är tillräckligt lång för bildspelet kan du lägga till ytterligare en ljudfil i Området Soundtrack efter det.

Alternativt kan du välja att lägga till ljud effekter från **NCH Sound Library** genom att högerklicka på valfritt tomt utrymme på ljudspåret och välja **Lägg till ljud från NCH Sound Effect Library** på snabbmenyn. På samma sätt kan cliparts läggas till från **NCH Clipart-biblioteket** genom att högerklicka på eventuellt tomt utrymme i bildspelet och välja **Lägg till Clipart Från NCH Clipart-bibliotek** på snabbmenyn. Filen du väljer läggs till på den plats du har högerklickat på. Du kan också **lägga till berättarröst** i bildspelet. Välj först den bild du skulle vilja börja berätta från, klicka sedan på **Narrate knappen** från verktygsfältet. Konfigurera berättarröstalternativen om det behövs och tryck sedan på **knappen Spela in** för att påbörja inspelningen. När du har berättat klart klickar du på **knappen Stopp**. Berättarrösten läggs automatiskt till i ditt bildspel från den punkt du valt.

Endast en ljudfil hörs i taget, och ljudfiler kommer automatiskt att blekna för att låta en annan ljudfil höras. Om du till exempel har lagt till en videobild hörs dess ljud över ljudspåret eller berättarrösten. En berättarröst kommer att höras över soundtracket.

### Spara och ladda ditt videoprojekt

Om du vill spara projektet väljer du **Arkiv -> Spara projekt som på menyn** och väljer en målfil som du kan spara projektet i. Spara detta sätt gör att du kan komma tillbaka och redigera ditt bildspel projekt senare.

Om du vill läsa in det **sparade projektet väljer du Arkiv -> Öppna** projekt på menyn. Välj sedan din sparade projektfil.

**Varning:** När du sparar din projektfil du faktiskt inte spara dina bilder i den. Endast filnamn sparas. Om du vill att alla data inklusive bilder, berättarröster och ljudspår vara säkra inte byta namn, ta bort eller flytta några filer som används i projektet från sina ursprungliga mappar. Om du vill flytta ditt projekt tillsammans med dina filer måste du gå till **Filer -> Säkerhetskopiera projektfiler till mapp**.

### Skapa bildspelet Movie Slideshow

När du har lagt alla dina bilder, videor, musik och berättarröster tillsammans måste du fortfarande bygga bildspelet. Öppna fönstret **Installationsprogram för videoutmatning** genom att klicka på **knappen Exportera** i verktygsfältet. Välj målenhet och format du vill bygga ditt projekt för. Ändra namnet på din utdatavideofil i **fältet Spara** mål. Det finns en hjälpsida för varje måltyp (få tillgång till dem genom att **trycka på F1-tangenten** medan du har den sida du behöver hjälp med öppen).

När du har valt utdataformat och spara alternativ, klicka på **knappen Skapa** längst ned på fliken för att skapa filmen. Om du inte har sparat projektet kommer en dialog att fråga om du vill spara innan du skapar filmen.

## Alternativ för kommandorad

Lägga till filer i PhotoStage kan göras med hjälp av kommandoraden. Den PhotoStage körbar är vanligtvis ligger på "C:\Program Files\NCH Software\PhotoStage\photostage.exe".

Användningen av kommandoraden är:

**Användning: fotostage.exe [filer att lägga till]**

Där:

**Filer att lägga till** innehåller en lista över filer som ska läggas till PhotoStage. Varje post bör vara en absolut bana åtskilda av ett blanksteg. Filer kommer automatiskt att läggas till i sekvensen.



# Fliken Media

Den här sidan beskriver **fliken Media**. För en allmän översikt om hur du använder PhotoStage, se [Hur man använder PhotoStage](#).

## Använda fliken Media

På fliken Media visas en lista över alla filer som du vill använda i projektet. Detta kan omfatta foton och andra bilder, videor och ljudfiler.

- Om du vill lägga till filer i listan trycker du på någon av **Lägg till foton**, **Lägg till ljud** Eller knappar, beroende på vilken filtyp du vill lägga till. Bläddra till de filer du vill lägga till, markera dem och tryck sedan på Öppna.
- Om du vill ta bort filer från listan väljer du dem först i listan och trycker sedan på **Ta bort** på ditt tangentbord.
- Om du vill lägga filer i bildspelet klickar du antingen och drar dem från listan till bildspelet (det grå området under tidslinjen) eller markerar dem i listan och trycker på knappen **Lägg till i bildspel** Knappen.
- Om du vill infoga en tom bild i bildspelet trycker du på **Lägga till en tom bild** Knappen. Om du vill välja färg på bilden innan du lägger till den trycker du på pilen till höger på knappen.
- Klipp kan sorteras efter **Namn** Eller **Skapande datum** och även Stigande eller Fallande, kan detta göras genom att ändra rullgarden ner **Sortera media efter** .

## Organisera filer i mappar

En mapp kan skapas i listan för att organisera dina filer. För att skapa en ny mapp, använd knappen **Skapa ny mapp** och lägg sedan till filer i den genom att dra filer till mappen eller öppna mappen och sedan lägga till filer med knapparna **Lägg till foton**, **Lägg till ljud eller Lägg till videor** .

För närvarande stöds inte kapslade mappar. Om du vill gå tillbaka till den överordnade mappen använder du knappen **Återgå till överordnad mapp**.

# Snabb skapa dialog

Använd dialogen Snabb skapa för att snabbt skapa ett bildspel med hjälp av en mapp med bilder. Du kan öppna dialogen Snabb create genom att trycka på knappen **Guiden** i verktygsfältet.

Sedera så här om du vill skapa ett bildspel med dialogrutan Snabb create:

1. Välj den mapp med bilder du vill använda genom att klicka på knappen Bläddra högst upp i dialogen.
2. Bestäm om du vill ta med några mappar inuti huvudmappen som du angav i det sista steget. Om du vill ta med alla mappar inne i huvudmappen kontrollerar du **Inkludera undermappar** Rutan.
3. Du kan också inkludera de filer som redan lagts till inne på mediefacket genom att kontrollera **Inkludera medielagerplats** Rutan.
4. Om du vill kan du ändra vilka bilder från den valda mappen som kommer att läggas till. Om du vill välja vilka bilder som ska användas trycker du på **Välj** Knappen. (Som standard kommer alla bilder och videor från den valda mappen att läggas till.)
5. Välj hur länge du vill att varje bild ska visas i **Standard** ingång inuti **Bildvisningslängd** Grupp.
6. Alternativt kan du, efter att du har valt en ljudfil nedan, välja **Anpassa alla bilder till ljudspår** alternativet, som automatiskt kommer att justera dina bilder så att de kommer att sluta samtidigt som din ljudfil.
7. Välj en ljudfil om du skulle vilja. Om du vill använda en från NCH-ljudbiblioteket väljer du **Använda ljud från NCH Sound Library** från den **Ljud** listruta. Annars väljer **Använda en ljudfil från min dator** för att lägga till en ljudfil som du har lagrat på datorn. Alternativt kan du välja **Använd alla i ljudmapp** för att välja en mapp som innehåller ljudklipp som ska importeras i bildspelet. Det sista alternativet är **Använd alla i bildmapp**, kommer det här alternativet att importera alla ljudklipp som finns i den valda bildmappen i bildspelet.
8. Om du vill lägga till ett tema i ditt bildspel välj en från listrutan. I den **Bakgrund Tema** dialog du kommer att kunna förhandsgranska bilderna som används som bakgrundsbilder, välj den **Intro / Outro Titel** text som ska användas i de första / sista sekvensklippen som kommer att läggas till bildspelet.
9. Ange varaktigheten och välj en övergångstyp i listrutan, eller välj den **Randomize** checkbox för att använda slumpmässiga övergångar. Övergången kommer att tillämpas på förändring mellan en bild och nästa.
10. Tryck **Skapa** för att avsluta skapandet av ditt bildspel. Om **Spara bildspel efter skapande**

## Redigering i en extern redigerare

Så här redigerar du en fil som du har lagt till i PhotoStage i en extern redigerare:

Högerklicka först på filen i medielistan och välj **Redigera i extern redigerare** (för bild- och ljudfiler) eller **Redigera utanför PhotoStage** (för videofiler) från snabbmenyn.

Om du har angett en extern redigerare i **fliken Annat** i **alternativdialogen**, då öppnas den editor du har valt. Annars kommer standardredigeraren att öppna (WavePad för ljudfiler, PhotoPad för bildfiler, VideoPad för videofiler).

Gör eventuella ändringar i den externa redigeraren och tryck på spara. Stäng den externa redigeraren när spara är klar.

Ändra tillbaka till PhotoStage. Det bör finnas ett meddelande som säger "Redigering i en extern editor ... Tryck på Ok när det är klart". Tryck på ok-knappen.

PhotoStage kommer att ladda om filen så att dina ändringar syns. Observera att för en video kanske originalfilen inte skrivs över av den externa videoederaren (t.ex. VideoPad). I så fall måste du lägga till den nya filen (skapad av videoederaren) manuellt i PhotoStage.

## Exportera individuella ramar

Du kan exportera en enskild ram från bildspelet genom att först navigera till ramen (så att den syns i förhandsvisningsområdet för bildspelet), och sedan klicka **på bildspelet -> Ta snapshot-menyn**.

Ramen kommer att sparas i mappen Snapshots som anges på **fliken Mediefiler** i **alternativdialogen**.

**Anm.:** Du kan exportera hela ditt bildspel som en serie bilder genom att klicka på knappen Exportera i **verktygsfältet** och välja **Bildsekvens** som utdataformat.

## Lägga till tomma bilder

Använd tomma bilder för att lägga till en intoningseffekt i början av bildspelet, en rubrik i början av bildspelet, krediter till bildspelslutet, avbrott mellan scener eller för att ge extra tid för att ljud ska höras före eller efter bildspelet.

Du kan lägga till tomma bilder i bildspelet genom att klicka på **knappen Lagg till tom** i verktygsfältet, eller knappen Lagg till **en** tom bild bredvid medielistan. Om du klickar på någon av dessa knappar visas en dialog som låter dig välja om du vill lägga till ett enfärgat färgstomt klipp eller ett toningsklipp.

När du har klickat på en av dessa knappar kommer dialogrutan Välj position för en ny bild att visas. Dina val är:

- **Skjutreglagets position** Om du lägger till tomma bilder på skjutreglagets position i projektet kan du lägga till bilder mitt i bildspelet. Tomma bilder mitt i programmet kan användas för att skapa pauser mellan scener, eller som bakgrund för bildtexter.
- **Början av tidslinjen** Om du lägger till en tom bild i början av projektet kan du tvinga fram en viss mängd tom skärm innan huvudfilmen börjar. Detta kan vara till hjälp om du vill börja din film med en ansamling av musik, en röst över eller lägga till en titel.
- **Slutet på ett spår** Om du lägger till en tom bild i slutet av projektet kan du tvinga fram en viss mängd tom skärm i slutet av filmen. Detta kan vara till hjälp om du fortfarande har ljud som du vill ha spelat, men ingen video att visa, eller om du vill lägga till krediter eller en slutbild.

# Necladning från Molntjänster

Du kan lägga till mediefiler från **Dropbox**, **Google Drive** eller **One Drive**. Om du vill göra det väljer du moln-menyn i verktygsfältet och väljer från en av de molntjänster som stöds. Du omdirigeras sedan till inloggningssidan och kommer att om bes att ange dina autentiseringsuppgifter.

## Välja filer som ska hämtas

Efter lyckad inloggning kommer molnfilutforskaren att visas så att du kan välja de filer som ska hämtas (flera filer stöds). Endast video-, ljud- och bildfiler som stöds av PhotoStage kan laddas ner. För Google Drive, kommer det att låta dig välja för filer att ladda ner inuti PhotoStage mappen i din fjärrhet.

## Lägga till hämtade filer i sekvens

Om det finns filer som hämtats utan problem, kommer du att bli tillfrågad om dessa kommer att läggas till sekvens eller bara till media bin.

## Välj position för ny bild

När du lägger till bilder i bildspelet kommer **dialogrutan Välj position för en ny** bild att visas, beroende på inställningarna för nya bildpositioner som ställts in i dialogrutan Alternativ. Dina val är:

- **Skjutreglagets position** Om du lägger till bilder på skjutreglagets position i projektet kan du lägga till bilder mitt i bildspelet.
- **Början av tidslinjen** Alla bilder som du lägger till kommer att infogas innan bilder som redan finns på bildspelet.
- **Slutet på ett spår** Alla bilder som du lägger till kommer att placeras efter bilder som redan finns på bildspelet.

Se även: [Lägg till tomma bilder](#)

# Bakgrund Tema

Om du vill lägga till ett tema i ditt bildspel kan du göra det med [hjälp av Snabb skapa dialogruta tema](#) listrutan eller klicka på **Välj ...** knappen bredvid, gör det kommer att öppna **dialogrutan Bakgrundstemat**.

I denna dialog kommer du att kunna:

- Välj mellan de olika teman som finns med hjälp av **den neddragningslista** för tema som finns i det övre vänstra hörnet i dialogen. När du väljer ett tema bilderna i listan kommer att uppdateras.
- Ändra texten som används i intro-klippet i **Intro-titelns** inmatning. Observera att det första klippet kommer också att innehålla en bild överlägg slumpmässigt plockas från de tillagda bilderna.
- Ange att texten ska användas i outro-klippet i **Outro-rubrikens inmatning**.

## Hantera teman

Bortsett från teman inbyggda i PhotoStage, kan anpassade bakgrundstema bilder läggas med dialog under bakgrund teman effektpanelen. I dialogen kan du lägga till eller ta bort teman (upp till 20) och bilder som du kan ange ett eget bildnamn för. En förhandsgranskning av bakgrundsbilderna för varje tema visas också.



# Justera din bild

Dialogen **Justera din bild** är olika beroende på vilken typ av bild du har valt. För att öppna **dialogrutan Justera din bild** klickar du på hur lång tid (till exempel '3.0') som skrivs under den bild du vill justera.

## Bilder och Foton:

Om du har valt en bild kommer **dialogrutan Justera din bild** att ha dessa kontroller:

- Varaktighet i sekunder: Ange hur lång tid du vill att din bild ska visas för i rutan.
- Använd för alla: Om du **klickar på Använd för** alla tillämpas varaktigheten på alla bilder i bildspelet.

## Tomt klipp, övertoning och mönster:

Bortsett från kontrollerna för **bilder och foton** kan följande alternativ användas för att växla mellan tomma klipptyper:

- Tomt klipp: Ett enfärgat tomt klipp
- Övertoning: Ett klipp med övertoningsbakgrund
- Mönster: Ett klipp med mönsterbakgrund från en förinställd eller anpassad bild

## Videoklipp:

Om du har valt en video kommer du att ha dessa kontroller:

- Spela upp, pausa, gå till start, gå till slutet: Använd dessa kontroller för att navigera genom din video.
- Starttid: Klicka på värdet Starttid för att ange vilken plats din video ska börja spelas upp från. Alternativt, navigera till den plats du vill att det ska börja spela från och klicka på den röda **Set ingångspunkten till här flagga** knappen. Du kan också dra den röda starttidspilen på tidslinjen under förhandsgranskningen.
- Sluttid: Klicka på värdet Sluttid för att ange vilken plats din video ska sluta spela på. Alternativt, navigera till den plats du vill att det ska sluta spela på och klicka på den blå **Set utgångspunkten till här flagga** knappen. Du kan också dra den blå sluttidspilen på tidslinjen under förhandsgranskningen.
- Spara som nya medier: Genom att **trycka på knappen Spara** som nya medier kommer din video att sparas som ett nytt media med de Start- och Sluttidspositioner du har valt. Du hittar det nya mediet i Medielistan.
- Zooma in/ut: Använd knapparna Zooma in eller Zooma ut eller genvägarna Num + / Num - för att zooma in eller ut på tidslinjen. Du skulle kunna använda detta för att hjälpa dig att positionera start- och sluttid på exakt rätt plats.
- Skift+G: Tryck på Skift+G för att ställa in tidslinjens position.

## Ljud:

Om du vill öppna dialogrutan Justera media för en ljudfil högerklickar du på den och väljer **Justera varaktighet**. Om du har valt en ljudfil kommer du att ha dessa kontroller:

- Spela upp, pausa, gå till start, Gå till slut: Använd dessa kontroller för att navigera genom din ljudfil.
- Starttid: Klicka på värdet Starttid för att ange den plats ditt ljud ska börja spelas upp från. Alternativt, navigera till den plats du vill att det ska börja spela från och klicka på den röda **Set ingångspunkten till här flagga** knappen. Du kan också dra den röda starttidspilen på tidslinjen under förhandsgranskningen.
- Sluttid: Klicka på värdet Sluttid för att ange platsen som ljudet ska sluta spela på. Alternativt, navigera till den plats du vill att det ska sluta spela på och klicka på den blå **Set utgångspunkten till här flagga** knappen. Du kan också dra den blå sluttidspilen på tidslinjen under förhandsgranskningen.
- Spara som nya media: Om du trycker **på knappen Spara**

som nya media sparas ljudfilen som ett nytt medium med de Start- och Sluttidspositioner du har valt. Du hittar det nya mediet i Medielistan.

- Zooma in/ut: Använd knapparna Zooma in eller Zooma ut eller genvägarna Num + / Num - för att zooma in eller ut på tidslinjen. Du skulle kunna använda detta för att hjälpa dig att positionera start- och sluttid på exakt rätt plats.
- Skift+G: Tryck på Skift+G för att ställa in tidslinjens position.
- Tona punkter: Den blå linjen i mitten av ljudvågen förhandsvisningen visar volymnivå ljudet kommer att tona till. Om du till exempel gradvis vill öka volymen drar du i slutet av linjen uppåt. Om du drar mitt på linjen skapas en ny toningspunkt. Högerklicka för att ta bort toningspunkter.
- Anpassa bilder till ljud: Välj från listan om du vill tillämpa Anpassa bilder på ljud varaktighet, Loop Audio thru Bildspel eller Tona ljud i slutet av Slides. **Anpassa bilder till ljud Varaktighet kommer** att justera video / bild bildlängd för att passa varaktigheten av ljudklipp. Välj **Loop Audio thru Bildspel för** att upprepa ljudklippet genom slutet av bildspelet. **Fade Audio vid slutet av bilder kommer** att trimma ljudet för att passa video / bild bilder varaktighet och tillämpa en 1 sekund tona ut i slutet.
- Volymkontroll: Flytta volymreglaget för att justera ljudklippets volym.
- Förstärka: Använd **Amplify-effekten** på ljudklippet.

När du har justerat klart ditt medium trycker du på **knappen Använd** för att spara ändringarna och stänga dialogen. Om **Amplify** har tillämpats kommer effekten att läggas till i spåreffektslistan och förstärka inställningarna återställs.

Om du **öppnar dialogrutan Justera** din bild från mediefilen kommer det att ingå ett Alternativ för **Lägg** till och tillämpa, vilket kommer att spara dina ändringar och automatiskt lägga till bilden på tidslinjen.

# Inspelning Narrations

Du kan spela in egna berättarröster som du vill lägga till i bildspelets projektet. Om du vill spela in en berättarröst markera en bild i bildspelet och tryck på **knappen Berätta** i verktygsfältet **eller bildspelet -> Berätta...**, **kommer dialogrutan** Berättarröst att visa upp.

## Föberedelser för att spela in

Förbered en berättarröst för att spela in genom att först välja källan Ljud i på **drop-menyn** Capture Från. Ge sedan din berättarröst ett namn och välj den plats på datorn där du skulle vilja spara inspelningen. Du är nu redo att börja inspelningen.

## Spela in en berättarröst

Om du vill börja spela in en berättarröst väljer du först bilden från bildspelet där du vill börja berätta. Öppna dialogrutan **Berättarröst**. Klicka sedan på knappen Spela in och börja prata. När du har berättat klart klickar du på knappen Stopp. Din berättarröst kommer automatiskt att läggas till bildspelet vid bilden du valde att börja berätta. Om du skulle vilja berätta på flera platser i projektet kan du upprepa processen eller Spela in/stoppa hur många gånger du vill. Observera att om du berättar en bild, kommer PhotoStage automatiskt att öka varaktigheten för bilden så att den passar längden på berättarrösten **när det automatiskt öka varaktigheten för berättat** foto kontrolleras.

## Åter spela in en Berättarröst

Om du vill göra om berättarrösten, klicka på ljudfältet på berättarröstens soundtrack för att välja den. Tryck på **snabbtangenten** Ta bort på tangentbordet, så raderas berättarrösten. Gå igenom inspelningsprocessen igen.

# Effekter

## Tillämpa effekter

Till vänster i **förhandsgranskningsrutan** finns det fyra effektflikar: **Redigera**, **Effekter**, **Animeringar** och **Text**. I varje flik kan du hitta olika effekter att använda på bilderna. Om du vill använda en effekt klickar du för att markera en bild i bildspelet och klickar på en av effektflikarna. Välj den effekt du vill använda från Effektbiblioteket. Du kan sedan göra justeringar med hjälp av förhandsgranskningsfönstret för att se hur effekten kommer att se ut. Om du vill ta bort en effekt hittar du den i listan med rubriken **Tillämpade effekter** och slickar sedan den vita X-knappen bredvid effekten.

## Effekter utan alternativ

Det finns många effekter som inte har inställningar för dig att konfigurera. Dessa är oftast självförklarande, men om du inte vet vad de gör, är det bästa sättet att ta reda på att välja dem och sedan titta på förhandsvisningen. Om du inte gillar resultatet kan du ta bort effekten genom att klicka på det vita X bredvid effekten i listan **Tillämpade effekter**.

Effekterna utan alternativ är:

- **Automatiska nivåer** - den här effekten ändrar automatiskt ljusstyrkan, kontrasten och gamman till deras optimala värden.
- **Svartvitt** - tar bort all pigmentering från bilden och gör svartvitt
- **Kantidentifiering** - mörkar bilden och markerar bildens starkaste linjer
- **Hue Cycle** - ändrar bildens färg kontinuerligt genom att växla mellan en rad färger
- **Negativ** - byt alla färger mot deras negativa, som i en remsa av kamerafilm
- **Gammal film** - gör rutschkanan svartvit och animerar den med en skakig gammal filmeffekt
- **Posterize** - tillämpar ett förenklat färgschema på bilden
- **Regndroppar** - får det att se ut som regndroppar faller på rutschkanan
- **Ripple** - animerar bilden med en krusningseffekt
- **Sepia** - tar bort de flesta pigmentering, förutom en rödbrun nyans, vilket ger bilden en antik känsla
- **Snurra** - animerar bilden genom att rotera bilden
- **Vågor** - animerar bilden med en vågig effekt

## Effekter med alternativ

Det finns också effekter med inställningar du kan ändra. Alternativen kommer att visas under rubriken i listan **Tillämpade effekter**. Du kan visa eller dölja alternativen genom att klicka på den vita pilen till vänster om effektnamnet i listan.

### Automatisk zoom

Med alternativet Automatisk zoomning kan du använda en snabb zoomeffekt med hjälp av förinställda alternativ. Alternativen är att zooma in eller zooma ut.

### Bakgrund

Lägger till en bakgrundsbild i bilden. Välj från de förinställda teman och bilder för att lägga till bakgrunden.

### Kantlinje

Lägger till en kantlinje runt bilden. Använd skjutreglaget för att justera kantlinjens bredd och färgväljaren för att välja vilken färg som ska användas på kantlinjen.

### Ljusstyrka

Justera Ljusstyrkan på Bilden med hjälp av spårlisterna.

### Tecknad film

Får bilden att se ut som om den är en tecknad film. Använd spårlisterna för att justera antal färger, kanter och detaljkvalitet.

### Färgkurvor

Mappar om varje färg i bilden eller videon från den ursprungliga färgen till en som definieras av färgkurvan.

### **Kontrast**

Justera Kontrasten på Bilden med hjälp av spårlisterna.

### **Beskär**

Med det här alternativet kan du välja den region för en bild som du skulle vilja visas i filmen. Välj regionen genom att dra hörnen på den röda bindningsrutan med musen till önskad storlek och region.

Håll Skift-tangenten för att behålla proportioner, eller välj ett proportioner alternativ från **gruppbboxen** Behåll proportioner.

### **Exponering**

Detta alternativ kommer att simulera kamera under / över exponering.

### **Fiskögon**

Gör att du kan simulera en fisheye kamera lense eller att ta bort en fisheye effekt.

### **Gamma**

Justera Gamma av Bilden med hjälp av spårlisterna.

### **Nyans**

Det här alternativet kommer att lägga till en tonad nyans i bilden. Om du vill välja färg på färgtonen skjuter du nyansreglaget åt vänster eller höger tills önskad färg är markerad.

### **Spegel**

Speglar ena halvan av bilden på den andra halvan av bilden. Med pulldown-listan kan du välja spegelriktning.

### **Buller**

Noise-effekten kommer att lägga till en animerad TV statisk brus i bilden. Mängden brus kan ökas eller minskas med hjälp av reglaget Brus.

### **Panorera**

Med alternativet Panorera effekt kan du använda en snabb paneringseffekt med hjälp av förinställda alternativ. Alternativerna är att panorera från vänster till höger eller panorera från höger till vänster.

### **Rotera**

Du kan rotera bilden genom att använda det anpassade skjutreglaget eller klicka på knapparna 90 grader medsols eller motsols.

### **Oljemålning**

Använd skjutreglaget för att ändra penselstorleken som används för att skapa effekten Oljemålning. Flytta till höger kommer att öka penselns storlek, medan flytta till vänster kommer att göra borsten mindre.

### **Pixelate**

Använd skjutreglaget för att öka eller minska pixelstorleken. Flytta till höger kommer att öka storleken, medan flytta till vänster kommer att göra det mindre.

### **Mättnad**

En bilds färgmättnad kan ökas eller minskas med hjälp av mättnadsverktyget. Skjut kontrollen åt vänster för att desaturate bilden, eller till höger för att mätta färgen.

### **Jämnhet**

Använd skjutreglaget för att ändra bildens jämnhet. Flytta till höger kommer att göra bilden skarpere, medan flytta till vänster kommer att göra att bilden.

### **Hastighet**

Använd effekten Hastighet för att ändra hastigheten på din bild. Om du drar reglaget åt höger ökar hastigheten och om du drar åt vänster minskar hastigheten. Du kan också ändra uppspelningsriktningen genom att välja **alternativet Spela upp klippet baklänges**. Se ämnet [Hastighetsändring och spela upp video bakåt](#) för mer information om denna effekt.

### **Temperatur**

Använd skjutreglaget för att ändra temperaturen på bilden. Den här effekten kan användas för att korrigera ett klipp som visas för gult eller för blått. En negativ temperatur kylar färgerna i klippet, en positiv temperatur värmer färgerna i klippet.

### **Plattor**

Gör din bild ser ut som den är gjord av plattor. Följande är de alternativ som kan ändras:

- Antal - Flytta skjutreglaget för att ändra antalet brickor som ska visas.
- Avstånd - Flytta det här skjutreglaget för att ändra avståndet mellan varje bricka.
- Form - Radioknapparna kommer att ändra formen på tegel vara antingen rektangulär eller sexkantig.

### **Färgton**

Färgtons bilden med en RGBA (röd / grön / blå / alfa) färgvärde. Använd de tillgängliga skjutreglagen för att ändra värdena Röd, Grön och Blå. **Skjutreglaget** Intensitet ändrar färgens alfavärde.

### **Bildöverlägg**

Om du vill lägga till en bild ovanpå den markerade bilden klickar du på alternativet Bildöverlägg i fliken Effekter och anger önskad bild i fältet Bildfil. Alternativen för att formatera bilden är:

- Justering - De nio justeringsknapparna representerar var bilden kommer att justeras i förhållande till bilden. Om du till exempel vill centrera bilden i bildens allra mitt klickar du på knappen för den mellersta justeringen.
- Scroll - välj en bläddra alternativ för att få din bild in på skärmen och passera igenom under den tid som bilden.
- Storlek – använd storleksreglaget för att styra hur stor bilden ska visas på bilden.
- Marginal – Använd marginalreglaget för att styra avståndet mellan bilden och ramkanten.
- Opacitet – Använd opacitetsreglaget för att styra hur ogenomskinlig bilden ska visas på bilden.
- Tona in och ut - kolla det här alternativet för att få bilden att tona in och ut på bilden.

### **Tvåfärgad**

Alla mörka områden i bilden ersätts med **Första färgen och** alla ljusa områden med Andra

### **Vinjett**

Vignette-effekten gör att bilden tonas ut till en angiven färg vid sina kanter. Den kan användas för att simulera ljuset fånga egenskaper hos en gammal kamera, eller för att lägga till en mjuk elliptisk gräns. Justera bredden och intensiteten med hjälp av skjutreglagen. Om du vill ändra vinjetteringsfärgen använder du färgväljaren.

### **Zooma**

Med det här alternativet kan du lägga till zooming och panorering i din bild. Ändra markeringen genom att zooma in och ut med skjutreglaget och ändra storlek på den röda rektangeln.

Välj den position du vill att bilden ska börja vid på den första bilden.

Välj den position du vill att bilden ska sluta vid på den andra bilden.

När du ändrar antingen start- eller slutpunkten kan du klicka på flaggknappen bredvid skalreglaget för att se en större bild med fler alternativ.

När du har tillämpat effekten kommer videon automatiskt att zooma och panorera från startpunktens storlek och placering så att den slutar vara slutpunktens storlek och placering när bilden har nått sitt.

# Effekter - Text

## Textöverlagring

Om du vill lägga till text i den markerade bilden klickar du på alternativet **Textöverlägg** i fliken **Text** och anger önskad text i fältet **Text**. Alternativerna för att formatera text är:

- **Teckensnitt:** Välj önskat teckensnitt på drop-menyn direkt under textfältet.
- **Teckensnittsformat:** Under teckensnittsvalet klickar du på **B** för att texten ska bli fet, jag kursiverar och du för att stryka under texten. Med den heltäckande **A**-knappen ändras textens färg, den konturerade **A** (längst till höger) ändrar textkonturens färg.
- **Storlek:** Använd storleksreglaget för att styra hur stor texten ska visas på bilden.
- **Färg:** Kontrollerna **Textfärg**, **Konturfärg** och **Bakgrundsfärg**, när de klickas på, kommer att visa en dialog där du kan välja färgerna på din text. Obs: Om du inte kryssar i kryssrutan **Visa disposition** kommer textkonturen att döljas.
- **Opacitet:** Använd reglaget för opacitet för att styra hur ogenomskinlig texten ska visas på bilden.
- **Skugga:** Kontrollera det här alternativet om du vill lägga till en skugga i texten.
- **Justering:** Om du väljer en av justeringsknapparna justeras justeringen av din text inom ramen.
- **Bläddra:** Välj ett rullningsalternativ om du vill att din text ska komma in på skärmen och passera under hela bildens längd.
- **Tona in och ut:** Kontrollera det här alternativet om du vill att texten ska tona in och ut på bilden.

## Förinställda textöverlägg

Följande är **Förinställda textöverlägg**, skillnaden mellan dessa och **textöverlägget** är att dessa kommer att ha en renderad bakgrund med olika format:

- **Kommentar - Uppe till vänster:** kommer att lägga till en textöverlagring i det övre vänstra hörnet av bilden med en bakgrund med en toning från vitt till svart;
- **Kommentar - Längst ner till höger:** kommer att lägga till en textöverlagring i det nedre högra hörnet av bilden med en bakgrund med en övertoning från svart till vitt;
- **Ruby - Center topp:** kommer att lägga till en textöverlägg i den övre mitten av bilden med en röd rubin som bakgrund;
- **Ruby - Center botten:** lägger till ett textöverlägg längst ned i mitten av bilden med en röd rubinliknande bakgrund.
- **Piller - Överst till vänster:** kommer att lägga till en textöverlagring i det övre vänstra hörnet av bilden med en blå piller som bakgrund;
- **Pill - Nedre vänstra:** kommer att lägga till en textöverlägg i det nedre vänstra hörnet av bilden med en blå piller som bakgrund;

För de **förinställda textöverläggen** är dessa de möjliga attribut som kan anpassas:

- **Teckensnitt:** Välj önskat teckensnitt på drop-menyn direkt under textfältet.
- **Storlek:** Använd storleksreglaget för att styra hur stor texten ska visas på bilden.
- **Tona in och ut:** Kontrollera det här alternativet om du vill att texten ska tona in och ut på bilden.

# Hastighetsförändring och spela video bakåt

## Ändra uppspelningshastighet

Om du vill justera hastigheten på en bild klickar du på bilden i bildspelet och öppnar **fliken Animeringar**. Välj effekten Hastighet från effektbiblioteket.

Ange en procentsats i rutan (eller dra i styrfältet) för att uppdatera din bild med den nya hastigheten.

100% is den ursprungliga hastigheten på bilden. Om du vill sakta ned din bild anger du en lägre procentandel. För att snabba upp det, ange en högre procentsats. Några exempelvärden är:

- 1000 - Bilden kommer att spelas upp med 10 gånger den ursprungliga hastigheten.
- 200 - Bilden kommer att spelas upp med dubbelt så hög som den ursprungliga hastigheten.
- 100 - Bilden kommer att spelas upp med samma hastighet som den ursprungliga hastigheten.
- 50 - Bilden kommer att spelas upp på halva den ursprungliga hastigheten.
- 10 - Bilden kommer att spelas upp på en tiondel av den ursprungliga hastigheten.

## Spela upp video baklänges

Om du vill spela upp video bakåt väljer **du alternativet Spela upp** alternativknappen Spela upp bakåt i effekten Ändra hastighet. Du kan också justera hastigheten om så önskas.

## Ta bort ändringar

Om du vill ta bort hastighetseffekterna klickar du på den vita kors delete-knappen längst upp till höger på objektet Hastighetsändring **i den effekter som tillämpas på den här bildlistan**.

Bilden kommer att återgå till den ursprungliga hastigheten och uppspelningsriktningen (framåt).



# Övergångar

Med den här fliken kan du skapa en övergång mellan den bild du har valt och nästa bild i bildspelet. Övergångar gör att din bild gradvis övergår till nästa. Om du vill öppna den här fliken väljer du antingen en bild på tidslinjen och väljer **Sedan fliken Övergångar** eller klickar bara på knappen **Ändra övergångseffekt** mellan två bilder på tidslinjen.

## Tillämpa en övergång

För att använda en annan övergång på den valda bilden, klicka bara på en av övergångsikonerna. Om du vill ändra varaktigheten för en övergång ändrar du **värdet Varaktighet** i sekunder och klickar sedan på **Använd** för att bara ändra den markerade bildens övergång, eller **Använd för alla** för att ändra övergångarna på alla bilder.

Om du **klickar på Använd för alla** får du ett alternativ att antingen uppdatera **Endast övergång**, **Endast varaktighet** eller **Både Övergång och Varaktighet**.

## Ta bort en övergång

För att ta bort en övergång från en bild, först markera den bild du önskar ta bort övergången, öppna **fliken Övergångar** och klicka sedan på knappen **Ta bort**.

## Överlappande övergång

Om du **aktiverar Överlappande** övergång kommer det att bildas en överlappning av de två klippen i stället för att bara använda start- och slutbildrutorna för att producera övergången. Detta kommer att förkorta övergången och klippet varaktighet för att skapa överlappningen men kommer att producera en smidigare övergång.

## Hur man börjar en film med en intoning

Om du vill att filmen ska börja med intoningseffekten måste du infoga en tom bild (med **knappen Lägg till en tom bild** på fliken **Media**) före den första bilden i bildspelet. Klicka på pilknappen till höger om den tomma bilden och tillämpa övergången **Korstoning**.

## Övergångar med alternativ

Följande övergångars beteende kan ändras med hjälp av parametrar i en egenskapsdialog som visas när övergången först tillämpas eller genom att klicka på **knappen** Inställningar:

### Zooma

Bild A (bilden som övergår från) startar i mitten av ramen. Justera bild *en slutposition* för att välja vilken riktning den flyttar ut ur ramen till.

Skjut B (bilden som övergår till) slutar i mitten av ramen. Justera *startpositionen för bild B* för att välja vilken riktning den flyttar in i ramen från.

Värden anges som en procentandel av ramstorleken. Negativa värden anger vänster och uppåt och positiva värden anger höger och nedåt. t.ex., En X-position på -50% means halvvägs ut på den vänstra sidan av ramen.

### Skjut

I denna dialog kan vi ställa in hur bilderna kommer att flytta.

På vänster sida kan vi ställa in hur **Föregående Slide** kommer att röra sig, på höger sida kan vi ställa in hur **Nästa Bild** kommer att röra sig vid övergång.

Välj förinställda positioner i de neddragna menyerna eller dra de blå rutorna till önskade positioner.

*Varaktighet* bestämmer hastigheten på övergången.

*Ease In / Out* kan användas för att lägga till viss acceleration och inbromsning till rörelsen.

### Morfning

Börja med att använda "Rita linjer" verktyg för att rita linjer runt huvuddragen i de två bilderna. Leta efter liknande funktioner på båda bilderna och rita sedan linjer på den första bilden. Motsvarande linjer kommer att visas på den andra bilden. Flytta dessa linjer för att matcha funktionerna i den första bilden. Håll Ctrl för att rita anslutna linjer. Markera en rad och tryck på Delete för att ta bort den. Du kan också klicka på "Ta bort alla linjer" knappen för att rensa alla linjer bort.

"Ängra" och "Gör om" knapparna är tillgängliga för att återställa ändringarna.

Använd knapparna "Zooma in" och "Zooma ut" för att zooma bilder. Använd "Hand" verktyg för att flytta zoomad bild inuti kontrollen. Klicka på "Rita linjer" knappen igen för att återgå till redigering linjer.

Klicka på "Ändra linjefärg" knappen ifall standardlinjefärgen inte är fancy nog.

Du kan också använda "Beskär" verktyg för att säkerställa att båda bilderna har samma proportioner. Klicka på "Beskär vänster"-knappen för att beskära den vänstra bilden till proportionerna för den högra och vice versa. Röd ram kommer att visas på bilden; justera den och tryck sedan på Retur för att använda beskärning eller Escape för att avbryta.

Det sista du kan behöva göra är att ändra övergångens varaktighet.

Nu när du har valt bildfunktionerna och varaktigheten kan du förhandsgranska resultatet. Tryck på "Play" för att tillämpa och förhandsgranska övergången.

### **Persienner**

I denna dialog kan vi ställa in riktning och antalet blinds.

Riktning på Persienner: Kan ställas in på antingen Vertikal eller Horisontell.

Antal Blinds: Kan ställas in från 1 till 20.

### **Studsar**

I denna dialog kan vi ställa in önskad positioner och antalet studsar.

Föregående Clip startar standard i Mittan och väljer önskad slutposition.

Nästa Klipp slutar standard i Centret och väljer önskad startposition.

Antal studsar: Ställer på hur många gånger nästa klipp studsar.

### **Kub Snurra**

I denna dialog kan vi ställa in kubens avstånd och riktning.

Avstånd: Ställer in på hur längre kuban.

Riktning: Höger, Vänster, Upp eller Ned. Detta ställer in önskad Cube Spin riktning ursprung.

Klicka på kryssrutan om du vill aktivera jämn spinn.

### **Dörrar**

I den här dialogen kan vi sätta in en rörelse på dörren.

Dörrtyp ställer övergången rörelse till antingen Stäng eller Öppna.

Öppna: Föregående klipp fungerar som dörren som öppnas och nästa klipp går in genom den.

Stäng: Nästa klipp fungerar som dörren som stängs och föregående klipp går ut genom den.

Klicka på kryssrutan om du vill aktivera zooma vid in- eller urstämmande.

### **Pussel**

I denna dialog kan vi ställa in måtten på bitarna och fylla typ av pusslet.

Bitar bred: Ställer in bredden på pusselbiten.

bitar hög: Ställer in höjden på pusselbiten.

Fyllnadstyp: Kan ställas in på antingen Slumpplacering eller Lös pussel.

Slumpmässig placering: fyller upp pusselbitarna slumpmässigt.

Lösa pussel: simulerar lösa av pusslet.

### **Tetromino**

I den här dialogen kan vi ställa in blockens komplexitet.

Komplexitet: Varierar från 2 till 100. Detta anger komplexiteten i blocken och hur den är staplad.

### **Bricka Flip**

I denna dialog kan vi ställa in riktning och antal brickor.

Klicka på kryssrutan om du vill stapla brickorna.

Klicka på kryssrutan om du vill vända på panelerna.

Ange antalet vågräta plattor.

Ange antalet vertikala plattor.

Riktning: Ingen, Höger, Vänster, Uppåt, Nedåt, Upp höger, Ned höger, Upp till vänster eller Nedåt åt vänster.

Detta ställer in den vända riktningen av plattorna.

# Arbeta med ljud

## Ljudspåren

Ljuddelen av bildspelet är uppdelad i två områden, en för ditt soundtrack och den andra för din berättarröst.

Det översta ljudspåret kallas **Soundtracket**. Detta är ett dedikerat spår för ditt bildspels ljud. Du kan dra ljudfiler från **medielistan på fliken Media till** det här spåret.

Det andra spåret kallas **berättarspåret**. Denna låt kommer att visa eventuella Narrations du har spelat in.

## Blekning

Om du har lagt till en film i din show, kommer allt ljud den gör automatiskt tona om du har ett soundtrack som spelas upp. Ditt ljudspår och film ljud kommer båda automatiskt att blekna när det spelas upp en berättarröst.

## Ta bort länken till ljud

Gör att du kan separera videon och det är originalljud. Ljudet placeras sedan i **berättar- och berättarspåret**.

## Återställa ljud

Detta alternativ kommer att återställa standardljudet videon ursprungligen hade.

## Hur stänga av ljudet infödda ljud från video

Om du vill stänga av ljudet för en video högerklickar du på den i ljudspåret och väljer **Justera klippvolym**. Markera rutan **Ljud av klipp** och klicka sedan på OK.

## Hur man sparar inbyggt ljud från video

Du kan spara ett videoinbyggt ljud som en separat fil genom att högerklicka på videofilen i medielistan och välja **Spara ljudspår som en separat fil** från snabbmenyn.

## Trimma ljud för att matcha längd bildspel

Högerklicka på ett ljudklipp på antingen **Sound Track** eller **Narration Track**, välj sedan **Trimma ljud** för att matcha längd bildspel för att trimma och tona slutet av ljudfilen för att matcha längden på bilderna.

## Loop detta klipp till slutet av bildspelet

Högerklicka på ett ljudklipp på **Ljudspår** eller **Berättar-och berättarspår** . Välj **Loopa** det här klippet till slutet av bildspelet om du vill upprepa ljudklippet genom bildspelets.

# Video Processor

**Video Processor** Välj vilken GPU som ska användas för videobearbetning. Detta träder i kraft nästa gång du kör PhotoStage.

# NCH Ljudbibliotek

Det finns två sätt att komma åt NCH Sound Library:

- Högerklicka på ett tomt utrymme i ljudbildsteget och välj **Lägg till ljud från NCH Sound Effect Library** på snabbmenyn.
- Klicka på **bildspelsmenyn** högst upp på skärmen och välj **NCH Sound Effect Library**.

När du har öppnat Ljudbiblioteket visas följande kontroller:

1. En lista över mappar på vänster sida: Varje mapp representerar en kategori av ljud. Klicka på en för att antingen öppna en lista med undermappar, eller visa ljuden i huvudlistevyn.
2. Huvudlistevyn: Detta kommer att vara tomt tills du har valt en kategori. När du har valt en kategori och ljud visas kan du klicka på en i den här listan för att välja den.
3. Förhandsgranskningsljudsområde: Om du vill förhandsgranska ett ljud väljer du ett från huvudlistevyn och trycker sedan på uppspelningsknappen för att höra det. När du är klar trycker du på Stopp.
4. Hämta knappen: För att ladda ner ett ljud, välj den från huvudlistan visa klicka sedan på knappen Ladda ner.

När du trycker på nedladdningsknappen kommer ljudet att laddas ned (om det inte redan är det) och läggs till i medielistan i ditt projekt. Om du öppnade Ljudbiblioteket genom att högerklicka på ljudspårsområdet kommer ljudet automatiskt att läggas till i bildspelet där du har klickat.

Du kan också lägga till ljudet i bildspelet genom att dra det från medielistan till bildspelet.

# NCH Clipart-bibliotek

**NCH Clipart Library** är en samling av hundratals royaltyfria bilder som kan läggas till i ditt projekt.

Öppna biblioteket med något av följande sätt:

- Högerklicka i en klippplats och välj **Lägg till Clipart Från NCH Clipart-bibliotek**.
- Välj **Bildspel** -> **NCH Clipart-bibliotek**

Använd panelen till vänster för att välja en clipart-kategori. När en kategori är markerad kommer en lista med clipart-bilder att visas i mitten av dialogen. Klicka på någon bild i listan för att se en förhandsvisning till höger i dialogen.

När du hittar en clipart-bild du gillar klickar du på **knappen Hämta**. När bilden har laddats klart läggs clipart-bilden till i ditt projekt.

## Förhandsgranska ett projekt

Du kan titta på en helskärmförhandsgranskning av vad som finns i bildspelet, inklusive effekter och övergångar, genom att trycka på **knappen Förhandsgranska** i verktygsfältet. Tryck på **Esc** för att stänga förhandsgranskningen av helskärmen.



## Alternativ för utdata

Om du vill visa alternativen för att spara bildspelet trycker du på **knappen Exportera** i verktygsfältet.

Med dessa alternativ kan du välja vilket format du vill att din video ska skapas i. För mer detaljerad hjälp, gå till utdatasidan du vill ha mer information om och klicka **på hjälpknappen** längst ner på den sidan.

Om du behöver bränna BluRay-skiva, exportera till mp4 och använd Express Burn för att bränna skivan <https://www.nch.com.au/ burn/index.html>.

När du har valt klart utdataalternativen trycker du på **knappen Skapa** längst ned på sidan för att skapa filmen.

# Lösa saknade filer

## Lösa dialogruta för saknade filer

Dialogrutan **Lösa saknade filer** visar när du har försökt ladda en projektfil och några av filerna saknades.

För varje fil som saknas uppmanas du att antingen **Ta** bort eller **Lösa**.

Om du väljer alternativet **Ta** bort för någon saknad fil då den bilden inte kommer att läsas in i projektet.

Om du väljer **alternativet Lös** så kommer du att uppmanas att bläddra till och välja en ny fil för den bilden. Observera att den nya filen måste vara av samma typ som den ursprungliga saknade filen.

När du har löst eller tagit bort varje fil som saknas klickar du på **Slutför för** att fortsätta läsa in projektet.

## Information om mediefil

För att öppna **Media File Details** välj den bild du vill visa detaljerna och klicka sedan på Bild -> **Fildetaljer...** . En dialog kommer att visa skapandetiden, mediets varaktighet och den aktuella sökvägen till den valda filen. Klicka på **Ändra ... kommer** att öppna en dialog som gör att du kan välja en annan fil av samma typ att använda.

## Mediefiler saknas

I **Medielistan kommer** de filer som saknas att visas med röd text. För att lösa dessa **öppna Media File Details** , högerklicka på media du vill lösa i **Medielistan och** välj **Detaljer ...** .

Du kan leta upp filen genom att klicka på **knappen Ändra (** Leta upp om filen saknas) och välja filsökvägen.

## Fel vid inläsning av mediefiler

Den här dialogen visas om en eller flera filer som du försöker lägga till eller använda inom ett projekt inte kan läsas in korrekt.

Det kan finnas flera skäl till att en fil inte laddas.

### **Det går inte längre att hitta de angivna mediefilerna.**

En flyttbar enhet eller nätverksenhet kanske inte längre är tillgänglig eller så kan projektfilen ha sparats på en annan dator.

Om du vill flytta projekt mellan flera datorer måste du säkerhetskopiera ditt projekt.

Om något media inte kan hittas av projektet måste du leta upp mediet på datorn, och antingen lägga till mediet tillbaka i projektet eller återställa mediet till den katalog som projektet förväntar sig att det hittas.

### **Mediefilerna kanske inte är giltiga.**

Bilder eller video som du försöker ladda kan antingen vara skadade, eller i ett format som PhotoStage ännu inte känner igen.

*Om det finns ett okänt bild- eller videoformat som du använder regelbundet, ber vi dig överväga att använda [Hjälp > Skicka förbättringsförslag eller feedback](#) att hjälpa oss att utöka PhotoStages funktionalitet och göra den ännu mer användbar för dig.*

### **Det kanske inte finns tillräckligt med ledigt minne för att läsa in önskat medium.**

Vissa bilder eller en del bilder eller en video kanske inte kan läsa in om mediets dimensioner är extremt stora.

# Referens för snabbtangenter

- **F1** Öppna hjälpdokumentation
- **Ctrl+M** Lägg till media
- **Ctrl+K** Lägg till tom bild
- **Ctrl+A** Markera alla mediefiler
- **Ctrl+Skift+A** Markera alla bildspelsbilder
- **Ctrl+R** Återställ markering
- **Ctrl+U** Fullscreen förhandsvisning
- **Ctrl+N** Skapa nytt projekt
- **Ctrl+O** Öppna befintligt projekt
- **Ctrl+S** Spara projekt
- **Ctrl+Skift+S** Spara som projekt- eller videofil
- **Ctrl+E** Läggga till markerad fil i medielisteområdet i Bildspel
- **Ctrl+D** Duplicera bild
- **Ctrl+X** Klipp av glid
- **Ctrl+C** Kopiera bild
- **Ctrl+V** Klistra in bild
- **F2** Byta namn på mediefil
- **L** Dela upp bilden vid aktuell position
- **Vänster** Gå till föregående bild
- **Höger** Gå till nästa bild
- **Ctrl+Vänster** Stega åt vänster
- **Ctrl+Höger** Stega åt höger
- **Utrymme** Spela upp bildspel
- **Hem** Flytta markören till start
- **Slutet** Flytta markören till slutet (under uppspelning: - 3 sekunder, när den stoppas: slut)
- **Skift+Slut** Flytta markören till slutet (under uppspelning: end)
- **Skift+G** Ange markörposition
- **Esc** Avbryta aktuell åtgärd
- **Ctrl+Z** Ångra din senaste åtgärd
- **Ctrl+Y** Gör om din senaste åtgärd
- **Ta bort** Ta bort objekt
- **F12** Spara aktuell ram som en bild
- **Alt** Visa hela menyn
- **Alt+Retur** Öppna markerade information om mediefiler
- **Alt+F4** Avsluta FotoStage

## Snabbtangenter i **Justera din bilddialog**:

- **F9 / Utrymme** leka
- **Esc / Mellanslag** Stanna
- **Hem** Gå till Start
- **Slutet** Gå till
- **(,)** Ange Starttid vid markören
- **(.)** Ange Sluttid vid markören
- **(+)** Zooma in tidslinjen
- **(-)** Zooma ut på tidslinjen

## Lägga till bokmärken

För att lägga till ett bokmärke på tidslinjen högerklickar du på tidslinjen och klickar sedan på **Ange bokmärke**.

För att redigera namnet eller färgen på ett befintligt bokmärke, högerklicka på bokmärket klicka sedan på **Redigera bokmärke**.

För att ta bort ett befintligt bokmärke, högerklicka på bokmärket klicka sedan på **Ta bort bokmärke**.

Med dessa alternativ kan du markera de viktiga ögonblicken i bildspelet och göra för att du ska få en enklare navigering genom det.

## NCH-programsvit

Detta är ett användbart sätt att bläddra i all programvara som finns från NCH Software. Du kan se en uppsättning produkter efter typ som Ljud, Video och så vidare och visa produkten. Därifrån kan du prova på produkten och det kommer att ladda ner och installera det för dig att prova. Om du redan har produkten installerad så kan du klicka på "Kör det nu" och programmet kommer att lanseras för dig.

Det finns också en lista med funktioner för produkter i kategorin. Klicka på en funktion, till exempel "Redigera en videofil", för att installera en produkt med den förmågan.

### **Sök**

Sök på vår hemsida efter produkter som matchar eventuella sökord du skriver.

### **Visa mer av vår programvara**

Surfa på vår hemsida för mer programvara.

### **Prenumerera på vårt nyhetsbrev**

Du kan prenumerera på vårt nyhetsbrev för meddelanden om nya releaser och rabatter. Du kan avsluta prenumerationen när som helst.

### **Se de senaste rabatterna för inköp**

Se de senaste rabatterna vi erbjuder för att köpa våra produkter.

# Google Authorization Process på Windows XP och Vista

Extra steg krävs för att ge PhotoStage behörighet att ladda upp till Google Drive och/eller YouTube när du kör på Windows XP eller Windows Vista:

1. Klicka **Tillåta...** i den {Auktorisering} **Tillstånd** Dialogrutan.
2. I webbsidan som öppnas loggar du in på ditt Google-konto, om det krävs.
3. Bekräfta att du godkänner PhotoStage för åtkomst till de begärda funktionerna.
4. Kopiera den **Auktoriseringskod** som tillhandahålls av Google och klistra in den i **Auktorisering bekräfta** dialogruta i PhotoStage.
5. Klicka **Redo** för att bekräfta att auktoriseringen är fullständig.

# Licensvillkor för programvara

Vårt mål är att varje användare ska ha en lyckad upplevelse med vår programvara. Vi erbjuder dig det på grundval av att du accepterar vårt licensavtal för slutanvändare (EULA).

## LICENSAVTAL FÖR SLUTANVÄNDARE AV PROGRAMVARA (EULA)

Detta licensavtal begränsar vårt ansvar och styrs av ett skiljedomsavtal och ett platsavtal. Läs nedan då dessa villkor påverkar dina rättigheter.

1. Upphovsrätten i denna programvara och alla visuella arbeten eller ljudarbeten som distribueras med programvaran tillhör NCH Software och andra som anges i rutan Om. Alla rättigheter är reserverade. Installation av denna programvara och alla program som levereras med eller installeras på begäran av denna programvara, inklusive genvägar och start-menyn mappar, är licensierad endast i enlighet med dessa villkor. Dessa upphovsrätter gäller inte för något kreativt arbete som du, användaren utför.
2. Genom att installera, använda eller distribuera programvaran godkänner du, för din egen räkning och för din arbetsgivares eller huvudmans räkning dessa villkor. Om du inte godkänner något av dessa villkor får du inte använda, kopiera, överföra, distribuera eller installera den här programvaran - returnera den till inköpsstället inom 14 dagar för att få full återbetalning.
3. Denna programvara, och alla medföljande filer, data och material, distribueras "i befintligt skick" och utan garantier av något slag, vare sig uttryckliga eller underförstådda utom vad som krävs enligt lag. Om du tänker förlita dig på denna programvara för kritiska ändamål måste du testa den fullt ut innan du använder den, installera redundanta system och själv anta eventuella risker.
4. Vi ansvarar inte för förlust som uppstår till följd av användningen av denna programvara, inklusive, men inte begränsat till, någon speciell, tillfällig eller följdförlust. Alla anspråk på oss är begränsad till att få full återbetalning för det belopp du betalat för programvaran.
5. Du får inte använda denna programvara under några omständigheter där det finns någon risk för att fel på denna programvara kan resultera i en fysisk skada eller förlust av liv. Du får inte använda den här programvaran om du inte säkerhetskopierar datorn regelbundet, inte har antivirusprogram och brandväggsprogram installerade på datorn eller håller känsliga data okrypterade på datorn. Du samtycker till att frita oss från alla anspråk som rör sådan användning.
6. Du kan kopiera eller distribuera installationsfilen för denna programvara i sin fullständiga oförändrade form, men du får under inga omständigheter distribuera något programs registreringskod för något av våra program utan skriftligt tillstånd. I händelse av att du distribuerar en registreringskod för programvara är du skyldig att betala hela inköpspriset för varje plats där obehörig användning inträffar.
7. Användning av data som samlas in av programvaran omfattas av Sekretesspolicyen för NCH-programvara som möjliggör automatisk anonymiserad insamling av användningsstatistik under begränsade omständigheter.
8. Lagval. Om du är bosatt i USA, är din affärsrelation med NCH Software, Inc, ett amerikanskt företag, och detta avtal regleras av lagar och domstolar i staten Colorado. Om du bor någonstans i världen utanför USA, är din affärsrelation med NCH Software Pty Ltd, ett australiskt företag, och detta avtal regleras av lagar och domstolar i Australian Capital Territory. Sådana domstolar har fortsatt och exklusiv behörighet över alla tvister mellan dig och oss, oavsett typ av twist.



9. Gäller endast amerikanska kunder: Skiljedomsavtal och avstående från grupptalan: Om du är bosatt i USA, samtycker NCH Software och du till att medla alla tvister och anspråk mellan oss i enlighet med reglerna och processen som anges i den engelska versionen av dessa villkor här: [www.nch.com.au/general/legal.html](http://www.nch.com.au/general/legal.html). LÄS DESSA VILLKOR NOGGRANT. DET KAN PÅVERKA DINA RÄTTIGHETER. I dessa termer, KOMMER DU OCH NCH överens om att var och en får ställa fordringar mot varandra ENDAST I DIN ELLER DESS INDIVIDUELLA KAPACITET, OCH INTE SOM MÅLSÄGARE ELLER KLASSMEDLEM I EN PÅSTÅD KLASS ELLER REPRESENTATIVT FÖRFARANDE.

## Arbeta med ljud - Överlappande ljudklipp

När ljudfiler läggs till i ljudspåret eller omarrangering av ljudfiler kan **dialogrutan Överlappande ljudklipp** visas. Det innebär att den placering du har placerat ljudklippet överlappar med ett annat ljudklipp på samma spår.

Du kan antingen:

- Tryck på avbryt och flytta ljudklippet till ett annat spår
- Välj ett alternativ i listan och tryck på OK:
  1. **Klippa klippet så att det passar mellan klippen** Att välja det här alternativet kommer att trimma ditt ljudklipp så att det passar i det gap du har valt. Det här alternativet kan vara otillgängligt.
  2. **Push-klipp på tidslinjen höger** Att välja det här alternativet kommer att driva alla klipp på spåret längre fram tills klippet du har lagt passar.

# Arbeta med Ljud - Ljud Ducka

Använd den här funktionen om du vill använda en autoanka-effekt på klipp som överlappar det markerade klippet.

PhotoStage känner av klippets volym och tillämpar volymminskning på klipp i bakgrunden (överlappande klipp). Det är bra om du vill sänka musikbakgrunden när en sång är huvudfokus och sedan höja musikbakgrunden när sången är tyst.

## Hur man använder

Minst 2 ljudspår ockuperade på sekvensen krävs för att tillämpa den automatiska ducking effekt.

För att tillämpa ljud auto ducking effekt till ett ljudklipp på sekvensen, högerklicka på den och välj **Undertrycka volym soundtrack bakom denna Sound Clip**.

Bakgrundsklippen kommer att duckas baserat på den identifierade volymen för det applicerade ljudklippet.

## Inställningar för ankingar för ljud

Om du vill konfigurera inställningarna för Ljudankaing går du till Alternativ->Fliken Ljud.

**Ducking Dämpning:** Mängden dämpning som tillämpas vid anking

**Ducking blekna i längd:** Hur länge duckningen aktiveras

**Ducking tona ut längd:** Hur lång tid som ducking släpps

**Ducking Tröskel:** Ducking aktiveras när volymen på huvudljudet träffar denna nivå

# Arbeta med ljud - Ljudeffekter

Det här hjälpsnittet beskriver ljudeffekterna som kan användas på valfritt ljudklipp. Effekterna hittas genom att dialogrutan Effektkedje öppnas. Du kan öppna dialogrutan för effektkedjan genom att högerklicka på ett ljudklipp och välja **Spåreffekter...** Alternativt kan du också öppna dialogen genom att välja ett ljudklipp och klicka **på Ljud -> Spåra effekter...** i den övre menyn.

**Förstärk**

**Kompressor**

**Eko**

**Reverb**

**Flanger**

**Kör**

**Distorsion**

**Högpasfilter**

**Förinställningar**

Vissa effekter kommer med en serie alternativ som kallas **Förinställningar**. Tanken bakom förinställningar är att spara dig med att mixtra runt med siffrorna, vilket är bra om siffrorna inte betyder mycket för dig. Istället kan du bara bläddra i den förinställda listan och välja det alternativ som bäst beskriver den effekt du försöker uppnå.

# Effekter - Förstärk

## Förstärk

Att 'amplify' är att öka ljudstyrkan eller volymen i den valda regionen. Om du vill göra en del av inspelningen mjukare eller högre markerar du den och använder sedan menyn Effekter -> Amplify. Volymen anges i procent (100 är ingen förändring, 50 är -6dB mjukare eller 200 är +6dB högre).

# Effekter - Kompressor

## Dynamisk räckvidd kompressor

En kompressor med dynamiskt omfång begränsar volymnivåerna för en ljudinspelning så att den håller sig inom ett visst ljudvolymsområde.

Ett exempel på var det används är i TV-sändningar, där det säkerställer att volymen nivåer av annonser uppfattas som att vara högre än själva TV-programmet (utan någon förändring i själva sändningsvolymen).

Den har också en användning för inspelning av ljud från ett medium till ett annat, där de två medierna inte klarar av att hantera samma utbud av volymnivåer (t.ex. en CD-skiva klarar ett mycket större utbud än ett kassetband).

I dialogen Dynamic Range Compressor finns två flikar: "Enkel" och "Grafisk". Ändra inställningar på fliken Enkel kommer också att ändra grafen på fliken Grafik, men inte vice versa som grafen tillåter mer kontroll. Det finns också en "Advanced Compressor Settings" dialog för att justera mer avancerade funktioner.

## Den enkla fliken

Fliken "Enkel" i dynamiska rangen kompressorn dialog innehåller inställningar som kallas "Limiter", "Compressor", och "Noise Gate". Även om dessa låter som tre olika saker, de är mer exakt ses som tre olika sätt att använda det dynamiska intervallet kompressor.

"Limiter" definierar den maximala decibelnivå som ljudinspelningen kommer att få stiga upp till. Så om till exempel LimiterTröskeln sattes till -2dB, då skulle du aldrig höra volymen nivå av inspelningen bli högre än -2dB. Varje signal över gränsspårtröskeln skulle klippas, vilket förmodligen skulle orsaka distortion. Observera att ställa in Limiter Threshold till 0dB effektivt vänder begränsaren av, eftersom 0dB representerar den mest högljudda signalen möjligt i en digital inspelning.

"Kompressorn" minskar volymen på alla ljud som överstiger dess "Threshold"-inställning. När en signal överskrider tröskelvärdet, dämpar kompressorn gradvis ljudet för att få ner det under dB-nivån, och gör det på ett sådant sätt att lyssnaren inte kommer att vara medveten om dämpningen sker. Kompressorn skiljer sig från begränsaren genom att kompressorn tillåter ljud att gå över sitt tröskelvärde (för en kort tid), medan begränsaren inte.

Inställningen "Ratio" definierar förhållandet mellan minskningen av volymen av ljud som överstiger tröskelvärdet för kompressorn. Till exempel, om förhållandet är 4:1 och volymen överstiger tröskelvärdet med 4dB, då volymen kommer att minskas till endast överstiger tröskelvärdet med 1dB. Observera att ett förhållande på 1:1 innebär att det inte blir någon volymförändring; den stänger effektivt av kompressorn.

Den "Noise Gate" fungerar på samma sätt som Kompressorn, förutom att det är minskar volymen av ljud under sin Tröskel. Detta kan vara användbart för att minska eller ta bort mjukare bakgrundsljud från en inspelning.

Du kommer att upptäcka att den maximala Compressor Threshold du kan ställa in är densamma som det aktuella Limiter Threshold-värdet. Detta innebär i princip att, i alla situationer, ljudet kommer att börja dämpa vid Kompressortröskeln, men kommer aldrig att höras högre än Limiter Threshold. På samma sätt är den maximala Noise Gate Threshold du kan ställa in samma som den aktuella Compressor Threshold.

## Fliken Grafik

Fliken "Grafik" i dialogen Dynamic Range Compressor visar en graf som representerar förhållandet mellan in- och utdatavolymer. Den horisontella axeln visar inmatade volymer i dB från -60dB till 0dB. Den lodräta axeln visar utvolymer i samma skala. Grafen kommer att ändras genom ändringar av inställningar på fliken Enkel, men ändringar i grafen kommer inte att återspeglas på fliken Enkel, eftersom det är möjligt att representera ett bredare utbud av inställningar på grafen än vad som är möjligt i kontrollerna på fliken Enkel. När det dynamiska intervallat kompressor tillämpas det kommer att använda inställningarna från fliken Graphic. Om du vill ändra grafen klickar du och drar markörerna för svart formhörn, eller klickar någon annanstans för att skapa ett nytt vertex. För att ta bort ett vertex, högerklicka på den.

## Avancerade kompressorinställningar

Om du klickar på Avancerat-knappen i dialogen Dynamic Range Compressor öppnas dialogen Avancerade kompressorinställningar. I den finns kontroller för följande egenskaper hos kompressorn:

-InmatningsnivåAvkänning - Topp eller RMS:

-Detta styr hur kompressorn bestämmer ljudnivån. Peak avkänning tittar på den högsta punkten i fönstret av ljud som den undersöker. Det kommer nästan alltid att ge en högre läsning än RMS avkänning, som använder ett medelvärde, eller Root Mean Square av fönstret för att bestämma ljudnivån. RMS avkänning närmare motsvarar den ljudnivå som en mänsklig lyssnare skulle uppfatta.

-Kompressor Svar:

-

-Attack:

-Den tid (mellan 0 och 1000 millisekunder) som det kommer att ta att tillämpa förstärkningsjusteringen. Den totala vinstjustering som krävs kommer att införas gradvis under denna period.

-Släppa:

-Den tid (mellan 0 och 5000 millisekunder) som det kommer att ta att ta bort förstärkningsjusteringen när förstärkningsjusteringen inte längre behövs. Detta är motsatsen till attack.

-FönsterLängd:

-Längden (mellan 10 och 50 millisekunder) för fönstret som ska användas vid beräkning av aktuell ljudnivå. Ett kortare fönster svarar på nivåförändringar snabbare, men allt mindre än 50ms kommer att börja svara inkonsekvent på bas, eftersom 50ms (20Hz) är våglängden av det lägsta mänskliga hörbart ljud.

-Framåtblickande:

-Hur långt fram (mellan 0 och 100 millisekunder) att titta på ingångsnivån när man fastställer justeringen för utmatningsvinst. Detta kan göra att kompressorn börjar svara på en volymförändring innan det sker. Om detta värde är samma som attacktiden, då kunde den fulla förstärkningsjusteringen göras vid tiden som det mer högljudda signalerna nås.

-Side-Chain Equalizer:

-Detta avgör hur starkt kompressorn ska vikta olika ljudfrekvenser när man fastställer ingångsnivån. Om du till exempel bara vill komprimera när det finns ett högt basljud vrider du nivån Bas uppåt och/eller minskar nivåerna Mellanregister och Höga.

-Auto Makeup Vinst:

-När detta alternativ är valt kompressor automatiskt utgör den vinst som förlorats i komprimeringsprocessen. Välj det här alternativet om du vill förstärka kompressorutgången till den ursprungliga ljudnivån.

## Förinställningar för dynamiskt omfång

Följande förinställningar har definierats för din bekvämlighet. En förinställning kommer att ändra inställningarna för kompressorn för dynamiskt intervall, varefter du kan göra ytterligare justeringar om det behövs. Förinställningarna är: -Standard:

-Om du trycker på knappen "Standard" får kompressorn inte någon effekt. Den ställer in utdatanivåerna till exakt samma som indatanivåerna, och återställer även de avancerade inställningarna till sina standardvärden.

-Snabb kompressor:

-Denna komprimering förinställning kommer att orsaka några spikar över -20dB snabbt minskas, men kommer inte att orsaka distorsion. Den använder topp ingångsnivå avkänning och en snabb attack, vilket kommer att minska volymen av övergående ljud (såsom en virveltrumma hit), men kan också ändra deras karakteristiska ljud. Jämför detta med Smooth Compressor förinställningen nedan.

-Slät kompressor:

-Denna förinställning minskar volymen mer gradvis när signalen klättrar över -20dB. Den långsamma attacktiden kommer att innebära att transienter (som virveltrumma träffar) inte kommer att ändras, eller om de är då de kommer att vara enhetligt minskas, vilket deras karakteristiska ljud inte kommer att ändras avsevärt.

-Tung kompressor:

-Denna förinställning använder mycket komprimering närhelst den genomsnittliga volymen klättrar över -30dB, vilket resulterar i ett mycket enhetligt dynamiskt omfång. Detta kan vara användbart för att göra de tystare delarna av musik med ett stort dynamiskt omfång (till exempel klassisk musik) lättare att höra i bullrigare miljöer, till exempel i en bil eller en restaurang.

-Hård gräns:

-Denna förinställning tillåter inte att några ljud överskrider -12dB. Detta kan orsaka förvrängning på grund av klippning i vissa spår.

-Mjuk gräns:

-Denna gräns tillåter korta spikar över -6dB, men kommer att förhindra längre varaktigheter av ljud över denna tröskel.

-Buller Gate:

-Detta kommer att ta bort mjuka ljud från ett spår. Detta kan vara användbart för att ta bort sprakande av en skivspelare under tystnad, eller bakgrundsljud i en diktamen.



# Effekter - Eko

## Eko

Ett eko är en upprepning av ljudet efter en kort tid (vanligtvis 400 - 1000ms). Det låter lite som om personen är i en stor arena eller skriker mellan två berg.

För att lägga till echo markera regionen och använda menyn Effekter -> Echo sedan ange varaktighet och amplitud för ekot. Varaktigheten är den tid efter vilken ljudet upprepas - vanligtvis är detta mellan 400 och 1000ms. Amplituden kan vara mellan 1 - 99% (99 är ett mycket högt eko).

# Effekter - Pitch Shifter

## Pitch Shifter

Pitch Shifter är en ljudeffekt som höjer eller sänker tonhöjden för ljudsignaler. Du kan justera skiftreglagens hastighet genom att dra reglaget i inställningarna.

# Effekter - Reverb

## Reverb

Reverb är många små reflektioner av ljudet som kommer efter en inställd tid. Det uppstår oftast när någon talar i ett rum, hall, etc. Mer reverb kallas våt, ingen reverb kallas torr. När du väljer reverb-effekten kommer du att se en dialog med två flikar.

### Enkelt

Med den första fliken i reverb-effekten kan du justera reverb-nivå och -tid. Den reverb nivå är amplituden - 99 är mycket våt, 0 är torr. Tiden kan vara mellan 100 och 800ms - 200ms låter som ett litet rum eller 800ms en stor hall. Om du lägger till för mycket reverb det kan låta som personen är i ett rör eller i badrummet.

På fliken Enkel finns också förinställda alternativ att välja mellan, beroende på hur stort utrymmet som simuleras är. Klicka på uppspelningsknappen längst ned på fliken för att förhandsgranska reverb-effekten på ditt ljud.

### Rum Design

Med den andra fliken i reverb-effekten kan du ange måtten på ett rum, källans och lyssnarens position samt rumsabsorptionen med förinställda alternativ för de material som utgör väggarna, golvet och taket i rummet. Klicka på uppspelningsknappen längst ned på fliken för att förhandsgranska inställningarna för reverb på ditt ljud.

# Effekter - Flanger

## Flanger

En Flanger ljusteffekt liknar faseren förutom att fördröjningen sakta moduleras över tiden. Du anger startfördröjningstiden (standard 5ms), frekvensen för modulering i tider per sekund (standard 0,5Hz vilket är 2 sekunder) djupet på moduleringen (standard 70%) och den våta torra förstärkningen (100% f eller våt, 0% for torr, standard 60%).

# Effekter - Kör

## Kör

Refrängen ljudeffekt används för att göra en röst eller ett instrument låter som 3 röster eller instrument genom att spela originalet med variably försenad och något tonhöjd ändrade kopior av originalet.

Obs: Chorus är ett mycket användbart sätt att göra en mono källa ljud mer stereo. Du bör konvertera din fil till stereo först innan du använder Chorus.

# Effekter - Snedvridning

## Snedvridning

Medan normalt vi gör allt för att minska distorsion, ibland du vill lägga till den. Det är populärt för användning med gitarrer. Distorsionen mäts mellan 0,0 (av) och 1,0 (klippning). Du anger också nivån där det sparkar in i dB.

För ett mer konsekvent ljud bör du använda Dynamisk intervallkomprimering först innan du lägger till distorsion.

# Ljudrensning - Högpasfilter

## Högpasfilter

Ett högpasfilter (kallas ibland för lågskuret filter) tar bort alla låga frekvenser under ett angivet Hz. Detta är användbart om du vill göra din inspelning ljud tydligare eller mindre leriga. Det är mycket vanligt att använda ett high-pass filter på ca 250Hz på alla röstinspelningar för att förbättra begripligheten.

# Ljudrensning - Lågpasfilter

## Lågpasfilter

Ett lågpasfilter tar bort alla höga frekvenser över en angiven Hz. Detta är användbart om du vill göra din inspelning ljud 'tydligare'. Det är mycket vanligt att använda ett low-pass-filter på ca 1600Hz på alla röstinspelningar för att förbättra begripligheten.



# NCH Ljudbibliotek - NCH Ljudbibliotek

**NCH Sound Library** är en samling av tusentals royaltyfria ljudeffekter som kan läggas till i ditt projekt.

När du har öppnat biblioteket visas följande:

## **Mappträd**

På vänster sida representerar varje mapp en kategori av ljud. Expandera en mapp om du antingen vill se dess undermappar eller en lista med ljud som den innehåller.

## **Ljudlista**

På höger sida listas alla ljud i den för tillfället valda kategorin. Detta kommer att vara tomt tills en kategori har valts.

## **Förhandsgranska ljud**

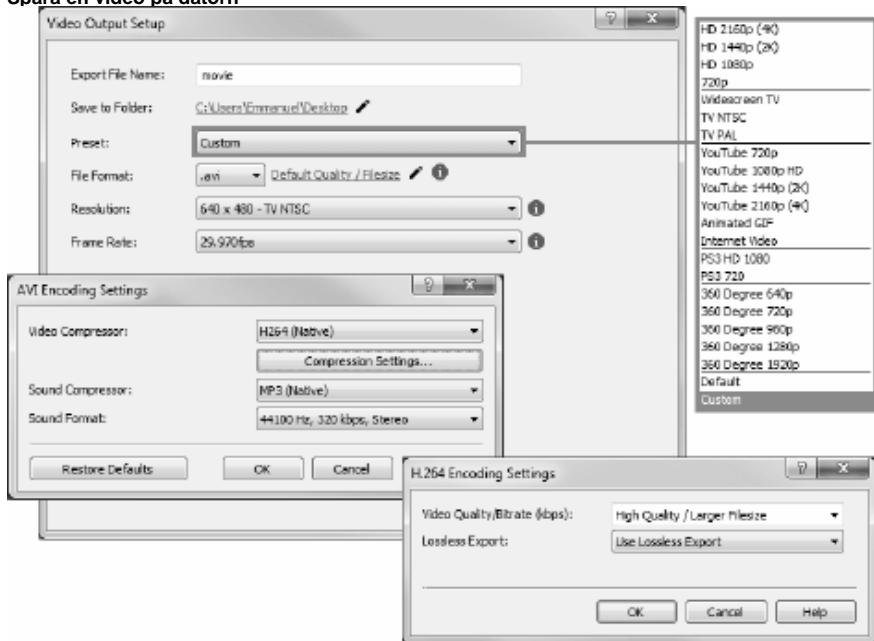
Välj ett ljud i listan klicka sedan på **knappen Spela upp** för att höra det. Klicka på Stoppa när du är **klar**.

## **Ladda ner**

Välj ett ljud i listan klicka sedan på knappen **Hämta** för att hämta ljudet (om det inte redan har hämtats).

# Slutför ett projekt - Spara en video på datorn

## Spara en video på datorn



**Exportera till videofil** eller **Exportera till bärbar video** alternativ för att skapa en fristående videofil i ditt val av format. Du kan sedan överföra din videofil till en bärbar enhet, ladda upp till internet eller använda den med annan programvara.

# Slutför ett projekt - Bränna en video

## Bränna en video

De typer av media som du kan **bränna** ditt projekt till är **DVD-skivor**.

Du kan också bränna ditt projekt till detta media på två olika sätt.

- Video skivor

Projektet exporteras i det format som konsumentenheter kommer att kunna spela upp din video.

Det vill säga som en vanlig DVD.

- Data-skivor

Projektet exporteras som en fil. Som kommer att visas på DVD: n du bränner den till.

Till skillnad från en vanlig videaskiva kanske vissa konsumentenheter inte kan spela upp din video, eller så kan du behöva navigera i enhetsspecifika menyer för att hitta och spela upp dem.

Detta liknar att sätta in en USB-enhet i din mediaspelare, om den stöder den funktionen.

Du kan börja bränningsprocessen genom att välja **DVD-alternativ** från någon av följande platser:

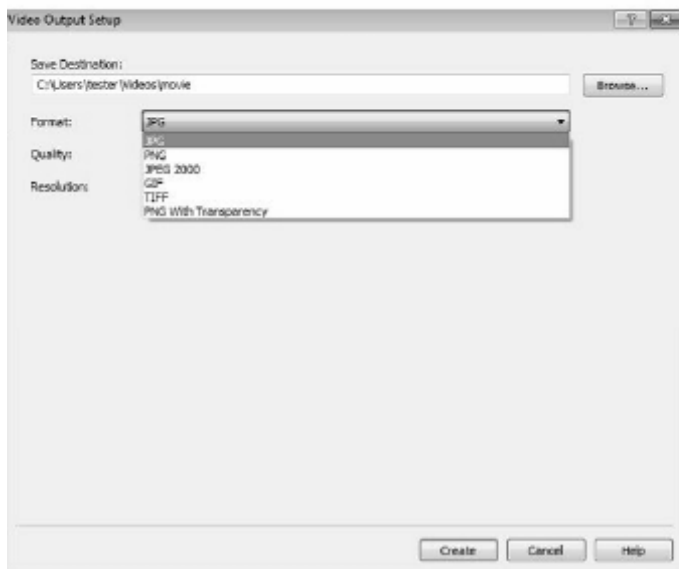
- från den **Hem** Verktygsfält. Klicka på knappen **Export** rullgardinsmenyn.
- från den **Export** fliken på **Verktygsfält**. Klicka på knappen **DVD-skiva** nedrullningsbar knapp
- från den **Export** menyn på **Huvudmeny**.

När du har gjort dina val i dialogrutan **Videoutmatningsinställningar** klickar du på **Skapa** och följer eventuella uppmaningar på skärmen.

# Slutför ett projekt - Spara som bildsekvens

## Spara som bildsekvens

Use the Image Sequence output option to export your video as a series of static images.



For example, choose the 'JPEG' format to save each frame of your video project as a JPEG image.

All the images will be stored in a folder you specify in the 'Save Destination' field.

# Slutför ett projekt - Dropbox

## Dropbox

Du kan öppna Dropbox-exportdialogrutan på något av följande sätt:

- från den **Hem** Verktygsfält. Klicka på knappen **Export** rullgardinsmenyn. Välj ikonen **Dropbox** alternativ.
- från den **Export** Verktygsfält. Välj ikonen **Dropbox** Knappen.
- från den **Export** menyn på **Huvudmeny**. Välj ikonen **Dropbox** alternativ.

När du når Dropbox-exportdialogrutan kan du välja olika inställningar som ska tillämpas på det exporterade projektet. När du har gjort dina val klickar du på **Länka till Dropbox ...**, detta öppnar dialogrutan **Dropbox-auktorisering** .

När auktoriseringsdialogrutan visas loggar du in på ditt Dropbox-konto och följer anvisningarna för att ge programmet åtkomst till din onlineprofil.

När auktoriseringen är klar kan du klicka på knappen **Skapa** för att påbörja export- och uppladdningsprocessen.

# Slutför ett projekt - Flickr

## Flickr

Du kan öppna flickr-exportdialogrutan på något av följande sätt:

- från den **Hem** Verktygsfält. Klicka på knappen **Export** rullgardinsmenyn. Välj ikonen **Flickr**
- från den **Export** Verktygsfält. Välj ikonen **Flickr** Knappen.
- från den **Export** menyn på **Huvudmeny**. Välj ikonen **Flickr** alternativ.

När du når flickr-exportdialogrutan kan du välja olika inställningar som ska tillämpas på det exporterade projektet.

När du har gjort dina val klickar du på **Skapa**, till att vara export- och uppladdningsprocessen.

Om det behövs visas dialogrutan **Flickr-auktorisering** och din webbläsare öppnas, så att du kan logga in på tjänsten.

# Slutför ett projekt - Google Drive

## Google Drive

Du kan öppna expordialogrutan för Google Drive på något av följande sätt:

- från den **Hem** Verktygsfält. Klicka på knappen **Export** rullgardinsmenyn. Välj ikonen **Google Drive** alternativ.
- från den **Export** Verktygsfält. Välj ikonen **Google Drive** Knappen.
- från den **Export** menyn på **Huvudmeny**. Välj ikonen **Google Drive** alternativ.

När du når expordialogrutan för Google Drive kan du välja olika inställningar som ska tillämpas på det exporterade projektet. När du har gjort dina val klickar du på **Länk till Google Drive ...**, detta öppnar dialogrutan **Google Drive-autentisering** .

När dialogrutan Autentisering visas loggar du in på ditt Google-konto om det behövs och följer anvisningarna för att ge programmet åtkomst till din onlineprofil.

När autentiseringen är klar kan du klicka på knappen **Skapa** för att påbörja export- och uppladdningsprocessen.

# Slutför ett projekt - Microsoft OneDrive

## Microsoft OneDrive

Du kan öppna OneDrive-exportdialogrutan på något av följande sätt:

- från den **Hem** Verktygsfält. Klicka på knappen **Export** rullgardinsmenyn. Välj ikonen **OneDrive** alternativ.
- från den **Export** Verktygsfält. Välj ikonen **OneDrive** Knappen.
- från den **Export** menyn på **Huvudmeny**. Välj ikonen **OneDrive** alternativ.

När du når OneDrive-exportdialogrutan kan du välja olika inställningar som ska tillämpas på det exporterade projektet. När du har gjort dina val klickar du på **Länk till Microsoft OneDrive ...**, detta öppnar dialogrutan **Microsoft-autentisering**.

När dialogrutan Autentisering visas loggar du in på ditt Microsoft-konto om det behövs och följer anvisningarna för att ge programmet åtkomst till din onlineprofil.

När autentiseringen är klar kan du klicka på knappen **Skapa** för att påbörja export- och uppladdningsprocessen.

*Om uppladdningsprocessen till OneDrive misslyckas, kontrollera [Felsökning av OneDrive](#)*



# Slutför ett projekt - Vimeo

## Vimeo

Du kan öppna Vimeo-exportdialogrutan på något av följande sätt:

- från den **Hem** Verktygsfält. Klicka på knappen **Export** rullgardinsmenyn. Välj ikonen **Vimeo** alternativ.
- från den **Export** Verktygsfält. Välj ikonen **Vimeo** Knappen.
- från den **Export** menyn på **Huvudmeny**. Välj ikonen **Vimeo** alternativ.

När du når Vimeo-exportdialogrutan kan du välja olika inställningar som ska tillämpas på det exporterade projektet.

När du har gjort dina val klickar du på **Skapa** för att starta export- och uppladdningsprocessen.

Om det behövs visas dialogrutan **Vimeo Authorization** och din webbläsare öppnas, så att du kan logga in på tjänsten.

# Slutför ett projekt - Youtube

## Youtube

Du kan öppna YouTube-exportdialogrutan på något av följande sätt:

- från den **Hem {Verktygsfält}** Verktygsfält. Klicka på knappen **Export** rullgardinsmenyn. Välj ikonen **Youtube** alternativ.
- från den **Export** Verktygsfält. Välj ikonen **Youtube** Knappen.
- från den **Export** menyn på **Huvudmeny**. Välj ikonen **Youtube** alternativ.

När du når YouTube-exportdialogrutan kan du välja olika inställningar som ska tillämpas på det exporterade projektet.

När du har gjort dina val klickar du på **Skapa**, till att vara export- och uppladdningsprocessen.

Om det behövs visas dialogrutan **YouTube-auktorisering**. Logga in på ditt YouTube-konto och följ anvisningarna för att låta applikationen komma åt din onlineprofil.

# Slutför ett projekt - HTML5 för webbplats

Exportera som **HTML5 för Webbplats kan** du skapa ett bildspel med hjälp av klipp från ditt PhotoStage-projekt och integrera det till din webbplats.

Webbplatsens källkod (HTML, CSS, Javascript) och dess bildberoenden kommer att skapas i den valda destinationen. För närvarande stöds endast bilder med dess tillämpade effekter (utom animeringar) och crossfade-övergång.

## Exportera alternativ

Följande alternativ finns i exportdialogen:

- **Spara till:** Katalog till var webbplatsfilerna kommer att sparas. Källfilerna (html - bildspel.html, css - slideshow\_style.css och javascript - slideshow\_script.js) kommer att sparas i rotkatalogen medan html-bildberoendena kommer att sparas inuti en mapp med namnet 'html'.
- **Upplösning:** Upplösning av utmatningsbildspelbilderna. Välj **Innehåll för automatisk matchning** för att välja den minsta upplösning som ska passa alla bilder.
- **Alternativ för utdata:**
  - **Auto spela bildspel på sidan laddas:** Spela automatiskt bildspelet på sidan laddas och inte visa uppspelningsknappen.
  - **Automatiskt loop bildspel:** Gör bildspelet automatiskt upprepas under uppspelning
  - **Inkludera fullscreen-knapp:** Läger till en fullscreen-knapp längst ner till höger i bildspelet som används för att visa bildspelet i fullscreen.
  - **Inkludera navigeringsfältet under bildspelet:** Läger till ett navigeringsfält för att söka mellan bilder.
  - **Inkludera NCH vattenstämpel:** Läger till NCH vattenstämpeln i botten-mitten av bildspelet. Ta bort vattenstämpeln är en betald funktion och kan göras genom att köpa PhotoStage.

## Integration till Webbplats

Det är mycket lätt att lägga till bildspelet om till en ny webbplats eller till en befintlig. Exportera till HTML5 för Webbplats ger ett exempel html-fil (index.html) som kan användas för att börja skapa din webbplats med bildspelet. Den innehåller en tagg med bildspel.html som källa. För enkel layout kan

Om du vill ta med bildspelet till din befintliga webbplats kopierar och klistrar du in följande kod till din html-fil. Den använder den liknande <iframe> taggen inuti en överordnad behållare som definierar storleken på bildspelet. För detta måste du kopiera katalogen Spara till till din värd utom index.html. Den <iframe> kommer att användas för att inkludera bildspelet till din webbplats. Du kan justera bredden och höjden på <div> efter behov.

```
<div style=width:640px; höjd:690px; marginal:auto>
<!-- bredd och höjd för iframe är en procentandel av den överordnade -->
<!-- Att ställa in marginal till auto centrerar iframe horisontellt inuti div -->
<!-- Inställning av kantlinje-style till none tar bort standardgränsen iframe -->
<iframe src=bildspel.html style=width:100%; höjd:100%; marginal:auto; kantlinje-style:none>
</iframe>
</div>
```

Bildspelet är standardcenter justerat till sin övre nivåbehållare (t.ex. en annan <div> eller <body>). Om du vill ändra detta gör du följande i <div> som innehåller <iframe>:

Ändra *marginal:auto* till *float:vänster* för vänsterjustera och för att *flyta:höger* för högerjustera.

## Skärmreferenser - Flickr Tillstånd

Du måste slutföra Flickr auktorisering innan några videor kan laddas upp till ditt Flickr-konto.



Klicka på Exportera och välj Flickr.

Video Output Setup ? X

Title (optional):

Description (optional):

Tags (optional):

Safety Level:

Visible to:

- Everyone
- Selected:  Self  Friends  Family
- Hide from public search results

---

- I webbsidan som öppnas loggar du in på Flickr.
- Klicka **OK, JAG SKA BEMYNDIGA DET** för att bekräfta att du tillåter PhotoStage att ladda upp videor till ditt Flickr-konto.

# Skärmreferenser - Färgväljaren Dialog

## Färgväljaren Dialog

Färgväljaren är uppdelad i flera delar, med flera olika sätt att välja en färg:

### Visuellt justera färg

Den övre halvan av dialogen består av 2 färgade rutor, en som låter dig plocka någon punkt i en 256 x 256 kvadrat och den andra som fungerar som en lång reglaget. Vilka färger som visas i dessa två rutor beror på vilken alternativknapp som är vald (se nedan), men i samtliga fall kommer skjutregelagets placering att ändra de färger som finns i rutan med kvadrat. Vilken punkt som någonsin markeras i den fyrkantiga rutan är den markerade färgen.

### Justera efter RGB eller HSV

Under rutan med fyrkantsfärgade finns en serie med 6 alternativ (1 vardera för nyans, mättnad, värde, rött, grönt och blått) som var och en innehåller en alternativknapp, ett skjutreglage och en upp-ned talkontroll. Om en av de 3 HSV-alternativknapparna är markerad kommer det värdet att representeras av det visuella skjutreglaget (se ovan) medan de andra två värdena kommer att vara axlarna för rutan med kvadratiska färger. Kontrollerna fungerar på samma sätt om en av RGB-alternativknapparna är markerad. Du kan också justera dessa värden med skjutreglagen som tillhandahålls bredvid etiketterna, samt reglagen upp/ner bredvid skjutreglagen. Varje justering av dessa värden kommer att uppdatera de visuella kontrollerna, och eventuell justering av dessa visuella kontroller kommer att uppdatera dessa värden.

### Markerad färg

Den valda färgen visas till höger om RGB- och HSV-kontrollerna. Rutan delas upp diagonalt, med det övre vänstra avsnittet med etiketten Nytt (den färg du skapar) och det nedre högra avsnittet med etiketten Aktuell (den färg som redan finns, och kommer att fortsätta att markeras om du Avbryt dialogen). Under det är Hex Value av den valda färgen (du kan också ange något giltigt hex värde där för att uppdatera den valda färgen). Det finns en pipettknapp till höger om den valda färgen som gör att du kan ställa in den valda färgen genom att provtagning var som helst på skrivbordet.

### Användardefinierad färgpalett

Längst ner i dialogen hittar du en serie av 12 färgade rektanglar tillsammans med en knapp med titeln Ställ till färgruta. Dessa omfattar den användardefinierade färgpaletten, och gör att du kan skapa och spara (dessa kommer att kvarstå även när PhotoStage är stängd) dina egna anpassade färger. Om du vill ställa in en färgrutas färg väljer du först den färgrutan genom att klicka på den. Välj sedan önskad färg, och klicka slutligen på knappen Ange till färgruta. Du kan sedan ladda någon av de sparade färgerna genom att helt enkelt klicka på den färgrutan.

# Skärmreferenser - Bränna ljud-CD

Följande inställningar kan ändras för att påverka bränningsprocessen. De som anges som standard väljs inledningsvis. Alla inställningar är ihågkomna så du behöver inte ändra dem mellan användningar av Express Burn

## **Bränna använda internt stöd (standard)/Bränn med hjälp av Windows Media Player**

I samtliga fall skulle vi rekommendera att använda det interna stödet (standard) och endast använda Windows Media Player om du upplever problem Windows Media Player kan användas för att bränna CD/DVD för användare av Windows XP bara.

## **Brännare Drive**

Välj den enhet du önskar att bränna till.

För Data CD/DVD-skivor kan du också välja 'Image File'. Detta gör att du kan skapa och ISO-fil (t.ex. bild. ISO) på din harddrive. Detta kan senare brännas med hjälp av alternativet Avancerat Skriv ISO-avbildning. Den här funktionen är endast tillgänglig i Express Burn Plus.

## **Skriv hastighet**

Välj skrivhastighet du önskar. Endast giltiga hastigheter för enheten och media kommer att visas.

## **Kopior**

Det här är antalet kopior av cd/dvd:n som ska brännas (standardinställning till 1).

## **Använd överbränning**

Om detta är valt Express Burn kommer att försöka skriva alla filer du har angett även om detta är längre än den klassade storleken på CD-media. Om bränningen misslyckas så ska du skriva färre filer.

## **Radera rewritables**

Om du bränner till en återskrivningsbar skiva (CD-RW, DVD-RW, DVD+RW, BD-RE) kommer skivan att raderas automatiskt om du kontrollerar det här alternativet. Du får radera en skiva med alternativet Brännarens meny och markeringen Radera omskrivningsbar skiva.

## **Använd standardspårpaus**

### **Bränn session på en gång för att anpassa paus**

#### **Spåra paus**

Som standard en ljud-CD har en paus på 2 sekunder mellan spåren. Välj 'Använd standardspårpaus' om du vill använda den här standardpausen. Om du önskar en annan tid, även ett värde av noll för ingen paus välj sedan 'Burn Session At Once för att anpassa paus'. Här ska du också ändra värdet i 'Track Pause' till önskat belopp.

Observera att vissa äldre drivrutiner inte stöder anpassning av pausen och du måste använda 'Använd standardspårpaus'. Bränningen kommer att misslyckas i det här fallet med ett fel om att ange skrivparametrarna.

Om du anpassar tiden Express Burn kommer att utföra Session At Once bränning och det kommer att avkoda ljudet innan bränning. Detta kommer att skapa en stor tillfällig fil på dig PC på upp till 700Mb. Var medveten om detta är du väljer att använda detta alternativ.

#### **Färdigställa**

För ljudskivor skrivna Spår på en gång (dvs utan att anpassa spåret paus) kan du välja att inte slutföra en skiva. Du kan sedan lägga till ytterligare spår vid ett senare tillfälle. När du är klar sedan välja alternativet. Observera att vissa fristående spelare inte kan spela skivor som inte har slutförts.

#### **Gör skiva startbar (endast dataskivor)**

Detta kommer att skapa en startbar skiva, men du måste ge en bild av startsektorn som copywrite hindrar oss att leverera dem. Detta måste vara en bild av upp till 16 sektorer från början av en startbar skiva. Filen ska vara en ISO-bild av 16 2048 byte sektorer.



## **Skärmreferenser - Vänligen Välj den Enhet som ska användas**

På den här sidan väljer du den brännare du önskar använda. Detta är normalt valfritt som Express Burn kommer att upptäcka när du sätter i en skiva i en enhet och automatiskt väljer den enheten för bränning.

## Skärmreferenser - Klipp Volym

Dialogrutan Clip Volume är där du kan justera volymen på det valda klippet. För att öppna den här dialogen högerklickar du på ljudspåret för det valda klippet och väljer Justera klippvolym på snabbmenyn.

Använd skjutreglaget för volymkontroll för att öka eller minska volymen. Kontrollera kryssrutan För ljud av klipp om du inte vill höra ljudet för det här klippet.

Klicka på knappen OK om du vill spara eventuella volymjusteringar i klippet.

## Skärmreferenser - Anpassad upplösning

Med den här dialogen kan du ställa in upplösningen för din video under sparande. Om du vill ange en anpassad upplösning klickar du på knappen Spara i verktygsfältet och väljer alternativen Skiva: Gör dataskiva, Dator/data, Bärbar enhet, Bildsekvens eller Stereoskopisk 3D. Välj Anpassad på rullläppsmenyn För upplösning.

I dialogrutan Anpassad upplösning som öppnas matar du in bredden och höjden i pixlar och klickar på OK.

Om **Kryssrutan Behåll** breddförhållandet är tillgänglig kan du kontrollera att den behåller samma bredd-höjd-förhållande när du ändrar bredden eller höjden.

## **Skärmreferenser - Anpassad upplösning (360-graders video)**

Med den här dialogen kan du ställa in upplösningen för din 360-gradersvideo under sparandet. Om du vill ange en anpassad upplösning klickar du på knappen Spara i verktygsfältet och väljer alternativet 360 Videofil. Välj Anpassad på rullläppsmenyn För upplösning.

I dialogrutan Anpassad upplösning som öppnas matar du in bredden och höjden i pixlar och klickar på OK.

Bredden måste vara exakt dubbelt så hög som 360-gradersvideor.

## Skärmreferenser - Anpassad bildhastighet

Med den här dialogen kan du ställa in bildfrekvensen (antal bildrutor per sekund) för din video. Om du vill ange en anpassad bildhastighet klickar du på knappen Spara i verktygsfältet och väljer någon av alternativen Skiva: Gör dataskiva, dator/data, bärbar enhet eller stereoskopisk 3D. På rullmenyn Bildfrekvens väljer du Anpassad.

I dialogrutan Anpassad bildhastighet som öppnas matar du in bildruteffrekvensen och klickar på OK.

Standardbildhastigheten är **VFR (Variable Frame Rate)** men i dialogen kan användaren välja att välja **kryssrutan** Konstant bildhastighet.

## Skärmreferenser - Upptäckt format

I den här dialogrutan visas videosekvensens identifierade format under besparingsprocessen. Om du vill identifiera videoformatet klickar du på knappen Exportera video i flikfältet Start och väljer något av följande alternativ: Videofil, 3D-videofil, bärbar video, förlustfri video, DVD-filmskiva, DVD-dataskiva, bildsekvens, YouTube, Flickr, Dropbox, Google Drive, OneDrive eller Vimeo.

Klicka på knappen Identifiera bredvid fältet Förinställning. Detect kommer att justera formatet videoutgångsupplösning baserat på din bildskärmsskärmstorlek.

Om du vill använda ett annat format kan du välja format i listrutan Förinställning.

Klicka på OK om du vill använda det valda formatet som utdataformat.

## Skärmreferenser - Dvd Bitrate Inställningar

Med den här dialogen kan du ange bithastighet för din DVD-video. Du öppnar den här dialogen genom att klicka på ikonen Spara i verktygsfältet och välja alternativet Diska och klicka på alternativet Gör DVD-film. Klicka på knappen Avancerat för att öppna dialogen dvd-bithastighetsinställningar.

Standardalternativet är att beräkna bitratet automatiskt. Om du vill ställa in bitratet manuellt väljer du det manuella alternativet och justerar video- och ljudbithastigheterna.

# Skärmreferenser - Skapare av skivmeny

Denna flik låter dig välja den mall du önskar använda för dina menyer. Mallen förhandsgranskas i det stora området till höger, med viss beskrivande text nedan. Tills du klickar på 'Spara meny' inga faktiska förändringar kommer att äga rum för filmer meny.

## Sök efter nya mallar

Kontrollera om några nya mallar är tillgängliga för användning i att skapa en meny. Detta kommer att kräva en internetuppkoppling för att göra en online-kontroll.

### Titel:

Detta är den bildtext som kommer att visas högst upp på meny.

### Underrubrik:

Detta är en andra bildtext som visas högst upp på meny.

### Textjustering:

Det finns 3 horisontella justeringsalternativ för rubriken och underrubriken: vänster, mitten och höger.

### Förhandsgranskning av meny:

Med knapparna Prev/Next kan du välja mellan de möjliga menyerna när en 'List' typ av mall överskrider en sida

### Widescreen-passform för bakgrundsbild

Välj bredd-höjd-förhållande-läge för menyens bakgrundsbild.

- Ingen: Bakgrundsbilden kommer att behålla sitt nuvarande bildförhållande oavsett videoutdata.
- Beskär: Bakgrundsbilden kommer att beskäras så att den matchar bildförhållandet för videoutdata. Delar av din bakgrundsbild kan vara avklippta om proportionerna inte stämmer överens.
- Letterbox: En svart bakgrund kommer att visa bakom bilden för att skapa rätt proportioner för att matcha videoutgången.
- Sträck: Bakgrundsbilden kommer att sträckas ut vågrätt eller lodrätt så att den matchar bildförhållandet för videoutgången.

### Välj anpassad bild för den här mallen...

Med den här knappen kan du ändra bakgrundsbilden som visas på meny. Bilderformat som stöds är jpg/jpeg/jpe, png, gif.



## Skärmreferenser - Välj mallar

Med det här fönstret kan du välja mallar som kan hämtas och installeras. Markera de mallar som ska installeras och klicka på knappen Hämta när den är klar. Knappen 'Välj alla' kommer att välja/un-välja alla mallar.

# Skärmreferenser - Inställningar för automatisk uppdelning

## Dela upp fil i flera mindre filer

Dialogrutan **Automatiska delningsinställningar** innehåller alternativ för att dela upp din video till flera mindre filer för e-post. Om den totala storleken på din videofil överskrider **Split File Size** (i MB), kommer filen att delas upp i flera delar som varje del har en maximal storlek som ges av Split File Size.

# Skärmreferenser - Inställningar för slinga

## Loop Video #N Times

Det här alternativet gör det möjligt att slinga videon baserat på **Loop Count** och lägga till en fördröjning per slinga baserat på **Loop Fördröjning** (i sekunder). I dialogrutan **Loop settings**

# Skärmreferenser - Inställningar för GIF-kodning

## **Looping**

Välj detta för att få din GIF upprepa sig oändligt.

# Skärmreferenser - Välj Stream

Välj en ljudström **Ljudström:**

Välj en ljudström från filen

**Fråga mig inte igen**

Undertryck popup-dialogen för att välja ljudström

## Skärmreferenser - Ange position

**Ändra tidslinjens position** Genom att trycka på Skift +G på ett lämpligt fönster kan tidslinjens aktuella position justeras till vilken position som helst som matas in i antingen dialogrutorna 'Ange ny sekvensposition' eller 'Enter new Media Preview position'. Ange en ny position inom tidslinjens varaktighet och klicka på OK för att gå till den positionen.

### **Redigera en bildvaraktighet**

Från dialogen 'Justera din bild' medan du justerar bilder, kommer du att kunna ändra glidvaraktigheten genom att trycka på Skift+G. Ange en ny varaktighet för din bild och klicka på för att spara ändringen.

### **Ändra in- och ut-punkter**

Från dialogen 'Justera din bild' medan du justerar videor, klickar du antingen på fältkontrollerna 'I Punkt:' eller 'Utpunkt:' (Ange ny i punkt) eller Ange ny utpunkt. När någon av dessa dialogrutor är öppen, ange en ny in eller ut punkt i fältet och klicka på **Verkställ** för att spara ändringen.

Observera att denna metod för att redigera bildlängder är bäst när exakta längder har förutbestämts. Om du föredrar att rada dina in och ut punkter upp till visuella ledtrådar på bilden, använd knapparna för bildnavigering för att cue upp det exakta ögonblicket du vill ändra i eller ut punkt till, sedan använda den röda och blå flaggor för att ställa varje punkt till önskad position.

## Skärmreferenser - Välj ny varaktighet

Med dialogrutan Välj ny varaktighet kan du ändra varaktigheten för en bild i sekvensen medan du beser Storyboardens sekvensstil. Klicka på knappen för linjalen för någon bild i bildspelet så att dialogrutan Välj ny varaktighet öppnas.

Om du vill ändra varaktigheten i dialogen anger du en ny varaktighet i sekunder in i fältet och klickar sedan på knappen OK för att spara. Om en kortare varaktighet har angetts, tas tiden bort från slutet av bilden. Om en längre varaktighet har angetts kommer eventuell tid som återstår efter bildens aktuella utpunkt att läggas till igen, upp till den totala varaktigheten för bilden. En bild kan inte göras längre än dess ursprungliga längd med den här metoden.

Observera att denna metod för att redigera bildlängder är bäst när exakta längder har förutbestämts. Om du föredrar att rada dina in och ut punkter upp till visuella ledtrådar på bilden, använd knapparna för bildnavigering i markerad bild Förhandsvisning område för att cue upp det exakta ögonblicket i in eller ut punkt, sedan använda den röda och blå flaggor för att markera in eller ut punkt.

## Skärmreferenser - Justera marginaler

Marginalen är mellanrummet mellan överlagringen och kanten på videon. Ange marginalstorleken i procent av den totala videobredden (vågrät marginal) eller höjd (lodrät marginal), tryck sedan på Ok.



# Skärmreferenser - Alternativ ~ Allmänt

Fliken Allmänt i Preferences är där du ställer in cacheparametrar och justerar vissa inställningar för bilder.

## Cache

- Standardcachemapp - Ange en mapp där du vill lagra cachade data.
- Maximal tillåten cachestorlek i MB – Ange det högsta tillåtna hårddiskutrymme som ska användas av cacheminnet.
- Ta bort cachefiler vid utgången - Alla cachefiler tas bort vid utgången. Detta återställer upptaget hårddiskutrymme men cacheminnet måste byggas om nästa gång du använder det.
- Rensa cache - Klicka på den här knappen för att rensa alla oanvända cachefiler.

## Bilder

- Standardlängd för stillbild – Ange varaktigheten, i sekunder, som ska användas för bilder när de först läggs till i projektet.
- Bifoga korta ljudklipp till video - Välj det här alternativet om du vill att ljudklipp ska kopplas automatiskt till videoklipp. Du kan till exempel ha lite bakgrundsmusik på ljudspåret som du alltid vill spela samtidigt som ett av dina videoklipp. Om den här funktionen är aktiverad kommer du att länka dem genom att placera ljudklippet på samma tidslinjeposition som ditt videoklipp. Sedan, om du flyttar ditt videoklipp runt på tidslinjen, kommer ljudklippet automatiskt att flyttas också. (Observera att videoklippet måste ha en längre eller lika lång varaktighet.)

## Övergångar

Obs!: Eventuella ändringar av övergångsalternativ tillämpas inte på bilder som redan finns i sekvensen.

- Standardövergångsvaraktighet - Ange standardvaraktigheten för övergångar som tillämpas på bilder i sekvensen i sekunder.
- Standardövergångstyp - Välj standardövergångstyp i listan. **Not:** Det går inte att välja Morph som standardövergångstyp eftersom morflinjer måste ritas över liknande funktioner i de berörda bilderna.
- Lägg till övergångar automatiskt - Markera den här rutan om du automatiskt vill lägga till en övergång till en bild som du lägger till i sekvensen.
- Randomisera övergångstyp - Markera den här rutan om du vill slumpa vilken typ av övergång som används när en automatisk övergång tillämpas. Om det inte är markerat använder automatiska övergångar standardövergångstypen.

# Skärmreferenser - Alternativ ~ Mediefiler

Fliken Mediefiler är där du kan välja sättet PhotoStage fungerar med mediefiler.

## **Flyttbara media**

- Be att lägga till filer till projektet när flyttbara medier är ansluten till PC - Kryssa i den här rutan för att automatiskt upptäcka nyanslutna media.
- Du kan välja sättet att hantera den tillagda filen från flyttbara medier (t.ex. flash-enhet eller CD).
- Du kan välja en mapp för att spara den tillagda filen från flyttbara medier.

## **Spara i mapp**

- Välj en mapp för att spara konverterade filer.
- Välj en mapp för att spara ögonblicksbildfiler.

## **Medieformat**

- Spara ljudberättanden som MP3 eller WAV.
- Spara ljudspår som MP3 eller WAV.
- Spara ögonblicksbilder som JPG eller PNG.
- MP3-inställningar - du kan ställa in mp3-kodaralternativen.
- Ögonblicksbildsupplösning - du kan välja den upplösning som ögonblicksbilden ska ha.

# Skärmreferenser - Alternativ ~ Andra

Fliken Övrigt finns där du kan justera ytterligare inställningar.

## Andra inställningar

- Välj en åtgärd du vill utföra när ljudklipp överlappar varandra: du kan välja *mellan Fråga mig Klipp ut det aktiva klippet eller Push-klippen till höger*
- Markera var du vill lägga till nya bilder i sekvensen som standard: val är *Fråga mig* *Sliders position*, *Början av tidslinjen* eller *Slutet av spåret*
- Välj om du vill visa dialogen för videokvalitetsinställningar när videofiler konverteras och stabiliseras.
- Välj om du vill tona volymen på ljudklipp automatiskt när de överlappar varandra.
- Välj om du vill öppna fliken Redigera när en bild är markerad.

## Bränning

- För att göra ändringar i skivbränningsprocessen kan du justera inställningar i "Burning" grupp.

## Externa Redigerare (lämna tomt för standard)

- Välj externa program som du vill använda för att redigera olika typer av filer. Lämna valfritt fält tomt i du vill använda standardredigerare. För att redigera en fil i extern redigerare högerklicka på ett medium i fliken Medielista och välj "Redigera i extern redigerare..." Mer information om hur du använder externa redigerare finns i Redigera i en extern redigerare

## Skärmreferenser - Alternativ ~ Tal till text

Välj en tal till textmotor som PhotoStage kan använda för att automatiskt generera undertexter för din video.