

Grand Theft Auto IV

Video Editor

Clip Capture

Before you can begin making Videos, you need to capture some footage from the game. The segments of game footage you capture and store are known as Clips. Clip Capture can be turned On or Off in the Game subsection of the Pause menu, and is set to On by default. When Clip Capture is On, the game is constantly recording everything you see. When you experience something you want to save, press F2. Captured footage will be the action that occurs PRIOR to pressing F2.

A message will appear letting you know a Clip is being captured. The game will capture 30 to 40 second long Clips, depending on your game settings and computer specs, so you should have a bit of time after an event occurs to save it. The game is continuously recording, even while you are saving your current Clip. Capturing a Clip right after saving a Clip will result in some overlap of Clip content. Note that the game will only record gameplay and not cutscenes or mini-games.

Once you've recorded a few Clips, you can head into the Video Editor by accessing it through your in-game mobile phone.



Clips Section

Entering the Video Editor from the in-game mobile phone first brings you to the Clips section. This section organizes all your captured Clips chronologically in named menus (Favourites, Today, This Week and Archives).

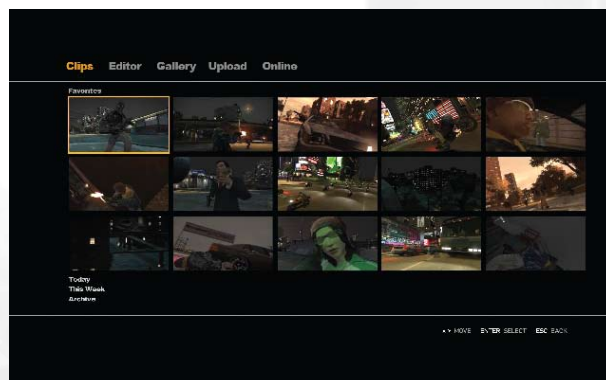
Clip Viewer

Double click a Clip to watch it in the Clip Viewer. The Clip will begin playing automatically. To stop it at any time, click the Pause button, or press the Spacebar. You can also Rewind or Fast Forward the Clip by clicking the buttons on the Clip Viewer's Toolbar, or by pressing the Left and Right Arrow keys on your keyboard. Right clicking the Rewind and Fast Forward buttons advance or reverse your Clip one frame at a time, the Up and Down Arrow keys are the keyboard shortcuts for this feature.

You can also hold the Right Mouse button down and move the mouse to manoeuvre the camera around your character. While holding the Right Mouse button, you can also use the W and S keys to zoom in and out. At any time, you can update the Clip's thumbnail by hitting U on your keyboard. This makes the frame you're on the new thumbnail for the Clip, which will help you locate it later on when you want to use it in a Video. Once you've finished reviewing your Clip and setting a thumbnail, you can back out of the Clip Viewer by pressing Esc on your keyboard.

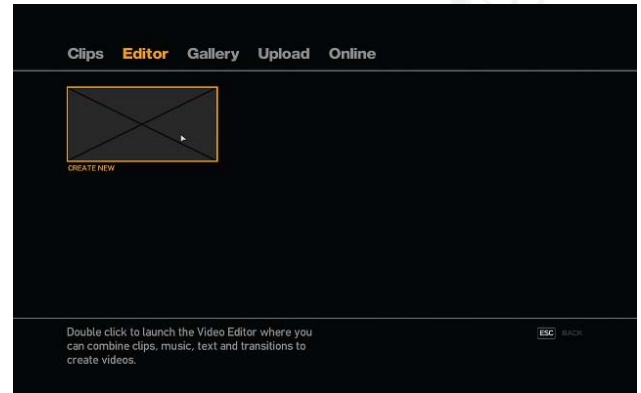
Favourites

Now that you've updated your thumbnail, you can make the Clip a Favourite, so it will be even easier to find later on. To mark a Clip as a Favourite, drag it on top of the Favourites menu. Clips that have been added to your Favourites folder will be marked with a star. Your Favourites folder is like a playlist; you can add, or delete Clips from it without affecting your Archives. However, deleting a Clip from your Archives will permanently remove it.



Editor Section

Once you're done organizing your Clips, you can move on to the Editor section. The first area of the Editor section you'll see is your Video Archives. All of your working Videos are stored and organized in the Video Archives in the order they were most recently worked on. From here you can decide to continue editing an existing Video, or create a new one by double clicking the Create New thumbnail.



Clip Editor

To edit a Clip, drag it from the Clips menu on the left side of the screen to the Storyboard area. Double click it to load the Clip in the Clip Editor.

Toolbar / Time Bar

Once you load a Clip into the Clip Editor, you'll notice a Time Bar at the top of the screen with a Toolbar underneath it.

Like the Clip Viewer, you can pause or resume Clip playback by using the Play / Pause button on the Toolbar or the Spacebar on your keyboard. The Fast Forward button can be clicked up to three times for varying speeds (Rewind only has a single speed), or if you like keyboard shortcuts, you can use the Left and Right Arrow keys. You can right click the Fast Forward and Rewind buttons or use the Up or Down Arrow keys to step forward or backward through your Clip frame-by-frame. This type of control is very useful when you want to make precise edits. You can jump to the beginning of your Clip at any time by hitting the Back button, or B on your keyboard. Edits to your Clip can be saved by pressing F6 or clicking the Save button on the Toolbar.

While your Clip is playing, you'll notice a Tab moving across the Time Bar. The Time Bar Tab represents your location in the Clip. If you want to jump around your Clip, you can drag the Time Bar Tab along the Time Bar to advance or reverse your Clip - or click anywhere on the Time Bar to jump to that spot instantly. You can grab and drag the Time Bar Extents at the far left and right ends of the Time Bar to trim the length of your Clip.

The Timer on the right side of the Toolbar indicates your position in time. Clicking on this Timer will toggle between the Clip Timer and the Video Timer. The Clip Timer indicates your position in the Clip relative to the length of the Clip itself. When the Video timer is toggled, it indicates your position in the overall Video relative to its total length. This is helpful if you want a song or piece of text to appear at a specific moment in your Video. All you need to do is note your position relative to the Video Timer while in the Clip Editor and then slide your text or audio to that time on the Video Timer once you're back in the Video Editor.

Adding Markers

Other than the overall length of your Clip, which is controlled by the Time Bar Extents at either end of the Time Bar, all edits to your Clip are controlled within Markers. The Marker button looks like an upside down triangle. Clicking this button places a Marker into the Clip on your current frame. Hitting M on your keyboard will do the same thing. Markers can be dragged along the Time Bar, as long as the camera remains within range of your character. Markers cannot be dragged past one another, but can be snapped together so they're a single frame apart, allowing you to make instantaneous camera cuts. You can cycle through your Markers by using the Next / Previous Marker button located next to the Place Marker button on the Toolbar. The Greater Than and Less Than keys, better known as the Period and Comma keys, on your keyboard act as the shortcut for this button. If you don't have a Marker selected, these buttons will jump you to the nearest Marker relative to the Time Bar Tab. This feature comes in handy as you begin to get the hang of the Clip Editor and want to move around your Clip quickly to make your edits.

Cameras – Preset

Clicking on a Marker will open the Marker Controls box under the Toolbar. Click on the Camera menu to expand it. By default, your Camera Type is set to Preset and the first preset you see is the Game Camera. This camera shows you exactly what you saw when you captured the Clip in the game. You can click the View option or scroll your Mouse Wheel to cycle through the various Preset Cameras available. Preset Cameras are locked on your character from various angles. They provide a good way to set up Videos quickly. Once you've specified a certain type of camera within a Marker, all subsequent Markers will inherit that Camera Type until you change it.



Custom Cameras – Target

For more control over your cameras, click the Type field in the Camera menu to switch your Camera Type to Custom. There are two types of Custom Cameras available: Free and Target. A Target Camera locks onto people in your Clip and can be manoeuvred relative to that person. Much like the camera in the Clip Viewer, you can hold down the Right Mouse button and move the camera around. You can use W and S to move the camera in and out as well as the Mouse Wheel to lower or raise the Target Camera Offset. (Hold Shift to move the camera more quickly.) Q and E will control the camera's tilt. The Target Camera also has a Lock setting: Position locks the camera's horizontal position, and Orientation locks the camera's horizontal and vertical position around the player. Play around with these options and see if you can find an interesting angle to hold on your target for a few moments. The camera will automatically adjust when it comes into contact with walls or objects, so keep that in mind when trying to set a distance between the target and the camera.

The Target Camera is locked onto your character by default, but you can target other people in your Clip by scrolling through the Target field in the Camera menu. This can often reveal events you weren't even aware of.

Custom Cameras – Target continued

FOV

The camera's Field of View can also be controlled by changing the FOV value in the Camera menu.

Movement

Movement allows you to transition the camera between two Markers with different camera positions. Target Cameras move in an orbit around their target. Place two Markers a few seconds apart from each other on the Time Bar. Set each Marker's Camera Type to Custom with the View set to Target. The speed of the camera's movement depends on the distance the Markers are from each other so keep that in mind when thinking about how you want the camera to move. Once you have selected locations for the two cameras, click the first camera's Marker and select the Orbit option in the Movement field. Now the camera will transition between the two Markers when you play your Clip. Move the cameras around and play with the spacing between the Markers to get different, sweeping views of the characters in your Clip.

If you wish to do a complete rotation around a target it will require more than two Target Cameras with Orbit active. Place Markers that control Movement Cameras as evenly as possible so their speed doesn't fluctuate.

The Ease option allows you to ease the camera out of one Marker and into another. It's a good way to soften your camera movements. You can also use Ease to slow the camera as it moves through one Marker on the way to another by selecting the In/Out option. These sudden camera speed reductions in the middle of a move can place emphasis on an event you want to highlight.

Handheld

There's a Handheld field in the Camera menu as well that enables you to add a Low, Medium or High degree of random movement to your camera. This can help make your shots feel more natural or spontaneous.

Custom Cameras – Free

The second type of Custom Camera is the Free Camera. With Custom still selected in the Camera's Type field, click the View field to change the camera from Target to Free. The Free Camera, as its name suggests, gives you a great many options when setting up your shots. It allows you to fly around the world and look at anything you like. The Free Camera's controls function much like the Target Camera's, but the Free Camera has a greater range of motion because it's not attached to anything. Press W, A, S, D to move Forward, Left, Backward and Right. Holding the Right Mouse button and moving the mouse around allows you to rotate your camera heading. As with the Target Camera, the mouse wheel moves the camera up and down and Q and E will tilt the camera. Hold down the Shift button on your keyboard while moving the camera to increase its speed.



Movement

Like the Target Camera, you can use the Free Camera to set up moves. The Free Camera has two different options in its Movement field: Linear and Blend. Linear will take a more direct route between Markers while Blend will try to soften transitions between two or more Markers. The orientation and position of your cameras relative to one another will determine which option best suits your camera move. Experiment with both to see which one works best.

Custom Cameras – Free continued

Free Camera Radar

When you have a Free Camera selected, you'll notice a Radar appear in the bottom left-hand corner of the screen. The Free Camera Radar indicates your Free Camera's range of motion relative to your character. Like in the game, your character is represented by an arrow icon, and will always be in the middle of the Free Camera Radar. The Camera icon represents the position and heading of your Free Camera relative to your character. The Free Camera Radar has two circles. While inside the inner circle of the Radar, the camera can face in any direction. Once the camera leaves the first ring, it must begin facing back toward your character. In other words, you can move the camera further away from your character if you're facing that character's direction. If you start to get close to the first Radar boundary and you aren't facing back toward your character a message will appear on-screen to warn you that you're approaching the camera's extents.

Like the Target Camera, you can use the Free Camera to set up moves. The Free Camera has two different options in its Movement field: Linear and Blend. Linear will take a more direct route between Markers while Blend will try to soften and smooth out transitions between two or more Markers. The orientation and position of your cameras relative to one another will determine which option best suits your camera move. Experiment with both to see which one works best.

Marker Controls

Now that the different types of cameras and movements available to you have been discussed, we can move on to the other Marker properties you can adjust.

Filter

The first menu in the Marker Controls box is Filter. Filter applies a screen effect to your Clip. An effect will remain active until you change it in a subsequent Marker. This prevents you from having to apply the same effect to dozens of Markers if you've been working on a Clip for a while and decide you'd like to see how the whole thing looks under the Steel filter for example. However, once you've adjusted an effect in a Marker, that Marker will always have to have its Filter set manually.

Speed

The second Marker field you can change is Speed. You can adjust the speed of your Clip from extremely slow to very fast. Play around with these to find something that works for you. Speed can be changed as many times as you like during a Clip; however, unlike the Filter menu, each new Marker you place will have its Speed value reset to 100 (normal speed). Speed changes must be set on each individual Marker. The Time Bar, Video Timer and Marker spacing will all adjust as you change speeds since slowing down or speeding up your Clips affects the overall length of your Video. Speed changes are represented by subtle differences in the grey colour of the Time Bar.

Audio

The Audio menu in the Marker Controls box allows you to adjust sound levels in your Clip for as long or brief a period as you like. If you've placed a song in your Video and you want to emphasize a particular moment, you can use a Marker to turn the sound effects down or off with the SFX Volume field. On the other hand, if you want the sound effects to overpower the music or wish to adjust the music's volume throughout the Clip to build suspense, you can change the volume using the Music Volume field. You can also turn recorded character dialogue on or off using the Speech field. Like all the Marker menus you've seen so far, you can adjust these as much as you like within a Clip.

Remember that you can trim a Clip at any time by dragging the Time Bar Extents at the far left and right of the Time Bar. The Time Bar Extents also snap to Markers so you can start the Clip off with one of your Custom Camera shots.

Tools Menu

Clicking on the Tools button will give you some additional options and their Hotkeys.

Hide HUD

Press H to toggle the game's interface on and off so that you can get a better view of the action.

Toggle Hotkeys

Brings up a menu with a list of all the different Hotkeys and their functions within the Clip Editor. Familiarizing yourself with the various Hotkeys and their functions will make the editing process more efficient and enjoyable for you.

Toggle Time

Swap the Video Timer between the Clip Time and the entire Video Time, so you can see where you are in relation to length of your Clip, or where you are in relation to the length of your entire Video. Remember you can do this by clicking on the Timer itself as well.

Set Thumb

Records the frame you're currently on and creates a new thumbnail for that instance of the Clip you're editing on the Storyboard. This makes it easy to tell which instance of a Clip contains different edits on the Storyboard if you happen to reuse a Clip multiple times in a Video.

Toggle Tool Tips

Display or hide rollover tips in all the sections of the Video Editor. When first starting out, the Tool Tips will be set to On by default.

Save

Save your Video by pressing F6.

Global Audio

Allows you to lower or raise the global volumes of SFX and Music in your Clip. You can turn in-game dialogue on or off by toggling Speech. These setting will affect your entire Video.



Creating Videos

Press the Esc button to get back into the Video Editor from the Clip Editor. Begin assembling your footage by dragging more Clips from the Clips menu onto the Storyboard. It is a good idea to give your Video a title and save it before you begin editing. If you decide not to name your Video, it will be given the default name. Click on “Enter title” and type something in. If you’re not happy with the title, you can edit it later. Press F6 to save.

On the left side of the screen, there is a list of expandable menus: Clips, Songs, Text and Transitions. In the Clips menu, you’ll see your Clip thumbnails organized the same way they are in the Clips section. Click on the different headings (Favourites, Today, Archives, etc.) to gain access to your Clips. This is where the Favourites menu can come in handy. If you’ve used the Favourites menu to gather a group of Clips, and you’ve assigned them all custom thumbnails, sorting through your desired footage and deciding what order to place it on the Storyboard will be a much easier process.

Storyboard

You can drag and place Clips on the Storyboard in any order you choose. Double clicking a Clip in the Clips menu will automatically place it at the end of the sequence. The order of Clips already on the Storyboard can be rearranged by dragging them around, or you can cut and paste them using Ctrl+X and Ctrl+V. If you wish to duplicate a Clip and the edits you’ve made to it, you can copy and paste it using Ctrl+C and Ctrl+V. The sequence of Clips on the Storyboard determines the order in which the Clips will render out in your final Video.

As you add Clips and move them around on the Storyboard, the time they appear in your Video is updated in the bottom left hand corner of the Clip. As you highlight Clips, their total individual length is displayed in the top left hand corner of the Clip thumbnail.

Video Timelines

Directly beneath the Storyboard is a section called the Video Timeline. The Video Timeline is comprised of the Time Scale, the Clip Timeline, the Audio Timeline, and the Text Timeline. The uppermost timeline is the Clip Timeline; it indicates how long each Clip is relative to your entire Video. The size of the thumbnails on the Clip Timeline, as well as the Time Scale above it, adjust as you add or remove footage from your Video. As your Videos grow in length and complexity, the Video Timeline as a whole becomes very useful. When you have many Clips of differing lengths, clicking on one of the thumbnails on the Clip Timeline will jump to the corresponding Clip on the Storyboard for quick access. The thumbnails on the Clip Timeline can also be used to highlight and select Clips on the Storyboard.

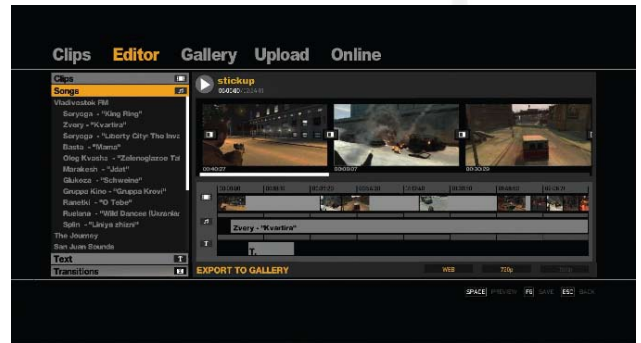
Below the Clip Timeline are the Audio and Text Timelines. You can drag and drop songs from the game, or text you have entered into these timelines. By lining up text or audio with the thumbnails in the Clip Timeline, you can ensure everything is playing exactly when you want it to. As you move text or audio around on their timelines, you’ll also see a counter changing below your Video’s title. This is the Video Counter and it indicates where your selection falls relative to the entire length of the Video. You can even use the Left and Right Arrow keys on your keyboard to nudge audio and text by hundredths of a second to ensure precise placement. The Video Timeline as a whole plays a crucial part in illustrating how all the elements of your Video fit together.

Once you’ve selected a Clip you want to edit for your Video, press Enter on your keyboard or double click the Storyboard thumbnail to edit that individual Clip.

Adding Music

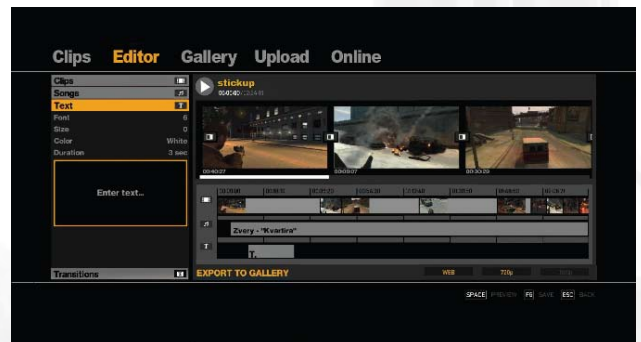
At some point during the editing process you may decide you'd like to add music to your Video. Click on the Songs menu to open a list of tracks available for use in your Videos. You can preview any of these songs by double clicking them or clicking the play button beside them when they're selected. To add a song to your Video, drag it onto the Audio Timeline. Drag the song left and right on the Audio Timeline to adjust when you want it to begin playing.

You can use the arrow keys on the keyboard to nudge the song left or right by small increments. If you want your song to begin at a precise moment in your Video; pay attention to the Video Timer underneath your Video's title to place it exactly where you want.



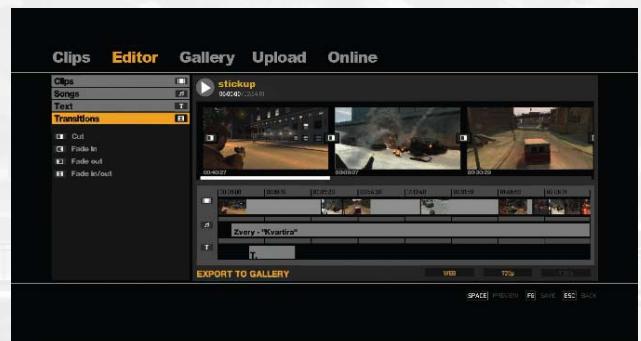
Adding Text

The Text menu is a way for you to display a message on-screen during your Video. Open the Text menu and then double click the Enter Text box. You can now enter your message and then adjust the Font, Size, Colour, and Duration fields while the text area is active to customize the message. Then, like songs, you can drag your text onto the Text Timeline and manipulate it in the same way you do songs to have the text appear at a precise moment.



Adding Transitions

When you open the Transitions menu, you see four options represented by different icons; Cut, Fade In, Fade Out, and Fade In/Out. Cut is the default transition between all your Clips in a Video. A Fade In transition will fade the Clip in from a black screen, while a Fade Out will place a fade to black at the end of the Clip it's assigned to. Fade In/Out means the two Clips joined by that Transition icon will have a fade to black between them. Drag your desired Transition icon to the transition space on the Clip where you want the transition to occur. Every Clip in the Storyboard has space to drag a Transition In and a Transition Out icon. The transitions will not show up until you render your Video.



Previewing, Rendering and Exporting

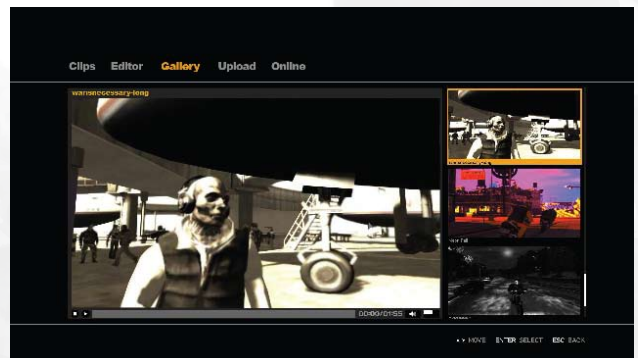
You can Preview your entire Video from the Video Editor by pressing the Spacebar. During a preview, all the Clips in your Video will play out sequentially with loads between each Clip. If you've added music to your Video it will pause during the loads between Clips and resume at the correct time to stay in synch with the preview. To stop the preview and return to the Video Editor at any time, hit the Esc button. To Pause a Clip during a preview and resume editing it, press the Spacebar. This will cancel the preview and activate the Clip Editor for the current Clip. To preview the Video again, exit the Clip Editor by hitting the Esc key and restart the preview from the Video Editor.

While in the Video Editor you can update the thumbnail image for your Video by pressing U on your keyboard when you have a Clip on your Storyboard selected. This will make the thumbnail for your Video match the thumbnail for that Clip. Your Video's thumbnail is important because, along with your Video's title, the thumbnail will help you recognize it in the Video Archives, the Gallery section and the Upload section. It's also the image that will represent your Video if you decide to upload it to Rockstar Games Social Club TV. If you don't update the Video's thumbnail, it will be the first frame of your Video by default.

Once you're happy with your Video and you've chosen a name, finished your editing, and added any text, music or transitions you want—you can export it. Exporting Videos will automatically place them in your Gallery. There are three different resolutions at which you can render your Video: Web quality (for upload to Rockstar Social Club TV), 720p and 1080p. Your in-game resolution (which can be set in the "Graphics" section of the Pause menu) needs to be set to a value that meets or exceeds the resolution at which you want to export your Video. If you cannot export at a certain resolution, the button will be greyed out and unresponsive. Click any of the three export options and the Editor will begin to export to Video. A bar along the top of your screen represents the progress of the render. High resolution Videos take longer to render than low resolution ones.

Gallery Section

When your Video has finished exporting, you can watch it in the viewer located in the Gallery section. The Gallery organizes and stores all of your rendered Videos chronologically, so your latest Video will be at the top of the list. From here, you can preview all of your Videos to determine if they are ready to be uploaded to Rockstar Games Social Club TV.



Upload Section

When you open the Upload section, you'll see all the Videos you've exported at Web quality on the left side of the screen and the Videos you've previously uploaded on the right. To upload a new Video, select it and click on the Upload button. You will be prompted to enter tags and a brief description of the Video. When the Video has finished uploading, you will see it in the menu on the right. When the Video has finished uploading you will see it in the menu on the right. You can return here to quickly check the number of views and the ratings your Videos are receiving on Rockstar Games TV.

Online Section

Remember to check Rockstar Games Social Club TV to compare your Videos with others from the community, rate and comment on Videos, and take part in contests. Click the Online Section if you want to open Social Club TV from the Video Editor.

Tips

- Remember that Clip capture is enabled by default in both single and multiplayer modes. In single player mode, as long as something is in range of your character, you'll be able to create Clips based around that. It is sometimes beneficial to think of your character as a Cameraman.
- Vehicles can be utilized to create long sweeping shots if you drive, or fly by the scene you wish to capture. In the Clip Editor, you'll be able to create Linear or Blending movement shots with the Free Camera to exclude the vehicle you used to create the original Clip.
- Multiplayer modes like Free Mode and Party Mode are a great place to assemble a group of friends or strangers to collaborate on a Video. Multiplayer characters will give you a wide range of actors and wardrobes for your Videos and the endless supply of vehicles, weapons and scenarios will allow you to create a Video in any genre you choose.

Controls

Keyboard and Mouse:

Play/Pause – Space
Back – B
Rewind – Left Arrow
Fast Forward – Right Arrow
Frame Advance – Up Arrow
Frame Rewind – Down Arrow
Place Marker – M
Cycle to Left Marker – < or ,
Cycle to Right Marker – > or .
Delete Marker – Delete
Display Tools – T
Hide Hud – H
Toggle Hotkeys – K
Set Thumb – U
Toggle Time – C
Toggle Tool Tips – V
Save – F6

Target Camera:

Rotate – Right Mouse button + Mouse
Zoom – W / S
Tilt – Q / E
Offset – Mouse Wheel
Accelerate – Left Shift

Free Camera:

Rotate – Right Mouse button + Mouse
Move – W / S / A / D
Tilt – Q / E
Height – Mouse Wheel
Accelerate – Left Shift

The Video Editor has been designed for keyboard control. Please note that some controls will be limited with the controller.

Controller:

Mouse – Right Stick
Left Mouse button – LT
Right Mouse button – RT

Free and Target Cameras:

Mouse – Right Stick
Movement – Left Stick
Mouse Wheel – D-pad Up / Down

Grand Theft Auto IV™

Editeur vidéo

Capture d'extraits

Avant de pouvoir créer vos propres vidéos, vous devez commencer par «enregistrer» des séquences en jeu. Ces captures vidéo de l'action sont appelées des extraits. L'outil de capture, activé par défaut, peut être désactivé ou réactivé dans les options de jeu du menu Pause. Lorsque l'outil est activé, le jeu enregistre constamment ce que vous voyez à l'écran. Si vous souhaitez sauvegarder une séquence, appuyez sur la touche F2. La capture vidéo ainsi sauvegardée comprendra ce qui s'est passé AVANT que vous n'appuyiez sur F2.

Le jeu enregistre des extraits de 30 à 40 secondes (selon vos paramètres de jeu et la puissance de votre ordinateur), vous disposez donc d'un peu de temps pour décider de sauvegarder ou non un événement qui vient de se produire. L'enregistrement est continu, même lorsque vous êtes en train de sauvegarder le clip en cours. Si vous enregistrez un nouveau clip tout de suite après en avoir sauvegardé un, les images des deux vidéos sont donc susceptibles de se chevaucher. Notez bien que l'outil enregistre uniquement les séquences de jeu, ce qui exclut de fait les cinématiques et les mini-jeux.

Une fois que vous avez quelques extraits en réserve, vous pouvez accéder à l'éditeur vidéo par l'intermédiaire du téléphone portable du jeu.



Section Extraits

Quand vous ouvrez l'éditeur vidéo depuis votre téléphone portable, vous accédez directement à la section Extraits qui regroupe toutes vos captures vidéo. Tous ces extraits sont classés par ordre chronologique dans différents menus (Favoris, Aujourd'hui, Cette semaine et Archives).

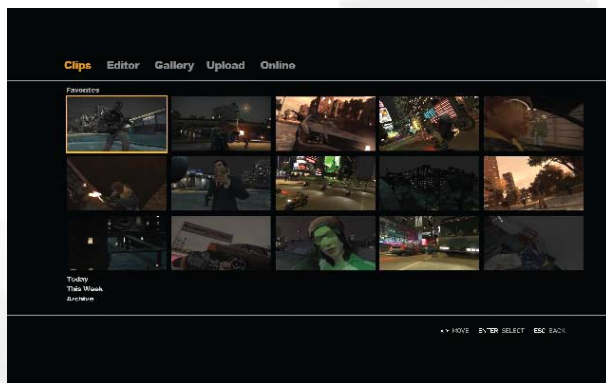
Lecteur vidéo

Faites un double clic sur un extrait pour l'ouvrir dans le lecteur. La lecture commence alors automatiquement. Pour l'interrompre, cliquez sur le bouton Pause ou appuyez sur la barre d'espace du clavier. Vous pouvez accéder aux fonctions de rembobinage et d'avance rapide en cliquant sur les boutons correspondants dans la barre d'outils du lecteur, ou en appuyant sur les flèches Gauche et Droite du clavier. Pour une lecture image par image, faites un clic droit sur les boutons Rembobinage ou Avance rapide, ou utilisez les touches Haut et Bas du clavier.

Vous pouvez maintenir le bouton droit de la souris et déplacer celle-ci pour faire pivoter la caméra autour de votre personnage. Toujours en maintenant le bouton droit de la souris, vous pouvez aussi utiliser les touches Z et S pour effectuer un zoom avant ou arrière. A tout moment, vous pouvez mettre à jour l'aperçu d'un extrait en appuyant sur la touche U. L'image à l'écran devient alors le nouvel aperçu de l'extrait, ce qui vous permettra de le retrouver facilement par la suite si vous souhaitez vous en servir dans un montage vidéo. Une fois que vous avez terminé, vous pouvez quitter le lecteur en appuyant sur la touche Echap.

Favoris

Maintenant que l'aperçu de votre extrait est à jour, vous pouvez en faire l'un de vos favoris, pour qu'il soit encore plus facile à retrouver. Pour ajouter un extrait à votre liste de favoris, sélectionnez-le et faites-le glisser sur le menu Favoris. Les extraits ajoutés à votre dossier Favoris sont tous indiqués par une étoile. Ce dossier fonctionne comme une liste de lecture : vous pouvez ajouter ou supprimer des éléments de cette liste sans que vos Archives en soient affectées. En revanche, supprimez un extrait de vos Archives et il sera définitivement perdu.



Section Editeur

Une fois vos extraits organisés, vous pouvez passer à la section Editeur. Vous commencerez par accéder à vos Archives vidéo. Toutes vos vidéos sont conservées et classées chronologiquement dans ces archives, de la plus récente à la plus ancienne. Vous pouvez alors décider de travailler sur une vidéo existante ou de créer une nouvelle vidéo en double-cliquant sur la vignette Nouvelle vidéo.



Editeur d'extraits

Pour éditer un extrait, faites-le glisser depuis la gauche de l'écran vers le storyboard. Faites un double clic dessus pour le charger dans l'éditeur d'extraits.

Barre d'outils / Barre de temps

Une fois qu'un extrait est chargé dans l'éditeur, une barre de temps et une barre d'outils s'affichent en haut de l'écran.

Comme avec le lecteur vidéo, vous pouvez interrompre ou reprendre la lecture de l'extrait à l'aide du bouton Lecture / Pause de la barre d'outils, ou plus simplement en appuyant sur la barre d'espace du clavier. Vous pouvez cliquer jusqu'à trois fois sur le bouton Avance rapide pour accéder à différentes vitesses de lecture, ou utiliser les flèches Gauche et Droite du clavier (le rembobinage est limité à une seule vitesse, la vitesse normale). Pour une lecture image par image de votre extrait, faites un clic droit sur les boutons Rembobiner ou Avance rapide, ou utilisez les touches Haut et Bas du clavier. Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous souhaitez apporter des modifications précises. Vous pouvez revenir directement au point de départ de votre extrait grâce au bouton Retour ou à la touche B de votre clavier. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur la touche F6 ou cliquez sur le bouton Sauvegarder dans la barre d'outils.

Lorsque votre extrait est en cours de lecture, vous remarquerez qu'un pointeur se déplace sur la barre de temps. Ce pointeur vous permet de connaître votre position dans l'extrait. Vous pouvez déplacer ce pointeur le long de la barre, dans un sens ou dans l'autre, pour accéder à n'importe quel point de la vidéo. Plus simple encore, vous pouvez cliquer n'importe où sur la barre pour obtenir le même résultat. Enfin, vous pouvez faire glisser l'une des deux extrémités de la barre de temps elle-même pour ajuster la longueur de votre extrait.

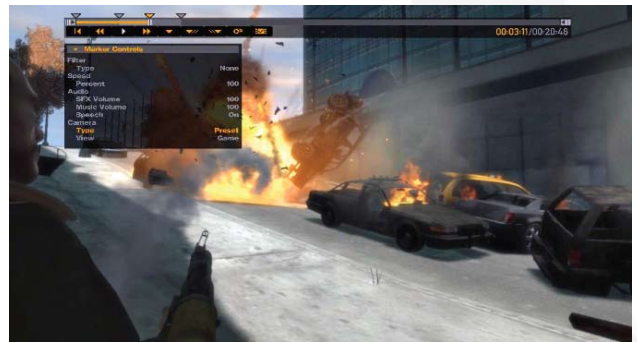
Le compteur qui s'affiche dans la partie droite de la barre d'outils vous permet de vous repérer dans le temps pendant la lecture. Cliquez dessus pour changer de référentiel et afficher un compteur relatif à l'extrait en cours ou un compteur relatif à la vidéo complète. Le premier indique votre position dans l'extrait en cours de lecture, tandis que le second se base sur la durée totale de la vidéo, très utile si vous voulez ajouter une musique ou un texte à un moment bien précis de votre vidéo. Il vous suffit de noter le temps affiché au compteur absolu pendant la lecture dans l'éditeur d'extraits, puis de faire glisser l'élément de votre choix (texte, musique, etc.) sur ce point précis une fois de retour dans l'éditeur vidéo.

Marqueurs

Exception faite de la longueur totale de votre extrait, contrôlée par les deux extrémités de la barre de temps, toutes les autres propriétés de votre extrait sont modifiables par l'intermédiaire de marqueurs. Le bouton Marqueur a l'apparence d'un triangle inversé. Cliquez sur ce bouton pour placer un marqueur dans l'extrait associé à l'image en cours d'affichage. Alternativement, vous pouvez appuyer sur la touche M du clavier. Une fois en place, les marqueurs peuvent être déplacés le long de la barre de temps, à condition que la caméra reste à portée de votre personnage. Il est impossible de faire glisser un marqueur par-dessus un autre, mais deux marqueurs peuvent être positionnés côte à côte et n'être séparés que par une seule image, ce qui vous permet de créer des changements de caméra instantanés. Vous pouvez passer d'un marqueur à un autre à l'aide des boutons Marqueur Suivant/Précédent situés dans la barre d'outils, juste à côté du bouton Placer marqueur. Les touches Point Virgule et Deux Points de votre clavier font office de raccourcis pour ces commandes. Si aucun marqueur n'est sélectionné quand vous utilisez ces commandes, vous sauterez directement au marqueur le plus proche sur la barre de temps, une fonction particulièrement pratique lorsque vous commencez à vous sentir à l'aise avec l'éditeur et souhaitez vous déplacer rapidement dans votre extrait pour apporter diverses modifications.

Caméras prédéfinies

Si vous cliquez sur un marqueur, une boîte de commandes spécifique s'affiche sous la barre d'outils. Cliquez sur le menu Caméra pour accéder aux options associées. Par défaut, une caméra prédéfinie est sélectionnée, et la première caméra de ce type est la caméra de jeu. Cette vue correspond exactement à ce que vous avez vu sur votre écran quand vous avez fait la capture vidéo de l'action. Vous pouvez cliquer sur l'option Vue et utiliser la molette de la souris pour parcourir les différentes caméras prédéfinies disponibles. Ces caméras sont toutes verrouillées sur votre personnage, mais depuis des angles différents. Elles sont utiles pour créer rapidement des vidéos. Une fois que vous avez choisi un certain type de caméra pour un marqueur, tous les marqueurs suivants se voient automatiquement attribués ce même type de caméra, à moins que vous n'apportiez manuellement une nouvelle modification.



Caméras personnalisées – Caméra sur cible

Si vous souhaitez prendre plus de libertés avec vos caméras, cliquez sur le champ Type du menu Caméra pour passer en mode personnalisé. Deux types de caméras personnalisées sont disponibles : Libre et Centrée sur une cible. Une caméra sur cible se verrouille sur un personnage de votre extrait et peut alors être déplacée par rapport à lui. Pour cela, il vous suffit de déplacer la souris tout en maintenant le bouton droit enfoncé. Vous pouvez également utiliser les touches Z et S pour effectuer un zoom avant ou arrière, et la molette de la souris pour modifier la hauteur de la caméra (maintenez la touche Maj. pour des déplacements de caméra plus rapides). Les touches A et E permettent quant à elles de modifier l'inclinaison de la caméra. Le verrouillage de la caméra peut être paramétré avec précision : la Position verrouille la position horizontale de la caméra, et l'Orientations verrouille sa position horizontale et verticale par rapport à la cible. Essayez ces différentes options pour trouver un angle de vue intéressant et permettant de suivre votre cible pendant une durée suffisante. La caméra ajuste automatiquement sa position si elle entre en contact avec un mur ou un obstacle, n'oubliez donc pas de tenir compte de ce détail lorsque vous la positionnez par rapport à sa cible.

Par défaut, la caméra sur cible est verrouillée sur votre personnage, mais vous pouvez choisir de cibler d'autres personnages présents dans votre extrait grâce à l'option Cible du menu Caméra. Ceci vous permettra souvent de découvrir des événements totalement insoupçonnés !

Caméra personnalisées – Caméra sur cible (suite)

Focale

L'angle d'ouverture de l'objectif peut être modifié en ajustant la valeur de la Focale dans le menu Caméra.

Déplacements

Les déplacements de caméra vous permettent de faire une transition entre deux marqueurs présentant des positions de caméra différentes. Les caméras sur cible peuvent ainsi tourner autour de leur cible. Placez deux marqueurs à quelques secondes d'intervalle sur la barre de temps. Pour chacun d'eux, choisissez une caméra personnalisée centrée sur une cible. N'oubliez pas, la vitesse de déplacement de la caméra dépend de la distance séparant les deux marqueurs ! Une fois que vous avez positionné les deux caméras, cliquez sur le marqueur associé à la première caméra et sélectionnez l'option Orbite dans le champ Déplacement. La caméra fera ainsi la transition entre les deux marqueurs pendant la lecture de l'extrait. Modifiez la position des caméras ainsi que l'intervalle de temps séparant les deux marqueurs pour obtenir différents effets.

Si vous voulez décrire un cercle complet autour d'une cible, il vous faudra affecter plus de deux caméras sur cible et en orbite. Faites également en sorte d'espacer vos marqueurs de caméra de façon régulière afin que la vitesse de déplacement de vos caméras reste à peu près constante.

L'option Enchaînement vous permet de créer des transitions et des mouvements de caméra encore plus fluides. Vous pouvez aussi utiliser l'option Rapide/Lent pour accélérer ou ralentir le mouvement de la caméra entre deux marqueurs. Ces variations de vitesse peuvent par exemple permettre de mettre en valeur un événement particulier.

Tremblement

Cette option, accessible depuis le menu Caméra, vous permet d'appliquer différents niveaux de secousses à la caméra afin de reproduire l'effet d'une caméra à l'épaule. Vos vidéos sembleront ainsi plus naturelles et authentiques.

Caméra personnalisée – Caméra libre

Le second type de caméra personnalisée disponible est la caméra libre. Toujours en mode de caméra personnalisée, cliquez sur le champ Vue pour sélectionner la caméra libre. Comme son nom l'indique, cette caméra vous donne accès à un très grand nombre d'options lorsque vous créez vos prises de vue. Avec elle, vous pouvez survoler l'action et regarder dans n'importe quelle direction. Les commandes sont similaires à celles contrôlant la caméra sur cible, mais la caméra libre possède une plus grande portée de déplacement, puisqu'elle n'est liée à aucun élément en particulier. Utilisez les touches Z, Q, S et D pour la déplacer en avant, sur la gauche, en arrière et sur la droite. Utilisez ces mêmes touches tout en maintenant le bouton droit de la souris pour modifier l'orientation de la caméra. La molette permet de modifier l'altitude de la caméra, et les touches A et E son inclinaison. Maintenez la touche Maj. du clavier pour des mouvements de caméras plus rapides.



Déplacements

Comme pour la caméra sur cible, la caméra libre vous permet de définir vos déplacements. Deux options s'offrent à vous dans le champ Déplacement de la caméra libre : Linéaire et Mixte. Une caméra linéaire suivra un trajet relativement direct entre les marqueurs, tandis qu'une caméra mixte essaiera d'amortir les transitions entre deux marqueurs ou plus. L'orientation et la position de vos caméras l'une par rapport à l'autre déterminent l'option la mieux adaptée à vos déplacements. Faites différents essais afin de trouver vos marques !

Caméra personnalisée – Caméra libre (suite)

Radar

Lorsqu'une caméra libre est sélectionnée, un radar apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Ce radar indique la portée de déplacement de la caméra libre par rapport à votre personnage. Comme dans le jeu, votre personnage est symbolisé par une flèche au centre du radar. L'icône de caméra permet de connaître la position et l'orientation de la caméra libre par rapport à votre personnage. Le radar comprend également deux cercles ; tant que la caméra reste à l'intérieur du cercle interne, elle peut être orientée dans n'importe quelle direction. Si elle sort de ce cercle, elle doit obligatoirement être tournée vers votre personnage. En d'autres termes, vous pouvez éloigner la caméra de votre personnage à condition qu'elle soit pointée vers lui. Si vous vous approchez des limites du cercle interne et que la caméra n'est pas tournée vers votre personnage, un message d'alerte apparaît pour vous prévenir.

Comme avec la caméra sur cible, vous pouvez créer des effets en déplaçant la caméra libre. La caméra libre dispose de deux options différentes dans son champ Déplacement : Linéaire et Mixte. La caméra linéaire suit une trajectoire assez directe entre deux marqueurs, tandis qu'une caméra mixte permet des mouvements plus fluides entre deux marqueurs ou plus. L'orientation et la position de vos caméras les unes par rapport aux autres déterminent quelle option convient le mieux dans chaque situation. A vous de faire des essais et de trouver la bonne formule !

Propriétés des marqueurs

Maintenant que vous connaissez les différents types de caméras et leurs déplacements possibles, nous pouvons passer aux propriétés de marqueur que vous pouvez paramétrer.

Filtre

Le menu Filtre est le premier de la boîte de commandes des marqueurs. Les filtres permettent d'appliquer différents effets visuels à un extrait. Un effet appliqué à partir d'un marqueur reste actif jusqu'à ce que vous apportiez une modification dans un marqueur ultérieur. Vous n'avez donc pas à appliquer le même effet à des dizaines de marqueurs successifs pour voir le résultat si vous décidez par exemple d'appliquer un effet bien précis à l'ensemble d'un extrait. Toutefois, à partir du moment où vous ajustez manuellement l'effet associé à un marqueur, son filtre devra toujours être défini manuellement.

Vitesse

La seconde propriété de marqueur que vous pouvez modifier est la vitesse de lecture. Vous pouvez l'ajuster comme bon vous semble, de très lente à très rapide, selon vos besoins. Vous pouvez modifier la vitesse de lecture autant de fois que vous le désirez dans un extrait. Toutefois, cette vitesse reprend sa valeur par défaut (100, la vitesse normale) à chaque nouveau marqueur que vous placez. Il convient donc de définir systématiquement la vitesse de lecture à partir de chaque nouveau marqueur ajouté. La barre de temps, le compteur et l'écart entre les marqueurs s'adaptent automatiquement lorsque vous modifiez la vitesse de lecture, ralentir ou accélérer vos extraits ayant un impact direct sur la longueur globale de votre vidéo. Les variations de vitesse sont représentées par de subtiles nuances de gris dans la barre de temps.

Audio

Les contrôles Audio vous permettent d'ajuster le volume des effets sonores, des musiques et des voix de votre extrait sur la durée de votre choix. Si vous avez ajouté un morceau de musique à votre vidéo et souhaitez mettre l'accent sur un moment particulier, vous pouvez ainsi placer un marqueur qui réduira le volume des effets sonores grâce au champ Volume Effets sonores. Réciproquement, vous pouvez choisir d'amplifier ces effets au détriment de la musique, ou encore jouer sur le volume de la musique au fil de l'extrait pour créer un effet de suspense en utilisant judicieusement le champ Volume musique. Vous pouvez même choisir de couper complètement les dialogues grâce au champ Voix. Comme pour les autres menus, vous pouvez modifier ces propriétés autant de fois que vous le souhaitez dans un extrait.

Et n'oubliez pas, vous pouvez ajuster la longueur d'un extrait comme bon vous semble en faisant glisser les extrémités de la barre de temps. Ces extrémités peuvent aussi être associées à des marqueurs, ce qui vous permet par exemple de commencer un extrait avec une prise de vue personnalisée.

Menu des Outils

Cliquez sur le bouton Outils pour accéder à plus d'options et aux raccourcis clavier correspondants.

Masquer l'interface

Appuyez sur H pour afficher ou masquer l'interface du jeu et avoir ainsi une meilleure vue de l'action.

Raccourcis

Affiche la liste de tous les raccourcis clavier et de leurs fonctions dans l'éditeur d'extraits. Familiarisez-vous avec ces différentes touches et leur emploi, et votre travail de monteur vidéo n'en sera que plus facile et plus agréable.

Compteur

Utilisez le compteur relatif et le compteur absolu pour connaître votre position dans un extrait donné ou dans la vidéo complète. N'oubliez pas, vous pouvez aussi changer de référentiel en cliquant directement sur le compteur lui-même.

Créer Aperçu

Enregistre l'image en cours d'affichage et crée un nouvel aperçu pour la version de l'extrait en cours d'édition sur le storyboard. Ceci vous permet d'identifier plus facilement les différentes versions d'un même extrait, dans le cas où vous utilisez plusieurs fois cet extrait dans une même vidéo.

Afficher/Masquer les astuces

Choisissez d'afficher ou non les astuces dans toutes les sections de l'éditeur vidéo. Lorsque vous lancez l'éditeur pour la première fois, l'affichage des astuces est activé par défaut.

Sauvegarder

Appuyez sur F6 pour sauvegarder votre vidéo.

Audio (global)

Vous permet d'ajuster le volume global des effets sonores et des musiques d'un extrait. Vous pouvez aussi activer ou désactiver les dialogues en jeu. Ces paramètres affecteront votre vidéo toute entière.



Créer une vidéo

Appuyez sur la touche Echap pour revenir à l'éditeur vidéo. Commencez à donner forme à votre vidéo en faisant glisser des extraits depuis le menu Extraits vers le storyboard. Avant d'aller plus loin, choisissez un titre pour votre nouvelle vidéo. Si vous négligez de le faire, un nom par défaut lui sera attribué. Cliquez sur Saisir titre et saisissez un nom au clavier. Ne vous inquiétez pas, vous pourrez toujours modifier ce titre plus tard si vous n'en êtes pas satisfait !

Sur la partie gauche de l'écran, une série de menus vous attend : Extraits, Morceaux, Textes et Transitions. Dans le menu Extraits, vous retrouverez vos aperçus d'extraits, organisés de la même façon que dans la section du même nom. Cliquez sur un titre de catégorie (Favoris, Aujourd'hui, Cette semaine, Archives, etc.) pour accéder aux extraits correspondants. C'est là que le menu Favoris révèle toute son utilité : si vos extraits sont bien classés dans ce dossier et possèdent en plus des aperçus personnalisés, il sera pour vous un jeu d'enfant de les sélectionner, de les ordonner et de les placer sur le storyboard pour créer votre vidéo.

Storyboard

Vous pouvez placer des extraits vidéo sur le storyboard dans l'ordre de votre choix. Faites un double clic sur un extrait dans le menu Extraits pour le placer automatiquement en dernière position. Vous pouvez réorganiser les extraits déjà en place sur le storyboard en les faisant glisser, ou en faisant un simple couper/coller à l'aide des commandes classiques Ctrl+X et Ctrl+V. Pour dupliquer un extrait avec tous ses marqueurs et propriétés associés, vous pouvez le copier/coller à l'aide des commandes Ctrl+C et Ctrl+V. L'ordre de vos extraits sur le storyboard détermine leur ordre d'apparition dans votre vidéo finale.

A mesure que vous ajoutez et déplacez des extraits sur le storyboard, leur temps d'apparition dans votre vidéo est mis à jour automatiquement et indiqué dans le coin inférieur gauche de chaque extrait. Lorsque vous sélectionnez un extrait, sa durée propre totale est affichée dans le coin supérieur gauche de son aperçu.

Ligne de temps

Placée directement sous le storyboard, vous trouverez une section très importante, la ligne de temps. Elle est composée de plusieurs éléments : l'échelle de temps, la ligne de temps audio, la ligne de temps vidéo et la ligne de temps texte. La première affichée, la ligne de temps vidéo, vous permet de connaître la longueur relative de chacun de vos extraits par rapport à la vidéo entière. La taille des aperçus sur cette ligne de temps, ainsi que l'échelle de temps au-dessus, s'adaptent chaque fois que vous ajoutez ou supprimez des extraits dans la vidéo en cours d'édition. A mesure que votre vidéo gagne en longueur et en complexité, cette ligne de temps vidéo se révèle de plus en plus utile. Si votre vidéo intègre de nombreux extraits de longueurs différentes, cliquez sur un aperçu sur la ligne de temps vidéo pour accéder directement à l'extrait correspondant sur le storyboard. Ces aperçus peuvent également vous permettre de sélectionner facilement les extraits sur le storyboard.

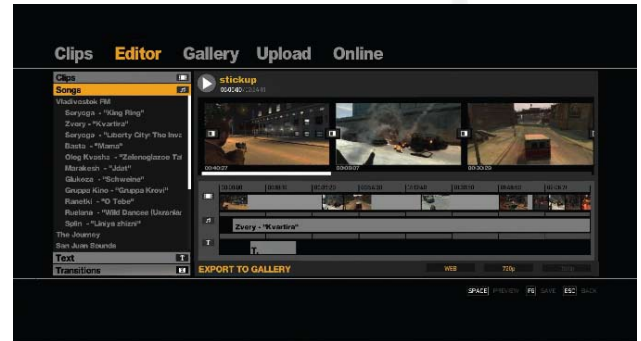
Les lignes de temps audio et texte apparaissent sous la ligne de temps vidéo. Vous pouvez y glisser des musiques du jeu ou du texte. En vous repérant par rapport aux aperçus de la ligne de temps vidéo quand vous placez ces éléments, vous vous assurez qu'ils apparaîtront exactement au moment voulu dans votre vidéo. Fini les problèmes de synchronisation ! Quand vous déplacez du texte ou des éléments audio sur leur ligne respective, le compteur affiché sous le titre de votre vidéo se met à jour automatiquement. Ce compteur vous permet de connaître la position exacte de l'élément sélectionné dans la vidéo complète. Vous pouvez même utiliser les flèches Gauche et Droite du clavier pour ajuster avec précision la position de ces éléments, au centième de seconde près. Vous l'avez compris, la ligne de temps reflète la structure de votre vidéo et vous permet de voir clairement comment ses différents éléments constitutifs sont agencés entre eux.

Une fois que vous avez sélectionné un extrait à modifier pour votre vidéo, appuyez sur Entrée ou faites un double clic sur l'aperçu du storyboard pour éditer cet extrait particulier.

Ajouter un morceau

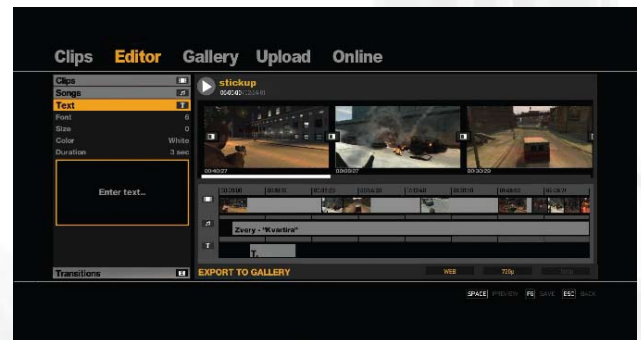
Pendant l'édition de votre vidéo, vous êtes libre de modifier la bande sonore en ajoutant les musiques de votre choix. Cliquez sur le menu Morceaux pour ouvrir la liste des pistes utilisables dans votre vidéo. Pour écouter un aperçu du morceau, faites un double clic sur son titre ou sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Lecture à gauche du titre. Pour ajouter un morceau à votre vidéo, faites-le simplement glisser sur la ligne de temps audio. Déplacez-le ensuite vers la gauche ou la droite sur la ligne de temps audio pour choisir son point de départ.

Vous pouvez utiliser les flèches Gauche et Droite du clavier pour modifier très légèrement la position du morceau dans la vidéo. Si vous voulez que le morceau commence à un moment bien précis de votre vidéo, aidez-vous du compteur affiché sous le titre de votre vidéo pour une synchronisation parfaite.



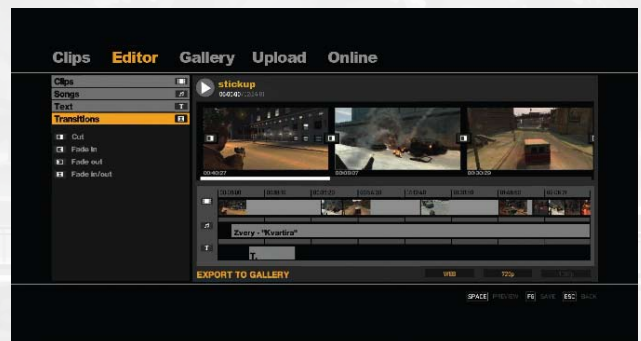
Ajouter un message

Le menu Texte vous permet d'afficher des messages à l'écran pendant vos vidéos. Ouvrez le menu, puis faites un double clic sur la fenêtre Saisir texte. Vous pouvez alors saisir votre message et le personnaliser en ajustant différents paramètres : police, taille, couleur et durée d'affichage. Quand vous avez terminé, faites glisser votre texte sur la barre de temps texte et ajustez sa position, comme vous le feriez avec un morceau sur la barre de temps audio.



Ajouter un effet de transition

Lorsque vous ouvrez le menu Transitions, quatre options apparaissent, possédant chacune sa propre icône : Coupure, Fondu d'entrée, Fondu de sortie et Fondu d'entrée et de sortie. La coupure est l'effet de transition par défaut joué entre chaque extrait d'une vidéo. Si un fondu d'entrée est appliqué à un extrait, celui-ci apparaît progressivement à partir d'un fond noir. A l'inverse, il disparaît progressivement pour laisser la place à un fond noir dans le cas d'un fondu de sortie. Enfin, si deux extraits sont liés par un icône de fondu d'entrée et de sortie, la transition entre eux se fera progressivement en passant par un fond noir. Sélectionnez une icône de transition et faites-la glisser sur l'extrait de votre choix. Chaque extrait peut recevoir deux icônes, l'une pour un effet d'entrée et l'autre pour un effet de sortie. Ces transitions ne seront visibles qu'une fois votre vidéo convertie.



Aperçu, Conversion et Export

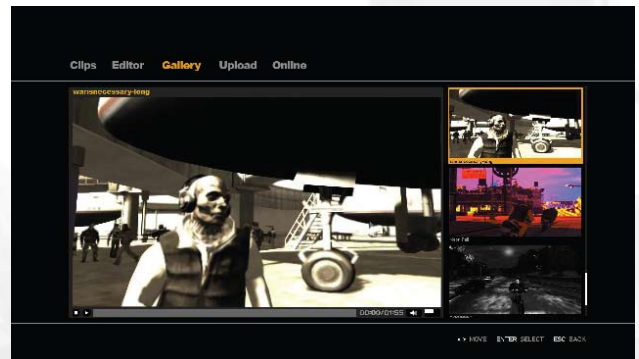
Vous pouvez visualiser un aperçu intégral de votre vidéo depuis l'éditeur vidéo en appuyant sur la barre d'espace. Tous les extraits constituant votre vidéo seront lus successivement, avec un temps de chargement entre chaque extrait. Si vous avez ajouté de la musique à votre vidéo, elle sera mise en pause à chaque chargement, mais reprendra au bon moment pour rester synchrone avec la vidéo. Pour interrompre la lecture de l'aperçu et revenir à l'éditeur, appuyez sur la touche Echap. Pour mettre la lecture d'un extrait en pause et reprendre son édition, appuyez sur la barre d'espace. Ceci annulera la lecture et ouvrira l'éditeur d'extrait pour l'extrait en cours. Pour voir un nouvel aperçu, quittez l'éditeur d'extrait en appuyant sur la touche Echap et relancez l'aperçu depuis l'éditeur vidéo.

Dans l'éditeur vidéo, sélectionnez un extrait sur le storyboard et appuyez sur la touche U de votre clavier pour mettre à jour l'aperçu de votre vidéo qui deviendra alors identique à celui de cet extrait. Cette image est très importante car elle vous permettra d'identifier plus facilement votre vidéo dans vos archives, dans la galerie et dans la section Envoi. C'est également cette image qui représentera votre vidéo si vous décidez de l'envoyer sur Rockstar Games Social Club TV. Si vous n'éditez pas manuellement cet aperçu, la toute première image de la vidéo sera sélectionnée par défaut.

Une fois que vous êtes pleinement satisfait de votre vidéo, vous pouvez l'exporter. Quand vous exportez une vidéo, elle est automatiquement placée dans votre galerie. Trois résolutions de conversion sont disponibles : qualité Web (pour les envois sur Rockstar Social Club TV), 720p et 1080p. Votre résolution en jeu (qui peut être ajustée dans les options graphiques du menu Pause) doit être égale ou supérieure à celle à laquelle vous souhaitez exporter votre vidéo. Si une résolution de conversion est inutilisable, le bouton correspondant est grisé et désactivé. Cliquez sur l'un des trois boutons disponibles et l'éditeur commencera à exporter votre vidéo. En haut de l'écran, une barre de progression vous permet de suivre l'avancement de la conversion. Plus la résolution est élevée, plus la conversion demande du temps.

Section Galerie

Une fois votre vidéo exportée, vous pouvez la visualiser dans le lecteur situé dans la section Galerie. La galerie regroupe toutes vos vidéos classées chronologiquement, votre vidéo la plus récente se trouvant toujours en tête de liste. Vous pouvez ainsi évaluer la qualité de vos vidéos avant de les envoyer à Rockstar Games Social Club TV.



Section Envoi

Lorsque vous ouvrez la section Envoi, vous pouvez voir toutes les vidéos que vous avez exportées en qualité Web sur la partie gauche de l'écran, ainsi que toutes celles que vous avez déjà mises en ligne sur la partie droite. Pour envoyer une nouvelle vidéo, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton Envoyer. Vous devrez alors saisir un nom et une brève description de votre vidéo. Une fois l'envoi terminé, la vidéo apparaît dans le menu sur la droite. Vous pouvez consulter cette section pour savoir combien de fois vos vidéos ont été visualisées et comment elles ont été évaluées sur Rockstar Games Social Club TV.

Section En ligne

N'oubliez pas de faire un tour sur Rockstar Games Social Club TV de temps en temps pour comparer vos vidéos et celles des autres membres de la communauté, envoyer des évaluations et des commentaires, et participer à des concours. Cliquez sur la section En ligne pour ouvrir le Social Club TV depuis l'éditeur vidéo.

Astuces

- N'oubliez pas, la fonction de capture vidéo est activée par défaut dans les modes solo et multijoueur. Dans le mode solo, vous pouvez baser un extrait vidéo sur un élément particulier tant qu'il reste à portée de votre personnage. Il est parfois utile de considérer votre personnage comme un simple caméraman.
- Les véhicules peuvent être utilisés pour créer de longues prises de vue si votre personnage est au volant, ou simplement pour traverser la scène que vous souhaitez immortaliser. Grâce à l'éditeur d'extraits, vous pourrez même introduire différents mouvements de caméra libre pour exclure de la vidéo le véhicule qui vous a permis de créer l'extrait original.
- Dans les modes multijoueur comme le mode libre ou le mode groupe, plusieurs joueurs peuvent se regrouper pour collaborer et créer ensemble une vidéo unique. Les parties multijoueur offrent un large panel d'acteurs et de tenues, ainsi que d'innombrables voitures, armes et scénarios qui vous permettront de créer des vidéos riches et variées.

Commandes

Clavier et souris :

Lecture/Pause - Espace
Retour - B
Rembobiner - Flèche gauche
Avance rapide - Flèche droite
Ralenti avant - Flèche haut
Ralenti arrière - Flèche bas
Placer marqueur - ,
Marqueur de gauche - . or ;
Marqueur de droite - / or :
Effacer marqueur - Effacer
Afficher outils - T
Masquer interface - H
Afficher raccourcis - K
Créer aperçu - U
Afficher durée - C
Activer/désactiver aide - V
Sauvegarder - F6

Caméra sur cible :

Rotation - Bouton droit + souris
Zoom - Z / S
Incliner - A / E
Position - Molette de la souris
Accélérer - Maj. gauche

Caméra libre :

Rotation - Bouton droit + souris
Déplacer - Z / S / Q / D
Incliner - A / E
Hauteur - Molette de la souris
Accélérer - Maj. gauche

L'éditeur vidéo a été conçu pour un contrôle au clavier. Notez bien que la manette ne donne pas pleinement accès à toutes les commandes.

Manette :

Souris - Stick analogique droit
Bouton gauche de la souris - Gâchette gauche
Bouton droit de la souris - Gâchette droite

Caméras libre et sur cible :

Souris - Stick analogique droit
Déplacement - Stick analogique gauche
Molette de la souris - Haut/Bas du BMD

Grand Theft Auto IV

Video-Editor

Clip aufzeichnen

Bevor du mit dem Erstellen deiner Videos beginnen kannst, brauchst du Material aus dem Spiel. Die verschiedenen Segmente, die du aufzeichnest und speicherst, heißen Clips. Die Aufzeichnung der Clips kann über das Untermenü "Spiel" im Pause-Menü ein- und ausgeschaltet werden, wobei die Standardeinstellung Ein ist. Ist die Funktion eingeschaltet, zeichnet das Spiel kontinuierlich alles auf, was du siehst. Solltest du etwas davon speichern wollen, drücke einfach F2. Das aufgezeichnete Material ist die Handlung, die VOR dem Drücken von F2 stattgefunden hat.

Du siehst dann eine Nachricht, die dich darüber informiert, dass ein Clip gespeichert wird. Das Spiel zeichnet Clips von 30 bis 40 Sekunden

Länge auf, abhängig von den Spieleinstellungen und Hardware-Spezifikationen deines PCs. Du hast also nach einem Ereignis etwas Zeit, es zu speichern. Die Aufzeichnung erfolgt durchgehend, auch während du einen Clip speicherst. Das Speichern eines Clips unmittelbar nach dem Speichern eines vorhergehenden Clips wird zu inhaltlichen Überschneidungen führen. Bitte beachte, dass nur reines Gameplay aufgezeichnet wird, keine Filmsequenzen oder Minispiele.

Sobald du ein paar Clips aufgezeichnet hast, kannst du den Video-Editor über das Handy im Spiel aufrufen.



Menü Clips

Wenn du den Video-Editor über das Handy aufrufst, gelangst du automatisch ins Menü Clips. Hier werden alle deine aufgezeichneten Clips chronologisch nach Kategorien abgelegt (Favoriten, Heute, Diese Woche und Archiv).

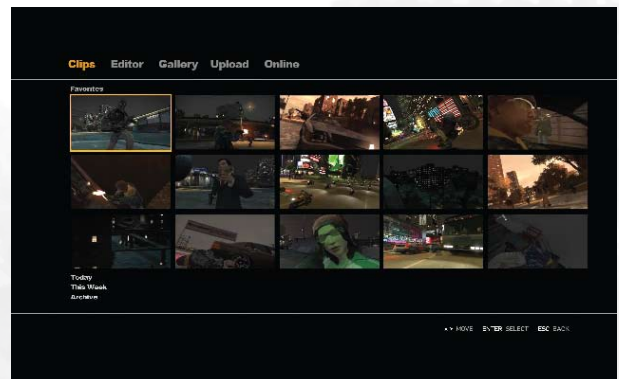
Clip-Viewer

Doppelklicke einfach auf einen Clip, um ihn dir im Clip-Viewer anzusehen. Der Clip wird dann automatisch abgespielt. Um ihn anzuhalten, klicke auf Pause oder drücke die Leertaste. Du kannst den Clip natürlich auch vor- und zurückspulen, indem du die entsprechenden Buttons auf der Werkzeugleiste anklickst oder die Pfeiltasten links/rechts auf deiner Tastatur drückst. Wenn du die Vor- und Zurück-Buttons mit der rechten Maustaste anklickst, kannst du deinen Clip Frame für Frame vor- oder zurücklaufen lassen. Als Alternative kannst du auch die Pfeiltasten oben/unten auf deiner Tastatur drücken.

Es ist außerdem möglich, die Kamera um deinen Charakter zu drehen, indem du die rechte Maustaste gedrückt hältst und die Maus in die entsprechende Richtung bewegst. Drücke die Tasten W und S, während du die rechte Maustaste gedrückt hältst, um rein- und rauszuzoomen. Mit der U-Taste auf deiner Tastatur kannst du das Vorschaubild des Clips aktualisieren. Dadurch wird der aktuelle Frame des Clips als Vorschaubild gespeichert, so dass du die Stelle später schneller finden kannst. Wenn du dein Video angesehen und ein Vorschaubild erstellt hast, kannst du den Video-Editor mit der Esc-Taste verlassen.

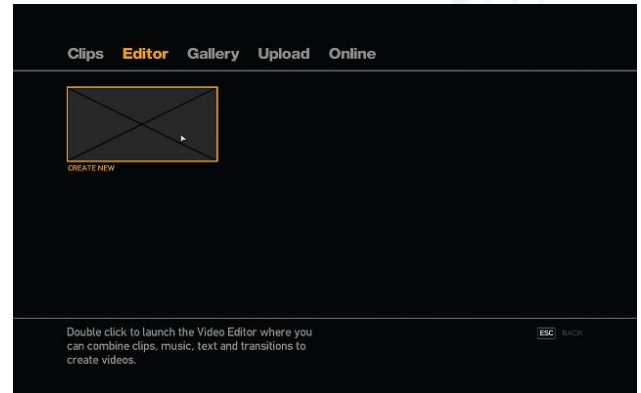
Favoriten

Da du jetzt dein Vorschaubild aktualisiert hast, kannst du den Clip als Favoriten deklarieren, damit er später einfacher zu finden ist. Um einen Clip als Favoriten zu markieren, ziehst du ihn auf das Favoriten-Verzeichnis. Clips, die deinem Favoriten-Verzeichnis hinzugefügt wurden, sind mit einem Stern markiert. Dein Favoriten-Verzeichnis funktioniert wie eine Playlist: Du kannst Clips hinzufügen oder löschen, ohne dass es sich auf dein Archiv auswirkt. Wenn du allerdings einen Clip aus deinen Archiven entfernst, wird er permanent gelöscht.



Menü Editor

Bist du mit der Verwaltung deiner Clips fertig, kannst du zum Editor wechseln. Öffnest du den Editor siehst du deine Video-Archive. Sämtliche deiner bearbeiteten Videos werden in den Video-Archiven organisiert und gespeichert, und zwar absteigend nach dem Datum der letzten Bearbeitung. Von hier aus kannst du mit der Bearbeitung eines vorhandenen Videos fortfahren oder ein neues erstellen, indem du Neu erstellen unter dem Vorschaubild doppelt anklickst.



Clip-Editor

Um einen Clip zu bearbeiten, ziehe ihn aus dem Clips-Menü auf der linken Seite des Bildschirms auf das Storyboard. Doppelklicke dort auf den Clip, um ihn in den Clip-Editor zu laden.

Werkzeugleiste / Zeitleiste

Sobald du einen Clip im Clip-Editor geladen hast, siehst du am oberen Bildschirmrand eine Zeitleiste und darunter eine Werkzeugleiste.

Wie im Clip-Viewer kannst du die Wiedergabe des Clips anhalten oder fortsetzen, indem du den Wiedergabe-/Pause-Button auf der Werkzeugleiste anklickst oder die Leertaste auf deiner Tastatur drückst. Der Button Vorspulen kann für unterschiedliche Geschwindigkeiten bis zu dreimal angeklickt werden (Zurückspulen verfügt nur über eine Geschwindigkeit). Wenn du Schnellasten bevorzugst, kannst du auch die Pfeiltasten links/rechts benutzen. Du kannst die Buttons Vorspulen/Zurückspulen mit der rechten Maustaste anklicken bzw. die Pfeiltasten oben/unten verwenden, um dir deine Clips Frame für Frame anzusehen. Diese Art der Steuerung ist sehr nützlich, wenn du präzise Schnitte einfügen möchtest. Mit dem Button Zurück bzw. der B-Taste auf deiner Tastatur kannst du jederzeit zum Anfang des Clips springen. Speicher die bearbeiteten Clips mit F6 oder dem Button Speichern auf der Werkzeugleiste.

Während deine Clips abgespielt werden, bewegt sich eine Markierung über die Zeitliste, die dir genau anzeigt, an welcher Stelle des Clips du dich genau befindest. Wenn du innerhalb des Clips hin und her springen möchtest, kannst du entweder die Markierung über die Zeitleiste vor- und zurückziehen oder eine Stelle auf der Zeitleiste anklicken, um direkt dorthin zu springen. Du kannst außerdem die linken und rechten Enden Zeitleiste hin- und herziehen, um die Länge deines Clips zu verändern.

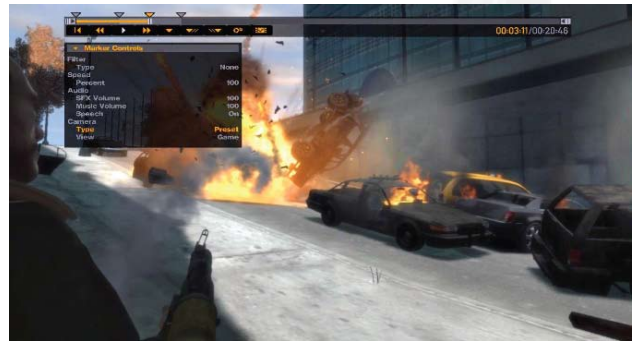
Der Timer auf der rechten Seite der Toolbar zeigt dir an, an welchem Zeitpunkt deines Clips du dich befindest. Wenn du auf diesen Timer klickst, kannst du zwischen Clip-Timer und Video-Timer wechseln. Der Clip-Timer zeigt dir deine Position im Clip im Verhältnis zur Gesamtlänge des Clips an. Wenn du zum Video-Timer gewechselt hast, zeigt er dir deine Position im gesamten Video und im Verhältnis zur Gesamtlänge an. Das ist besonders dann nützlich, wenn du möchtest, dass ein Song oder Text an einer bestimmten Stelle deines Videos eingeblendet wird. Du musst dir dafür im Clip-Editor nur deine Position im Verhältnis zum Video-Timer merken, dann zurück zum Video-Editor wechseln und nun deinen Text oder dein Audio an dieser Stelle des Video-Timers einfügen.

Marker hinzufügen

Anders als die Gesamtlänge deines Clips, die von den Enden der Zeitleiste gesteuert wird, werden alle Bearbeitungen deines Clips von Markern gesteuert. Der Marker-Button ähnelt einem Dreieck, das auf der Spitze steht. Wenn du diesen Button anklickst, wird im aktuellen Frame ein Marker gesetzt. Alternativ kannst du auch die M-Taste auf deiner Tastatur drücken. Marker können über die Zeitleiste gezogen werden, solange die Kamera in Reichweite deines Charakters bleibt. Die Marker dürfen sich zwar nicht überlappen, können aber aneinandergeschoben werden, sodass sich nur ein einzelner Frame dazwischen befindet und du sofort Kameraschnitte vornehmen kannst. Mit den Marker-Buttons Nächster/Vorheriger neben dem Button Marker setzen auf der Werkzeugleiste kannst du durch deine Marker schalten. Alternativ kannst du auch die Komma- und Punkt-Tasten deiner Tastatur hierfür verwenden. Wenn du noch keinen Marker ausgewählt hast, springst du mit diesen Buttons zum jeweils nächsten Marker auf der Zeitleiste. Diese Funktion ist besonders dann nützlich, wenn du dich schon besser mit dem Video-Editor auskennst und dich schnell innerhalb des Clips bewegen möchtest, um Bearbeitungen vorzunehmen.

Kameras – Voreinstellung

Wenn du auf einen Marker klickst, wird die Marker-Steuerung unterhalb der Werkzeugleiste geöffnet. Klicke auf das Kamera-Menü, um es zu erweitern. Der Kameratyp ist hier voreingestellt und zeigt dir als Erstes die Spielkamera. Hier siehst du genau das, was du gesehen hast, als du den Clip im Spiel aufgezeichnet hast. Du kannst jetzt entweder die Option Ansicht anklicken oder mit dem Mausrad durch die verschiedenen Kameras scrollen. Voreingestellte Kameras sind in verschiedenen Winkeln auf deinen Charakter zentriert und ermöglichen dir eine schnelle Video-Erstellung. Sobald du innerhalb eines Markers einen bestimmten Kameratyp festgelegt hast, wird dieser auf alle anderen Marker angewendet, bis du den Kameratyp wieder änderst.



Benutzerdefinierte Kameras – Ziel

Wenn du etwas mehr Kontrolle über deine Kameras haben möchtest, klicke im Kamera-Menü auf Typ und wechsele so zur benutzerdefinierten Kamera. Hier gibt es wiederum zwei Kameratypen: Frei und Ziel. Eine Zielkamera zentriert sich auf die Leute in deinem Clip und kann in Abhängigkeit zu dieser Person gesteuert werden. Ähnlich wie bei der Kamera im Clip-Viewer kannst du hier die rechte Maustaste gedrückt halten, um die Kamera zu bewegen. Mit den Tasten W und S kannst du rein- und rauszoomen und mit dem Mausrad die Höhe der Zielkamera ändern (halte die Shift-Taste gedrückt, um die Kamerabewegungen zu beschleunigen). Mit Q und E steuerst du die Neigung der Kamera. Die Zielkamera verfügt außerdem über eine Fixierfunktion: Position fixiert die horizontale Kameraposition, und Ausrichtung fixiert die horizontale und vertikale Kameraposition um den Spieler. Spiele ein wenig mit diesen Optionen und versuche, dein Ziel einige Momente lang aus einem interessanten Winkel zu zeigen. Die Kamera justiert sich automatisch, wenn sie mit Mauern oder Objekten in Kontakt kommt; behalte das im Hinterkopf, wenn du versuchst, die Distanz zwischen dem Ziel und der Kamera zu vergrößern.

Als Voreinstellung ist die Zielkamera auf deinen Charakter fixiert, du kannst aber natürlich auch andere Leute in deinem Clip anvisieren, indem du im Kamera-Menü durch das Ziel-Option scrollst. Dadurch können häufig Ereignisse enthüllt werden, von denen du bis dahin gar nichts wusstest.

Benutzerdefinierte Kameras – Ziel (Fortsetzung)

Gesichtsfeld

Das Gesichtsfeld der Kamera kann ebenfalls gesteuert werden, und zwar indem du im Kamera-Menü den Gesichtsfeld-Wert änderst.

Bewegungen

Bewegungen ermöglichen es dir, die Übergänge zwischen zwei Markern mit verschiedenen Kamerapositionen zu gestalten. Zielkameras umkreisen ihr Ziel in einer Art Umlaufbahn oder Orbit. Setze auf der Zeitleiste zwei Marker mit einigen Sekunden Abstand. Definiere jetzt den Kameratyp der Marker als benutzerdefinierte Kamera mit Ansicht auf Ziel. Die Geschwindigkeit der Kamerabewegung hängt vom Abstand der Marker ab, behalte das also im Hinterkopf, wenn du die Bewegung der Kamera planst. Sobald du eine Stelle für die beiden Kameras ausgewählt hast, klicke den Marker der ersten Kamera an und wähle im Feld Bewegung die Option Orbit. Wenn du deinen Clip jetzt abspielst, blendet die Kamera zwischen den zwei Markern über. Bewege die Kameras und spiele etwas mit dem Abstand zwischen den Markern, um verschiedene Ansichten des Charakters in deinem Clip zu erhalten.

Wenn du eine komplette Drehung um ein Ziel wünschst, benötigst du mehr als zwei Zielkameras mit aktivem Orbit. Setze die Marker, die die Bewegungskameras steuern, so gleichmäßig wie möglich, damit ihre Geschwindigkeit nicht schwankt.

Mit der Option Überblenden kannst von der Kamera eines Markers zur nächsten überblenden. Auf diese Weise kannst du die Kamerabewegungen etwas abschwächen. Du kannst Überblenden ebenfalls benutzen, um die Kamerageschwindigkeit herabzusetzen, während sie von einem Marker zum nächsten übergeht, indem du die Option Hinein/Hinaus verwendest. Diese plötzliche Herabsetzung der Kamerageschwindigkeit inmitten einer Bewegung kann ein bestimmtes Ereignis hervorheben.

Handheld

Im Kamera-Menü gibt es ferner das Feld Handheld, mit dem du die zufälligen Bewegungen deiner Kamera auf Niedrig, Mittel oder Hoch setzen kannst. Auf diese Weise kannst du deine Aufnahmen natürlicher oder spontaner wirken lassen.

Benutzerdefinierte Kameras – Frei

Der zweite benutzerdefinierte Kameratyp ist die freie Kamera. Wähle im Feld des Kameratyps erneut Benutzerdefiniert und klicke dann das Feld Ansicht an, um die Kamera von Ziel in Frei zu ändern. Die freie Kamera eröffnet dir, wie der Name schon sagt, viele tolle Möglichkeiten, deine Aufnahmen anzulegen. Du kannst zum Beispiel durch die Spielwelt fliegen und dir alles ansehen, was du möchtest. Die Steuerung der freien Kamera funktioniert ähnlich wie die der Zielkamera, jedoch hat die freie Kamera eine größere Bewegungsfreiheit, da sie an kein Ziel gebunden ist. Drücke W, A, S, D, um die Kamera vorwärts, nach links, rückwärts und nach rechts zu bewegen. Halte die rechte Maustaste gedrückt und bewege die Maus, um die Blickrichtung deiner Kamera zu ändern. Wie bei der Zielkamera kannst du auch die freie Kamera mit dem Mausrad hoch und runter bewegen und mit Q und E neigen. Halte die Shift-Taste gedrückt, während sich die Kamera bewegt, um ihre Geschwindigkeit zu erhöhen.



Bewegungen

Ähnlich der Zielkamera kannst du für freie Kamera benutzen, um Bewegungen zu erstellen. Die freie Kamera hat zwei Einstellungsmöglichkeiten für das Bewegungs-Feld: Linear und Überblenden. Linear erzeugt eine direkte Bewegung zwischen Markern während Überblenden die Übergänge zwischen zwei oder mehreren Markern abrundet. Die Ausrichtung und Positionen deiner Kameras zueinander bestimmt, was die beste Einstellung für deine Kamerabewegung ist. Probiere beide aus, um zu sehen, welche am besten funktioniert.

Benutzerdefinierte Kameras – Frei (Fortsetzung)

Radar der freien Kamera

Wenn du eine freie Kamera ausgewählt hast, siehst du links unten im Bild ein Radar. Das Radar der freien Kamera zeigt dir die Bewegungsreichweite der Kamera abhängig von deinem Charakter an. Wie im Spiel wird dein Charakter hier durch ein Pfeilsymbol dargestellt, das sich immer in der Mitte des Radars befindet. Das Kamerasymbol zeigt dir die Position und Ausrichtung der freien Kamera im Verhältnis zu deinem Charakter an. Im Radar der freien Kamera siehst du außerdem zwei Ringe: Befindet sich die Kamera innerhalb des inneren Rings, kann sie in jede Richtung ausgerichtet werden. Sobald die Kamera den ersten Ring verlässt, zentriert sie sich auf deinen Charakter. Mit anderen Worten: Du kannst den Abstand zwischen der Kamera und deinem Charakter erhöhen, wenn du in die gleiche Richtung wie der Charakter siehst. Wenn du dich der ersten Radargrenze näherst und nicht in die gleiche Richtung wie dein Charakter siehst, erscheint eine Warnung, dass du die Grenzen der Kamerasicht verlässt.

Ähnlich wie bei der Zielkamera kannst du auch mit der freien Kamera Bewegungen festlegen. Im Feld Bewegung der freien Kamera siehst du zwei Optionen: Linear und Abmischen. Mit der Option Linear wählt die Kamera eine direkte Route zwischen den Markern, während Abmischen die Übergänge zwischen zwei Markern verwischt. Die Ausrichtung und Position deiner Kameras im Verhältnis zueinander bestimmt, welche Option am besten zur Kamerabewegung passt. Experimentiere ruhig ein wenig mit beiden Optionen, um zu sehen, welche dir besser gefällt.

Marker-Steuerung

Da du jetzt die verschiedenen Bewegungs- und Kameratypen kennst, widmen wir uns jetzt anderen Marker-Einstellungen, die du ebenfalls anpassen kannst.

Filter

Das erste Menü in der Marker-Steuerung sind die Filter, die deine Clips mit Effekten aufpeppen. Ein Effekt bleibt aktiv, bis du ihn in einem nachfolgenden Marker änderst. Auf diese Weise musst du nicht den gleichen Effekt dutzende Male für die Marker zuweisen, und kannst dir, wenn du schon eine Weile an einem Clip arbeitest, das Ergebnis auch mal mit einem Filter wie Stahl ansehen. Wenn du aber in einem Marker einen Effekt angepasst hast, musst du danach die Filter dieses Markers immer manuell anpassen.

Geschwindigkeit

Das zweite Marker-Feld, das du ändern kannst, ist Geschwindigkeit. Du kannst die Geschwindigkeit deines Clips von extrem langsam bis sehr schnell festlegen. Spiele einfach ein wenig mit diesen Einstellungen, um zu sehen, welche am besten passt. Die Geschwindigkeit kann innerhalb eines Clips beliebig oft geändert werden, und, anders als im Filter-Menü, wird die Geschwindigkeit jedes neuen Markers auf 100 (normale Geschwindigkeit) zurückgesetzt. Änderungen an der Geschwindigkeit müssen für jeden Marker einzeln vorgenommen werden. Die Zeitleiste, der Video-Timer und der Marker-Abstand passen sich jeweils an die Geschwindigkeit an, da sich die Änderungen auf die Gesamtlänge deines Videos auswirken. Die Geschwindigkeitsänderungen werden durch kleine Unterschiede im Grauton auf der Zeitleiste verdeutlicht.

Audio

Im Audio-Menü des Marker-Feldes kannst du die Lautstärken in deinem Clip für eine beliebige Länge einstellen. Falls du in deinem Video einen Song hast und einen bestimmten Moment hervorheben willst, kannst du mit der Lautstärke SFX-Option mit einem Marker die Soundeffekte leiser oder aus machen. Sollen andererseits die Soundeffekte über der Musik stehen oder du möchtest die Lautstärke der Musik über die ganze Länge des Clips anpassen, um Spannung zu erzeugen, kannst du die Lautstärke mit der Lautstärke Musik-Option ändern. Mittels der Lautstärke Sprache-Option kannst du auch vorhandene Dialoge an oder ausschalten. Wie bei allen Marker Menüs, die du schon kennst, kannst du diese innerhalb eines Clips so verändern wie du möchtest.

Denk daran, dass du einen Clip zu jedem Zeitpunkt schneiden kannst, indem du auf der Zeitleiste die Zeitleistenenden ganz nach links oder rechts ziehst. Die Zeitleistenenden springen auch auf Marker, sodass du den Clip mit einer deiner eigenen Einstellungen beginnen lassen kannst.

Werkzeug Menü

Durch Anklicken des Werkzeug Symbols erhältst du zusätzliche Optionen und ihre Kurzbefehle.

HUD verbergen

Drücke H um das Interface des Spiels an- und auszuschalten damit du einen besseren Blick auf das Geschehen bekommst.

Schnellasten ein- und ausschalten

Es erscheint ein Menü mit einer Liste aller Schnellasten und deren Funktionen innerhalb des Clip-Editors. Wenn du dich mit den verschiedenen Schnellasten und ihren Funktionen vertraut machst, wird die Bearbeitung schneller gehen und mehr Freude bereiten.



Zeitanzeige umschalten

Schalte den Video-Timer zwischen Clipzeit und der gesamten Videozeit hin und her, damit du siehst, wo du in Relation zur Länge deines Clips oder zur Länge deines gesamten Videos bist. Denk daran, das geht auch, indem du den Timer selbst anklickst.

Vorschaubild festlegen

Nimmt das gegenwärtige Bild auf und macht ein neues Vorschaubild für die Stelle des Clips, den du im Storyboard bearbeitest. Dadurch kannst du im Storyboard leicht sehen, an welcher Stelle eines Clips verschiedene Schnitte sind, falls du einen Clip in einem Video öfter verwendest.

Werkzeug-Tipps ein- und ausschalten

Anzeigen oder verbergen von Werkzeug-Tipps in allen Bereichen des Video-Editors. Zu Anfang sind die Kurzinfos auf AN voreingestellt.

Speichern

Speichere dein Video, indem du F6 drückst.

Gesamtlautstärke

Erlaubt dir die gesamte Lautstärke von Soundeffekten und Musik in deinem Clip leiser oder lauter zu machen. Du kannst Dialoge des Spiels an oder ausschalten, indem du auf Lautstärke Sprache klickst. Diese Einstellung gelten für dein ganzes Video.

Videos erstellen

Drücke die Entf-Taste, um vom Clip-Editor zum Video-Editor zurückzukehren. Sammle zuerst dein Bildmaterial, indem du weitere Clips aus dem Clipmenü auf das Storyboard ziehst. Bevor du mit der Bearbeitung anfängst, solltest du deinem Video vielleicht einen Namen geben und es speichern. Falls du dich entschließt, dein Video nicht zu benennen, bekommt es einen Standardnamen. Klicke auf den Titel und ersetze ihn durch deinen Titel. Wenn dir der Name nicht gefällt, kannst du ihn später ändern. Drücke F6, um zu speichern.

Auf der linken Bildschirmseite ist eine Liste der verfügbaren Menüs: Clips, Songs, Text und Übergänge. Im Clips-Menü werden deine Clip-Vorschaubilder genauso geordnet wie im Clips-Bereich. Klicke die verschiedenen Überschriften an (Favoriten, Heute, Archiv, etc.) um zu deinen Clips zu kommen. Dafür kann sich das Menü Favoriten als praktisch erweisen. Wenn du unter Favoriten eine Anzahl Clips gesammelt und jedem ein eigenes Vorschaubild zugeordnet hast, erleichtert das die Suche und die Einfügung des gewünschten Bildmaterials in der richtigen Reihenfolge im Storyboard.

Storyboard

Du kannst in jeder beliebiger Reihenfolge Clips auf das Storyboard ziehen. Durch Doppelklick auf einen Clip im Clips-Menü wird er automatisch ans Ende der Szene gesetzt. Die Reihenfolge der Clips, die schon im Storyboard sind, kann durch herumziehen verändert werden. Du kannst sie auch mit Strg+X und Strg+V ausschneiden und einfügen. Wenn du einen Clip und die dazugehörigen Bearbeitungen kopieren möchtest, kannst du ihn mit Strg+C und Strg+V kopieren und einfügen. Die Reihenfolge der Clips im Bearbeitungsbereich bestimmt die Abfolge, in der die Clips in deinem fertigen Video abgespielt werden.

Wenn du Clips im Storyboard einfügst und bewegst, wird die Zeit, an der sie in deinem Video erscheinen in der linken unteren Ecke des Clips aktualisiert. Wenn du einen Clip markierst, erscheint dessen Gesamtlänge in der linken oberen Ecke des dazugehörigen Vorschaubilds.

Video-Zeitleisten

Direkt unter dem Bearbeitungsbereich befindet sich ein Bereich namens Video-Zeitleiste. Die Video-Zeitleiste besteht aus der Zeit-Anzeige, der Clip-Zeitleiste, der Audio-Zeitleiste und der Text-Zeitleiste. Ganz oben steht die Clip-Zeitleiste. Sie zeigt an, wie lang jeder Clip in Relation zum vollständigen Video ist. Wenn du deinem Video Material beifügst oder entfernst, passen sich sowohl die Anzahl der Vorschaubilder auf der Clip-Zeitleiste, als auch die Zeitskala darüber dementsprechend an. Je länger und aufwändiger dein Video wird, desto nützlicher erweist sich die Video-Zeitleiste. Wenn du viele verschiedene Clips von unterschiedlichen Längen hast, bekommst du mit einem Klick auf ein Vorschaubild auf der Clip-Zeitleiste schnellen Zugriff auf diesen Clip im Storyboard. Die Vorschaubilder auf der Clip-Zeitleiste können auch zum Markieren und Auswählen der Clips im Storyboard genutzt werden.

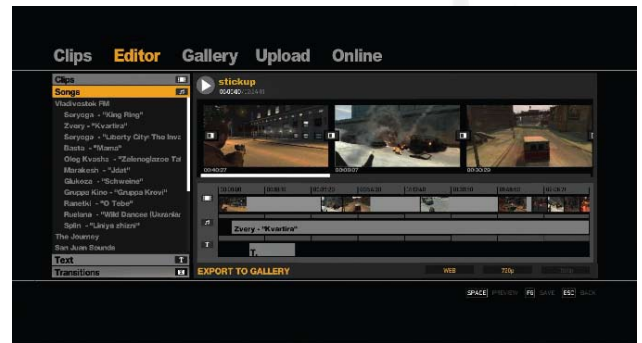
Unter der Clip-Zeitleiste befinden sich die Audio- und Text-Zeitleisten. Du kannst Songs aus dem Spiel, oder eingegebenen Text in diese Zeitleisten ziehen. Indem du Text oder Ton mit den Vorschaubildern auf der Clip-Zeitleiste verbindest, kannst du sicherstellen, dass alles genau dort abgespielt wird, wo du es haben willst. Wenn du Text oder Ton auf ihren Zeitleisten bewegst, verändert sich auch ein Zähler unterhalb deines Videonamens. Das ist der Videozähler und er zeigt an, wo deine Auswahl im Verhältnis zur Gesamtlänge des Videos liegt. Du kannst sogar mit der linken und rechten Pfeiltaste deiner Tastatur, Ton und Text um Hundertstelsekunden verschieben, um genaue Platzierung sicherzustellen. Die Video-Zeitleiste spielt eine ausschlaggebende Rolle in der Darstellung, wie alle Elemente deines Videos zusammenpassen.

Sobald du einen Clip zur Bearbeitung für dein Video ausgewählt hast, drücke auf die Eingabetaste oder doppelklicke das Vorschaubild im Storyboard, um diesen Clip zu bearbeiten.

Songs hinzufügen

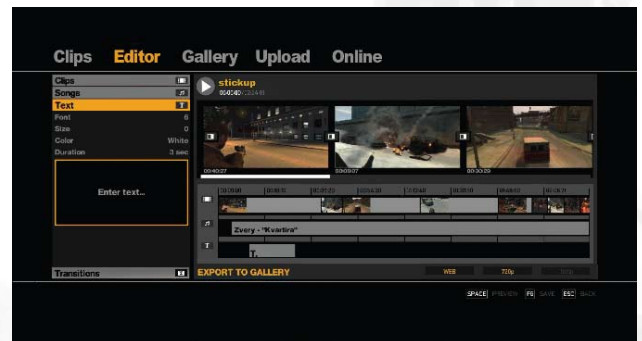
Vielleicht möchtest du während des Bearbeitungsvorganges deinem Video Musik hinzufügen. Klicke auf das Song-Menü, um eine Liste der verfügbaren Songs zu öffnen. Du kannst jeden dieser Songs vorhören, indem du den gewählten Titel entweder doppelklickst oder die Play-Taste daneben anklickst. Um einen Song in dein Video einzufügen, ziehst du ihn in die Audio-Zeitleiste. Verschiebe den Song nach links und rechts auf der Audio-Zeitleiste an die Stelle, an der er anfangen soll.

Du kannst den Song mit den Pfeiltasten deiner Tastatur um Kleinigkeiten nach links und rechts verschieben. Wenn dein Song an einem ganz bestimmten Moment deines Videos beginnen soll, beachte zur genauen Platzierung den Video-Timer unter dem Videonamen.



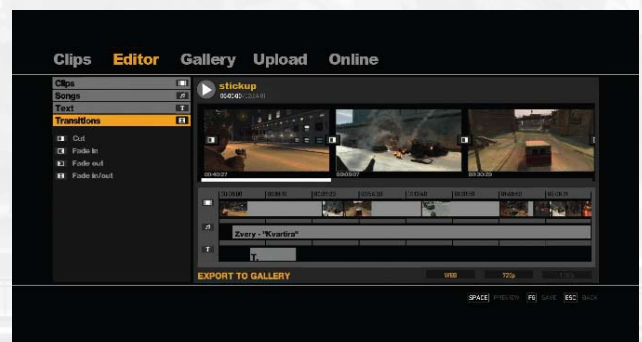
Text hinzufügen

Mit dem Text-Menü kannst du mitten in deinem Video einen Text auf dem Bildschirm einblenden. Öffne das Text-Menü und doppelklicke auf Textfeld eingeben. Jetzt kannst du deinen Text eingeben und Schriftart, Schriftgröße, Farbe und Dauer anpassen, solange der Textbereich zur Textbearbeitung aktiviert ist. Danach kannst du, genau wie bei der Musik, deinen Text auf die Text-Zeitleiste ziehen und ihn auf dieselbe Art bewegen wie die Songs, damit er an der richtigen Stelle erscheint.



Übergänge hinzufügen

Wenn du das Übergänge-Menü öffnest, siehst du vier Optionen durch unterschiedliche Symbole dargestellt. Ausschneiden, Aufblenden, Abblenden und Auf/Abblenden. Ausschneiden ist der Standardübergang zwischen all deinen Clips in einem Video. Der Aufblend-Übergang, blendet den Clip aus einem schwarzen Bildschirm ein, während Abblenden einen Übergang ins Schwarze am Ende des gewünschten Clips macht. Auf/Abblenden bedeutet, dass zwischen den beiden Clips, die durch diesen Übergang verbunden werden, ein und ausgeblendet wird. Ziehe das gewählte Übergangssymbol an die Stelle im Clip, an der du den Übergang haben möchtest. An jedem Clip im Storyboard kann man ein Aufblende- und ein Abblende-Symbol einfügen. Die Blenden werden nicht zu sehen sein, bis du dein Video renderst.



Vorschau, Rendern und Exportieren

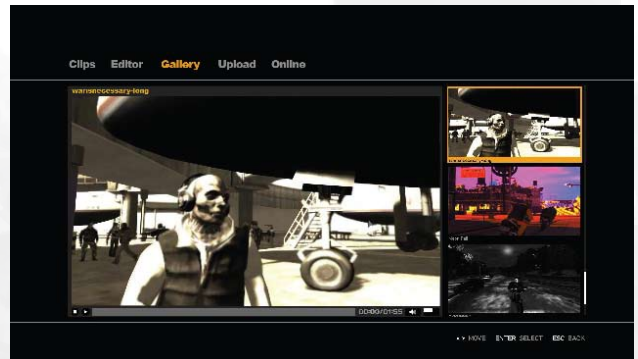
Du kannst dir vorab dein ganzes Video vom Video-Editor ansehen, indem du die Leertaste drückst. Während einer Vorschau spielen alle Clips deines Videos nacheinander ab und laden zwischen jedem Clip. Wenn du deinem Video Musik beigefügt hast, wird sie während der Ladezeiten zwischen den Clips angehalten und fährt an der richtigen Stelle fort. So bleibt sie mit der Vorschau synchron. Du kannst die Vorschau jederzeit abbrechen und zum Video-Editor zurückkehren, indem du die Entf-Taste drückst. Um einen Clip während der Vorschau anzuhalten und weiterzubearbeiten, drücke die Leertaste. Dadurch wird die Vorschau des laufenden Clips abgebrochen und der Video-Editor aktiviert. Um das Video noch mal anzusehen, verlasse den Video-Editor durch drücken der Entf-Taste und starte die Vorschau vom Video-Editor erneut.

Während du im Video-Editor bist, kannst du das Vorschaubild deines Videos ändern, indem du U auf deiner Tastatur drückst, wenn du einen Clip aus dem Storyboard angewählt hast. Dadurch wird das Vorschaubild dieses Clips, das Vorschaubild deines Videos. Das Vorschaubild deines Videos ist wichtig, weil es dir, zusammen mit dem Titel deines Videos hilft, es im Videoarchiv, dem Galerie-Bereich und dem Upload-Bereich zu finden. Zugleich ist es das Bild, welches dein Video repräsentiert, falls du dich entscheidest es auf Rockstar Games Social Club TV hochzuladen. Wenn du das Vorschaubild des Videos nicht updatest, ist es standardmäßig das erste Bild deines Videos.

Wenn du mit deinem Video zufrieden bist, es benannt, die Bearbeitung beendet und alle Texte, Songs oder Übergänge deiner Wahl eingefügt hast, kannst du es exportieren. Exportierte Videos landen automatisch in deiner Galerie. Es gibt drei Auflösungen in der du dein Video rendern kannst. Webqualität (zum Upload auf Rockstar Social Club TV), 720p und 1080p. Deine Auflösung im Spiel (die man im „Grafik“ Bereich des Pause-Menüs einstellen kann) muss auf einen Wert eingestellt werden, der genauso hoch oder höher ist als die Auflösung, in der du dein Video exportieren willst. Falls du in einer bestimmten Auflösung nicht exportieren kannst, wird die Taste grau und reagiert nicht. Klicke auf eine der drei Exportier-Optionen und der Editor beginnt das Video zu exportieren. Eine Leiste am oberen Bildschirmrand zeigt den Verlauf des Renderns an. Videos mit hoher Auflösung brauchen länger als jene mit niedriger Auflösung.

Galerie-Bereich

Wenn dein Video exportiert ist, kannst du es im Viewer im Galerie-Bereich ansehen. Die Galerie ordnet und bewahrt alle deine gerenderten Videos in chronologischer Reihenfolge auf. Dein letztes Video wird sich also am Anfang der Liste befinden. Von hier kannst du dir eine Vorschau aller deiner Videos ansehen, um zu entscheiden, ob sie bereit sind für den Upload auf Rockstar Games Social Club TV.



Upload-Bereich

Wenn du den Upload-Bereich öffnest, siehst du alle Videos, die du in Webqualität exportiert hast auf der linken Seite des Bildschirms und die Videos, die du vorher hochgeladen hast auf der rechten. Um ein neues Video hochzuladen, wähle es an und klicke die Upload Taste. Du wirst aufgefordert Tags und eine kurze Beschreibung des Videos einzugeben. Wenn das Video fertig hochgeladen ist, wird es dir rechts im Menü angezeigt. Du kannst hier her zurückgehen und nachsehen wie oft dein Video angeklickt wurde und dir die Bewertungen, die du auf Rockstar Games Social Club TV bekommst, ansehen.

Online-Bereich

Denk daran im Rockstar Games Social Club TV vorbeizuschauen, um dein Video mit anderen aus der Community zu vergleichen, Kommentare und Bewertungen zu Videos abzugeben und an Wettbewerben teilzunehmen. Klicke auf den Online-Bereich wenn du Social Club TV vom Video-Editor aus öffnen willst.

Tipps

- Vergiss nicht, dass „Clip aufzeichnen“ sowohl im Einzel- als auch im Multiplayer-Modus standardmäßig eingeschaltet ist. Im Einzelspieler-Modus kannst du, solange sich etwas in Reichweite deines Spiel-Charakters befindet, einen Clip aufzeichnen. Manchmal ist es von Vorteil, sich seinen Spiel-Charakter als Kameramann vorzustellen.
- Fahrzeuge können für lange, fließende Aufnahmen eingesetzt werden, wenn du an der Szenerie, die du einfangen willst, vorbeifährst oder fliegst. Im Clip-Editor kannst du dann mit den Optionen Linear oder Abmischen (unter Ansicht: Frei) Kamerawinkel erzeugen, in denen das Fahrzeug nicht mehr zu sehen ist, das du zur Erstellung des ursprünglichen Clips benutzt hast.
- Multiplayer-Modi wie Freier Modus und Party-Modus sind eine tolle Sache, um mit Freunden oder Unbekannten an einem Video zusammenzuarbeiten. Multiplayer-Charaktere bieten dir eine Riesenauswahl an Schauspielern und Kostümen für dein Video. Durch ein unendliches Angebot an Fahrzeugen, Waffen und Szenarien kannst du ein Video in jeglichem Genre deiner Wahl erstellen.

Steuerungen

Tastatur und Maus:

Abspielen/Pause – Leertaste

Zurück – B

Zurückspulen – Left Arrow

Schnelles Vorspulen – Right Arrow

Einzelbild weiter – Pfeil nach oben

Einzelbild zurück – Pfeil nach unten

Marker setzen – M

Zum Marker links springen – < oder ,

Zum Marker rechts springen – > oder .

Marker löschen – Ent

Werkzeuge anzeigen – T

HUD ausblenden – H

Tastenkürzel ein-/ausblenden – K

Vorschaubild festlegen – U

Zeit umschalten – C

Werkzeug-Tipps ein-/ausblenden – V

Speichern – F6

Zielkamera:

Drehen – Rechte Maustaste + Maus

Zoom – W / S

Neigen – Q / E

Höhe – Mausrad

Beschleunigen – Linke Shift-Taste

Freie Kamera:

Drehen – Rechte Maustaste + Maus

Bewegen – W / S / A / D

Neigen – Q / E

Höhe – Mausrad

Beschleunigen – Linke Shift-Taste

Der Video-Editor wurde für Tastatur-Steuerung entwickelt. Bitte beachte, dass einige Befehle bei der Steuerung mit einem Controller eingeschränkt sind.

Controller:

Maus - rechter Stick

Linke Maustaste - linker Schalter

Rechte Maustaste - rechter Schalter

Freie und Zielkameras:

Maus - rechter Stick

Bewegen - linker Stick

Mausrad - Steuerkreuz Oben/Unten

Grand Theft Auto IV

Editor de vídeos

Captura de secuencias

Antes de empezar a crear tus propios vídeos tienes que capturar algunas imágenes del juego. Las imágenes del juego que capturas y guardas reciben el nombre de secuencias. Puedes activar o desactivar la captura de secuencias en la sección "Partida" del menú de pausa. La captura de secuencias está activada por defecto, lo cual significa que el juego graba continuamente todo lo que ves. Cuando quieras guardar algo, pulsa F2 y capturarás las imágenes que acabas de ver justo ANTES.

Verás un mensaje informándote de que se está capturando una secuencia. El juego captura secuencias de entre 30 a 40 segundos de duración, dependiendo de la configuración del juego y de las especificaciones de tu ordenador, por lo que dispones de algo de tiempo para guardar un evento después de que haya sucedido. El juego se graba continuamente, incluso cuando guardas la secuencia actual. Capturar una secuencia justo después de guardar otra ocasiona que se sobrescriba parte de su contenido. Ten en cuenta que se grabarán los acontecimientos del juego, pero no los interludios o los minijuegos.

Cuando hayas grabado unas cuantas secuencias, puedes acceder al editor de vídeos a través del teléfono móvil del juego.



Secuencias

Lo primero que verás al acceder al editor de vídeos es el menú de secuencias. Aquí podrás organizar cronológicamente todas las secuencias que hayas capturado (Favoritas, Hoy, Esta semana y Archivos).

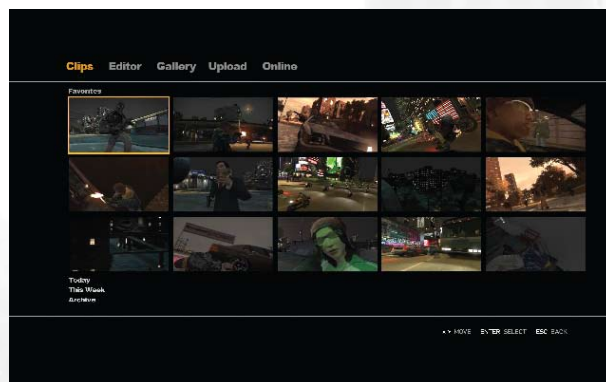
Visor de secuencias

Haz doble clic en una secuencia para verla usando el visor de secuencias y ésta se reproducirá automáticamente. Para detenerla, haz clic en el botón de pausa o pulsa la barra espaciadora. Puedes rebobinar o avanzar la secuencia si haces clic en los botones de la barra de herramientas del visor de secuencias, o pulsando las teclas de cursor izquierda o derecha del teclado. Al hacer clic derecho en los botones rebobinar o avanzar, rebobinarás o avanzarás un fotograma por cada clic. Las teclas de cursor arriba y abajo también realizarán esta función.

Para mover la cámara alrededor de tu personaje, mantén pulsado el botón derecho del ratón y pulsa las teclas W y S para acercar y alejar la imagen. Puedes actualizar las vistas en miniatura de las secuencias en cualquier momento pulsando la tecla U. Al hacerlo, el fotograma que estés viendo pasará a ser la nueva vista en miniatura de la secuencia, y te resultará más fácil localizarla cuando quieras usarla en un vídeo. Para salir del visor de secuencias, pulsa Esc cuando hayas terminado de revisar la secuencia y de configurar la vista en miniatura.

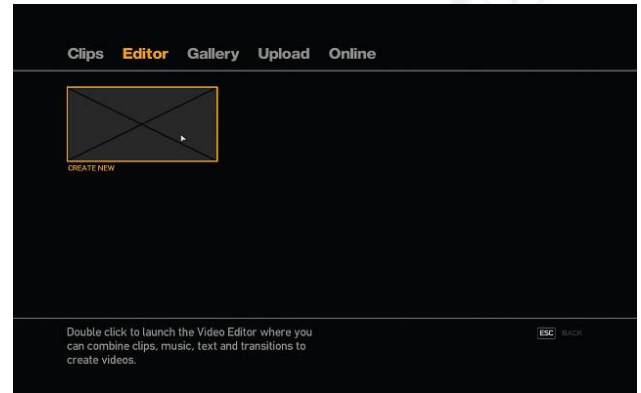
Favoritas

Una vez actualizada la vista en miniatura, puedes guardar una secuencia como favorita para que te resulte más fácil encontrarla. Para guardar una secuencia como favorita, arrástrala al principio del menú “Favoritas”. Las secuencias añadidas a esta carpeta se marcarán con una estrella. La carpeta “Favoritas” funciona igual que una lista de reproducción; puedes añadir o eliminar secuencias sin que esto afecte a tus archivos, pero si eliminas una secuencia de tus archivos la perderás para siempre.



Editor

Puedes pasar al editor cuando hayas terminado de organizar tus secuencias. Los archivos de vídeo son la primera sección del editor. Todos los vídeos que estás editando se organizan y se guardan en los archivos de vídeo, y están ordenados cronológicamente, siendo el primero de ellos el último que hayas editado. Puedes seguir editando un vídeo ya existente o crear uno nuevo si haces doble clic en “Crear nuevo”.



Editor de secuencias

Para editar una secuencia, arrástrala desde el menú de secuencias que hay en la parte izquierda de la pantalla hasta la zona del storyboard. Haz doble clic sobre ella para cargar la secuencia en el editor de secuencias.

Barra de herramientas/Barra de tiempo

Cuando hayas cargado una secuencia en el editor de secuencias verás una barra de tiempo, y una barra de herramientas justo debajo, en la parte superior de la pantalla.

Al igual que en el visor de secuencias, puedes reproducir o pausar una secuencia con el botón de reproducción/pausa en la barra de herramientas, o pulsando la barra espaciadora. Puedes hacer clic hasta tres veces en el botón avanzar para usar una de las tres velocidades (solo hay una velocidad de rebobinado), o puedes usar las teclas de cursor izquierda o derecha del teclado. Para avanzar o rebobinar una secuencia fotograma a fotograma, haz clic derecho en los botones avanzar o rebobinar, o en las teclas de cursor arriba o abajo. Estos controles son muy útiles a la hora de editar secuencias con precisión. Puedes ir directamente al principio de una secuencia pulsando el botón “Atrás” o la tecla B. Para guardar los cambios en la edición de una secuencia pulsa F6 o el botón guardar en la barra de herramientas.

Durante la reproducción de la secuencia verás una pestaña moviéndose a lo largo de la barra de tiempo que representa la posición de la secuencia. Puedes arrastrar la pestaña en la barra de tiempo para avanzar o rebobinar la secuencia, o puedes hacer clic en la misma barra para ir directamente a un punto. Si arrastras cualquiera de los dos extremos de la barra de tiempo reducirás la duración de la secuencia.

El tiempo indicado a la derecha de la barra de herramientas muestra la posición actual. Al hacer clic en él, cambiarás entre el tiempo de la secuencia y el tiempo del vídeo. El tiempo de la secuencia indica la posición en la que ésta se encuentra en relación a su duración total. Si activas el tiempo del vídeo, verás la posición en la que éste se encuentra en relación a su duración total. Esto resulta muy útil si quieres añadir texto o una canción en un momento concreto del vídeo. Lo único que tienes que hacer es tomar nota de la posición en relación al tiempo del vídeo mientras estás en el editor de secuencias, y arrastrar el texto o el archivo de sonido a esa misma posición en el tiempo del vídeo desde el editor de vídeos.

Añadir marcadores

A excepción de la duración total de la secuencia, que se controla arrastrando los extremos de la barra de tiempo, el resto de elementos a editar de la secuencia se controlan con marcadores. El botón de marcador tiene la apariencia de un triángulo invertido, y al hacer clic en él colocarás un marcador en el fotograma en el que estés en ese momento. Si lo prefieres, también puedes pulsar la tecla M. Los marcadores se pueden colocar a lo largo de la barra de tiempo siempre y cuando tu personaje esté dentro del ángulo de visión de la cámara. No puedes colocar dos marcadores juntos en un mismo fotograma, tendrás que colocar uno al principio del fotograma y otro al final, de manera que haya un fotograma de distancia de uno a otro y puedas hacer cortes de cámara instantáneos. Puedes ir de un marcador a otro con el botón Marcador siguiente/anterior situado junto al botón “Colocar marcador” en la barra de herramientas, o pulsando la tecla “.” (siguiente) o la tecla “,” (anterior). Si no has seleccionado ningún marcador, al pulsar este botón te desplazará al marcador más cercano en relación a la pestaña de la barra de tiempo. Esta opción resulta muy útil cuando te empiezas a familiarizar con el editor de secuencias si quieres desplazarte rápidamente por la secuencia mientras editas.

Cámaras – Predefinidas

Al hacer clic en un marcador se abrirá la caja de control de marcadores debajo de la barra de herramientas. Haz clic en el menú de cámara para expandirla. La cámara por defecto es una de las predefinidas, en concreto la cámara de la partida, y muestra exactamente lo que viste cuando capturaste la secuencia durante la partida. Para desplazarte entre las cámaras predefinidas, haz clic en la opción “Ver” o gira la rueda del ratón. Todas las cámaras predefinidas apuntan a tu personaje desde distintos ángulos y son muy útiles para crear vídeos de una manera rápida. Una vez que hayas indicado mediante un marcador el tipo de cámara que quieres usar, se aplicará el mismo tipo a todos los marcadores hasta que lo cambies.



Cámaras personalizadas – Objetivo

Para ejercer más control sobre tus cámaras, haz clic en “Tipo” desde el menú de cámara para cambiar a la cámara personalizada. Hay dos tipos de cámaras personalizadas, libre y objetivo. La cámara objetivo sigue continuamente a tu personaje y puedes moverla, pero siempre en función de la posición del personaje. Al igual que la cámara en el visor de secuencias, puedes moverla si mantienes pulsado el botón derecho del ratón. Usa las teclas W y S para acercar y alejar la cámara y la rueda del ratón para controlar la altura (mantén pulsada la tecla Mayús para mover más rápido la cámara). Controla la inclinación con las teclas Q y E. Con la cámara objetivo también podrás fijar la posición horizontal de la cámara (Posición), y la posición horizontal y vertical alrededor del personaje (Orientación). Juega con estas opciones e intenta encontrar un ángulo interesante para fijar a tu personaje por unos instantes. La cámara se ajustará automáticamente al entrar en contacto con paredes u objetos, tenlo en cuenta cuando establezcas la distancia entre el objetivo y la cámara.

Por defecto, la cámara objetivo está fijada sobre tu personaje, pero también puedes dirigirla hacia otras personas en la secuencia si te desplazas por el campo objetivo en el menú de cámara. De esta manera podrás ver cosas que en un primer momento te pasaron desapercibidas.

Cámaras personalizadas – Objetivo (continuación)

CDV (campo de visión)

Puedes controlar el campo de visión de la cámara si cambias el valor del CDV en el menú de cámara.

Movimiento

Gracias a la opción “Movimiento” podrás hacer la transición de cámara entre dos marcadores con distintos ángulos de cámara. Las cámaras objetivo giran alrededor de su objetivo. Coloca dos marcadores en la barra de tiempo con unos segundos de separación entre uno y otro. Pon el “Tipo” de cámara de cada marcador en “personalizada” y “Ver” en “objetivo”. La velocidad del movimiento de cámara depende de la distancia entre marcadores, tenlo en cuenta a la hora de decidir cómo quieres que se mueva la cámara. Cuando hayas seleccionado la ubicación de las dos cámaras, haz clic en el marcador de la primera cámara y selecciona la opción “Orbital” en el campo “Movimiento”. Verás una transición de cámara entre los dos marcadores cuando reproduzcas la secuencia. Mueve las cámaras y juega con los espacios entre marcadores para ver distintos y rápidos cambios de vista entre los personajes de la secuencia.

Si quieres hacer un giro de 360° alrededor de un objetivo necesitarás más de dos cámaras objetivo con la opción “Orbital” activada. Intenta colocar de manera equidistante los marcadores que controlan el movimiento de cámaras para evitar continuos cambios de velocidad.

Mediante la opción “Suavizar” podrás suavizar la transición de cámara de un marcador a otro, evitando así cambios bruscos de cámara. Si seleccionas la opción “Dentro/Fuera”, también puedes usar “Suavizar” para reducir la velocidad de la cámara durante la transición de un marcador a otro. Puedes usar estas reducciones repentinas de la velocidad de la cámara para enfatizar algunos momentos concretos.

Portátil

El menú de cámara cuenta con una opción llamada “Portátil”, mediante la cual podrás añadir un grado Bajo, Medio o Alto de movimiento a la cámara, y tus tomas parecerán más naturales y espontáneas.

Cámaras personalizadas – Libre

El segundo tipo de cámara personalizada es la cámara libre. Selecciona la opción “Predefinida” en el campo “Tipo” de cámara, y luego haz clic en “Ver” para cambiar la cámara de objetivo a libre. Con la cámara libre tendrás multitud de opciones para crear tus tomas, ya que podrás volar libremente por el mapa y mirar a cualquier cosa. Los controles de la cámara libre funcionan de manera similar a los de la cámara objetivo, aunque al no estar fijada tiene mayor rango de movimiento. Pulsa las teclas W, A, S, D para moverla hacia adelante, izquierda, atrás y derecha. Si mantienes pulsado el botón derecho del ratón y mueves el ratón puedes girar la dirección hacia la que apunta la cámara. Al igual que en la cámara objetivo, puedes mover la cámara hacia arriba y hacia abajo con la rueda del ratón e inclinarla con las teclas Q y E. Para aumentar la velocidad, mantén pulsada la tecla Mayús mientras mueves la cámara.



Movimiento

Al igual que la cámara objetivo, puedes usar la cámara libre para configurar movimientos. La cámara libre dispone de dos opciones diferentes dentro del campo de movimientos: Linear (lineal) y Blend (mixta). La cámara lineal toma un camino más directo entre los marcadores, mientras que la mixta suaviza las transiciones entre dos o más marcadores. La orientación y posición relativas de las cámaras determinará la opción más adecuada para el movimiento de tu cámara. Prueba con ambas opciones para comprobar cuál funciona mejor.

Cámaras personalizadas – Libre (continuación)

Radar de cámara libre

Cuando tengas una cámara libre seleccionada, verás un radar en la esquina inferior izquierda de la pantalla, que indica el rango de movimiento de la cámara en relación a tu personaje. Igual que en el juego, tu personaje está representado mediante una flecha, y estará siempre en la mitad del radar de la cámara libre. El icono de la cámara representa la posición y la dirección a la que apunta la cámara libre en relación a tu personaje. En el radar de la cámara libre hay dos círculos. La cámara puede apuntar en cualquier dirección mientras esté dentro del radio del círculo interior del radar. Una vez fuera de ese círculo, empezará a apuntar a tu personaje desde atrás. En otras palabras, puedes alejar la cámara del personaje siempre y cuando ésta apunte en la misma dirección que el personaje. Si empiezas a acercarte al círculo interior del radar y la cámara no está detrás del personaje, un mensaje en pantalla te avisará de que te estás aproximando al área de extensión de la cámara.

Al igual que la cámara objetivo, puedes crear movimientos con la cámara libre. La cámara libre tiene dos opciones distintas de movimiento: Lineal y Mezcla. Mediante la opción “Lineal” la ruta entre los marcadores será más directa, y con “Mezcla” las transiciones entre objetos serán más suaves. La orientación y la posición de las cámaras relacionadas entre sí determinarán el movimiento de cámara más adecuado. Juega con la orientación y la posición hasta que encuentres el movimiento que te guste más.

Control de marcadores

Una vez explicados los distintos tipos y movimientos de cámara vamos a pasar a las propiedades de los marcadores.

Filtro

El primer menú en la caja de control de marcadores es “Filtro”. Mediante los filtros podrás aplicar efectos de pantalla a las secuencias. Dichos efectos permanecerán activos a no ser que posteriormente los cambies en un marcador, de esta manera evitarás tener que aplicar el mismo efecto en varios marcadores si llevas un rato editando una secuencia y de pronto te gustaría ver cómo queda todo con el filtro “Acero”, por ejemplo. Sin embargo, una vez aplicado el efecto en un marcador, siempre tendrás que fijar ese efecto manualmente en dicho marcador.

Velocidad

La segunda opción que puedes cambiar en los marcadores es la velocidad, la cual puedes cambiar desde muy despacio hasta muy rápido. Prueba distintas velocidades hasta encontrar la que mejor se ajuste a los que estás buscando. Puedes cambiar la velocidad tantas veces como quieras a lo largo de una secuencia pero, a diferencia de menú “Filtro”, la velocidad de cada nuevo marcador que coloques será 100 (velocidad normal). Los cambios en la velocidad deben ser fijados individualmente en cada marcador. La barra de tiempo, el tiempo del vídeo y el espacio de los marcadores se ajustarán cuando cambies la velocidad, ya la duración total de un vídeo se ve afectada si las secuencias son más lentas o más rápidas. Los cambios de velocidad están representados mediante tenues cambios de color (gris) en la barra de tiempo.

Sonido

Desde el menú “Sonido”, en la caja de control de marcadores, podrás ajustar los niveles de sonido totales o parciales de tu secuencia. Si has añadido una canción a tu vídeo y quieres enfatizar un momento concreto, usa la opción “Volumen efectos” en un marcador para bajar el volumen de los efectos de sonido o para silenciarlos. Por otro lado, si quieres que los efectos de sonido destaquen sobre la música, o si quieres ajustar el volumen de la música a lo largo de toda la secuencia para crear un clima de suspense, puedes cambiar el volumen a través de la opción “Volumen música”. También puedes activar o desactivar los diálogos con la opción “Voces”. Al igual que todos los menús de marcador explicados hasta ahora, puedes ajustar el sonido a tu gusto en las secuencias.

Recuerda que en cualquier momento puedes acortar la duración de una secuencia arrastrando los extremos de la barra de tiempo hacia la izquierda o hacia la derecha. Los extremos de la barra de tiempo también separarán los marcadores, de manera que podrás empezar una secuencia con una de las tomas de la cámara personalizada.

Menú de herramientas

En el menú de herramientas encontrarás algunas opciones adicionales y sus correspondientes atajos.

Ocultar interfaz

Pulsa H para mostrar o para ocultar la interfaz del juego.

Alternar accesos directos

Muestra un menú con la lista de accesos directos y su función en el editor de secuencias. Si te familiarizas con los distintos accesos directos y sus funciones el proceso de edición será más eficiente y ameno.



Alternar tiempo

Cambia entre el tiempo del vídeo, el tiempo de la secuencia y el tiempo total del vídeo, para que en todo momento puedas ver dónde estás en relación a la duración de tu secuencia, o en relación a la duración total del vídeo. Recuerda que también puedes hacer esto haciendo clic en el tiempo.

Crear miniatura

Guarda el fotograma en el que estás en ese actualmente y crea una nueva vista en miniatura del momento de la secuencia que estás editando en el storyboard. De esta manera es fácil saber en qué momento de una secuencia hay distintas ediciones del storyboard en caso de que uses una misma secuencia varias veces en un vídeo.

Alternar consejos

Muestra u oculta los consejos en todas las secciones del editor de vídeos. Por defecto, los consejos están activados.

Guardar

Pulsa F6 para guardar el vídeo.

Sonido global

Sube o baja el volumen general de los efectos y la música de una secuencia. También puedes activar o desactivar los diálogos del juego con la opción "Voces". Los cambios afectarán a todo el vídeo.

Crear vídeos

Pulsa Esc para volver al editor de vídeos desde el editor de secuencias. Para empezar, arrastra más secuencias desde el menú de secuencias al storyboard. No es mala idea ponerle un título al vídeo antes de comenzar a editarlo. Si no lo haces, tendrá el nombre por defecto. Haz clic en “Introduzca texto...” y teclea el nombre. Si decides cambiar el nombre podrás hacerlo más tarde. Pulsa F6 para guardar.

A la izquierda de la pantalla verás una lista de menús expandibles: Secuencias, Canciones, Texto y Transiciones. El menú “Secuencias” muestra las vistas en miniatura de las secuencias organizadas igual que en el apartado Secuencias. Haz clic en los distintos encabezados (Favouritas, Hoy, Archivos, etc.) para acceder a las secuencias. Ahora es cuando el menú “Favoritas” puede resultar muy útil. Si tienes unas cuantas secuencias en el menú “Favoritas” y les has asignado vistas en miniatura personalizadas, te resultará más fácil decidir en qué orden colocarlas en el storyboard.

Storyboard

Puedes arrastrar y colocar secuencias en el storyboard en el orden que desees. Al hacer doble clic sobre una secuencia en el menú de secuencias, ésta se situará automáticamente al final del vídeo. Puedes cambiar el orden de las secuencias que tienes en el storyboard si las arrastras, o puedes copiar y pegar con Ctrl+X y Ctrl+V. Para crear un duplicado de una secuencia, incluyendo los cambios que hayas hecho, copia y pega con Ctrl+C y Ctrl+V. El orden de las secuencias en el storyboard determina el orden en el que éstas se mostrarán en el vídeo final.

Según vas añadiendo secuencias y colocándolas en un lugar u otro del storyboard, el tiempo en el que aparecerán en el vídeo se va actualizando en la esquina inferior izquierda de la secuencia. Al resaltar las secuencias, se muestra su duración total individual en la esquina superior izquierda de la vista en miniatura.

Líneas temporales de vídeo

Justo debajo del storyboard está la sección llamada “Líneas temporales de vídeo”, que se divide en Escala de tiempo, Línea temporal de secuencia, Línea temporal de sonido, y Línea temporal de texto. La línea temporal que está arriba del todo es la de secuencia, e indica la duración de cada secuencia en relación a todo el vídeo. El tamaño de las vistas en miniatura en la línea temporal de secuencia, así como en la escala de tiempo justo debajo, se ajustará al quitar o al añadir tomas de tu vídeo. La herramienta “Línea temporal de vídeo” resulta muy útil cuando empieza a aumentar la duración y la complejidad de tus vídeos. Cuando tengas muchas secuencias con distintas duraciones, al hacer clic en una de las vistas en miniatura en “Línea temporal de secuencia” irás directamente a su correspondiente secuencia en el storyboard. También puedes usar las vistas en miniatura en “Línea temporal de secuencia” para resaltar y seleccionar secuencias en el storyboard.

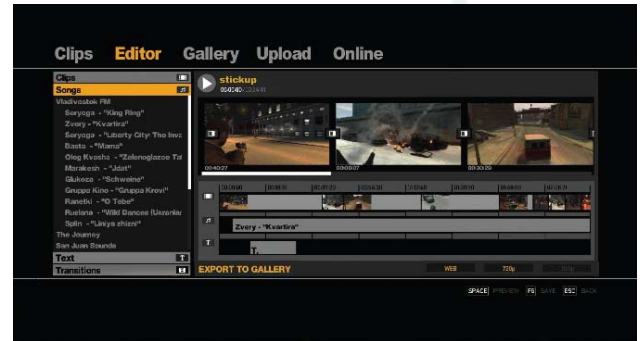
Debajo de “Línea temporal de secuencia” están las líneas temporales de sonido y texto. En estas líneas temporales puedes arrastrar y soltar canciones del juego o texto. Si alineas texto o sonido con las vistas en miniatura de “Línea temporal de secuencia”, puedes controlar el momento exacto en el que reproducir cada cosa. Al mover el texto o el sonido por sus líneas de tiempo, verás un contador que va cambiando debajo del título de tu vídeo. Se trata del contador de vídeo, y muestra el lugar en el que se encuentra tu secuencia en relación a la duración total del vídeo. También puedes usar las teclas de cursor izquierda y derecha para mover con precisión unas centésimas de segundo los textos y los sonidos. En conjunto, la “Línea temporal de vídeo” es una herramienta muy importante a la hora de ver cómo quedan juntos todos los elementos de tu vídeo.

Una vez tengas seleccionada la secuencia que quieres editar en tu vídeo, pulsa la tecla Intro o haz doble clic en la vista en miniatura de la secuencia en el storyboard.

Añadir música

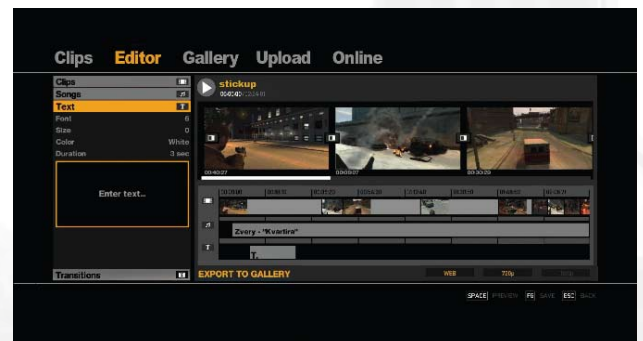
Puede que en algún momento durante el proceso de edición decidas añadir música a tu vídeo. Si haces clic en el menú “Canciones” verás una lista de las canciones que puedes usar en tus vídeos. Cuando hayas seleccionado una canción, podrás escuchar un fragmento haciendo doble clic sobre ella o pulsando el botón de reproducción. Para añadir una canción a tu vídeo, arrástrala a la línea temporal de sonido. Arrastra la canción a la izquierda o a la derecha de la línea temporal de sonido para ajustar el momento en el que quieras que empiece a sonar.

También puedes usar las teclas de cursor en el teclado para mover ligeramente la canción hacia la izquierda o hacia la derecha. Si quieres que la canción empiece a sonar en un momento determinado del vídeo, presta atención al tiempo del vídeo que se muestra debajo del título y podrás colocarla en el lugar que quieras.



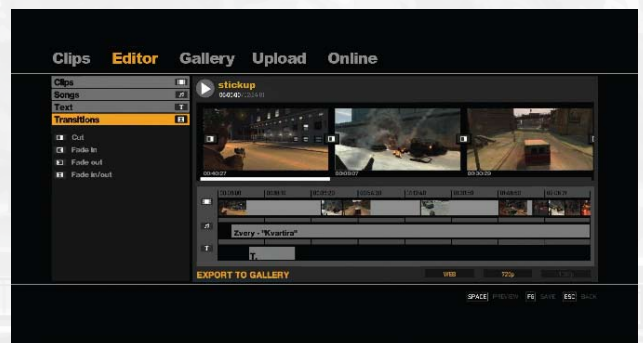
Añadir texto

Con el menú de texto podrás añadir mensajes en pantalla a tu vídeo. Abre el menú de texto y haz doble clic en la caja Introduce texto. Puedes escribir un mensaje y cambiar la fuente, el tamaño, el color y la duración cuando el área de texto esté activa. Luego, al igual que las canciones, puedes arrastrar el texto a la línea temporal de texto y ajustarlo para que aparezca en un momento concreto.



Añadir transiciones

Al abrir el menú transiciones verás cuatro opciones representadas por iconos: Cortar, Entrar en fundido, Cerrar en fundido y Cerrar/Entrar en fundido. La transición por defecto entre todas las secuencias de un vídeo es Cortar. Con “Entrar en fundido”, la secuencia empezará con un fundido en negro. Con “Cerrar en fundido” terminará con un fundido en negro. Si dos secuencias están unidas por la transición “Cerrar/Entrar en fundido”, habrá un fundido en negro entre ellas. Arrastra el icono de transición hacia el espacio en el que quieras que tenga lugar la transición. Cada secuencia del storyboard tiene un espacio para arrastrar una transición de entrada y otra de cierre. Las transiciones no se mostrarán hasta que no renderices tu vídeo.



Vista previa, renderizar y exportar

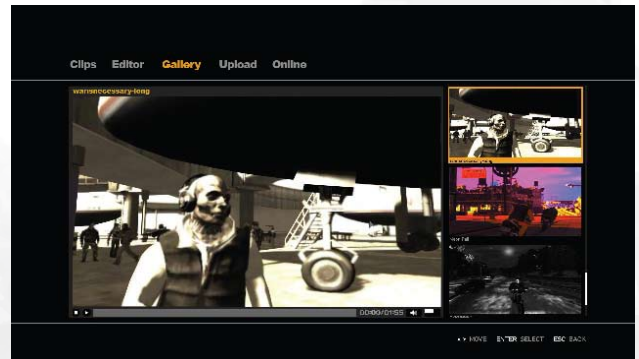
Si pulsas la barra espaciadora en el editor de vídeos podrás ver una vista previa de todo el vídeo. Durante esta vista previa, todas las secuencias se reproducirán una detrás de otra con un breve tiempo de carga entre secuencias. Si has añadido música, se detendrá durante los tiempos de carga y volverá a reproducirse en el momento correcto para mantener la sincronización con la vista previa. Pulsa Esc para detener la vista previa y volver al editor de vídeos. Pulsa la barra espaciadora mientras se reproduce la vista previa para pausarla y seguir editándola. De esta manera se cancelará la vista previa y se activará el editor de secuencias de la secuencia actual. Para volver a ver una vista previa de vídeo, pulsa Esc para salir del editor de secuencias y vuelve a reproducir el vídeo desde el editor del vídeos.

Puedes actualizar la imagen de la vista en miniatura de tu vídeo si pulsas la tecla U mientras estás en el editor del vídeos y si tienes una secuencia seleccionada en el storyboard. De esta manera, la vista en miniatura de tu vídeo será la misma que la de la secuencia. La vista en miniatura de tu vídeo es muy importante porque, junto con el título del vídeo, te ayudará a identificarlo en los archivos de vídeo, en la galería y en la sección enviar, y también será la imagen de tu vídeo si lo envías a Rockstar Games Social Club TV. Si no actualizas la vista en miniatura de tu vídeo, se usará por defecto el primer fotograma del vídeo.

Puedes exportar el vídeo una vez que estés satisfecho con el resultado final, le hayas puesto un nombre, hayas terminado de editarlo y le hayas añadido texto, música o transiciones. Al exportar vídeos, éstos irán automáticamente a tu galería. Puedes renderizar tus vídeos con tres resoluciones distintas: calidad web (para enviarlo a Rockstar Social Club TV), 720p y 1080p. La resolución del juego (que puedes cambiar en la sección “Gráficos” del menú de pausa) tiene que tener un valor igual o superior que la resolución del vídeo que quieras exportar. Si no puedes exportar un vídeo con una resolución determinada, el botón estará ensombrecido y no funcionará. Haz clic en cualquiera de las tres opciones de exportación y el editor comenzará a exportar el vídeo. Una barra en la parte superior de la pantalla mostrará el proceso de renderizado, que será más largo en los vídeos con alta resolución.

Galería

Una vez exportado el vídeo, puedes verlo con el visor de la galería. Tus vídeos se organizarán y guardarán en la galería en orden cronológico, de manera que el último vídeo que hayas exportado será el primero de la lista. Desde aquí podrás ver todos tus vídeos y decidir si están listos para enviarlos al Rockstar Games Social Club TV.



Enviar vídeos

Al abrir esta sección, verás a la izquierda de la pantalla todos los vídeos que has exportado con calidad web, y a la derecha los vídeos que ya has enviado. Para enviar un vídeo nuevo, selecciónalo y haz clic en el botón “Enviar”. Tendrás que introducir las marcas y una breve descripción del vídeo. Verás el vídeo en el menú de la derecha una vez haya sido enviado. Desde aquí también podrás ver el número de veces que uno de tus vídeos ha sido visto y las puntuaciones que recibe en Rockstar Games Social Club TV.

En línea

Visita Rockstar Games Social Club TV para comparar tus vídeos con los de otros miembros de la comunidad, puntuarlos, comentarlos y participar en concursos. Haz clic en el apartado “En Línea” si quieres abrir Social Club TV desde el editor de vídeos.

Consejos

- Recuerda que, por defecto, la captura de secuencias está activada tanto en el modo para un jugador como en el modo multijugador. En el modo para un jugador, podrás crear secuencias de cualquier cosa que esté en el campo de visión de tu personaje. A veces ayuda pensar que tu personaje es un operador de cámara.
- Si estás conduciendo o sobrevolando por un lugar del mapa, puedes usar vehículos para crear tomas largas y rápidas. En el editor de secuencias podrás usar las opciones “Linear” y “Mezcla” para crear tomas en movimiento con la cámara libre que excluyan el vehículo que usaste para crear la secuencia original.
- Los modos multijugador, libre y grupo son perfectos para que un grupo de amigos, o desconocidos, colaboren en la creación de un vídeo. Con los personajes del modo multijugador dispondrás de un montón de actores, vehículos, armas, escenarios y vestuario para crear vídeos de todo tipo de géneros cinematográficos.

Controles

Teclado y ratón:

Reproducir/Pausa: barra espaciadora

Atrás: B

Retroceder: cursor izquierdo

Avance rápido: cursor derecho

Avance imagen: cursor arriba

Retroceso imagen: cursor abajo

Situar marcador: M

Pasar al marcador izquierdo: < o ,

Pasar al marcador derecho: > o .

Borrar marcador: Supr

Herramientas: T

Ocultar HUD: H

Activar accesos directos: K

Ajustar imagen en miniatura: U

Activar tiempo: C

Activar consejos: V

Guardar: F6

Cámara objetivo:

Girar: BDR + ratón

Zoom: W/S

Inclinación: Q/E

Compensación: rueda del ratón

Acelerar: Mayús izquierda

Cámara libre:

Girar: BDR + ratón

Movimiento: W/S/A/D

Inclinación: Q/E

Altura: rueda del ratón

Acelerar: Mayús izquierda

El editor de vídeos está diseñado para controlarse con el teclado, y algunos controles estarán algo limitados con el mando.

Mando:

Ratón: equivalente al stick derecho

Botón izquierdo del ratón: equivalente al gatillo LT

Botón derecho del ratón: equivalente al gatillo RT

Cámara libre y objetivo:

Ratón: equivalente al stick derecho

Movimiento: equivalente al stick izquierdo

Rueda del ratón: equivalente al mando D arriba/abajo

Grand Theft Auto IV

Editor video

Registra filmato

Per poter creare dei video, occorre prima registrare dei filmati dal gioco. Chiameremo d'ora in poi "filmati" i segmenti di video registrati e conservati. L'opzione "Registra filmato" può essere attivata e disattivata nella sezione "Partita" del menu di pausa. È attivo come impostazione predefinita. Quando l'opzione "Registra filmato" è attiva, il gioco registra costantemente tutto ciò che vedi su schermo. Quando succede qualcosa che ti interessa salvare, premi F2. Verrà salvata l'azione avvenuta PRIMA di aver premuto F2.

Un messaggio ti informerà che hai salvato un filmato. Il gioco salva filmati lunghi circa 30-40 secondi, a seconda delle impostazioni di gioco e delle specifiche del sistema, quindi dovresti avere abbastanza tempo dopo un evento per salvarlo. Il gioco registra continuamente, anche mentre stai salvando il filmato attuale. Se registri un filmato immediatamente dopo averne registrato uno, parte del contenuto dei due filmati sarà uguale. Ricorda che il gioco registra solo situazioni di gioco e non sequenze filmate o minigiochi.

Dopo aver registrato un po' di filmati, puoi provare a usare l'editor video accedendovi tramite il cellulare di gioco.



Sezione “Filmati”

Accedendo all'editor video dal cellulare entrerai subito nella sezione “Filmati”. In questa sezione troverai i tuoi filmati organizzati cronologicamente in menu come “Preferiti”, “Oggi”, “Questa settimana” e “Archivio”.

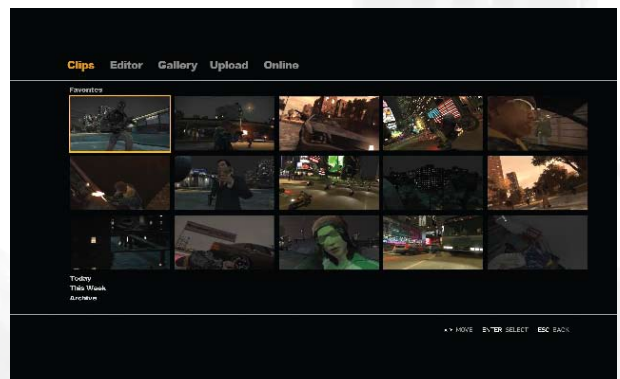
Visualizzatore filmati

Clicca due volte su un filmato per rivederlo tramite il visualizzatore filmati. Il filmato verrà riprodotto automaticamente. Per fermarlo in un punto qualsiasi, clicca sul pulsante di pausa o premi spazio. Puoi anche riavvolgere o mandare avanti velocemente il filmato cliccando sui relativi pulsanti sulla barra degli strumenti del visualizzatore filmati o premendo i tasti freccia sinistra e destra della tastiera. Clicca con il pulsante destro su Riavvolgi e Avanza veloce per riavvolgere o avanzare di un fotogramma alla volta. In alternativa, puoi premere i tasti freccia su e giù della tastiera.

Tenendo premuto il pulsante destro e muovendo il mouse puoi spostare la visuale intorno al tuo personaggio. Mentre tieni premuto il pulsante destro, premendo i tasti W e S puoi ingrandire o ridurre la visuale. Puoi aggiornare in qualsiasi momento la minifoto del filmato premendo il tasto U. In questo modo il filmato verrà identificato dal fotogramma su cui ti trovi. Può tornarti utile per ritrovare il filmato successivamente se vorrai inserirlo in un video. Quando hai finito di rivedere il filmato e aggiornare la sua minifoto, puoi uscire dal visualizzatore filmati premendo il tasto Esc.

Preferiti

Ora che hai aggiornato la minifoto, puoi catalogare il filmato tra i “Preferiti”, così sarà ancora più facile ritrovarlo in seguito. Per catalogare un filmato tra i preferiti, trascinalo in cima al relativo menu. I filmati aggiunti alla cartella “Preferiti” saranno contrassegnati da una stella. La cartella “Preferiti” funziona come un elenco di riproduzione; è possibile aggiungere o rimuovere filmati senza per questo modificare i contenuti dell'archivio. Tuttavia, se rimuovi un filmato dall'archivio, il filmato verrà eliminato definitivamente.



Sezione “Editor”

Quando hai finito di organizzare i tuoi filmati, puoi passare alla sezione “Editor”. La prima area della sezione Editor in cui ti imbatteai è l'archivio dei video. Tutti i video elaborati verranno conservati e organizzati nell'archivio dei video, in ordine cronologico di lavorazione. Qui puoi decidere se continuare a modificare un video esistente o se crearne uno nuovo cliccando due volte sulla finestra “CREA NUOVO”.



Editor di filmati

Per modificare un filmato, trascinalo dal menu filmati, a sinistra dello schermo, sull'area dello storyboard. Clicca due volte sul filmato per caricarlo nell'editor di filmati.

Barra degli strumenti/Barra del filmato

Una volta caricato il filmato nell'editor di filmati, nella parte superiore dello schermo troverai una barra del filmato e, sotto, una barra degli strumenti.

Così come per il visualizzatore filmati, puoi riprodurre o mettere in pausa un filmato usando l'icona Esegui/Pausa sulla barra degli strumenti o premendo spazio. Puoi mandare avanti velocemente il filmato con tre velocità diverse, cliccando fino a tre volte sull'icona corrispondente (il riavvolgimento avviene invece sempre alla stessa velocità) oppure, se preferisci utilizzare la tastiera, puoi usare i tasti freccia sinistra e destra. Clicca con il pulsante destro sulle icone Riavvolgi e Avanza veloce o usa i tasti freccia su e giù per far scorrere il filmato un fotogramma alla volta. Questi comandi sono molto utili quando si vogliono creare sequenze estremamente precise. Puoi tornare al punto iniziale del filmato in qualsiasi momento cliccando sull'icona Da capo o premendo il tasto B. Per salvare le modifiche effettuate, premi il tasto F6 o clicca sull'icona Salva nella barra degli strumenti.

Mentre il filmato viene riprodotto, vedrai un indicatore muoversi lungo la barra del filmato. L'indicatore della barra del filmato mostra quale punto del filmato stai visualizzando. Per saltare istantaneamente da un punto all'altro del filmato, puoi trascinare l'indicatore lungo la barra del filmato stessa per scorrere avanti o indietro il filmato, o cliccare su un punto qualsiasi della barra. Puoi afferrare e trascinare gli estremi sinistro e destro della barra del filmato per modificarne la lunghezza.

Il cronometro a destra della barra degli strumenti indica il minutaggio del filmato che stai visualizzando. Clicca sul cronometro per passare dal cronometro del filmato al cronometro del video intero e viceversa. Il cronometro del filmato indica il punto che stai visualizzando all'interno del filmato in relazione alla durata del filmato stesso. Il cronometro del video indica il punto del video che stai visualizzando in relazione alla sua durata totale. Questo torna utile quando vuoi che un brano musicale o un certo testo appaiano in un punto specifico del video. Dovrai semplicemente annotare, all'interno dell'editor di filmati, la posizione desiderata in relazione al video e poi trascinare, all'interno dell'editor video, il brano o il testo in quella stessa posizione temporale in relazione al video.

Aggiungere marcatori

A parte la lunghezza complessiva del filmato, stabilita tramite gli estremi della barra relativa, tutte le modifiche ai filmati sono controllate con l'utilizzo di marcatori. L'icona Marcatore assomiglia a un triangolo capovolto. Cliccaci sopra per posizionare un marcatore nel fotogramma attuale del filmato. In alternativa, puoi premere il tasto M. I marcatori possono essere trascinati lungo la barra del filmato, purché la visuale non si allontani troppo dal tuo personaggio. I marcatori non possono essere trascinati al di là di altri marcatori, ma possono essere uniti in modo da identificare un singolo fotogramma, permettendo di realizzare tagli istantanei. Per passare in rassegna i marcatori usa le icone Marcatore precedente/successivo situate accanto all'icona Marcatore, sulla barra degli strumenti. In alternativa, puoi usare i tasti , e . della tastiera. Se non è selezionato alcun marcatore, questi comandi ti faranno saltare al marcatore più vicino rispetto all'indicatore sulla barra del filmato. Questa funzione è utile se desideri spostarti rapidamente all'interno di un filmato, una volta che hai preso confidenza con l'editor di filmati.

Visuale predefinita

Clicca su un marcatore per richiamare il riquadro di controllo dei marcatori sotto la barra degli strumenti. Clicca sul menu “Visuale” per espanderlo. Come impostazione predefinita, il tipo di visuale è regolato su “Predefinita” e la prima visuale predefinita che incontri è la visuale di gioco. Questa visuale mostra esattamente ciò che hai visto durante la registrazione del filmato nel gioco. Per passare in rassegna le varie visuali predefinite disponibili, clicca sull'opzione “Modalità” oppure usa la rotellina del mouse. Le visuali predefinite sono fisse sul tuo personaggio e forniscono visualizzazioni da angolazioni diverse. Esse permettono di realizzare i video rapidamente. Una volta specificato il tipo di visuale all'interno di un marcatore, lo stesso tipo di visuale varrà anche per tutti i marcatori successivi, a meno che tu non decida di cambiare impostazione.



Visuali personalizzate – Obiettivo

Per avere un maggior controllo sulla visuale, clicca sulla voce “Tipo” del menu “Visuale” per passare da “Predefinita” a “Personalizzata”. Sono disponibili due tipi di visuali personalizzate: “Libera” e “Obiettivo”. La visuale “Obiettivo” si aggancia alle persone presenti nel filmato e può essere manovrata in relazione a esse. Così come nel visualizzatore filmati, puoi tenere premuto il pulsante destro e spostare la visuale. Inoltre, puoi premere i tasti W e S per aumentare o ridurre l'ingrandimento e usare la rotellina del mouse per alzare o abbassare la visuale (tieni premuto il tasto Maiusc per spostare la telecamera più rapidamente). I tasti Q ed E controllano l'inclinazione della visuale. La visuale “Obiettivo” può anche essere bloccata rispetto alla persona inquadrata: con l'opzione “In posizione” ne agganci la posizione orizzontale e con l'opzione “Relativa” ne agganci la posizione orizzontale e verticale. Fai delle prove con queste opzioni fino a trovare angolazioni interessanti da cui inquadrare l'obiettivo per qualche istante. Quando entra in contatto con muri o oggetti, la visuale si sposta automaticamente. Ricordalo quando fissi la distanza tra la visuale e l'obiettivo.

Come impostazione predefinita, la visuale “Obiettivo” è agganciata al tuo personaggio, ma puoi agganciarla anche ad altri personaggi presenti nel filmato facendo scorrere le opzioni nel campo “Obiettivo” del menu “Visuale”. Spesso in questo modo si scoprono eventi di cui non ci si era neanche accorti.

Visuali personalizzate – Obiettivo continua

Ampiezza della visuale

L'ampiezza della visuale della telecamera può essere controllata anche modificando il valore "Ampiezza della visuale" nel menu "Visuale".

Tipo di movimento

L'opzione "Tipo di movimento" permette di passare da una visuale all'altra tra due marcatori. Le visuali "Obiettivo" si spostano intorno alla persona inquadrata. Posiziona due marcatori sulla barra del filmato a qualche secondo di distanza l'uno dall'altro. Imposta il tipo di visuale di entrambi i marcatori su "Personalizzata", con "Modalità" impostata su "Obiettivo". La velocità del movimento della visuale dipende dalla distanza tra i marcatori. Tienilo a mente, quando pensi al risultato finale che vuoi ottenere. Una volta selezionati i punti delle due visuali, clicca sul primo marcatore e seleziona l'opzione "Orbita" nel campo "Tipo di movimento". Ora, riproducendo il filmato, vedrai la visuale effettuare un movimento dal primo marcatore al secondo. Sposta le visuali e sperimenta con diverse distanze tra i marcatori per ottenere effetti di passaggio diversi nel filmato.

Se desideri effettuare una rotazione completa intorno all'obiettivo, avrai bisogno di più di due visuali "Obiettivo" con "Tipo di movimento" impostato su "Orbita". Posiziona i marcatori che controllano il movimento delle visuali nel modo più regolare possibile, così da evitare cambi di velocità indesiderati.

L'opzione "Rallenta" permette di far passare la visuale da un marcatore all'altro elegantemente. Si tratta di un buon metodo per ammorbidire i movimenti della visuale. Puoi utilizzare l'opzione "Rallenta" anche per rallentare il passaggio della visuale da un marcatore all'altro sia in "Uscita" sia in "Entrata" selezionando l'opzione "Entrambi". Questi improvvisi rallentamenti della visuale possono enfatizzare un evento che si desidera evidenziare.

Opzione tremolio

Nel menu "Visuale" è presente anche la voce "Opzione tremolio", che permette di simulare riprese con una telecamera portatile. Ci sono tre diverse gradazioni di questa opzione: "Bassa", "Media" o "Alta". Grazie a queste impostazioni si può dare alle inquadrature un carattere più spontaneo e naturale.

Visuali personalizzate – Libera

Il secondo tipo di visuale personalizzata è quella "Libera". Mantenendo selezionato "Personalizzata" nel campo relativo al tipo di visuale, clicca sul campo "Modalità" per passare da "Obiettivo" a "Libera". La visuale "Libera", come suggerisce anche il nome, fornisce un'ampia varietà di opzioni nell'impostazione dell'inquadratura. Essa ti permette di sorvolare il mondo di gioco e di inquadrare qualsiasi cosa desideri. I comandi della visuale "Libera" sono molto simili a quelli della visuale "Obiettivo", ma la prima può muoversi più liberamente perché non è agganciata ad alcun elemento. Usa i tasti W, A, S, D per spostarla in avanti, a sinistra, indietro e a destra. Tieni premuto il pulsante destro e sposta il mouse per ruotare la visuale. Come per la visuale "Obiettivo", con la rotellina del mouse si alza e si abbassa la visuale e con i tasti Q ed E la si inclina. Tieni premuto il tasto Maiusc mentre sposti la visuale per accelerarne il movimento.



Tipo di movimento

Come avviene per la visuale "Obiettivo", anche quella "Libera" ti permette di impostare dei movimenti. La visuale "Libera" offre due opzioni, nel campo "Tipo di movimento": "Misto" e "Lineare". "Lineare" genera un tipo di movimento più diretto tra i marcatori, mentre "Misto" cerca di ammorbidire la transizione tra due o più marcatori. L'orientamento e la posizione reciproca delle visuali determineranno quale, tra le opzioni, si adatta meglio al movimento. Sperimenta con entrambi, per vedere quale va meglio per te.

Radar della visuale “Libera”

Se hai selezionato la visuale “Libera”, vedrai nell’angolo inferiore sinistro dello schermo un radar. Esso mostra il raggio d’azione della visuale “Libera” in relazione al tuo personaggio. Come nel gioco, il personaggio è rappresentato da una freccia e sarà sempre al centro del radar della visuale “Libera”. L’icona della visuale mostra la posizione e la direzione della visuale rispetto al tuo personaggio. Il radar presenta due cerchi. Mentre si trova all’interno del cerchio più piccolo, la visuale può essere rivolta verso qualsiasi direzione. Se la visuale abbandona il cerchio interno, essa deve essere rivolta verso il tuo personaggio. In altre parole, puoi allontanare ulteriormente la visuale dal tuo personaggio se sei rivolto verso di esso. Se ti avvicini ai margini del cerchio interno e non sei rivolto verso il tuo personaggio, apparirà su schermo un messaggio di avvertimento.

Come per la visuale “Obiettivo”, puoi impostare i cambiamenti di visuale. Nel campo “Tipo di movimento”, la visuale “Libera” presenta due opzioni: “Lineare” e “Misto”. Con il movimento “Lineare”, la visuale traccia una linea retta da un marcatore al successivo, mentre con il movimento “Misto” la visuale passa dolcemente tra due o più marcatori evitando movimenti bruschi. L’orientamento e la posizione delle visuali l’una rispetto all’altra determinano il tipo di movimento che si adatta meglio a ogni situazione. Fai delle prove con entrambi per vedere quale ti è più gradevole.

Marcatori

Dopo aver discusso dei diversi tipi di visuale e di movimento di visuale, possiamo parlare delle altre proprietà regolabili dei marcatori.

Filtro

Il primo menu nel riquadro di controllo dei marcatori è “Filtro”. Il filtro applica un effetto video al filmato. L’effetto rimane attivo finché non viene modificato in un marcatore successivo. Questo evita di dover applicare lo stesso effetto a decine di marcatori nel caso in cui, dopo aver lavorato un po’ su un filmato, decidessi di vedere che effetto fa applicare per esempio il filtro “Acciaio” a tutto il filmato. Tuttavia, una volta regolato un effetto in un marcatore, per quel marcatore l’effetto va regolato sempre manualmente.

Velocità

La seconda opzione modificabile di un marcatore è “Velocità”. È possibile regolare la velocità di un filmato da estremamente lento a molto veloce. Sperimenta con queste opzioni per vedere cosa ti piace di più. Durante un filmato, la velocità può essere modificata quante volte si vuole; tuttavia, a differenza del filtro, per ogni nuovo marcatore la velocità predefinita è sempre “100” (la velocità normale). Le modifiche alla velocità, quindi, vanno impostate manualmente di volta in volta. La barra del filmato, il cronometro del video e la distanza tra i marcatori si regoleranno automaticamente in relazione alle modifiche alla velocità applicate al filmato, poiché queste influiscono sulla lunghezza complessiva del video. I cambiamenti di velocità sono indicati sulla barra del filmato da diverse sfumature di grigio.

Audio

Il menu “Audio” del riquadro di controllo dei marcatori permette di regolare il volume dell’audio del filmato per il tempo desiderato. Se hai inserito un brano nel video e vuoi sottolineare un determinato momento, puoi usare un marcatore per abbassare o azzerare il volume degli effetti sonori modificando il campo “Volume effetti”. Se invece vuoi enfatizzare gli effetti rispetto alla musica o se vuoi modificare il volume di quest’ultima nel corso del filmato per creare suspense, devi usare la voce “Volume musica”. Per regolare il volume dei dialoghi, devi agire invece sulla voce “Parlato”. Come tutti i menu relativi ai marcatori visti finora, anche questi possono essere regolati come meglio si crede per tutta la durata di un filmato.

Ricorda che puoi tagliare un filmato in qualsiasi momento trascinando le estremità sinistra e destra della barra del filmato. Le estremità si possono anche agganciare ai marcatori. In questo modo, puoi far iniziare un filmato in modo preciso da una visuale personalizzata.

Menu degli strumenti

Clicca sull'icona Strumenti per avere a disposizione altre opzioni e i relativi tasti di scelta rapida.

Nascondi interfaccia

Premi H per nascondere (o mostrare) l'interfaccia dell'editor e avere una visuale più libera.

Tasti di scelta rapida

Richiama l'elenco di tutti i tasti di scelta rapida dell'editor di filmati e relative funzioni. Prendi confidenza con i tasti di scelta rapida e le loro funzioni per rendere il processo di montaggio più efficiente e piacevole.

Tempo filmato/video

Passa dal cronometro del video al cronometro del filmato e viceversa, in modo da capire il punto visualizzato all'interno del filmato o dell'intero video. Ricorda che puoi anche cambiare il tipo di cronometro cliccandoci sopra.

Scatta minifoto

Registra il fotogramma attuale e crea una nuova minifoto per il relativo filmato in fase di montaggio sullo storyboard. In questo modo, se usi lo stesso filmato più volte nello storyboard applicando opzioni di montaggio diverse, puoi riconoscere facilmente di quale copia del filmato si tratta.

Attiva/disattiva aiuti

Mostra o nascondi le descrizioni a comparsa nelle varie sezioni dell'editor video. Come impostazione predefinita, gli aiuti sono attivati.

Salva

Salva il video premendo il tasto F6.

Audio globale

Permette di regolare il volume generale di effetti e musica nel filmato. Per attivare/disattivare i dialoghi, occorre utilizzare l'opzione "Parlato". Queste impostazioni si applicano all'intero video.



Creare video

Premi il tasto Esc per tornare all'editor video dall'editor di filmati. Comincia ad assemblare i filmati trascinandone altri dal menu Filmati sullo storyboard. È una buona idea dare un titolo al video e salvarlo, prima di iniziare a montare. Se non dai un nome al video, gliene verrà assegnato uno predefinito. Clicca su "Inserisci titolo..." e digita il nome. Se non sei convinto del titolo, puoi sempre modificarlo successivamente. Premi il tasto F6 per salvare.

Sulla parte sinistra dello schermo, è presente un elenco di menu espandibili: "Filmati", "Canzoni", "Testo" e "Transizioni". Nel menu "Filmati", vedrai le minifoto dei filmati organizzati come nella sezione "Filmati". Clicca sulle varie schede ("Preferiti", "Oggi", "Archivio" e così via...) per accedere ai tuoi filmati. Qui il menu "Preferiti" diventa davvero utile. Se ti sei servito del menu "Preferiti" per raccogliere i filmati e hai creato una minifoto per ciascuno, riconoscere i filmati e stabilirne l'ordine all'interno dello storyboard sarà molto più semplice.

Storyboard

Puoi trascinare i filmati per posizionarli sullo storyboard in qualsiasi ordine desideri. Clicca due volte su un filmato presente nel menu "Filmati" per posizionarlo automaticamente per ultimo. L'ordine dei filmati già posizionati sullo storyboard può essere modificato trascinandoli o tramite la funzione di taglia-incolla (tasti Ctrl+X e Ctrl+V). Se desideri copiare un filmato, comprese le modifiche apportate, puoi utilizzare la funzione di copia-incolla (tasti Ctrl+C e Ctrl+V). La sequenza di filmati sullo storyboard determina l'ordine di riproduzione dei filmati nel corso del video.

Man mano che aggiungi e sposti filmati sullo storyboard, nell'angolo inferiore sinistro dei filmati viene mostrato il momento da cui essi partono nel video. Se evidenzi un filmato, nell'angolo superiore sinistro della sua minifoto sarà mostrata la durata.

Cronologia video

Appena sotto lo storyboard c'è una sezione chiamata Cronologia video. La cronologia video comprende la scala temporale, la cronologia filmati, la cronologia audio e la cronologia testo. La cronologia più in alto è quella dei filmati; essa indica quanto è lungo ciascun filmato rispetto all'intero video. Man mano che aggiungi o rimuovi filmati dal video, si modificano automaticamente sia le dimensioni della minifoto dei filmati, sia la scala temporale sopra di esse. Se lavori con video molto lunghi e complessi, la cronologia video diventa uno strumento molto utile. Quando lavori con più filmati di lunghezza diversa, se clicchi su una minifoto sulla cronologia filmati salterai al filmato corrispondente nello storyboard. La minifoto sulla cronologia filmati può servire anche per evidenziare e selezionare i filmati presenti sullo storyboard.

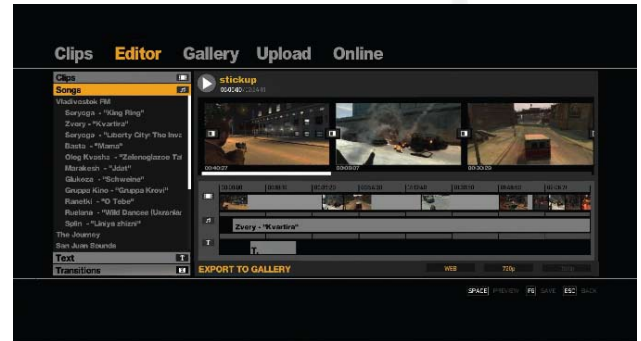
Sotto la cronologia filmati sono presenti le cronologie audio e testo. È possibile trascinare su queste cronologie brani di gioco o testi originali. Allineando il testo o l'audio con le minifoto della cronologia filmati, puoi fare in modo che ogni elemento venga eseguito esattamente quando lo desideri. Se sposti audio o testo sulle rispettive cronologie, sotto il titolo del video vedrai cambiare un contatore. Si tratta del contatore del video e indica la posizione della selezione rispetto alla lunghezza dell'intero video. Per spostare con precisione millimetrica audio e testo puoi usare anche i tasti freccia sinistra e destra. La cronologia video gioca un ruolo cruciale nel mostrare la combinazione di tutti gli elementi.

Selezionato il filmato che desideri modificare per inserirlo nel video, premi il tasto Invio o clicca due volte sulla minifoto nello storyboard per modificare quel filmato.

Aggiungere musica

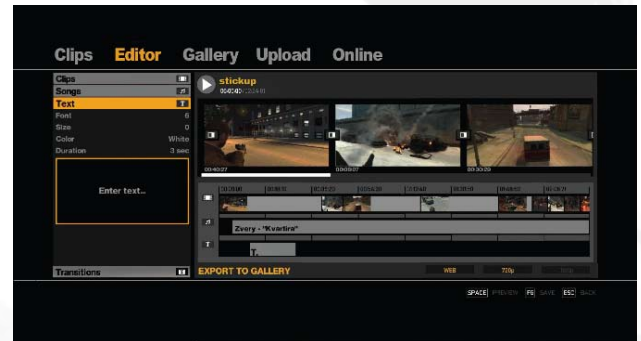
A un certo punto del processo di montaggio potresti decidere di aggiungere al tuo video un po' di musica. Clicca sul menu "Canzoni" per aprire l'elenco di brani disponibili per i tuoi video. Puoi ascoltare un'anteprima dei brani cliccando due volte su di essi o selezionandoli e cliccando sull'icona Play a lato di ognuno. Per aggiungere una canzone al video, trascinala sulla cronologia audio. Per individuare il suo punto esatto di esecuzione, trascinala a sinistra e a destra lungo la cronologia audio.

Per spostamenti più precisi, puoi usare i tasti freccia sinistra e destra. Se vuoi far iniziare la canzone in un momento preciso, fai attenzione alla cronologia video sotto il titolo del video e posiziona la canzone nel punto desiderato.



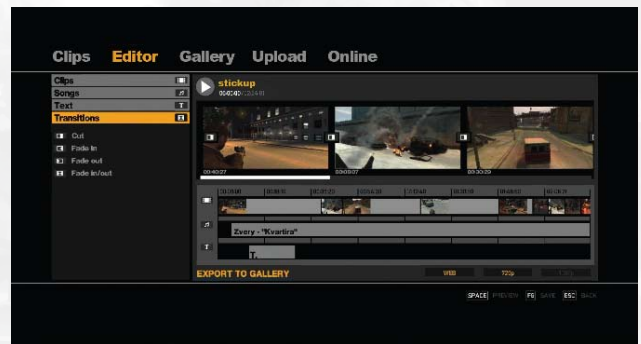
Aggiungere testo

Il menu "Testo" permette di mostrare messaggi su schermo durante il video. Apri il menu "Testo" e clicca due volte sul riquadro di testo. Ora puoi digitare il messaggio e modificare i campi "Carattere", "Dimensioni", "Colore" e "Durata" mentre l'area di testo è attiva. Poi, così come per le canzoni, puoi trascinare il testo sulla cronologia testo e manipolarlo per far sì che appaia nel momento desiderato.



Aggiungere transizioni

Una volta aperto il menu "Transizioni", compariranno quattro opzioni rappresentate da diversi colori: "Tagli", "Dissolvenza in entrata", "Dissolvenza in uscita", e "Dissolvenza in entrata/uscita". "Tagli" è la transizione predefinita tra i filmati di un video. "Dissolvenza in entrata" consente di partire da una schermata nera per arrivare alle immagini del filmato, mentre "Dissolvenza in uscita" consente di chiudere gradualmente il filmato con una schermata nera. "Dissolvenza in entrata/uscita" unisce i due effetti applicandoli in successione tra due filmati. Trascina le transizioni desiderate sulle icone di transizione presenti all'inizio e alla fine dei filmati sullo storyboard per applicarle al video. Le transizioni non verranno visualizzate durante l'anteprima del video. Per vederle dovrai prima effettuare il rendering del video.



Anteprima, rendering ed esportazione

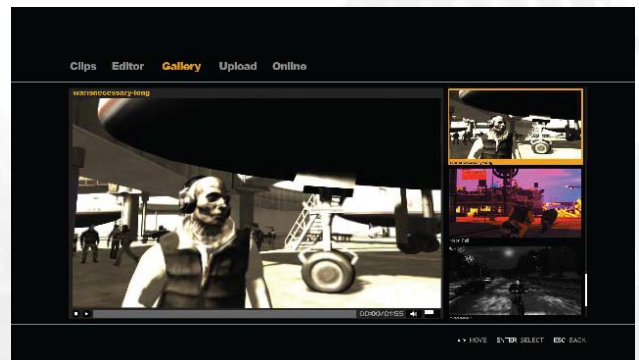
Puoi visualizzare un'anteprima dell'intero video all'interno dell'editor video premendo spazio. Nel corso dell'anteprima, i filmati che compongono il video vengono riprodotti in sequenza, con caricamenti tra un filmato e l'altro. Se hai inserito della musica nel video, essa entrerà in pausa durante i caricamenti, per riprendere insieme al filmato mantenendo la sincronizzazione con le immagini. Per interrompere l'anteprima e tornare all'editor video, puoi premere il tasto Esc in qualsiasi momento. Per mettere in pausa un filmato durante l'anteprima e riprendere a lavorarci, premi spazio. In questo modo annullerai l'anteprima e attiverai l'editor di filmati per il filmato attuale. Per visualizzare nuovamente l'anteprima del video, esci dall'editor di filmati premendo il tasto Esc e riavvia l'anteprima dall'editor video.

All'interno dell'editor video puoi aggiornare la minifoto del video premendo il tasto U dopo aver selezionato un filmato sullo storyboard. In questo modo la minifoto di quel filmato diventerà anche la minifoto del video. La minifoto del video è importante perché ti aiuterà, insieme al titolo, a identificare il video all'interno dell'archivio video, della sezione "Galleria" e della sezione "Invio". Essa, inoltre, sarà l'immagine che rappresenterà il tuo video se decidi di inviarlo a Social Club TV di Rockstar Games. Se non la aggiorni manualmente, la minifoto del video sarà il primo fotogramma del video come impostazione predefinita.

Quando sei soddisfatto del video e del suo titolo e hai finito di montarlo e di aggiungere musica, testi e transizioni, sei pronto all'esportazione. Quando esporti un video, esso viene automaticamente collocato nella tua "Galleria". Puoi effettuare il rendering del video in tre risoluzioni diverse: "WEB" (per inviarlo a Social Club TV di Rockstar Games), "720p" e "1080p". La risoluzione di gioco (regolabile nella sezione "Grafica" del menu di pausa) deve essere impostata su un valore uguale o superiore a quella in cui desideri esportare il video. Se non è possibile esportare usando una certa risoluzione, il pulsante corrispondente sarà oscurato e disabilitato. Clicca su una delle tre opzioni di esportazione e l'editor inizierà a esportare il video. Nella parte superiore dello schermo apparirà una barra per indicare l'avanzamento dell'operazione. I video ad alta risoluzione comportano una procedura di rendering più lunga di quelli a bassa risoluzione.

Sezione "Galleria"

Una volta terminata l'esportazione del video, puoi guardarlo tramite il visualizzatore presente nella sezione "Galleria". La "Galleria" organizza e conserva i video esportati secondo un ordine cronologico, quindi il video più recente sarà sempre in cima alla lista. Qui puoi visualizzare un'anteprima dei video per vedere se sono pronti per essere inviati a Social Club TV di Rockstar Games.



Sezione “Invio”

Accedendo alla sezione “Invio”, nella parte sinistra dello schermo troverai tutti i video esportati con qualità WEB e nella parte destra i video già inviati. Per inviare un video, selezionalo e clicca sul pulsante “Invio”. Ti verrà chiesto di digitare delle parole chiave e una breve descrizione del video. Terminato l’invio del video, potrai vederlo all’interno del menu a destra. Qui puoi anche controllare quante volte il tuo video è stato guardato dagli utenti e che voti ha ricevuto su Social Club TV di Rockstar Games.

Sezione “Online”

Ricorda di visitare spesso Social Club TV di Rockstar Games per confrontare i tuoi video con quelli degli altri utenti, valutare e commentare i video e partecipare a concorsi. Se vuoi accedere a Social Club TV dall’editor video, clicca sulla sezione “Online”.

Suggerimenti

- Ricorda che l’opzione “Registra filmato” è attivata per impostazione predefinita sia in singolo, che in multiplayer. Nella modalità in singolo, puoi creare filmati su qualsiasi cosa si trovi a portata del tuo personaggio. Può essere utile pensare al tuo personaggio come a un cameraman.
- Se guidi o voli attraversando le scene che desideri salvare, puoi usare i veicoli per creare lunghe carrellate. Nell’editor di filmati, con la visuale “Libera” puoi creare movimenti di camera lineari o misti in modo da escludere il veicolo che hai usato per filmare.
- Le modalità multiplayer come la “Modalità libera” e la “Modalità gruppo” costituiscono un ottimo modo per riunire un gran numero di persone, amiche o sconosciute, che possono collaborare al video. I personaggi multiplayer forniscono un’ampia scelta di attori e abiti e una scorta infinita di veicoli, armi e scenari. Sfruttali per girare il video che hai sempre desiderato.

Comandi

Mouse e tastiera:

Guarda/Pausa - spazio

Indietro - B

Riavvolgi - tasto freccia sinistra

Avanza veloce - tasto freccia destra

Fotogramma -> - tasto freccia su

Fotogramma <- - tasto freccia giù

Inserisci marcatore - M

Passa al marcatore sinistro - ; o ,

Passa al marcatore destro - : o .

Elimina marcatore - Canc

Visualizza strumenti - T

Nascondi interfaccia - H

Tasti di scelta rapida - K

Scatta minifoto - U

Tempo filmato/video - C

Attiva/disattiva aiuti - V

Salva - F6

Visuale “Obiettivo”

Ruota - pulsante destro del mouse + movimento del mouse

Zoom - tasti W/S

Inclina - tasti Q/E

Altezza - rotellina del mouse

Accelera - maiusc sinistro

Visuale “Libera”

Ruota - pulsante destro del mouse + movimento del mouse

Muovi - tasti W/S/A/D

Inclina - tasti Q/E

Altezza - maiusc sinistro

L'editor video è stato progettato per essere utilizzato con la tastiera. Usando il controller, alcuni comandi potrebbero risultare limitati.

Controller:

Mouse - levetta destra

Pulsante sinistro del mouse - pulsante LT

Pulsante destro del mouse - pulsante RT

Visuali “Libera” e “Obiettivo”:

Mouse - levetta destra

Tipo di movimento - levetta sinistra

Rotellina del mouse - tasto direzionale in su/in giù

Grand Theft Auto IV

Video Editor

Clip Capture

Voordat je eigen video's kunt maken, moet je opnames uit het spel opslaan. De filmfragmenten die je in het spel opneemt, worden opgeslagen als Clips. Je kunt Clip Capture aan- en uitzetten in het gedeelte Game van het pauzemen menu. Standaard staat deze functie aan. Als Clip Capture aan staat, neemt het spel alles op wat je ziet. Als je iets meemaakt dat je wilt opslaan als clip, druk je op F2. Dan wordt de actie opgeslagen die zich afspeelde voordat je op F2 drukte.

Er verschijnt een melding dat een clip wordt opgeslagen. Het spel neemt clips op van 30 tot 40 seconden lang, afhankelijk van de game-instellingen en de specificaties van je computer, dus je hebt na een gebeurtenis even de tijd om de clip daarvan op te slaan. Er wordt constant opgenomen, zelfs als je bezig bent met het opslaan van een clip. Als je meteen na het opslaan weer op F2 drukt, ontstaat er een gedeeltelijke overlap tussen beide clips. Het spel neemt alleen jouw gebeurtenissen op, niet de overgangsscènes of minigames.

Als je een aantal clips hebt opgeslagen, kun je via de mobiele telefoon in het spel de Video Editor openen.



Het tabblad Clips

Als je via je mobieltje de Video Editor opent, wordt eerst het tabblad Clips weergegeven. Hier worden al je clips chronologisch en gegroepeerd opgeslagen: Favourites (favorieten), Today (vandaag), This Week (deze week) en Archives (archief).

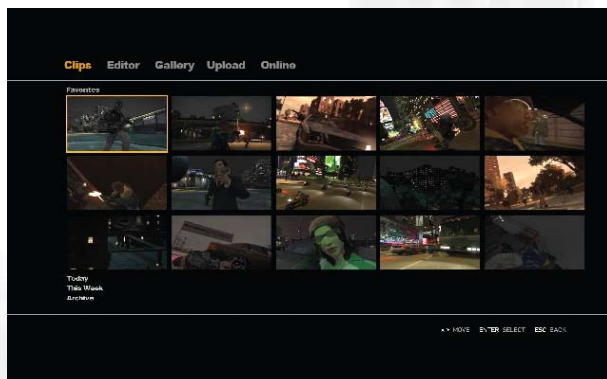
Clip Viewer

Dubbelklik op een clip om hem af te spelen in de Clip Viewer. De Clip begint automatisch. Om de weergave te stoppen, klik je op de pauzeknop of druk je op de spatiebalk. Je kunt ook snel vooruit of achteruit spoelen met de knoppen in de werkbalk van de Clip Viewer of met de pijltoetsen links en rechts op het toetsenbord. Als je met de rechtermuisknop klikt op een van deze knoppen, gaat de clip één frame tegelijk vooruit of achteruit. De pijltoetsen omhoog en omlaag op het toetsenbord zijn de sneltoetsen voor deze functie.

Je kunt ook de rechtermuisknop ingedrukt houden en de muis bewegen om de camera rondom je personage te laten bewegen. Zolang de rechtermuisknop ingedrukt is, kun je met de toetsen W en S in- en uitzoomen. Je kunt ook de miniatuur van de clip bewerken. Druk hiervoor op U op het toetsenbord. Het huidige frame wordt dan de miniatuur voor de clip. Zo kun je een miniatuur kiezen die je later makkelijk herkent als je de clip wilt gebruiken in een video. Als je de clip hebt bekeken en een miniatuur hebt ingesteld, kun je de Clip Viewer afsluiten met Esc op het toetsenbord.

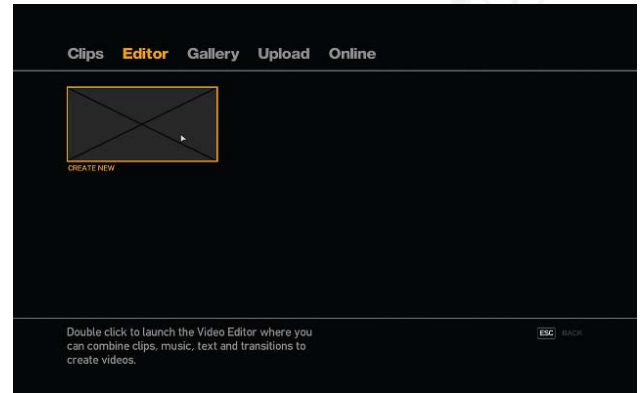
Favoriete clips

Nadat de miniatuur is bijgewerkt, kun je de clip toevoegen aan de groep Favourites, zodat je hem later nog sneller kunt terugvinden. Dat doe je gewoon door de clip naar het menu Favourites te slepen. Clips die aan de groep Favourites zijn toegevoegd, zijn gemarkeerd met een ster. Je kunt de groep Favourites zien als een afspeellijst: je kunt er clips aan toevoegen en uit verwijderen zonder gevolgen voor je archief. Maar als je een clip verwijdert uit het archief, is hij permanent gewist.



Het tabblad Editor

Als je clips naar wens zijn ingedeeld, kun je naar het tabblad Editor. Het eerste wat je van de Editor ziet, is je videoarchief. Al je actieve video's worden in Video Archives opgeslagen en bewaard in de volgorde waarin ze het laatst zijn bewerkt. Je kunt nu verderwerken aan een bestaande video of een nieuwe video maken door te dubbelklikken op de knop Create New.



Clip Editor

Als je een clip wilt bewerken, sleep je de clip van het menu Clips aan de linkzijde van het scherm naar het gebied Storyboard. Dubbelklik vervolgens op de clip om de Clip Editor te openen.

Werkbalk/tijdbalk

Wanneer de clip in de Clip Editor is geladen, staat er boven in het scherm een tijdbalk met daaronder een werkbalk.

Net als in de Clip Viewer kun je de weergave stilzetten en hervatten met de afspel- en pauzeknoppen in de werkbalk of de spatiebalk op het toetsenbord. Je kunt drie keer op de knop voor snel vooruitspoelen klikken voor verschillende snelheden (achteruit heeft maar één snelheid). Als je liever sneltoetsen gebruikt, gebruik je de pijltoetsen links en rechts. Je kunt ook frame voor frame vooruit of achteruit door een clip gaan. Klik hiervoor met de rechtermuisknop op de knoppen voor vooruit en achteruit, of gebruik de pijltoetsen omhoog en omlaag. Dit is erg handig wanneer je heel nauwkeurig wilt monteren. Je kunt altijd meteen terug naar het begin van de clip met de knop Back of met de B op het toetsenbord. Bewerkingen van de clip kun je opslaan met F6 of door te klikken op de knop Save in de werkbalk.

Tijdens het afspelen van de clip zie je een positie-indicator verschuiven over de tijdbalk. Die geeft aan welk deel van de clip op dat moment wordt afgespeeld. Als je snel naar een ander deel in de clip wilt gaan, sleep je deze indicator naar voren of achteren over de tijdbalk. Je kunt ook gewoon ergens op de tijdbalk klikken om meteen naar die plek te springen. Door de begin- en eindpunten (helemaal links en rechts op de tijdbalk) te verslepen, kun je de lengte van de clip aanpassen.

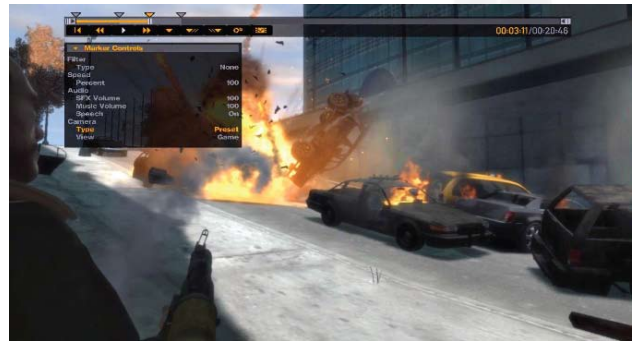
De timer rechts van de tijdbalk geeft je positie in de tijd aan. Je kunt wisselen tussen de cliptimer en de videotimer door erop te klikken. De cliptimer geeft je positie in de clip aan ten opzichte van de lengte van de clip zelf. Als de videotimer actief is, zie je de positie in de complete video ten opzichte van de totale lengte daarvan. Die informatie kan nuttig zijn als je muziek of tekst wilt gebruiken op een bepaald moment in je video. Je hoeft dan alleen maar in de Clip Editor je positie in de videotimer te noteren en vervolgens je tekst of geluid naar die tijd in de videotimer te slepen als je weer in de Video Editor bent.

Markeerpunten toevoegen

Met uitzondering van de totale lengte van de clip (die wordt bepaald door de begin- en eindpunten aan weerszijden van de tijdbalk), worden alle montages in de clip bepaald binnen markeerpunten. De markeerknop ziet eruit als een omgekeerde driehoek. Als je op deze knop drukt, plaats je een markeerpunt op het actieve frame in de clip. Je kunt hiervoor ook op de M op het toetsenbord drukken. Markeerpunten kun je verslepen over de tijdbalk, zolang de camera binnen bereik van je personage blijft. Je kunt markeerpunten niet over elkaar heen slepen, maar je kunt ze wel tegen elkaar plaatsen, zodat ze maar één frame van elkaar verwijderd staan. Zo kun je snelle cameraovergangen maken. Je kunt door je markeerpunten bladeren met de knop Next/Previous Marker naast de markeerknop (Place Marker) in de werkbalk. De toetsen groter dan en kleiner dan op het toetsenbord (de punt en de komma), zijn de sneltoetsen voor deze knoppen. Als er geen markeerpunt is geselecteerd, spring je met deze knoppen naar het markeerpunt dat het dichtst bij de positie-indicator in de tijdbalk staat. Wanneer je meer ervaring hebt met de Clip Editor, is deze functie erg handig om snel door de clip te bewegen en montages te maken.

Camera's – Preset

Als je op een markeerpunt klikt, verschijnt onder de werkbalk het venster Marker Controls. Klik op het menu Camera om het venster te vergroten. Standaard is de optie Camera Type ingesteld op Preset, en de eerste preset die je ziet is de Game-camera. Deze camera laat precies zien wat je zag toen je de clip in het spel opnam. Je kunt op de optie View klikken of met je muiswiel bladeren door de beschikbare Preset-camera's. Preset-camera's zijn vanuit verschillende hoeken aan je personage gekoppeld. Hiermee kun je snel video's samenstellen. Als je eenmaal een bepaald type camera binnen een markeerpunt hebt opgegeven, nemen alle volgende markeerpunten dat type camera over totdat je een ander type kiest.



Custom-camera's – Target

Voor meer controle over je camera's klik je op de optie Type in het menu Camera om het type camera te wijzigen in Custom. Er zijn twee types Custom-camera's: Free en Target. Een Target-camera staat gericht op een persoon in je clip en is rondom die persoon te bewegen. Net als de camera in de Clip Viewer kun je de rechtermuisknop ingedrukt houden om de camera te bewegen. Met W en S kun je in- en uitzoomen en met het muiswiel kun je de camera hoger of lager zetten. Houd Shift ingedrukt om de camera sneller te bewegen. Q en E bepalen de verticale hoek van de camera. De Target-camera heeft ook een Lock-instelling: Met Position zet je de horizontale stand van de camera vast en met Orientation zet je de horizontale en verticale positie rond de speler vast. Speel met deze mogelijkheden en kijk of je een fraaie hoek vindt van waaruit je het personage een tijdlang in beeld kunt houden. De camera past zich automatisch aan wanneer hij in contact komt met muren of voorwerpen. Houd daar rekening mee als je de afstand bepaalt tussen het personage en de camera.

De Target-camera staat standaard op je personage gericht, maar je kunt hem ook richten op andere mensen in je clip door een andere instelling te kiezen voor de optie Target van het menu Camera. Zo zie je soms dingen die je nog niet eens had opgemerkt.

Custom-camera's – Target (vervolg)

Field of View

Het gezichtsveld van de camera wordt aangegeven met de FOV-waarde (Field of View) die je kunt wijzigen in het menu Camera.

Movement

Met Movement bepaal je de cameraovergang tussen twee markeerpunten met verschillende cameraposities. Target-camera's bewegen in een cirkel (Orbit) rondom de persoon op wie ze zijn gericht. Plaats twee markeerpunten een paar seconden van elkaar op de tijdlijn. Stel het type camera voor beide markeerpunten in op Custom en de instelling View op Target. De snelheid van de camerabewegingen wordt bepaald door de afstand tussen de markeerpunten. Houd daar dus rekening mee wanneer je de camerabeweging bepaalt. Als je locaties voor de twee camera's hebt geselecteerd, klik je op het markeerpunt van de eerste camera en selecteer je Orbit bij de optie Movement. Wanneer je nu de clip afspeelt, maakt de camera een overgang tussen de twee markeerpunten. Draai de camera's rond en speel met de ruimte tussen de markeerpunten voor verschillende 'pans' langs de personages in de clip.

Als je helemaal rondom een personage wilt draaien heb je meer dan twee Target-camera's met actieve Orbit-stand nodig. Plaats markeerpunten voor Movement-camera's op gelijke afstanden zodat de snelheid constant blijft.

Met de optie Ease kun je de camera van het ene markeerpunt naar het andere laten glijden. Zo kun je de camerabewegingen mooi vloeiend maken. Met Ease kun je de camera ook langzamer door het ene markeerpunt laten gaan op weg naar het volgende. Selecteer hiervoor de optie In/Out. Met zo'n plotselinge cameravertraging midden in een beweging kun je een bepaalde gebeurtenis goed benadrukken.

Handheld

Met de optie Handheld in het menu Camera kun je simuleren dat er met de hand wordt gefilmd door een mate van willekeurige bewegingen toe te voegen aan de camera (Low, Medium of High). Zo kun je shots er natuurlijker of spontaner uit laten zien.

Custom-camera's – Free

Het tweede type Custom-camera is de vrije camera. Selecteer Custom bij de optie Camera's Type en klik je op View om de camera te wijzigen van Target naar Free. Zoals de naam al aangeeft, heb je met de vrije camera veel meer mogelijkheden voor het instellen van shots. Je kunt ermee door de hele gamewereld vliegen en alles bekijken wat je maar wilt. De besturing van de vrije camera gaat net zoals bij de Target-camera's, alleen heeft de vrije camera een groter bewegingsveld omdat hij nergens aan is gekoppeld. Druk op W, A, S of D om vooruit, naar links, achteruit of naar rechts te bewegen. Houd de rechtermuisknop ingedrukt en beweeg met de muis om de camera te draaien. Net als bij de Target-camera beweeg je de camera omhoog en omlaag met het muiswiel en bepaal je de hoek met Q en E. Houd Shift op het toetsenbord ingedrukt om de camera sneller te bewegen.



Bewegingen

Net als de Target-camera kun je de vrije camera gebruiken om bewegingen in te stellen. De vrije camera heeft twee andere instellingen voor de optie Movement: Linear en Blend. Linear neemt een directere route tussen markeerpunten terwijl Blend de overgang tussen twee of meer markeerpunten juist wil verzachten. De oriëntatie en positie van de camera's ten opzichte van elkaar bepalen welke optie het beste past bij je camerabeweging. Experimenteer met beide opties om te kijken welke het beste werkt.

Custom-camera's – Free (vervolg)

Radar voor vrije camera

Als je een vrije camera hebt geselecteerd, zie je links onder in de hoek van het scherm een radar. Deze geeft het bewegingsgebied van de camera weer ten opzichte van je personage. Net als in het spel wordt je personage weergegeven door een pijl en staat die altijd in het midden van de radar voor de vrije camera. Het camerapictogram geeft de positie en de richting van de vrije camera weer ten opzichte van je personage. De radar heeft twee cirkels. In de binnenste radarcirkel kan de camera alle kanten op kijken. Eenmaal buiten de eerste ring moet de camera gericht blijven op je personage. Met andere woorden: je kunt de camera alleen verder van je personage verwijderen als je in de richting van het personage kijkt. Wanneer je in de buurt van de eerste radargrens komt en je niet in de richting van het personage kijkt, verschijnt er een melding dat je de marge van de camera nadert.

Net als de Target-camera kun je de vrije camera gebruiken om bewegingen in te stellen. De vrije camera heeft twee andere instellingen voor de optie Movement: Linear en Blend. Linear neemt een directere route tussen markeerpunten terwijl Blend de overgang tussen twee of meer markeerpunten juist wil verzachten. De oriëntatie en positie van de camera's ten opzichte van elkaar bepalen welke optie het beste past bij je camerabeweging. Experimenteer met beide opties om te kijken welke het beste werkt.

Marker Controls

Nu je weet welke verschillende types camera en bewegingen er zijn, gaan we verder met de instellingen van de markeerpunten.

Filter

Het eerste menu in het venster Marker Controls is het menu Filter. Met Filter kun je een schermffect toepassen op je clip. Een effect blijft actief tot je het in een van de volgende markeerpunten wijzigt. Je hoeft dus niet steeds hetzelfde effect toe te passen op tientallen markeerpunten als je al een tijdje bezig bent met een clip en dan, bijvoorbeeld, wilt weten hoe het geheel eruit zou zien onder het filter Steel. Als je eenmaal een effect in een markeerpunt hebt ingesteld, moet je het filter in dat markeerpunt wel altijd handmatig aanpassen.

Speed

De tweede markeerinstelling die je kunt wijzigen is Speed. Je kunt de snelheid van de clip aanpassen van erg langzaam tot erg snel. Speel wat met de instellingen om te kijken wat je het prettigst vindt. Je kunt in een clip de snelheid zo vaak wijzigen als je wilt. Voor elk nieuw markeerpunt dat je plaatst, wordt de Speed-waarde ingesteld op 100 (normale snelheid). Snelheidswijzigingen moeten op alle markeerpunten afzonderlijk worden ingesteld. De tijdbalk, videotimer en afstand tussen markeerpunten veranderen allemaal mee, want het versnellen of vertragen van de clip is van invloed op de totale lengte van de video. Snelheidswijzigingen worden weergegeven met subtiele verschillen in de grijs tint van de tijdbalk.

Audio

In het menu Audio in het venster Marker Controls kun je de geluidsniveaus instellen voor exacte delen van de clip. Als je muziek in de video gebruikt en een bepaald moment wilt benadrukken, kun je een markeerpunt gebruiken om de geluidseffecten zachter of uit te zetten met het de optie SFX Volume. Als je de geluidseffecten juist boven de muziek uit wilt laten klinken of het geluidsvolume voor de muziek in de clip wilt aanpassen om spanning op te bouwen, kun je het volume wijzigen met de optie Music Volume. Je kunt ook opgenomen dialogen tussen personages aan- en uitzetten met de optie Speech. Net als de andere markeerinstellingen, kun je deze binnen een clip zo vaak aanpassen als je maar wilt.

Vergeet niet dat je een clip altijd kunt inkorten door het begin- of eindpunt (helemaal links en rechts op de tijdbalk) te verslepen. Je kunt die punten ook verslepen naar een markeerpunt. Dan begint de clip met een van je Custom-camerashots.

Tools

Als je op de knop Tools klikt, krijg je de volgende extra opties te zien met de bijbehorende sneltoetsen.

Hide Hud

Druk op H om de menu-interface te verbergen zodat je beter zicht hebt op de actie. Druk nog een keer op H om de interface weer zichtbaar te maken.

Toggle Hotkeys

Klik hierop voor een overzicht van alle verschillende sneltoetsen en de functies daarvan in de Clip Editor. Zorg ervoor dat je de verschillende sneltoetsen en hun functies leert kennen, dan is het montageproces veel efficiënter en prettiger.

Toggle Time

Hiermee wissel je tussen de cliptimer en de videotimer, zodat je kunt zien waar je precies zit ten opzichte van de lengte van de clip of van de hele video. Dit kun je natuurlijk ook doen door te klikken op de timer zelf.

Set Thumb

Als je deze optie kiest, wordt het huidige frame gebruikt als nieuwe miniatuur voor de versie van de clip die je aan het bewerken bent in het storyboard. Zo kun je snel de verschillende montages van clips herkennen in het storyboard als je een clip meerdere keren gebruikt in een video.

Toggle Tool Tips

Hiermee kun je de knopinfo in alle delen van de Video Editor weergeven of verbergen. Bij het starten staat deze instelling standaard aan.

Save

Hiermee slag je de video op. Je kunt ook op F6 drukken om je video op te slaan.

Global Audio

Hiermee kun je het mastervolume voor SFX en muziek in de clip aanpassen. Je kunt de dialogen in het spel aan- en uitzetten met Speech. Deze instelling is van invloed op de hele video.



Video's maken

Druk op Esc om terug te gaan naar de Video Editor. vanuit de Clip Editor. Begin met het verzamelen van materiaal door clips uit het menu Clips te slepen naar het storyboard. Voordat je begint met monteren kan het handig zijn om de video een titel te geven. Als je geen naam opgeeft, krijgt de video een standaardnaam. Klik op Enter title en typ een naam. Je kunt de titel later nog veranderen. Druk op F6 om op te slaan.

Links in het scherm staat een lijst met uitklapmenu's: Clips, Songs, Text en Transitions. In het menu Clips staan de miniatures van je clips precies zoals ze in het tabblad Clips staan. Klik op een van de groepen (Favourites, Today, Archives, etc.) om de clips in die groep zichtbaar te maken. De groep Favourites kan erg handig zijn. Als je een aantal clips hebt verzameld in Favourites en je ze allemaal een eigen miniatuur hebt gegeven, kun je veel eenvoudiger kiezen wat je in welke volgorde op het storyboard wilt zetten.

Storyboard

Je kunt clips in elke gewenste volgorde op het storyboard zetten. Als je in het menu Clips op een clip klikt, wordt deze automatisch aan het einde toegevoegd. Je kunt de volgorde van de clips die al op het storyboard staan wijzigen door ze te verslepen. Je kunt ze ook knippen en plakken met Ctrl+X en Ctrl+V. Als je een clip en de montage daarvan wilt kopiëren, kan dat gewoon met Ctrl+C en Ctrl+V. De volgorde van clips op het storyboard bepaalt in welke volgorde de clips in de definitieve video worden weergegeven.

Telkens wanneer je een clip toevoegt of verplaatst over het storyboard, wordt de tijd waarop de clips in de video verschijnen links onder in de hoek van de clips bijgewerkt. Links boven in de hoek van de miniatuur zie je de lengte van de clips die je hebt geselecteerd.

Videotijdslijn

Meteen onder het storyboard bevindt zich de zogenaamde videotijdslijn. De videotijdslijn bestaat uit de tijdschaal, de cliptijdslijn, de audiotijdslijn en de tekstijdslijn. De bovenste tijdslijn is de cliptijdslijn. Die geeft aan hoe lang elke clip is ten opzichte van de gehele video. De grootte van de miniatures op de cliptijdslijn en de tijdschaal daarboven worden aangepast als je materiaal toevoegt aan of verwijdert uit de video. Als je video's langer en complexer worden, is de videotijdslijn erg handig. Als je veel clips van verschillende lengtes hebt, kun je snel naar een clip springen door te klikken op de miniatuur daarvan op de cliptijdslijn. Met de miniatures op de cliptijdslijn kun je ook clips selecteren op het storyboard.

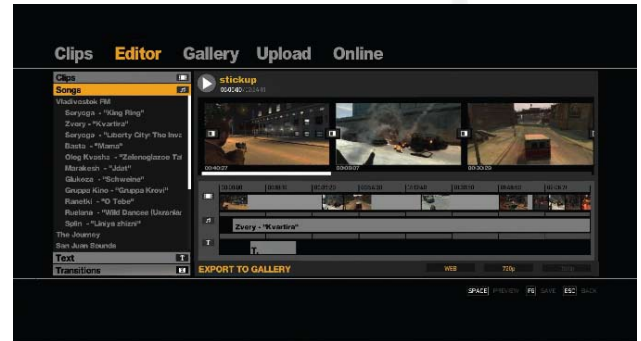
Onder de cliptijdslijn staan de audiotijdslijn en de tekstijdslijn. Je kunt muziek uit het spel of tekst die je zelf hebt ingevoerd naar deze tijdslijnen slepen. Door tekst of geluid uit te lijnen met de miniatures op de cliptijdslijn kun je ervoor zorgen dat alles op precies het goede moment wordt afgespeeld. Als je tekst of geluid over een tijdslijn verplaatst, zie je onder de titel van de video ook een teller lopen. Dat is de Video Counter, die aangeeft waar je selectie uitkomt ten opzichte van de totale lengte van de video. Met de pijltoetsen links en rechts op het toetsenbord kun je geluid en tekst zelfs nog enkele honderdsten van een seconde verschuiven naar exact de juiste plek. De videotijdslijn is essentieel: je ziet er precies hoe alle elementen van de video samenvallen.

Als je een clip hebt geselecteerd om te bewerken voor de video, druk je op Enter op het toetsenbord of dubbelklik je op de miniatuur op het storyboard om die afzonderlijke clip te bewerken.

Muziek toevoegen

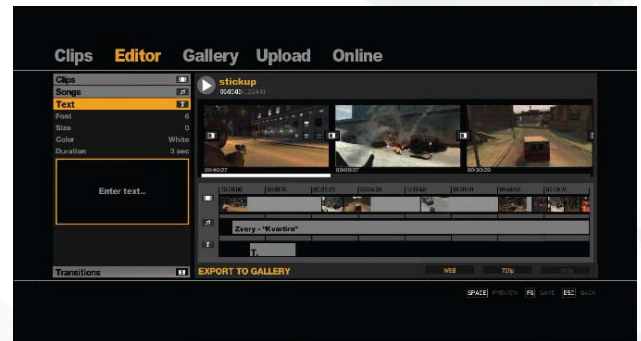
Tijdens het monteren kun je muziek aan de video toevoegen. Klik op het menu Songs voor een lijst met muziknummers die je in je video's kunt gebruiken. Je kunt ze altijd even beluisteren door erop te dubbelklikken of door te klikken op de afspreekknop ernaast als ze zijn geselecteerd. Om een muziknummer aan de video toe te voegen, sleep je hem naar de audiotijdslijn. Versleep het nummer naar links of rechts over de audiotijdslijn om aan te geven waar de muziek moet beginnen.

Met de pijltoetsen op het toetsenbord kun je de muziek naar links of rechts verschuiven. Als je een muziknummer op een precies moment in de video wilt laten beginnen, let dan op de videotimer onder de titel van de video.



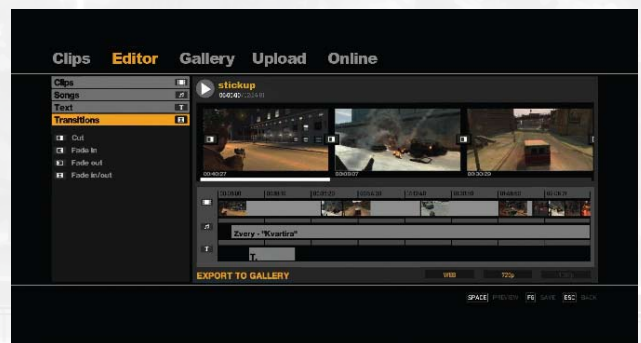
Tekst toevoegen

Via het menu Text kun je tijdens het afspelen van de video tekst laten verschijnen. Open het menu Text en dubbelklik op het vak Enter Text. Je kunt nu de tekst invoeren en de opties Font, Size, Colour en Duration wijzigen om het lettertype, de lettergrootte, de tekstkleur en de tijdsduur van de tekst aan te bepalen. Net als muziek kun je de tekst vervolgens naar de teksttijdslijn slepen en daar net als een muziknummer verplaatsen totdat de tekst op precies het juiste moment verschijnt.



Overgangen toevoegen

Als je het menu Transitions opent, zie je vier pictogrammen voor verschillende opties; Cut, Fade In, Fade Out en Fade In/Out. Cut is de standaardovergang tussen al je clips in een video. Een Fade In-overgang doet de clip langzaam verschijnen vanuit een zwart scherm, en met een Fade Out laat je het beeld langzaam zwart worden aan het einde van de clip waarvoor je de optie selecteert. Fade In/Out betekent dat tussen de twee clips die met deze overgang zijn samengevoegd, het beeld even vervaagt naar zwart en weer opkomt. Sleep het pictogram van de gewenste overgang naar de overgangsruimte van de clip waarin de overgang moet plaatsvinden. Elke clip op het storyboard heeft aan het begin en aan het einde ruimte voor een overgangspictogram. De overgangen worden pas zichtbaar als je de video gaat renderen.



Previewen, renderen en exporteren

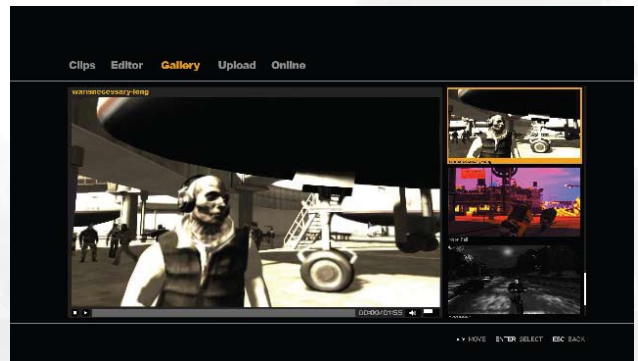
In de Video Editor kun je een voorbeeld (preview) van de hele video bekijken door te drukken op de spatiebalk. Tijdens een preview worden alle clips in de video achter elkaar afgespeeld met laadtijden tussen de clips. Als je muziek aan de video hebt toegevoegd, stopt die even tijdens het laden van de clips om synchroon te blijven met de preview. Als je de preview wilt onderbreken om terug te gaan naar de Video Editor, druk je op Esc. Als je een clip tijdens een preview wilt pauzeren om hem verder te bewerken, druk je op de spatiebalk. De preview wordt dan geannuleerd en de Clip Editor wordt geopend voor de huidige clip. Als je opnieuw een voorbeeld van de video wilt zien, sluit je de Clip Editor af met de Esc-toets en start je de preview opnieuw in de Video Editor.

In de Video Editor kun je de miniatuur van de video bijwerken. Selecteer een clip op het storyboard en druk dan op U op het toetsenbord. De miniatuur van die clip wordt dan de miniatuur van de video. De miniatuur voor de video is belangrijk omdat je de video dan niet alleen aan de titel maar ook aan de miniatuur kunt herkennen in het videoarchief, in de galerie en in het tabblad Upload. Bovendien is deze miniatuur het visitekaartje voor je video als je die uploadt naar Rockstar Games Social Club TV. Als je de miniatuur voor de video niet instelt, wordt standaard het eerste frame van de video gebruikt.

Ben je tevreden met je video? Heb je een naam gekozen, en ben je klaar bent met het monteren en met tekst, muziek en overgangen toevoegen? Dan kun je de video nu exporteren. Video's die je exporteert, worden automatisch in de galerie geplaatst. Er zijn drie verschillende resoluties waarop je de video kunt renderen: Webkwaliteit (voor het uploaden naar Rockstar Social Club TV), 720p en 1080p. De beeldschermresolutie in het spel (die je kunt instellen in het gedeelte Graphics van het pauzemen menu) moet minstens even hoog zijn ingesteld als de resolutie waarop je de video wilt exporteren. Als je niet op een bepaalde resolutie kunt exporteren, is de knop daarvoor grijs en niet beschikbaar. Klik op een van de drie exportopties in de Editor om te beginnen met de export. Aan een balk boven in het scherm kun je zien hoe ver het renderen is gevorderd. Voor video's met een hoge resolutie duurt het renderen langer dan voor video's met een lage resolutie.

Het tabblad Gallery

Als de video is geëxporteerd, kun je hem bekijken in de viewer van het tabblad Gallery. In deze galerie worden al je gerenderde video's in chronologische volgorde bewaard. Je laatste video staat dus boven aan de lijst. Hier kun je al je video's bekijken en bepalen of ze goed genoeg zijn om te uploaden naar Rockstar Games Social Club TV.



Het tabblad Upload

Als je het tabblad Upload opent, zie je alle video's die je op webkwaliteit hebt geëxporteerd aan de linkerkant van het scherm. Video's die al zijn geüpload staan rechts. Als je een nieuwe video wilt uploaden, selecteer je deze en klik je op de knop Upload. Je wordt gevraagd tags en een korte omschrijving voor de video in te voeren. Als het uploaden van de video klaar is, verschijnt de video recht in het scherm. Hier zie je ook hoe vaak video's zijn bekeken en welke beoordeling ze krijgen op Rockstar Games Social Club TV.

Het tabblad Online

Check regelmatig Rockstar Games Social Club TV om je video's te vergelijken met andere uit de community. Je kunt daar ook video's beoordelen en deelnemen aan wedstrijden. Klik op het tabblad Online als je Social Club TV vanuit de Video Editor wilt openen.

Tips

- Vergeet niet dat clips standaard worden opgenomen in beide speltypen: voor één speler en voor meerdere spelers. Zolang er in het speltype voor één speler iets binnen het bereik van je personage valt, kun je daaromheen clips maken. Om beter inzicht te krijgen in de mogelijkheden, kun je je personage soms beschouwen als cameraman.
- Je kunt voertuigen of vliegtuigen gebruiken als je een lange 'pan' wilt maken tijdens het rijden of als je langs de scène wilt vliegen die je wilt gebruiken. In de Clip Editor kun je met de vrije camera Linear- of Blend-shots kiezen om het voertuig dat je hebt gebruikt om de clip te maken, buiten beeld te houden.
- De multiplayer-speltypen, zoals Free en Party, bieden geweldige kansen om samen met een aantal mensen aan een video te werken. Met meerdere personages heb je een ruimere keuze aan acteurs en garderobes voor je video's en een eindeloze voorraad voertuigen, wapens en scenario's om een video te maken in het gewenste genre.

Besturing

Toetsenbord en muis:

Spelen/Pauzeren – Spatiebalk

Terug – B

Terugspoelen – Pijltoets links

Vooruitspoelen – Pijltoets rechts

Volgend frame – Pijltoets omhoog

Vorig frame – Pijltoets omlaag

Markeerpunt toevoegen – M

Naar markeerpunt links – < of ,

Naar markeerpunt rechts – > of .

Markeerpunt wissen – Delete

Tools weergeven – T

Menu-interface verbergen – H

Sneltoetsen weergeven – K

Miniatuur instellen – U

Andere timer – C

Tooltips weergeven/verbergen – V

Opslaan – F6

Target-camera:

Draaien – Rechtermuisknop + muis

Zoomen – W / S

Hoek – Q / E

Offset – Muiswiel

Versnellen – Shift links

Free-camera:

Draaien – Rechtermuisknop + muis

Verplaatsen – W / A / S / D

Hoek – Q / E

Hoogte – Muiswiel

Versnellen – Shift links

De Video Editor is ontworpen voor besturing met het toetsenbord. Als je de controller gebruikt, zal de besturing hier en daar beperkt zijn.

Controller:

Muis is rechter stick

Linkermuisknop is linker trekker

Rechtermuisknop is rechter trekker

Target-camera en vrije camera:

Muis is rechter stick

Bewegen is linker stick

Muiswiel is navigatiepad omhoog/omlaag

Grand Theft Auto IV

Video editor

Zachytávání klipů

Než začneš vyrábět videa, nejdřív musíš zachytit nějaké záznamy ze hry. Části herních záznamů, které zachytíš a uložíš, se jmenují klipy. Možnost zachytávání klipů můžeš zapnout (On) nebo vypnout (Off) v podsekcí Game (Hra) nabídky Zastavení Clip Capture (Zachytávání klipů). Jako výchozí je nastavena možnost On. Se zapnutou možností zachytávání klipů hra nepřetržitě nahrává vše, co vidíš. Když se přihodí něco, co chceš uložit, stiskni klávesu F2. Tím zachytíš záznam dění, které se událo před stisknutím této klávesy.

Objeví se zpráva oznamující zachytávání klipu. Hra dokáže zachytit klipy trvající 30 až 40 vteřin, v závislosti na nastavení hry a specifikaci počítače, takže po každé události máš trochu času na její uložení.

Hra se neustále nahrává, a to dokonce, když ukládáš aktuální klip. Jestliže zachytíš další klip ihned po uložení jiného klipu, dojde k překrytí části obsahu klipů. Pamatuj, že z celé hry se nahrává pouze samotné hraní bez doprovodných videí a miniher.

Po nahrání několika klipů se můžeš pomocí herního mobilu přenést do video editoru.



Sekce Klipy

Když prostřednictvím mobilního telefonu vstoupíš do video editoru, nejdříve se ocitneš v sekci Clips (Klipy). V této sekci se tvé klipy chronologicky ukládají do pojmenovaných nabídek: Favourites (Oblíbené), Today (Dnes), This Week (Tento týden) a Archives (Archív).

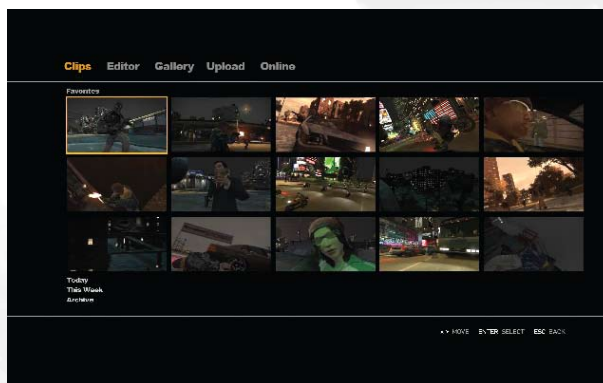
Prohlížení klipů

Jestliže si chceš prohlédnout klip, dvojitě na něj poklepej. Klip se tímto automaticky spustí. Kdykoliv ho můžeš zastavit poklepáním na tlačítko Zastavení nebo stisknutím mezerníku. Klip můžeš také převinout zpět nebo vpřed, a to poklepáním na tlačítka na panelu nástrojů prohlížeče nebo stisknutím levé či pravé šipkové klávesy na klávesnici. Jestliže chceš převinout klip zpět nebo vpřed pouze o jeden snímek, poklepej pravým tlačítkem na příslušné místo na panelu nástrojů. Jako klávesové zkratky pro tuto funkci slouží šipkové klávesy nahoru a dolů.

Přidržením pravého tlačítka a pohybem myši můžeš také měnit pohled kamery na tvou postavu. Při této činnosti si můžeš obraz přiblížit nebo oddálit pomocí kláves W a S v uvedeném pořadí. Miniaturu klipu můžeš kdykoliv aktualizovat stisknutím klávesy U. Tímto způsobem ze snímku, na kterém se zrovna nacházíš, uděláš novou miniaturu klipu, což ti později usnadní jeho nalezení a využití ve videu. Když skončíš prohlížet klip a nastavovat miniaturu, prohlížeč opustíš stisknutím klávesy Esc na klávesnici.

Oblíbené

Aby sis usnadnil pozdější hledání klipu, můžeš ho po aktualizování miniatury zařadit do sekce Favourites (Oblíbené). Chceš-li označit klip jako oblíbený, přetáhni ho do nabídky Favourites. Klipy nacházející se ve složce Favourites jsou označeny hvězdičkou. Tato složka funguje stejně jako seznam stop – přidávání nebo odstraňování klipů v této složce nemá vliv na stav archivu. Avšak odstranění klipu ze složky Archives ho nenávratně odebere.



Sekce Editor

Když své klipy utřídíš, můžeš přejít do sekce Editor (Editor). První oblastí této sekce, kterou uvidíš, bude Video Archives (Video archiv). Všechny pracovní videa jsou uloženy a uspořádány ve video archívu v pořadí, v jakém byly zpracovány. Zde se můžeš rozhodnout, zda upravit stávající video, nebo dvojitým poklepáním na miniaturu Create New (Vytvořit nové) vytvořit nové video.



Editor klipů

Jestliže chceš upravit klip, přetáhni ho z nabídky Clips po levé straně obrazovky do prostoru scénáře. Abys klip nahrál do editoru klipů, dvojitě na něj poklepej.

Panel nástrojů / Ukazatel času

Po nahrání klipu do editoru klipů se ve vrchní části obrazovky zobrazí ukazatel času a pod ním panel nástrojů.

Stejně jako v prohlížeči klipů si i zde můžeš záznam klipu pozastavit a znovu spustit pomocí tlačítek Spustit / Pozastavit na panelu nástrojů nebo mezerníku na klávesnici. Rychlé převíjení vpřed funguje na třech rychlostech spouštěných odpovídajícím počtem kliknutí (převíjení zpět má pouze jednu rychlost). Jestliže preferuješ klávesové zkratky, můžeš použít levou a pravou šipkovou klávesu. Jestliže chceš procházet svým klipem vpřed či zpět po snímcích, poklepej dvojitě pravým tlačítkem na příslušné místo na ovládacím panelu nebo použij šipkové klávesy nahoru a dolů. Tento typ ovládání je velice užitečný pro zavádění přesných úprav. Stisknutím tlačítka Zpět nebo klávesy B se můžeš kdykoliv přenést na začátek klipu. Upravený klip uložíš stisknutím klávesy F6 nebo poklepáním na tlačítko Save (Uložit) na panelu nástrojů.

Během přehrávání klipu se na ukazateli času objeví pohyblivý štítek. Tento štítek představuje místo, ve kterém se v klipu nacházíš. Jestliže se chceš pohybovat po klipu, stačí přetáhnout štítek na ukazateli vpřed nebo zpět, nebo poklepat na vybrané místo na ukazateli a okamžitě se tam přenést. Chycením a přetáhnutím plochy ukazatele času na jeho pravém a levém okraji můžeš zkrátit délku klipu.

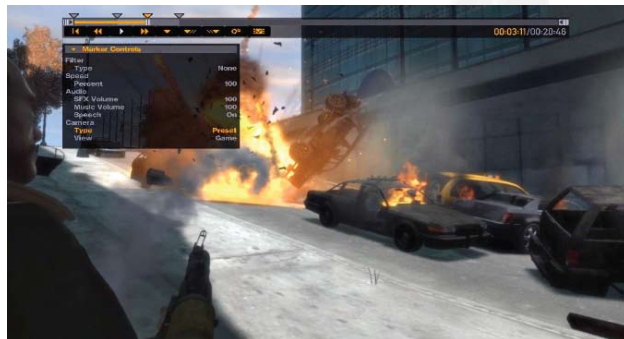
Časoměřič po pravé straně panelu nástrojů ukazuje tvé umístění v čase. Poklepáním na časoměřič přepneš s časoměřiče klipu na časoměřič videa. Časoměřič klipu ukazuje tvé umístění v klipu vzhledem k celé jeho délce. Když přepneš na časoměřič videa, ukazuje tvé umístění v celém videu vzhledem k jeho délce. Tato funkce je užitečná, když chceš umístit píseň nebo text v určitém místě videa. Stačí si v editoru klipů zaznamenat pozici vzhledem k časoměřiči videa, a když se vrátíš do video editoru, pouze přesuneš text nebo zvukový záznam do okamžiku na časoměřiči videa.

Přidávání značek

Kromě délky klipu, která je regulována plochou ukazatele času na jeho koncích, jsou všechny úpravy klipů ovládány značkami. Tlačítko pro značky vypadá jako obrácený trojúhelník. Když na něj poklepeš, na zobrazeném snímku klipu se objeví značka. Stejněho efektu dosáhneš také stisknutím klávesy M. Značky můžeš přetahovat po ukazateli času, dokud se kamera nedostane mimo záběr tvé postavy. Značky nemůžeš přetahovat přes sebe, ale můžeš je přichytit spolu, aby byly vzdálené pouze o snímek. Toto ti dovolí provádět okamžitý střih. Pomocí tlačítek Další / Dřívější značka, které se nacházejí vedle tlačítka pro umístění značek, se můžeš pohybovat mezi značkami. Klávesovou zkratku pro toto tlačítko představují klávesy Větší než a Menší než, častěji známé jako klávesy s tečkou a čárkou. Jestliže jsi nezvolil žádnou značku, tyto tlačítka tě přenesou na nejbližší značku vzhledem ke štítku ukazatele času. Tato funkce přijde vhod, když už budeš dobře ovládat editor klipů a budeš se chtít rychle pohybovat po klipu a dělat úpravy.

Kamery s původním nastavením

Poklepáním na značku otevřeš pod ovládacím panelem okno s ovládacími prvky pro značky. Poklepej na nabídku Camera (Kamera), abys ji rozšířil. Jako výchozí je položka Camera Type (Typ kamery) nastavená na možnost Preset (Původní nastavení). Prvním zobrazeným původním nastavením je položka Game Camera (Herní kamera). Tato kamera ukazuje přesně to, co jsi viděl v okamžiku zachycení klipu ve hře. Můžeš poklepat na možnost View (Zobrazit) nebo se pomocí kolečka myši posunout po různých dostupných původních nastaveních kamery. Původně nastavené kamery jsou namířeny na tvou postavu z několika úhlů. Poskytují dobrý způsob, jak rychle vytvořit video. Když uvnitř určité značky upřesníš typ kamery, všechny další značky zdědí tento typ kamery, pokud jej nezměníš.



Kamery s vlastním nastavením na cíl

Jestliže chceš mít větší kontrolu nad kamerami, poklepej na pole Type v nabídce Camera a zvol možnost Custom (Vlastní nastavení). Máš k dispozici dva typy kamer s vlastním nastavením: Free (S volným nastavením) a Target (S nastavením na cíl). Kamera s nastavením na cíl naměřuje osoby v klipu a ovládá se vzhledem k těmto osobám. Stejně jako u kamery v prohlížeči můžeš i zde pohybovat kamerou přidržením pravého tlačítka myši. Pomocí kláves W a S můžeš kameru přibližovat či oddalovat a prostřednictvím kolečka myši můžeš snižovat či zvyšovat vzdálenost kamery od cíle. (Kamerou budeš hýbat rychleji, jestliže přidržíš tlačítko Shift.) Klávesy Q a E ovládají náklon kamery. Kamera s nastavením na cíl vlastní také nastavení Lock (Namíření): možnost Position (Pozice) namíří kameru v horizontální pozici a možnost Orientation (Orientace) namíří kameru v horizontální a vertikální pozici kolem hráče. Pohraj si s těmito možnostmi, abys zjistil, jestli najdeš zajímavý úhel pro namíření cíle na několik okamžiků. Při nastavování vzdálenosti mezi cílem a kamerou pamatuj, že dojde-li ke kontaktu se stěnou nebo jiným předmětem, kamera se automaticky přizpůsobí.

Jako výchozí je kamera s nastavením na cíl namířená na tvou postavu, ale můžeš ji nasměrovat na jiné osoby v klipu, a to tak, že se posuneš přes pole Target (Cíl) v nabídce Camera. Takto můžeš často objevit události, o kterých jsi vůbec neměl tušení.

Kamery s vlastním nastavením na cíl pokračování

Zorné pole kamery

Zorné pole kamery můžeš regulovat změnou hodnoty FOV (Field of View – Zorné pole) v nabídce Camera.

Pohyb

Možnost Movement (Pohyb) ti umožní přechod kamery mezi dvěma značkami s jiným umístěním kamery. Kamery s nastavením na cíl se pohybují po oběžné dráze kolem cíle. Na ukazateli času umístí dvě značky s několikasekundovým odstupem. Ve výběru typu kamery zvol možnost Custom a položku View nastav na možnost Target. Když se budeš rozhodovat ohledně způsobu pohybu kamery, pamatuj, že rychlost pohybu kamery záleží na vzájemné vzdálenosti značek. Po výběru umístění obou kamer poklepej na značku pro první kameru a zvol možnost Orbit (Oběhová dráha) v poli Movement. Nyní, když spustíš svůj klip, kamera se mezi těmito dvěma značkami přenes. Abys dosáhl různých rozsáhlých pohledů na postavy v klipu, hýbej kamerami a pohraj si se vzdáleností mezi značkami.

Jestliže chceš udělat celou otočku kolem cíle, budeš potřebovat více než pouze dvě kamery s nastavením na cíl s aktivní možností Orbit. Aby ses vyhnul kolísání rychlosti kamer, rozmístí značky ovládající pohyb kamer co možná nejrovnoměrněji.

Možnost Ease (Uvolnit) ti dovolí uvolnit kameru z jedné značky a přenést ji na jinou. Tímto způsobem můžeš zjemnit pohyb kamery. Zvolením jedné z možností In/Out (Do/Z) ve funkci Ease můžeš zpomalit pohyb kamery při přechodu přes značku směrem k další značce. Takovéto náhlé snížení rychlosti kamery uprostřed pohybu může zdůraznit vybranou událost.

Ruční ovládání

V nabídce Camera se rovněž nachází pole Handheld (Ruční ovládání), které ti dovolí přidat náhodné pohyby kamery v následujícím rozsahu: Low (Nízký), Medium (Střední) a High (Vysoký). Tímto tvé záběry získají na přirozenosti a spontánnosti.

Kamery s vlastním volným nastavením

Druhým typem kamery s vlastním nastavením je kamera s volným nastavením. Při nastavení typu kamery na Custom poklepej na pole View a změn kameru z možnosti Target na Free. Kamera s volným nastavením, jak naznačuje už samotný název, ti poskytuje širokou škálu možností při nastavování záběrů. Dovoluje ti létat kolem světa a dívat se na vše, co tě zajímá. Ovládací prvky pro kameru s volným nastavením fungují podobně jako pro kameru s nastavením na cíl, ale kamera s volným nastavením obsahuje větší rozsah pohybu, protože není k ničemu vázána. Pomocí kláves W, A, S a D se pohybuj vpřed, doleva, zpět a doprava. Přidržením pravého tlačítka a pohybem myši můžeš otáčet záběr kamery. Stejně jako u kamery s nastavením na cíl můžeš pomocí kolečka myši hýbat kamerou a stisknutím kláves Q a E měnit její náklon. Přidržením klávesy Shift při pohybu kamery zvýšíš její rychlost.



Pohyb

Stejně jako v případě kamery s nastavením na cíl můžeš kameru s volným nastavením použít k úpravě pohybů. Kamera s volným nastavením má v poli Movement dvě dostupné možnosti: Linear (Přímý pohyb) a Blend (Smíšený pohyb). Možnost Linear vybere přímější cestu mezi značkami, zatímco možnost Blend se pokusí o zmiřnění přechodu mezi dvěma nebo více značkami. Vzájemné nasměrování a umístění kamer rozhodne o nejvhodnější možnosti pro pohyb kamery. Vyzkoušej si obě možnosti, abys věděl, která ti nejvíce sedí.

Radar ke kameře s volným nastavením

Když zvolíš možnost Free Camera, v levém dolním rohu obrazovky se objeví radar. Radar ke kameře s volným nastavením ukazuje rozsah pohybů kamery vzhledem k tvé postavě. Stejně jako ve hře je postava představena ikonou ve tvaru šipky a nachází se vždy uprostřed radaru ke kameře s volným nastavením. Ikona kamery představuje umístění a pohled kamery vzhledem k tvé postavě. Radar ke kameře s volným nastavením má dva kruhy. Uvnitř vnitřního kruhu radaru může být kamera namířena v jakémkoliv směru, avšak když opustí první kruh, musí se obrátit zpět na tvoji postavu. Jinými slovy, jestliže je kamera namířena ve směru tvé postavy, můžeš ji od ní oddálit. Když se kamerou začneš přibližovat k první hranici radaru a nenamíříš ji na svou postavu, na obrazovce se objeví zpráva, že se blížíš k hranicím zorného pole kamery.

Stejně jako v případě kamery s nastavením na cíl můžeš kameru s volným nastavením použít k úpravě pohybů. Kamera s volným nastavením má v poli Movement dvě dostupné možnosti: Linear (Přímý pohyb) a Blend (Smíšený pohyb). Možnost Linear vybere přímější cestu mezi značkami, zatímco možnost Blend se pokusí o zmírnění a vyhlazení přechodu mezi dvěma nebo více značkami. Vzájemné nasměrování a umístění kamer rozhodne o nejvhodnější možnosti pro pohyb kamery. Vyzkoušej si obě možnosti, abys věděl, která ti nejvíce sedí.

Ovládací prvky značek

Když jsme dostatečně popsali různé typy kamer a pohybů, můžeme se nyní zaměřit na ostatní nastavitelné vlastnosti značek.

Filter

První nabídka v okně s ovládacími prvky pro značky je Filter (Filtr). Filtr dodává tvému klipu různé vizuální efekty. Efekt zůstává aktivní, dokud ho nezměníš v následující značce. Tato vlastnost ti ušetří práci při přidávání toho samého efektu na desítky značek, když už chvíli na klipu pracuješ a chceš se na něj podívat např. přes ocelový filtr. Jestliže však jednou přizpůsobíš efekt pro určitou značku, ta značka už vždycky bude muset mít filtr nastavovaný ručně.

Rychlost

Druhým měnitelným polem v oblasti značek je Speed (Rychlost). Můžeš přizpůsobit rychlost klipu od opravdu pomalého až po velmi rychlý. Pohraj si s těmito možnostmi a najdi si takovou, která ti bude vyhovovat. Během klipu můžeš rychlost nekonečně mnohokrát měnit; ale na rozdíl od nabídky Filter bude mít každá nová značka nastavenou hodnotu rychlosti na 100 (normální rychlost). Změny rychlosti musí být zavedeny na každé značce zvlášť. Spolu se změnou rychlosti se automaticky změní i ukazatel času, časoměřič videa a vzdálenost mezi značkami, protože zpomalení nebo zrychlení klipu má vliv na celkovou délku videa. Změny rychlosti jsou znázorněny malým rozdílem v šedé barvě ukazatele času.

Audio

Nabídka Audio (Audio) v okně s ovládacími prvky pro značky umožňuje přizpůsobení úrovně zvuku v klipech ve vybraném časovém úseku. Jestliže jsi ve svém videu umístil písničku a chceš zdůraznit určitý okamžik, můžeš prostřednictvím značky a pole SFX Volume (Hlasitost zvukových efektů) ztlumit nebo úplně vypnout zvukové efekty. Naopak jestliže chceš, aby zvukové efekty převládaly nad hudbou, nebo chceš přizpůsobit hlasitost hudby tak, aby v klipu budovala napětí, úroveň hlasitosti změníš v poli Music Volume (Hlasitost hudby). V poli Speech (Hovor) můžeš zapnout nebo vypnout nahraný rozhovor mezi postavami. Tyto nabídky můžeš v klipech přizpůsobovat dle svého přání stejně jako všechny dřívější nabídky Marker.

Pamatuj, že můžeš klip kdykoliv zkrátit. Stačí přetáhnout plochu ukazatele času na jeho pravém a levém okraji. Boční okraje plochy ukazatele času mohou být také vybaveny značkami, takže můžeš klip začít jedním ze záběrů pořízených kamerou s vlastním nastavením.

Nabídka Nástroje

Poklepání na tlačítko Tools (Nástroje) ti poskytne dodatečné možnosti a k nim patřící klávesové kombinace.

Hide HUD (Schovat displej HUD)

Stisknutím klávesy H můžeš přepínat herní rozhraní a získat lepší pohled na akci.

Toggle Hotkeys (Přepnout klávesové kombinace)

Přivolává nabídku se seznamem všech klávesových kombinací a jejich funkcí v editoru klipů. Seznámení se s různými klávesovými kombinacemi a jejich využitím ti zpříjemní práci na úpravách a zvýší jejich účinnost.

Toggle Time (Přepnout čas)

Přepínej časoměřič videa mezi možnostmi Clip Time (Čas klipu) a Video Time (Celkový čas videa). Umožní ti to zobrazení tvé pozice vzhledem k délce klipu nebo délce celého videa. Pamatuji, že to samé můžeš také udělat pouhým poklepáním na časoměřič.

Set Thumb (Nastavení úchyty)

Zaznamenává snímek, na kterém se zrovna nacházíš, a vytváří novou miniaturu pro část klipu, kterou upravuješ ve scénáři. Díky tomu jednoduše rozeznáš, která část klipu obsahuje různé úpravy scénáře, pro případ mnohonásobného použití klipu ve videu.

Toggle Tool Tips (Přepnout rady k nástrojům)

Zobrazuje a schovává objevující se rady ve všech částech video editoru. Při prvním spuštění programu bude tato položka na výchozím nastavení, tj. na možnosti On (Zapnuto).

Save (Uložit)

Stisknutím klávesy F6 své video uložíš.

Global Audio (Globální audio)

Dovoluje ti snížit nebo zvýšit globální hlasitost zvukových efektů a hudby v klipech. Přepnutím položky Speech můžeš zapnout nebo vypnout herní dialogy. Toto nastavení bude mít vliv na celé video.



Vytváření videí

Stisknutím klávesy Esc se vrátíš z editoru klipů do video editoru. Začni sbírat své záznamy – přetáhni další klipy z nabídky Clips do scénáře. Než začneš video upravovat, měl bys ho opatřit názvem a uložit. Jestliže to neuděláš, video dostane výchozí název. Poklepej na položku „Enter title“ (Uvést název) a něco napiš. Jestli s titulem nebudeš spokojen, můžeš ho později změnit. Klip uložíš stisknutím klávesy F6.

Na levé straně obrazovky se nachází seznam rozevíracích nabídek: Clips (Klipy), Songs (Písničky), Text (Text) a Transitions (Přechody). V nabídce Clips jsou miniatury tvých klipů seřazeny stejně jako v sekci Clips. Poklepáním na jeden z nadpisů (Favourites [Oblíbené], Today [Dnes], Archives [Archív] atd.) získáš přístup ke svým klipům. V tomto místě se ti může hodit nabídka Favourites. Prohlížení vybraných záznamů a rozhodování, v jakém pořadí budou umístěny ve scénáři, bude mnohem jednodušší, jestliže jsi použil nabídku Favourites pro shromáždění klipů a opatřil jsi je vlastními miniaturami.

Scénář

Klipy můžeš přetáhnout a umístit ve scénáři v pořadí, jaké si sám zvolíš. Dvojitým poklepáním na klip v nabídce ho automaticky umístíš na konci sekvence scén. Pořadí klipů ve scénáři můžeš měnit tím, že je přetáhneš na jiné místo. Můžeš je také vyjmout a vložit pomocí kombinací Ctrl+X a Ctrl+V. Jestliže chceš klip spolu se změnami zopakovat, můžeš ho zkopírovat a vložit pomocí kombinací Ctrl+C a Ctrl+V. Sekvence klipů ve scénáři určuje pořadí, v jakém se klipy objeví ve výsledném videu.

Čas umístění klipů ve videu je aktualizován podle pořadí ve scénáři a objevuje se levém dolním rohu klipu. Celkovou individuální délku klipu zobrazíš v levém horním rohu miniatury, když klip zvýrazníš.

Časová osa videa

Bezprostředně pod scénářem se nachází sekce nazvaná Video Timeline (Časová osa videa). Skládá se z položek: Time Scale (Měřítka času), Clip Timeline (Časová osa klipu), Audio Timeline (Časová osa audia) a Text Timeline (Časová osa textu). Na prvním místě mezi časovými osami se nachází položka Clip Timeline – ukazuje délku klipu vzhledem k celému videu. Rozměr miniatur v položce Clip Timeline, stejně jako v položce Time Scale, umístěné nad ní, se přizpůsobuje k přidáním nebo odebráním záznamům ve videu. Spolu se zvětšující se délkou a složitostí videí přijde vhod položka Video Timeline. Když máš mnoho klipů různých délek, poklepej na miniaturu jednoho z nich na časové ose a rychle přeskočíš k odpovídajícímu klipu ve scénáři. Miniatury v časové ose klipu můžeš také použít ke zvýraznění a zvolení klipů ve scénáři.

Dalšími časovými osami jsou položky Audio Timeline a Text Timeline. Můžeš na ně přetáhnout písničky ze hry či zadaný text. Abys zajistil přesný čas přehrávání všech vložených částí, seřaď na časové ose klipu text či audio s miniaturami. Když budeš pohybovat textem nebo audiem po jejich časových osách, bude se měnit rovněž počítadlo pod názvem videa. Toto počítadlo znázorňuje, v kterém místě se nachází vybraný materiál vzhledem k celé délce videa. Abys zajistil přesné umístění, můžeš audio či text posouvat o setiny sekundy pomocí levé a pravé šipkové klávesy. Položka Video Timeline hraje klíčovou roli v zobrazení, jak do sebe všechny části videa zapadají.

Když si vybereš klip, který chceš upravit pro své video, stiskni klávesu Enter na klávesnici nebo dvojitě poklepej na miniaturu ve scénáři.

Přidání hudby

V určitém okamžiku procesu úprav se možná rozhodneš přidat ke tvému videu hudbu. Poklepáním na nabídku Songs (Písničky) otevřeš seznam stop dostupných pro tvé video. Kteroukoliv píseň si můžeš přehrát dvojitým poklepáním na ni samotnou nebo poklepáním na tlačítko přehrávání, které se nachází vedle ní, když je zvolená. Jestliže chceš přidat píseň do videa, musíš ji přetáhnout na časovou osu Audio Timeline. Začátek písně seřídíš přetahováním doleva a doprava na časové ose.

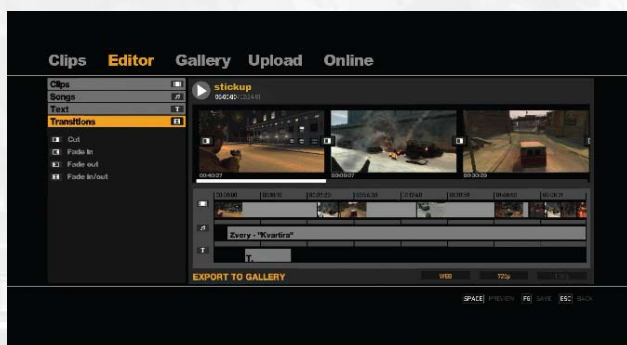
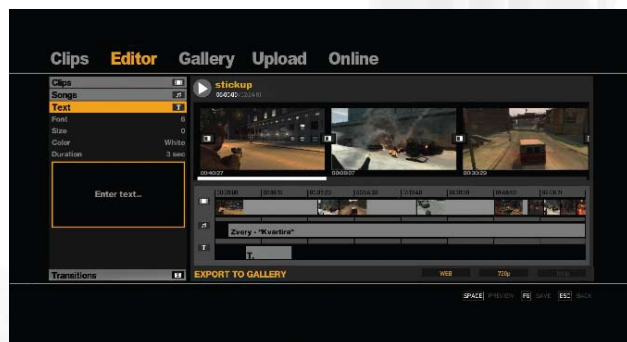
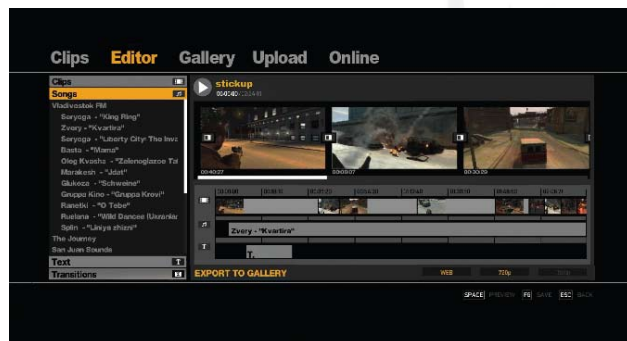
Pomocí šipkových kláves na klávesnici můžeš píseň posunout jemně doleva nebo doprava. Jestliže chceš, aby píseň začala v určitém okamžiku videa, sleduj časoměřič videa nacházející se pod titulkem videa a podle něj ji umísti.

Přidání textu

Díky nabídce Text (Text) můžeš ve videu zobrazit zprávu na obrazovce. Otevři nabídku Text a následně dvojitě poklepej na okno Enter Text (Zadat text). Prostor pro text je nyní aktivní, takže můžeš zadat svou zprávu a upravit vlastnosti: Font (Písmo), Size (Velikost písma), Colour (Barva) a Duration (Trvání). Následně, stejně jako v případě písniček, můžeš text přetáhnout na časovou osu Text Timeline a upravit jej tak, aby se objevil v určitém okamžiku.

Přidání přechodů

Když otevřeš nabídku Transitions (Přechody), uvidíš čtyři možnosti označené různými ikonami: Cut (Vyjmout), Fade In (Zvolna se objevovat), Fade Out (Zvolna mizet) a Fade In/Out (Zvolna se objevovat / Mizet). Výchozím nastavením pro přechody mezi klipy ve videu je možnost Cut. U přechodu Fade In se klip pozvolna objeví z černé obrazovky, zatímco u přechodu Fade Out se vybraný klip na konci zatratí dočerna. Položka Fade In/Out znamená, že dva klipy spojené touto ikonou budou mezi sebou přecházet přes černou obrazovku. Přetáhni požadovanou ikonku přechodu na místo v klipu, na kterém chceš, aby se přechod odehrál. Každý klip ve scénáři má místo pro přetažení ikonky přechodu. Přechody se zobrazí teprve po vykreslení videa.



Prohlížení, vykreslení a exportování

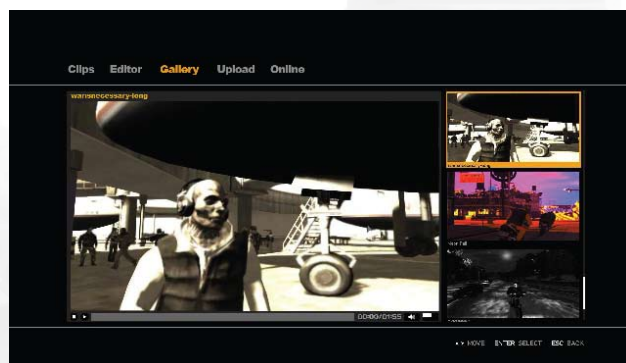
Celé video si můžeš prohlédnout ve video editoru po stisknutí mezerníku. Během prohlížení se budou všechny klipy přehrávat postupně s pauzami pro nahrávání. Jestliže jsi k videu přidal hudbu, během nahrávání mezi klipy se zastaví a znovu se spustí ve správném okamžiku, tak aby zůstala v synchronizaci s prohlížením. Stisknutím klávesy Esc můžeš kdykoliv zastavit prohlížení a vrátit se do video editoru. Jestliže chceš zastavit klip během prohlížení a vrátit se k úpravě, stiskni mezerník. Tím uzavřeš prohlížení a spustíš editor klipů pro zobrazený klip. Když si budeš chtít znovu klip prohlédnout, musíš pomocí klávesy Esc opustit editor klipů a znovu spustit prohlížení videa z video editoru.

Když máš ve scénáři vybraný klip a nacházíš se ve video editoru, můžeš stisknutím klávesy U na klávesnici aktualizovat obrázek na miniatuře. Tím sjednotíš miniaturu videa a klipů. Miniatura videa je důležitá, protože ti spolu s názvem videa pomáhá rozpoznat video v archívu, v sekci Gallery (Galerie) nebo v sekci Upload (Odesílání). Tento obrázek bude rovněž reprezentovat tvé video, jestliže ho odešleš na server Rockstar Games Social Club TV. Jestliže miniaturu videa nezaktualizuješ, jako výchozí bude nastaven první snímek videa.

Když úspěšně dokončíš video – vybereš název, skončíš úpravy, přidáš text, hudbu a přechody – můžeš ho exportovat. Při exportování jsou videa automaticky umístěna v galerii. Video můžeš poskytnout ve třech různých rozlišeních: webová kvalita (pro odeslání na server Rockstar Social Club TV), 720p a 1080p. Herní rozlišení, které můžeš nastavit v sekci Graphics (Grafika) v menu Zastavení, musí mít stejnou nebo vyšší hodnotu než rozlišení, se kterým chceš video exportovat. Jestliže určité rozlišení není dostupné pro exportování, jeho tlačítko je zatemněné a neodpovídá. Poklepej na kteroukoliv z těchto tří možností exportování a editor spustí proces exportu videa. Pruh nahoře obrazovky představuje postup vykreslování. Vykreslování trvá déle u videí s vysokým rozlišením.

Sekce Galerie

Když dokončíš exportování videa, můžeš si ho spustit v prohlížeči v sekci Gallery (Galerie). Vykreslená videa jsou v galerii uchovávána chronologicky, takže tvé nejnovější video se bude nacházet na čele seznamu. V tomto místě si můžeš prohlédnout všechny videa a rozhodnout se, jestli jsou připravené k odeslání na server Rockstar Games Social Club TV.



Sekce Odesílání

Po otevření sekce Upload (Odesílání) se ti na levé straně obrazovky zobrazí všechny exportovaná videa ve webové kvalitě a na pravé straně videa, která jsi dříve odeslal. Jestliže chceš odeslat nové video, označ ho a stiskni tlačítko Upload (Odeslat). Budeš požádán o vložení označení a krátkého popisu videa. Když bude odesílání videa zakončeno, uvidíš ho v nabídce po pravé straně. Později se zde můžeš vrátit, abys zkontroloval počet návštěv a hodnocení videa na serveru Rockstar Games Social Club TV.

Sekce On-line

Nezapomeň navštívit server Rockstar Games Social Club TV, abys mohl porovnat své videa s dalšími uživateli, ohodnotit a okomentovat videa a zúčastnit se soutěží. Jestliže chceš vstoupit na server Social Club TV přímo z video editoru, poklepej na položku Online Section (Sekce On-line).

Rady

- Pamatuj, že zachytávání klipů je výchozím nastavením jak ve hře pro jednoho hráče, tak i ve hře pro více hráčů. Ve hře pro jednoho hráče můžeš vytvořit klipy ze všeho, co se nachází v rozsahu tvé postavy. Někdy je dobré si představit, že je naše postava kameramanem.
- Jestliže jedeš nebo letíš kolem scény, kterou chceš zachytit, můžeš díky vozidlu vytvořit dlouhý, rozsáhlý záběr. V editoru klipů budeš moci vytvořit přímé a smíšené záběry pohybu kamerou s volným nastavením, abys vyloučil vozidlo použité k vytvoření původního klipu.
- Režimy hry pro více hráčů, např. Volný režim nebo režim Party, jsou skvělým místem pro shromáždění skupiny přátel nebo neznámých hráčů ke spolupráci na videu. Postavy ze hry pro více hráčů ti pro tvé video poskytnou širokou škálu herců a šatníků a nekonečné zásoby vozidel, zbraní a scénářů ti dovolí vytvořit video v každém žánru.

Ovládací prvky

Klávesnice a myš:

Přehrát / Zastavit – Mezerník

Zpět – Klávesa B

Převinout zpět – Šipková klávesa doleva

Převinout vpřed – Šipková klávesa doprava

O snímek vpřed – Šipková klávesa nahoru

O snímek zpět – Šipková klávesa dolů

Umístit značku – Klávesa M

Přejít ke značce nalevo – < nebo ,

Přejít ke značce napravo – > nebo .

Odstranit značku – Klávesa Delete

Zobrazit nástroje – Klávesa T

Schovat displej HUD – Klávesa H

Přepnout klávesové kombinace – Klávesa K

Nastavit úchyt – Klávesa U

Přepnout čas – Klávesa C

Přepnout rady k nástrojům – Klávesa V

Uložit – F6

Kamera s nastavením na cíl:

Otáčení – Právě tlačítko myši + myš

Přiblížení / Oddálení – Klávesy W / S

Náklon – Klávesy Q / E

Vzdálenost kamery – Kolečko myši

Akcelerace – Levá klávesa Shift

Kamera s volným nastavením:

Otáčení – Právě tlačítko myši + myš

Pohyb – Klávesy W / S / A / D

Náklon – Klávesy Q / E

Výška – Kolečko myši

Akcelerace – Levá klávesa Shift

Video editor byl navržen pro ovládání prostřednictvím klávesnice. Pamatuj, že některé ovládací prvky jsou u ovladače omezené.

Ovladač:

Myš – Prává páka

Levé tlačítko myši – Levá spoušť (LT)

Právě tlačítko myši – Prává spoušť (RT)

Kamery s volným nastavením a s nastavením na cíl:

Myš – Prává páka

Pohyb – Levá páka

Kolečko myši – Směrové tlačítko nahoru / dolů

Grand Theft Auto IV

A videószerkesztő

Klipek rögzítése

Mielőtt hozzákezdhetnél a videók elkészítéséhez, elsőként rögzítened kell néhány részletet a játékból. A felvett és tárolt részleteket klipeknek hívjuk. A kliprögzítő funkciót a Pause menü „Game” almenüjében kapcsolhatod ki, illetve be, alapértelmezett helyzetben pedig bekapcsolt állapotban van. Ha a rögzítő (Clip Capture) be van kapcsolva, a játék folyamatosan rögzít mindent, amit látsz. Ha olyan részt láttál, amit szeretnél elmenteni, nyomd meg az F2 gombot. A rögzített képanyag az az akció lesz, amit az F2 gomb megnyomása ELŐTT történt.

A játék 30- 40 másodperces snitteket rögzít, így jut egy kis idő az esemény után a mentésre. Ha az üzenet eltűnik, a játék ismét megkezdí a rögzítést, és további klipeket vehetsz fel. Fontos, hogy csak a játék eseményeit lehet rögzíteni, bejátszásokat és a minijátékokat nem.

Ha felvettél néhány klipet, lépj tovább a videószerkesztőbe (Video Editor) a játékban található mobiltelefon segítségével.



A klipek menü

A mobiltelefonnal megnyitható videószerkesztőben elsőként a klipek (Clips) menürészt láthatod. Itt rendeződik az összes felvett klip időrendi sorrend szerint a nevekkal ellátott menükben (Favourites (Kedvencek), Today (Ma), This Week (E héten) és Archives (Archív)).

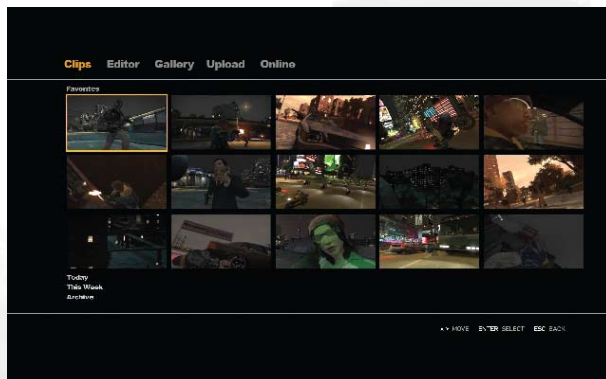
A klipnéző

Klikkelj kétszer egy klipre a megtekintéséhez a klipnézőben (Clip viewer). A klip lejátszása automatikusan megkezdődik. A lejátszást bármikor megállíthatod, ha klikkelsz a Pause gombra, vagy megnyomod a szökőzt. Gyorsítva vissza, és előre is játszhatod a klipet, ha klikkelsz a klipnéző eszköztárában található gombokra, vagy ha megnyomod a bal, illetve jobb nyíl gombot a billentyűzeten. Klikkelj a jobb egérgombbal a gyors visszajátszás (Rewind) és gyors lejátszás (Fast Forward) gombokra és egyszerre egy képkockát előre, illetve visszaléphetsz, ennek a funkciónak a billentyűzeten megfelelő gombjai pedig a fel, és le nyíl gombok.

Tartsd lenyomva a jobb egérgombot és mozgasd meg az egeret a kamera irányításához a karaktered körül. A jobb egérgomb lenyomva tartásával használd a W és S gombokat a nagyításhoz és a kicsinyítéshez. Frissítheted a klip előnézeti képét bármikor az U gomb megnyomásával. Ezt követően a jelenlegi képkocka lesz a klip új előnézeti képe, amely segít később megtalálni, ha egy videóban szeretnéd felhasználni. Ha befejezted a klip megtekintését, és az előnézeti kép kiválasztását, kiléphetsz a klipnézőből az Esc gomb megnyomásával.

Kedvencek

Most, hogy frissítetted az előnézeti képet, hozzáadhatod a klipet a kedvencekhez (Favourites), hogy később még könnyebben megtaláld. Egy klip hozzáadásához a kedvencekhez, húzd át a Favourites menüre. A kedvencek menühöz hozzáadott klipeket a szerkesztő csillaggal jelöli. A kedvencek mappa olyan, mint egy lejátszási lista; hozzáadhatasz klipeket és törölhetsz is innen anélkül, hogy az módosítaná az archívumban tárolt anyagokat. Ha azonban az archívumból törölsz anyagot, az végleg törlődik.



A szerkesztő

Ha befejezted a klipek rendezését, lépj tovább a szerkesztőbe (Editor). A szerkesztő első állomása az videóarchívum (Video Archives) lesz. Itt található az összes tárolt és rendezett videó abban a sorrendben, amelyben legutoljára dolgoztál rajtuk. Itt döntheted el, hogy folytatod-e egy létező videó szerkesztését, vagy létrehozol egy újat és kétszer kattintasz a Create New gombra.



A klipszerkesztő

Egy klip szerkesztéséhez húzd át a klipet a storyboard, vagy más néven a forgatókönyv felületére és kattintj rá kétszer a klipszerkesztő (clip editor) megnyitásához.

Az eszköztár és az idővonal

Ha megnyitottál egy klipet a klipszerkesztőben, megjelenik egy idővonal (time bar) az ablak tetején, alatta pedig az eszköztár (toolbar).

A klipnézőhöz hasonlóan megállíthatod, vagy folytathatod a klip lejátszását az eszköztárban látható Play / Pause gombokkal, vagy a billentyűzetten a szóköz megnyomásával. A gyors lejátszás gombra háromszor kattelve három különböző lejátszási sebesség közül választhatsz (a gyors visszajátszást csak egy sebességgel lehet nézni), vagy ha a billentyűzetet kedveled jobban, a jobb és bal nyíl gombokat is használhatod. Kattintj jobb egérgombbal a gyors lejátszás, vagy a gyors visszajátszás gombokra, vagy használd a fel, vagy le nyíl gombokat a klip léptetéséhez kockánként előre, vagy hátra. Ez a vezérlő típus nagyon hasznos, ha pontos szerkesztést szeretnél végrehajtani. Bármikor a klip elejére ugorhatsz a vissza gombbal, vagy a B gombbal a billentyűzetten. A klipen elvégzett szerkesztéseket elmentheted az F6 gombbal, vagy ha kattintasz az eszköztár Save gombjára.

A klip lejátszása alatt látható, hogy egy jel halad az idővonalon. Az idővonal jele mutatja meg helyzetedet a klipben. Ha előre, vagy vissza akarsz ugrani a klipben, húzd el az idővonal jelét - vagy kattintj bárhová az idővonalon és azonnal ott folytathatod a lejátszást. Megfoghatsz és elhúzhatod az idővonal végpontjait a jobb és bal szélső végpontban a klip hosszának levágásához.

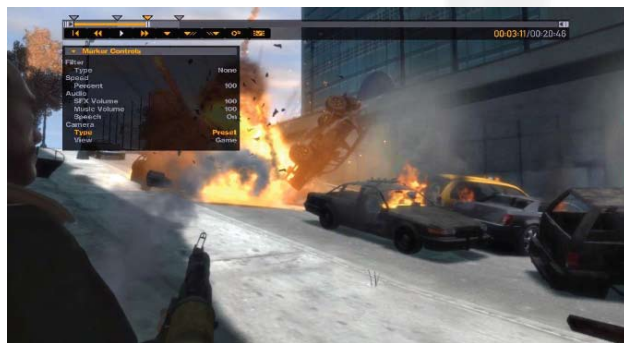
Az eszköztár jobb oldalán látható számláló mutatja meg a jelenlegi állásodat az időben. Kattintj a számlálóra és válthatsz a klipszámláló és a videószámláló között. A klipszámláló mutatja meg a jelenlegi helyzetet a klipben a klip teljes hosszához képest. Ha a videószámláló van bekapcsolva, megmutatja a helyzetet a teljes videóban annak teljes hosszához képest. Ez akkor hasznos, ha egy zenét, vagy szöveget akarsz egy adott időpontban bevágni. Nem kell mást tenned, mint megjegyezni a helyzetet a videószámlálóhoz képest a klipszerkesztőben és elcsúsztatni a szöveget, vagy hangot ehhez az időhöz a videószámlálón, ha visszatértél a videószerkesztőbe.

Jelzők hozzáadása

A klip teljes hosszán kívül, amit az idővonal végpontjaival lehet beállítani, a klip valamennyi további szerkesztése a jelzőkkel (marker) történik. A jelző gomb úgy néz ki, mint egy felfordított háromszög. Kiklikelj erre a gombra és elhelyezhetsz egy jelzőt a klipben a jelenlegi képkockához. Nyomd meg az M gombot a billentyűzeten, és ugyanez történik. A jelzőket el is húzhatod az idővonalon, amíg a kamera a karaktered hatókörzetén belül marad. A jelzőket nem lehet egymáson áthúzni, de egymásra lehet őket állítani, hogy egyetlen képkockát határoljanak, így azonnali kameravágásokat lehet készíteni. Válthatsz a jelzők között a következő (Next) / előző jelző (Previous) gombokkal, amelyek az eszköztár „jelző kihelyezése” (Place Marker) gombja mellett vannak. A „nagyobb, mint” és „kisebb, mint” funkció gyorsgombjai a billentyűzeten a pont és a vessző. Ha nem jelöltél ki jelzőt, ezekkel a gombokkal ugorhatsz az idővonal jelzéshez képest a legközelebbi jelzőhöz. Ez a funkció akkor jön jól, ha már jól kiismered magad a klipszerkesztőben és gyorsabban szeretnél a klip különféle pontjaira ugrani a szerkesztések elkészítéséhez.

Rögzített kamerák

Klikkelj egy jelzőre és megnyithatod a jelzővezérlő felületet az eszköztár alatt. Kiklikelj a kameramenüre ennek kiterjesztéséhez. Alapértelmezett helyzetben a kamera típusa rögzített (Preset) és az először látható beállított kameraállás a játékkamera. Ez pontosan azt mutatja, amit láttál, amikor felvetted a klipet a játékban. A rendelkezésre álló kamerabeállítások között úgy válthatsz, ha klikkelsz a megtekintés (View) opcióra, vagy elforgatod az egérgörgőt. A rögzített kamerabeállítások a karakterre fókuszálnak különféle szögekben. Jó módszert kínálnak a videók gyors beállításához. Ha kiválasztottál egy adott kameratípust egy jelzőn belül, minden további jelző öröklí ezt a kameratípust, amíg meg nem változtatod.



Egyéni kamerák - A célzott kamera

A kamerák további vezérlési lehetőségeihez klikkelj a típus mezőre a kameramenüben és állítsd a kameratípust egyénire (Custom). Két fajta egyéni kameratípusból választhatsz: szabad (Free) és célzott (Target). A célzott kamera az emberekre összpontosít a klipben és az adott személyhez képest irányítható. A klipnéző kamerájához hasonlóan tartsd lenyomva a jobb egérgombot és körbemozoghatsz a kamerával. Használhatod a W és az S gombot is a kamera közelítéséhez és távolításához, valamint az egérgörgővel csökkentheted, vagy növelheted a célzott kamera távolságát. (Tartsd lenyomva a Shift gombot a kamera gyorsabb mozgásához.) A Q és E gombokkal a kameradőlést szabályozhatod. A célzott kamera rögzíthető is, a „Position” a kamera vízszintes helyzetét, az „Orientation” a kamera vízszintes és függőleges helyzetét is rögzíti a játékoshoz képest. Próbáld ki ezeket az opciókat, és találhatsz egy megfelelő szöveget, amelyből pár pillanatilag folyamatosan figyelheted a célpontot. A kamerakép automatikusan alkalmazkodik, ha fal, vagy terepakadály közelébe ér, ezért ezt ne felejtse el, amikor beállítod a távolságot a célpont és a kamera között.

A célzott kamera alapértelmezett esetben a karakterre irányul, de a klipben más karaktereket is megcélozhatsz, ha átnézed a célmezőt a kamera menüben. Ez gyakran olyan eseményeket is megmutathat, amiről nem is tudtál.

Egyéni kamerák – A célzott kamera (folytatás)

Látómező (FOV)

A kamera látómezejét is vezérelheted a FOV érték módosításával a kameramenüben.

Kameramozgás

A kameramozgással (Movement) átmenetet biztosíthatsz két jelző között különböző kamerahelyzetekkel. A célzott kamera a célpont körüli mozgást végez. Helyezz el két jelzőt egymástól néhány másodpercre az idővonalon. Állítsd mindkét jelző kameratípusát egyénire, a nézet (View) pedig legyen célzott (Target). A kameramozgás sebessége függ a jelzők egymástól felvett távolságától, ezért ezt vedd számításba a kameramozgás tervezésekor. Ha kiválasztottad a kamerák helyét, kattints az első kamera jelzőjére és válaszd ki az „Orbit” opciót a kameramozgás mezőben. A kamera ekkor átvált a két jelző között a klip lejátszásakor. Mozgasd a kamerákat és próbáld ki különböző távolságokat a jelzők között és különféle lendületes felvételeket készíthetsz a karakteredről a klipeden.

Ha teljesen körbe akarsz járni a célpont körül, akkor több mint két célzott kamera kell aktív Orbit beállítással. Helyezd el a kameramozgást vezérlő jelzőket olyan egyenletesen, ahogy csak lehet, hogy a kamerák sebessége ne változzon.

Az „Ease” opcióval eltávolíthatsz egy kamerát egy jelzőtől és társíthatod egy másikhoz. Ez jó módszer a kameramozgás kisimításához. Az opcióval lassíthatod is a kamerát, ahogy áthalad egy jelzőn a következő felé, ha kijelölöd az In/Out ki- és bekapcsoló opciót. Ezekkel a hirtelen kamerasebesség csökkentésekkel a mozgás közepén kiemelhetsz egy adott eseményt.

Kézikamera

A kameramenü „Handheld” mezőjében állíthatod be a kamera véletlen mozgásának alacsony, közepes és magas értéket (Low, Medium, High). Ezzel a felvételeid természetesebbek és spontánabbak lesznek.

Egyéni kamerák – Szabad kamera

Az egyéni kamerák másik típusa a szabad kamera (Free camera). A kameratípus mezőben továbbra is válaszd ki az egyéni (Custom) opciót, kattints a nézet (View) mezőre és átválthatod a nézetet célzotról a szabadra. A szabad kamera nevéből adódóan is számtalan lehetőséget biztosít a felvételek készítéséhez. Körbepéldülhetsz a játékvilágban és megtekinthetsz bármit. A vezérlő funkciói nagyrészt úgy működnek, mint a célzott kameráé, de a szabad kamera nagyobb mozgástérrel rendelkezik, mert semmihez sem kötött. Nyomd meg a W, A, S, D gombokat az előre, balra, vissza és jobbra mozgathatod. Tartsd lenyomva a jobb egérgombot és mozgasd az egeret a kamerairány elforgatásához. A célzott kamerához hasonlóan az egérgörgővel emelheted és csökkentheted a kameraképet, a Q és E gombokkal döntheted a képet. Tartsd lenyomva a Shift gombot a billentyűzetten a kamera mozgása közben és növelheted a sebességet.



Kameramozgás

Csakúgy, mint a célzott kameránál, használhatod a szabad kamerát a mozgás beállításához. A szabad kamerának mozgástérben két különböző beállítása van: Linear és Blend. A Linear közvetlenebb utat jár be a markerek között, míg a blend finomítja az átmenetet két vagy több marker között. A kameráid egymáshoz viszonyított orientációja és pozíciója határozza meg, hogy melyik a legjobb kameramozgás. Próbáld ki mindkettőt, hogy megéled melyik a legjobb!

Egyéni kamerák – Szabad kamera (folytatás)

Szabad kamera radar

Ha kiválasztottad a szabad kamerát, megjelenik a radar a képernyő bal alsó sarkában. A radar megmutatja a szabad kamera karakterhez viszonyított mozgásterét. A játékhoz hasonlóan a karaktert itt is nyíl ikon jelzi, ami mindig a radar középpontjában marad. A kamera ikon a szabad kamera helyzetét is irányultságát jelzi a karakteredhez képest. A radaron két kör látható. A radar belső körében a kamera bármerre fordulhat. Ha a kamera elhagyja a belső kört, elkezd visszafordulni a karakterre. Más szavakkal, távolabbra is viheted a kamerát a karaktertől, ha a karakter irányába fordulsz. Ha megközelíted az első radarhatárt, és nem fordulsz vissza a karakter felé, figyelmeztető üzenet jelenik meg a képernyőn, hogy megközelítetted a kamera hatósugarát.

A célzott kamerához hasonlóan a szabad kamerával is beállíthatod a mozgásokat. A szabad kamerának két beállítása lehetséges a kameramozgás mezőben: a lineáris (Linear) és a kevert (Blend). A lineáris opció közvetlenebb út a jelzők között, míg a kevert puhítja és kisimítja az átmeneteket a jelzők között. A kameráid egymáshoz viszonyított iránya és helyzete meghatározza, hogy melyik opció illik legjobban a kamerád mozgásához. Próbáld ki mindkettőt, és tapasztald ki, hogy melyik működik jobban.

A jelző vezérlése

Most, hogy áttekintettük a választható különféle típusú kamerákat, továbblépünk a további beállítható jelzőtulajdonságokra.

Filter (Szűrő)

A jelzővezérlő ablak (Marker Controls) első menüeleme a szűrő (Filter). A szűrő meghatározott hatást ad a klip megjelenéséhez. A hatás aktív marad, amíg meg nem változtatod azt a következő jelzőben. Így nem kell alkalmaznod ugyanazt a hatást több tucat jelzőnél, ha egy klipen dolgozol és szeretnéd megnézni, hogyan fog megjelenni a végleges klip például a Steel szűrővel. Ha azonban beállítotál egy effektust egy jelzőnek, akkor ennek a jelzőnek a szűrőjét ezután mindig kézzel kell beállítani.

Speed (Sebesség)

A második jelzőt módosító mező a sebesség. Beállíthatod a klip sebességét a különlegesen lassútól a nagyon gyorsig. Próbáld ki a beállításokat, hogy egy neked is megfelelőt találj. A sebességet korlátlan számban változtathatod meg egy klip alatt, bár a szűrőmenüvel ellentétben minden új elhelyezett jelző sebesség értéke 100 lesz (a normál sebesség). A sebesség módosítást minden jelzőnél külön kell beállítani. Az idővonal, a videószámláló és a jelzők kihelyezése mind változik a sebesség módosításával, mert a lassítás és gyorsítás befolyásolja a videó hosszát. A sebességváltozást az idővonal szürke részének változása jelzi.

Audio (Hangbeállítások a klipben)

A jelzővezérlők ablakban az audio menüvel állíthatod be a hangerőt a klipben bármilyen tetszőleges időszakra. Ha hozzáadtál egy dalt a videóhoz, és ki akarsz hangsúlyozni egy momentumot, egy jelző használatával az SFX Volume mezőben lehalkíthatod a hangeffektusokat, vagy ki is kapcsolhatod azokat. Más részről, ha szeretnéd, hogy a hangeffektusok elnyomják a zenét a klipben, vagy a feszültség fenntartásához be szeretnéd állítani a hangerőt a klip alatt, a zene hangerő (Volume) mezőben beállíthatod a hangerőt. Be- és kikapcsolhatod a felvett karakterdialogusokat is a beszéd (Speech) mezőben. Hasonlóan a többi jelzőmenükhöz, ezeknek az értékét is bármilyen mértékben beállíthatod a klipben.

Ne feledd, hogy bármikor vágthatsz is a klipet, ha elhúrod az idővonal végpontjait. Az idővonal végpontjai illeszkednek a jelzőkhöz, így a klipet kezdheted egy egyedi kamera felvétellel is.

Az eszközök menü

Klikkelj az eszközök (Tools) gombra és további lehetőségek közül választhatsz, amelyeket a gyorsgombokkal is használhatsz.

Hide HUD (Kezelőfelület rejtése)

Nyomd meg a H gombot a játékban a kezelőfelület (HUD) be- és kikapcsolásához, hogy teljesebb képed legyen a játékban zajló akcióról.

Toggle Hotkeys (Váltás a gyorsgombok között)

Nyiss meg egy menüt a gyorsgombok listájával és azok funkciójával a klipszerkesztőben. Ismerkedj meg a különféle gyorsgombokkal és funkcióikkal hatékonyabban élvezetesebben szerkesztheted az anyagaidat.

ToggleTime (Váltás a számlálók között)

Váltsd át a videószámlálót a klipidő és a teljes videóidő között, így láthatod, hogy hol állsz a klip teljes hosszához képest, illetve a videó teljes hosszához képest. Ne felejtssd, hogy ezt elvégezheted úgy is, hogy klikkelsz magára a számlálóra.

SetThumb (Előnézeti kép kiválasztása)

Az előnézeti kép kiválasztásával rögzítheted azt a képkockát, amit éppen nézel és létrehozatsz egy új előnézeti képet a klipnek, amit éppen szerkesztesz a storyboardon. Ezzel könnyen felismerhető, hogy a klip melyik részei tartalmazzák a különféle szerkesztéseket a storyboardon, ha egy klipet éppen többször is fel akarsz használni egy videóban.

ToggleToolTips (Váltás az eszköztár tippjei között)

Megjelenítheted, vagy elrejtethed a megjelenő tippeket a videószerkesztő egyes részeiben. Az első szerkesztéskor a tippek (Tool Tips) alapértelmezett megjelennek.

Save (Mentés)

A videót az F6 gomb megnyomásával mentheted.

Global audio (A játékhangok beállítása)

A játékhangokat és a zene teljes hangerejét is módosíthatod a klipben. Be- és kikapcsolhatod a dialógusokat a Speech opcióval. Ezek a beállítások a teljes videót érintik.



Videók létrehozása

Nyomd meg az Esc gombot és visszaléphetsz a Clip Editor-ból a videószerkesztőbe. A film készítéséhez húzz be több klipet a klipmenüből a storyboard forgatókönyv mezőre. Az első lépés a szerkesztés megkezdése előtt, hogy címet adsz a videónak. Ha nem akarsz címet adni a videónak, akkor az alapértelmezett címet kapja. Kattints az "Enter title" opcióra és gépelj be valamit. Ha nem vagy elégedett a névvel, azt később még szerkesztheted. Nyomd le az F6-ot a mentéshez!

A képernyő bal oldalán láthatod a tovább nyitható menülistát: clips (klipek), songs (dalok), texts (szövegek) és transitions (átmenetek). A klipek menüben láthatod a klip előnézeteket, amik ugyanúgy rendeződnek, mint klipek részben láthattuk. Kattints a különféle fejlécekre (kedvencek, ma, archívumok, stb.) és hozzáférhetsz a klipekhez. Ezen a ponton jöhet jól a kedvencek menü. Ha használtad a kedvencek menüt arra, hogy létrehozz egy klipcsoporthoz és társítottál hozzájuk egyedi előnézeti képeket, sokkal könnyebb lesz a szerkesztéshez a klipek kiválasztása és annak a sorrendnek a meghatározása, ahogy azok a storyboardba bekerülnek.

A storyboard

A klipeket bármilyen sorrend szerint áthúzhatod a storyboardra. Kattints kétszer egy klipre a klip menüben és automatikusan a klipsor végére helyezheted azt. A storyboardon már meglévő klipek sorrendjét is át lehet alakítani azok áthúzásával, vagy kivághatod és be is illesztheted őket a Ctrl+X és Ctrl+V billentyűkombinációkkal. Ha meg akarsz kétszerezni egy klipet és annak szerkesztéseit, másolhatod és beillesztheted a Ctrl+C és a Ctrl+V billentyűkombinációkkal. A storyboardon lévő klipek sorrendje meghatározza azt, hogy azok milyen sorrendben fognak megjelenni a végső videóban.

A klipek hozzáadásával és mozgatásával a storyboardon a videóban történő megjelenésük ideje is változik a klip bal alsó sarkában. A klipet kijelölésével azok teljes önálló hossza is megjelenik a klip előnézeti képének bal felső sarkában.

Videó idővonalak

Közvetlenül a storyboard alatt látható a videó idővonal. Ennek részei az időbeosztás, a klip idővonal, az audio idővonal és a szöveg idővonal. A legfelső idővonal a klip idővonala; jelzi, hogy milyen hosszúak az egyes klipek a videó teljes hosszához képest. Az előnézetek mérete a klip idővonalon, illetve felette az időbeosztás is változik, ahogy hozzáadsz, vagy elveszel anyagokat a videóból. Ahogy a videó egyre nő a hosszúságban és bonyolultságban, a videó idővonal nagyon hasznos eszköz lesz. Ha sok különböző hosszúságú kliped van, gyorsan elérhetsz egy klipet, ha kattintasz az előnézeti képére a klip idővonalon és így a megfelelő klipre ugorhatsz a storyboardon. A klip idővonalon látható előnézeti képekkel kijelölhetsz és kiválaszthatsz klipeket a storyboardon.

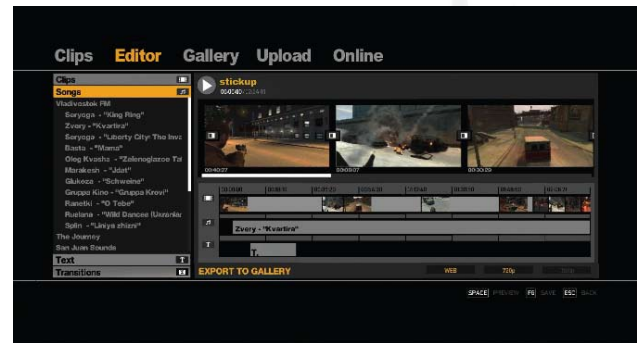
A klip idővonal alatt található az audio és a szöveg idővonal. Behúzhatsz dalokat a játékból, vagy szöveget is beilleszthetsz az idővonalra. A videó biztosan a megfelelő sorrendben játssza le az elemeket, ha sorba rendezed a szöveget, vagy a zenét az előnézeti képekkel a klip idővonalon. Ahogy a szöveget és a zenét mozgatod a megfelelő idővonalon, látni fogod, hogy a videó címe alatt a számláló is változik. Ez a videószámláló, amely megmutatja, hogy hová esik a kijelölt rész a videó teljes hosszához viszonyítva. Használhatod a bal és jobb nyíl gombokat a billentyűzeten, és századmásodpercnyi pontossággal illesztheted a zenei és szöveges elemeket a tökéletes vágásokhoz. A videó idővonal egészében kulcsfontosságú szerepet játszik abban, ahogy a videó elemeit végül egymáshoz lehet illeszteni.

Ha kiválasztottál egy klipet, amit szerkeszteni szeretnél a videóban, nyomd meg az Enter-t a billentyűzeten, vagy kattints kétszer a storyboard előnézeti képére az adott klip szerkesztéséhez.

Zene hozzáadása

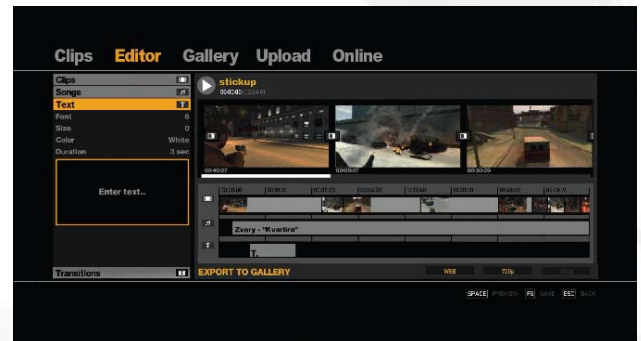
A szerkesztési folyamat során lehet, hogy szeretnél majd zenét hozzáadni a videóhoz. Kiklikelj a dalok menüre a rendelkezésre álló számok listájának megnyitásához, amelyeket felhasználhatsz a videóban. Ezeket meg is hallgathatod, ha kétszer rájuk klikkelsz, vagy ha a kijelölésük után klikkelsz mellettük a lejátszás gombra. A videóhoz hozzáadhatsz egy dalt, ha áthúzod az audio idővonalra. Húzd a dalt jobbra, vagy balra az audio idővonalon és beállíthatod, hogy mikor kezdődjön a lejátszása.

A billentyűzet nyíl gombjaival pontosan beállíthatod egy dal kezdését. Ha azt szeretnéd, hogy egy dal pontosan egy adott pillanatban kezdődjön a videóban, figyelj a videó számlálóra a videó címe alatt és a zenét a kívánt pontra helyezheted.



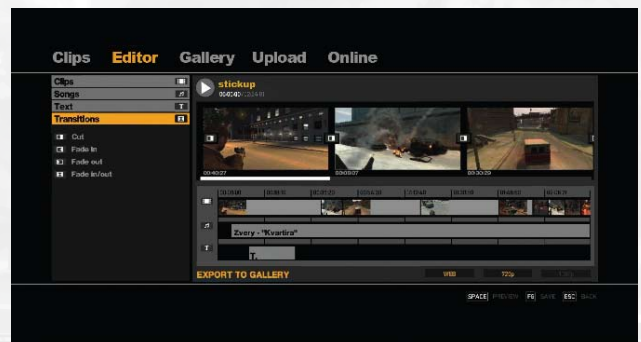
Szöveg hozzáadása

A szövegmenü segítségével szöveges üzeneteket jeleníthetsz meg a videóban. Nyisd meg a szöveg menüt és klikkeld kétszer az Enter Text ablakra. Most beírhatod az üzenetet és beállíthatod a betűtípust, méretet, színt és a megjelenés hosszát, amíg a szöveg területe aktív és szerkeszthető. Ezt követően a dalokhoz hasonlóan húzd a szöveget a szöveg idővonalra és állítsd be pontosan, hogy az üzenet éppen a megfelelő pillanatban jelenjen meg.



Átmenetek hozzáadása

Ha megnyitod az átmenetek (Transitions) menüt, négy lehetőség közül választhatsz, amelyet ikonok jelölnek; a vágás (Cut), megjelenés (Fade In), halványulás (Fade Out) és a kettő együtt (Fade In/Out). A vágás az alapértelmezett átmenet a klipek között a videóban. A megjelenés hatására lassan előtűnik a klip a fekete háttérből, amíg a halványítás hatására elhalványul végül a kijelölt klip. A kettő együttes alkalmazásával a két klip, amelyet ez az átmenet ikon kapcsol össze, halványító átmenettel kapcsolódnak egymáshoz. Húzd a kiválasztott átmeneti ikont a klip egy pontjára, ahol az átmenetet alkalmazni szeretnéd. A storyboardon minden kliphez tartozik egy nyitás (transition in) és egy zárás (transition out) ikon. Az átmenetek nem jelennek meg, amíg el nem készíted, vagyis rendereled a videót.



Megtekintés, renderelés és exportálás

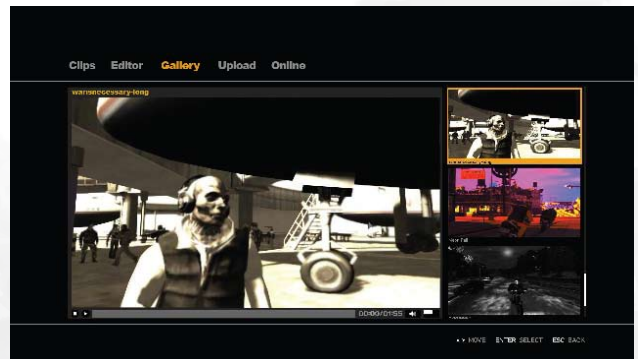
Megtekintheted (preview) a teljes videót a videószerkesztőben a szököz megnyomásával. A film megtekintésekor a videóban az összes klipet sorrendben játssza le a szerkesztő az egyes klipek betöltésével. Ha hozzáadtál zenét is a videóhoz, az megáll a klipek közti betöltéskor és folytatódik a megfelelő időben, hogy szinkronban maradjon a lejátszással. A lejátszás megállításához és a szerkesztőbe történő visszatéréshez bármikor megnyomhatod az Esc gombot. Egy klip megállításához a lejátszás alatt, illetve a szerkesztés folytatásához nyomd meg a szöközt. Ekkor kilépsz a lejátszásból és aktiválhatod a klipszerkesztőt a jelenlegi kliphez. A videó ismételt lejátszásához lépj ki a klipszerkesztőből az Esc gombbal és indítsd újra a lejátszást a videószerkesztőből.

A videószerkesztőben frissítheted a videó előnézeti képét az U gomb megnyomásával, ha kijelöltél egy klipet a storyboardon. Ekkor videó előnézeti képe meg fog egyezni a klip képével. A videó előnézeti kép fontos, mert a videó címével együtt a kép segítségével ismered majd meg az archívumban, a galériában és a feltöltések között. Ez lesz az a kép is, amely ábrázolja a videót, ha feltöltöd azt a Rockstar Games Social Club TV-re. Ha nem frissítetted a videó előnézeti képét, akkor az alapértelmezett módon a videó első kockája lesz.

Ha elégedett vagy a videóval és nevet is választottál neki, befejezted a szerkesztést és hozzáadtad a megfelelő szöveget, zenét, vagy átmeneteket — exportálhatod azt. A videók exportálása automatikusan áthelyezi azokat a galériába. Három különböző felbontásból választhatsz, amelyben renderelheted a videót: a web minőség (a Rockstar Social Club TV-re történő feltöltéshez), 720p és a 1080p. A játékban látható felbontást (amit a Pause menü "Graphics" részében állíthatsz be) olyan értékre kell állítani, ami eléri, vagy meghaladja azt a felbontást, amiben a videót akarod exportálni. Ha egy adott felbontásban nem lehetséges a renderelés, a gomb szürke marad és nem válaszol. Kiklikelj a három export opció bármelyikére és a szerkesztő megkezdí a videó exportálását. A képernyő tetején látható mező jelzi a folyamat állapotát. A magasabb felbontású videók renderelése tovább tart, mint az alacsonyabb felbontású anyagoké.

A galéria

Ha a videó exportálása befejeződött, a galériában található lejátszóval megtekintheted azt. A galéria az összes elkészített videót időrendi sorrendben rendezi és tárolja, így a legutolsó videó a lista tetején lesz. Innen megtekintheted az összes videót és eldöntheted, hogy készen állnak-e a feltöltésre a Rockstar Games Social Club TV-re.



A feltöltés

Ha megnyitod a feltöltés részt (Upload), a képernyő bal oldalán láthatod az összes videót, amit web minőségben exportáltál és a jobb oldalon a már feltöltött videókat. Egy új videó feltöltéséhez válaszd ki azt és kattints az Upload gombra. A feltöltőben meg kell adnod a videó címét és rövid leírását. Ha a videó feltöltése befejeződött, megjelenik a jobb oldali menüben. Itt láthatod továbbá a videóid megtekintéseinek számát, illetve, hogy milyen véleményeket kapott a Rockstar Games Social Club TV-n.

Az online játékelemek

Ne felejtse el meglátogatni a Rockstar Games Social Club TV-t és összehasonlítani a videóidat a közösség más tagjainak alkotásaival, rangsorold azokat, véleményezd mások videóit és vegyél részt a versenyeken. Kattints az online részre, ha meg akarod nyitni a Social Club TV-t a videószerszemből.

Tippek

- Ne feledd, hogy a kliprögzítés alapértelmezett helyzetben engedélyezve van a single és multiplayer játékmódokban is. Az önálló single player módban amint valami a karaktered közelébe kerül, klipet készíthetsz erről. Néha hasznos úgy gondolni a karakteredre, mintha egy kameraman lenne.
- A járművekkel hosszú átfogó felvételeket is lehet készíteni, ha vezetsz, vagy elhaladsz egy terület mellett, amit rögzíteni akarsz. A klipszerkesztőben létrehozatsz lineáris, vagy kevert felvételeket a szabad kamerával, hogy kivedd a járművet, amivel az eredeti klipet készítettél.
- Az olyan multiplayer játékmódok, mint a Free és a Party kiváló lehetőséget biztosítanak, hogy összegyűljenek a barátaid, vagy akár idegenek és segítsenek egy videó elkészítésében. A multiplayer karakterek különféle színészek és statiszták is egyben a videóid számára, a kimeríthetetlenül sok jármű, fegyver és szcenárió segítségével pedig bármilyen műfajban készíthetsz videót.

Vezérlők

Billentyűzet és egér:

Lejátszás/Szünet - Szóköz

Vissza - B

Visszatekerés - Bal Nyíl

Gyors előretekerés - Jobb Nyíl

Képenkénti léptetés előre - Fel Nyíl

Képenkénti léptetés hátra - Le Nyíl

Marker elhelyezés - M

Lépés a bal markerhez - < vagy ,

Lépés a jobb markerhez - > vagy .

Marker törlése - Delete

Eszközők megjelenítése - T

Hud elrejtése - H

Gyorsbillentyűk ki/bekapcsolása - K

Thumb beállítása - U

Idő ki/bekapcsolása - C

Tool Típek ki/bekapcsolása - V

Mentés - F6

Cél Kamera:

Forgatás - JEG + Egér

Zoom - W / S

Tilt - Q / E

Offset - Mouse Wheel

Gyorsítás - Bal Shift

Szabad Kamera:

Forgatás - JEG + Egér

Mozgás - W / S / A / D

Tilt - Q / E

Magasság - Egérgörgő

Gyorsítás - Bal Shift

A videószerkesztőt a billentyűzet segítségével irányíthatod. Fontos, hogy néhány parancs használata a vezérlőre korlátozódik.

Vezérlő:

Egér – jobb kar

Bal egérgomb – BR

Jobb egérgomb – JR

Szabad és célzott kamerák:

Az egér a jobb kar

A mozgás a bal kar

Az egérgörgő az I-választó Fel/Le

Grand Theft Auto IV

Edytor wideo

Rejestracja klipów

Przed rozpoczęciem tworzenia wideo, należy najpierw zarejestrować materiał filmowy z gry. Zarejestrowane i zapisane segmenty materiału filmowego z gry nazywa się klipami. Rejestrację klipów można włączać i wyłączać w podmenu gry w menu Pauza. Opcja ta jest domyślnie włączona. Gdy opcja Rejestracja klipów jest włączona, gra na bieżąco nagrywa wszystko, co widzisz. Gdy zobaczysz coś, co chcesz zapisać, naciśnij F2. Zarejestrowany materiał filmowy ukazuje wydarzenia, które miały miejsce przed naciśnięciem F2.

Wyświetlony zostanie komunikat informujący o rejestracji klipu. Gra zarejestruje klipy o długości od 30 do 40 sekund, w zależności od ustawień gry i specyfikacji komputera, więc powinieneś mieć trochę czasu na zapisanie danego zdarzenia. Gra wciąż się nagrywa, nawet jeśli zapisujesz aktualny klip. Rejestrowanie klipu zaraz po zapisaniu klipu będzie skutkować pewnym pokrywaniem się ich zawartości. Należy pamiętać, że nagrywany jest tylko przebieg gry. Sekwencje filmowe (cutsценki) i minigry nie są nagrywane.

Po nagraniu kilku klipów można przejść do Edytora wideo. Aby to zrobić, użyj swojego telefonu komórkowego w grze.



Sekcja klipów

Po włączeniu Edytora wideo za pośrednictwem swojego telefonu komórkowego znajdziesz się w sekcji klipów. W sekcji tej wszystkie klipy ułożone są w porządku chronologicznym w określonych menu (Ulubione, Dzisiejsze, Ten tydzień i Archiwalne).

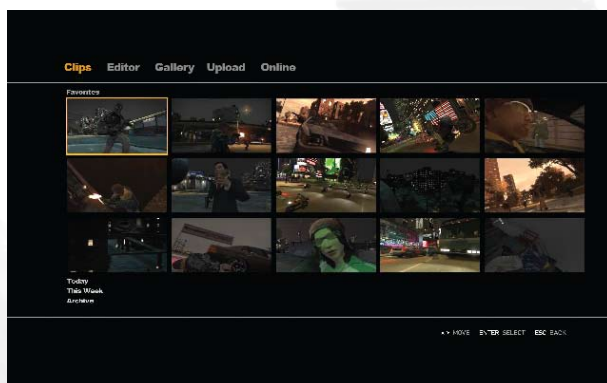
Przeglądarka klipów

Aby obejrzeć klip w Przeglądarce klipów, kliknij dwukrotnie wybrany klip. Odtwarzanie klipu rozpocznie się automatycznie. Aby je przerwać, kliknij przycisk Zatrzymanie lub naciśnij spację. Klip można również przewijać do tyłu lub do przodu, klikając przyciski widoczne na pasku narzędzi Przeglądarki klipów lub naciskając klawisze strzałki w lewo i w prawo na klawiaturze. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy przycisku przewiń do tyłu lub przewiń do przodu przewija dany klip o jedną klatkę. To samo można zrobić, naciskając klawisze strzałki do góry i na dół na klawiaturze.

Można również przytrzymać wciśnięty prawy przycisk myszy i poruszać nią, aby przemieszczać kamerę wokół bohatera gry. Trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy, można również użyć klawiszy W i S, aby przybliżyć lub oddalić obraz. W dowolnym momencie można nacisnąć klawisz U na klawiaturze, aby zaktualizować miniaturkę klipu. Ramka, którą właśnie oglądasz, stanie się wówczas nową miniaturką klipu. Może to być pomocne przy późniejszym szukaniu tego klipu, gdy będziesz chciał go użyć przy tworzeniu wideo. Po obejrzeniu danego klipu i określeniu jego miniaturki możesz wyjść z Przeglądarki klipów, naciskając klawisz Esc na klawiaturze.

Ulubione

Po zaktualizowaniu miniaturki można uczynić dany klip Ulubionym tak, by jego późniejsze odszukanie było jeszcze prostsze. Aby oznaczyć klip jako Ulubiony, przeciągnij go na górę menu Ulubione. Klipy, które zostały dodane do folderu Ulubione, będą oznaczone gwiazdką. Folder Ulubione jest podobny do listy odtwarzania. Możesz dodawać i usuwać z niego klipy, nie naruszając swojego Archiwum. Usunięcie klipu z Archiwum spowoduje jego trwałe wymazanie.



Sekcja edytora

Po zakończeniu układania klipów możesz przejść do Sekcji edytora. Pierwszym obszarem widocznym w Sekcji edytora są Archiwa wideo. Wszystkie wideo ułożone są w Archiwum wideo w kolejności, w jakiej prowadzono nad nimi prace. Można tu kontynuować pracę nad istniejącym wideo lub stworzyć nowe, klikając dwukrotnie miniaturę Stwórz nowe.



Edytor klipów

Aby dokonać edycji klipu, przeciągnij go z menu klipów po lewej stronie ekranu na obszar Planu. Kliknij go dwukrotnie, aby wczytać klip do Edytora klipów.

Pasek narzędzi / Pasek czasu

Po wczytaniu klipu do Edytora klipów w górnej części ekranu pojawi się pasek czasu, a pod nim pasek narzędzi.

Podobnie jak w Przeglądarce klipów można zatrzymywać i wznawiać odtwarzanie klipu przy użyciu przycisków Odtwarzaj / Zatrzymaj widocznych na pasku narzędzi lub klawisza spacji na klawiaturze. Przycisk przewijania do przodu można kliknąć trzy razy, aby uzyskać trzy kolejne prędkości przewijania (przewijanie do tyłu ma tylko jedną prędkość) lub skorzystać ze skrótów klawiszowych strzałka w lewo / strzałka w prawo. Aby przewijać klip klatka po klatce do przodu lub do tyłu, można kliknąć PPM przyciski przewiń do przodu / przewiń do tyłu lub użyć klawiszy strzałki do góry i na dół. Sterowanie takie umożliwia zachowanie kontroli podczas dokonywania precyzyjnej edycji. W dowolnym momencie można przeskoczyć na początek klipu, naciskając przycisk Cofnij lub klawisz B na klawiaturze. Klip poddany edycji można zapisać, naciskając przycisk F6 lub klikając przycisk Zapisz na pasku narzędzi.

Podczas odtwarzania klipu na pasku czasu można zauważyć przesuwający się suwak. Suwak paska czasu oznacza położenie w obrębie klipu. Jeśli chcesz przemieścić się w obrębie klipu, możesz przeciągnąć suwak paska czasu wzdłuż paska czasu i w ten sposób przewinąć klip do przodu lub do tyłu - lub w dowolnym miejscu kliknąć pasek czasu, aby natychmiast przenieść się do tego punktu. Aby skrócić czas trwania klipu, należy chwycić i przeciągnąć uchwyty paska czasu znajdujące się na jego obydwu końcach.

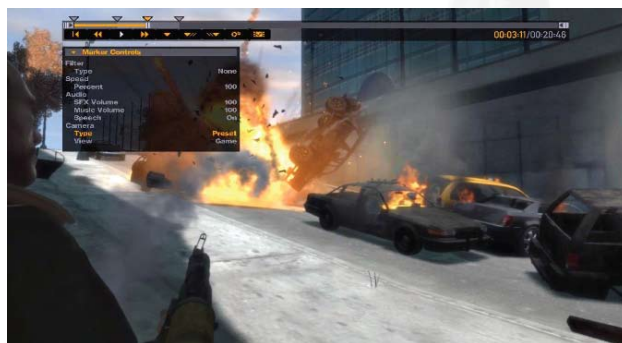
Licznik czasu znajdujący się po prawej stronie paska narzędzi wskazuje twoje położenie w czasie. Kliknięcie Licznika powoduje przełączenie go z Licznika klipu na Licznik wideo. Licznik klipu wskazuje twoje położenie w obrębie klipu w stosunku do jego długości. Po przełączeniu do Licznika wideo, wskazuje on twoje położenie w stosunku do całego wideo. Jest to przydatne, gdy w określonym momencie wideo chcesz umieścić piosenkę lub tekst. Mając włączony Edytor wideo, musisz zanotować swoją pozycję w odniesieniu do wideo, a następnie przeciągnąć dany tekst lub dźwięk dokładnie do tego czasu na Liczniku wideo, kiedy przejdziesz z powrotem do Edytora wideo.

Dodawanie znaczników

Całą długością klipu można sterować za pomocą uchwytów paska czasu umieszczonych na jego obydwu końcach. Wszystkimi zmianami wprowadzonymi do klipu steruje się natomiast za pomocą znaczników. Przycisk Znacznik wygląda jak odwrócony do góry nogami trójkąt. Kliknięcie tego przycisku powoduje wstawienie znacznika do bieżącej klatki klipu. To samo można uzyskać, naciskając klawisz M na klawiaturze. Znaczniki można przeciągać wzdłuż paska czasu pod warunkiem, że kamera pozostaje w zasięgu twojej postaci. Znaczników nie można przesuwac poza kolejne znaczniki, ale można je łączyć tak, by oddzielała je tylko pojedyncza klatka. Pozwala to tworzyć natychmiastowe cięcia obrazu. Do przemieszczania się pomiędzy kolejnymi znacznikami służą przyciski Następny / Poprzedni znacznik umieszczone obok przycisku Umieść znacznik na pasku narzędzi. Klawisze „większy od” i „mniejszy od”, lepiej znane jako „kropka” i „przecinek”, są skrótami klawiszowymi dla tych przycisków. Jeśli nie został zaznaczony żaden znacznik, przyciski te przemieszczają cię do znacznika znajdującego się najbliżej suwaka paska czasu. Funkcja ta przydaje się, gdy dokładnie zapoznasz się z Edytorem klipów i będziesz chciał szybko przemieszczać się w obrębie klipu w celu nanoszenia kolejnych zmian.

Kamery – Ustawienia wstępne

Kliknięcie znacznika spowoduje otwarcie pod paskiem narzędzi Okna sterowania znacznikiem. Kliknij menu Kamera, aby je rozszerzyć. Domyślnie twój Typ kamery ustawiony jest w pozycji Ustawienie wstępne, a pierwszym takim ustawieniem jest Kamera z gry. Kamera ta pokazuje dokładnie taki obraz, jaki widziałeś podczas rejestracji klipu w grze. Kliknij opcję Widok lub przewiń kółko myszy, aby przejrzeć kolejne dostępne Ustawienia wstępne kamery. Ustawienia wstępne to zablokowane ustawienia kamery ukazujące twoją postać z różnych kątów. Jest to dobry sposób na szybkie skonfigurowanie wideo. Po wybraniu dla danego znacznika określonego typu kamery wszystkim kolejnym znacznikom również przydzielony zostanie ten sam typ kamery chyba, że zmienisz go na inny.



Kamery własne – Docelowa

Aby uzyskać więcej swobody w sterowaniu kamerami, kliknij pole Typ w menu Kamera, aby przełączyć się na tryb Własna. Dostępne są dwa rodzaje kamer Własnych: swobodna i docelowa. Kamera docelowa zablokowana jest na danej osobie w klipie i można nią manewrować tylko względem tej osoby. Podobnie jak w Przeglądarce klipów możesz przytrzymać wciśnięty PPM i przemieszczać kamerę. Klawisze W i S służą do przybliżania i oddalania kamery, natomiast kółko myszy pozwala obniżyć lub podnieść wyrównanie kamery docelowej. (Aby szybciej przemieszczać kamerę, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift.) Klawisze Q i E służą do sterowania pochyleniem kamery. W kamerze docelowej można również określić parametr Zablokowanie. Pozycja blokuje kamerę w płaszczyźnie poziomej, natomiast Orientacja blokuje ją zarówno w płaszczyźnie poziomej, jak i pionowej względem gracza. Wypróbuj te opcje, aby sprawdzić, czy możesz uchwycić swój cel pod jakimś interesującym kątem. Kamera automatycznie dostosuje swoje położenie, jeśli zetknie się ze ścianą lub jakimś obiektem. Miej to na uwadze przy ustalaniu odległości między kamerą i jej celem.

Domyślnie kamera docelowa zablokowana jest na twojej postaci. Za cel możesz jednak wybrać także inne osoby występujące w klipie. W tym celu należy przewinąć pole Cel w menu Kamera. Dzięki temu często można ujrzeć wydarzenia, o których nie miało się pojęcia.

Kamery własne – Docelowa (ciąg dalszy)

FOV

Pole widoku (FOV) kamery można regulować także poprzez zmianę wartości FOV w menu Kamera.

Ruch

Wprawiając kamerę w ruch, można ją przenosić między dwoma znacznikami o różnych ustawieniach kamer. Kamery docelowe poruszają się wokół swych celów. Na pasku czasu umieść dwa znaczniki w odległości kilku sekund od siebie. Dla każdego znacznika zmień ustawienie Typu kamery na Własne, a w menu Widok ustaw Cel. Prędkość ruchu kamery zależy od odległości między znacznikami. Pamiętaj o tym, gdy będziesz zastanawiał się, jak chciałbyś, aby kamera się poruszała. Po wskazaniu lokalizacji dla dwóch kamer, kliknij znacznik pierwszej kamery i w polu Ruch wybierz opcję Orbita. Teraz, przy odtwarzaniu klipu, kamera przemieści się pomiędzy dwoma znacznikami. Pobaw się kamerą przy różnych ustawieniach odległości między znacznikami, aby uzyskać w swoim klipie różne, szerokie ujęcia postaci.

Jeśli chciałbyś uzyskać kompletny obrót wokół celu, musisz wyznaczyć więcej niż dwie kamery docelowe z aktywną opcją Orbita. Znaczniki sterujące ruchem kamer staraj się umieszczać w regularnych odległościach od siebie, aby nie zaburzać prędkości ruchu kamer.

Opcja Zwolnij pozwala zwolnić kamerę z jednego znacznika i przydzielić ją drugiemu. Jest to dobry sposób na złagodzenie ruchu kamery. Opcji Zwolnij można użyć również, aby spowolnić ruch kamery, gdy przemieszcza się przez dany znacznik w drodze do kolejnego. W tym celu należy wybrać opcję W/Poza. Nagłe spowolnienie ruchu kamery może posłużyć do zaakcentowania wagi jakiegoś zdarzenia.

Ręczna

W menu Kamera znajduje się również pole Ręczna, które umożliwia wprowadzenie elementu przypadkowości do ruchu kamery. Dostępne parametry to niski, średni, wysoki. Pozwala to uzyskać wrażenie naturalności kręcenia obrazu.

Kamery własne – Swobodna

Drugim rodzajem kamery Własnej jest kamera swobodna. Po wybraniu Własna w polu Typ kamery, kliknij pole Widok, aby zmienić kamerę z docelowej na swobodną. Kamera swobodna, jak wskazuje na to jej nazwa, pozwala wykonywać ujęcia na wiele różnych sposobów. Umożliwia swobodne przemieszczanie się w świecie gry i patrzeć na każdy jego element. Sterowanie kamerą swobodną jest podobne do sterowania kamerą docelową, jednak ta pierwsza ma większy zasięg ruchu, ponieważ nie jest z niczym związana. Klawisze W, A, S, D służą do przemieszczania się do przodu, do tyłu, w lewo i w prawo. Aby obrócić kamerę, przytrzymaj PPM i porusz myszką. Podobnie jak w kamerze docelowej, do poruszania kamery do góry i na dół służy kółko myszy, natomiast klawisze Q i E zmieniają jej nachylenie. Aby zwiększyć szybkość przesuwania się kamery, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift na klawiaturze.



Ruch

Tak jak kamery docelowej, możesz używać kamery swobodnej do rejestrowania ruchów. Kamera swobodna posiada dwie różne opcje w swojej sekcji Ruchu: linearny i mieszany. Linearny obierze prostszą trasę pomiędzy znacznikami, podczas gdy mieszany będzie próbować łagodzić połączenie między dwoma lub więcej znacznikami. Orientacja i pozycja twoich kamer względem siebie, będzie determinować, która opcja najlepiej pasuje do ruchu kamery. Wypróbuj obydwa sposoby, by zobaczyć, który lepiej działa. Kamery własne – Swobodna (ciąg dalszy)

Kamery własne – Swobodna (ciąg dalszy)

Radar kamery swobodnej

Po wybraniu kamery swobodnej w lewym, dolnym rogu ekranu pojawi się Radar. Radar kamery swobodnej wskazuje zasięg ruchu kamery w odniesieniu do twojej postaci. Tak, jak w grze, twoją postać symbolizuje ikona strzałki, która zawsze znajduje się pośrodku Radaru. Ikona kamery wskazuje położenie i jej kierunek względem twojej postaci. Radar kamery swobodnej ma dwa okręgi. Kameralną znajdującą się w obrębie wewnętrznego kręgu Radaru możesz obracać się w dowolną stronę. Gdy go opuści, musi zacząć obracać się w stronę twojej postaci. Innymi słowy, możesz odsunąć kamerę dalej od swojej postaci, jeśli skierowana jest w jej stronę. Jeśli zaczniesz zbliżać się do granic pierwszego okręgu, a kamera nie będzie odwrócona w stronę twojej postaci, na ekranie pojawi się komunikat ostrzegawczy informujący, że zbliżasz się do granicy zasięgu kamery.

Kamery swobodnej, podobnie jak docelowej, możesz użyć do określenia ruchu. W polu Ruch kamera swobodna ma do wyboru dwie opcje: liniowy i mieszany. Ruch liniowy oznacza proste przejście pomiędzy dwoma znacznikami, natomiast mieszany próbuje osiągnąć w miarę płynne przejście pomiędzy dwoma lub większą liczbą znaczników. Wpływ na to, która opcja jest najlepsza, ma położenie i ustawienie kamer względem siebie. Sprawdź obydwa rozwiązania, by stwierdzić, które jest lepsze.

Kontrolki znaczników

Mając omówione różne typy kamer i przejść, możemy przejść do przedstawienia innych własności znaczników, które można regulować.

Filtr

Pierwszym menu w oknie Kontrolki znaczników jest Filtr. Filtr powoduje naniesienie na klip efektu ekranowego. Efekt ten pozostaje aktywny do czasu jego zmiany w kolejnym znaczniku. Pozwala to uniknąć konieczności nanoszenia tego samego efektu na kolejnych znacznikach, gdy pracujesz nad danym klipem od jakiegoś czasu i chciałbyś na przykład zobaczyć, jak wygląda całość po naniesieniu filtru Stal. Jeśli jednak zmienisz efekt w danym znaczniku, już zawsze będzie on wymagał ręcznej zmiany filtra.

Szybkość

Drugie pole znacznika, które można zmienić, to szybkość. Możesz zmienić szybkość swojego klipu od wyjątkowo wolnej do wyjątkowo szybkiej. Wypróbuj te opcje i sprawdź, czy któraś jest odpowiednia dla ciebie. Szybkość w klipie można zmieniać dowolną ilość razy, jednak każdy nowy znacznik będzie miał szybkość ustawioną na 100 (normalna szybkość). Zmiany szybkości trzeba ustalać dla każdego znacznika osobno (inaczej niż w przypadku filtrów). Przy zmianie szybkości zmieniają się również ustawienia paska czasu, licznika wideo i odstępów między znacznikami. Dzieje się tak, ponieważ spowolnienie lub przyspieszenie klipów prowadzi do zmiany całkowitej długości wideo. Zmiany szybkości symbolizowane są przez delikatną zmianę szarego koloru paska czasu.

Dźwięk

Menu Dźwięk znajdujące się w oknie Kontrolki znaczników umożliwia dostosowanie poziomu dźwięku w danym klipie przez dowolnie długi lub krótki czas. Jeśli w swoim wideo umieściłeś piosenkę i chcesz zaznaczyć jakiś konkretny moment, możesz użyć znacznika, aby w polu Głośność SFX ściszyć lub całkowicie wyłączyć efekty dźwiękowe. Jeśli natomiast chcesz, aby efekty dźwiękowe przytłumiały muzykę lub chcesz dostosować głośność muzyki w danym klipie, aby stworzyć odpowiedni nastrój, zmień głośność, korzystając z pola Głośność muzyki. Za pomocą pola Mowa możesz również włączyć lub wyłączyć nagrane rozmowy postaci. Podobnie jak we wcześniejszych omówionych menu, ustawienia te możesz zmieniać w obrębie klipu dowolną ilość razy.

Pamiętaj, że w dowolnym czasie możesz przyciąć dany klip, przeciągając uchwyty paska czasu położone na jego obydwu końcach. Uchwyty paska czasu łączą się ze znacznikami tak, abyś mógł rozpocząć klip ujęciem z kamery własnej.

Menu narzędzia

Kliknięcie przycisku Narzędzia otwiera dostęp do kilku dodatkowych opcji i ich skrótów klawiszowych.

Ukrycie interfejsu

Naciśnij H, aby włączyć/wyłączyć interfejs gry w celu uzyskania lepszego obrazu przebiegu akcji.

Przełączanie skrótów klawiszowych

Powoduje wyświetlenie listy wszystkich skrótów klawiszowych oraz efektów ich działania w Edytorze klipów. Dokładne poznanie różnych skrótów klawiszowych oraz efektów ich działania znacząco ułatwia prowadzenie edycji materiału.



Przełączanie czasu

Przełączając licznik wideo z czasu klipu na czas całego wideo (lub na odwrót), możesz zobaczyć, w jakim momencie się znajdujesz w odniesieniu do długości trwania klipu lub długości trwania wideo. Pamiętaj, że możesz to zrobić także, klikając na sam Licznik.

Ustawienie miniatury

Nagrywa klatkę, którą aktualnie oglądasz i tworzy nową miniaturę dla tego miejsca klipu, który edytujesz na Planie. Pozwala to odróżnić na Planie punkty klipu zawierające różne zmiany, jeśli zdarzy ci się używać danego klipu wiele razy w pojedynczym wideo.

Przełączenia podpowiedzi narzędzi

Wyświetla lub ukrywa dymki z podpowiedziami we wszystkich sekcjach Edytora wideo. Przy pierwszym uruchomieniu programu podpowiedzi są domyślnie włączone.

Zapisywanie

Swoje wideo możesz zapisać, naciskając F6.

Dźwięk globalny

Pozwala obniżyć lub podnieść globalną głośność efektów dźwiękowych i muzyki w danym klipie. Dialogi w grze można włączyć lub wyłączyć za pomocą opcji Mowa. To ustawienie odnosi się do całego wideo.

Tworzenie wideo

Naciśnij klawisz Esc, aby powrócić do Edytora wideo z edytora klipów. Zaczynj zbierać swój materiał, przeciągając więcej klipów z menu Klipy na Plan. Dobrym pomysłem jest nadanie tytułu swojemu klipowi wideo i zapisanie go, zanim przejdziemy do jego edycji. Kliknij „Podaj tytuł” i napisz coś. Jeśli nie jesteś zadowolony z wprowadzonej nazwy, możesz ją później zmienić. Wciśnij F6, aby zapisać.

Po lewej stronie ekranu znajduje się kilka rozwijanych menu: Klipy, Piosenki, Tekst i Przejścia. W menu Klipy znajdują się miniaturki twoich klipów ułożone w taki sam sposób, jak w sekcji Klipy. Aby uzyskać dostęp do swoich klipów, kliknij jeden z nagłówków (Ulubione, Dzisiejsze, Archiwalne, itp.). To tutaj przydaje się menu Ulubione. Jeśli przy zbieraniu klipów korzystałeś z menu Ulubione i wszystkim im przydzieliłeś własne miniaturki, przejrzanie zebranego materiału i wybranie kolejności jego rozmieszczenia na Planie będzie teraz znacznie prostsze.

Plan

Klipy możesz przeciągać i umieszczać na Planie w dowolnej kolejności. Dwukrotne kliknięcie klipu w menu Klipy spowoduje jego automatyczne umieszczenie na końcu danej sekwencji. Kolejność klipów znajdujących się na Planie można zmienić, przeciągając je lub wykorzystując skróty klawiszowe Ctrl+X (wytnij) i Ctrl+V (wklej). Jeśli chcesz powielić dany klip i wprowadzone w nim zmiany, możesz go skopiować i wkleić, używając skrótów Ctrl+C i Ctrl+V. Kolejność klipów na Planie określa kolejność ich wyświetlania w końcowym wideo.

Przy dodawaniu i przemieszczaniu klipów na Planie w lewym, dolnym rogu danego klipu na bieżąco aktualizowany jest czas jego pojawienia się w wideo. Przy podświetleniu kilku klipów, ich łączna długość trwania ukazana jest w lewym, górnym rogu danej miniatury klipu.

Osie wideo

Bezpośrednio pod Planem znajduje się obszar zwany Osią wideo. Oś wideo składa się ze Skali czasu, Osi klipów, Osi dźwiękowej i Osi tekstowej. Najwyżej położona jest Oś klipów. Wskazuje ona długość danego klipu w odniesieniu do całego wideo. Rozmiar miniatur na Osi klipów, jak również rozmiar znajdującej się wyżej Skali czasu zmienia się stosownie do ilości materiału, który dodajesz lub usuwasz ze swojego wideo. Oś wideo jako całość staje się bardzo przydatna w miarę zwiększania się czasu trwania i złożoności danego wideo. Gdy masz wiele klipów o różnej długości, kliknięcie jednej z miniatur na Osi klipów umożliwia szybkie przejście do tego klipu na Planie. Miniatury na Osi klipów można również wykorzystać do podświetlania i zaznaczania klipów znajdujących się na Planie.

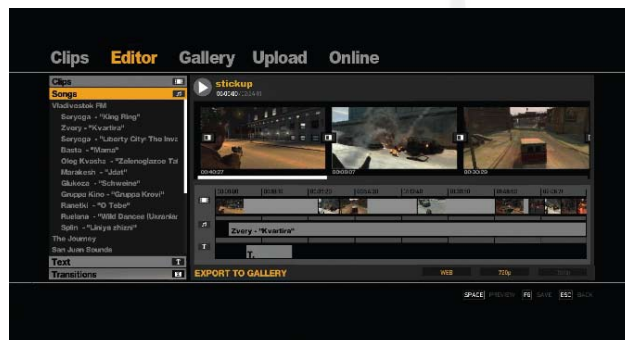
Poniżej Osi klipów znajdują się Osie dźwiękowa i tekstowa. Na osie te możesz przeciągać i upuszczać piosenki z gry lub tekst. Łącząc tekst i dźwięk z miniaturami na Osi klipów zyskujesz pewność, że wszystko będzie odtworzone dokładnie wtedy, kiedy chcesz. Przemieszczając tekst lub dźwięk na osiach, możesz zauważyć zmieniający się licznik pod nazwą swojego wideo. Jest to Wskaźnik wideo, który wskazuje, gdzie zaznaczony element znajduje się w odniesieniu do całej długości wideo. Możesz też użyć klawiszy strzałki w lewo i w prawo, aby dopasować umiejscowienie dźwięku i tekstu z precyzją wynoszącą setne części sekundy. Oś wideo pełni kluczową rolę w zobrazowaniu rozmieszczenia względem siebie poszczególnych elementów wideo.

Po wybraniu klipu, którego edycji chcesz dokonać, naciśnij klawisz Enter na klawiaturze lub dwukrotnie kliknij miniaturę na Planie, aby rozpocząć edycję tego klipu.

Dodawanie muzyki

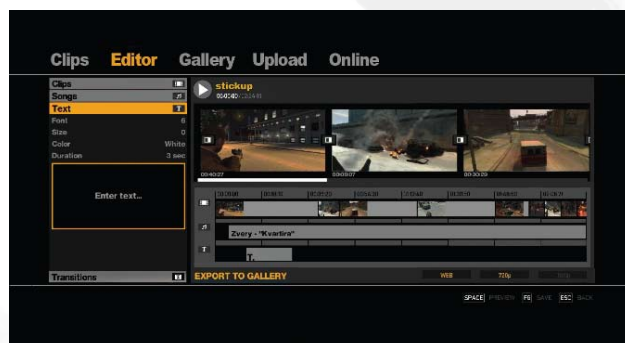
W pewnym momencie pracy możesz stwierdzić, że wskazane byłoby dodanie do wideo muzyki. Kliknij menu Piosenki, aby otworzyć listę dostępnych utworów, które możesz użyć w swoim wideo. Aby odsłuchać wybrany utwór kliknij go dwa razy lub kliknij przycisk Odtwarzaj, znajdujący się z tyłu, gdy zaznaczysz wybrane utwory. Aby dodać do wideo piosenkę, przeciągnij ją na Oś dźwiękową. Przeciągnij ją w lewo lub w prawo na osi dźwiękowej, by określić, kiedy ma być odtworzona.

Do przesuwania piosenek o niewielkie fragmenty czasu służą klawisze strzałek. Jeśli chcesz, aby piosenka rozpoczęła się w ściśle określonym momencie wideo, zwróć uwagę na znajdujący się poniżej tytułu wideo Licznik wideo.



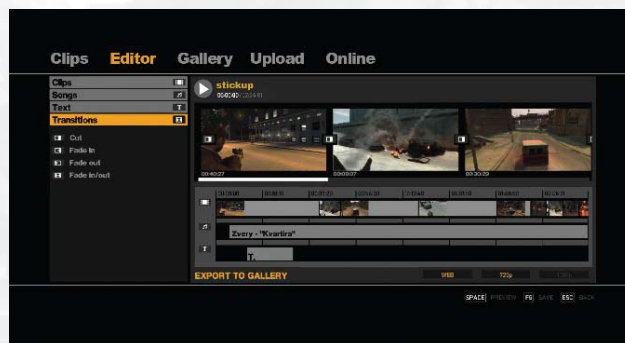
Dodawanie tekstu

Menu Tekst pozwala umieszczać komunikaty, które będą widoczne w czasie odtwarzania wideo. Otwórz menu Tekst, a następnie dwukrotnie kliknij okno Wprowadź tekst. Możesz teraz wprowadzić tekst, a następnie określić wartości pól czcionka, rozmiar, kolor i czas trwania, aby dostosować wygląd swojego komunikatu. Następnie, tak samo jak w przypadku piosenek, możesz przeciągnąć tekst na Oś tekstową i precyzyjnie określić jego położenie.



Dodawanie przejść

Po otwarciu menu Przejścia zobaczysz cztery opcje symbolizowane przez różne ikony: Cięcie, Rozjaśnianie, Ściemnianie i Rozjaśnianie/Ściemnianie. Cięcie to domyślne przejście pomiędzy wszystkimi klipami w wideo. Przejście Rozjaśnienie spowoduje rozjaśnienie czarnego ekranu klipu, natomiast Ściemnienie spowoduje zaciemnienie na końcu klipu, do którego jest przypisane. Rozjaśnianie/Ściemnianie oznacza, że pomiędzy dwoma klipami połączonymi ikoną tego przejścia znajdzie się efekt zaciemnienia. Przeciągnij wybraną ikonę przejścia na obszar przejścia klipu, w którym ma ono mieć miejsce. Każdy klip znajdujący się na Planie ma obszar, na który można przeciągnąć ikonę Początek przejścia i Zakończenie przejścia. Przejście nie będzie widoczne do czasu wyrenderowania wideo.



Podgląd, renderowanie, eksportowanie

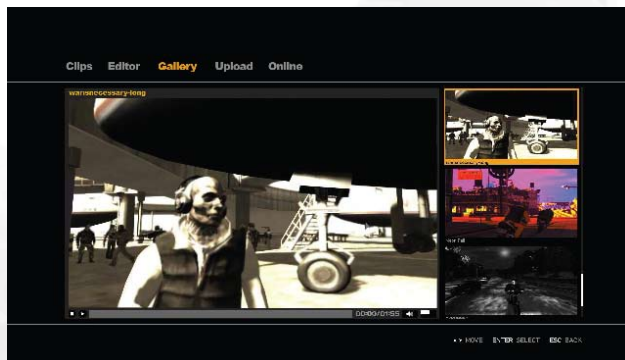
Możesz zobaczyć podgląd całego wideo w Edytorze wideo po naciśnięciu klawisza spacji. W czasie wyświetlania podglądu wszystkie klipy wideo odtwarzane są w kolejności ułożenia. Jeśli do wideo dodałeś muzykę, odtwarzanie wideo zostanie zatrzymane w czasie wczytywania pomiędzy klipami i ponownie wznowione w odpowiednim czasie, aby utrzymać synchronizację podglądu. Aby zatrzymać odtwarzanie podglądu i wrócić do Edytora wideo, naciśnij klawisz Esc. Aby zatrzymać klip podczas odtwarzania podglądu i powrócić do edycji, naciśnij klawisz spacji. Spowoduje to wyłączenie podglądu i uruchomienie Edytora klipów z bieżącym klipem. Aby ponownie dokonać podglądu wideo, wyjdź z Edytora klipów, naciskając klawisz Esc i ponownie uruchamiając podgląd z Edytora wideo.

Mając włączony Edytor wideo, możesz dokonać aktualizacji miniatury Wideo po zaznaczeniu danego klipu na Planie. W tym celu naciśnij klawisz U. Dzięki temu miniatura wideo będzie taka sama, jak miniatura tego klipu. Miniatura wideo jest ważna, ponieważ wraz z tytułem wideo jest pomocna, gdy chcesz rozpoznać dane wideo w Archiwum, Galerii i sekcji Wczytywania. Jej obraz służy również za wizytówkę wideo, jeśli postanowisz zamieścić je w TV Rockstar Games Social Club. Jeśli nie zaktualizujesz miniatury wideo, domyślnie zostanie nią pierwsza klatka tego wideo.

Po wybraniu nazwy wideo, zakończeniu jego edycji, dodaniu tekstu, muzyki i przejść, możesz zająć się jego wyeksportowaniem. Wyeksportowanie wideo spowoduje automatyczne umieszczenie go w twojej galerii. Rendering wideo można dokonać w trzech różnych rozdzielczościach: sieciowej (do wczytania do TV Rockstar Social Club), 720p i 1080p. Rozdzielczość gry (którą można określić w sekcji „Grafika” w menu Pauza) należy ustawić tak, by była równa lub większa od rozdzielczości, w jakiej chcesz wyeksportować swoje wideo. Jeśli eksport w danej rozdzielczości nie będzie możliwy, przycisk będzie szary i nieaktywny. Aby rozpocząć eksportowanie wideo, kliknij dowolną z trzech opcji eksportu. Postęp renderowania wskazuje pasek widoczny u szczytu ekranu. Renderowanie wideo w wysokiej rozdzielczości trwa dłużej niż wideo w niskiej rozdzielczości.

Sekcja Galeria

Po zakończeniu eksportowania wideo możesz je obejrzeć w przeglądarce znajdującej się w sekcji Galeria. Galeria rozmieszcza i przechowuje wszystkie twoje wideo w kolejności chronologicznej. Najnowsze wideo znajduje się na szczycie listy. Tutaj możesz dokonać podglądu wszystkich swoich wideo, aby zdecydować, czy są już gotowe, by zamieścić je w TV Rockstar Games Social Club.



Sekcja Wczytywania

Po otwarciu sekcji Wczytywanie zobaczysz wszystkie swoje wyeksportowane wideo w jakości sieciowej po lewej stronie ekranu, a wideo, które wczytałeś wcześniej, po prawej. Aby wczytać nowe wideo, wybierz je i kliknij przycisk Wczytaj. Zostaniesz poproszony o dodanie znaczników i krótkiego opisu tego wideo. Po zakończeniu wczytywania wideo zobaczysz je w menu po prawej stronie. Możesz tu wrócić, aby sprawdzić, ile razy twoje wideo było oglądane i jakie otrzymuje oceny w TV Rockstar Games Social Club.

Sekcja Online

Pamiętaj, aby sprawdzać TV Rockstar Games Social Club. Możesz tu porównywać swoje wideo z tymi, które zostały nakręcone przez inne osoby, oceniać i komentować różne wideo oraz brać udział w konkursach. Jeśli chcesz otworzyć TV Social Club z Edytora wideo, kliknij sekcję Online.

Wskazówki

- Pamiętaj, że domyślnie rejestracja klipów jest włączona zarówno w trybie pojedynczego gracza, jak i wieloosobowym. W trybie pojedynczego gracza będziesz mógł tworzyć klipy dotyczące danego obiektu pod warunkiem, że znajduje się on w zasięgu twojej postaci. Czasami warto myśleć o twojej postaci, jak o kamerzyście.
- Do stworzenia długich, szerokich ujęć sceny, którą chcesz zarejestrować, możesz wykorzystać pojazdy, którymi jedziesz lub lecisz. Aby usunąć pojazdy, dzięki którym stworzyłeś oryginalny klip, w Edytorze klipów możesz stworzyć ujęcia o ruchu liniowym lub mieszanym przy użyciu kamery swobodnej.
- Tryby wieloosobowe, na przykład swobodny lub towarzyski, doskonale nadają się do zebrania grupy przyjaciół lub przypadkowych osób i wspólnej pracy nad wideo. Postacie trybu wieloosobowego stanowią szerokie spektrum aktorów o zróżnicowanym wyglądzie. W trybie tym dysponujesz również niewyczerpanym źródłem pojazdów, broni i scenariuszy, dzięki czemu możesz stworzyć wideo z dowolnego gatunku.

Sterowanie

Klawiatura i mysz:

Graj/Pauza - Spacja
Cofnij - B
Przewiń do tyłu - Strzałka w lewo
Przewiń do przodu - Strzałka w prawo
Następna klatka - Strzałka do góry
Poprzednia klatka - Strzałka w dół
Znacznik miejsca - M
Zwrot do lewego znacznika - < lub ,
Zwrot do prawego znacznika - > lub .
Usuń znacznik - Delete
Pokaż narzędzia - T
Ukryj ekran - H
Włącz/wyłącz klawisze skrótów - K
Ustaw zaznaczenie - UWłącz/Wyłącz czas - C
Włącz/Wyłącz podpowiedzi - V
Zapisz - F6

Kamera docelowa:

Obrót - Prawy przycisk myszy + Mysz
Zoom - W / S
Nachylenie - Q / E
Offset - Kółko myszy
Przyspieszenie - Lewy Shift

Kamera swobodna:

Obrót - Prawy przycisk myszy + Mysz
Ruch - W / S / A / D
Nachylenie - Q / E
Wysokość - Kółko myszy
Przyspieszenie - Lewy Shift

Edytor wideo został zaprojektowany do sterowania klawiaturą. Proszę zauważyć, że niektóre opcje sterowania są ograniczone jedynie do kontrolera.

Kontroler:

Mysz - Prawy drążek
Lewy przycisk myszy - LT
Prawy przycisk myszy - RT

Kamery swobodna i docelowa:

Mysz - Prawy drążek
Ruch - Lewy drążek
Kółko myszy - D-pad w górę / w dół