

Pinnacle Liquid Version 6.1

Readme

Dieses Dokument enthält Informationen zu Version 6.1 von Pinnacle Liquid, die nicht in Handbuch oder Online-Hilfe enthalten sind oder besondere Hervorhebung verdienen.

Für Benutzer von Liquid Edition Version 6.0: Die Readme-Ergänzungen, die zwischen Version 6.0 und 6.1 dazugekommen sind, sind jeweils am Anfang der einzelnen Abschnitte eingefügt worden.

Bitte informieren Sie sich auch auf der Pinnacle Systems Website über den neuesten Stand:

www.pinnaclesys.com

Inhaltsübersicht:

[Systemanforderungen an die Grafikkarte mit Liquid Edition V 6.0/6.1](#)

[Neue Funktionen in Version 6.0](#)

[Installations-Angelegenheiten](#)

[Software-Aktivierung \(nur Liquid Edition\)](#)

[Broadcast-Option für Liquid Edition](#)

[Windows- und BIOS-Angelegenheiten](#)

[Hardware und Kompatibilität](#)

[High Definition MPEG In und Out](#)

[Neue Funktionen in 6.1](#)

[Allgemein: Pinnacle Liquid 6](#)

[Zusammenspiel von Pinnacle Liquid mit anderer Software](#)

[Anschluss-Box](#)

Systemanforderungen an die Grafikkarte mit Liquid Edition V 6.0/6.1

Eine VGA Auflösung von 1280 x 1024 ist ausreichend, empfohlen ist 1600 x 1200 im Ein- oder Zweimonitorbetrieb.

	Minimum (DV / IBP SD only)	Recommended (DV / IBP SD only)
VGA	64 MB	128 MB, AGP 4x, DirectX 9.x support
	Minimum for LE Pro (DV only)	Recommended for LE Pro
VGA	64 MB*, AGP 4x, DirectX 9.x support	128 MB**, AGP 8x, DirectX 9.x support

	Minimum HDV 720p (software only)	Recommended HDV 1080i (software only)
VGA	128 MB**, AGP 8x, DirectX 9.x support, Pixelshader 2.0 support	256 MB, PCIe, DirectX 9.x support, Pixelshader 2.0 support

*) Zum Beispiel GeForce FX5700 oder höher, ATI Radeon 9600 oder höher

***) Zum Beispiel GeForce5950 Ultra oder höher, ATI Radeon 9800 oder höher

Neue Funktionen in Version 6.0

Bitte lesen Sie das Dokument „Neu in Version 6“ (What's new), das unter *Windows Startmenü > Programme > Pinnacle Liquid > Online-Hilfe* zu finden ist.

- Hinweise auf **neue Funktionen in 6.1** finden Sie weiter unten in diesem Dokument.

Installations-Angelegenheiten

Liquid-6-Installation mit Liquid.Control (JogShuttle)

Schließen Sie das Gerät an einen USB-Port, bevor Sie die Software-Installation beginnen. Bitte brechen Sie den Windows-Assistenten für neue Hardware, der dann erscheint, ab.

Im Setup-Dialog klicken Sie die JogShuttle-Option an, damit der Treiber installiert wird.

Während der Installation des Treibers wird ein kurzer Test durchgeführt, der versucht das JogShuttle anzusprechen.

Wird das JogShuttle erkannt, geht die Installation weiter.

Wird das JogShuttle nicht erkannt, werden Sie aufgefordert, den USB-Stecker des Liquid.Control kurz abzuziehen und wieder zu verbinden.

Wenn danach der Test wieder fehlschlägt, erscheint ein Dialog, in dem der COM-Port festgelegt werden kann, dem das JogShuttle zugewiesen wird (Tipp: im Windows-Gerätemanager nachschauen).

Nachträgliche Installation des Liquid.Control am USB-Port

Schließen Sie das Gerät an einen USB-Anschluss Ihres Systems. Rufen Sie von der Liquid-Installations-CD das Programm USBJS.setup.exe auf. Weiter wie im obigen Absatz beschrieben.

MIDI-Mischerkonsole: Verbindung unterbrechen

Bei der Installation von Pinnacle Liquid sollte keine MIDI-Konsole mit dem Computer verbunden sein; diese Vorkehrung vermeidet Probleme bei der Zuweisung von COM-Ports.

Software-Aktivierung (nur Liquid Edition)

Liquid 6 wird durch eine Software-Aktivierung geschützt. Falls Liquid nicht innerhalb von 30 Tagen nach dem ersten Start aktiviert wird, geht die Anwendung in den Demo-Modus mit reduziertem Funktionsumfang über. Sie benötigen einen Internet-Zugang, um die Aktivierung durchzuführen.

A Der Schnittcomputer hat Verbindung zum Internet

1. Starten Sie Liquid. In dem Aktivierungs-Dialog, der erscheint, klicken Sie auf *Jetzt aktivieren*.
2. Der Computer baut eine Verbindung zur Pinnacle-Aktivierungs-Webseite auf. Bitte geben Sie die nötigen Daten ein, und wählen Sie die gewünschte Funktion (Liquid Edition 6 Aktivierung) und das Produkt, das Sie erworben haben (z.B. Liquid Edition Pro).
3. Klicken Sie auf Ok. (Notieren Sie sich den Aktivierungscode. Sie brauchen ihn, wenn Sie die Software erneut aktivieren wollen.)
4. Liquid 6 ist jetzt aktiviert und uneingeschränkt einsatzfähig. Gleichzeitig haben Sie das Produkt bei Pinnacle registriert.

B Der Schnittcomputer hat keine Verbindung zum Internet

1. Starten Sie Liquid. In dem Aktivierungs-Dialog, der erscheint, klicken Sie auf *Jetzt aktivieren*. Der Computer versucht zunächst, die Verbindung zum Internet aufzubauen, was jedoch nicht gelingt. Klicken Sie dann auf *Anweisungen ansehen*.
2. Folgen Sie den Schritten, die in dem Dialog beschrieben werden.
(Verwenden Sie irgendeinen anderen Computer um auf die Webseite <http://unlock.pinnaclesys.com> zu gehen, wo Sie die erforderlichen Daten eingeben müssen. Sie erhalten dort einen Aktivierungscode, den Sie sich aufschreiben, speichern oder ausdrucken sollten.)
3. Zurück im Liquid-Aktivierungsdialog klicken Sie auf den Button *Aktivierungs-Code eingeben*. Tippen Sie den Code ein.
4. Klicken Sie *Ok*. Die Software ist damit aktiviert.

Bitte nehmen Sie Kontakt mit dem Pinnacle Support auf, falls nach mehreren Aktivierungen keine weitere mehr möglich sein sollte.

Broadcast-Option für Liquid Edition

Folgende im Handbuch erwähnte Funktionen stehen nur bei Verwendung der Broadcast/Vortex-Option (mit entsprechendem Dongle) zur Verfügung:

- * InterKom
- * alle MPEG2/4:2:2-Render/Fuse-Codecs
- * MXF-Dateiformat-Unterstützung
- * XML-Export von Projekten
- * XReceive: XDCAM, P2, eVTR
- * XSend: XDCAM, XDCAM FAM, P2, eVTR
- * alle Vortex-Funktionen

Bei Liquid chrome HD und Liquid blue gehören diese Funktionen zum Standardumfang.

Windows- und BIOS-Angelegenheiten

Windows XP mit Service Pack 2

→ *Probleme mit DVCPPro (nativer Transfer)*

Das Service Pack 2 von Windows XP führt leider zu Problemen bei der Eingabe und Ausgabe von DVCPPro über die IEEE-Schnittstellen des Computers. Wer nicht auf DVCPPro 25/50 – nativer Transfer - verzichten kann, sollte SP2 nicht installieren oder wieder deinstallieren. DVCPPro Capture über

Enkoder funktioniert in Liquid jedoch.
Die Lösung dieses Problems liegt bei Microsoft.

→ *AGP-Aperture im BIOS auf 64 MByte setzen / ATI-Treiber*

Dies ist eine wichtige Einstellung für die AGP-Grafikkarte: Gehen Sie in das BIOS Ihres Computers (zumeist über Taste F1 oder F2 beim Booten; je nach BIOS-Hersteller) und suchen Sie die Einstellungen zum AGP-Bus (meist unter „Advanced“). Sie finden eine Einstellung namens „Graphics Aperture“ (oder ähnlich). Setzen Sie diesen Wert auf 64 MByte.

Ausnahme: Für ATI 8500 (ältere Liquid Edition PRO) gilt der Wert 32 MByte.

Weiterer Hinweis: Benutzen Sie nur den von Pinnacle zertifizierten Treiber für die ATI 8500 (Versionsnummer 7.96).

→ *Windows Firewall blockt Liquid Render Manager und Desktop*

Wenn Sie Ihr System mit Windows XP und installiertem SP 2 betreiben, erscheinen beim ersten Start von Pinnacle Liquid 6 zwei Warnmeldungen der Windows-Firewall. Klicken Sie jeweils „Unblock“, damit die beiden Anwendungen *Render Manager* und *Desktop*, die Liquid zur korrekten Funktion benötigt, auf der Liste der zugelassenen Applikationen landen (siehe Windows Security Center). Bei weiteren Starts von Liquid ist die Bestätigung nicht mehr nötig.

Windows optimieren (WICHTIGE HINWEISE !)

* Wir empfehlen sehr, eine frische und möglichst „saubere“ Windows-Installation als Grundlage für Pinnacle Liquid zu verwenden. Spielen Sie aktuelle Servicepacks (bei XP auf jeden Fall Service Pack 2), sowie aktuelle Treiber der verwendeten Komponenten (Mainboard-BIOS, Grafikkarte) ein.

* Auf jeden Fall sollte(n) die Festplatte(n) zur Erreichung optimaler Leistungsfähigkeit vor der Installation und dann immer wieder einmal defragmentiert werden (siehe Windows-Handbuch).

* Falls möglich, wählen Sie verschiedene Festplatten für AV-Media-Daten einerseits und die Installation der Pinnacle Liquid-Software andererseits. Idealerweise installieren Sie auf der Liquid-Partition keine andere Software.

* Reduzieren Sie die Anzahl im Hintergrund laufender Programme (z.B. Virenschoner, Bildschirmschoner) auf **das absolut notwendige Mindestmaß**. Besser noch: **Entfernen oder deaktivieren Sie diese Programme vollständig**.

* Sämtliche Windows- und Computer-Funktionen (BIOS), die das System in den Standby-(Ruhe)-Modus versetzen können, sollten abgeschaltet werden.

Video-Festplatten mit Dateisystem NTFS partitionieren

Wir raten dringend, nur NTFS-partitionierte Festplatten für die Video-Aufnahme (Capture) einzusetzen. FAT32 kann Probleme bei Clips länger als ca 18 Minuten verursachen. Das Dateisystem ist in den Eigenschaften des Laufwerks angegeben (siehe auch Windows-Handbuch).

Windows-Rechte

Diese Rechte müssen auf dem Computer für Sie eingerichtet sein, wenn Sie

Pinnacle Liquid installieren: Administrator;

mit Pinnacle Liquid arbeiten: Hauptbenutzer (Power User) oder Administrator.

Computer umbenennen/Computername

Falls der Computer, auf dem Pinnacle Liquid installiert ist, umbenannt wird, ist eine Neu-Installation von Pinnacle Liquid notwendig, da einige der Software-Einstellungen sich auf den Computernamen beziehen.

→ **Verwenden Sie keinen Computernamen, der mit einer Ziffer beginnt (z.B. „33abc“).**

Windows Power Management und das Jog/Shuttle (Liquid control)

Das Windows Power Management („Energieoptionen“) ignoriert das Liquid-Jog/Shuttle. Falls der Monitor abschaltet, kann er durch Drehen am Jog-Rad beispielsweise nicht mehr aktiviert werden. Wir raten, die Energieoptionen entweder auszuschalten, oder eine genügend lange Wartezeit einzustellen.

Hardware und Kompatibilität

Nvidia-Dual-Monitor-Setup

Nvidia-Grafikkarten-Treiber können in einem Zwei-Monitor-System zu Problemen führen, wenn unterschiedliche Auflösungen für die Monitore eingestellt sind. Verwenden Sie nach Möglichkeit identische Auflösungen.

ATI: YUV-Clip mit GPU-Effekt in HD-Sequenz kann System zum Absturz bringen:

Passiert in seltenen Fällen mit ATI-Grafikkarten (z.B. Radeon 9800). Abhilfe: In den ATI-Einstellungen (auch: Catalyst Control) die Funktion *AGP Read* ausschalten, oder die *AGP-Geschwindigkeit* auf 4x reduzieren. Achtung: Je nach Treiber und Version sind diese Einstellungen nicht vorhanden und/oder in verschiedenen Dialogen untergebracht.

High Definition MPEG In und Out

Digitalisieren: Logging und Batch Capture mit voller IEEE-Kontrolle

HDV-Capture ist mit V 6.1 nicht mehr nur über den LIVE-Eingang möglich, sondern mit allen Steuerungs- und Markierfunktionen, sowohl im *Logging Tool* als auch bei beim Batch Capture. Schließen Sie das MPEG2/HDV-Gerät an eine DV-(IEEE 1394-)Schnittstelle des Computers an. Es wird automatisch erkannt.

Neu ist der Dialog *MPEG-IPB-Einstellungen*:

Das Monitor-Symbol (bei Analogeingang bekannt als *Video Tool*) oberhalb der *Stereo/Mono*-Ringe im *Logging Tool* öffnet diesen Dialog, wenn ein MPEG2-IPB-Gerät angeschlossen und betriebsbereit ist. Optionen:

- Register *Video-Anzeige*
Das Dekodieren des MPEG2-Streams für eine Vorschau im Inlay des *Logging Tools* belastet die CPU des Systems sehr stark. Sie können wählen:
 - * *alle Frames dekodieren*: flüssige Darstellung bei voller Bildrate möglich; maximale CPU-Belastung (Voreinstellung)
 - * *I- und P-Frames dekodieren*: teilweise flüssige Darstellung (B-Frames werden nicht dekodiert); mittlere CPU-Belastung
 - * *nur I-Frames dekodieren*: Abfolge von Standbildern im Rhythmus der GOP-Länge, d.h. jeweils von I-Frame zu I-Frame; geringste CPU-Belastung.

Diese Einstellungen berühren nur die Anzeige im Inlay. Der MPEG2-Stream wird komplett auf die Festplatte übertragen.

* Checkbox *TPM-Frames beim Shuttle anzeigen*: Im sogenannten TrickPlayMode werden von manchen MPEG2-Geräten beim Shuttle (schneller Vor-/Rücklauf) diese TPM-Bilder ausgegeben, damit in der Vorschau das Video zu erkennen ist. Bei Problemen mit der Darstellung (passiert mit manchen Geräten) sollte diese Option zugeschaltet werden.

- Register *Stream-Info*
Hier finden Sie Informationen über den aktuell eingehenden MPEG2-Stream, z.B. Angaben zu Bildrate und Auflösung,

Ausgabe von HDV, Micro MV, D-VHS: Format wählen

1: Gehen Sie über *System-Einstellungen > Eingänge/Ausgänge > Video-Ausgänge > IEEE 1394 zu MPEG-Ausgabe-Format*. Doppelklicken Sie im rechten Feld auf den aktuellen Wert, um eine Liste mit folgenden Optionen aufzurufen:

- *Micro MV (PAL oder NTSC)*
- *D-VHS (30 oder 25)*;
- *HDV1 oder 2* (siehe die Anmerkung unten).

Die Zahlen beziehen sich auf Bildraten (fps). Wählen Sie das für das angeschlossene Aufnahmegerät passende Ausgabeformat.

2: Rufen Sie das Modul *Auf Band aufnehmen* auf, überprüfen Sie, ob das richtige Aufnahmegerät ausgewählt ist und klicken Sie auf *Start*. Die *Timeline-Sequenz* wird in dem Format gerendert, das in den *Timeline-Eigenschaften* eingestellt ist.

HINWEIS: Falls dieses Format von dem ausgewählten Aufnahmegerät nicht unterstützt wird, erscheint eine Fehlermeldung. Wählen Sie ein anderes *Timeline-Format*. Lesen Sie im Handbuch des Aufnahmegeräts nach, welche Formate (nach den Kriterien Auflösung, Bildrate, Interlacing) zugelassen sind. Generell ist es vorteilhaft, ein passendes Format schon vor Beginn des Editierens einzustellen.

3: Nach der Band-Abfrage (richtiges Band/Medium eingelegt?) beginnt die Aufnahme. Da im Inlay kein Bild angezeigt und über die Soundkarte kein Ton abgespielt wird, empfiehlt es sich, Monitor und Lautsprecher an das Aufnahmegerät anzuschließen (Signal durchgeschleift).

4: Das Aufnahmegerät stoppt, nachdem die Sequenz ausgespielt ist.

→ HDV-Varianten

Im HDV-Bereich ist gegenwärtig noch viel in der Entwicklung; Standards haben sich noch nicht - auch nicht unter bestimmten Namen - durchgesetzt, verschiedene Hersteller verfolgen verschiedene Interessen, selbst wenn sie am gemeinsamen Strang "HDV" ziehen.

Als Faustregel: Für ein JVC-Gerät wählen Sie HDV1, für ein Sony-Gerät HDV2. Weiteres Kriterium: HDV1 bis maximal 1280x720 Pixel; HDV2 ist immer 1440x1080. Die Ziffern 50 und 60 für die Bildrate (fps) deuten auf die (ehemaligen) PAL und NTSC-Regionen hin. Im Zweifelsfall müssen Sie den einen oder anderen Testlauf mit Ihren Geräten machen.

Neue Funktionen in 6.1

Liquid Edition Update von 6.0 auf 6.1: Projekt-Kompatibilität

Projekte aus 6.1 können in 6.0 nicht geöffnet werden. *6.0-Projekte* werden beim Öffnen in 6.1 konvertiert (wie auch *Projekte* aus noch früheren Versionen).

Wir raten generell dazu, *Projekte* im selben Versionsstand abzuschließen, in dem sie begonnen wurden.

Für Umsteiger von Adobe Premiere und Pinnacle Studio

Für Anwender, die von Premiere oder Studio auf Liquid umsteigen, kann eine spezielle Tastatur-Belegung und die Belegung der Funktionsleisten ausgewählt werden. So stehen die Funktionen auf den gewohnten Tasten zur Verfügung, und die Software-Oberfläche bietet eine reduzierte Auswahl der wichtigsten Funktionen.

Wählen Sie diese Konfigurationen im Anmelde-Menü aus (*Liquid beenden > ...als anderer Anwender anmelden > Studio User/Premiere User*).

DVD-Export: Dolby Digital Stereo und Dolby Digital 5.1 Creator® (Consumer)

Liquid ist ausgestattet mit dem Dolby Digital 5.1 Creator®, einem Surround-Sound-Encoder, mit dem es möglich ist, „echtes“ 5+1-kanaliges Audio zu erzeugen, das auf DVD gebrannt werden kann. Anders als beispielweise Dolby Prologic trennt Dolby Digital 5.1 alle Audiokanäle beim Enkodieren und beim Dekodieren, so dass der volle Raumklang bei der Wiedergabe bewahrt bleibt (geeignete Geräte und passende Lautsprecher-Konfiguration vorausgesetzt).

Dolby Digital Stereo kodiert – wie DD 5.1 -- ebenfalls in Dolbys AC-3-Technologie, jedoch nicht als Raumklang, sondern als zweikanaliges Stereo. Dieses Format kann mit Pinnacles *Matrix-Surround* kombiniert werden, um einen virtuellen Raumklang zu erzeugen.

Sie finden diese beiden Optionen im Register *Ziel* des *DVD/(S)VCD-Exports* von Liquid. Dolby Digital Stereo und Dolby Digital 5.1 können mit den Zielformaten *VOB*, *DVD Image* und *Elementary Stream* kombiniert werden.

Wir empfehlen einen Besuch der Webseite www.dolby.com, wo Sie viele Informationen über Surround-Sound finden können, insbesondere zum Thema Lizenzierung und Verwendung des Dolby-Logos auf Ihren Produkten. Beachten Sie, dass der Dolby Digital 5.1 Creator® keine kommerzielle Lizenz beinhaltet. Bitte richten Sie Ihre Lizenz-Fragen an Dolby.

Media aktualisieren

Importierte Clips, wie z.B. Grafiken, werden auf der *Timeline* nicht automatisch aktualisiert, falls sie nachträglich in einem externen Programm bearbeitet werden. *Media aktualisieren* bringt einen veränderten Clip auf den aktuellen Stand.

Sie finden diese Funktion in der Funktionsbibliothek der *Timeline*, Register *Spezial* (Rechtsklick > *Anpassen > ...*). Das Symbol ist ein Rechteck mit einem kreisrunden Pfeil rundherum.

Echtzeit-FX: Key-Frame-Funktionen

A. Key Frames der anderen Effekte zeigen

(im Effekt-Kontextmenü) Macht alle *Key Frames* von allen Effekten, die auf demselben Clip liegen, sichtbar. Die *Key Frames* des aktuellen Effekts sind rautenförmig, die der anderen werden als Dreiecke dargestellt. Ein Tool Tipp sagt, von welchem Effekt sie stammen.

Die Funktionen *Gehe zum nächsten/vorigen Key Frame* berücksichtigen die „anderen“ *Key Frames*, wenn Sie die STRG-Taste gedrückt halten, d.h. die *Playline* springt von Dreieck zu Dreieck.

B. Key Frames bei allen Parametern setzen

(*Register Optionen > Key Frames*). Wenn aktiv, erhalten alle Parameter eines Effekts einen *Key Frame* an der selben zeitlichen Position. Dies kann hilfreich sein, wenn Abläufe synchron beginnen oder enden sollen.

Timeline-Clip per Drag&Drop ersetzen

Um einen Clip auf der *Timeline* durch einen anderen Clip zu ersetzen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie den „Ersatzclip“ direkt auf den zu ersetzenden Clip ziehen (nicht auf den *Track* drüber). Der Mauszeiger verwandelt sich in eine symbolische Darstellung dieser Ersetzung.

Zwei Bedingungen gelten allerdings: Der Ersatz-Clip muss aus einem *Rack* kommen (nicht von der *Timeline*) und er muss mindestens so lang sein wie der zu ersetzende Clip.

Der Ersatz-Clip wird gegebenenfalls (vom Ende weg) gekürzt; sein Mark-In bleibt unberührt. Die Gesamtlänge der *Sequenz* wird nicht verändert.

Vollbild (*Master Viewer, Source Viewer*)

Das Videoinlay des *Master Viewers* und des *Source Viewers* kann auf Monitor-Größe gebracht werden. Sie finden das Funktionssymbol in den Funktionsbibliotheken von *Source* und *Master Viewer*, Register *Spezial* (Rechtsklick > *Anpassen* > ...). Das Symbol zeigt ein kleines und ein größeres Rechteck und einen nach rechts oben weisenden Pfeil.

Solange das Inlay den gesamten Monitor einnimmt, können Sie die Wiedergabe mit der Tastatur steuern (z.B. LEERTASTE für Start/Stop), und auch mit der Maus scrubben.

Drücken Sie die Taste ESC, um den Vollbildmodus zu verlassen.

Dual-Monitor-Systeme: Das Vollbild erscheint auf dem Monitor, auf dem sich auch *Source* und *Master Viewer* befinden.

Löschen von *Playline*-Position bis zum vorigen/nächsten Edit

Zwei Funktionen zum *Timeline*-Editieren: Sie positionieren die *Playline* auf einem Clip und können durch Klick auf die eine oder die andere Funktion eine Lücke erzeugen (*Overwrite Style*/rot) oder die Lücke sofort durch nachrückende Clips (*Film Style*/gelb) schließen.

Der Löschbereich erstreckt sich bis zum nächsten oder vorigen *Edit* (Mark-Out oder Mark-In). Betroffen sind Clips auf aktiven *Tracks*. Über Lücken hinweg kann mit dieser Funktion nicht gelöscht werden.

Die Funktionssymbole befinden sich in der *Timeline*-Funktionsbibliothek, Register *Editieren* (Rechtsklick > *Anpassen* > ...).

Audio/Video-Clips getrennt auf Tracks einfügen (per Drag&Drop)

Dies ist mit V 6.1 nun die Standard-Methode: Wenn Sie einen Clip mit Video und Audio *A1..A4* oder *S1/S2* auf die *Timeline* ziehen, werden die Video- und Audio-Clips getrennt abgelegt. Die *Mappings* müssen aktiv sein. Beispiel:

Ziehen Sie einen VA1A2-Clip (stereo) auf den *Track*, der im *Track-Header* mit *V* gekennzeichnet ist.

Sobald der Clip auf dem *Track* ist, erscheint darunter der Umriss des dazugehörigen Audio-Clips, und zwar in dem *Track*, der mit *S1* markiert ist. Bei einem Mono-Clip würden zwei Clips erscheinen, in jenen *Tracks*, die mit *A1* und *A2* markiert sind.

Wenn Sie den Clip in einem *Track* ablegen, der nicht mit *V* markiert ist, bleiben Video und Audio gruppiert.

Wenn Sie diese Automatik nicht wollen, schalten Sie im Header (die Spalte mit dem Einfügepfeil) die Option *Gruppiert* (insert grouped) ein.

32-Bit Floating Point Audio: Mehr Dynamik, kein Clipping

Liquid 6.1 kann Audiodaten intern im Modus 32-Bit Floating Point verarbeiten. In der Praxis bedeutet das einen besseren Klang (vor allem leiserer Aufnahmen oder Passagen) und einen größeren Dynamikbereich -- ohne die Gefahr, dass das Signal geclippt wird. Beim Aussteuern der Aufnahme (z.B. im *Logging Tool*) können Sie ohne Rücksicht auf viel Headroom an die 0-dB-Grenze gehen.

Die Einstellung befindet sich in den *Audio-Einstellungen* (*Bearbeiten* > *Einstellungen* > *Anwender*).

Logging Tool: Clipnamen editieren

Mit einem Klick auf ein Funktionssymbol können Sie im *Logging Tool* sofort in den Editier-Modus für Clips springen. Dieses Symbol ist der kleine Buchstabe „a“ mit einem Einfüge-Cursor. Sie finden es in der Funktionsbibliothek des *Logging Tools* (in Funktionsleiste rechtsklicken, *Anpassen* > Register *Spezial.*) Tipp: Legen Sie diese Funktion auf eine Taste (*Bearbeiten* > *Einstellungen* > *Tastatur*).

Projekt-Ansichten auffrischen

Bei gemeinsam bearbeiteten *Projekten* ist es wichtig, den Überblick zu behalten. Mit Klick auf die Funktion *Projekt-Ansichten auffrischen* wird die Darstellung im *Projekt*-Fenster auf den aktuellen Stand gebracht. Sie sehen dann z.B., dass ein Mitarbeiter am *Projekt* Clips hinzugefügt oder entfernt hat.

Das Symbol (zwei halbkreisförmige Pfeile) befindet sich in der Funktionsleiste des *Projekt*-Fensters, neben dem Symbol für das Kontextmenü und ist nur aktiv, wenn das *Projekt* geteilt wird.

XSend/XReceive per Tastatur aufrufen

Die einzelnen *XReceive* und *XSend*-Module können Sie auch per Tastatur aufrufen. Sie finden diese Option im Dialog *Bearbeiten* > *Einstellungen* > *Tastatur*. Wählen Sie links oben *Globale Shortcuts* und *Globale Shortcuts aktiv* (mit Häkchen), dann rechts oben in der Liste den Punkt *Desktop*. Unterhalb sehen Sie die Einträge *XSend 1* bis *6* und *XReceive1* bis *6*. Die Abfolge entspricht der Abfolge in den *XReceive* bzw. *XSend*-Menüs, also z.B. *XSend1* = QuickTime Player, *XSend2* = AfterEffects, wenn dies die erste und zweite Zeile im *XSend*-Menü sind.

Ausnahme bei *XReceive*: Die Zählung beginnt unterhalb der Option *Bestehende Datei xReceive.ini verwenden*, also z.B. erst mit *Sony XDCAM*.

Hinweis: erweiterte *XReceive*-Optionen sind Teil der Broadcast-Option von Liquid.

Allgemein: Pinnacle Liquid 6

Liste der Codecs in den Codec-Einstellungen

Diese Liste von Codecs mit bestimmten Dateiformaten wurde reduziert, um die Übersichtlichkeit zu verbessern.

Dadurch kann es zu Inkompatibilitäten mit *V-6.0-Projekten* kommen, etwa wenn eine in 6.0 verwendete Kombination aus Codec und Dateiformat in 6.1 nicht mehr zur Verfügung steht. Vor dem Öffnen eines älteren *Projekts* sollten Sie die *Codec-Einstellungen* (*Codec Presets*) überprüfen und gegebenenfalls neu erstellen (*Bearbeiten* > *Einstellungen* > *Arbeitsplatz* > *Codec-Einstellungen*).

Hoher Audiopegel in Fuse-Sequenzen

Stereoclips, die per *Fuse* erzeugt und wieder in ein *Projekt* importiert werden, haben einen erhöhten Audiopegel. Dies hängt mit den Einstellungen im *Audio Editor* > *Output Mapping* zusammen, wo in der Voreinstellung die *Links-/Rechts-Kanäle* und die *FrontL-/FrontR-Kanäle* geroutet sind. Durch die Addition kommt es zu der Pegelerhöhung. Um das zu vermeiden, deaktivieren Sie die *FrontL/FrontR-Kanäle* vor dem *Fuse*-Vorgang. Ein bereits „gefuster“ Clip kann ohne Verlust von Audioinformation korrigiert werden, in dem Sie in seinen *Eigenschaften* die *Tracks 3* und *4* abschalten, die nur Duplikate der *Tracks 1* und *2* sind.

ASIO-Audio-Treiber während Capture/Logging deaktiviert

ASIO-Treiber werden von Liquid nur für den Ausgang bzw. Playback (*Timeline*, *Clip Viewer*, *Source Viewer*) eingesetzt. Die Aktivität eines ASIO-Treibers wird blockiert, während das *Logging Tool* geöffnet ist, da manche ASIO-fähigen Soundkarten das Playback über DirectX (z.B. Windows Media Player) stören. Der *ASIO-DirectX-Full Duplex Driver* von Liquid ist davon allerdings nicht betroffen.

Überprüfen Sie bei Unklarheiten oder seltsamen Fehlern, welche Soundkarte in den Windows-Sounds- und Audio-Einstellungen als Standardwiedergabegerät ausgewählt ist.

Umgang mit TC-Sprüngen: Jetzt auch gültig für DV/DVCPRO-Input (via IEEE 1394)

Diese vier Optionen in den *Logging-Tool-Eigenschaften*, die bis dato für RS-422-gesteuerte Maschinen gültig waren, zeigen auch beim DV- und DVCPRO-Capture Wirkung – jedoch mit drei Einschränkungen: Die TC-Sprung-Erkennung

- funktioniert nicht mit Signalen, die durch einen Konverter gelaufen sind,
- funktioniert nicht, wenn die Option *Timecode – eingebettet in Source Stream – ignorieren* aktiv ist,
- kann, je nach Gerätehersteller und Modell, mehr oder weniger zuverlässig arbeiten; jedenfalls nicht so präzise wie mit RS-422-Steuerung.

Die ersten beiden Fakten verhindern auch eine korrekte automatische Szenen-Erkennung.

4:3 und 16:9 Button im Logging Tool

Bei Verwendung eines analogen Eingangs im *Logging Tool* können Sie das Seitenverhältnis des Bildmaterials mit dieser Funktion einstellen. Das Funktionsymbol befindet sich unterhalb des *Mono-/Stereo*-Symbols.

MultiKam-Sync: Formate nicht mischen

Verwenden Sie für *MultiKam*-Clips nur gleichartige Media-Typen, das heißt, mit identischer Auflösung (horizontal/vertikal) und selber Bildrate (fps).

Größenbegrenzung für Standbilder in RTFX-Editoren (CPU/GPU)

Jenseits einer gewissen Größe können Effekte auf Standbilder nicht mehr in Echtzeit bewältigt werden. Diese Grenze liegt bei Digitalphotos etwa im Bereich von zwei Megapixel. Als Hilfsformel können Sie verwenden: Höhe x Breite x 4 < 8 Mbyte (der Faktor 4 steht für RGB und Alpha). Wird der Wert überschritten, wird gerendert.

Projekt sichern / Projekt wiederherstellen: Neue Standard-Verzeichnisse

Die Verzeichnisse für Projekt-Sicherung und Projekt-Wiederherstellung sind jetzt (ab V 6.1) standardmäßig unter c:\[Anwendername]\Eigene Dateien\Pinnacle Liquid\ ... eingerichtet.

Die Funktion überprüft nun auch, ob genügend Speicherplatz für die Sicherung oder Wiederherstellung verfügbar ist. Falls nicht, gibt es eine Warnmeldung.

XReceive.ini: Fehlermeldung

Liquid öffnet stets die Datei xreceive.ini, die manuell in das XReceive-Verzeichnis kopiert wurde oder dort noch von der vorhergegangenen XReceive-Verwendung existiert. Falls diese Datei nicht vorhanden ist, gibt es eine Fehlermeldung.

Register System-Info entfällt

... und wird erst wieder in einer späteren Version verbessert und erweitert ersetzt.

Gemeinsame Projekte/Austausch von Projekten innerhalb der Liquid Produktfamilie

Um reibungslosen Austausch und die gemeinsame Bearbeitung (Netzwerk) von Liquid-Projekten zu ermöglichen, müssen die beteiligten Liquid-Anwendungen auf dem selben Versionsstand sein: das heißt bei chrome, blue und Edition: **6.1**.
(Edition 6.1-Projekte können nicht mehr mit Edition 6.0 geöffnet werden).

Register Eingänge/Ausgänge am gewohnten Ort

Anders als in den Handbüchern angegeben, wurde das Register *Eingänge/Ausgänge* nicht in die *Geräte-Einstellungen* verschoben, sondern verbleibt in dieser Version noch am alten Platz, in den *System-Einstellungen*.

Audio-Mischer nicht frei beweglich

Diese Funktion des *Audio-Mixers*, wiewohl im Referenz-Handbuch erwähnt, wurde nicht implementiert.

Tastatur-Shortcuts in den Menüs nicht aktiv

Shortcuts, also Menü-Einträge mit Unterstreichungen, z.B. *Bearbeiten*, sind in Version 6 zwar in einigen Menüs zu sehen, aber noch nicht implementiert.

Audio-Indikatorlinien

In der Spalte *Audio-Wiedergabe* (Track-Header-Bereich der *Timeline*, Symbol: Lautsprecher) können Indikatorlinien für *Clip-Lautstärke* (hellblau), *Clip-Panning* (gelb), *Track-Panning* (grün), *LFE* (dunkelblau) und *Surround-Panning* (zwei Linien in rot-braun und grün) eingeschaltet werden.

Es können alle Linien angezeigt werden (nicht, wie früher, entweder die eine oder die andere).

Audio Mix Automation: Weitere Funktionen

Im Register *Einstellungen* des *Audio Editors* finden Sie Funktionen der erweiterten *Audio Mix Automation* (Live-Recording) von Liquid.

- *Startet Aufzeichnung erst bei Regler-Bedienung*: Die Aufzeichnung von *Key Frames* beginnt erst in dem Moment, in dem Sie einen Regler bewegen. Dadurch bleiben Rubberbands vor dem ersten Eingriff unverändert.
- *Überschreibt Key Frames nach Regler-Bedienung*: Wenn nicht aktiv, wird das bestehende Rubberband respektiert; wenn aktiv, dann wird das bestehende Rubberband mit dem zuletzt gültigen Reglerwert überschrieben (gleichbleibender Wert).
- *Mit Bestätigungs-Dialog*: Klicken Sie diese Option an, wenn Sie nach jedem Mix-Automation-Durchgang Tracks und *Key-Frame*-Dichte des/der erzeugten Rubberbands kontrollieren wollen. Eine zweite solche Option gibt es für *Voice Over*.
- Falls Sie ausführliche Tool Tips im *Mixer* wollen, klicken Sie *Ausführliche Tool Tips*.

AC3-Audio-Import: Codec benötigt

Beim Import von MPEG2-Dateien kann auch AC3-Audio beteiligt sein. Damit diese Audio-Dateien korrekt importiert und in Liquid abgespielt werden können, muss ein AC3-Codec installiert sein. Unter <http://ac3filter.sourceforge.net> gibt es einen AC3-Codec zum freien Download.

Liquid importiert AC3-Daten in Stereo. Der genannte Codec interpretiert AC3-codierte Surround-Daten als ProLogicII, die in Liquid aber nicht im Surroundmodus abgespielt werden.

Classic Routing für Clip Viewer und Logging Tool verwenden

Die Audiowiedergabe im *Clip Viewer* und im *Logging Tool* kann mit dem *Classic Routing* beeinflusst werden. Sie können sich damit Ihren Audio-Monitor einrichten:

- Aktivieren Sie das *Classic Routing* auf dem Register *Einstellungen* des *Audio Editors*.
- Im Register *Output Mapping* erscheint nun der *Classic-Bus*. Jetzt können Sie die Audio-Kanäle *A1* bis *A4* mit den gewünschten Ausgängen, z.B. der Soundkarte verbinden.

Nur fünf „Qualitätsstufen“

Anders als im Handbuch beschrieben, stehen fünf (anstatt 32) *Qualitätsstufen* zur Verfügung. Das betrifft die Auswahllisten in den *Timeline-Eigenschaften*, *Clip-Eigenschaften*, *Logging Tool*, *Datei-Akquisition* und *Batch-Digitize-Modul*.

LIVE-Ausgang: Durchschleifen (Loopthrough) des Zuspielersignals

Dies ist eine Funktion in den *System-Einstellungen* > *Eingänge/Ausgänge* > *Video-Ausgänge* und betrifft die Anzeige auf einem an die Anschlussbox (Pro-Box, Movie-Box) angeschlossenen Video-Monitor:

Wenn der *LIVE-Ausgang* (Taskleisten-Symbol „Monitor“) auf *Liquid: None* geschaltet wird, kann entweder das Signal des angeschlossenen Players (*Durchschleifen = An*) oder der Standard-Farbbalken dargestellt werden (*Durchschleifen = Aus*).

Logging Tool: TC beim LIVE-Eingang via IEEE 1394 (DV)

Der im DV-Signal enthaltene Timecode wird beim Einspielen über den LIVE-Player in jedem Fall verwendet, d.h. ohne Rücksicht auf die aktuell gewählte Timecode-Quelle. Sie können diese Funktion umgehen, indem Sie in den *Logging-Tool-Optionen* > *Allgemein* den Punkt *Timecode – eingebettet in Source Stream – ignorieren* aktivieren.

Logging Tool: Rapid Capture funktioniert nur mit RS 422

Das Referenzhandbuch sagt dies nicht klar: Die Funktion *Rapid Capture* ist nur für die Verwendung von Zuspielern gedacht, die über RS 422 gesteuert werden.

Logging Tool/Capture: Über TC-Sprünge hinweg digitalisieren

Eine neue Option, die TC-Sprünge ohne direkte Konsequenzen ignoriert und den Capture-Prozess fortsetzt.

DV-Anschluss an MovieBox Deluxe

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass Verbindungen über diesen IEEE-1394-Anschluss instabil sind und abbrechen, z.B. beim Öffnen/Schließen des *Logging Tools*. Schließen Sie DV-Geräte in so einem Fall an einer IEEE-1394-Schnittstelle des Computers an.

Import von 44,1-kHz-Audio und Konversion zu 48 kHz: Wiedergabe-Verzögerung

Audio-Clips (44,1 kHz), die auf die *Timeline* gelegt wurden, verursachen eine Verzögerung bei der Wiedergabe (nachdem der *Play-Button/Leertaste* gedrückt wurde) zwischen 4 und 20 Sekunden, je nachdem, wo die Clip-Mediadaten liegen (lokal oder Netz). Dies ist bedingt durch die Konversion auf 48 kHz.

Zusammenspiel von Pinnacle Liquid mit anderer Software

Wavelab V.5 und XReceive

In Wavelab muss unter Optionen/Vorgaben/Datei (Options/Preferences/File) die Option „Audiodateien im Hintergrund öffnen“ aktiv sein, damit Dateien per *XReceive* nach Liquid importiert werden können. Dies gilt ab und inklusive Version 5 von Wavelab.

Import von Studio 9 Projekten

Mit Liquid 6 ist es möglich, Projekte aus Pinnacle Studio (ab und inkl. Version 9.3) zu importieren.

1. In Studio: Öffnen und exportieren Sie das gewünschte Studio-Projekt: *Datei > Datei exportieren*. Das Projekt wird mit der Dateierweiterung *.ste gespeichert.
2. In Liquid: Öffnen Sie den *Input-Assistenten > Studio-9-Projekt importieren*. Wählen/erstellen Sie ein *Rack*, im folgenden Dialog die zuvor exportierte *.ste-Datei.
3. Die Studio-Timeline erscheint nun auf der Liquid-Timeline.

Bitte beachten Sie:

- Clip-Effekte (Filter) werden nicht übernommen.
- Transition-Effekte werden in einfache Dissolves (Blenden) transformiert.
- DVD-Menüs und andere DVD-bezogene Objekte werden nicht übernommen.

Sie können Studio-Projekte auch über *Datei > Importieren > XML/ALE > Dateityp = Studio STE* importieren.

Hollywood FX

* Version 4.6.x

Bei Verwendung von HFX 4.6 zur Animation von Titeln stellen Sie bitte in den Einstellungen (Settings) von Hollywood FX auf die Portable Software Engine. Open GL SW oder Open GL HW unterstützen den Alphakanal nicht.

* Version 5.x

Wir empfehlen, die Render Engine von HFX generell auf Software zu setzen, bzw. diese Einstellung beizubehalten. In seltenen Kombinationen bestimmter VGA-Treiber und –Karten kann die Option Accelerated Open GL zu Abstürzen von Pinnacle Liquid führen.

Hinweis: Hollywood FX müssen installiert sein, um die HFX Effekt-Editoren zu nutzen.

Pinnacle Commotion und XSend an ...

Wir empfehlen, Pinnacle Commotion 4.1 (PRO) und Pinnacle Liquid auf der selben Festplatten-Partition zu installieren, bevorzugt der System-Partition. Bei anderen Kombinationen könnte es sein, dass XSend an ... Commotion nicht funktioniert.

Adobe Acrobat

Beim erstmaligen Aufrufen des Pinnacle Liquid-Handbuchs im Adobe-Acrobat-Format kann es vorkommen, dass die Datei scheinbar nicht geladen wird. In der Regel wartet dann die Acrobat-Lizenzvereinbarung — versteckt hinter einem anderen Fenster — auf eine Bestätigung durch den Anwender. Drücken Sie die ALT- und (evtl. wiederholt) die TAB-Taste, um den Acrobat-Dialog in den Vordergrund zu bringen und abzuschließen.

After Effects 5.5.1 und QuickTime 6.0

Eine nach After Effects importierte AVI-Datei, die von dort als DV Stream wieder exportiert wird, kann After Effects zum Absturz bringen. Mit der Version 4.0 von QuickTime funktioniert es allerdings problemlos.

AfterEffects: Exportieren von Uncompressed oder MPEG verursacht Absturz

Kann eintreten, wenn die Composition im Format FAST(Pinnacle)uncompressed „YUV“ oder FAST(Pinnacle) mpeg2-Format exportiert werden. Dieses Problem hat mit der Datei-Endung, die AfterEffects vorgibt, zu tun. Bitte kontaktieren Sie den Pinnacle Support, um eine TechNote zu erhalten, die einen Lösungsweg beschreibt.

AfterEffects: RAM-Cache verkleinern zur Vermeidung von Vorschau-Problemen

Wenn Pinnacle Liquid und AfterEffects gleichzeitig laufen, kann die Speicherverwendung von AfterEffects zu Vorschauproblemen führen (RAM Preview). Das kann vermieden werden, indem unter Bearbeiten/Voreinstellungen/Cache die Maximale Speicherverwendung auf etwa 50% gesetzt wird. Die Voreinstellung dürfte bei 120% stehen. Wenn der Puffer überläuft kann die Vorschau dennoch stocken.

AfterEffects 5.5: Dateiendung umbenennen

Wenn der Codec „2VUY“ im Datei-Menü ausgewählt ist, erzeugt AfterEffects eine Datei mit der Endung „2VU“, mit der Pinnacle Liquid allerdings nichts anfangen kann. Um solche Dateien in den Liquid zu importieren, müssen sie zunächst in „2VUY“ umbenannt werden. Allgemein empfehlen wir, das YUV-AVI-Format der Rendereingabe (Render Queue) zu verwenden.

AfterEffects und XSend an ...: Clips kommen einen Frame zu früh (nur NTSC Drop Frame)

Solche per XSend transferierten Clips werden auf der AE-Timeline um ein Bild versetzt platziert. Dies ist allerdings ein AE-Problem, das Liquid-seitig nicht gelöst werden kann.

AfterEffects: Pixelversatz von MPEG- und DV-Material (NTSC)

MPEG- und DV-Material, das von Liquid per XSend nach AfterEffects gesendet wird, kommt dort mit einem vertikalen Pixelversatz an. Vor dem Rendern in AE sollten Sie MPEG zwei Pixel, und DV einen Pixel nach unten verschieben.

XSend an MediaCleaner: Version 5.1.2 oder später verwenden

Andernfalls könnte es sein, dass MediaCleaner abstürzt, besonders wenn Sie MPEG-Dateien per XSend transferieren.

Anschluss-Box

RS-422-Capture mit analogem Videoeingang der Movie Box/Liquid Edition Pro Box

Hier kann es vorkommen, dass der Capture-Vorgang abbricht. Gehen Sie zu den *Geräte-Einstellungen* in der Software und setzen Sie im Menü *Optionen* des Probleme verursachenden Zuspielers die *TC Monitor Genauigkeit (TC Monitor Accuracy)* vom Standardwert 3 auf 4.