

Video-manager

De toolkit voor verwerking en bewerking van video films !

Geschikt voor NMS 8280, Sony 900 en de Sony HBI-V1 digitizer

Copyright 1992 by Sunshine Soft

COMPUTER CLUB GOUDA

Scanned, ocr'ed and converted to PDF by HansO, 2001

1. INLEIDING

Het softwareprogramma VIDEO-MANAGER is met name ontwikkeld voor gebruikers van de speciale MSX-2 videocomputers, met digitaliseer en/of superimpose mogelijkheden, zoals de Philips NMS8280 of de Sony 900P. De "gewone" MSX-2 computers kunnen slechts gebruik maken van een gedeelte van het programma. Overigens kunnen dan nog heel leuke zaken met het programma worden geregeld, zoals bijvoorbeeld een doorlopende presentatie van plaatjes, eventueel aangevuld met teksten en {animatie-)effecten. Verder kunnen bezitters van een MSX-2+ computer veel plezier aan VIDEO-MANAGER hebben in verband met de screen 12 mogelijkheden van het programma.

Tenslotte, VIDEO-MANAGER kan ook samenwerken met de externe video digitizer, de HBI-V1 van Sony, waarmee o.a. in screen 12 kan worden gedigitaliseerd.

Voor de voornoemde speciale MSX-2 videocomputers is er reeds een beperkt aantal, soms zeer aardige, software in omloop. Voorbeelden zijn Videographics of Halos. Dit laatste programma is echter bijna niet in Nederland verkrijgbaar. Nadeel van al die programma's is veelal, dat zij in de praktijk, bij het monteren van een videofilm, een beperkt gebruikersgemak hebben. Of de noodzakelijke handelingen zijn ingewikkeld en tijdrovend, of zij moeten iedere keer weer worden ingevoerd. Met name het waarschijnlijk meest gebruikte programma Videographics leidt aan deze 'kwaal'. Andere programma's zoals bijvoorbeeld Superimpose & video zijn alleen in staat om met teksten te werken, hetgeen betekent dat voor het gebruik van bijvoorbeeld wipes weer een ander programma moet worden gebruikt. Al met al dus genoeg redenen voor een nieuw video-softwareprogramma.

VIDEO-MANAGER komt wel tegemoet aan het noodzakelijke gebruikersgemak bij het monteren van een videofilm. Door het integreren van allerlei mogelijkheden, zoals digitaliseren, teksten toevoegen, wipes, effecten, animaties en vervolgens al die mogelijkheden snel en eenvoudig in een draaiboek samen te stellen en uit te voeren, is VIDEO-MANAGER uiteindelijk een uniek softwareprogramma geworden voor uw video-computer.

VIDEO-MANAGER is een volledig menu-gestuurd programma. Er is daarbij opzettelijk geen gebruik gemaakt van fraaie grafische schermen, waardoor voorkomen is dat het een, weliswaar fraai ogend, traag stukje software zou worden. Een muis heeft u voor VIDEO-MANAGER dan ook niet nodig. Wel is er aan de harddisk-gebruikers gedacht, doordat binnen het programma ook met directories kan worden gewerkt.

Hoewel VIDEO-MANAGER een zeer uitgebreid programma is, zult u soms terug moeten vallen op een programma zoals Videographics, bijvoorbeeld wanneer u een gedigitaliseerd beeld wilt bewerken. VIDEO-MANAGER bezit, vanwege de beperkte geheugenruimte van de MSX-2 computer, deze mogelijkheid niet. Houdt dus Videographics ook 'bij de hand'; echter in de praktijk zult u merken dat VIDEO-MANAGER uw favoriete softwareprogramma voor uw MSX-2 video-computer zal worden.

Al met al veel plezier met het gebruik van VIDEO-MANAGER.

2. Starten programma

VIDEO-MANAGER start automatisch op van de actieve drive, normaliter de A-drive. Indien u niet in bezit bent van MSX-Dos 2.20 of hoger, dan moet de B-drive worden uitgeschakeld, door bij het opstarten de CTRL-toets in te drukken. Bij gebruik van de mogelijkheden van Dos 2.20 kan well de B-drive worden gebruikt.

Verder verdient het enige voorkeur on naast Dos 2.20, ook een extra intern geheugen te hebben. Een intern geheugen van bijvoorbeeld 1 megabyte zou prettig zijn, evenals een 7 Hhz uitbreiding. Noodzakelijk is dat overigens niet. ook met een standaard MSX video-computer is uitstekend Met VIDEO-MANAGER te werken.

2.1. Werking programma

VIDEO-MANAGER is, zoals eerder vermeld, een menu- gestuurd programma. Bij elk menu moet dan ook een cijfer naar keuze worden ingevoerd. Het vervolgens intoetsen van de Return-toets is niet nodig. De Esc-toets biedt nagenoeg altijd de mogelijkheid om terug te keren naar een voorgaand menu. Incidenteel moet u het programma onderbreken door gelijktijdig de CTRL- en de STOP toets in te drukken, u komt dan weer terug in het hoofdmenu.

Het hoofdmenu biedt de volgende opties:

- [1] Draaiboek maken
- [2] Draaiboek uitvoeren
- [3] Digitaliseren
- [4] Tekst invoeren
- [5] Instellingen
- [6] Info
- [7] Stoppen

In het programma hebben een aantal functietoetsen een speciale toepassing gekregen. De toepassing van een functietoets varieert in de diverse menu's. In het hoofdmenu hebben de functietoetsen de navolgende betekenis:

| Functietoets | toepassing; |
|---------------------|--|
| F1=laden | - Hiermee kunnen picture- of tekstfiles worden geladen. Hierbij worden de files van de standaarddrive (zie ook 7.1) op het scherm weergegeven. Tijdens het weergegeven van de files op het scherm kunt u met weer de functietoets F1 (drive) de letter van de standaarddrive veranderen. |
| F3=bewaren | Met de F3-toets wordt een menu getoond voor het bewaren van de diverse bestanden. Na selectie kunt een naam aan een bestand toekennen, waarbij de filenaam maximaal 6 posities mag zijn. Het programma voegt zelf de extensieletters toe. In principe wordt het bestand naar de standaarddrive weggeschreven, echter u kunt ook zelf een drive-letter (plus ':') voor de bestanden aan invoeren. Het bestand wordt dan naar die drive weggeschreven. |
| F5=wissen | Hiermee kan een file van de disk worden verwijderd. |

Speciaal voor gebruikers van MSX-Dos 2.20, bijvoorbeeld samen met een harddisk, zijn de onderstaande functietoetsen van toepassing. Deze functietoetsen zijn alleen in het hoofdmenu te gebruiken. (Zie voor vordere informatie omtrent gebruik en toepassingsmogelijkheden van directories het handboek Dos 2.20).

| | |
|-----|---|
| F6 | chdir t.b.v. het wijzigen van eendirectory |
| F8 | mkdir - t.b.v. het aanmaken van een directory |
| F10 | rmdir - t.b.v. het verwijderen van een directory. |

Gedurende de meeste opties staat in VIDEO-MANAGER de caps-lock toets op hoofdletters. Slechts tijdens het 'Tekst invoeren' wordt deze caps-lock toets uitgezet. voor een goede werking van het programma dient u deze toets in principe niet zelf in te drukken. Alleen bij het invoeren van een tekst kunt u de caps-lock toets wel gebruiken.

De werking van het programma VIDEO-MANAGER wordt in de navolgende hoofdstukken nader toegelicht. Daarbij wordt in de toelichting de volgorde aangehouden van het hoofdmenu.

2.2. Foutmeldingen:

Om de mogelijkheden van het programma VIDEO- MANAGER zo groot mogelijk te maken, is het aantal foutmeldingen sterk beperkt. Alle voorkomende fouten worden afgevangen met hetzij de boodschap 'FOUT-nr.', hetzij met 'DISK-FOUT nr'. Deze laatste boodschap zal het meest kunnen verschijnen, omdat bijv. de disk vol is of niet in de (goede) drive zit. Aan de hand van het foutnummer kan worden nagegaan op welke fout het ging. Na een foutmelding keert het programma automatisch na een aantal seconden terug in het hoofdmenu.

3. Draaiboekmaken

Per draaiboek kunnen 17 scènes worden vastgelegd.

Elke draaiboekregel bevat een serie opdrachten (kenmerken), die tezamen de presentatie van een scène bepalen. Afhankelijk van de gewenste scène kunnen/behoeven niet alle kenmerken te worden ingevuld.

De functietoetsen hebben bij het maken van een draaiboek de volgende mogelijkheden:

| Functietoets | toepassing |
|---------------------|--|
| F1=wijzigen | De opdrachten in de gekozen regel worden schoongemaakt en nieuwe opdrachten kunnen worden ingevoerd. |
| F3=schonen | Het gehele draaiboek wordt gewist. |
| F5=verwijderen | De gekozen regel wordt verwijderd uit het draaiboek. |
| F6=screendump | Hiermee wordt een screendump van het draaiboek naar een printer uitgevoerd; uiteraard wel even de printer aanzetten. |
| F10-hulpscherm | Het deze functietoets kunt u een hulpscherm aanroepen, waarop in het kort de mogelijkheden voor het samenstellen van een draaiboek worden vermeld. |

3.1. nr. (nummer):

Het nummer van de scène kan niet worden ingevuld; dit wordt automatisch bepaald.

3.2. dr. (diskdrive):

Hier dient de letter van de drive ingevuld te worden. Bij het uitvoeren van een draaiboek wordt een bestand of picturefile van de aangegeven diskdrive geladen.

TIP! indien niets wordt ingevuld, dan wordt automatisch de letter volgens de standaard-drive instelling ingevuld (zie ook 7.1),

3.3. scene:

Een scene-opdracht kan een aantal zaken inhouden.

Deze kunnen met de functietoetsen 1 t/n 5 worden geselecteerd. Het de functietoets F1 (DISK) wordt een overzicht gegeven van de files van de geselecteerde diskdrive (zie ook 3.2). Middels de cursortoetsen kunt u een pijlpunt voor een filenaam plaatsen en vervolgens selecteren door op de Return-toets te drukken.

Deze filenamen dienen te voldoen aan de volgende

| extensie-letters | filenaam. |
|-------------------------|---------------------------|
| PIC | = Gedigitaliseerd plaatje |
| SC? | = idem |
| ANI | = plaatje t.b.v. animatie |
| DRB | = draaiboek |
| TKS | = tekstfile |

Filenamen, waarvan de extensie niet voldoet aan de vereiste letters, kunnen niet worden geselecteerd.

3.3.1. filenaam.pic:

Elk gedigitaliseerd plaatje (picture) kan worden geladen. wel dient de extensie PIC of SC? te zijn. Het het vraagteken kan een schermnummer worden aangeduid, bijv. bij plaatjes in screen 8 een extensie SC8 of bij screen 12 een extensie SCC. Het gedigitaliseerde plaatje kan worden gebruikt om als overgang (wipe) te dienen tussen twee scĂ“nes.

Het programma VIDEO-MANAGER gebruikt als extensie de letters SC + een cijfer, waarbij het cijfer het schermnummer aanduidt. Dus extensie SC8 is een plaatje in screen 8 en SCC in screen 12.

3.3.2. filenaam.ANI:

Hiermee wordt een specifiek gedigitaliseerd of getekend plaatje ingeladen. Dit plaatje bevat 16 beeldjes (zie ook 5.3). Dit plaatje wordt gebruikt bij de animatie-mogelijkheid van VIDEO-MANAGER.

3.3.3. filenaam.DRB:

Een draaiboek kan, zoals eerder vermeld, in totaal 17 scènes bevatten. Het is echter mogelijk om binnen een draaiboek een ander draaiboek in te laden door de filenaam van dat draaiboek te selecteren.

TIP! Door middel van het 'linken' van verschillende draaiboeken kan een (zeer) groot totaal draaiboek worden samengesteld. Daarbij is het ook mogelijk om een "eeuwig" doorlopend draaiboek te maken, door in draaiboek nr 1 het draaiboek nr 2 in te laden en omgekeerd.

3.3.4. filenaam .TKS:

Vergelijkbaar met het inladen van een draaiboek is het ook mogelijk in een draaiboek een of meerdere tekstfile(s) in te laden.

3.3.5. Superimpose:

Hiermee wordt een extern videobeeld geselecteerd. De wijze van overgang tussen twee scènes wordt bepaald door de gekozen wipe.

3.3.6. Tekst:

Aan een extern videobeeld kan een tekst worden toegevoegd. Voor het invoeren van tekst zie verder hfdst- 4 (Tekst invoeren). De wijze van presentatie van de tekst is afhankelijk van het gekozen effect (zie ook 3.7). Ter verduidelijking; voordat tekst aan een beeld kan worden toegevoegd, dient eerst een tekst(file) te worden getypt of geladen.

3.3.7. Sound:

Tussen twee scene-wisselingen kan een sound (geluid) worden weergegeven (zie ook 3.7).

3.3.8. Herhaal:

Hiermee kan worden aangegeven dat de uitvoering van een draaiboek continu moet worden herhaald. Stoppen is vervolgens alleen mogelijk door gelijktijdig de CTRL- en STOP toets in te drukken.

3.4. line;

Indien in 'scene' middels functietoets F3 het woord TEKST is geselecteerd, kan hierbij een regelnummer (1-16) worden gekozen. Daarnaast kan t.b.v. animaties een cijfer (0-16) worden ingevoerd, waarmee de positie van de animatie op het scherm kan worden bepaald (zie ook 3.7)

3.5. scrn (screen):

Hiermee wordt de screennummers 5 t/m 12 (behalve 9) geselecteerd. Voor de schermnummers 10, 11 en 12 zijn de MSX-2+ mogelijkheden noodzakelijk.

TIP! Voor tekst of superimpose-scènes wordt automatisch het juiste schermnummer geselecteerd, uitgezonderd indien bij superimpose tevens effect nr 3 wordt gekozen.

3.6. wipe:

Een wipe is een vorm van overgang tussen twee scenes. Er zijn 16 wipes (0-15) beschikbaar.

| wipe nr | wijze |
|---------|-----------------------------|
| 0 | direct beeld cq scherm |
| 1 | van boven/onder naar midden |
| 2 | van midden naar boven/onder |
| 3 | van boven naar onder |
| 4 | van onder naar boven |
| 5 | van links naar rechts |
| 6 | van rechts naar links |
| 7 | verticale lijnen |
| 8 | spiegelbeeld |
| 9 | lijnen naar centrum |
| 10 | ruitjes |
| 11 | verticale lamellen |
| 12 | horizontale lamellen |
| 13 | lijnen naar hoeken |
| 14 | slangvormig |
| 15 | Blokjes |

3.7. effect:

Afhankelijk van de gekozen scene kunnen diverse soorten effecten worden geselecteerd.

| scene: | Nr | effect |
|-------------------|----|--|
| SUPERIMPOSE | 0 | geen effect of |
| *.PIC/SC? | 1 | wisselende randkleur (-picture) |
| | 2 | teller in beeld |
| | 3 | continu gedigitaliseerd beeld |
| | 4 | kader in randkleur |
| | 5 | fraai kader in kleur diversen |
| | 6 | zwart-wit beeld |
| *.ANI (=animatie) | 1 | animatie onder in beeld |
| | 2 | animatie midden in beeld |
| | 3 | animatie boven in beeld |
| | 4 | animatie links naar rechts |
| | 5 | animatie boven naar beneden |
| | 6 | animatie random in beeld |
| TEKST | 1 | 1 regelpaar onder in beeld |
| | 2 | regelpaar midden in beeld |
| | 3 | regelpaar boven in beeld |
| | 4 | 4 regelparen in beeld |
| | 5 | alle ingevoerde en geselecteerde regelparen onder in beeld (geen wipe) |
| | 6 | idem als 5 echter nu via scroll rechts/links onder in beeld (geen wipe). |
| SOUND | 1 | Beep |
| | 2 | Ontploffing |
| | 3 | Sirene |
| | 4 | Space |
| | 5 | Schot |
| | 6 | Ping |

3.8 color:

Dit is de keuze-mogelijkheid voor een randkleur (0-255). Kleur 0 is transparant.

TIP! Vul bij een scene-overgang van een picture naar SUPERIMPOSE een gelijke randkleur in als bij die picture, stel pas in een nieuwe scene de randkleur in op kleur 0. Hiermee wordt voorkomen dat eerst de randkleur verdwijnt en vervolgens de wipe wordt uitgevoerd.

3.9. speed:

Snelheid waarmee een wipe (uitgezonderd wipe 14 en 15) of animatie wordt uitgevoerd. De instelmogelijkheid is van 0 (snel) tot en met 9 (traag). Ook bij de effecten met wisselende randkleur of scrollen van tekst kan de snelheid worden ingesteld.

3.10.time:

Hiermee kan de tijdsduur (0-99 seconden) tussen twee scenes worden ingesteld.

TIP! indien 0 seconden wordt ingevoerd, dan wordt de eerst volgende scene pas uitgevoerd na een druk op een toets van het toetsenbord.

3.11.s-i. (superimpose):

Hierbij zijn de volgende instellingen mogelijk:

| | |
|----------|--------------------------------|
| cijfer 3 | alleen videobeeld |
| cijfer 2 | superimpose |
| cijfer 1 | 50% video en 50% computerbeeld |
| cijfer 0 | alleen computerbeeld |

TIP! Indien als scene SUPERIMPOSE is gekozen, moet tevens een 3, 2 of een 1 worden ingevoerd.

3.12.date:

Door een 1 in te vullen wordt de ingevoerde datum op het beeld geprojecteerd. Bij een 0 wordt geen datum weergegeven.

4.Draaiboek uitvoeren:

Door in deze optie een 3 in te toetsen wordt een aangemaakt draaiboek uitgevoerd. In principe wordt een draaiboek van regel nummer 1 t/m het laatst volledig ingevoerde draaiboekregel uitgevoerd. Het is echter mogelijk om zowel de start- als de eindregel zelf in te vullen.

TIP! Een draaiboek kan worden onderbroken door gedurende enige tijd de ESC-toets in te drukken.

5 Digitaliseren:

Met het programma is het mogelijk om diverse vormen van gedigitaliseerde beeldjes te maken. Middels de ESC-toets kan van dit onderdeel weer worden teruggekeerd naar het hoofdmenu.

5.1. 1 Picture:

Hiermee wordt het gehele beeld op formaat 256x212 puntjes gedigitaliseerd.

5.2. 4 Pictures:

Met deze optie worden 4 gedigitaliseerde beeldjes verkleind weergegeven op 1 plaatje (picture). Als achtergrondkleur wordt de gekozen Kleur diversen (zie ook 7.2) weergegeven.

5.3. 16 Pictures:

Hiermee worden 16 beeldjes verkleind weergegeven op 1 picture. Deze optie is met name van belang indien u een ANIMATIE wilt gebruiken. Door deze picture weg te schrijven als animatie (zie ook 2.1), kan deze later gebruikt worden in een scene. Overigens kan met de externe digitizer van Sony (zie tevens 5.6) ook 16 beeldjes in screen 12 worden gedigitaliseerd. Deze beeldjes zijn ook voor ANIMATIE te gebruiken.

Tip! Een heel aardige animatie kan worden verkregen door uit een tekenfilm 16 beeldjes te digitaliseren. Overigens is het ook mogelijk om in een tekenprogramma (bv Videographics) zelf een animatie te tekenen. Het formaat per beeldje is 64x53, waarbij de 64e en 53e lijn niet kunnen worden gebruikt. De volgorde van de beeldjes is als volgt;

| | | | |
|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 |

5.4. Random Pict.:

Elk gedigitaliseerd beeld wordt verkleind en op een willekeurige (random) positie op het beeld geplaatst, waarbij tevens het verkleinde beeld wordt voorzien van een willekeurige kaderkleur. De achtergrondkleur van het resterend beeld wordt weergegeven conform de gekozen Kleur diversen (zie ook 7.2).

5.5. Rechthoek:

Het gedigitaliseerde beeld wordt verkleind en vervolgens naar keuze rechts, links of midden op het beeld geplaatst. De rechthoek wordt voorzien van een kaderkleur conform de gekozen Kleur diversen (zie ook 7.2). De achtergrondkleur van het resterende beeld blijft transparant.

TIP! Deze toepassing wordt tegenwoordig o.a. veel gebruikt in het TV-Journaal. Probeer eens uw videofilmpjea gelijk een TV-journaal aan elkaar te praten met gebruiknaking van verkleinde plaatjes in het beeld.

5.6. Ext digitizer:

VIDEO-MANAGER is in staat sanen te werken Met een externe digitizer, de HBI-V1 van Sony, waarnee digitalisaties in screen 10, 11 en 12 mogelijk zijn. Met deze optie komt u in een nieuw menu, waarin alle mogelijkheden van die digitizer in te stellen zijn.

5.6.1. Blokken X:

Hiermee kan het aantal horizontale blokken (=beeldjes) worden ingesteld. Deze is in te stellen tussen de waarden 0 t/m 7.

| | | |
|-------|-------|-------|
| 0=1/1 | 3=1/4 | 6=2/3 |
| 1=1/2 | 4=3/4 | 7=2/4 |
| 2=1/3 | 5=2/2 | |

5.6.2. Blokken Y:

Hiermee kan het aantal verticale blokken (=beeldjes) worden ingesteld. Ook deze is in te stellen tussen de waarden 0 t/m 7 (zie 5.6.1).

5.6.3. Start X;

Bij start X moet een waarde tussen 0 t/m 4 worden ingevoerd. Het eerste gedigitaliseerde beeldje wordt op die ingevoerde waarde op de horizontale as geplaatst.

5.6.4. Start Y:

Ook hier moet een waarde tussen 0 t/n 4 worden ingevoerd. Nu wordt echter het gedigitaliseerde beeldje op de ingevoerde waarde op de verticale as geplaatst.

5.6.5. Alle blok.:

Door hier een cijfer 0 in te voeren, wordt in geval van digitalisaties van meerdere blokken vanaf startpunt X en V alle blokken automatisch gevuld met een gedigitaliseerd plaatje, indien een 1 wordt ingevoerd, dan wordt eenmalig het geselecteerd blok gedigitaliseerd. Bij het invoeren van een 2 verschijnt er in het geselecteerde blok doorlopend een gedigitaliseerd plaatje.

5.6.6. Wachtijd:

Er kan worden aangegeven hoe lang de wachttijd is tussen 2 digitalisaties (in te stellen tussen 0 en 255).

5.6.7. Schonen digitizer

Hiermee wordt het videogeheugen van de externe digitizer schoongemaakt.

5.6.6. Digitaliseren:

Hiermee wordt daadwerkelijk beelden gedigitaliseerd. Daarbij is het overigens een vereiste dat de externe digitizer een videosignaal van een externe bron, bijvoorbeeld van een video-camera, ontvangt. Anders verschijnt er een foutmelding. Ook wordt op het nupnitorscherm slechts de gedigitaliseerde beeldjes getoond en niet, zoals bij de Philips 8280, een continu gedigitaliseerd beeld. Het de Esc-toets wordt teruggekeerd naar het hoofdmenu, met elke andere toets wordt een plaatje gedigitaliseerd.

5.7. Tonen:

Hiermee wordt het plaatje (picture), dat in het videogeheugen van de computer staat, op het scherm getoond. Dit kan een zelf gedigitaliseerd plaatje zijn of een van disk geladen plaatje.

5.8. Transp.>zwart

Een gedigitaliseerd plaatje in screen 8 bevat veelal ook gedeeltes, die volledig zwart zijn. Nu is zwart (kleur 0) tevens transparant, indien gebruik gemaakt wordt van super-impose beeld. Dit is net name bij wipes veelal ongewenst, omdat het plaatje dan niet volledig het videobeeld bedekt. Deze optie biedt de mogelijkheid om een gedigitaliseerd plaatje (al of niet met VIDEO-MANAGER gemaakt) te ontdoen van kleur 0. Deze kleur wordt namelijk vervangen door een niet transparante kleur zwart. Het aangepaste plaatje kan vervolgens worden weggeschreven naar disk om in een draaiboek te worden gebruikt.

TIP! De digitalisatie-keuzes 16 Pictures (t.b.v. animaties) en rechthoek worden automatisch ontdaan van kleur 0.

5.9. Schonen:

Deze optie dient om het videogeheugen te schonen. Indien bij Kleur diversen (zie punt 7) een 0 is ingevoerd, dan wordt het beeld zwart (dus transparant) gemaakt. Indien een andere kleur is gekozen dan wordt het beeld in die desbetreffende kleur weergegeven.

5.10. Screen nr.:

Met het programma VIDEO-MANAGER kunnen digitalisaties gemaakt worden in de schermen (screen) 5 t/n 8. Daarnaast kunnen ook de schermwaardes 10 t/m 12 worden ingevoerd, echter tot heden zijn de MSX-computers niet in staat in deze schermen te digitaliseren. Dit is alleen nog mogelijk met behulp van de aparte video digitizer van Sony. Het ingevulde screen nummer wordt overigens als standaardwaarde vastgelegd in het instellingen-bestand van VIDEO-MANAGER (zie ook punt 7).

6. Tekst invoeren:

De tekst wordt in een tekstschermb scherm ingevoerd. Pas bij het uitvoeren van een draaiboek wordt de ingetypte tekst vertoond in het geselecteerde letterfont. Per tekstfile kunnen maximaal 16 regelparen van 30 posities per regel worden ingevoerd. Een regelpaar bestaat uit 2 regels tekst. De wijze van presentatie van de tekst hangt af van het gekozen effect. Overigens is het niet noodzakelijk dat in een regelpaar zowel de eerste als de tweede regel van tekst te voorzien. Alleen tekst in de eerste cq tweede is ook mogelijk.

Da functietoetsen hebben bij het invoeren van tekst de volgende mogelijkheden:

| functietoets: | toepassing; |
|----------------------|---|
| F1=wijzigen | De tekst van de gekozen regel wordt schoongemaakt en een nieuwe tekst kan worden ingevoerd. |
| F3-schonen | De gehele tekst wordt gewist. |
| F5=verwijderen | De gekozen regel wordt verwijderd uit de tekst. |
| F6=screemdump | Hiermee wordt een screemdump van de ingetypte tekst uitgevoerd (printer |

| |
|-------------|
| aanzetten!) |
|-------------|

Voor het bewaren van een tekst op een disk dient u eerst terug te keren naar het hoofdmenu, middels het indrukken van de ESC-toets.

7. Instellingen:

In het programma VIDEO-MAMAGER kunnen een aantal zaken standaard worden ingesteld. Deze waarden kunnen in een instellingen-bestand (filenaam VIDEOMAN.O04) naar de actieve drive worden weggeschreven en elke keer als het programma wordt gestart, wordt dit bestand geladen.

7.1. Drive:

Hiermee kan de standaarddrive (A t/m H) worden ingesteld. Voor een aantal opties, zoals laden, bewaren en wissen files wordt gebruikt genaakt van die standaarddrive-instelling (zie ook 2.1). Ook bij het samenstellen van een draaiboek wordt in principe uitgegaan van de standaarddrive-instelling. Hetzelfde geldt voor het laden van het hulpscherm (filenaam VIDEOMAN.005).

7.2. Kleur diversen

Voor een aantal toepassingen, zoals achtergrondkleur bij een aantal digitaliseer-mogelijkheden, sommige effecten en kleur van letters bij datum en teller, wordt gebruikt gemaakt van de ingevoerde Kleur diversen (in te stellen van 0 t/m 255).

TIP! Bij gebruik van de kleur 0, wordt het videogeheugen niet gewist. Op die manier is het mogelijk t.a.v. een aantal opties bij het digitaliseren (bv random) als achtergrond een gedigitaliseerd plaatje te houden, i.p.v. een geselecteerde egale kleur. Digitaliseer dus eerst een volledig plaatje om vervolgens via ds keuze 'random' over dat plaatjes andere beeldjes te digitaliseren.

7.3. Schermkleur:

De kleuren van het programma VIDEO-MANAGER kunnen ingesteld worden tussen de waarden 2 t/m 14, behalve nr 8. De standaardwaarde is nr. 4. Indien een andere waarde wordt ingevoerd, kan dit tot een minder duidelijk beeld leiden.

7.4. Lettertype

Er zijn 9 lettertypes, ieder verschillend in kleur tekst: en/of vorm. Daarnaast zijn een aantal lettertypes voorzien van een achtergrondkleur. De lettertypes zijn als picturesfiles weggeschreven onder de namen VIDFONT1.PIC, VIDFONT2.PIC en VIDFONT3.PIC. Elke file bevat een drietal lettertypes.

TIP! Het is mogelijk eigen ontworpen lettertypes te gebruiken, mits maar binnen de schermposities van de bestaande letters wordt gebleven. Daarnaast dienen de eigen lettertypes weggeschreven te worden onder de eigen naam VIDFONT1 of 2 of 3.PIC. In het hoofdmenu kunnen de diverse lettertypes, via het laden van een Font-picture m.b.v. de F1-toets, worden bekeken.

TIP! Alvorens gebruik te maken van de tekstmogelijkheden van VIDEO-MANAGER is het aan te bevelen om de gewenste lettertype-file(s) te kopiëren naar de interne drive (H-drive). Het laden van een picturefile van een interne drive gaat dermate sneller, dat dit het gebruik van tekst in een draaiboek zeer ten goede komt. Daarbij dient uiteraard bij het invoeren van een draaiboek inzake tekstscènes ook de H-drive te worden geselecteerd. Dit kan o.a. door de H-drive als standaarddrive te selecteren (zie 7.1).

7.5. Scherm horizontaal:

Positie van het scherm is in te stellen tussen -7 en 8. De ingevoerde en bewaarde schermpositie wordt telkens door VIDEO-MANAGER gebruikt.

7.6. Scherm verticaal:

Positie van het scherm is in te stellen tussen -7 en 8.

7.7. Beeldformaat:

Het beeld formaat is in te stellen 60 Hz (keuze 1) en 50 Hz (keuze 2) . Een groot beeld (schermvullend) wordt bereikt door het beeld formaat op 60 Hz in te stellen. Superimpose is echter technisch alleen mogelijk op 50 Hz.

7.6. Helderheid beeld

Hiermee kan de helderheid van het beeld beïnvloed worden. Een 0 geeft een helder en een 1 een minder helder beeld.

7.9. Video input:

standaard is deze op een 1 gesteld. Speciaal voor de Sony 900P is het ook mogelijk om de video input via de scart ingang te leiden door een 0 in te voeren.

7.10. Datum:

Er zijn hier twee mogelijkheden. Of u vult een datum in, welke dan wordt gebruikt indien in het draaiboek bij het kenmerk 'date' een 1 wordt ingevoerd, of u vult bij de datum niets in, waarna bij het opstarten van het programma VIDEO-MANAGER de systeemdatum als datum gebruikt. In principe bent u vrij om (binnen het maximale aantal posities) de datumnotatie te kiezen. In principe wordt in Nederland uitgegaan van een notatie van dag/maand/jaar.

8. Info:

Bij deze keuze wordt de naam van het programma, de maker en het versie-nummer getoond. Tevens wordt vermeld dat er copyright op het programma rust, hetgeen betekent dat VIDEO-MANAGER geen public domain programma is en dat kopiëren niet toegestaan is. Houdt u zich hier vooral aan, want alleen op die manier is het nog zinvol om nieuwe programma's voor de MSX computer te ontwikkelen en op de markt te brengen.

9. Stoppen:

Hiermee kan het programma worden gestopt, door namelijk een J in te toetsen. Bij het intoetsen van een N keert men terug naar het hoofdmenu.

TIP! Met de functietoets F1 (MSX-DOS) kunt u terugkeren in een DOS-scherm.

Versie 1.02 (januari 1993)