

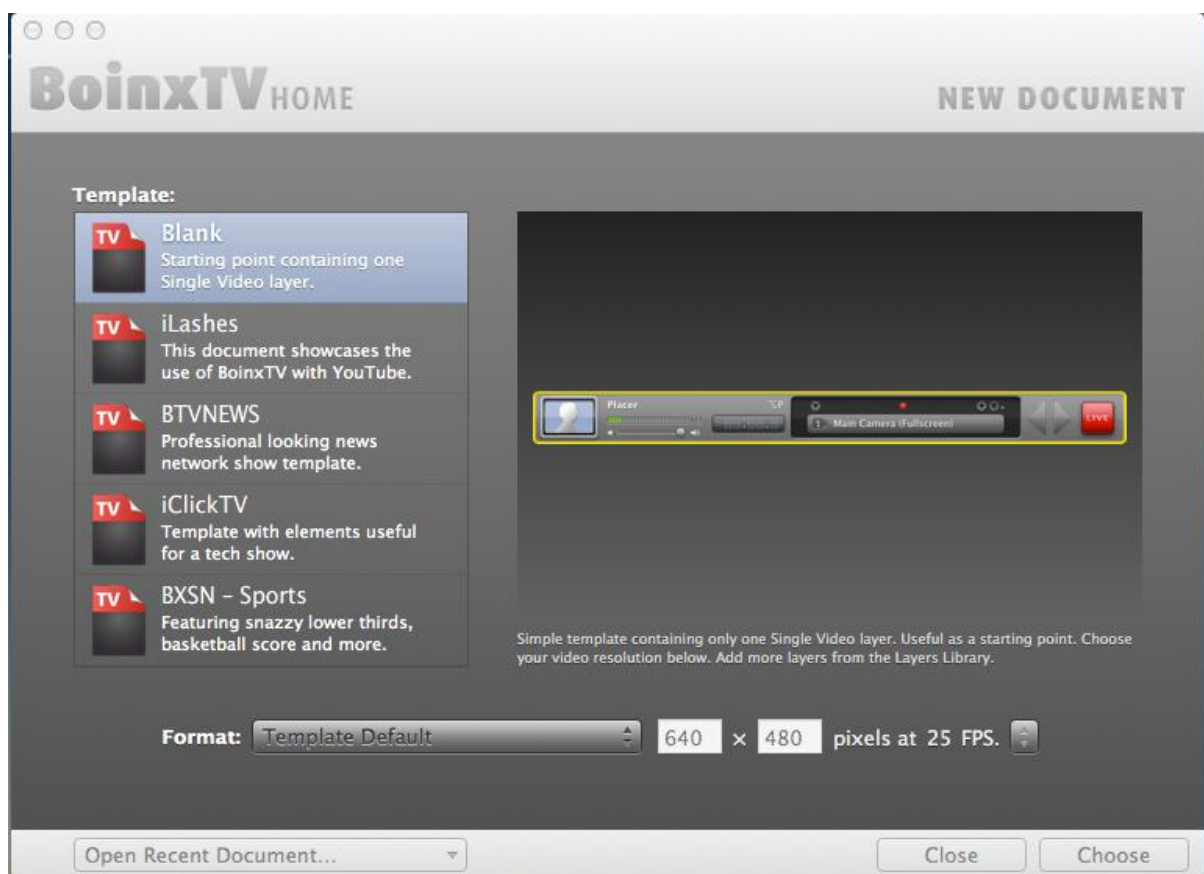
# Korte handleiding BoinxTV

## Beschrijving

BoinxTV is een virtuele tv-studio voor presentatie van een zelfgemaakte uitzending via YouTube of een live direct internet-tv-kanaal. U maakt uw eigen webtelevisie vanuit een fraaie professioneel ogende grafisch opgemaakte studio op het computerscherm. Via de aangesloten interne of externe videocamera neemt BoinxTV de presentator / commentator in een daarvoor aangemaakt videovenster op. Net als bij het NOS-journaal of ander studioprogramma geeft u een commentaar, interview of andere boodschap weg voor de kijkers. De studio valt gemakkelijk zelf op te bouwen met de meegeleverde grafische of videolagen die eenvoudig zijn aan te passen. Eenmaal aangemaakt beschikt u over een standaardwebstudio waarin u zelf optreedt en aanvullende foto's of videoclips, nieuwsflitsen en lopende teksten (RSS-feeds) kunt laten zien.

BoinxTV draait zowel op de Apple als Windows computer. Bij voorkeur een model met ingebouwde camera.

De eenvoudige thuisversie van BoinxTV voldoet voor de meeste eigen studiodoeleinden op web-tv. Wie meerdere camera's wil mixen en Full High Definition beoogt, kiest voor de duurdere proversie. Behalve deze handleiding kunt u ook de Engelstalige instructiefilmpjes van BoinxTV op de website bekijken.

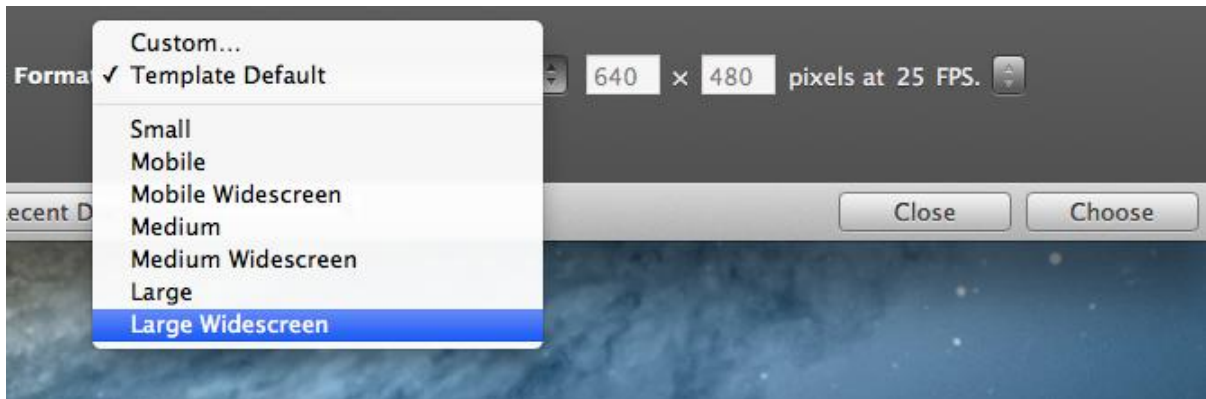


Het opstartscherm van BoinxTV.

## Opstarten en oriëntatie

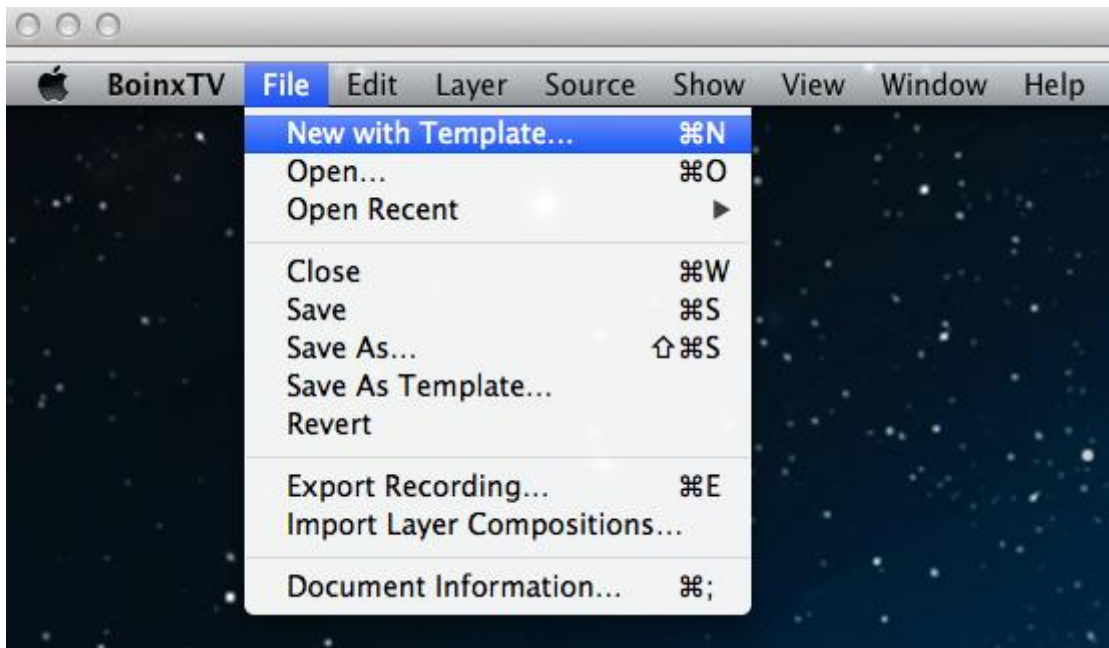
Start BoinxTV door erop te klikken. Er gaat een venster open met daarin de beschikbare vooropgemaakte studioschermen (*templates*). Stel onderin bij **Format** de gewenste beeldgrootte in. Bijvoorbeeld wide screen op internet of weergave op een mobiele telefoon. Bevestig uw keuze met de

knop **Choose**. Desgewenst kunt u met **Open Recent Document** een eerder aangemaakt ontwerp openen.



*Kies het juiste formaat.*

Is BoinxTV al open en u wilt een nieuw ontwerp maken, ga dan naar het menu **File** en dan **New with Template**.



*Open een nieuwe template via het File-menu.*

In het geopende BoinxTV venster ziet u een driedeling:

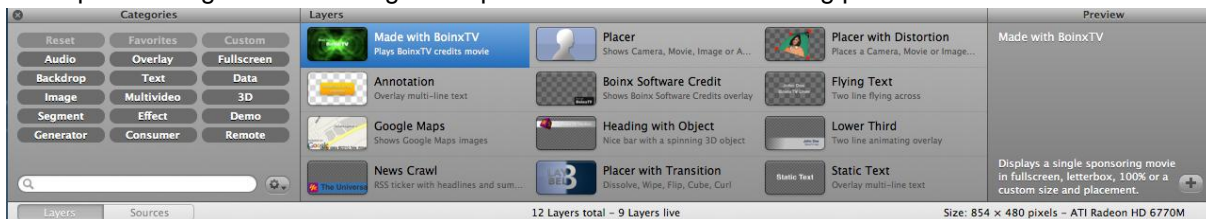
1. Links staat de opmaak van de op dat moment gekozen (actieve) grafisch laag.
2. In het midden staan de gekozen lagen die samen de tv-studio vormen boven elkaar. Een actieve zichtbare laag is herkenbaar aan een rode **Live-knop** rechts in de laag. Klik erop als deze knop niet oplicht.
3. Rechts de studio zoals zichtbaar met de geactiveerde lagen.
4. Links onderin vindt u de tabs voor de keuzemenu's **Layers** (lagen) en **Sources** (bronnen voor beeld en geluid).



De indeling van het BoinxTV-werkscherm.

## Het laagconcept

BoinxTV gaat er vanuit dat u verschillende grafische lagen op elkaar stapelt. Deze vormen samen de virtuele grafische tv-studio voor internet. Bij voorkeur liggen de videolagen onderop en de opmaak positioneert u daar boven. De afzonderlijk te kiezen lagen vindt u onder het tabblad **Layers** linksonder. Selecteer deze lagen door er op te klikken. Met de muis of trackpad kunt u middels verslepen de volgorde van de lagen aanpassen en/of een nieuwe laag plaatsen.



De verschillende lagen onder het tabblad Layers.

Er zijn verschillende typen lagen:

- Lagen met een poppetje erin en met een licht blauwe achtergrond zijn bedoeld voor (live) video-opnamen met een aangesloten interne of externe camera. U kunt deze laag ook gebruiken om een videoclipje of foto's in te vertonen. Voor het geluid de juiste microfoonbron bij **Sources** selecteren.
- Tekstlagen met stilstaande tekst.
- Tekstlagen met geanimeerde tekst.
- Logolagen voor het plaatsen van een logo.
- Achtergrondlagen.
- Lagen waarin de achtergrond voor een ander (lopend) videobeeld vervangen wordt. Chroma keying.
- Effectlagen. Speciale videoeffecten. Ook draaiende objecten, 3D en panorama.
- Beeld in beeldlagen (PIP). Ook interview met twee personen.

- Screencast, grafische (effect)opening internetzender.
- Datalagen. Klokje, score, tellers, sidebars en meer.
- Bij de proversie is er ook een videomixer voor het (live) mengen van beelden gemaakt met meerdere camera's.

Via tabs kiest u voor een bepaald genre of alle lagen in het keuzemenu als een icoontje weergeven. Rechts staat per gekozen laag een korte beschrijving van het laagtype en de afmetingen in pixels.

## Een eerste ontwerp

Alles begint met een idee over hoe de studio er straks uit dient te zien. Daarbij behoren logo's, tekstformats, videoclipen en/of foto's en een geschikte achtergrond voor de op te nemen persoon. Bij chroma keying een groen scherm in de achtergrond gebruiken. Maak de keuze uit opname via de interne camera (webcam) van de computer of een externe camera met (voor Apple) FireWire. U kunt met een kant-en-klare sjabloon of vanuit niets (**Blank**) starten. Altijd is er minimaal één videolaag nodig om beeld in te vertonen. U kunt meerdere videolagen inzetten om verschillende videovensters in de studio voor vertoning open te hebben. Denk eraan om de videokaders op de juiste afmetingen (bij **Geometry**) in te stellen. Anders kan een kader dat een volledig scherm bezet de daaronder liggende videobeelden afdekken, tenzij u de overdekkende videolaag doorzichtig maakt. Boven op de videolagen worden de grafische opmaaklagen gestapeld. Deze lagen kunt u voor een belangrijk deel qua tekst, ingevoegde objecten, plaats op het scherm, duur, animaties enzovoort aanpassen. Een geheel nieuw grafische laag kunt u via het programma Quartz op de Apple-computer aanmaken. Deze handleiding gaat hier niet verder op in.



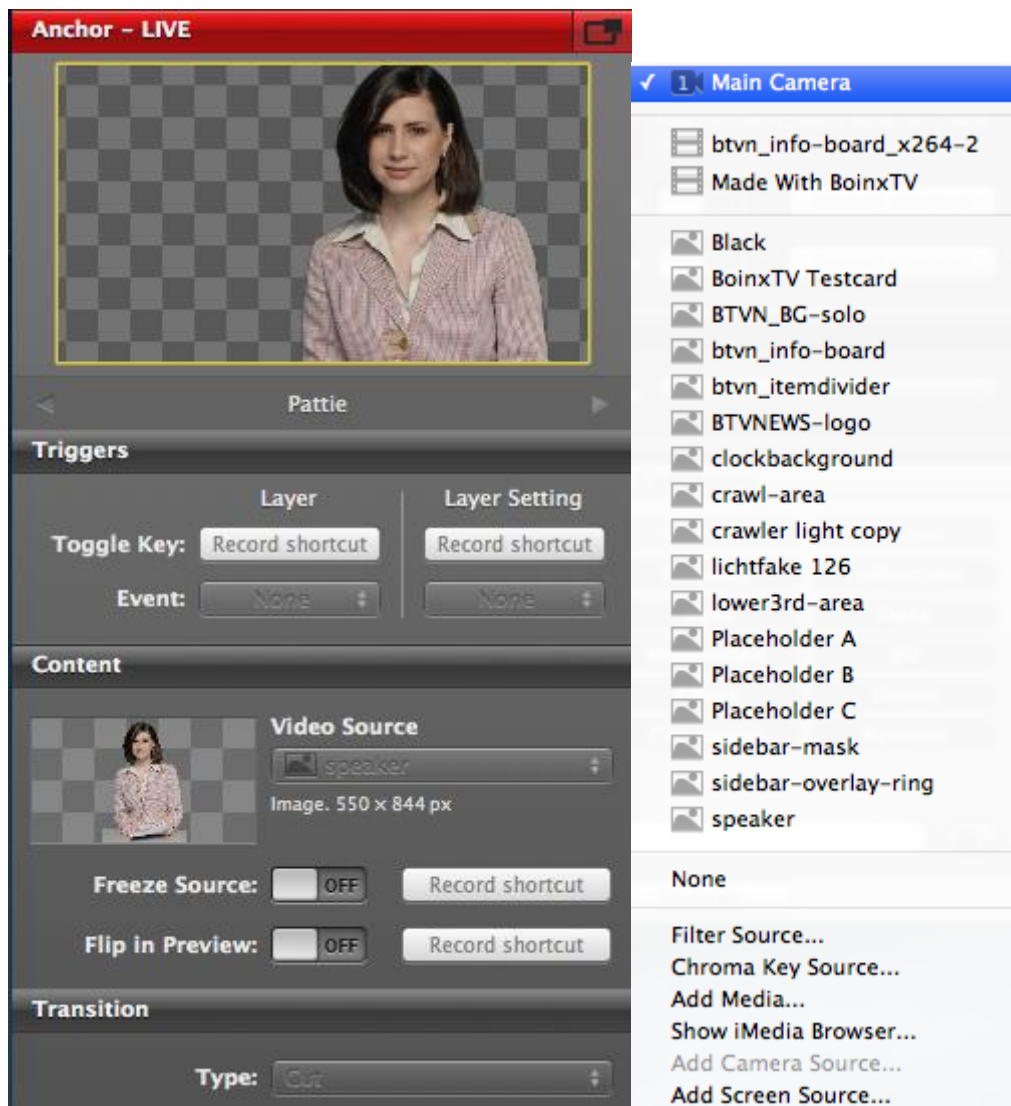
*Kies de juiste invoer bij Sources.*

## Een laag aanpassen

Het aanpassen van de inhoud en verschijningsvorm van lagen gaat via het rechtergedeelte van de gebruikersinterface van BoinxTV. Klik eerst op de desbetreffende laag om deze in het opmaakvenster te openen. Klik voor zichtbaarheid in de studioweergave rechts op de rode **Live-knop**.

Als voorbeeld passen wij de sjablonen BTVNEWS aan.

We starten met de videolaag met de nieuwslezer. Zij zit in de blauwe laag genaamd **Anchor**. Onder het kopje **Content** in het opmaakscherm ziet u **Video Source** staan. Klik op het venstertje daaronder en u ziet een uitgebreid keuzemenu met invoermogelijkheden. Belangrijk zijn de **Main Camera** voor directe opname met een camera en **Add Media** voor het invoeren van foto's, diavoorstelling, videoclip of animatiefilmpje. Wij kiezen hier voor **Main Camera**.

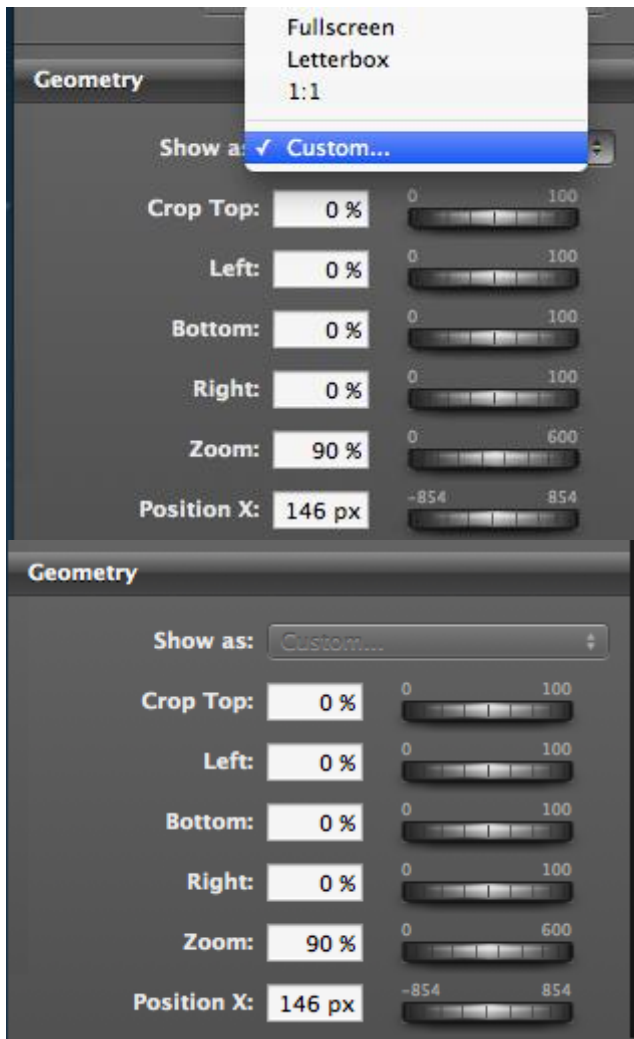


De Anchor-videolaag met de keuze voor de videobron.

Het beeld van de bij **Sources** gekozen camera verschijnt nu in een eigen kader. Dat kan echter te groot zijn of niet op de juiste plaats in de studio staan. Voor het instellen van de juiste afmetingen van het beeldkader gaat u (naar beneden scrollen in het opmaakscherm) naar **Geometry** en dan naar **Show As**. Kies uit het geopende menu **Custom**. U kunt kiezen uit draaiwielletjes om in/uit te zoomen, naar links/rechts te verplaatsen, omhoog/omlaag te schuiven en bij te snijden. U ziet zowel linksboven in het bewerkingsvenster als rechtsboven (met de Live-knop aan) wat er gebeurt.

Het aanpassen van de naam van de presentator gaat als volgt. Klik op de laag **Lower Third**. In het opmaakvenster ziet u bij **Content** al meteen de tekst verschijnen. Vervang deze door de juiste naamtekst. Een ander lettertype? Scroll naar beneden tot **Appearance**. Klik op het knopje met de **A** erin rechts van de optie **Font Title** voor het aanpassen van de hoofdtekst van de ondertitel. Er gaat een keuzemenu met verschillende lettertypen en kleuren open. Maak uw keuze. Er valt nog veel meer in te stellen. Wij noemen de Font Subtitle, schaduw, kerning, de plaats van de tekst bij Geometrie, een andere grafische achtergrond of animatie en hoe de tekst in het beeld verschijnt. Gewoon even uitproberen.





*De instelling Custom en draaiwielletjes bij Geometry.*

Dan was er ook nog het logo in de laag **Station Logo**. Maak deze laag weer actief en ga naar het opmaakvak **Content**. Hierin staat bij **Logo** een vakje met daarin **BTVNEWS**. U kunt dit logo op twee manieren vervangen door een ander:

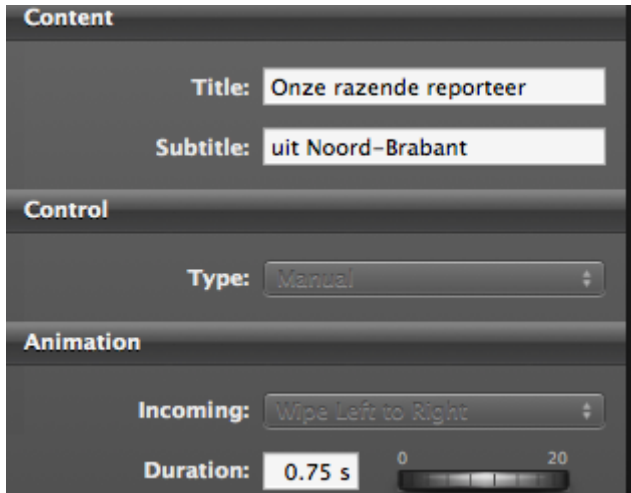
1. Sleep een ander logo vanuit een map op deze plek.
2. Open Het venstertje met **Logo** erboven en kies uit het geopende menu. Bijvoorbeeld de optie **Add Media**.

Bij de **Geometry** kunt u de plaats (X en Y-as) van het logo wijzigen, en bij **Opacity** de mate van (on)doorzichtigheid. Er is ook een verankering (**Anchor**) met rechts, links, boven en onder mogelijk. Let op de juiste afmetingen. Onder het voorbeeldplaatje staat al een indicatie in pixels.

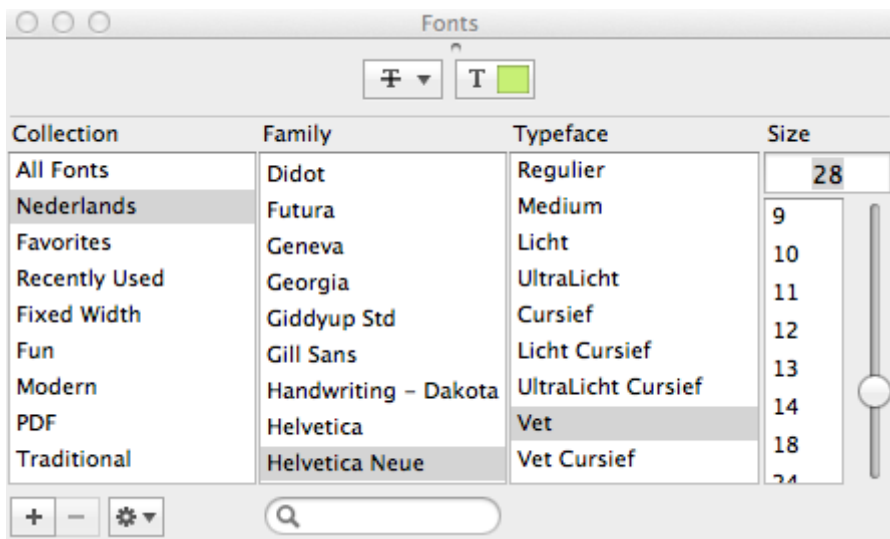
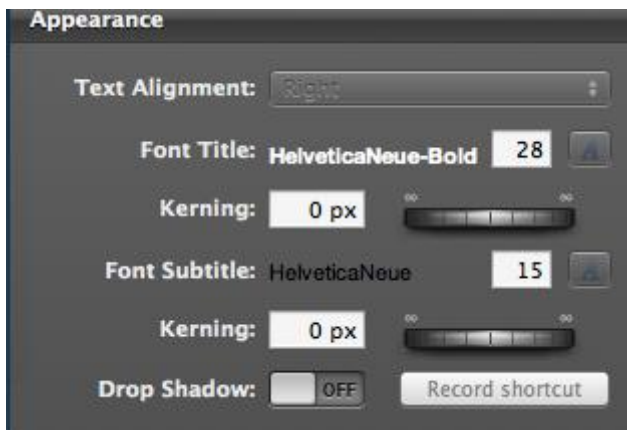
Lagen zijn zoals gezegd met de Live-knop aan of uit te zetten voor weergave. Verwijder een laag door erop te klikken en dan menu **Layer** en **Delete**.



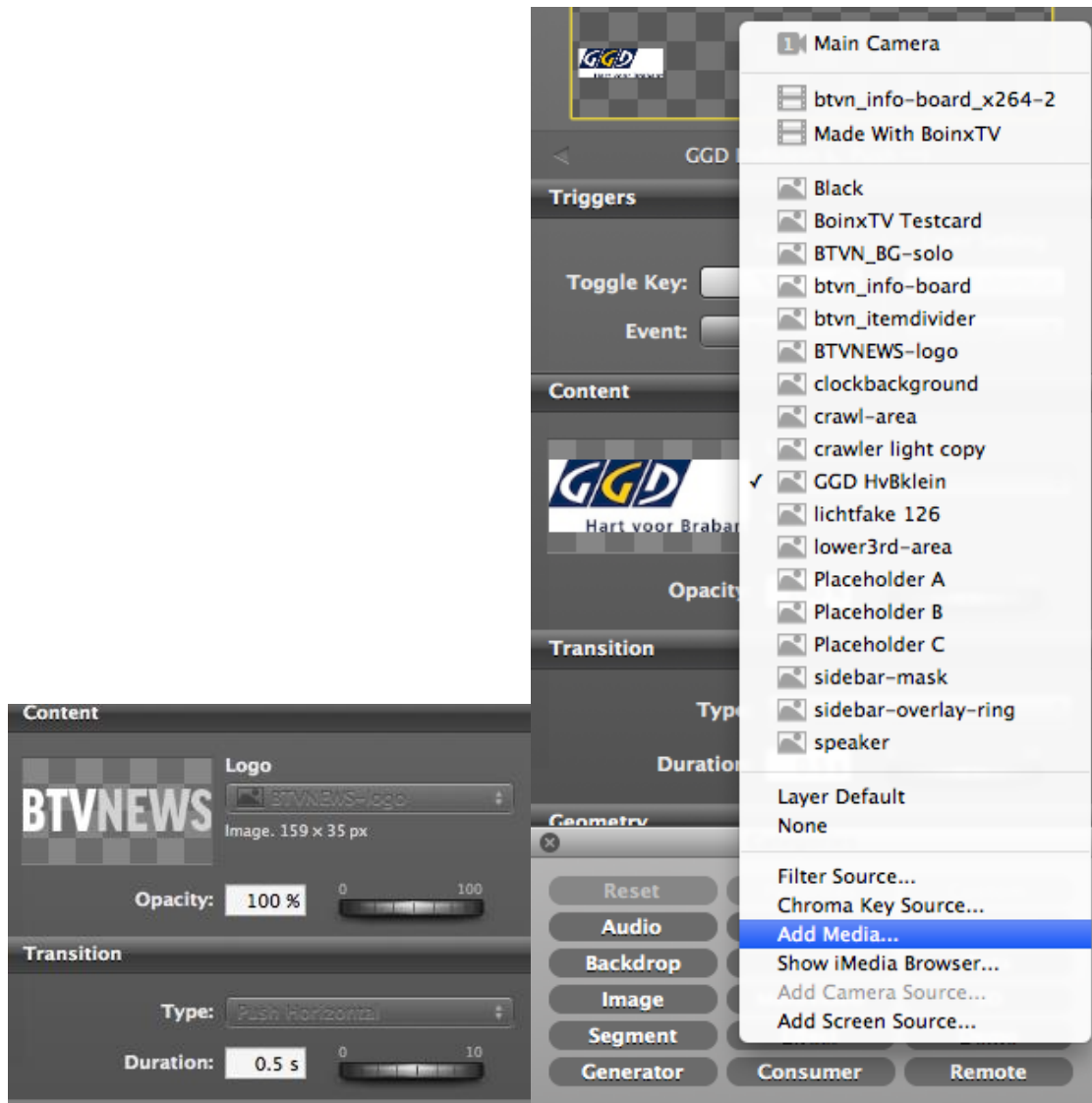
*Het oorspronkelijke ontwerp met de Main Camera actief.*



*Aanpassing van de ondertitels.*



*Aanpassing van de tekst (font en kleur).*



Het logo wijzigen en media invoegen.



Het aangepaste ontwerp.

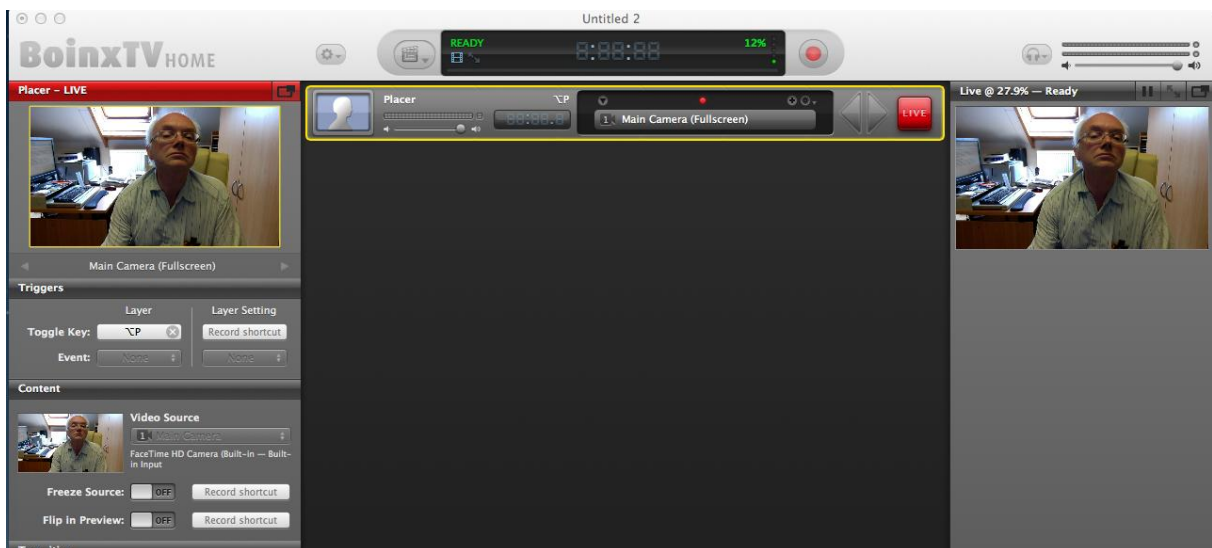


## Zelf snel een webstudio bouwen

Start met een **Blank template** en stel deze op de gewenste schermafmetingen in pixels in. Er verschijnt een blauwe **Placer-laag** met een schermvullend beeld van de aangesloten camera. Naast het blauwe icoontje met poppetje staat nog een regelaar voor de geluidssterkte. Omdat wij in dit voorbeeld nog een tweede videovenster willen, plaatst u een extra blauwe videolaag. Hierin vertoont u naar keuze foto's, een videoclip, diavoorstelling of grafische plaatjes al of niet geanimeerd. In eerste instantie is er alleen een oranje vlak met een A erin (de **Placeholder**) zichtbaar. Ga naar **Video Source**, klik op het grijze venstertje en kies uit het uitgeklapte menu **Add Media**. Kies vervolgens het te vertonen beeld met de browser uit een map op uw computer. In een aantal gevallen kunt u ook gewoon de media in de placeholder slepen. Kies in principe voor kleinere beelden (formats). De videokaders zijn ook niet echt groot. U kunt er gewoon videoclips of foto's gemaakt met de smartphone inzetten.

Stel nu de beeldkaders via **Geometry, Show as, Custom** en dan de regelaars in op afmetingen en plaats (X- en Y-as) in het studioscherm. Voor een leuke titel met draaiend object pakt u onder layers **Heading with Object**. Pas hier de tekst aan en vervang desgewenst het draaiende object door een ander plaatje.

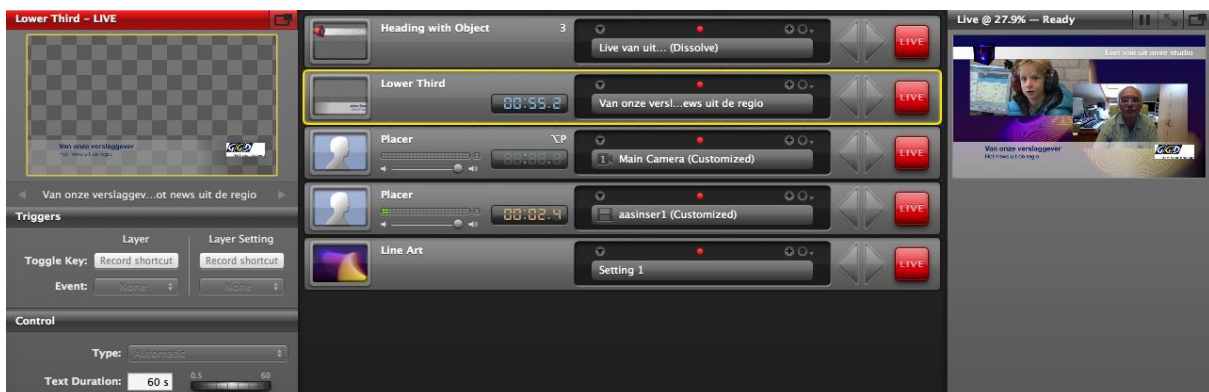
Een geanimeerde achtergrond in de vorm van de laag **Line Arts**. Sleep deze onder de beide video placers dan wordt deze laag de achtergrond. Voor de ondertiteling sleept u de laag **Lower Third** boven de video placers. Wijzig hier de tekst en voeg desgewenst een logo toe (kan ook via de laag **Logo**). Stel bij **Control** de duur van de zichtbare tekst in.



*De eerste videolaag (Placer) aanbrengen.*



*Er zijn nu al twee videokaders en een Heading met Object.*



*Het toevoegen van een Lower Third en een geanimeerde achtergrond.*

## Het opnemen en exporteren

Voor het opnemen van een of meerdere personen in de aangemaakt BoinxTV-studio stelt u eerst via **Sources**:

1. De juiste camera in. Dat kan de ingebouwde webcam maar ook een extern aangesloten camera zijn. Kies uit het venstertje de juiste videocamera.
2. De juiste geluidsingang in. Er is keuze tussen de in de computer ingebouwde microfoon of een lijningang. Bij een externe FireWire-camera komt het geluid ook via deze ingang binnen. Controleer of er rechtsboven in het scherm bij het hoofdtelefontje een groene geluidsuitslag is!



*Het instellen van de juiste bron voor video en geluid.*

Neem een goede positie voor de camera in. Bij de ingebouwde webcam valt weinig in te stellen. Bij een externe camera kunt u o.a. zoomen, de scherpte(diepte) en de belichting instellen. Let op een nette achtergrond en stoorgeluiden uit de omgeving.

Druk nu op de rode knop **Record** en de opname begint. De teller loopt. Druk weer op de rode knop om de opname te stoppen. Na even wachten verschijnt er een scherm met **Export Your Recording** erop. Rechts van naam en datum van de zojuist gemaakte opname ziet u een tandradje. Klik daarop en kies dan **Open met Finder**. U kunt nu het filmpje eerst beoordelen door het af te spelen. Is het niets? Weg ermee en opnieuw opnemen. Is het wel wat, vink dan **Upload to YouTube** aan. Voer zo nodig eerst nog uw account voor YouTube in. Het omzetten naar een afspeelbare videoclip kan enige tijd duren. Dat hangt af van het bij **Transcode** ingestelde exportformaat. Stel dit via het formaatmenu in naar de het gekozen platform voor de weergave van uw uitzendingen. Voor een live-uitzending heeft u een streamingkanaal, bijvoorbeeld op ustream, nodig.



*De lopende opname. Rechts de Record-knop.*



Het Exportscherm.



Bekijk eerst nog even het gemaakte filmpje in de Finder (Explorer bij Windows). Let nog even op het bij Transcode gekozen formaat.

## Externe camera's en apparatuur aansluiten

BoinxTV kan gebruikmaken van een externe camera, microfoons en videomixers. Bij een camera is het van groot belang dat deze direct (live) videobeelden kan exporteren. Helaas is dat bij tal van camcorders niet mogelijk. Wel kunt u eerst videofilmpjes opnemen en deze vervolgens naar de computer waarop BoinxTV staat te exporteren en dan binnen het programma te halen. Bij Apple computers kan een camera met FireWire (DV) direct worden aangesloten.

Op de webpagina van BoinxTV, <http://boinx.com/boinxtv/overview/>, vindt u informatie over het kiezen en aansluiten van randapparatuur.



*Een eigen ontwerp. Geen camerabeeld te zien? Nog even de juiste videobron instellen.*

Ulco Schuurmans