

4. Bearbeiten

In der Bearbeitungsansicht wird der Film „geschnitten“ und in die gewünschte Handlungsreihenfolge gebracht. Zudem werden hier Blenden, Effekte oder Titel zugewiesen.

4.1 Begriffsklärung

- *Projekt*: Eine komplette Zusammenstellung inkl. der Effekte, Blenden etc. wird Projekt genannt. Dabei werden in der Projektdatei nur die „Informationen“ über Schnitte, Blenden oder weiterer genutzter Audio-/Video-Dateien abgespeichert und nicht die Dateien selbst! **Wichtig**: Ein Projekt kann aus mehreren Filmen bestehen, mindestens jedoch aus einem!
- *Film*: Eine bearbeitete (inkl. Effekte, Blenden etc.) oder nicht bearbeitete Aufnahme. Ein Film ist ein Bestandteil eines Projektes!
- *Szene*: Ein neuer Abschnitt in einem zusammenhängenden Film, auch als „Take“ oder „Clip“ bezeichnet.
- *Frames*: Einzelnes Videobild. Eine Sekunde Film kann z. B. aus 24, 25, 30 oder 50 Bildern bestehen. Es ist abhängig von dem gewählten Aufnahmeformat.
- *Harter Schnitt*: Direkte Aneinanderreihung von zwei Szenen.
- *Blende*: Ein Übergangseffekt, um von einer Szene zur nächsten nicht durch einen harten Schnitt zu schalten.
- *Titel*: Text, welcher auf das Video überlagert werden kann, z. B. ein Vor- oder Abspann.
- *Objekte*: Filme, Takes, Effekte, Blenden, Titel, Bilder, Audio oder sonstige Elemente, welche in den Film oder auf ein anderes Objekt zugewiesen werden können.
- *Spur*: Bereich, in welchen einzelne Objekte abgelegt werden können. Dabei können Spuren in den Modus Solo „S“ oder Mute „M“ versetzt werden. Solo heißt, diese Spur wird alleine abgespielt, Mute bedeutet diese Spur wird stumm- bzw. ausgeschaltet.
- *Encodieren*: Umwandeln des Films in ein (meistens) komprimiertes Format.

4.2 Die Oberfläche „Bearbeiten“

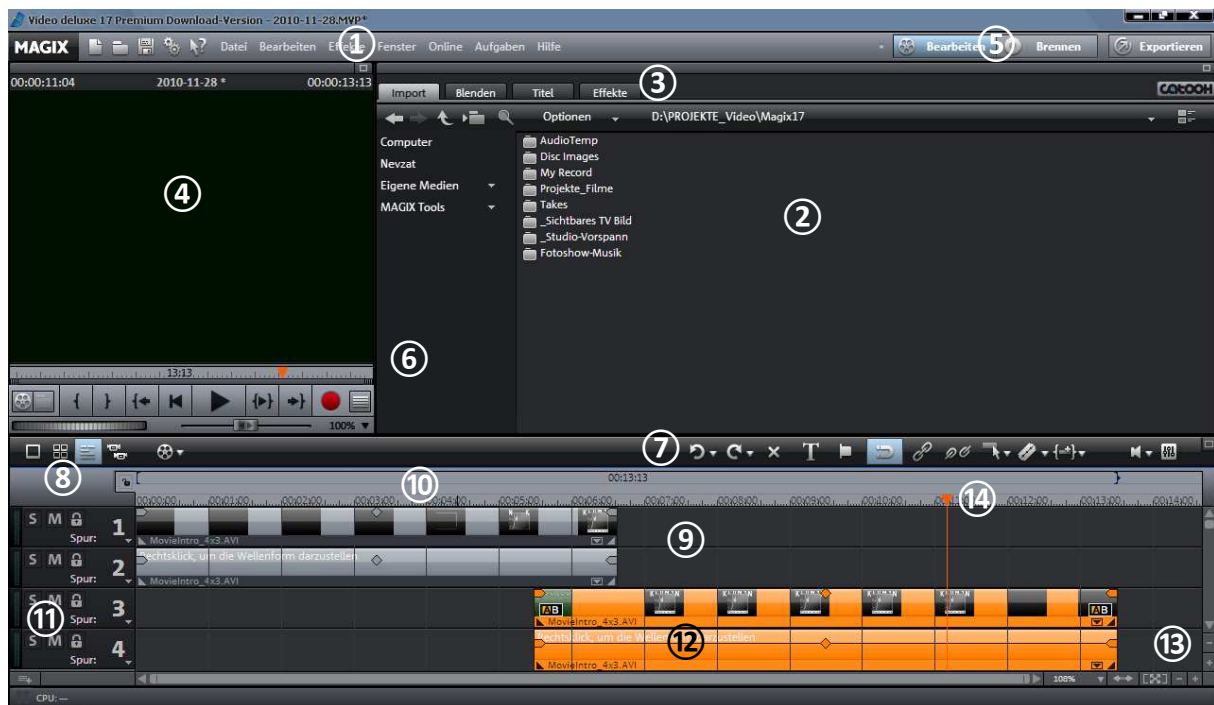



Abb. 4-1: Die Oberfläche "Bearbeiten" und die wichtigsten Komponenten

1. *Menü- und Symbolleiste:* Über die Menüs erreichen Sie die meisten Funktionen. Die Schaltflächen sind für den schnellen Zugriff auf wichtige Befehle.
2. *Media Pool:* Von hier aus importieren Sie Ihre Filme, Bilder, Musik sowie andere Objekte wie Blenden, Titel etc. Mit den Navigationsschaltflächen links oben erreichen Sie alle Verzeichnisse Ihres PCs. 
3. *Register:* Hier können Sie zwischen den Oberflächen Importieren, Blenden, Titel und Effekte umschalten. Klicken Sie auf eine Vorlage (Objekt), um eine Vorschau zu erhalten. „Catooh“ stellt eine Direktverbindung ins Internet her, um den Online-Medienkatalog Catooh von Magix zu öffnen.
4. *Videomonitor:* Zeigt eine Vorschau von Medien und Objekten aus dem Media Pool. Zudem kann das arrangierte Videomaterial gesichtet und kontrolliert werden.
5. *Oberfläche „Brennen“:* Zum Erstellen eines DVD-Menüs und für das anschließende Brennen, wird über diesen Knopf auf die entsprechende Oberfläche gewechselt.
6. *Aufnahmequellen:* Schaltfläche für das Aufnahmequellendialogfeld (s. Kapitel 3.1).

7. *Werkzeugleiste*: Hier gibt es sinnvolle Werkzeuge mit denen sich das Videomaterial schnell und effizient bearbeiten lässt.
8. *Bearbeitungs-Modi*: Für verschiedene Zwecke zur Verfügung gestellte Oberflächen.
 - a. *Übersichtsmodus*: Schnelles arrangieren von Szenen.
 - b. *Storyboard*: Vereinfachte Oberfläche zum Arrangieren und Bearbeiten einzelner Szenen in einem Film, ohne den vollen Funktionsumfang von Magix zu nutzen.
 - c. *Timeline-Modus*: In dieser Ansicht wird die größte Kontrolle und Funktionsvielfalt zur Verfügung gestellt.
 - d. *Multicam*: In dieser Ansicht können Video-Clips von derselben Szene, welche mit zwei Camcordern gleichzeitig aus verschiedenen Aufnahmewinkeln aufgenommen wurden, komfortabler bearbeitet werden.
9. *Arranger (Timeline-Modus)*: Alle Dateien lassen sich hierhin aus dem Media Pool per Drag&Drop auf die Spuren ziehen und positionieren. Weiterhin können hier alle Objekte gezielt bearbeitet werden (Schneiden, Trimmen, etc.).
10. *Zeitskala mit Bereichsmarker*: Hier legen Sie den Abspielbereich fest und können Szenen- oder Kapitelmarker setzen. Die Skale kann je nach Zoomfaktor in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames angezeigt werden.
11. *Spurenkontrolle*: Die einzelnen Spuren können hier mit einem Namen versehen werden (Doppelklick auf den Spurnamen), ausgeschaltet werden (M = Mute), alleine abgespielt werden (S = Solo) oder für die Bearbeitung gesperrt werden (Schloss-Symbol).
12. *Eine Szene (Clip)*: Die in den Arranger eingefügten Clips werden nach dem Auswählen farbig dargestellt. In diesem Clip sind Video- und Tonspur miteinander verkettet.
13. *Zoomoptionen*: Die unterschiedlichen Zoomeinstellungen, vertikal sowie horizontal, helfen dabei, präzise mit den Clips arbeiten zu können.
14. *Positionsmarker*: Gibt die momentane Abspiel- oder je nach Zweck Einfügeposition an.

4.3 Der Videomonitor

Der Videomonitor ist unerlässlich, um das Resultat von z. B. Schnitten oder Effekten zu begutachten. In manchen Fällen hat der Videomonitor weiterhin die Funktion eines Editors.



Abb. 4-2: Der Videomonitor und die Kontrollschaltflächen

- *Jog-/Shuttle-Wheel*: Mit diesen Reglern kann das Video schnell oder Frame für Frame vor- bzw. zurückgespult werden.
- *In-/Out-Marker*: Medien können durch Setzen von In- und Out-Markern in dem Videomonitor schon „vorgetrimmt“ werden. Der orangene Positionsmarker dient dabei als Orientierung für die momentane Markierstelle.
- *Film-/Media Pool-Vorschau*: Durch das Umschalten kann zwischen dem Abspielen des Films von der Timeline und einem Objekt aus dem Media Pool gewählt werden.
- *Abspiel-/Transportkontrollen*: Startet die Vorschau oder setzt den Positionsmarker an den Anfang bzw. zu einer In- oder Out-Marker-Position.
- *Vollbild*: Zeigt die Vorschau im Vollbild-Modus an.
- *Aktuellen Position*: Zeigt die aktuelle Position des mitlaufenden Positionsmarkers an.
- *Endzeit*: Zeigt die Zeit an, wo der aktuelle Film endet bzw. die Länge eines Objektes.

4.4 Der Media Pool

Die einzelnen Objekte aus dem Media Pool lassen sich per Drag&Drop von den verschiedenen Registern aus in den Arranger bzw. auf die Objekte ziehen. Einige der Objekte werden auch per Doppelklick in die Spuren eingefügt.

4.4.1 Register Import

Über dieses Register ist es möglich jegliche Medien in den Formaten, welche Magix unterstützt, zu importieren und im Arranger zu nutzen. (s. a Abb. 4-1)

- *Computer:* Liefert eine Ansicht von allen Laufwerken und Speichermedien, die der Rechner ansprechen kann. Für den Fall, dass Sie eine Datei in einem bestimmten Ordner suchen, können Sie hier das Laufwerk, den Ordner bzw. den/die Unterordner auswählen. Somit gelangen Sie an die gewünschte Datei. Dabei können die Symbole in Abb. 4-3 zur Navigation in den Ordnerpfaden benutzt werden.

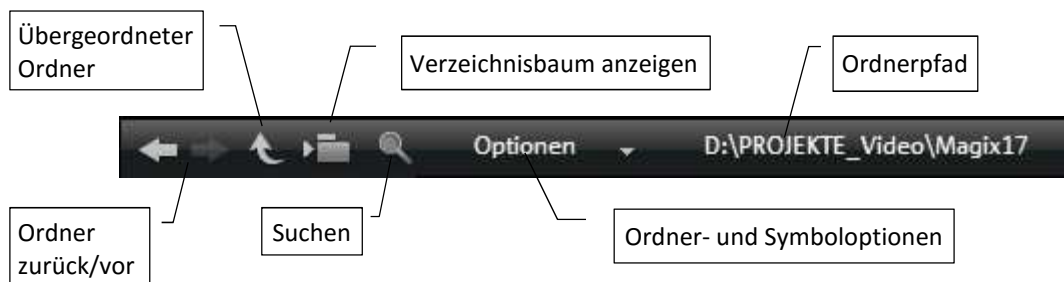


Abb. 4-3: Navigationshilfen im Register "Import"

- *Eigenen Medien:* Hier sind einige Verknüpfungen zu wichtigen Ordnern für den schnellen Zugriff abgelegt. (Folgend eine kleine Auswahl)
 - *Projekte:* Hier werden abgespeicherte Projekte abgelegt.
 - *Takes:* Nach der automatischen Szenenerkennung (s. Kapitel 4.5) werden die einzelnen Szenen eines Videos hier abgelegt. Dies sind keine Video-Dateien, sondern nur die Verknüpfungen zu den jeweiligen Anfangs-Positionen der Szenen. Verwendete Takes werden im Media Pool mit einem roten Viereck an den Symbolen gekennzeichnet.
 - *Aufnahmen:* Hier liegen die Video-Dateien, welche z. B. von einem Camcorder übertragen wurden.

4.4.2 Register Blenden

Blenden werden genutzt, um effektvolle (z. B. 3D-Blenden) oder dezente Überblendungen (z. B. Kreuzblende) zwischen zwei Szenen einzufügen. Mit Überblendungen kann die Wirkung des Geschehens stark beeinflusst werden. Generell sollten effektvolle Überblendungen sparsam eingesetzt werden.

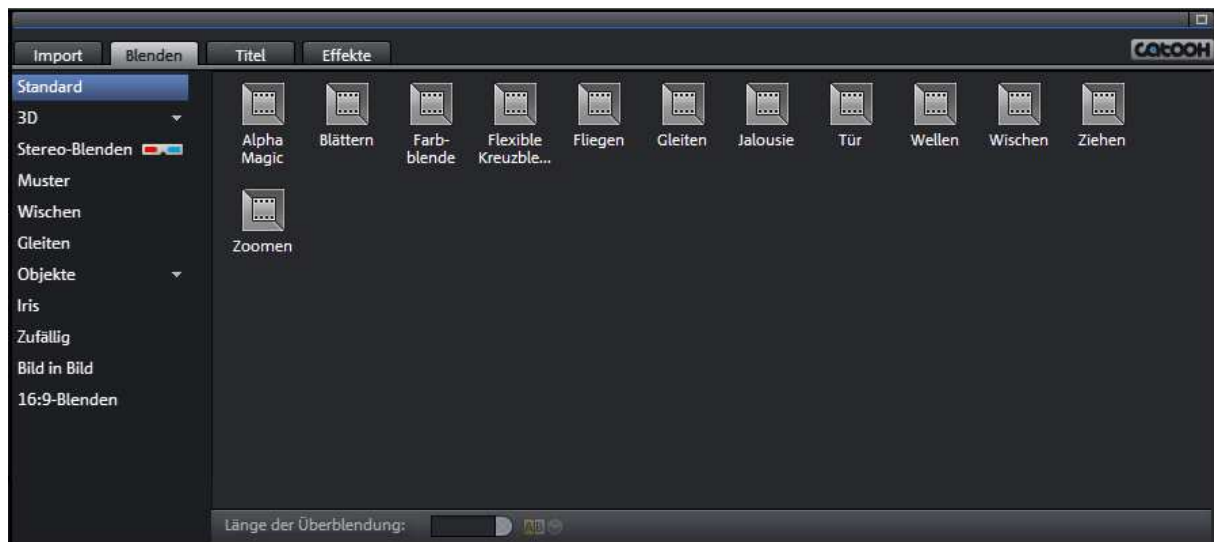


Abb. 4-4: Das Register „Blenden“ (links: Blenden-Kategorien, rechts: Blendenvorlagen)

Für den Bereich „Blenden“ gilt immer:

- Anwenden auf die Objekte im Arranger per Drag&Drop!
- Die Länge einer Blende kann an dem Objekt nachträglich im Arranger durch den Ein-/Ausblenden-Anfasser (s. Kapitel 4.6.2) verändert werden.

4.4.3 Register Titel

Das Thema Titel wird in Kapitel 4.8 gesondert behandelt.

Für den Bereich „Titel“ gilt immer:

- Anwenden der Titel auf die Spur per Drag&Drop! **Oder...**
- Doppelklick auf den Titel! Dabei wird der Titel an dem Positionsmarkern eingefügt!

Notizen:

4.4.4 Register Effekte

Mit Hilfe der Effekte können viele Aufwertungen des Videos erfolgen. Dabei werden die Effekte in zwei Gruppen eingeteilt, Audio- sowie Video-Effekte. Die Effekte werden nicht nur genutzt um Spezialeffekte hinzuzufügen, sondern auch um das Videomaterial zu verbessern.



Abb. 4-5: Das Register „Effekte“ (links: Effekt-Kategorien, rechts: Effektparameter)

Für den Bereich „Effekte“ gelten folgende Zuweisungsregeln:

- Für „Videoeffektvorlagen“ gilt:
Effekt auf das Objekt per Drag&Drop zuweisen!
- Für „Videoeffekte“ gilt:
Das Objekt in der Timeline markieren und die Eigenschaften des ausgewählten Effektes im Media Pool nach Wunsch anpassen!
- Für „Bewegungseffekte“ gilt:
Das Objekt in der Timeline markieren und die Eigenschaften des ausgewählten Effektes im Media Pool nach Wunsch anpassen!
- Für „Audioeffekte → Allgemein“ gilt:
Das Objekt in der Timeline markieren und die Eigenschaften des ausgewählten Effektes im Media Pool nach Wunsch anpassen!

- Für „Audioeffektvorlagen“ gilt:
Effekt auf das Audioobjekt per Drag&Drop zuweisen!

- Für „Designelemente“ gilt:
Effekt auf das Objekt per Drag&Drop zuweisen! Hierbei ist zu beachten, dass Magix mehrere Spuren in Anspruch nehmen kann!
 - *Multi-Bild-in-Bild*: Verschiedene Positionierungen für Bild-in-Bild-Effekte.

 - *Collagen*: Vorgefertigte Bild in Bild Effekte, wo mehrere Bilder/Videos verschachtelt werden können.

 - *Hochkanteffekte*: Schwarze Balken, welche bei Hochkantfotos entstehen würden, können mit diesem Effekt eliminiert bzw. veredelt werden.

 - *Farbflächen*: Die Flächen sind eingeteilt in statische Bilder und bewegte Visualisierungen. Gut für Textpassagen.

 - *Bildobjekte*: Animierte Vollbild- oder Teilbild-Darstellungen.
Hinweis: Das Objekt, das den Effekt zugewiesen bekommen soll, vorher anklicken!

 - *Intros/Outros*: Dies sind fertige Vor-und Abspanne inkl. Ton.

 - *Visuals*: Bewegte Bilder welche sich dem Audiorhythmus anpassen.

Notizen:

4.5 Szenenerkennung

Die Szenenerkennung ist dafür gedacht, um lange Videoclips in einzelne Szenen zu unterteilen. Dabei wird ein Dialogfeld geöffnet, welches wechselnde Szenen automatisch erkennt und diese als einzelne Clips (Takes) in dem „Takes-Ordner“ ablegen kann.

Durchführen der automatischen Szenenerkennung:

1. Das „Rohvideo“ (gesamtes Video), welches in Szenen eingeteilt werden soll, in die Timeline importieren!
2. Einen Rechtsklick auf die Videospur des Rohvideos durchführen!
3. Aus dem Kontextmenü „Szenenerkennung“ auswählen!
4. Im „Szenenwechsel (1)“ → „Suche Starten“ auswählen!
5. Nach dem Suchvorgang in den „Optionen (3)“ → „Alle Szenen als Takes speichern“ wählen und die restlichen Optionen darüber deaktivieren!
6. Mit „OK“ bestätigen!
7. Im „Takes-Ordner“ von Magix (zu finden im Media Pool: „Import → Eigene Medien → Takes“) sind nun die einzelnen Szenen abgelegt.
8. Das Rohvideo aus der Timeline entfernen und die einzelnen Szenen aus dem Takes-Ordner, Clip für Clip nach Bedarf, in die Timeline einfügen!

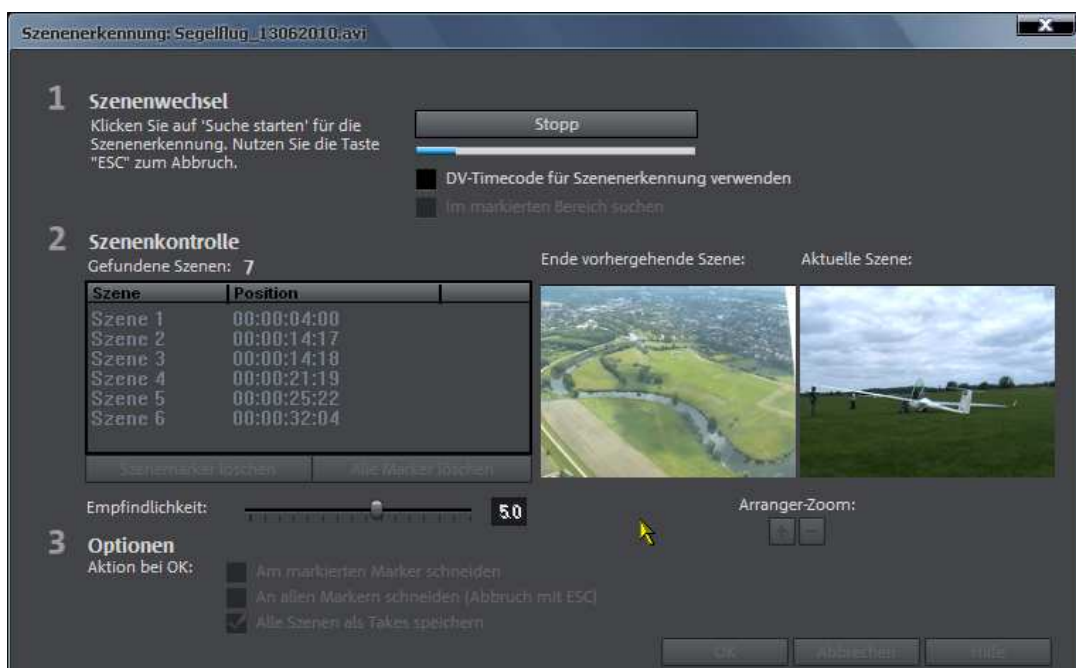


Abb. 4-6: Die automatische Szenenerkennung zum Aufteilen langer Videosequenzen in einzelne Szenen

4.6 Der Arranger (Timeline)

4.6.1 Objekte im Arranger markieren

- *Einzelne Objekte im Arranger markieren:*
Erstes Objekt anklicken, dann $\frac{1}{4}$ halten und die gewünschten Objekte anklicken!
- *Einen Bereich mit Objekten markieren:*
 - Das erste Objekt anklicken, dann $\frac{1}{4}$ halten und das letzte Objekt anklicken! **Oder...**
 - Ein Rechteck um die zu markierenden Objekte bei gehaltener linker Maustaste aufziehen! (Das Rechteck nicht starten, indem es auf einem Objekt angesetzt wird!)

4.6.2 „Anfasser“ an den Szenen (Clips)

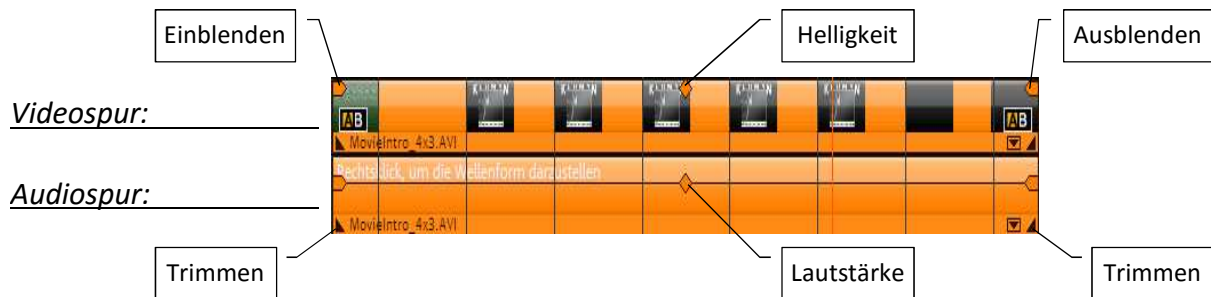


Abb. 4-7: Die Benutzung der "Anfasser" an den Clips

- *Bei Video- und Audioszenen:* Die oberen Anfasser an den Seiten sind zum Ein- und Ausblenden der Szene. Die unteren Anfasser an den Ecken sind zum Kürzen und Verlängern einer Szene (Trimmen).
- *Bei Videoszenen:* Der mittlere Anfasser ist zur Steuerung der Helligkeit.
- *Bei Audioszenen:* Die mittlere Anfasser ist zur Steuerung der Lautstärke.

Notizen:

4.6.3 Zoomen im Arranger

Um die Szenen im Arranger besser betrachten und bearbeiten zu können, ist es möglich die Ansicht zu zoomen. Dafür gibt es die Symbole unten rechts im Arranger.

- *Plus und Minus Symbole:* Schrittweise horizontal und vertikal zoomen.
- *Zoom-Vorgaben:* Es können vorgefertigte Zoomstufen ausgewählt werden.
- *Optimale Ansicht:* Stellt den gesamten Film auf der verfügbaren Arrangerbreite dar.
- *Clip-Zoom:* Ein ausgewählter Clip wird derart herangezoomt, dass die Timeline nur diesen anzeigt.
- *Scrollbalkenenden:* Durch ziehen der Enden des horizontalen Scrollbalkens nach rechts oder links kann der Zoomfaktor zusätzlich verändert werden.

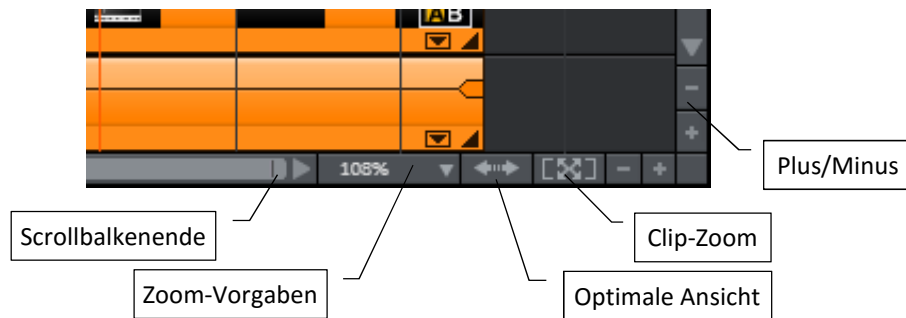


Abb. 4-8: Zoom-Optionen zur Verbesserung der Ansicht

Notizen:

4.6.4 Die Werkzeugleiste

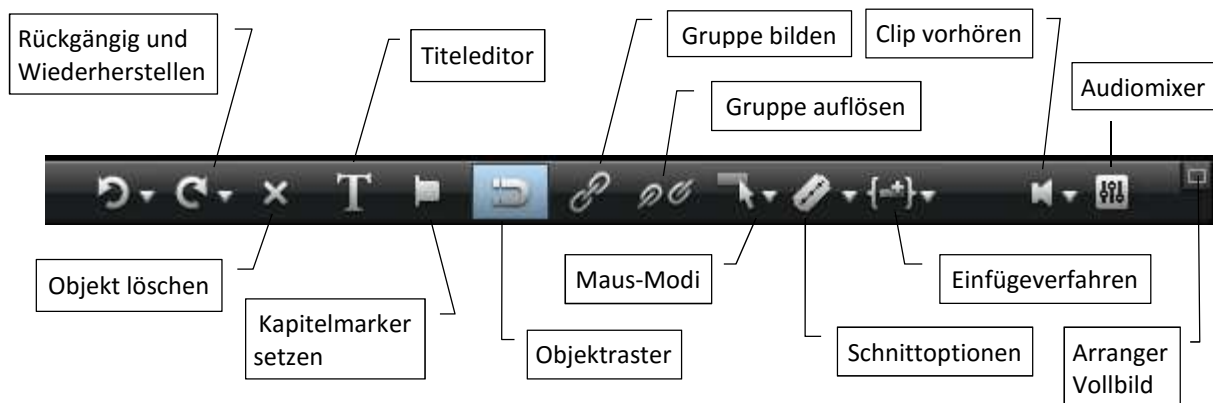


Abb. 4-9: Die Werkzeugleiste in der Version 17

4.6.5 Grundlegende Bearbeitungshilfen

- *Rückgängig / Wiederherstellen:* Wiederrufen von fehlerhaften Aktionen. Die kleinen Dreiecke öffnen eine Liste mit den letzten getätigten Aktionen!
- *Objekte löschen:* Löscht ein Objekt aus der Timeline. Es ist zu beachten, dass dabei eine Lücke an der gelöschten Stelle in der Timeline entsteht.
- *Kopieren/Ausschneiden/Einfügen:* Objekte können kopiert und an einer anderen Stelle in der Timeline verwendet werden. Oder Sie können ein Objekt von einer bestimmten Stelle ausschneiden und an einer anderen Position wieder einfügen.

1. Objekt(e) markieren!
2. Aus dem Menü „Bearbeiten“ den Eintrag „Kopieren“ bzw. „Ausschneiden“ wählen!
3. Den Positionsmarker an die Zielposition setzen!
4. Aus dem Menü „Bearbeiten“ den Eintrag „Einfügen“ wählen!

- *Duplizieren:* Eine besondere Form des Kopierens ist das „Duplizieren“. Dabei wird das markierte Objekt kopiert und gleichzeitig eingefügt.

1. Objekt(e) markieren!
2. Aus dem Menü „Bearbeiten“ den Eintrag „Duplizieren“ wählen!

- *Arranger Vollbild:* Damit können Sie „auf die Schnelle“ evtl. angelegte zahlreiche Spuren ihrer Timeline überblicken.
- *Objektraster:* Objekte werden ohne ungewollte Lücken einfacher aneinandergesetzt.

4.6.6 Gruppieren von Objekten

Das Gruppieren von Objekten bedeutet, dass mehrerer Objekte zu einer Einheit zusammengefasst werden können.

- Video und Originalton einer Szene sind in der Standardeinstellung immer gruppiert, wenn sie in die Timeline platziert werden. Damit ist gewährleistet, dass Video und Ton synchron zueinander sind. Wenn sie den Ton und das Video getrennt voneinander bearbeiten möchten, dann muss die Gruppe aufgelöst werden.
- Gruppierte Objekte werden immer gemeinsam bearbeitet. Z. B. beim Verschieben auf eine andere Spur werden sie gemeinsam verschoben. Zueinander ausgerichtete Objekte bleiben nach dem Verschieben immer noch zueinander ausgerichtet.

Gruppieren:

1. Objekte markieren, welche gruppiert werden sollen!
2. Auf das „Gruppe bilden“ Symbol klicken!

Auflösen einer Gruppe:

1. Objekt markieren, welches aufgelöst werden soll
2. Auf das „Gruppe auflösen“ Symbol klicken

4.6.7 Wichtige Maus-Modi

Wir wollen hier drei wichtige Maus-Modi betrachten. Den „Normalen“- , „Alles verschieben“- und „Stretchen“-Maus-Modus. Für die anderen Maus-Modi s. Handbuch.

- *Normaler-Maus-Modus:* Dies ist der gewöhnliche Mauszeiger, mit dem die Objekte einzeln erfasst und verschoben werden können.
- *Alles verschieben-Maus-Modus:* In diesem Maus-Modus ist es möglich alle Szenen rechts von der markierten Szene aus (alle Objekte, die denselben oder einen späteren Startpunkt als das ausgewählte Objekt haben), bei gehaltener linker Maustaste mitzuziehen und zu verschieben.
- *Stretch-Maus-Modus:* Bei diesem Maus-Modus werden alle verlängerten Clips langsamer und alle verkürzten Clips schneller abgespielt.

4.6.8 Einfügeverfahren

- *Automatisch:* Das neue Material wird an das Ende der Zusammenstellung im Arranger eingefügt.
- *Einspur-Ripple:* Das neue Material wird an der Position des Positionsmarkers eingefügt. Dabei werden die folgenden Szenen nur in dieser Spur nach rechts verschoben. Sollte sich der Positionsmarker vor dem Einfügen in einem Clip befinden, dann wird dieser getrennt und nach dem neuen Clip fortgesetzt.
- *Mehrspur-Ripple:* Das neue Material wird an der Position des Positionsmarkers eingefügt, dabei werden die folgenden Szenen in allen anderen Spuren nach rechts verschoben. Sollte sich der Positionsmarker vor dem Einfügen in einem Clip befinden, dann wird dieser getrennt und nach dem neuen Clip fortgesetzt.
- *Austauschen/Ersetzen:* Eine markierte Szene wird durch das neue Material ersetzt, dabei werden die folgenden Szenen in der Spur nach rechts verschoben.
- *Überschreiben:* Eine markierte Szene wird durch das neue Material ersetzt, dabei wird/werden rechts angrenzende Szenen, je nach Länge des neu eingefügten Materials, überschrieben. Falls die neue Szene kürzer als die zu überschreibende ist, dann bleibt von der alten Szene etwas übrig.

4.6.9 Schnittoptionen

- *Zerschneiden:* Trennen einer Szene an der Position des Positionsmarkers.
- *Anfang entfernen:* Den Anfang einer markierten Szene entfernen, d. h. alles links vom Positionsmarker entfernen.
- *Ende entfernen:* Das Ende einer markierten Szene entfernen, d. h. alles rechts vom Positionsmarker entfernen.
- *Szene entfernen:* Entfernt eine markierte Szene und anschließend wird die entstandene Lücke automatisch geschlossen.
- *Film trennen:* Ab der Position des Positionsmarkers wird der Film getrennt und alles was rechts vom Positionsmarker war, wird als separater Film abgelegt.

Notizen:

4.6.10 Kapitelmarker

Kapitelmarker sind wichtig für die Erstellung von DVD-Menüs. Mit Hilfe von Kapiteln lässt sich der Film in einzelne Abschnitte aufteilen. Kapitelmarker werden in der Zeitskala als blaue Fähnchen angezeigt.

Setzen eines Kapitelmarkers:

1. Den Positionsmarker positionieren
2. Das „Kapitelmarker setzen“ Symbol klicken!

Löschen eines Kapitelmarkers:

1. Den Kapitelmarker mit der rechten Maustaste anklicken!
2. Aus dem Kontextmenü „Löschen“ auswählen!

Umbenennen eine Kapitelmarkers:

1. Den Kapitelmarker mit der rechten Maustaste anklicken!
2. Aus dem Kontextmenü „Umbenennen“ auswählen!
3. Einen Namen vergeben und bestätigen!

Hinweis: Diese Namen werden bei der Menüerstellung (s. Kapitel 6.1) für die einzelnen Kapitel übernommen!

Als weitere Möglichkeit können Kapitel über das Menü „Bearbeiten → Marker → Kapitelmarker automatisch setzen“ nach bestimmten Kriterien, welche in einem Dialogfeld einstellbar sind, gesetzt werden.

Notizen:

4.7 Abspielrichtung und Abspielgeschwindigkeit

Um beispielsweise Aufnahmen von langen Vorgängen zu beschleunigen, oder schnelle Vorgänge verlangsamt darzustellen (Zeitlupe) kann die Abspielgeschwindigkeit beeinflusst werden. Eine Möglichkeit haben wir schon kennengelernt, der „Stretch-Maus-Modus“. Weiterhin kann es manchmal nützlich sein die Abspielrichtung von Videos umzukehren, z. B. wenn die Zoomrichtung verändert werden soll („Rauszoomen“ anstatt „Reinzoomen“).

Abspielgeschwindigkeit ändern:

1. Im Media Pool wählen Sie „Effekte → Videoeffekte → Geschwindigkeit“!
2. Die Geschwindigkeit kann entweder durch den „Faktor“, die „Länge“ oder die „Framerate“ (Bildwiederholrate) verändert werden!

Abspielrichtung ändern:

1. Voraussetzung dafür ist, dass die Gruppierung der Video- und Originaltonspur zuvor aufgelöst wird!
2. Im Media Pool wählen Sie „Effekte → Videoeffekte → Geschwindigkeit“!
3. Durch aktivieren des Kontrollkästchens bei „Reverse“ wird die Abspielrichtung geändert!

Notizen:

4.8 Titeleditor

Mit dem Titeleditor ist es möglich einen Text über einen Film zu legen und diesen zu bearbeiten bzw. mit Effekten zu versehen.

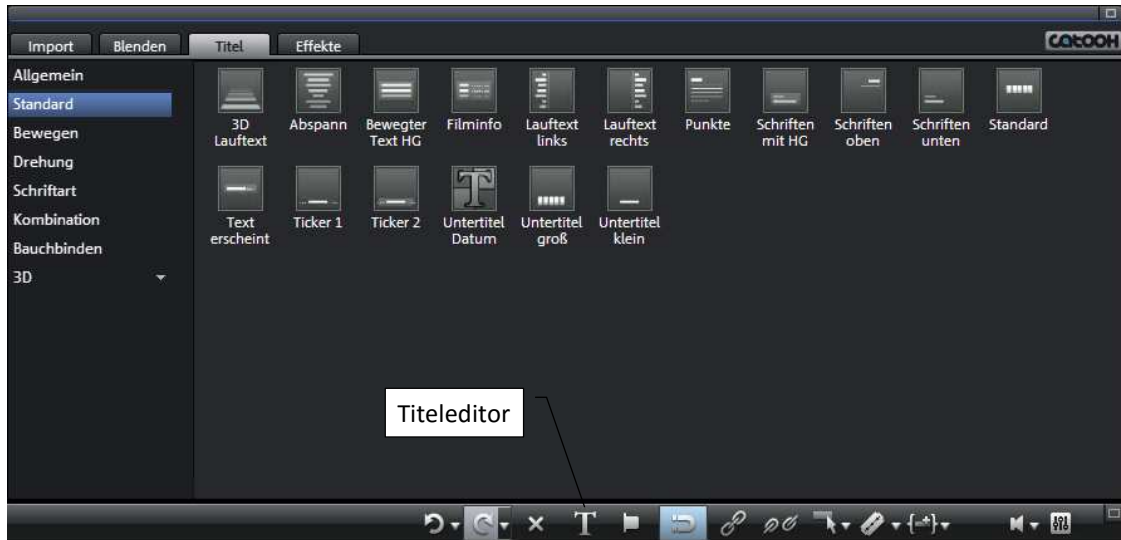


Abb. 4-10: Das Register „Titel“ (links: Titel-Kategorien, rechts: Titelvorlagen)

Ein Titel kann mit Hilfe der Titelvorlagen aus dem Register „Titel“ erstellt werden oder es kann der „Titeleditor“ eingesetzt werden (s. a. Kapitel 4.4.3).

Einen Titel erstellen (s. Abb. 4-11):

1. Eine Vorlage in den Arranger ziehen oder auf die Schaltfläche „Titeleditor“ anklicken!
2. Auf dem Videomonitor erscheint ein Texteditor, in dem der gewünschte Text eingegeben werden kann! Dabei können folgende Parameter („Register Titel → Allgemein“) eingestellt werden:
 - a. Schriftart, -größe, -schnitt und -farbe
 - b. Ausrichtung
 - c. Texteffekte, wie Schattierungen und deren „Erweiterte Einstellungen“
 - d. Eine Bewegungsrichtung und wie lang der Titel abgespielt werden soll (in Sekunden)
 - e. „Position zentrieren“ setzt den Text horizontal sowie vertikal mittig in das Video
3. Die Eingabe mit dem „Häkchen“ bestätigen!
4. Anschließend kann der Text im Videomonitor durch Drag&Drop frei positioniert werden oder durch Ziehen der orangenen Anfasser vergrößert werden!

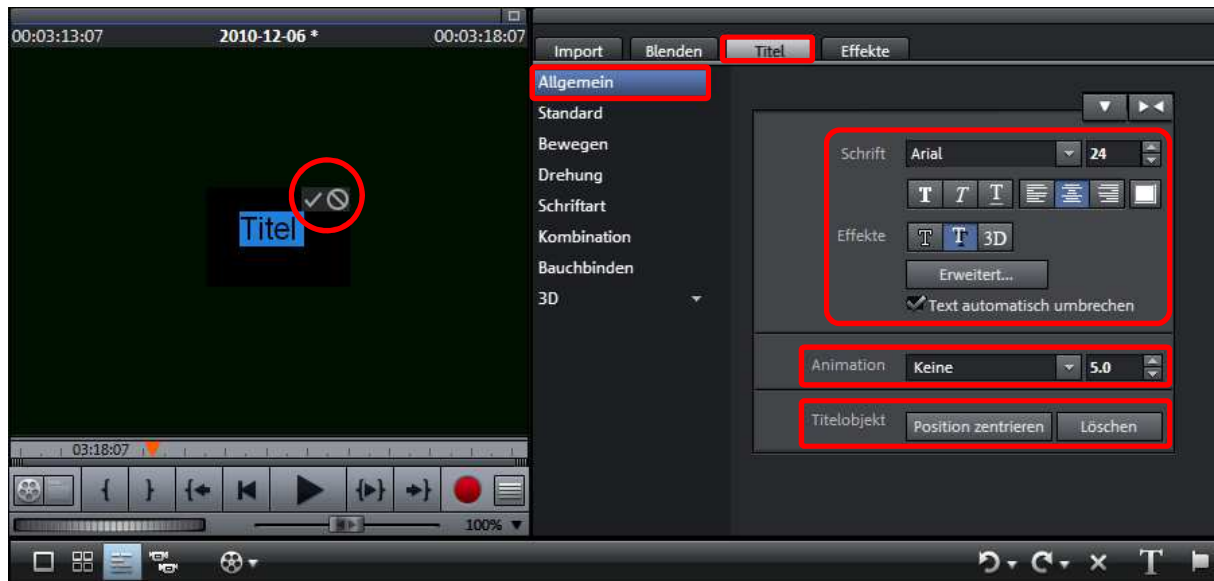


Abb. 4-11: Der Titeleditor und die Titel-Eigenschaften

- Um einen Titel ein- bzw. auszublenden, kann der Anfasser am Anfang bzw. Ende nach innen gezogen werden.
- Die Abspiellänge des Titels kann auch im Arranger durch Ziehen der Anfasser verlängert bzw. verkürzt werden (s. a. Kapitel 4.6.2).

Notizen:

4.9 Position / Größe / Ausschnitt

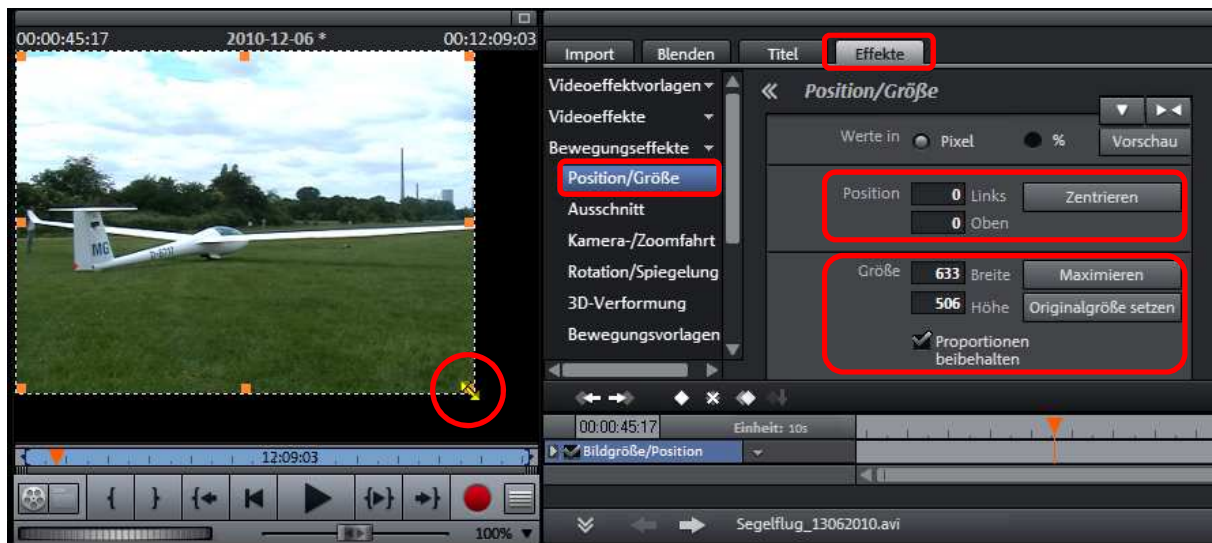


Abb. 4-12: Ändern der Position bzw. Größe des Videos

Größe eines Objektes verändern:

1. Register Effekte → Bewegungseffekte → Position/Größe anwählen!
2. Das zu ändernde Objekt (z. B. eine Szene) markieren!
3. Im Videomonitor mit Hilfe der Anfasser das Objekt verkleinern/vergrößern! **Oder...**
4. Durch eine numerische Eingabe (in Pixeln) in den Eigenschaften die Größe verändern!

Position eines Objektes verändern:

1. Register Effekte → Bewegungseffekte → Position/Größe anwählen!
2. Das zu ändernde Objekt (z. B. eine Szene) markieren!
3. Im Videomonitor mit Hilfe von Drag&Drop die Position verändern! **Oder...**
4. Durch eine numerische Eingabe (in Pixeln) in den Eigenschaften die Position verändern!

Notizen:



Abb. 4-13: Verändern des Ausschnittes von z. B. einer Videoszene

Ausschnitt eines Objektes verändern:

1. Register Effekte → Bewegungseffekte → Ausschnitt anwählen!
2. Das zu ändernde Objekt (z. B. eine Szene) markieren!
3. Im Videomonitor mit Hilfe der Anfasser den Ausschnitt des Objektes verkleinern bzw. vergrößern! **Oder...**
4. Durch eine numerische Eingabe (in Pixeln) in den Eigenschaften den Ausschnitt verändern! Dabei darauf achten, dass die Proportionen und die Bildfüllung angepasst werden!

Notizen:

4.10 Keyframe Animationen

Keyframe Animationen sind individuell einstellbare und auf einzelne Szenen anwendbare Effekte. Dies können z. B. Farb-, Helligkeits- oder aber auch Positionseinstellungen sein.

Wichtig: Nicht allen Effekten kann eine Keyframe Animation zugewiesen werden.

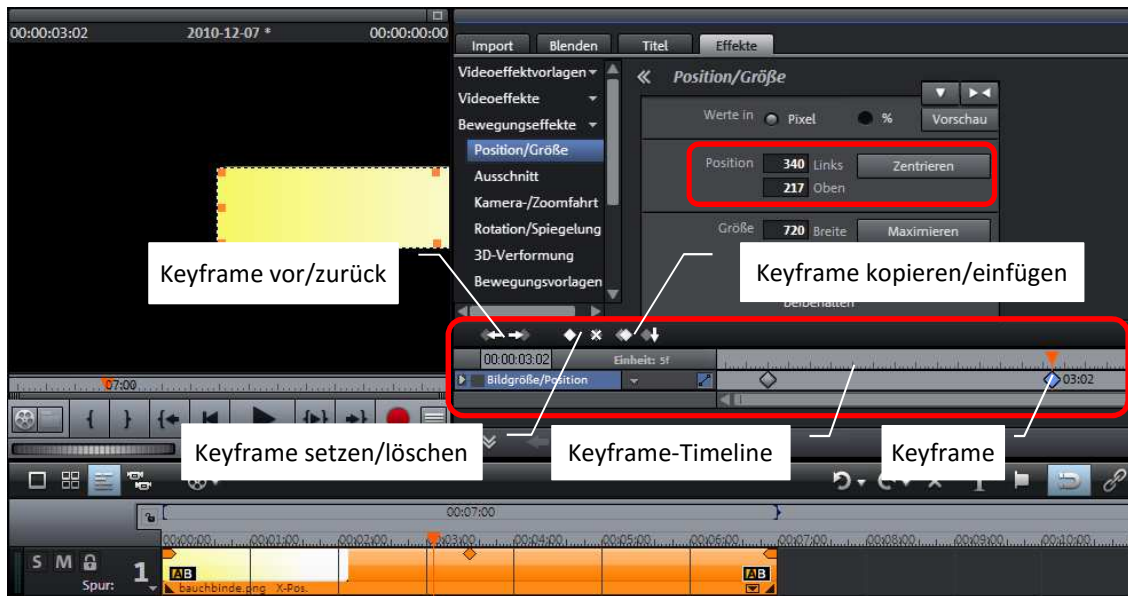


Abb. 4-14: Keyframe Animationen erstellen

Um eine Szene mit einer Keyframe Animation zu versehen geht man folgendermaßen vor:

1. Gewünschte Szene markieren (Video und Audio haben ihre eigenen Effekte)!
2. Register Effekte → gewünschten Effekt auswählen (z. B. Bewegungseffekte → Position/Größe)!
3. Den Positionsmarker an die gewünschte Stelle setzen und z. B. den Wert für die Position einstellen.
4. Mit der Schaltfläche zum Setzen neuer Keyframes den ersten Keyframe erstellen!
5. Weitere Keyframes können durch verschieben des Positionsmarkers und anschließendem ändern des Positionswertes erstellt werden!

Hinweis: Durch ändern des Positionswertes wird das nächste Keyframe automatisch erstellt!

6. Unerwünschte Keyframes werden mit der „Keyframe löschen“ Schaltfläche entfernt!
7. Mit den „Keyframe vor/zurück“ Schaltflächen kann das nächste bzw. vorhergehende Keyframe angesteuert werden!

8. Keyframes können zudem in der Keyframe-Timeline durch Drag&Drop verschoben werden!
9. Keyframes lassen sich markieren, indem auf sie geklickt wird! Um mehrere Keyframes gleichzeitig markieren zu können, müssen die einzelnen Keyframes bei gehaltener STRG-Taste angeklickt werden.
10. Ausgewählte Keyframes können auch kopiert und eingefügt werden!

Beispiel: Lautstärke absenken/anheben mit Hilfe von Keyframes:

1. Mausmodus auf "Objekt" setzen!
2. Clip auswählen und den Positionsmarker an die erste Keyframeposition setzen!
3. Im Mediapool das Register "Effekte -> Audioeffekte -> Allgemein" auswählen!
4. Den "Lautstärke"-Regler auf den gewünschten Wert setzen! *Dadurch wird das erste Keyframe gesetzt und der Effekt in die Keyframe-Effektliste aufgenommen.*
5. Um die Lautstärkekurve (grün) in dem Audio-Clip sehen zu können evtl. das "Augen-Symbol" anklicken!
6. Den Positionsmarker umzusetzen, damit weitere Keyframes erzeugt werden können! *Durch Verändern des Lautstärke-Reglers wird automatisch ein neues Keyframe gesetzt.*
7. Schritt 6 nach Belieben wiederholen!

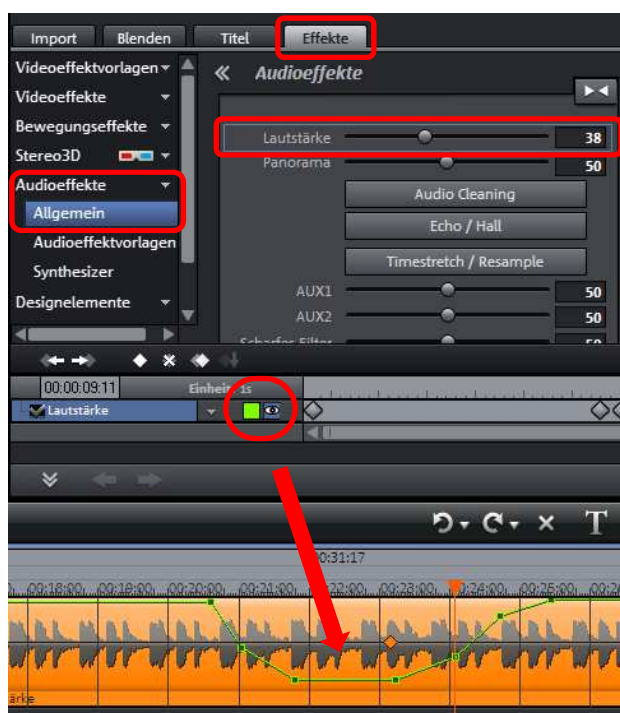
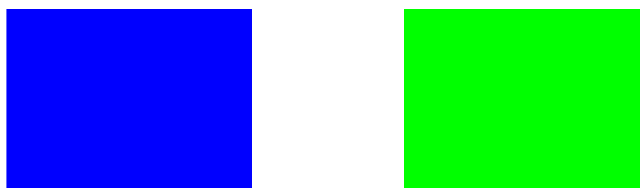


Abb. 4-15: Lautstärken-Einstellung durch Einfügen von Keyframes

4.11 Chroma Key (Green/Blue Screen Effekte)

Blue- bzw. Green Screen Techniken (auch chroma keying genannt) werden eingesetzt, wenn der Hintergrund und der Vordergrund zwei verschiedene Aufnahmen darstellen, welche zusammengefügt werden sollen. Typischer Anwendungsfall mit dem wir täglich konfrontiert werden, sind Nachrichtensendungen. Die Voraussetzung dafür ist, dass das Video, welches im Vordergrund sein wird, vor einer einfarbigen Fläche gedreht sein muss. Vorzugsweise wird ein kräftiges Blau oder Grün für die Fläche gewählt (abhängig von den überwiegenden Farbtönen der im Vordergrund befindlichen Personen oder Gegenständen).



Schematische Darstellung der Vorgehensweise:



Abb. 4-16: Eine Green Screen-Komposition bestehend aus Vorder- und Hintergrund-Video

Hinweise zur Vorbereitung einer Green Screen-Aufnahme:

- Aufnahme-Szenario vor der Green Screen richtig beleuchten! D. h. diffuses bzw. indirekt einfallendes Licht verwenden. Handelnde Personen von „oben“ beleuchten.
- Schatten auf der Green Screen vermeiden! Keine direkte Beleuchtung von vorne bzw. aufzunehmende Gegenstände/Personen weiter von der Green Screen weg platzieren!
- Falten und Knickstellen auf der Green Screen vermeiden! Diese resultieren in Schatten.
- Reflektierenden Stoff vermeiden! Dieser wirft einen ungewollten grünen/blauen Farbstich auf die Gegenstände/Personen ⇒ Effekt lässt sich schlechter Anwenden!
- Für sehr große Green Screen-Flächen kann auch alternativ zu Tüchern eine Green Screen-Farbe aufgetragen werden!

Anwenden des Green Screen Effektes (s. Abb. 4-17):

1. Das Hintergrund-Video wird in Spur 1 platziert! (bzw. in eine Spur über der Vordergrundspur)
2. Das Vordergrund-Video (gedreht vor der „Green Screen“) wird parallel dazu in eine Spur darunter platziert und markiert!
3. Register Effekte → Videoeffekte → Chroma Key aus dem Kontextmenü auswählen!
4. Bei den Eigenschaften als „Auszublendende Farbe“ Grün auswählen!
5. Nun wird die grüne Fläche durchsichtig (transparent) und das Hintergrund-Video scheint an diesen Stellen durch!
6. Mit den Reglern „Schwellenwert“ und „Überblendbereich“ kann eine feine Regelung der Bereiche durchgeführt werden, welche nicht zufriedenstellend transparent erscheinen (z. B. Konturen von Personen/Gegenständen)!

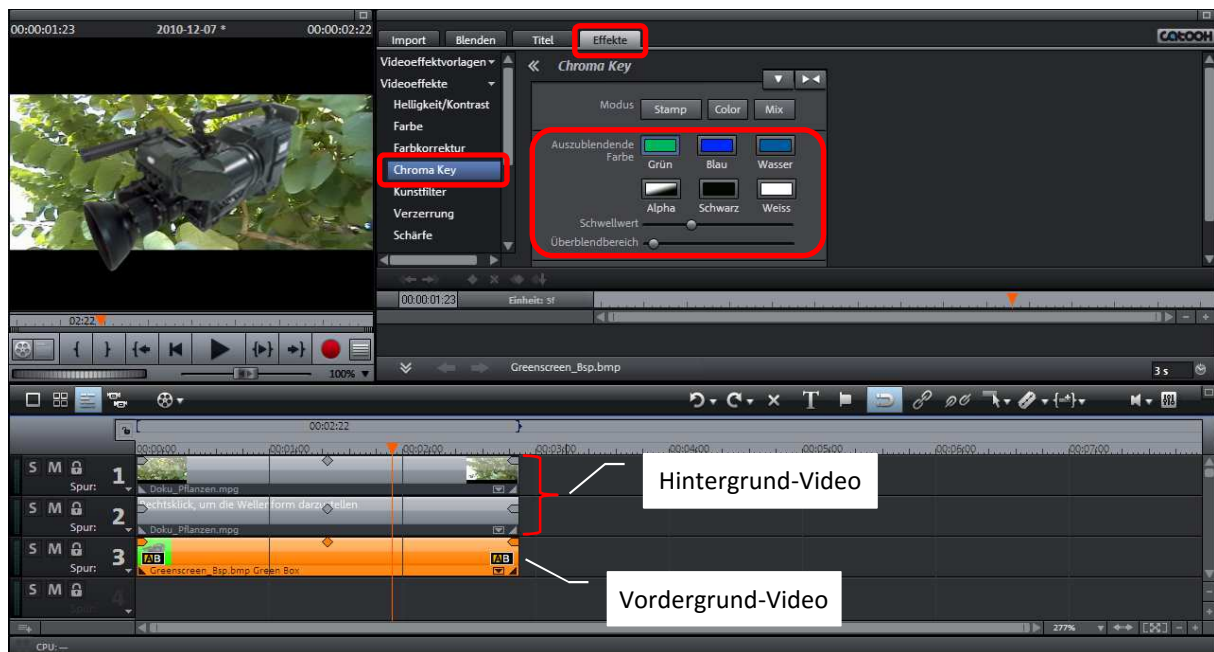


Abb. 4-17: Einstellungen und Komposition eines Green Screen-Effektes mit Hilfe des „Chroma Key-Effektes“

Notizen: