Vorwort

Digitale Bilder sind schon längere Zeit „in". Nun rücken auch die digitalen Filme immer mehr in den Vordergrund. Camcorder und Videobearbeitungskarten werden immer günstiger.

Und neben den „Profis" finden auch immer mehr „Hobbyfilmer" Spaß an der Bearbeitung von digitalen Videos – viele neue Möglichkeiten eröffnen sich Ihnen hier.

Sie haben sich für das professionelle Videobearbeitungsprogramm Premiere 6.5 entschieden? Zugegeben: Die Einarbeitung ist nicht ganz leicht. Die Bedienerführung der Adobe-Programme ist etwas gewöhnungsbedürftig. Haben Sie die „Logik" aber einmal verstanden, werden Sie diese nicht mehr missen wollen.

Auch wenn der Einstieg in Premiere nicht immer leicht ist: Der Aufwand lohnt sich. Viele Funktionen, die andere Videobearbeitungsprogramme nicht bieten können, lassen sich mit Premiere 6.5 erledigen. Erfahren Sie in diesem Buch, welche Möglichkeiten Sie mit diesem funktionsgeladenen Programm haben

In diesem Buch werden Ihnen die Aufgabenstellungen, die Sie mit Premiere erledigen können, anhand vieler praktischer Aufgabenstellungen nahe gebracht.

Ich will Ihnen auch zeigen, wie Sie aus Ihrem Filmmaterial das Beste herausholen können. Praktische Beispiele sollen die Hemmschwelle überwinden helfen, die es bei der Videobearbeitung zweifelsohne noch gibt.

Falls Sie die grundlegenden Fragen zur Videobearbeitung ebenfalls interessieren – unabhängig vom Einsatz von Premiere 6.5 – könnte vielleicht auch das Buch Videobearbeitung für Sie interessant sein. Dieses ebenfalls von mir geschriebene Buch ist bereits in der Hot Stuff-Reihe von Franzis' erschienen.

Ich hoffe, Sie haben nach der Lektüre dieses Buchs nur noch wenige Fragen zum Thema Premiere 6.5. Und wenn doch, dann können Sie sich gerne über gradias@t-online.de an mich wenden. Oder besuchen Sie einmal meine Webseite unter http://www.gradias.de, um zu erfahren, was ich sonst noch so tue.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit Ihrem Videoequipment, Premiere 6.5 und natürlich mit diesem Buch.

Michael Gradias
im Januar 2003

Inhaltsverzeichnis

1 Die Neuerungen von Premiere 6.5 ... 13

1.1 Der Start von Premiere 6.5 ... 13
1.2 Die Neuerungen im Detail ... 14
1.2.1 Die Echtzeitvorschau ... 14
1.2.2 Neue Filter aus Adobe After Effects ... 16
1.2.3 Ein neues Dialogfeld zur DV-Aufnahme ... 32
1.2.4 Ein neuer MPEG Encoder ... 34
1.2.5 DVDit! 2.5 LE ... 36
1.2.6 Neue Möglichkeiten mit dem Title Designer ... 37
1.2.7 Neue Werkzeuge für die Tonmischung ... 38

2 Der erste Film ... 43

2.1 Die Arbeitsoberfläche von Premiere 6.5 ... 43
2.2 Die Elemente der Arbeitsoberfläche ... 46
2.2.1 Das Projektfenster ... 47
2.2.2 Das Schnittfenster ... 49
2.2.3 Das Monitorfenster ... 50
2.2.4 Die Palettenfenster ... 51
2.3 Aufnehmen von Filmmaterial ... 52
2.3.1 Die Möglichkeiten des Filmaufnahme-Fensters ... 55
2.3.2 Direktaufnahme per Steuerschalter ... 57
2.4 Filme im Schnittfenster bearbeiten ... 60
2.4.1 Filme trimmen ... 62
2.4.2 Die Ansicht des Schnittfensters ändern ... 65
2.4.3 Filme auseinander schneiden ... 67
2.4.4 Filmschnipsel löschen und sortieren ... 69
2.5 Überblendungen anbringen ... 72
2.6 Einsatz von Videoeffekten ... 76
2.7 Einen Titel gestalten ... 78
2.8 Überlagerungsspuren verwenden ... 82
2.9 Audioclips einfügen ... 83
2.10 Den fertigen Film exportieren ... 85

3 Mit Projekten arbeiten ... 89

3.1 Benutzerdefinierte Projekteinstellungen ... 89
3.1.1 Die Videofilter-Einstellungen ... 90
3.1.2 Die Audio-Einstellungen ... 91

3.1.3 Die Keyframe und Rendern-Optionen ... 92
3.1.4 Die Aufnehmen-Optionen ... 93
3.2 Speichern der Einstellungen ... 94
3.2.1 Die Einstellungen überprüfen ... 95
3.2.2 Erweiterte Exporteinstellungen ... 96
3.2.3 Speichern des Projekts ... 97
3.3 Allgemeine Grundeinstellungen ... 98
3.3.1 Optionen zum automatischen Speichern ... 99
3.3.2 Speicher-Pfade festlegen ... 100
3.3.3 Optionen für das Titelfenster ... 100
3.4 Der Aufbau von Projekten ... 101
3.4.1 Das Projektfenster füllen ... 103
3.4.2 Die Organisation im Projektfenster ... 107
3.4.3 Optionen des Projektfensters ändern ... 109
3.4.4 Nach Elementen suchen ... 112
3.5 Drucklisten erstellen ... 113
3.6 Arbeiten mit dem Storyboard ... 116

4 Filme perfekt aufnehmen ... 123

4.1 Vorbereitungen für die Aufnahme ... 124
4.2 Das Filmmaterial sichten ... 125
4.3 Die aufzunehmenden Filmteile bestimmen ... 128
4.3.1 Die Optionen der Batchliste ... 131
4.4 Die Batchliste aufnehmen ... 135
4.5 Weitere Aufnahmemöglichkeiten ... 138
4.6 Ein paar nützliche Hinweise ... 142
4.6.1 Zum Abschluss ... 143

5 Mit Filmclips arbeiten ... 145

5.1 Die Arbeit mit dem Clipfenster ... 145
5.1.1 Schneiden im Clipfenster ... 148
5.1.2 Mit Marken arbeiten ... 151
5.1.3 Weitere Optionen des Clipfensters ... 153
5.1.4 Das Ergebnis ins Schnittfenster übertragen ... 157
5.2 Die Arbeit mit dem Monitorfenster ... 159
5.2.1 Optionen des Monitorfensters ... 159
5.2.2 Die zusätzlichen Bedienelemente des Monitorfensters ... 162
5.3 In der Trimmen-Ansicht arbeiten ... 164
5.4 Die Bearbeitung im Schnittfenster ... 169
5.4.1 Mehrere Spuren auswählen ... 172
5.4.2 Filme im Schnittfenster anpassen ... 176
5.4.3 Das Zerschneiden von Filmclips ... 183
5.4.4 Schützen von Clips oder Spuren ... 186
5.4.5 Überlagern der Filme ... 188
5.5 Weitere Spuren hinzufügen ... 191
5.5.1 Spuren ein- und ausblenden ... 193

5.6 Die Navigation im Schnittfenster ... 195
5.7 Den Arbeitsbereich bestimmen ... 197

6 Überblendungseffekte einsetzen ... 201

6.1 Grundsätzliches zu Effekten ... 201
6.2 Die Verwaltung der Übergangseffekte ... 202
6.3 Überblendungseffekte sinnvoll anwenden ... 209
6.4 Überblendungseinstellungen anpassen ... 212
6.5 Die unterschiedlichen Überblendungen ... 217
6.5.1 Der Map-Ordner ... 217
6.5.2 Die QuickTime-Effekte ... 218
6.5.3 Die Zoom-Überblendungen ... 219
6.5.4 Der Ordner Spezialeffekt ... 219
6.5.5 Der Blende-Ordner ... 221
6.5.6 Die Wischen-Überblendungen ... 222
6.5.7 Die Überschieben-Überblendungen ... 226
6.5.8 Überblendungen Seite aufrollen ... 228
6.5.9 Die Überblendungen 3D-Bewegung ... 229
6.5.10 Die Dehnen-Überblendungen ... 232
6.5.11 Die Irisblende-Überblendungen ... 233

7 Filmclips animieren und Transparenzen einsetzen ... 237

7.1 Der Bewegungseditor ... 237
7.2 Die Transparenz-Einstellungen ... 238
7.3 Filmclips animieren ... 239
7.3.1 Eine eigene Bewegung erstellen ... 241
7.3.2 Weitere Optionen des Bewegungseditors ... 249
7.4 Mit transparenten Bereichen arbeiten ... 252
7.5 Audiospuren anpassen ... 257
7.6 Überlagerungen mit Keys ... 261
7.6.1 Der Key-Typ Chroma ... 263
7.6.2 Der Key-Typ RGB-Differenz ... 269
7.6.3 Der Key-Typ Luminanz ... 269
7.6.4 Der Key-Typ Alpha-Kanal ... 271
7.6.5 Der Key-Typ Bildmaske ... 275
7.6.6 Der Key-Typ Differenzmaske ... 277
7.6.7 Verschiedene Farbmasken ... 279
7.6.8 Die Keys Multiplizieren und Negativ multiplizieren ... 280
7.6.9 Der Key Bewegte Maske ... 280

8 Mit Videofiltern arbeiten ... 283

8.1 Der Einsatz von Videofiltern ... 283
8.2 Arbeiten mit Keyframes ... 286
8.2.1 Mit mehreren Keyframes arbeiten ... 289
8.2.2 Effekte ineinander überblenden ... 290
8.2.3 Einige weitere Effektfunktionen ... 292

8.2.4 Effekteinstellungen auf andere Filmclips übertragen ... 293
8.3 Die verfügbaren Videofilter ... 296
8.3.1 Die QuickTime-Effekte ... 296
8.3.2 Die Filter des Time-Ordners ... 298
8.3.3 Die Filter des Video-Ordners ... 299
8.3.4 Die Filter im Anpassen-Ordner ... 300
8.3.5 Die Videofilter im Perspektive-Ordner ... 305
8.3.6 Die Videofilter des Kanäle-Ordners ... 308
8.3.7 Die Weichzeichnungs-Videofilter ... 309
8.3.8 Die Videofilter des Stilisieren-Ordners ... 315
8.3.9 Die Filter des Ordners Bild einstellen ... 324
8.3.10 Die Videofilter des Verzerren-Ordners ... 325
8.3.11 Die Scharfzeichnungsfilter ... 332
8.3.12 Die Videofilter im Vergröberung-Ordner ... 332
8.3.13 Die Videofilter des Transformieren-Ordners ... 333
8.3.14 Der Blendenflecke-Filter im Rendern-Ordner ... 338

9 Der Ton macht die Musik ... 341

9.1 Die generellen Audiofunktionen ... 341
9.2 Nachvertonen von Filmen ... 343
9.2.1 Verwenden von fremden Audioclips ... 347
9.3 Verwendung des Audio-Mixers ... 353
9.4 Audiofilter einsetzen ... 359
9.4.1 Die Audiofilter des Dynamics-Ordners ... 359
9.4.2 Die Filter des EQ-Ordners ... 360
9.4.3 Die Widerhall-Effekte ... 360
9.4.4 Die Filter im Kanal-Ordner ... 360
9.4.5 Die Filter des Bandpass-Ordners ... 361
9.4.6 Der Audiofilter Multi-Effekt ... 361
9.4.7 Die Audiofilter des Ordners Widerhall & Verzögerung ... 361

10 Einzelbildbearbeitung ... 363

10.1 Einzelbilder importieren ... 363
10.2 Bildsequenzen importieren ... 365
10.2.1 GIF-Animationen importieren ... 367
10.3 Eine Diaschau erstellen ... 368
10.3.1 Ton hinzufügen ... 373
10.3.2 Einfügen der Filmtitel ... 374
10.4 Filmbilder einfrieren ... 383
10.5 Einzelbilder bearbeiten ... 387
10.5.1 Fehlerhafte Einzelbilder entfernen ... 387
10.5.2 Einzelbilder per Bildbearbeitung retuschieren ... 389
10.5.3 Die Sache mit den Halbbildern ... 392
10.5.4 Filmstreifen-Dateien verarbeiten ... 394

11 Filmtitel erstellen ... 411

11.1 Das Arbeitsfenster des Title Designers ... 411
11.2 Mit Vorlagen arbeiten ... 412
11.3 Die Bedienung des Title Designers ... 414
11.4 Titel „manuell“ aufbauen ... 418
11.4.1 Titel vor farbigem Hintergrund ... 420
11.4.2 Halbtransparente Schriften ... 422
11.5 Titel in Bewegung versetzen ... 423
11.5.1 Die Geschwindigkeit der Bewegung ändern ... 425
11.6 Effektvolle Titel gestalten ... 426
11.6.1 Trennungen vom Untergrund ... 426
11.6.2 Mit Schatten arbeiten ... 428
11.6.3 Plastische 3D-Titel erstellen ... 430
11.7 Titel mit Formen kombinieren ... 433
11.7.1 Mit Verläufen arbeiten ... 439

12 Das Ergebnis exportieren ... 443

12.1 Filme für den Export vorbereiten ... 443
12.2 Die Ergebnisse auf Band ausgeben ... 445
12.2.1 Die Projekteinstellungen prüfen ... 445
12.3 Filme auf der Festplatte speichern ... 448
12.3.1 Filme in der bestmöglichen Qualität speichern ... 449
12.3.2 „Fast“ optimale Ergebnisse erstellen ... 451
12.3.3 Kleinere Dateigrößen durch kleinere Filmbilder ... 453
12.3.4 Einzelbilder exportieren ... 454
12.3.5 Den Ton getrennt speichern ... 455
12.4 Die Ausgabe auf CD oder DVD ... 456
12.4.1 Der Adobe MPEG Encoder ... 458
12.5 Filme für das Web ... 461

13 DVDs mit DVDit! LE 2.5 erstellen ... 465

13.1 DVDit! starten ... 465
13.2 Die DVD zusammenstellen ... 468
13.2.1 Erstellen der Menüstruktur ... 470
13.2.2 Weitere Elemente einfügen ... 472
13.2.3 Die Projekteinstellungen ... 477

14 Die CD zum Buch ... 481

Stichwortverzeichnis ... 483

1 Die Neuerungen von Premiere 6.5

Die Neuerungen von Premiere sind kein Quantensprung – aber dennoch: Es gibt einige sehr spannende neue Funktionen, die wir Ihnen in diesem Kapitel anhand von Beispielen näher bringen wollen.

Besonders in puncto Leistungsfähigkeit hat Premiere dazugewonnen – aber dazu später mehr. Außerdem sind gerade im Exportbereich – zum Beispiel für die DVD-Produktion – wichtige Funktionen dazugekommen, die wir Ihnen auch noch genauer vorstellen werden.

1.1 Der Start von Premiere 6.5

Nach dem Start von Premiere 6.5 gibt es zunächst einmal nicht allzu viel Neues zu entdecken. Die Arbeitsoberfläche gleicht der, die Sie von der Vorgängerversion bereits kennen.

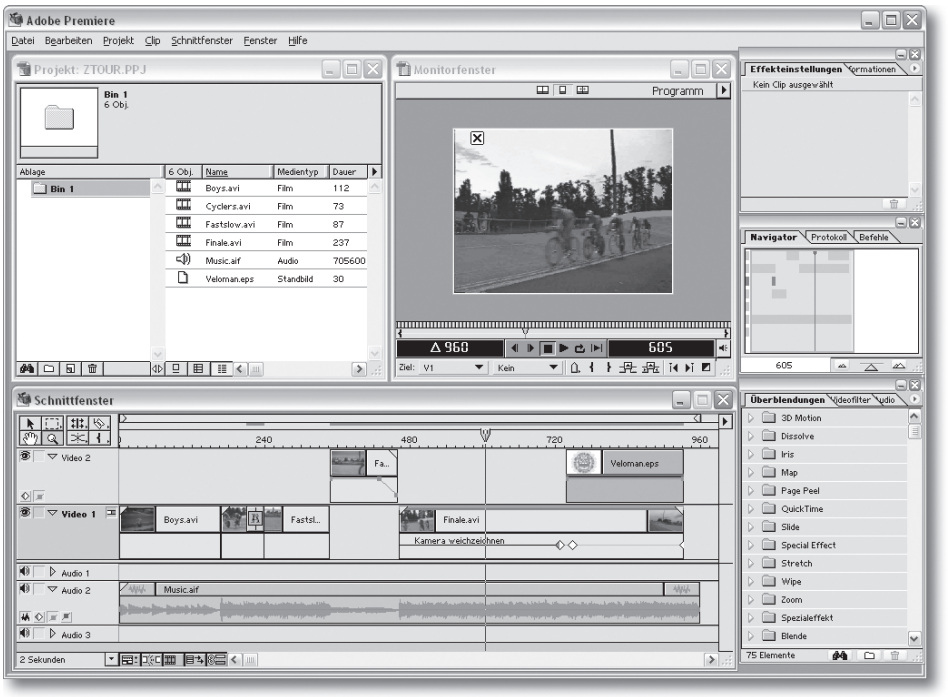


Bild 1.1: Die Arbeitsoberfläche von Premiere 6.5

1.2 Die Neuerungen im Detail

Dieses Kapitel ist für diejenigen gedacht, die bereits mit einer Vorgängerversion von Premiere gearbeitet haben. Daher setzen wir hier Grundkenntnisse voraus. Anwender, die Premiere 6.5 erstmals benutzen, können daher dieses Kapitel getrost überspringen.

Öffnen Sie nun irgendein Projekt. Verwenden Sie dazu die Funktion *Datei/Öffnen*. Laden Sie beispielsweise das mitgelieferte Projekt *Ztour.ppj*, das Sie im Premiere 6.5-Ordner *Sample Folder* finden. Die letzte Abbildung zeigte diese Situation.

1.2.1 Die Echtzeitvorschau

Sie wollen sich den fertigen Film samt Überblendungen, Titel und Effekten ansehen? Und das ohne einen langen Rendervorgang? Kein Problem: Premiere 6.5 bietet nun eine Software-basierte Echtzeitvorschau an.

TIPP Die Software-basierte Echtzeitvorschau hat zur Folge, dass alle Effekte, Titel oder Überblendungen – auch ohne zusätzliche Hardware – ohne das zeitaufwändige Rendern angezeigt werden können.

1 Drücken Sie die ↵-Taste. Damit starten Sie die Vorschau des Films im Monitorfenster. Dabei werden beispielsweise auch – wie nachfolgend zu sehen ist – Bewegungseffekte mit angezeigt. In dem abgebildeten Beispiel wird eine EPS-Datei bewegt und dabei gleichzeitig gedreht.

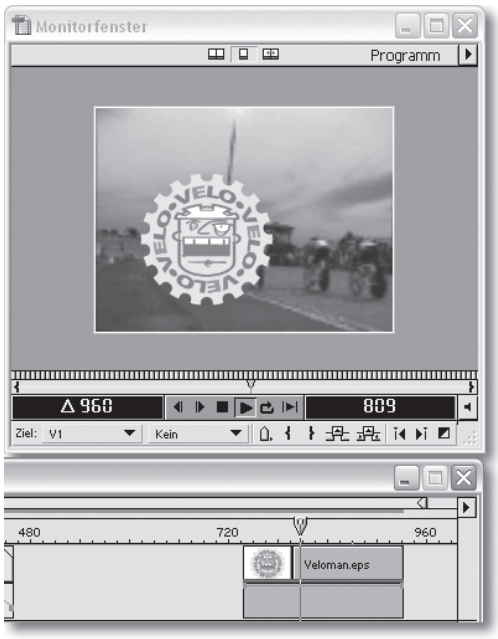


Bild 1.2: Starten der Echtzeitvorschau

TIPP Beim Abspielen wird in der Echtzeitvorschau die Videoqualität sowie die Framerate dynamisch angepasst. Je leistungsschwächer die von Ihnen verwendete Hardware ist, umso schlechter wird die Bildqualität. Außerdem wird unter Umständen die eingestellte Bildrate nicht mehr eingehalten, was zu einer ruckenden Vorschau führen könnte.

2 Bei Ihnen ist die Grafik nicht zu sehen? Dann drücken Sie die Tastenkombination ⇧+↵. Diese Tastenkombination ist notwendig, wenn in dem Dialogfeld der Funktion *Projekt/Projekteinstellungen/Keyframe und Rendern* die Option *Echtzeitvorschau* nicht aktiviert wurde.

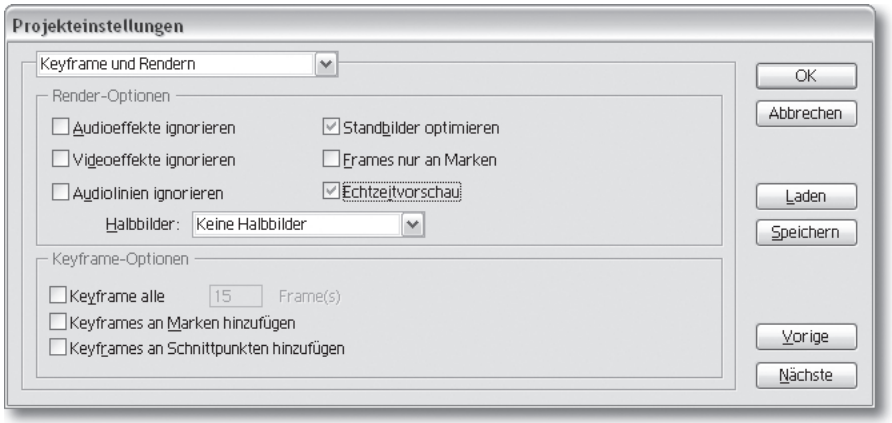


Bild 1.3: Die Option Echtzeitvorschau

3 Es ist empfehlenswert diese Option zu aktivieren. Dann brauchen Sie nämlich jeweils nur die ↵-Taste zum Starten der Vorschau einzusetzen. Das ist die einfachere Variante. Verwenden Sie bei aktivierter Option *Echtzeitvorschau* die Tastenkombination ⇧+↵, wird die Vorschau gerendert.

TIPP Die Option RAM-Vorschau gibt es wegen dieser Neuerung jetzt nicht mehr. Sie ist ersatzlos gestrichen.

4 Diese Neuerung spart eine Menge Zeit ein. Die unter Umständen verminderte Bildqualität kann daher in Kauf genommen werden.

5 Um die Vorschau ohne die Effekte oder Überblendungen und Titel anzuzeigen, verwenden Sie einfach die ␣-Taste. Dies entspricht dem Starten über die Play-Taste im Monitorfenster. Zum Stoppen der Vorschau kann in allen Fällen die Esc-Taste verwendet werden.



Bild 1.4: Starten über das Monitorfenster

1.2.2 Neue Filter aus Adobe After Effects

Insgesamt sind fünf neue Effekte aus den After Effects dazugekommen, und zwar der *Kanal-Weichzeichner*, *Überblenden-*, *Blitz-*, *Verlauf-* und *Strudel*-Effekt.

Der Kanal-Weichzeichner

Diesen Effekt können Sie verwenden, um das Filmbild weichzuzeichnen – und zwar getrennt nach den verschiedenen Farbkanälen. Dabei kann die Weichzeichnung sowohl horizontal als auch vertikal oder in beide Richtungen erfolgen.

1 Öffnen Sie im *Videofilter*-Palettenfenster den Ordner *Weichzeichnungsfilter*. Dort finden Sie unter anderem den neuen *Kanal-Weichzeichner*.

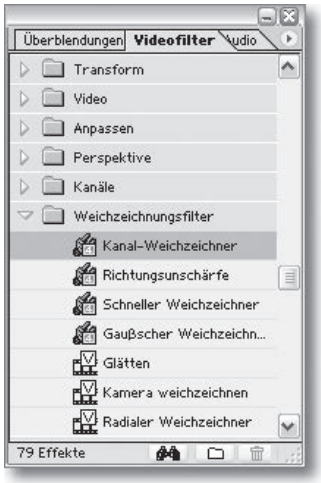


Bild 1.5: Ein neuer Filter

2 Ziehen Sie den Filter mit gedrückter linker Maustaste aus dem Palettenfenster auf den Filmclip, den Sie weichzeichnen wollen. Lassen Sie die Maustaste los, wenn der Filmclip markiert ist.

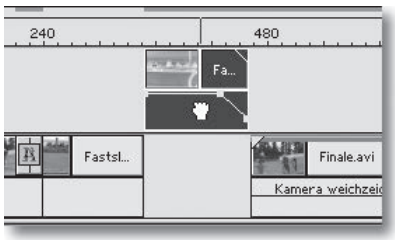


Bild 1.6: Anwenden des Filters

3 Anschließend können Sie die Einstellungen des Effekts im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster verändern. Dabei stehen die nachfolgend abgebildeten Optionen zur Verfügung:



Bild 1.7: Die verfügbaren Optionen

4 Sie können die Einstellungen für die drei Farbkanäle sowie den Alphakanal entweder durch verschieben des Schiebereglers verändern oder Sie klicken den darüber stehenden Wert an. Dann kann die Angabe im folgenden Dialogfeld numerisch exakt eingegeben werden.

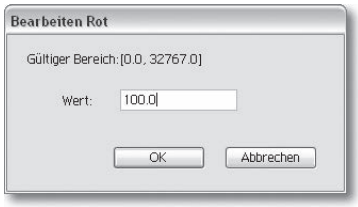


Bild 1.8: Exaktes Ändern der Werte

5 Bei diesem Filter lohnt das Experimentieren. Beim Weichzeichnen eines einzelnen Kanals wird das Ergebnis nicht etwa deutlich unscharf, sondern es entsteht dabei lediglich eine Art „Farbstich". Nachfolgend sehen Sie links das Ausgangsbild und rechts wurde der Rot-Kanal mit dem Wert 100 weichgezeichnet.



Bild 1.9: Weichzeichnen des Bilds

TIPP Die Option *Kantenpixel wiederholen* sorgt dafür, dass an den Rändern des weichgezeichneten Clips die Pixel wiederholt werden. So wird verhindert, dass an den Rändern der Effekt halbtransparent wirkt.

6 Spannend ist auch der Einsatz der Option *Richtung*. Probieren Sie doch beispielsweise einmal die folgenden Einstellungen aus. Dabei wurden zwei Kanäle mit dem Maximalwert weichgezeichnet und der dritte nicht. Als Richtung haben wir *Horizontal* eingestellt.



Bild 1.10: Die verwendeten Einstellungen

7 Das Ergebnis ist ein Falschfarbenbild mit verwaschenem Hintergrund. Es sieht etwas wie ein „Kunstwerk" à la Warhol aus. Sehen Sie es sich im Original an – als Schwarzweißdruck wirkt es natürlich nicht so toll.



Bild 1.11: Das Ergebnis sieht interessant aus

8 Eine interessante – fast gemäldeartige – Wirkung erreichen Sie auch mit den folgenden Einstellungen. Hier erhielt der *Alphakanal* den maximalen Wert. Es muss außerdem unbedingt die Option *Kanten wiederholen* deaktiviert werden.



Bild 1.12: Eine interessante Filtereinstellung

Der Überblenden-Effekt

Der nächste Effekt dient zum Überblenden zweier Filmclips in einem von fünf verschiedenen Modi. Voraussetzung dafür sind natürlich zwei übereinander liegende Filmclips. Dabei wird der erste Clip aus- und der zweite Clip eingeblendet.

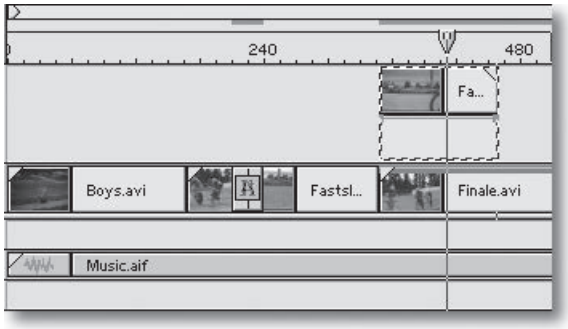


Bild 1.13: Die Ausgangssituation

1 Ziehen Sie den *Überblenden*-Videoeffekt aus dem *Kanäle*-Ordner des *Videofilter*-Palettenfensters auf den Filmclip in der Video 2-Spur.

Im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster finden Sie dann die nachfolgend abgebildeten Optionen vor. Hier gibt es verschiedene Optionen, um die Filme ineinander zu überblenden.

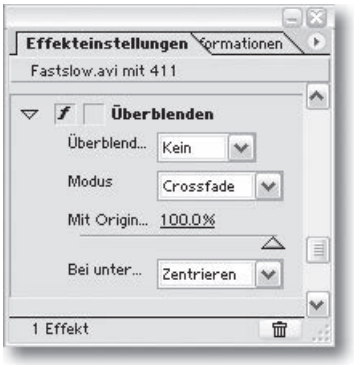


Bild 1.14: Die Überblenden-Einstellungen

2 Stellen Sie im *Überblendungsebene*-Listenfeld die Videospur ein, in die überblendet werden soll – in unserem Beispiel also die Spur V1a.

Im Feld *Mit Original mischen* können Sie einstellen, wie stark die Ebenen überblendet werden sollen. Soll die Ebene auf der Video 2-Spur stärker zu sehen sein, verwenden Sie einen Wert von über 50 %, im anderen Fall muss er unter 50 % liegen. Dann ist der Film der Video 1-Spur stärker zu sehen. Bei einem Wert von 50 % sind demnach beide Filmclips gleich stark zu sehen – wie es in der folgenden Abbildung zu erkennen ist.

Die Einstellung des Werts kann entweder über den Schieberegler verändert werden, oder Sie klicken auf den angezeigten Wert, um die Angabe numerisch exakt vorzunehmen.



Bild 1.15: Gleichmäßige Überblendung zweier Filmclips

3 Interessant sind die Optionen im *Modus*-Listenfeld. Hier finden Sie fünf verschiedene Möglichkeiten, wie die Filme ineinander überblendet werden sollen. Der Modus *Crossfade* ist dabei standardmäßig vorgegeben. Hierbei findet eine „einfache" Überblendung statt.

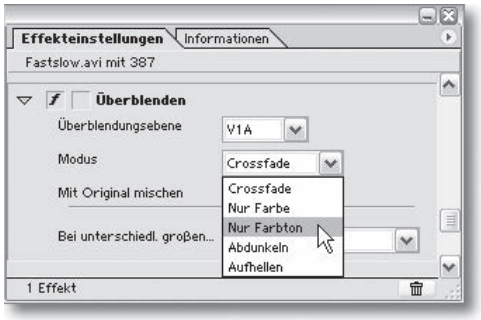


Bild 1.16: Fünf verschiedene Überblendungsmodi

4 Bei der Option *Nur Farbe* wird jeder Bildpunkt des ersten Films farblich auf den zweiten Film abgestimmt. Mit der Option *Nur Farbton* werden nur diejenigen Bildpunkte berücksichtigt, die bereits farbig sind.

Die beiden anderen Modi dunkeln den Film ab oder hellen ihn auf. So wird beim Modus *Abdunkeln* jeder Pixel im ersten Filmclip abgedunkelt, der heller ist als das Pendant im zweiten Filmclip. Beim *Aufhellen*-Modus ergibt sich so beispielsweise das folgende Ergebnis.



Bild 1.17: Die Wirkung der Option Aufhellen

5 Mit der letzten Option können Sie angeben, ob unterschiedlich große Ebenen zueinander zentriert oder skaliert werden sollen.

TIPP Je nach verwendetem Ausgangsmaterial lohnt sich das Experimentieren mit den unterschiedlichen Modi. So können die Farbmodi für kleine „Kunstwerke" eingesetzt werden, da sich hier Ergebnisse mit interessanten Farbkombinationen ergeben. Die beiden anderen Optionen eignen sich eher dazu helle oder dunkle Bereiche aus dem Ergebnis zu entfernen.

Der Blitz-Effekt

Sie haben ein Gewitter gefilmt – aber keinen Blitz erwischt? So oder ähnlich könnte die Aufgabenstellung für den neuen *Blitz*-Videofilter vielleicht lauten. Oder benötigen Sie ein dramaturgisches Element für einen Horrorfilm? Oder wollen Sie einfach nur einen schicken Effekt einsetzen?

Verwenden Sie dazu den neuen Filter aus dem Ordner *Rendering-Filter*. Dieser Effekt wird ohne Schlüsselbild über den Zeitbereich animiert.

1 Ziehen Sie den Effekt auf den betreffenden Filmclip. In den Effekteinstellungen finden Sie dann jede Menge verschiedener Optionen, um die Wirkung dieses Effekts zu verändern.

Die Optionen lassen unter anderem die Steuerung der Position, Farbe und Intensität des Blitzes zu.

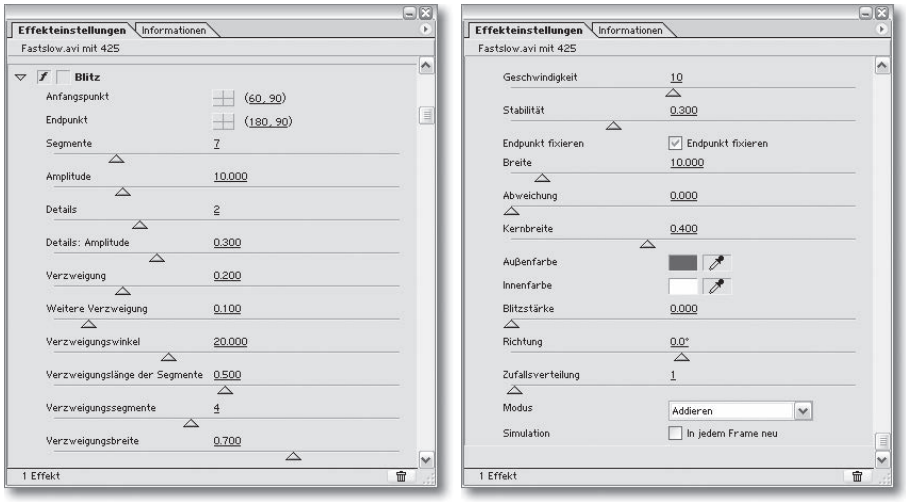


Bild 1.18: Die verschiedenen Optionen des Blitz-Effekts

2 Mit den standardmäßig vorgegebenen Werten erhalten Sie das nachfolgend gezeigte Ergebnis:



Bild 1.19: Der „Standardblitz“

3 Die Einstellungen sollen nur kurz angeschnitten werden. Sie bewirken im Einzelnen folgendes:

- Mit dem Anfangspunkt legen Sie den Startpunkt des Blitzes fest – mit dem Endpunkt das Ende des Blitzes. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, können Sie die Punkte im Monitorfenster per Drag & Drop verschieben.



Bild 1.20: Platzieren des Startpunkts

- Mit dem *Segmente*-Wert legen Sie die Anzahl der „Zacken" des Blitzes fest. Der Effekt wird dabei detaillierter, dafür ist der Bewegungsablauf aber weniger gleichmäßig. Mit dem Maximalwert 25 ergibt sich beispielsweise das folgende, neue Ergebnis:



Bild 1.21: Ein zackiger Blitz

- Der *Amplitude*-Wert legt fest, wie weit der Blitz nach oben und unten „ausschlägt". Der Wert bezieht sich auf den Prozentsatz der Clipbreite.
- Mit dem *Detail*-Wert erhöhen Sie die Helligkeit des Blitzes. Je höher der Wert ist, umso mehr kommt die Farbe, die als Innenfarbe festgelegt wird, zum Vorschein.
- Die Option *Detail-Amplitude* legt fest, wie „glatt" der Blitz wirkt. Je niedriger der Wert eingestellt wird, umso glatter ist das Ergebnis. Bei hohen Werten werden die „Zacken" detaillierter wiedergegeben. Dies ist besonders beim Einsatz an Standbildern zu empfehlen.

- Der *Verzweigung*-Wert legt fest, wie viele Verzweigungen der Blitz am Ende der Segmente aufweist. Der Wert 0 bedeutet dabei, dass keine Verzweigungen eingefügt werden. Beim Höchstwert 1 erhält jedes der Segmente eine Verzweigung.
- Der nächste Wert – *Weitere Verzweigung* – kommt nur zum Tragen, wenn zuvor Verzweigungen eingestellt wurden. Je höher hier der Wert ist, umso mehr baumartige Verästelungen enthält der Blitz.
- Die beiden folgenden Einstellungen – *Vezweigungswinkel* und *-länge* – bestimmen das Aussehen der Verzweigungen. Der jeweilige Name sagt bereits die Auswirkung aus.
- Mit den Verzweigungssegmenten wird die höchstmögliche Segmentanzahl für jede Verzweigung eingestellt. Sollen lange Verzweigungen entstehen, verwenden Sie höhere Werte für die *Verzweigungslänge* und die *Verzweigungssegmente*. Die Breite des Blitzstrahls wird mit dem Wert *Verzweigungsbreite* angepasst.
- Der *Geschwindigkeit*-Wert bestimmt, wie schnell der Blitz sich ausbreitet. Mit einem niedrigen Wert „zittert" der Blitz eher – beim Maximalwert von 20 „schwingt" er, etwa wie bei einem Oszillographen.
- Mit dem *Stabilität*-Wert bestimmen Sie, wie stark der Blitz in der Bewegung nach oben und unten „ausschlägt". Bei niedrigen Werten ist der Blitz instabiler – die „Zacken" schlagen weiter aus, als bei höheren Werten.



Bild 1.22: Ein niedriger (links) und ein hoher Stabilität-Wert

- Benutzen Sie die Option *Endpunkt fixieren*, wenn der Endpunkt des Blitzes während der Animation immer an derselben Stelle verharren soll. Ohne Aktivierung dieser Option „wedelt" das Ende des Blitzes.
- Der standardmäßig vorgegebene Wert von 10.000 für die *Breite* erzeugt einen relativ schmalen Blitzstrahl. Durch Erhöhung des Wertes kann der Blitz verbreitert werden und so unter Umständen besser erkennbar sein.

  Werte zwischen 15.000 und 20.000 sollten in den meisten Fällen ausreichen, um den Blitz gut erkennbar zu gestalten. Nachfolgende Abbildung zeigt die Auswirkung des Wertes 15.000.



Bild 1.23: Ein höherer Wert für die Breite

- Sehr hohe Werte bis zum Maximalwert von 100.000 lassen sich für spannende Wirkungen einsetzen. Nach einem „Blitz“ sieht das Ergebnis dann aber nicht mehr aus – Sie sehen es im folgenden Bild.



Bild 1.24: Der Maximalwert 100.000 für die Breite

- Standardmäßig ist die Breite der einzelnen Blitzsegmente gleich. Sie können allerdings die Breite mit dem *Abweichung*-Wert variieren. Die Änderungen erfolgen nach dem Zufallsprinzip.

  Der maximale Wert beträgt 1.000. Dabei entsteht das nachfolgend abgebildete Ergebnis.



Bild 1.25: Auswirkungen des Maximalwerts für die Abweichung

- Mit dem *Kernbreite*-Wert kann die Größe des inneren Farbbereichs verändert werden. Ein Wert von 0.400 bis 0.500 ist hier empfehlenswert. Bei höheren Werten ist die äußere Farbe nicht mehr zu sehen.
- Die beiden folgenden Felder dienen zum Einstellen der zwei verwendeten Farben – der *Außen-* sowie der *Innenfarbe*. Zum Ändern der Farbe klicken Sie auf das jeweilige Farbsymbol.



Bild 1.26: Ändern der Farbe

- Damit öffnen Sie einen Farbwähler. Hier kann die Farbe entweder aus dem Vorschaubereich ausgesucht werden oder Sie tippen den betreffenden Farbwert rechts in die Felder ein.



Bild 1.27: Aufruf des Farbwählers

- Mit dem Pipettensymbol können Sie die gewünschte Farbe aus dem Filmbild aufnehmen.



Bild 1.28: Aufnahme einer Farbe mit der Pipette

- Mit der *Blitzstärke* bestimmen Sie, wie stark der Blitz in die Richtung gezogen wird, die in der folgenden Option angegeben ist. Die *Zufallsverteilung* legt den Anfangspunkt der ausgewählten Blitzeffekte nach dem Zufallsprinzip fest.
- Im *Modus*-Listenfeld finden Sie drei verschiedene Möglichkeiten, wie der Blitz mit den Farben des Films vermischt wird. Der *Normal*-Modus fügt die Blitzfarben deckend in den Film ein. Diese Variante sieht nicht sehr realistisch aus.

  Im *Addieren*-Modus werden die Farbwerte addiert. Dies hat hellere Farben zur Folge. Der Blitz wirkt dadurch an den Rändern transparent. Bei *Negativ multiplizieren* werden die negativen Helligkeitsstufen des Filmclips mit dem Blitz multipliziert. Dies führt generell zu helleren Ergebnissen.
- Die letzte Option – *Simulation* – sorgt dafür, dass der Blitz in jedem Filmbild neu generiert wird, wenn zusätzlich die Option *In jedem Frame neu* aktiviert wurde.

TIPP Ist diese Option deaktiviert, wird der Blitz im Filmbild immer gleich dargestellt. Das Rendering nimmt dabei aber mehr Zeit in Anspruch.

Der Verlauf-Effekt

Der neue *Verlauf*-Effekt befindet sich ebenfalls im Ordner *Rendering-Filter* des *Videofilter*-Palettenfensters. Der Filter kann dazu verwendet werden einen linearen oder radialen Farbverlauf mit dem Filmclip zu überblenden.



Bild 1.29: Der neue Verlauf-Filter

Folgende Optionen werden für diesen neuen Effekt angeboten. Sie können verwendet werden, um das Aussehen des Verlaufs anzupassen – sehr vielfältig sind die Optionen allerdings nicht

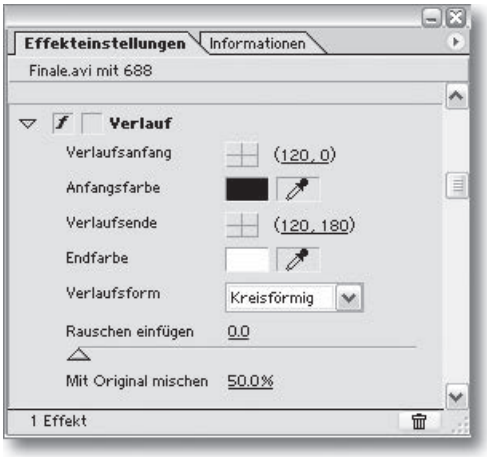


Bild 1.30: Die Optionen des Verlauf-Videofilters

- Die Optionen *Verlaufsanfang* und *-ende* sind ebenso selbsterklärend wie die *Anfangs-* und *Endfarbe*. Die Art der Bedienung entspricht der, die bereits beim *Blitz*-Effekt beschrieben wurde.
- Mit der *Verlaufsform* legen Sie fest, ob ein linearer oder radialer (kreisförmiger) Verlauf erstellt werden soll.

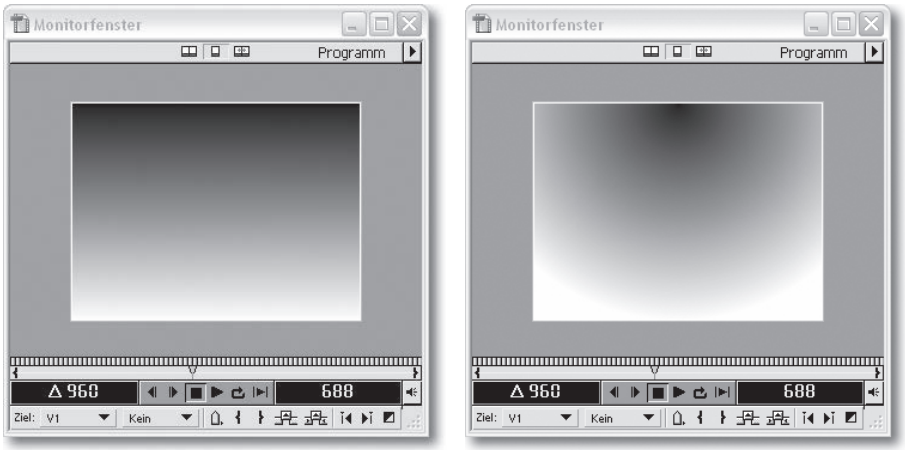


Bild 1.31: Die beiden Verlaufsformen. Links die Option Linear, rechts Kreisförmig

- Die Option *Rauschen einfügen* sollten Sie verwenden, um einen streifenartigen Effekt zu vermeiden. Dieser entsteht, wenn die Auflösung des Ausgangsmediums zu gering ist, um alle Nuancen des Farbverlaufs wiederzugeben. Die „Verteilung" der Farben sorgt dafür, dass der unschöne Effekt vermieden wird.

- Die Option *Mit Original mischen* legt den Transparenzgrad des Verlaufs fest. Je höher der Wert, umso transparenter erscheint der Verlauf. Mit dem Mittelwert 50 entsteht das folgende Ergebnis:



Bild 1.32: Eine mittlere Transparenz

Der Strudel-Effekt

Der letzte, neu hinzugekommene Effekt ist der *Strudel*, der im *Verzerren*-Ordner des *Videoeffekt*-Palettenfensters untergebracht ist. Er kann zum „Verdrehen" des Filmclips verwendet werden. Dabei werden die folgenden Optionen im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster angeboten.

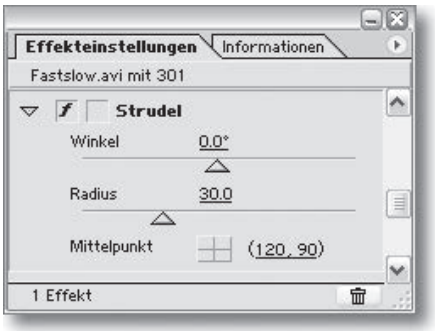


Bild 1.33: Die Optionen des Strudel-Effekts

TIPP Da bei diesem Effekt eine erhebliche Verzerrung des Filmbilds auftreten kann, wird eine spezielle Glättungstechnik verwendet, damit eine gute Bildqualität entsteht. Daher ist beim Einsatz dieses Effekts eine erhebliche Berechnungszeit beim Rendern notwendig.

1 Der *Winkel*-Wert bestimmt, wie stark das Filmbild „verdreht“ wird. Beim Maximalwert von 360° ergibt sich folgendes Ergebnis. Bei negativen Werten erfolgt die Drehung übrigens gegen den Uhrzeigersinn.



Bild 1.34: Der Strudel-Effekt mit dem Maximalwert

2 Der *Radius* bestimmt die Größe des Strudels vom Zentrum aus. Der Wert basiert auf dem Prozentsatz der maximalen Höhe oder Breite des Filmclips. Dabei ist der höhere Wert ausschlaggebend. Mit dem Wert 50 breitet sich der Strudel über das gesamte Filmbild aus.

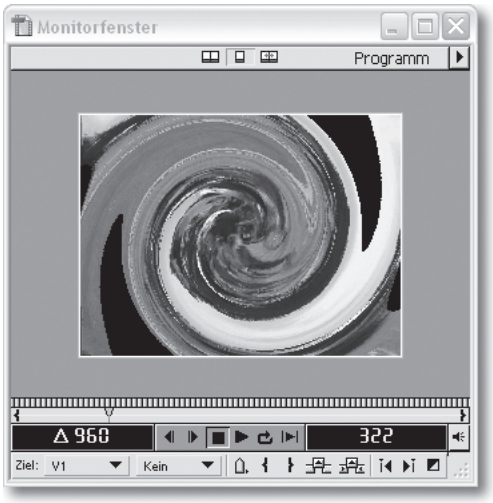


Bild 1.35: Der Strudel mit einem Radius-Wert von 50

3 Noch höhere Werte wirken dagegen eher umkehrt: Sie „entwickeln“ den Strudel wieder, wie das folgende Bild mit dem Wert 100 belegt. Hier ist die Verzerrung geringer als beim vorherigen Bild.

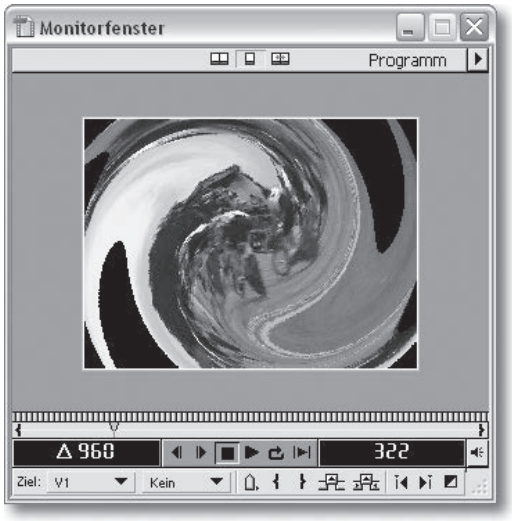


Bild 1.36: Der Radius-Maximalwert 100

4 Wenn Sie das Symbol hinter der *Mittelpunkt*-Option anklicken, können Sie das Zentrum des Strudels im Bild anpassen. Klicken Sie dazu auf die Stelle, wo der Mittelpunkt platziert werden soll. Rutscht der Mittelpunkt außerhalb des Bildzentrums, wird der schwarze Hintergrund sichtbar.

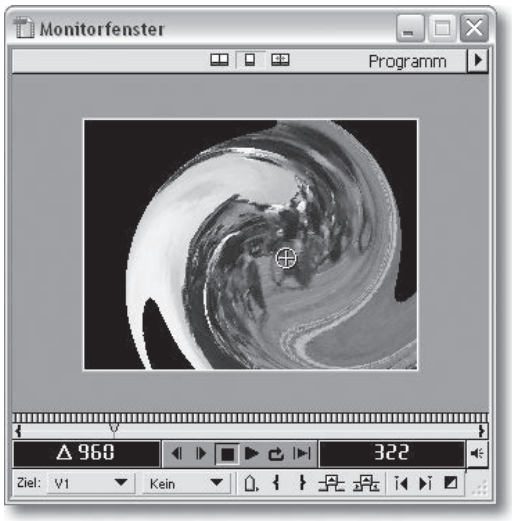


Bild 1.37: Verschieben des Mittelpunkts

Um den Mittelpunkt numerisch exakt zu platzieren, klicken Sie – wie gewohnt – auf den Wert hinter dem Symbol. Im nachfolgend gezeigten Dialogfeld können dann die Werte für die x- und y-Position angegeben werden. Zur besseren Orientierung ist die Filmgröße angegeben. So können Sie beispielsweise leicht das Zentrum des Filmclips ermitteln.

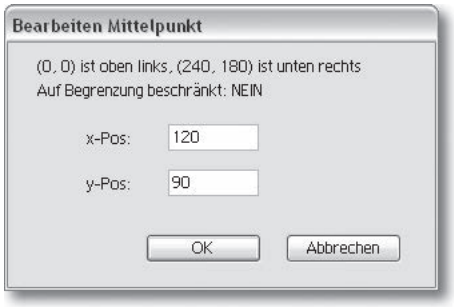


Bild 1.38: Präzises Platzieren des Mittelpunkts

TIPP Bei der Animation bewegt sich übrigens der Strudel nicht. Der Film wird lediglich in den Strudel „verlagert".

1.2.3 Ein neues Dialogfeld zur DV-Aufnahme

Die Einstellungsoptionen für die Gerätesteuerung wurden verbessert. Wichtig ist dabei, dass Sie mit einer IEEE 1394-Karte (Firwire-Karte) arbeiten und der DV-Camcorder angeschlossen und eingeschaltet ist.

1 Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Voreinstellungen/Scratch Disks und Gerätesteuerung* auf. Stellen Sie hier in der *Gerätesteuerung*-Rubrik die Option *DV-Gerätesteuerung 2.0* ein.

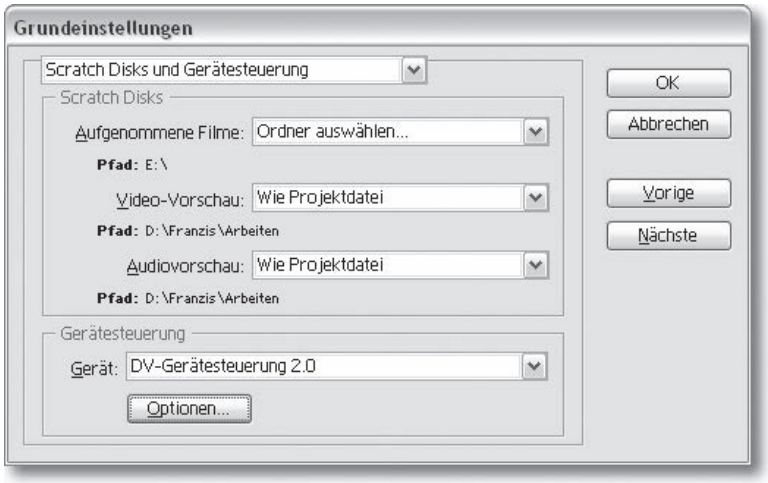


Bild 1.39: Aufruf der Gerätesteuerung

2 Klicken Sie auf die *Optionen*-Schaltfläche unterhalb dieses Listenfelds. Damit öffnen Sie das nachfolgend abgebildete Dialogfeld, in dem Sie die verwendete Kamera einstellen können.



Bild 1.40: Die Auswahl des Kameratyps

Folgende Optionen haben Sie hier zur Verfügung:

- Im Listenfeld *Videostandard* sollte das in Europa übliche PAL-Videoformat eingestellt werden.
- Im *Gerätemarke*-Listenfeld finden Sie eine umfangreiche Auflistung gängiger DV-Kamerahersteller.

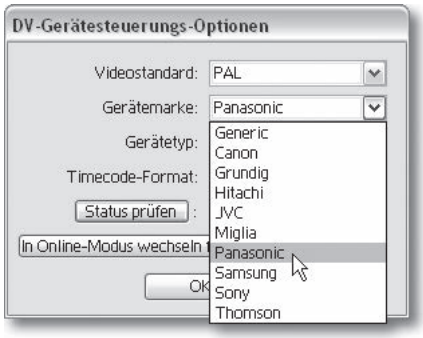


Bild 1.41: Die angebotenen Kamerahersteller

- Nach der Auswahl des Herstellers werden im *Gerätetyp*-Listenfeld die unterstützten Modelle aufgeführt. Ist Ihr Modell nicht in der Auflistung vorhanden, verwenden Sie die *Standard*-Einstellung.

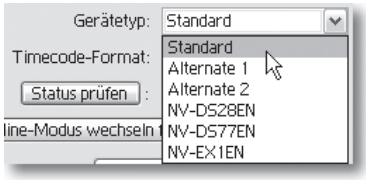


Bild 1.42: Auswahl des Kameramodells

- Neben der Schaltfläche *Status prüfen* sehen Sie, ob die Kamera angeschlossen ist. „Online“ bedeutet, dass Premiere die Kamera erkannt hat.

- Wenn Sie auf der Adobe-Webseite eine aktuelle Liste mit kompatiblen Geräten einsehen wollen, verwenden Sie die Schaltfläche *In Online-Modus wechseln für Geräte-Informationen*.

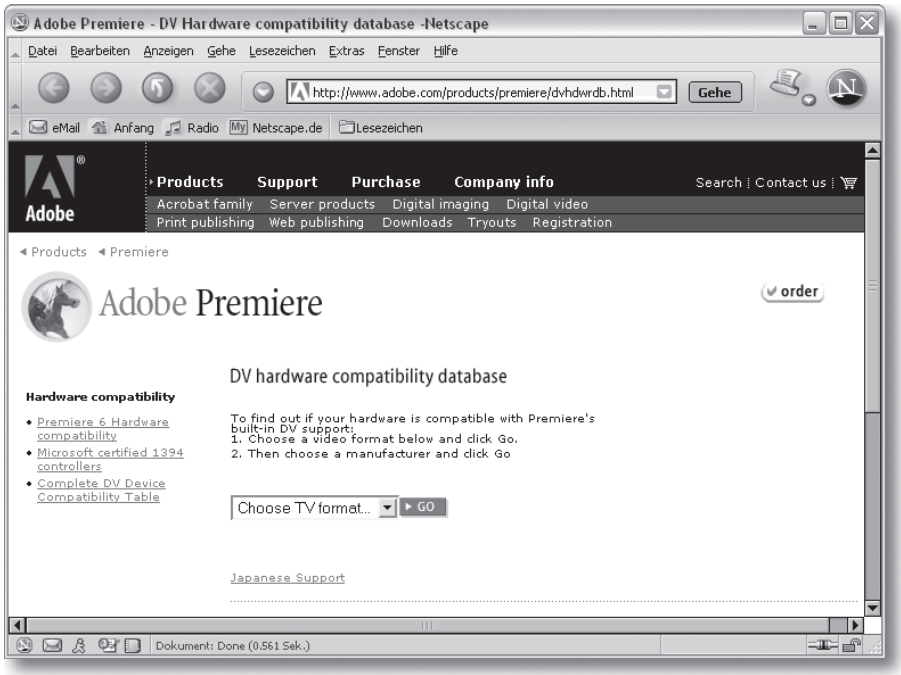


Bild 1.43: Prüfen der Kompatibilität

1.2.4 Ein neuer MPEG Encoder

Premiere 6.5 enthält ein Zusatzmodul zum Erstellen von hochwertigen MPEG-1- und MPEG-2-Dateien. Bevor Sie das Zusatzmodul verwenden können, muss es zunächst via Internet freigeschaltet werden. Sie erreichen das Dialogfeld über die Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/Adobe MPEG Encoder*.

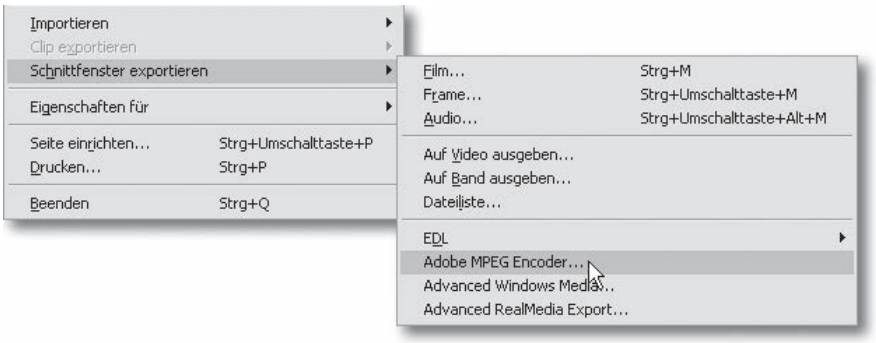


Bild 1.44: Aufruf des MPEG Encoders

Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld, in dem die Einstellungen vorgenommen werden. Das Modul ist englischsprachig.

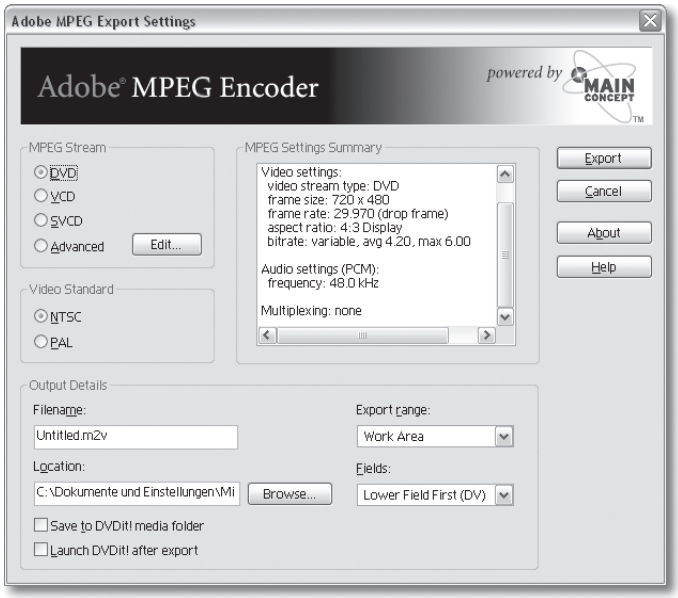


Bild 1.45: Der neue MPEG Encoder

Im *MPEG Stream*-Bereich können Sie angeben, für welches Ausgabemedium das Ergebnis optimiert werden soll. Als Vorgaben gibt es DVD, SVCD und VCD. Um eigene Einstellungen zu verwenden, klicken Sie die *Edit*-Schaltfläche an, mit der Sie das folgende Dialogfeld öffnen.

Im *Presets*-Listenfeld finden Sie eine große Anzahl mit verschiedenen Qualitätsstufen für die einzelnen Medien. Eigene Einstellungen können für eine spätere Verwendung gespeichert werden.

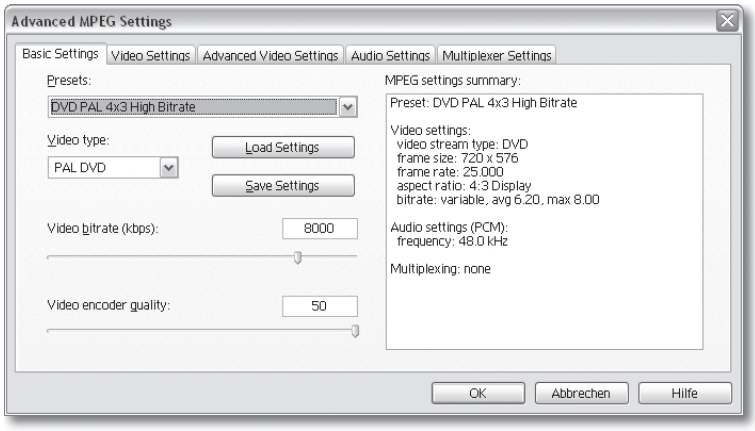


Bild 1.46: Eigene Einstellungen verwenden

Auf den folgenden Registerkarten finden Sie eine Vielzahl von Optionen, um das Ergebnis zu beeinflussen. Auf die Details gehen wir an dieser Stelle nicht ein – sie werden zu einem späteren Zeitpunkt beschrieben.

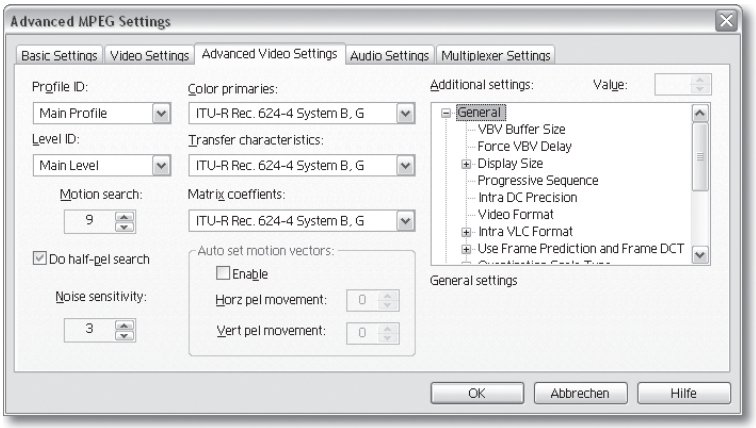


Bild 1.47: Der MPEG Encoder bietet sehr detaillierte Einstellungsmöglichkeiten an

Interessant sind noch im Hauptdialogfeld die Optionen unten links. Sie können für eine weitere Neuerung von Premiere 6.5 verwendet werden. Mit der Option *Save to DVDit! media folder* werden die Dateien gleich in das entsprechende Verzeichnis kopiert. Die Option *Launch DVDit! after export* sorgt dafür, dass das Projekt nach dem Export im neu zum Paket gehörenden Programm DVDit! geöffnet wird.

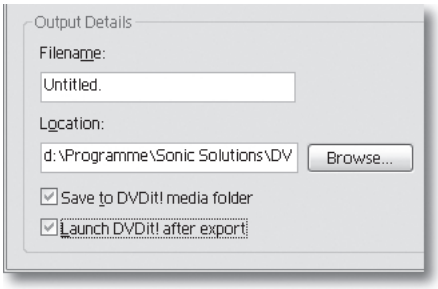


Bild 1.48: Verknüpfungen mit DVDit!

1.2.5 DVDit! 2.5 LE

Mit der Light-Version von DVDit! erhalten Sie ein separat zu installierendes Programm, das zum Aufbau von Menüs für interaktive DVDs eingesetzt werden kann. Nach dem Erstellen der Menüs und Titel kann das fertige Projekt gleich auf die DVD gebrannt werden.

Die Bedienung dieses interessanten Programms wird später in einem eigenen Kapitel beschrieben. Die optisch schicke Arbeitsoberfläche sehen Sie in der nachfolgenden Abbildung.

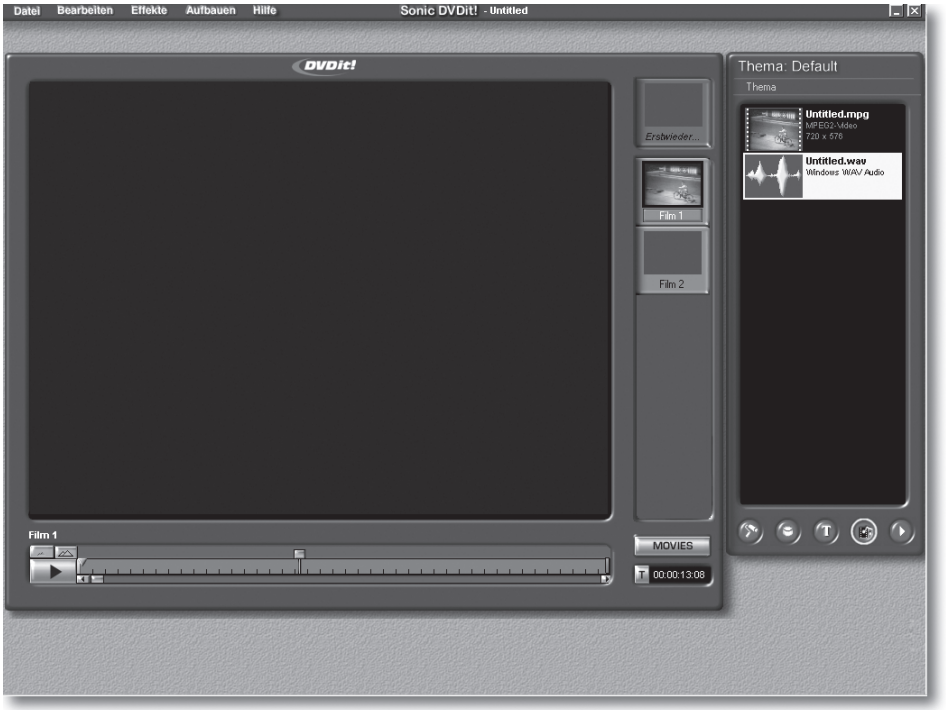


Bild 1.49: DVDit! dient zum Erstellen interakiver Menüs und zum Brennen von DVDs

TIPP Durch die Integration dieses Programms in das Paket ist nun eine nahtlose Bearbeitung von der Filmaufnahme bis hin zum Erstellen und Brennen der DVD mit Premiere 6.5 möglich.

1.2.6 Neue Möglichkeiten mit dem Title Designer

Auch für die Gestaltung von Filmtiteln gibt es spannende Neuerungen. Der neue Adobe Title Designer bietet eine Menge Vorlagen zur Titelgestaltung an. Außerdem haben Sie auch alle erdenklichen Möglichkeiten, um Formen und Texte frei zu gestalten und so zu aufwändigen Ergebnissen zu kommen. Den Title Designer werden wir Ihnen ebenfalls in einem eigenen Kapitel genauer vorstellen.

Mit dem Aufruf der Funktion *Datei/Neu/Titel* öffnen Sie das folgende Arbeitsfenster, in dem die Funktionen zur Bearbeitung angeboten werden.

Im unteren Teil des Arbeitsbereichs finden Sie verschiedene Stile für den Text. Die Werkzeuge zum freien Bearbeiten und Gestalten sind über die Werkzeugleiste links zu erreichen. Die Optionen für die Effekte sind rechts – nach den unterschiedlichen Kategorien sortiert – untergebracht. Transformationen werden im Feld unten rechts angepasst.

Einige Standardoptionen sind in der Kopfzeile zu finden. Änderungen können im Vorschaubereich sofort begutachtet werden.

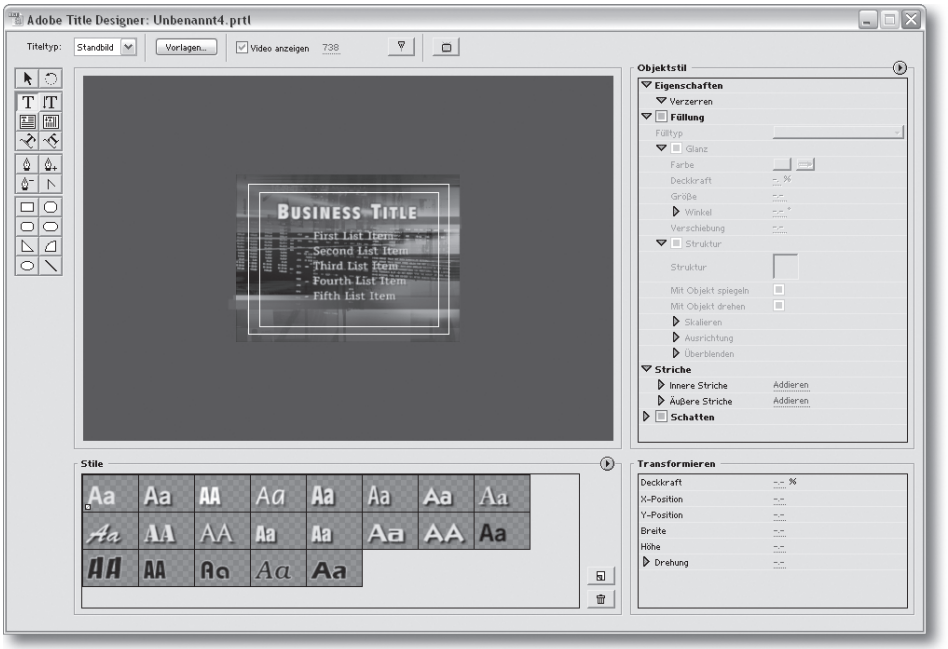


Bild 1.50: Der neue Adobe Title Designer

1.2.7 Neue Werkzeuge für die Tonmischung

Falls Sie die Tonqualität Ihres Filmclips verbessern wollen, bietet Premiere auch hier Neuerungen an. Premiere stellt Spezialwerkzeuge aus TC Works bereit: *TC Dynamics*, *TC EQ* und *TC Reverb*. Sie finden die drei neuen Audioeffekte im *Audio*-Palettenfenster in dem Ordner *TC Works*.

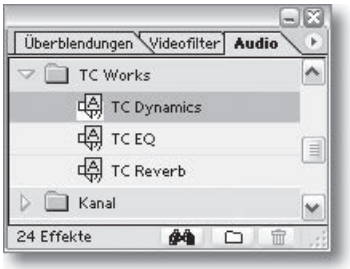


Bild 1.51: Drei neue Audioeffekte

1 Ziehen Sie den betreffenden Effekt mit gedrückter linker Maustaste aus dem Palettenfenster auf die gewünschte Audiospur.

Die Einstellungen erfolgen in einem gesonderten Fenster. Beim Effekt *TC Dynamics* stehen folgende Bedienelemente bereit:

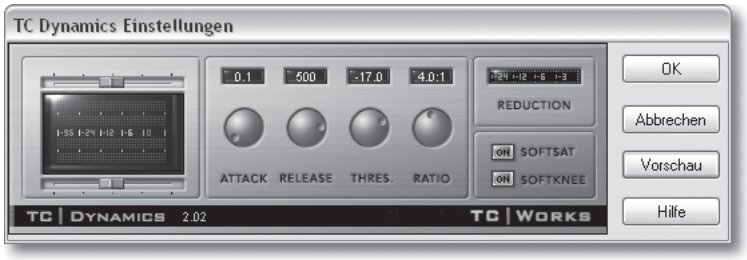


Bild 1.52: Die TC Dynamics-Einstellungen

2 Die Einstellungen können Sie entweder durch verdrehen der Einstellräder verändern, oder Sie verwenden eine der Voreinstellungen, die Sie mit einem Klick über der Fußleiste im folgenden Menü finden:



Bild 1.53: Die Voreinstellungen

TIPP Mit diesem Filter wird die Tonqualität durch ausgleichen von Höhen und Tiefen verbessert. Die Optionen regulieren die Stärke der Geräusche sanft nach oben oder unten.

3 Beim Effekt *TC EQ* werden bestimmte Frequenzen des Clips verändert. Dies können Sie nutzen, um Nebengeräusche zu dämmen oder hervorzuheben. Auch hier stehen wieder unterschiedliche Voreinstellungen zur Verfügung.

Alternativ dazu können die Einstellungen auch über einen Joystick-ähnlichen Regler verändert werden. Dabei können Frequenz, Bandbreite und Lautstärke getrennt für drei Bandspuren geregelt werden.

TIPP Um das veränderte Ergebnis anzuhören, verwenden Sie die *Vorschau*-Schaltfläche. Eine etwas merkwürdige Bezeichnung, nicht wahr?

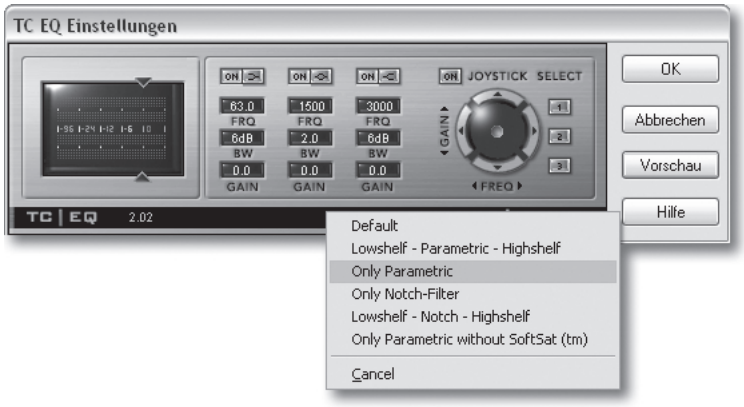


Bild 1.54: Die Optionen von TC EQ

4 Bei *TC Reverb* lässt sich die Akustik verschiedener Umgebungen simulieren. So kann beispielsweise die Akustik von großen Räumen erzeugt werden. Auch hier finden Sie wieder eine Menge vordefinierter Einstellungen.



Bild 1.55: Die TC Reverb-Einstellungen

SmartSound Quicktracks

Im Premiere-Paket finden Sie neue SmartSound Quicktracks, mit deren Hilfe Sie frei verwendbare Musik- und Audioeffekte erstellen können.

1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Neu/SmartSound* auf. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Aktivieren Sie hier die *Start Maestro*-Schaltfläche.

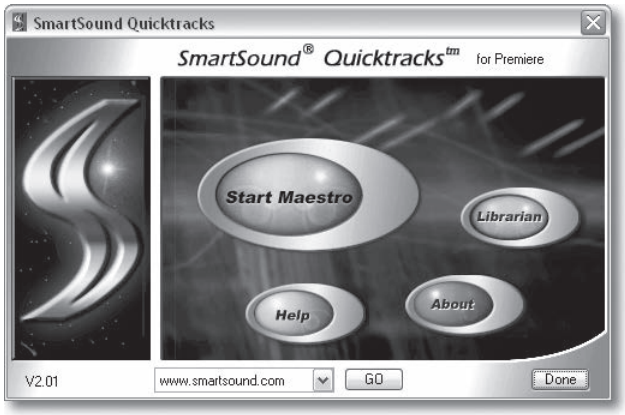


Bild 1.56: Start der SmartSounds

2 Ein Assistent führt durch die verschiedenen Arbeitsschritte. Sie werden dabei feststellen, dass einige neue Sounddateien dazu gekommen sind: Baroque Guitar, Drivin' Blues, Friend Forever, High Spirits, In the Zone, Metal Mania, Motown Sound, NASDAQ, Net Force, Samurai und System Shock erweitern die kreativen Möglichkeiten.

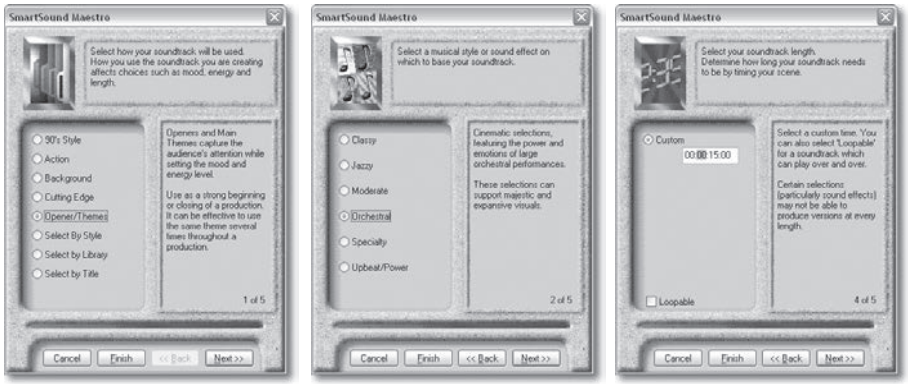


Bild 1.57: Ein Assistent führt durch die Erstellung der Sounddateien

3 Sind die Einzelschritte des Assistenten durchlaufen, muss die SmartSound-CD eingelegt sein.

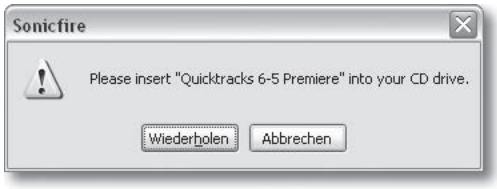


Bild 1.58: Einlegen der CD

4 Zum Abschluss kann noch zwischen unterschiedlichen Versionen gewählt werden. Erstellen Sie dann über die *Finish*-Schaltfläche eine WAV-Audiodatei.

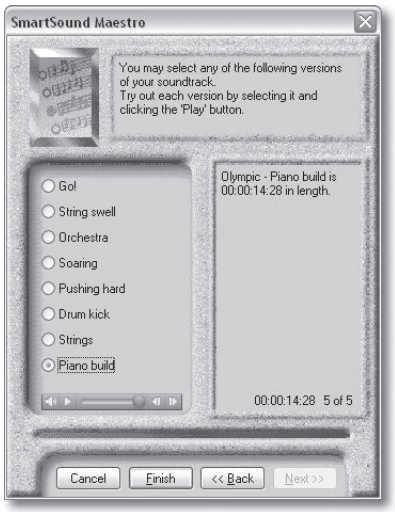


Bild 1.59: Der abschließende Arbeitsschritt

TIPP Auch beim Import von Audiodateien bietet Premiere Neurungen an. So können Clips nun auch direkt von Audio-CDs importiert werden.

Resümee

Auch wenn die Neuerungen von Premiere 6.5 nicht „umwerfend" sind – einiges ist für den „Videobearbeitungsalltag" sehr nützlich.

Vor allem der neue Title Designer und die verbesserte DVD-Produktion erweitern die Möglichkeiten enorm. Die neu hinzugekommenen Effekte sind zwar sehr schön – ob Sie diese allerdings häufig einsetzen werden, liegt an Ihren Aufgabenstellungen.

Die Echtzeitvorschau beschleunigt den Arbeitsfluss enorm. Die Kontrolle der Wirkung ist so „mal eben auf die Schnelle" möglich. Das ist sehr praktisch.

Die vielen Exportfunktionen sind für Spezialisten interessant – das MPEG-Ergebnis kann bis aufs Detail beeinflusst werden. Einsteiger werden zunächst von der Vielfalt der Optionen „erschlagen".

2 Der erste Film

Nun geht es an die Arbeit. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zum „Kennenlernen“ zunächst die Arbeitsoberfläche von Premiere 6.5 und deren unterschiedliche Bereiche kurz vorstellen.

Anschließend werden wir uns dem ersten Filmprojekt widmen und Ihnen die wesentlichen Arbeitsschritte für die Filmbearbeitung vorstellen. So erhalten Sie einen Überblick über die Programmbedienung und die Möglichkeiten von Premiere 6.5.

2.1 Die Arbeitsoberfläche von Premiere 6.5

Nach jedem Start von Premiere 6.5 wird zunächst das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie die Einstellungen für das Projekt vornehmen.

Wenn Sie Filme von Ihrem Camcorder überspielen wollen, können Sie beispielsweise die Projekteinstellungen *DV - PAL Real-time Preview/Standard 48kHz* verwenden. Im *Beschreibung*-Bereich werden die verwendeten Einstellungen detaillierter beschrieben. Gegebenenfalls könnten Sie über die *Benutzerdefiniert*-Schaltfläche eigene Einstellungen eingeben.

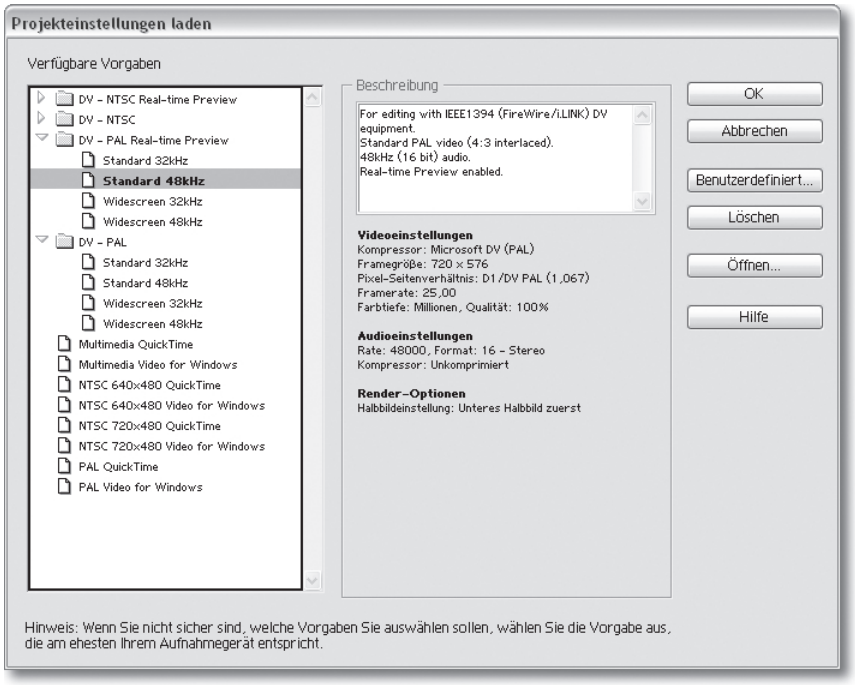


Bild 2.1: Die Projekteinstellungen auswählen

Sie sehen nach dem Bestätigen den folgenden Arbeitsbereich.

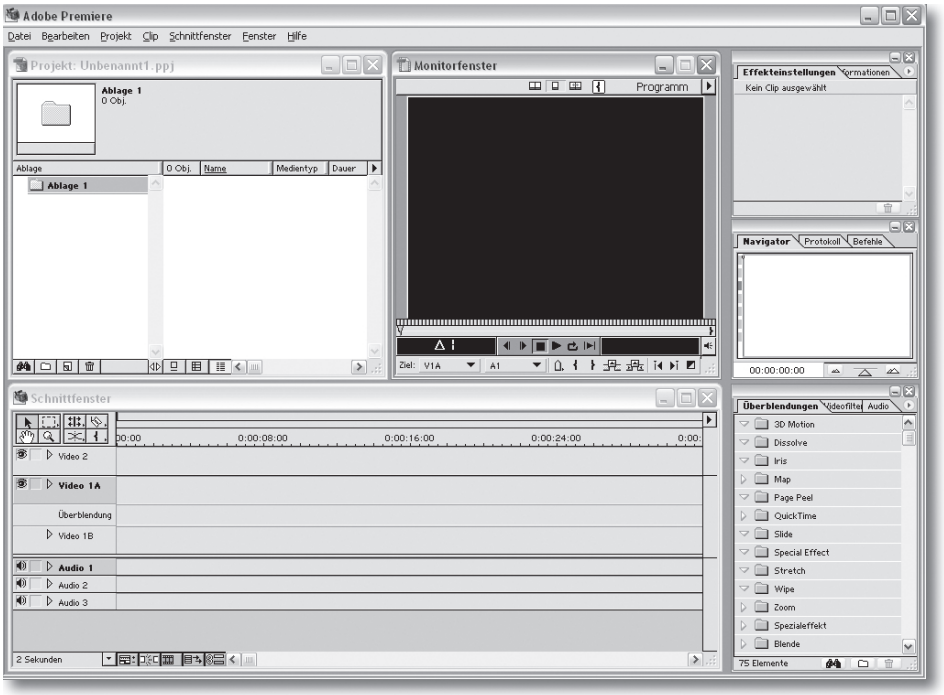


Bild 2.2: Der Arbeitsbereich A/B-Bearbeitung

Unterschiedliche Arbeitsbereiche

Die Fenster können auf verschiedene Arten angeordnet und dargestellt werden. Premiere bietet verschiedene vordefinierte Anordnungen an, die je nach Aufgabenstellung variieren.

Der zuvor gezeigte Arbeitsbereich *A/B-Bearbeitung* ist für Einsteiger gut geeignet, da hier die Fenster in einem einfach zu verstehenden Format angezeigt werden. Weitere Einstellungen erreichen Sie über das Menü *Fenster/Arbeitsbereich*. Hier gibt es vier vordefinierte Arbeitsbereiche.



Bild 2.3: Die vordefinierten Arbeitsbereiche

Der Einzelspurarbeitsbereich wird oft von professionellen Anwendern bevorzugt. Beim *Audio*-Arbeitsbereich wird der *Audio-Mixer* mit angezeigt.

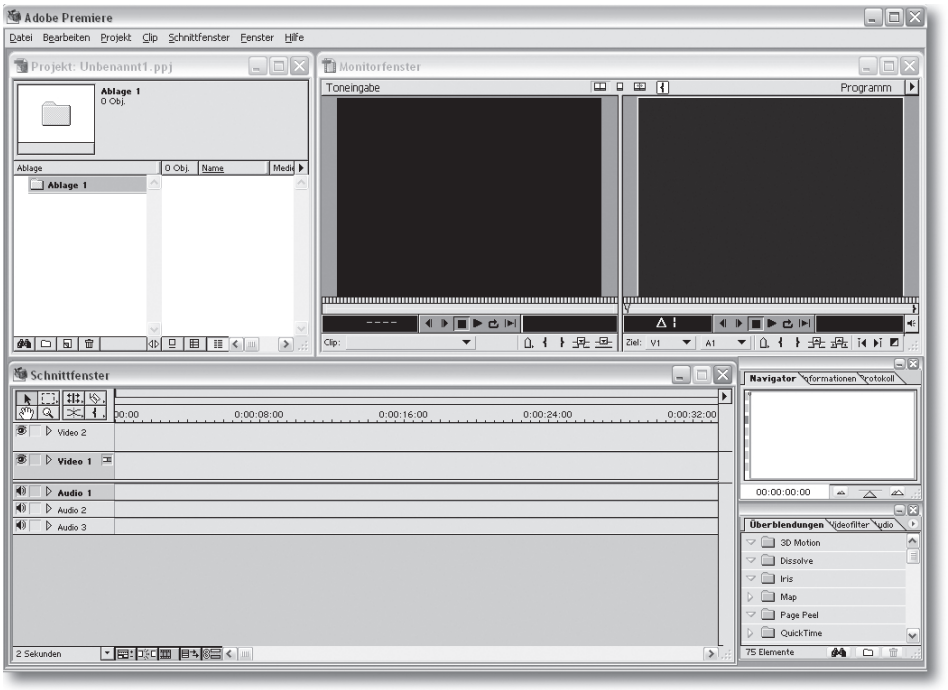


Bild 2.4: Der Einzelspurbearbeitung-Arbeitsbereich

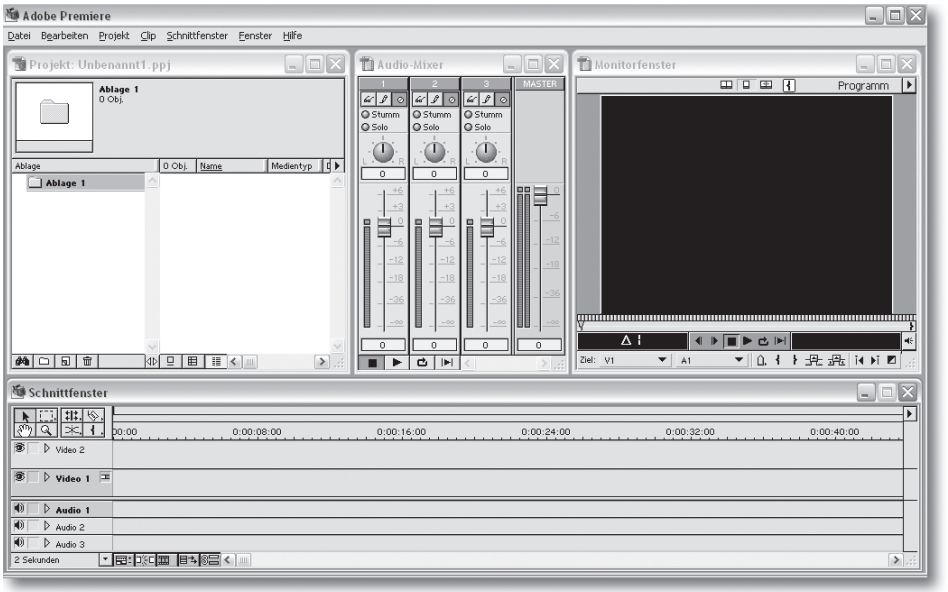


Bild 2.5: Der Audio-Arbeitsbereich

TIPP Der *Effekte*-Arbeitsbereich entspricht dem Arbeitsbereich *A/B-Bearbeitung* – hier ist aber die Palettenfensteranordnung anders. Dem *Effekteinstellungen*-Palettenfenster ist hier deutlich mehr Platz zugeordnet.

2.2 Die Elemente der Arbeitsoberfläche

Um die einzelnen Elemente der Arbeitsoberfläche erläutern zu können, sollte ein Beispielprojekt geöffnet werden. Verwenden Sie zum Öffnen eines bereits bestehenden Projekts die Funktion *Datei/Öffnen*. Falls Premiere Teile des Projekts – beispielsweise Filme oder Sounddateien – nicht findet, können Sie im folgenden Dialogfeld die Verknüpfung zu den Originalfilmen neu erstellen.

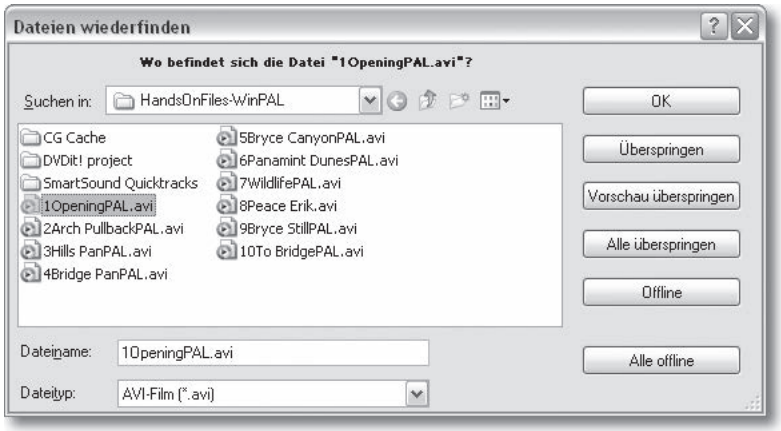


Bild 2.6: Wiederfinden von verknüpften Dateien

TIPP Innerhalb der Projekte werden keine Filme oder Audiodateien gespeichert. Hier werden lediglich Verknüpfungen zu den Originaldateien vermerkt. Dies hat zur Folge, dass die Projektdateien meist eine sehr kleine Dateigröße haben. Dies bedeutet aber auch, dass die Originaldateien auf keinen Fall gelöscht werden dürfen. Am besten legen Sie für das Projekt einen getrennten Ordner an, in dem alle zum Projekt gehörenden Originaldateien abgelegt werden können.

Nach der Neuverknüpfung der Dateien könnte die Arbeitsoberfläche wie folgt aussehen. Sie können nun bei Bedarf wieder eine andere Arbeitsbereichsansicht einstellen. Die ausgewählte Ansicht wird übrigens gespeichert, sodass Sie diese nur einmal vorgeben müssen.

Wir arbeiten bei diesem Beispiel zunächst in der bereits vorgestellten Ansicht *A/B-Bearbeitung*. Hier lassen sich die Elemente der Premiere-Arbeitsoberfläche nämlich am besten erläutern.



Bild 2.7: Das geöffnete Projekt

2.2.1 Das Projektfenster

Das „Herzstück“ des Projekts ist das Projektfenster oben links auf der Arbeitsoberfläche. Hier werden alle Clips, die Sie importieren aufgeführt – und zwar unabhängig davon, ob die Clips im Film auch verwendet werden. Es handelt sich dabei also sozusagen um einen „Aktenordner“ Ihrer Vorlagen.

TIPP Jedes Projekt verfügt über ein einziges Projektfenster. Wird dies geschlossen, wird auch das Projekt geschlossen.

Damit im Projektfenster Ordnung gehalten werden kann, können die Clips in verschiedenen Ordnern untergebracht werden – beispielsweise je ein Ordner für Videos, Sounddateien und Titel. Diese Ordner sehen Sie im linken, so genannten Ablagebereich. In unserem Beispiel gibt es drei Ordner.



Bild 2.8: Der Ablagebereich des Projektfensters

Um neue Ordner zu erstellen oder bestehende Elemente zu löschen verwenden Sie die Schaltflächen unter dem Ablagebereich. Die erste Schaltfläche dient zum Auffinden von Elementen nach unterschiedlichen Suchkriterien. Außerdem können Sie über die dritte Schaltfläche neue Elemente erstellen, wie etwa Abspänne, Titel oder Ähnliches.

Um den Inhalt eines der Ordner anzusehen, klicken Sie im Ablagebereich auf den betreffenden Eintrag. Sie sehen dann im rechten Bereich Miniaturbilder für die Filme in diesem Ordner. Markieren Sie einen der Filme, wird oben ein Vorschaufilm angezeigt, der über die Play-Taste gestartet werden kann.

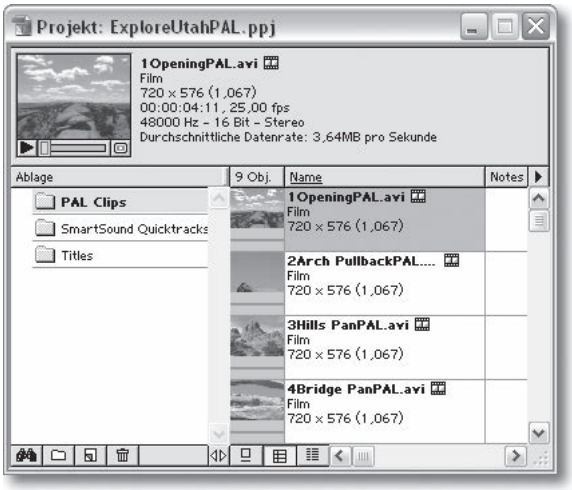


Bild 2.9: Die Vorschau eines Films ansehen

Alternativ können Sie über die Schaltflächen unter den Miniaturbildern andere Ansichten wählen. Im folgenden Bild sehen Sie beispielsweise die Listenansicht mit der Anzeige der verschiedenen Dateiinformationen.

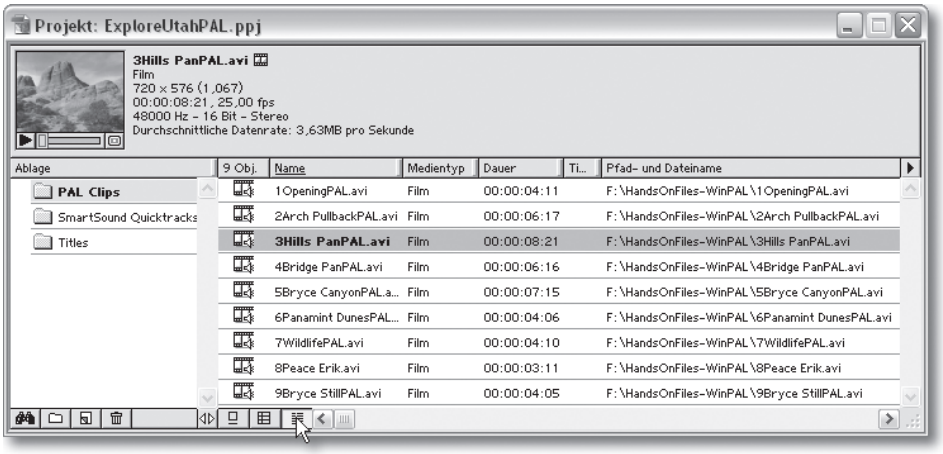


Bild 2.10: Die Listenansicht

2.2.2 Das Schnittfenster

Der Bereich in dem „gearbeitet“ wird – das so genannte Schnittfenster –, nimmt einen großen Teil des Arbeitsbereichs ein.

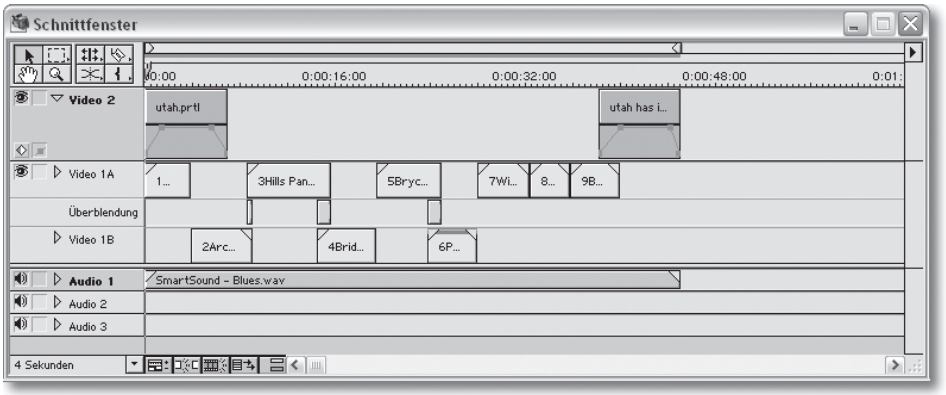


Bild 2.11: Das Schnittfenster

Im Schnittfenster werden die importierten Filme, Sounds und anderen Elemente zu einem Film zusammengestellt. Hier wird die Reihenfolge der Filmclips festgelegt, werden Übergänge zwischen den Filmclips eingefügt und Effekte an Filmclips angewendet. Die Darstellung der Filme erfolgt im oberen und die der Audiodateien im unteren Teil des Fensters.

TIPP Die Zeitskala zeigt den Film sozusagen als „ausgebreitete Filmrolle“ an. Links ist dabei der Beginn des Films und rechts das Ende.

Die Werkzeuge zur Ansicht der Zeitskala, der Auswahl von Filmclips oder etwa zum Zerschneiden der Filme finden Sie oben links im Schnittfenster.



Bild 2.12: Die Werkzeuge

Funktionen, die sich auf die Anzeige der Filmclips beziehen sowie einige Hilfsmittel, erreichen Sie über die Schaltflächen unter der Zeitachse. Über die erste Schaltfläche kann die Skalierung der Zeitachse eingestellt werden.

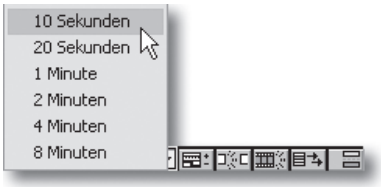


Bild 2.13: Anzeige-Optionen

2.2.3 Das Monitorfenster

Das Monitorfenster kann verwendet werden, um Clips oder das fertig geschnittene Ergebnis anzusehen. Außerdem können hier Filme zurechtgeschnitten – getrimmt – werden.



Bild 2.14: Das Monitorfenster

Die Filme können in unterschiedlichen Modi betrachtet werden, die über die Symbole über dem Vorschaubild eingestellt werden. Der Standardmodus ist der zuvor gezeigte einfache Ansichtsmodus. Dieser Modus ist standardmäßig für die A/B-Bearbeitungsansicht vorgegeben. Im Doppelansichtsmodus wird links der Originalfilm angezeigt und rechts die bearbeitete Fassung. Sie können das linke Fenster beispielsweise auch zum Betrachten von Filmclips verwenden, die im Filmprojekt noch nicht eingesetzt wurden.

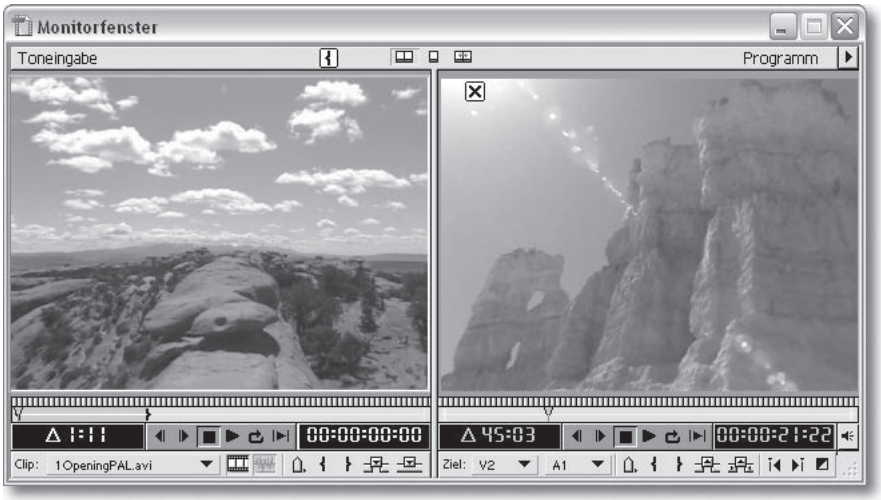


Bild 2.15: Der Doppelansichtsmodus

2.2.4 Die Palettenfenster

Auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs befinden sich mehrere Palettenfenster, in denen Sie verschiedene Funktionen finden. So können Sie hier beispielsweise Effekte einstellen und deren Eigenschaften anpassen.

Außerdem kann der sichtbare Bereich der Zeitachse verstellt werden und Arbeitsschritte lassen sich wieder zurücknehmen. Die verfügbaren Palettenfenster können auch über das *Fenster*-Menü ein- und ausgeblendet werden.

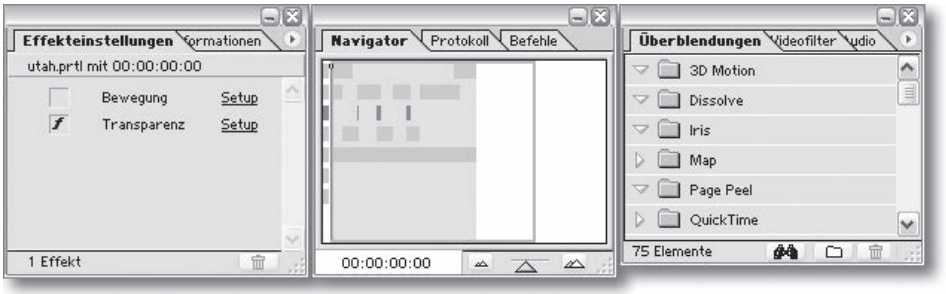


Bild 2.16: Einige der Palettenfenster

Die Palettenfenster sind zu Gruppen zusammengefasst. Mit einem Klick auf die Registerkartenreiter öffnen Sie die anderen Palettenfenster. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.

TIPP Um alle Palettenfenster kurzzeitig ein- oder auszublenden, können Sie die ⇥-Taste verwenden. Dies kann sinnvoll sein, wenn Sie mehr Platz auf der Arbeitsoberfläche benötigen.

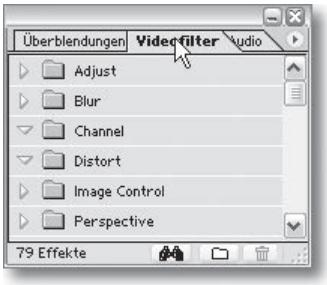


Bild 2.17: Öffnen anderer Palettenfenster

TIPP Wer schon mit anderen Programmen der Adobe-Produktfamilie gearbeitet hat – wie etwa dem Bildbearbeitungsprogramm Photoshop – wird diesen Palettenfenster-Aufbau schon kennen. Für Einsteiger mag die Verfahrensweise zunächst ungewohnt erscheinen. Nach einer Einarbeitungszeit wird man diesen Aufbau allerdings sehr zu schätzen wissen.

2.3 Aufnehmen von Filmmaterial

Nun, da Sie die Arbeitsoberfläche kennen, kann es an die Arbeit gehen. Wir wollen Filme von einem digitalen Camcorder zur weiteren Bearbeitung in Premiere aufnehmen. Dazu müssen Sie zunächst den Camcorder mit dem Rechner verbinden.

TIPP Am reibungslosesten erfolgt die Überspielung über den so genannten Firewire-Anschluss – auch IEEE 1394 genannt. Dabei reicht ein einziges Kabel für die gleichzeitige Übertragung von Bild und Ton aus.

1 Suchen Sie den Firewire-Anschluss Ihres Camcorders. Bei der von uns verwendeten Kamera Panasonic NV-DS 30 ist er unter dem LCD-Monitor untergebracht. Der Pfeil in der nachfolgenden Abbildung kennzeichnet den Anschluss.



Bild 2.18: Der Firewire-Anschluss der Kamera

2 Benutzen Sie das mitgelieferte Kabel, um den Anschluss zum Rechner herzustellen. Schalten Sie dann in den Kameramodus VCR – also den Wiedergabemodus. Sie sehen dies nachfolgend in der rechten Abbildung.





Bild 2.19: Anschließen der Kamera und umschalten in den Wiedergabemodus

3 Windows XP sollte nun die Kamera erkennen und ein Programm zur Bearbeitung anbieten. In unserem Fall werden mehrere Programme, die auf dem Rechner installiert sind, zur Auswahl angeboten.

Wir haben beispielsweise neben Premiere auch noch Pinnacle Studio 8 installiert, daher wird auch dieses Programm angeboten. Wenn Sie Premiere markieren, wird das Programm gestartet.

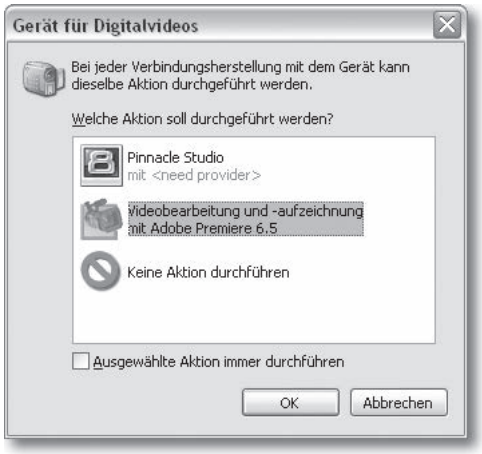


Bild 2.20: Automatisches Erkennen der Hardware

4 Verwenden Sie die nachfolgend abgebildeten Einstellungen für das neue Projekt – dies sind die gängigen Projekteinstellungen für DV-Aufnahmen.

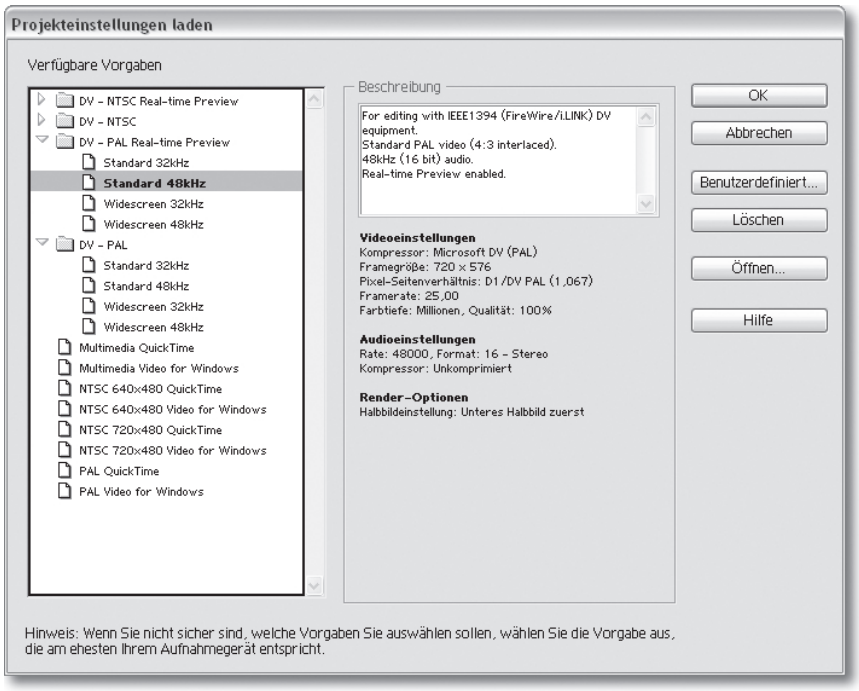


Bild 2.21: Die zu verwendenden Projekteinstellungen

5 Bei Bedarf können Sie nach dem Erstellen des Projekts noch den gewünschten Arbeitsbereich einstellen. Wir arbeiten wieder mit dem bereits vorgestellten Standardarbeitsbereich *A/B-Bearbeitung*.

6 Um aufnehmen zu können, muss zunächst die Gerätesteuerung von Premiere eingestellt werden. Rufen Sie dazu die Funktion *Bearbeiten/Voreinstellungen/Scratch Disks und Gerätesteuerung* auf. Stellen Sie hier zunächst den Speicherort für die aufzunehmenden Filme ein.

Aktivieren Sie in der *Gerätesteuerung*-Rubrik außerdem die Option *DV-Gerätesteuerung 2.0*.

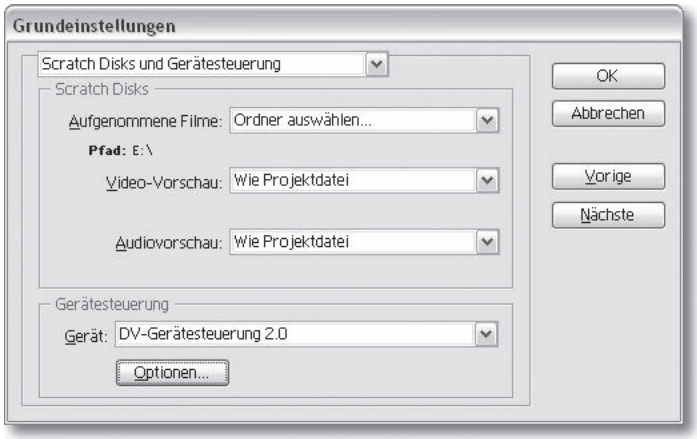


Bild 2.22: Anpassen der Grundeinstellungen

7 Öffnen Sie über die *Optionen*-Schaltfläche das folgende Dialogfeld und nehmen Sie dort die passenden Einstellungen für die von Ihnen verwendete Kamera vor. Über diese Neuerung haben wir schon im Kapitel 1 berichtet.

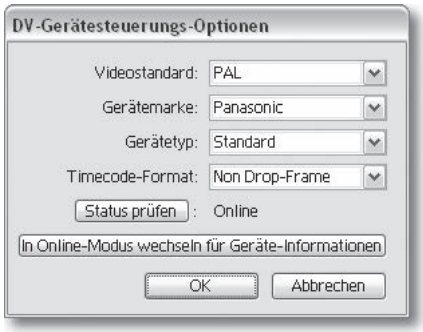


Bild 2.23: Ändern der Kameraeinstellungen

TIPP Falls der von Ihnen verwendete Kameratyp nicht in der Liste enthalten ist, verwenden Sie die Standardeinstellung. Damit sollten Ihnen im Normalfall die Kamerasteuerungs-Optionen zur Verfügung stehen.

8 Nach der Bestätigung können Sie über die Funktion *Datei/Aufnehmen/Filmaufnahme* das Übertragen des Films starten.

2.3.1 Die Möglichkeiten des Filmaufnahme-Fensters

Nach dem Aufruf der Funktion wird das folgende Filmaufnahme-Fenster geöffnet. Wenn die Gerätesteuerung aktiv ist, können Sie die Bedienungselemente in der Fußzeile des Fensters verwenden, um die Kamera zu steuern.

TIPP Ist die Gerätesteuerung nicht aktiv, müssen Sie die Bedienelemente Ihrer Kamera verwenden, um die gewünschte Filmposition anzusteuern.

1 Steuern Sie mit den Bedienelementen die Position des Videobandes an, an der die Aufnahme beginnen soll.



Bild 2.24: Das Filmaufnahme-Fenster

2 Über das Pfeilmenü oben rechts erreichen Sie einige zusätzliche Optionen – um beispielsweise die Aufnahmeeinstellungen zu ändern.

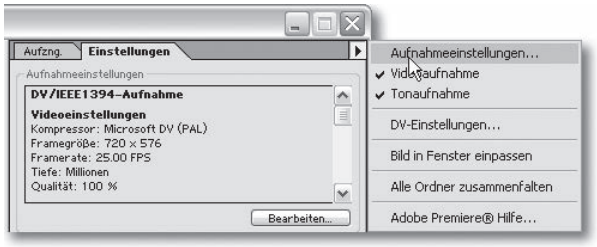


Bild 2.25: Zusätzliche Optionen

3 Mit dem Aufruf der Funktion *Aufnahmeeinstellungen* öffnen Sie das folgende Dialogfeld:

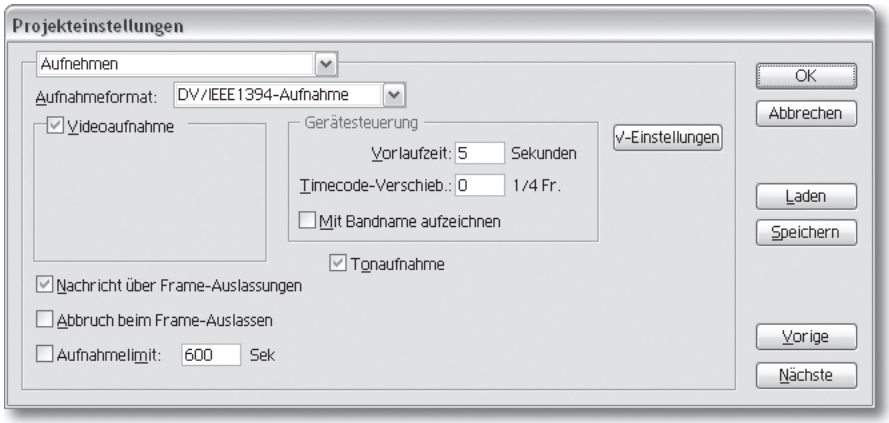


Bild 2.26: Optionen für die Aufnahme

4 Aktivieren Sie auf jeden Fall die Option *Nachricht über Frame-Auslassungen*. Damit erkennen Sie, ob es bei der Übertragung Schwierigkeiten gegeben hat. Die nötige Vorlaufzeit richtet sich nach Ihrem Rekorder. Sie gibt vor, wie weit das Band vor der Aufnahme zurückgespult wird. Soll der Ton mit aufgenommen werden, muss die entsprechende Option natürlich aktiviert werden.

TIPP Frame-Auslassungen entstehen beispielsweise, wenn die Hardware bei der Aufnahme „nicht mitkommt". Wenn die Festplatte zu stark fragmentiert ist, können solche Schwierigkeiten auftauchen. Da sich nicht aufgenommene – ausgelassene – Frames negativ auf das Filmergebnis auswirken, sollte die Aufnahme in solchen Fällen wiederholt werden. Daher ist es durchaus sinnvoll, die Option *Abbruch beim Frame-Auslassen* zu aktivieren. Nach dem Defragmentieren der Festplatte kann dann die Aufnahme ohne Probleme wiederholt werden.

Über die Schaltfläche *V-Einstellungen* können Sie in einem gesonderten Dialogfeld einstellen, wo die Vorschau angezeigt werden soll. Aktivieren Sie hier alle Optionen, um während der Vorschau und der Aufnahme das Videobild im Vorschaufenster zu sehen.



Bild 2.27: Optionen für die Vorschau

5 Über die Registerkarte *Aufzng.* können Sie einen Bereich des Videobands angeben, der übertragen werden soll.

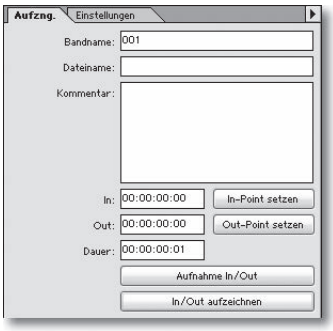


Bild 2.28: Präzise Angabe des Aufzeichnungsbereichs

2.3.2 Direktaufnahme per Steuerschalter

In diesem Kapitel wollen wir die einfachste Möglichkeit der Aufnahme einsetzen. In späteren Kapiteln werden Sie dann mehr über die erweiterten Möglichkeiten erfahren. Die Aufnahme können Sie einfach über die Steuerelemente unter dem Vorschaubild erledigen.

1 Während das Video abgespielt wird, können Sie auf die rote *Aufnahme*-Schaltfläche klicken – alternativ dazu können Sie auch die G-Taste verwenden.

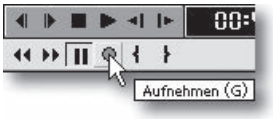


Bild 2.29: Die Aufnahme starten

2 Um die Filmaufzeichnung zu stoppen, verwenden Sie die Esc-Taste.



Bild 2.30: Der Film wird aufgezeichnet

3 Während der Aufnahme können Sie über dem Vorschaubild die Anzahl der aufgenommenen Einzelbilder (Frames) ablesen. Außerdem werden hier eventuell ausgelassene Frames gezählt.

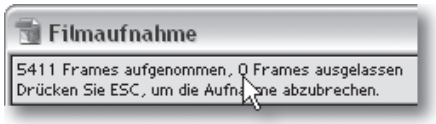


Bild 2.31: Information zur Aufnahme

4 Nach dem Stoppen der Aufnahme können Sie im folgenden Dialogfeld einen Namen für die Filmdatei angeben. Zudem lässt sich hier auch ein Kommentar zum Film eingeben.

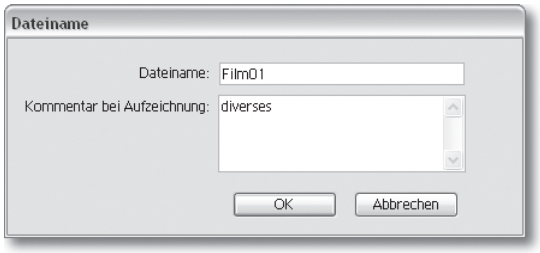


Bild 2.32: Benennung der Filmdatei

5 Sollten während der Aufnahme Frames verloren gegangen sein, wird dies in einem gesonderten Hinweisfeld angegeben.

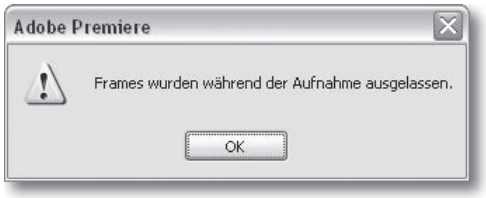


Bild 2.33: Ein Hinweisschild

TIPP Falls Frames ausgelassen wurden, sollten Sie die Aufnahme wiederholen. Andernfalls könnte es zu „Rucklern“ im Film kommen.

6 Zum Abschluss werden die Eigenschaften des Films angezeigt. Hier finden Sie alle Informationen über den Film. So wird die Dateigröße ebenso wie die Bildgröße und die Dauer des Films angezeigt. Auch hier werden eventuell fehlende Frames aufgeführt.

Sie können dieses Fenster übrigens jederzeit über die Funktion *Datei/Eigenschaften* aufrufen.



Bild 2.34: Informationen über den Film

7 Nach dem Schließen des Aufnahmefensters finden Sie den Film im Projektfenster wieder.

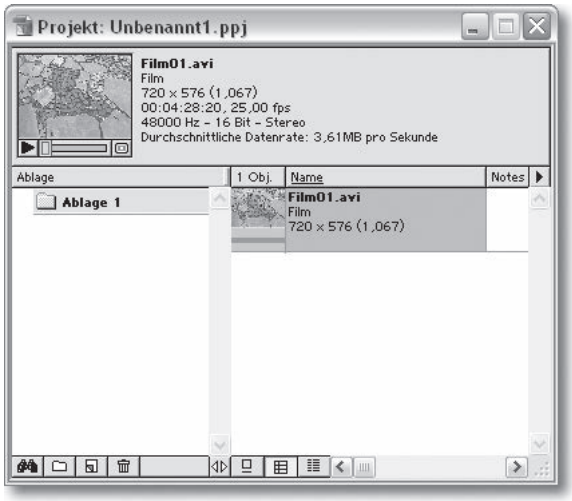


Bild 2.35: Der fertig aufgenommene Film

8 Falls Sie den Film nicht weiter bearbeiten wollen, wäre hier schon die Arbeit beendet. Der Film befindet sich jetzt im AVI-Dateiformat auf der Festplatte und könnte im Windows Media Player betrachtet werden.

TIPP Falls Sie lediglich Filme von der Kamera zum Rechner übertragen wollen, brauchen Sie theoretisch das Projekt nicht zu speichern – es ist ja leer. Die Filmdatei bleibt dann dennoch erhalten.

2.4 Filme im Schnittfenster bearbeiten

Auf die beschriebene Art und Weise können Sie nun die verschiedenen Filmclips zusammentragen und im Projektfenster ablegen. Um die einzelnen Filmclips dann zu einem Film zusammenzustellen, wird das Schnittfenster benötigt.

1 Am einfachsten lassen sich die gewünschten Filmclips per Drag & Drop in das Schnittfenster ziehen. Markieren Sie dazu die betreffenden Clips im Projektfenster. Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um die betreffenden Filmclips auf. Beginnen Sie mit dem Aufziehen des Rahmens an irgendeiner Stelle, an der kein Miniaturbild zu sehen ist.

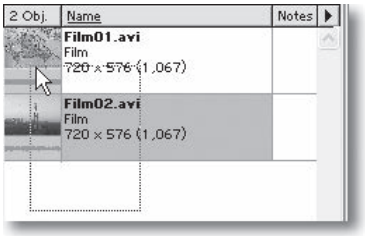


Bild 2.36: Markieren mehrerer Filmclips mit einem Rahmen

2 Danach werden die ausgewählten Filmclips markiert – Sie sehen dies in der folgenden Abbildung:

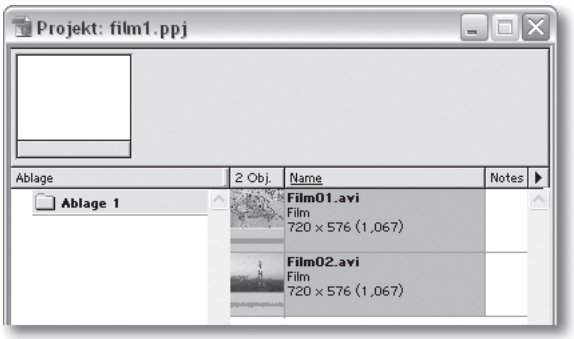


Bild 2.37: Die markierten Filmclips

3 Klicken Sie die Auswahl nun – wie nachfolgend gezeigt – auf einem Miniaturbild an. Sie sehen dann ein Handsymbol.

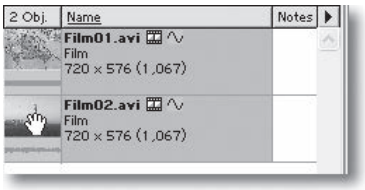


Bild 2.38: Anklicken der markierten Filme

4 Ziehen Sie nun mit gedrückter linker Maustaste die Auswahl auf die *Video 1A*-Spur. Die Videospur wird dann markiert hervorgehoben.

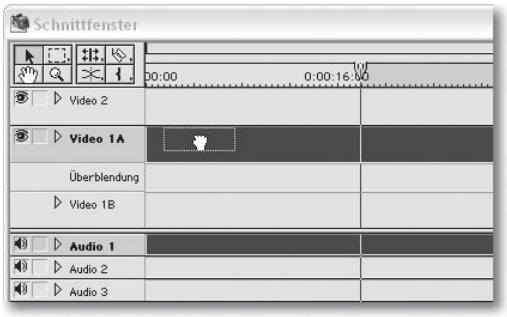


Bild 2.39: Platzieren des Films

5 Nach dem Loslassen der Maustaste werden die beiden Filme nacheinander in die Videospur eingefügt.

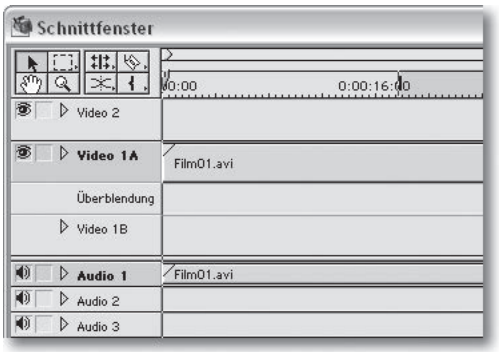


Bild 2.40: Der Film ist im Schnittfenster eingefügt

6 Damit Sie den gesamten Film im Schnittfenster sehen können, muss die Darstellungsgröße der Zeitachse verändert werden. Dazu dient das Feld unten links im Schnittfenster. Hier öffnen Sie ein Menü mit verschiedenen Zeitintervallen.

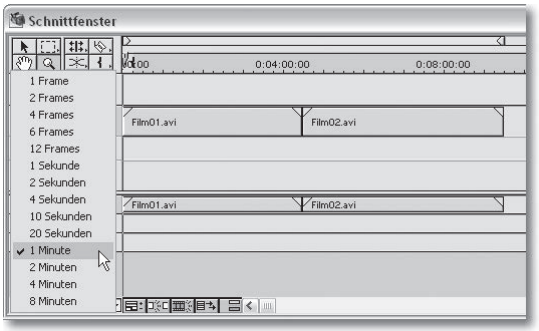


Bild 2.41: Ändern der Zeitachsenskalierung

2.4.1 Filme trimmen

Es wird oft vorkommen, dass Sie einige Teile des Films nicht benötigen. Sie können überflüssige Teile des Films abschneiden – trimmen nennt das der Fachmann. Dies „Zurechtschneiden" ist eine der Hauptaufgaben bei der Videobearbeitung. Premiere bietet zum Trimmen verschiedene Möglichkeiten an.

1 Die einfachste Variante besteht darin, die Filme direkt im Schnittfenster zurechtzuschneiden. Damit beim Trimmen Bild und Ton gemeinsam verändert werden, muss die letzte Schaltfläche unter dem Schnittfenster aktiviert werden, sodass ein Kettensymbol sichtbar wird.



Bild 2.42: Aktivieren des Synchronisationsmodus

2 Nun muss der betreffende Filmclip markiert werden. Dazu dient das Auswahl-Werkzeug, das Sie oben links in der Werkzeugleiste finden.



Bild 2.43: Aufruf des Auswahl-Werkzeugs

3 Wenn Sie den gewünschten Filmclip markieren und den Mauszeiger auf den Anfang oder das Ende halten, wird ein Klammersymbol sichtbar, das die Trimm-Möglichkeit symbolisiert.

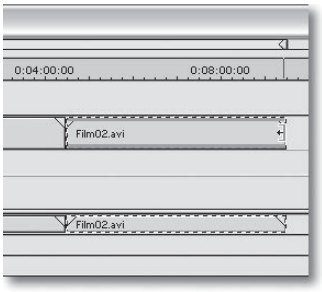


Bild 2.44: Markieren eines Filmclips

4 Während Sie den Mauszeiger nach links ziehen, können Sie im Monitorfenster das veränderte Filmende betrachten.

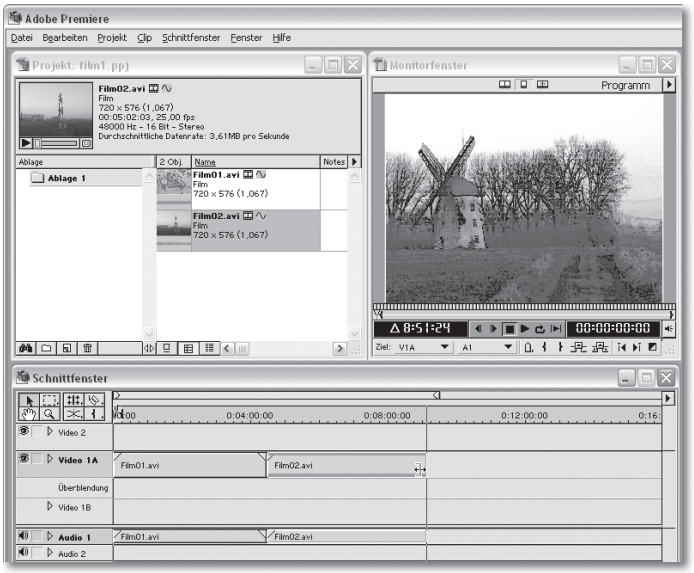


Bild 2.45: Trimmen des Films

5 Um genauer zu arbeiten, können Sie auch den Film im Monitorfenster betrachten, und genau an der zu schneidenden Stelle anhalten. Gegebenenfalls können Sie dabei auf die Schaltflächen zur Einzelbildsteuerung zurückgreifen – dies sind die beiden ersten Steuerelemente in der Steuerungsleiste. Sie sehen dann in der Zeitleiste einen Strich an der aktuellen Bildposition.

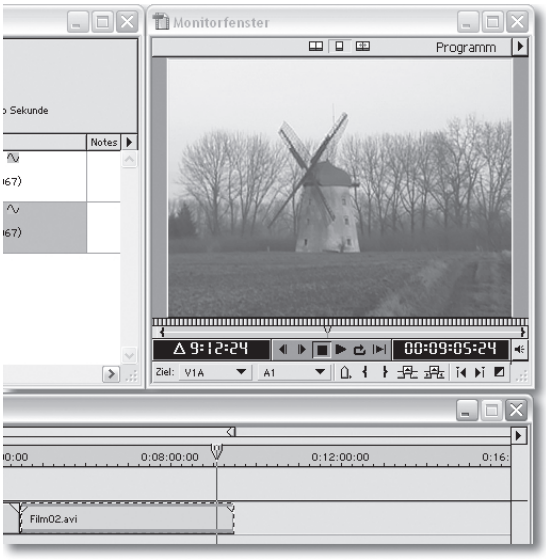


Bild 2.46: Aufsuchen des neuen Filmendes

6 Achten Sie darauf, dass die Option *An Kanten ausrichten* aktiviert ist. Sie sollten dann das nachfolgend abgebildete Symbol sehen.



Bild 2.47: Die Option An Kanten ausrichten

TIPP Durch die Option *An Kanten ausrichten* wirken die Kanten – wie etwa das Filmende oder der Zeiger für die aktuelle Bildposition – „magnetisch". So ist ein präzises Arbeiten möglich.

7 Nun können Sie den Film trimmen, indem Sie das Filmende bis zum Zeiger des aktuellen Bildstands ziehen.

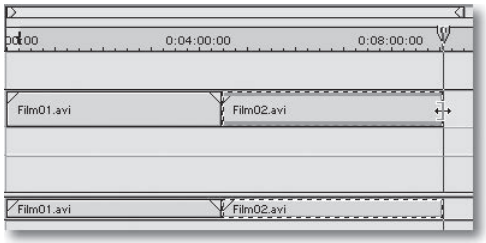


Bild 2.48: Ausrichtung am Zeiger

8 Auf dieselbe Art können Sie nun auch den Anfang des Films neu bestimmen. So könnte am Ende nur ein kleiner Teil des Films übrig bleiben – wie es in der nachfolgenden Abbildung zu sehen ist.

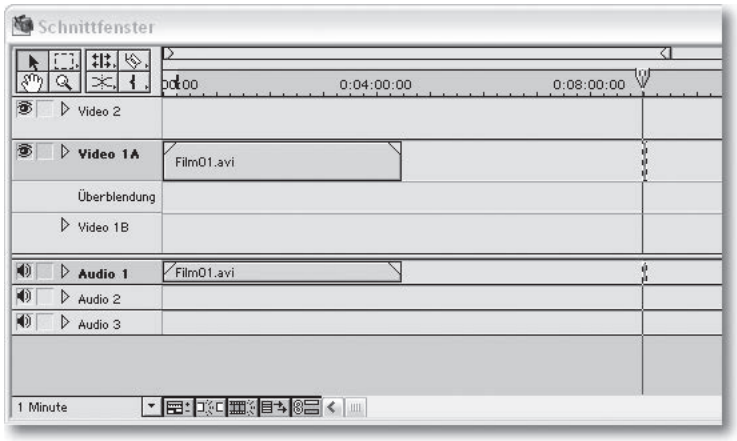


Bild 2.49: Zuschneiden am Anfang des Films

9 Die entstandene Lücke können Sie schließen, indem Sie den zweiten Filmclip an den ersten heranschieben.

Dazu sollten Sie zunächst die Zeitachsenskalierung vergrößern. Ansonsten kann der sehr kurze Filmclip nicht markiert werden. Anschließend kann der markierte Clip verschoben werden.

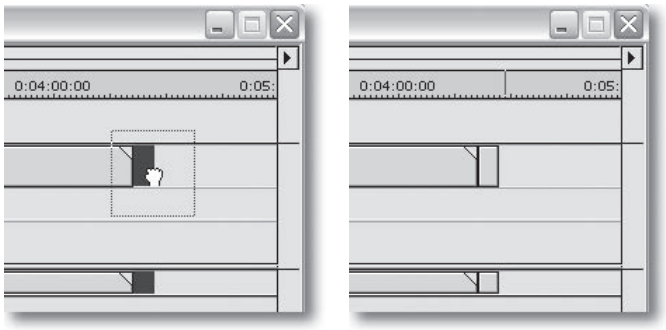


Bild 2.50: Verschieben des Filmclips

TIPP Der Originalfilm bleibt beim Trimmen unangetastet. Die „abgeschnittenen" Filmteile werden lediglich nicht mehr angezeigt. Sie sind aber nach wie vor vorhanden und lassen sich nachträglich neu anpassen.

2.4.2 Die Ansicht des Schnittfensters ändern

Die Darstellung des Filmclips im Schnittfenster kann auf unterschiedliche Art erfolgen. Um die Ansicht zu verändern, wird die Funktion *Schnittfenster-Optionen* benötigt, die Sie über das Pfeilmenü rechts oben im Schnittfenster erreichen.

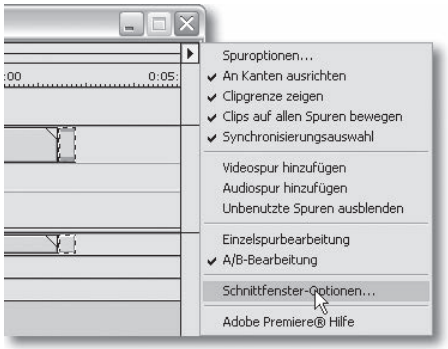


Bild 2.51: Ändern der Schnittfenster-Optionen

Im folgenden Dialogfeld können Sie zwischen verschiedenen Darstellungsoptionen für den Filmclip wählen. Probieren Sie einmal die gezeigte Miniaturbilddarstellung aus – diese ist in den meisten Fällen gut geeignet, da der Filminhalt im Schnittfenster angezeigt wird. Außerdem können Sie bei Bedarf die Größe des Miniaturbilds anpassen. Drei verschiedene Größen werden dafür angeboten. Für die Audiospur kann eingestellt werden, ab welcher Darstellungsgröße die Wellenform angezeigt werden soll.

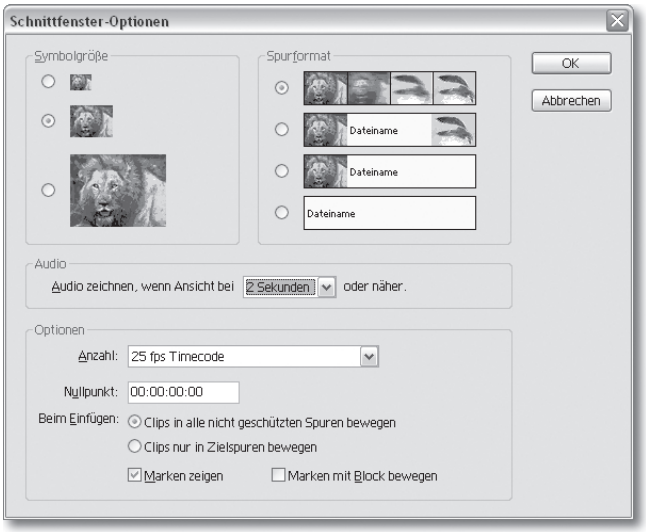


Bild 2.52: Anpassen der Schnittfenster-Optionen

Mit den abgebildeten Optionen sieht das Schnittfenster wie folgt aus. Ein Nachteil besteht darin, dass nun aber die Begrenzungen der Filmclips nicht mehr sehr gut zu erkennen sind.

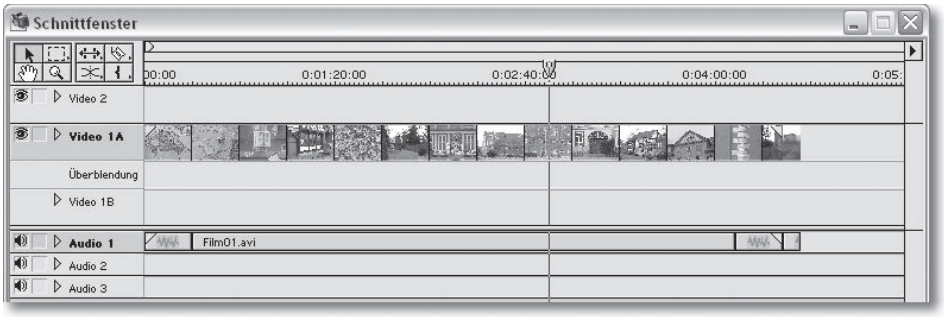


Bild 2.53: Die Miniaturansicht im Schnittfenster

Wenn Sie die größte Miniaturansicht verwenden und die Zeitachsenskalierung auf die Option *1 Frame* einstellen, kann im Schnittfenster bildgenau geschnitten werden. Szenenwechsel sind so auch gut zu erkennen, wie die Abbildung belegt:

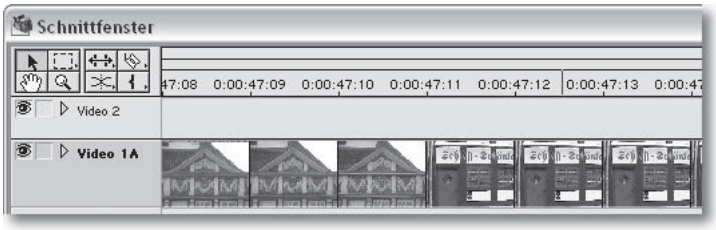


Bild 2.54: Die Option 1 Frame mit großer Miniatur

2.4.3 Filme auseinander schneiden

Wenn Sie eine längere Filmsequenz aufgenommen haben, die aus vielen einzelnen Szenen besteht, kann es vorkommen, dass Sie vielleicht nicht alle Szenen des Films verwenden wollen. Möglicherweise sollen die aufgenommenen Szenen ja auch in einer anderen Reihenfolge wiedergegeben werden.

Für solche Aufgabenstellungen ist die eben geschilderte Vorgehensweise des Trimmens nicht so gut geeignet. Hier bietet sich der Einsatz eines anderen Werkzeugs an: der Rasierklinge. Sie erreichen dieses Werkzeug entweder über das abgebildete Symbol oder über das Tastenkürzel C.



Bild 2.55: Aufruf des Rasierklinge-Werkzeugs

Stellen Sie im Schnittfenster die Ansicht *1 Frame* ein. Suchen Sie dann die Position des ersten Szenenwechsels.

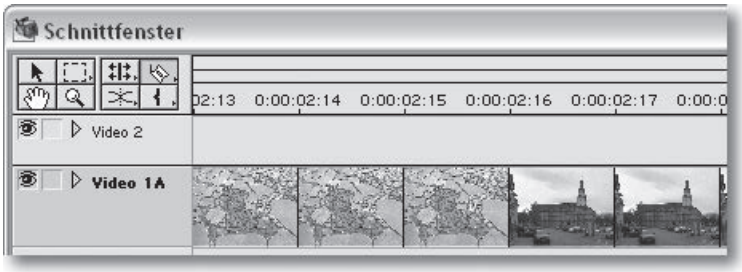


Bild 2.56: Ein Szenenwechsel in der 1 Frame-Ansicht

Klicken Sie auf das Bild, vor dem der Filmclip geteilt werden soll. Das folgende Bild zeigt die Position der Rasierklinge.

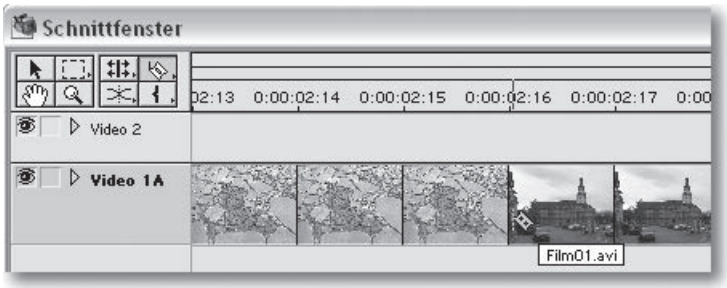


Bild 2.57: Teilen des Films

Nach dem Teilen ist die Trennung besonders gut an der Audiospur zu erkennen. Durch die Miniaturansicht ist bei der Videospur der Unterschied weniger auffällig.

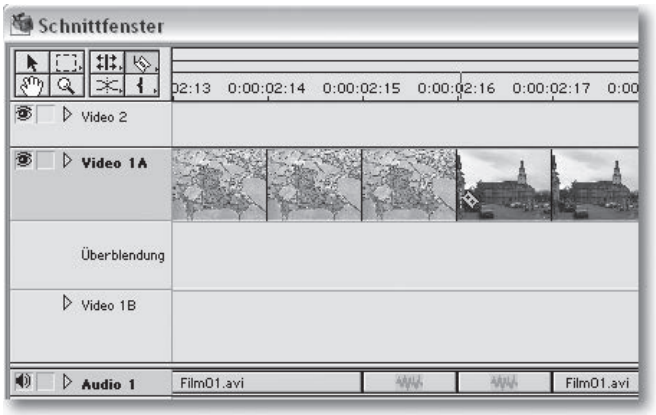


Bild 2.58: Der zerteilte Filmclip

Je nach Bedarf können Sie nun sämtliche Szenen nach demselben Prinzip trennen. So erhalten Sie jede Menge „Filmschnipsel". Beachten Sie bei der folgenden Abbildung wieder besonders die Tonspur. Hier sind die getrennten Filmclips gut erkennbar.

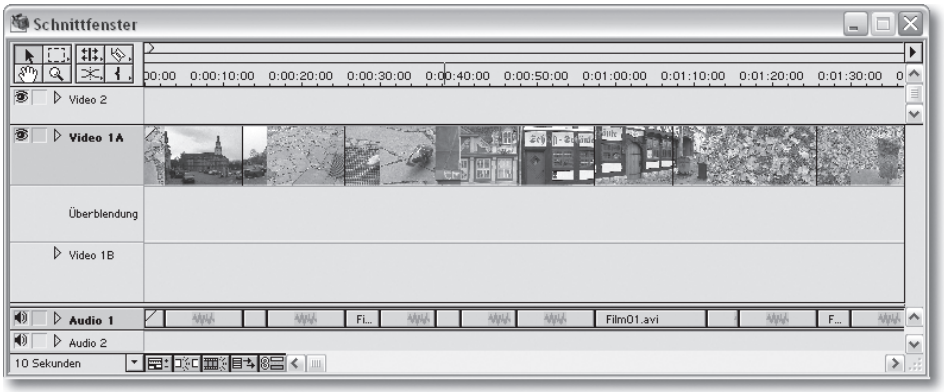


Bild 2.59: Die getrennten Szenen

Um auch in der Videospur die Trennungen zu erkennen, könnten Sie nun die *Schnittfenster-Optionen* wieder auf die Standardoption mit der Anzeige des Dateinamens umstellen.

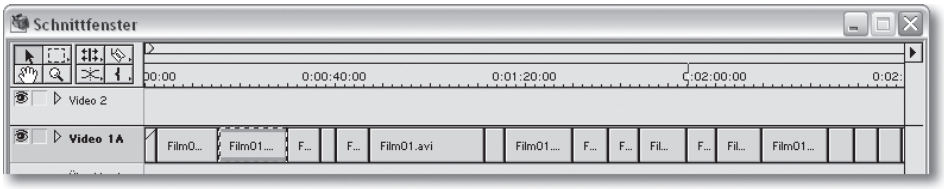


Bild 2.60: Die Standardansicht

TIPP Auch bei diesem Schnittverfahren wird der abgeschnittene Film nicht „vernichtet“. Beim Zerschneiden hat Premiere lediglich so genannte Instanzen – Duplikate – des Films im Schnittfenster platziert und jeweils andere In- und Out-Points eingefügt. Dadurch wird immer nur ein Teil des immer noch vorhandenen Gesamtfilms angezeigt. Als In- und Out-Points werden Anfang und Ende des getrimmten Filmclips bezeichnet. Sie können diese Punkte später jederzeit verändern. Die „Schnitte“ sind also nicht endgültig.

2.4.4 Filmschnipsel löschen und sortieren

Die auseinander geschnittenen Szenen können Sie nun frei umsortieren. Nicht benötigte Szenen lassen sich einfach entfernen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1 Um den betreffenden Filmclip auswählen zu können, benötigen Sie wieder das Auswahl-Werkzeug. Nach dem Anklicken eines Filmclips wird dieser zur Verdeutlichung von einer gestrichelten Linie umrahmt.

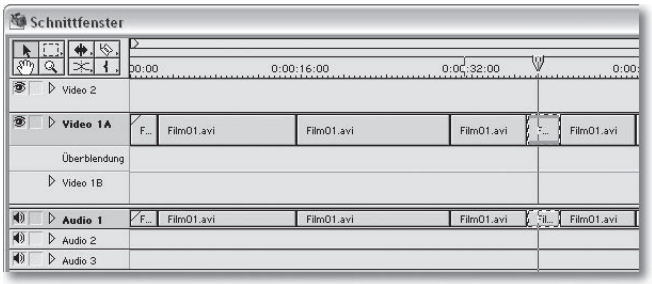


Bild 2.61: Auswahl eines Filmclips

2 Nach dem Markieren könnten Sie einfach die Entf-Taste drücken, um die Szene zu löschen. Dann würde allerdings eine Lücke entstehen. Um dies zu vermeiden ist es empfehlenswert die Funktion *Schnittfenster/Löschen und Lücke schließen* zu verwenden, die Sie auch über das Kontextmenü erreichen.

Damit wird der markierte Clip entfernt und alle folgenden Clips „herangerückt“, sodass keine Lücke verbleibt. Dies sehen Sie nachfolgend im rechten Bild.

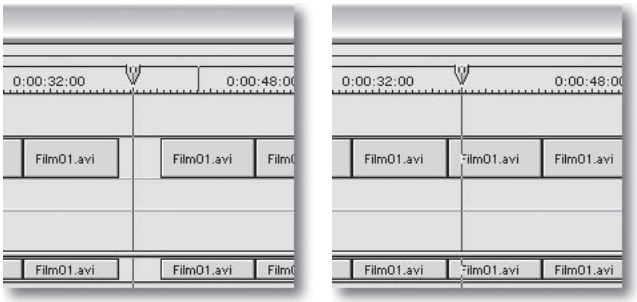


Bild 2.62: Löschen eines Clips mit (links) und ohne Lücke

3 Entfernen Sie so alle nicht benötigten Szenen. Wir wollen mit einigen, wenigen Szenen weiterarbeiten, um das Filmprojekt übersichtlich zu halten.

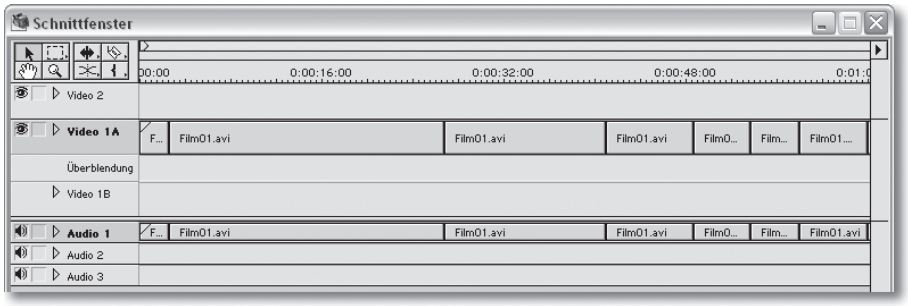


Bild 2.63: Der fertig geschnittene Film

4 Das Umsortieren der Filmclips können Sie ebenfalls schnell und einfach per Drag & Drop-Aktionen erledigen. Dabei soll auch die zweite Videospur benutzt werden. In unserem Beispiel soll die erste Szene bleiben wo sie ist. Danach soll ein anderer Filmclip folgen. Klicken Sie den zweiten Filmclip an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf die *Video 1B*-Spur. Die genaue Position ist dabei erst einmal egal. Wir wollen auf der *Video 1A*-Spur nur „Platz schaffen".

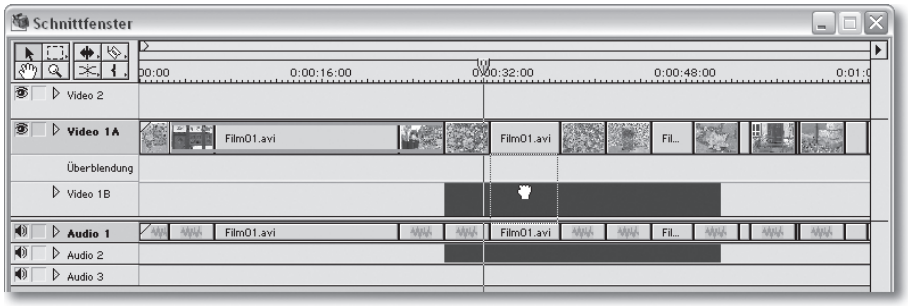


Bild 2.64: Verschieben eines Clips

5 Nach dem Loslassen der linken Maustaste entsteht eine Lücke, die nun genutzt werden soll. Sie sehen die neue Situation nachfolgend abgebildet – es fällt dabei auch auf, dass die Tonspur automatisch mit verschoben wurde.

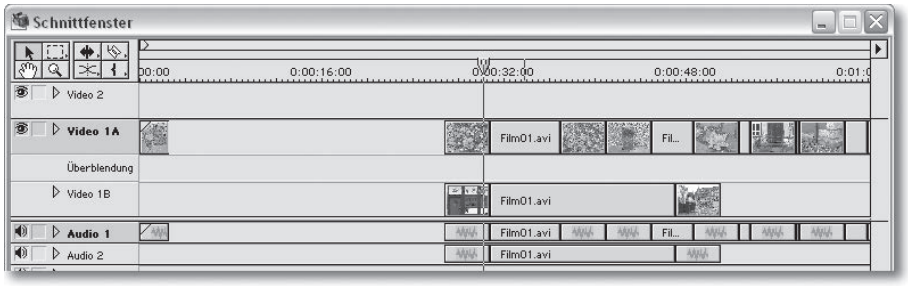


Bild 2.65: Der verschobene Filmclip

6 Die neue zweite Szene soll „hart geschnitten“ werden. Dieser harte Schnitt bedeutet, dass die zweite Szene unmittelbar beginnt, wenn die erste Szene zu Ende ist. Daher müssen die Filmclips „Stoß an Stoß“ platziert werden.

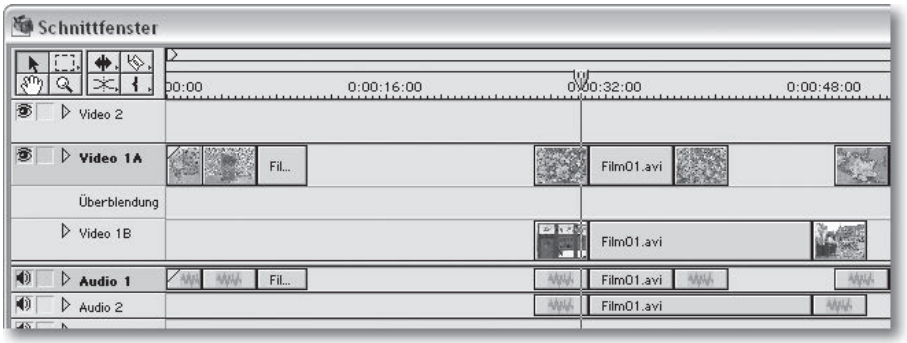


Bild 2.66: Umplatzieren der zweiten Szene

7 Beim nächsten Clip wird die *Video 1B*-Spur verwendet. Diese können Sie nämlich nutzen, wenn „weiche Schnitte“ – so genannte Überblendungen – eingefügt werden sollen. Dazu müssen sich die Filmclips leicht überlappen. In unserem Beispiel soll die Überlappung 2 Sekunden dauern.

Um dies genau einstellen zu können, werfen Sie während des Verschiebens einen Blick in das *Informationen*-Palettenfenster. Dort wird Anfang und Ende des Filmclips angezeigt. Die neue Anfangsposition liegt in unserem Fall bei 0:00:08:08.

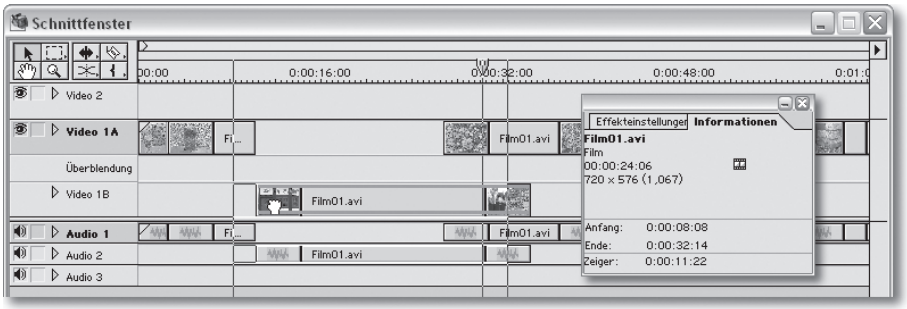


Bild 2.67: Präzises Verschieben eines Filmclips

TIPP Die Zeitangabe erfolgt in einem so genannten Timecode, der nach dem Muster Stunden:Minuten:Sekunden:Bilder (Frames) aufgebaut ist. In dem Beispiel ist die neue Position demnach nach 8 Sekunden und 8 Filmbildern. Die letzte Nummerierung hört übrigens nach der Nummer 24 auf, da bei 25 Bildern pro Sekunde anschließend die nächste Sekunde folgt.

Die Überlappung werden wir später verwenden, um einen Überblendungseffekt einzufügen. Aber dazu gleich mehr ...

8 Ordnen Sie nach diesem Muster die anderen Filmclips an. Im nächsten Bild sehen Sie, dass es drei Überblendungen geben soll. Die anderen Szenen stoßen hart aufeinander. Für die zweite Blende haben wir eine kürzere Überlappung von einer Sekunde vorgesehen.

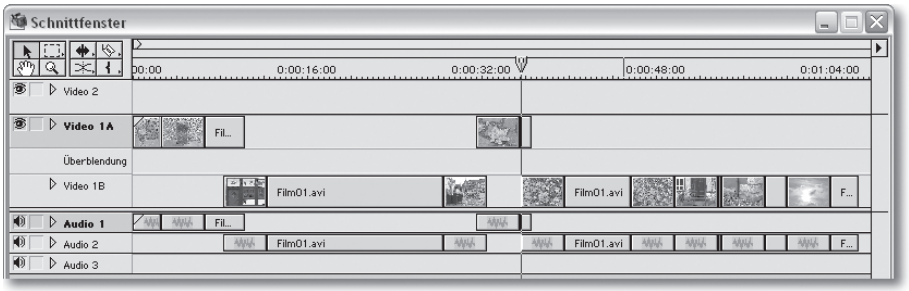


Bild 2.68: Die neue Anordnung

2.5 Überblendungen anbringen

Mit den Überblendungen haben Sie die Möglichkeit eine Szene mit der folgenden zu verbinden. Bei der klassischen weichen Blende verblasst der eine Film im gleichen Maße, wie der andere Film sichtbar wird. So „fließen“ die Szenen ineinander.

Premiere liefert eine große Anzahl verschiedener Überblendungen mit, die im *Überblendungen*-Palettenfenster untergebracht sind. Sie sind in verschiedenen Ordnern thematisch sortiert.

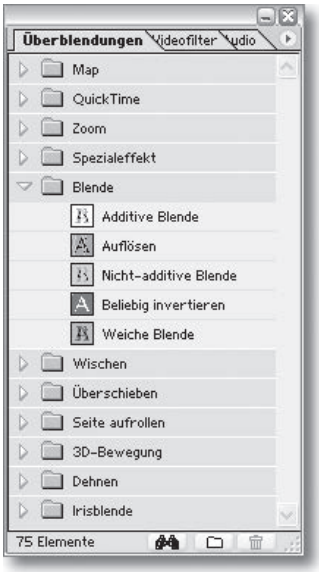


Bild 2.69: Das Überblendungen-Palettenfenster

Auch das Zuweisen von Überblendungen kann per Drag & Drop-Aktion durchgeführt werden. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte nötig:

1 Öffnen Sie im *Überblendungen*-Palettenfenster den betreffenden Ordner. Wir wollen die klassische Überblendung *Weiche Blende* verwenden, die im Ordner *Blende* zu finden ist. Ziehen Sie diese Blende mit gedrückter linker Maustaste auf die *Überblendung*-Spur. Die Länge wird dabei automatisch an die Länge der Überlappung angepasst.

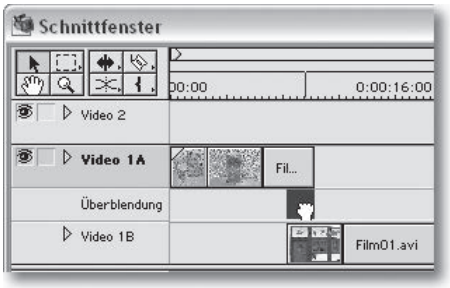


Bild 2.70: Zuweisen einer Überblendung

2 Nach dem Loslassen der Maustaste ist die Überblendung mit Standardwerten zugewiesen. Sie sehen dann folgendes Symbol:



Bild 2.71: Die zugewiesene Überblendung

3 Um die Einstellungen der Überblendung zu ändern, klicken Sie doppelt auf dieses Symbol. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Im Vorschaubild unten rechts wird der Überblendungsvorgang anhand eines Symbols gezeigt.

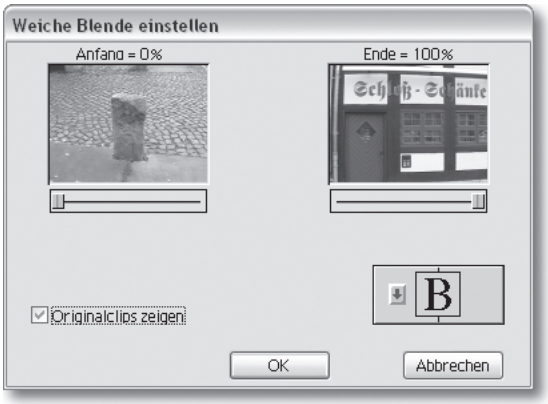


Bild 2.72: Anpassen der Überblendungsoptionen

4 Für die beiden anderen Überlappungen soll ebenfalls eine Überblendung verwendet werden. Neben der klassischen weichen Überblendung bietet Premiere auch eine große Menge Trickblenden an. Im Ordner *Wischen* gibt es beispielsweise 17 verschiedene Überblendungseffekte bei denen die Filmbilder „schichtweise" erscheinen.

Bei der *Jalousien*-Überblendung entstehen viele schmale Streifen. Dieser Effekt wird häufig eingesetzt. Je nach ausgewählter Überblendung stehen in dem Dialogfeld zusätzliche Optionen zur Verfügung. Bei der Jalousie können Sie beispielsweise die Richtung verändern. Klicken Sie auf das abgebildete Symbol, um vertikale Jalousien einzustellen.

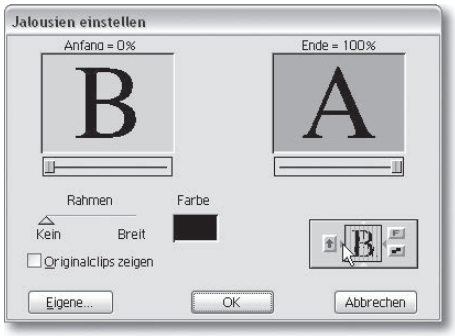


Bild 2.73: Die Optionen der Jalousien-Überblendung

5 Wenn Sie in den Voreinstellungen die Echtzeitvorschau aktiviert haben, können Sie sich das Ergebnis der Trickblenden durch Drücken der ↵-Taste im Monitorfenster ansehen.



Bild 2.74: Die Jalousien-Überblendung in der Echtzeitvorschau

6 Übertragen Sie denselben Effekt auf die nächste Überlappung. Sie brauchen dabei die Einstellungen nicht unbedingt erneut vorzunehmen.

Klicken Sie das Überblendungssymbol mit der rechten Maustaste an. Im Kontextmenü finden Sie die Funktion *Kopieren*. Die *Dämpfen*-Funktion ist übrigens etwas verwirrend – dabei wird die Überblendung nämlich ausgeschnitten.

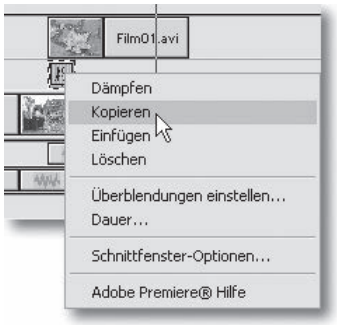


Bild 2.75: Kopieren der Überblendung

7 Verwenden Sie anschließend die *Einfügen*-Funktion. Da die neue Überblendung direkt hinter der ersten eingefügt wird, müssen Sie diese dann nur noch verschieben. Diese Situation sehen Sie nachfolgend. Die magnetisierten Kanten helfen wieder beim präzisen Platzieren.

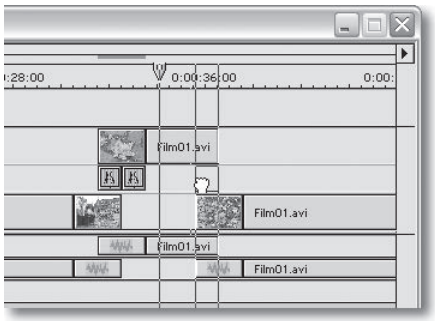


Bild 2.76: Verschieben der duplizierten Überblendung

8 Sie sollten abschließend die nachfolgend gezeigte Anordnung im Schnittfenster wieder finden.

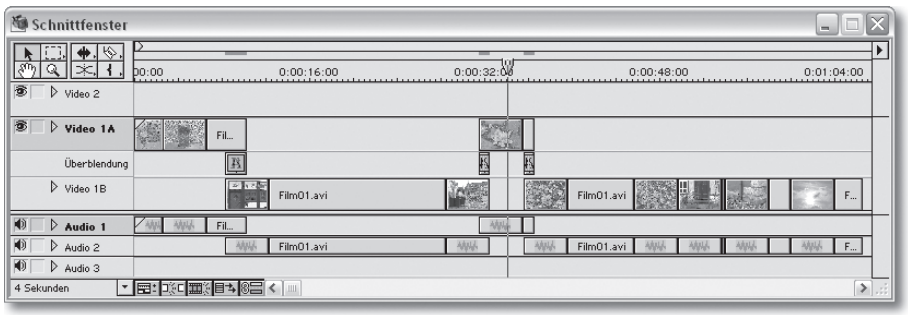


Bild 2.77: Die fertig eingefügten Überblendungen

2.6 Einsatz von Videoeffekten

Filmbilder lassen sich mit Premiere auch verfremden. So können Sie beispielsweise Bilder erzeugen, die wie gemalt aussehen. Im *Videofilter*-Palettenfenster gibt es außerdem Videofilter zur Bildoptimierung. Viele der Effekte stammen aus Adobe After Effects. Sie erkennen diese Effekte an dem Kamerasymbol im *Videofilter*-Palettenfenster. In der Rubrik *Stilisieren* finden Sie viele Effekte, um den Film zu verfremden.



Bild 2.78: Die Videofilter

1 Um einen der Effekte anzuwenden, ziehen Sie ihn per Drag & Drop aus dem Palettenfenster auf den betreffenden Filmclip. In unserem Beispiel soll der erste Filmclip mit einem Effekt versehen werden. Wir wollen dazu den Effekt *Konturen finden* benutzen.

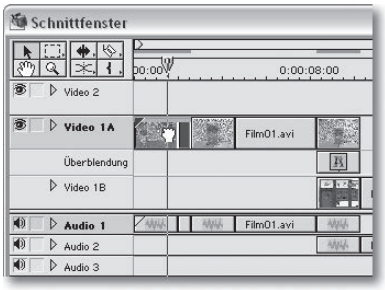


Bild 2.79: Anwenden eines Videoeffekts

2 Die Verwendung eines Effekts symbolisiert ein grüner Balken über dem Miniaturbild.

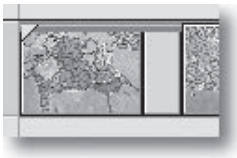


Bild 2.80: Das Symbol für einen Videoeffekt

3 Die Auswirkungen des Effekts können Sie gleich im Monitorfenster begutachten. Das Ergebnis mit den Standardwerten sehen Sie nachfolgend:



Bild 2.81: Der Konturen finden-Effekt

4 Je nach verwendetem Videoeffekt werden im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster Optionen zur Anpassung des Effekts angeboten. In diesem Beispiel verwenden wir für die Option *Mit Original mischen* einen Wert von 50 %. Sie können diesen Wert durch verziehen des Schiebereglers oder durch anklicken des Werts ändern. Bei der zweiten Variante kann in einem gesonderten Dialogfeld der Wert eingegeben werden.

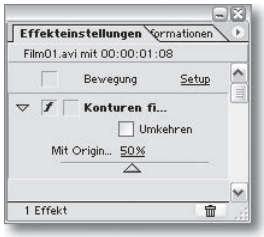


Bild 2.82: Ändern von Effektwerten

5 So ergibt sich das folgende Ergebnis. Das Filmbild sieht fast wie „gemalt“ aus.

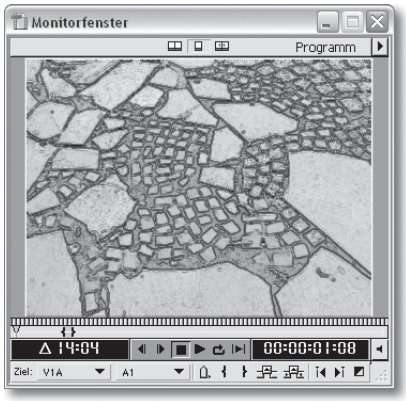


Bild 2.83: Ein „gemalter“ Film

2.7 Einen Titel gestalten

Das gemalte Filmbild soll nun als Hintergrund für einen Filmtitel verwendet werden. Beachten Sie, dass im Monitorfenster noch die Szene des gemalten Films angezeigt wird. Rufen Sie dann die Funktion *Datei/Neu/Titel* auf. Damit öffnen Sie das folgende Bearbeitungsfenster des Title Designers:

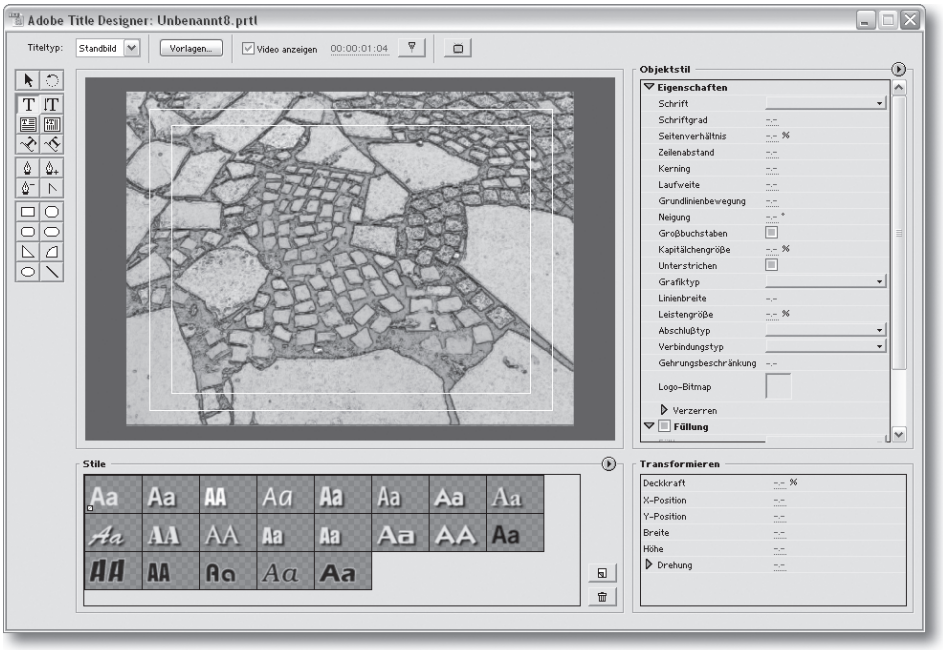


Bild 2.84: Der Title Designer

Wir wollen an dieser Stelle noch nicht die umfangreichen Möglichkeiten des Title Designers beschreiben, sondern einfach eine der mitgelieferten Vorlagen verwenden. Mit der gleichnamigen Schaltfläche öffnen Sie folgendes Dialogfeld mit den thematisch sortierten Vorlagen. Wir verwenden eine Vorlage aus der Rubrik *Titel zentriert*.

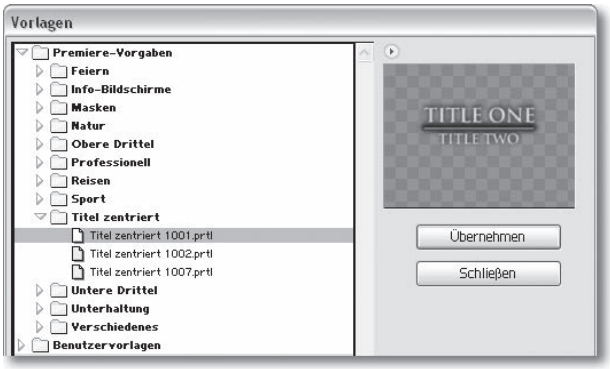


Bild 2.85: Einsatz einer Vorlage

Mit der *Übernehmen*-Schaltfläche übertragen Sie die ausgewählte Vorlage. Diese Vorlage kann nun leicht angepasst werden.

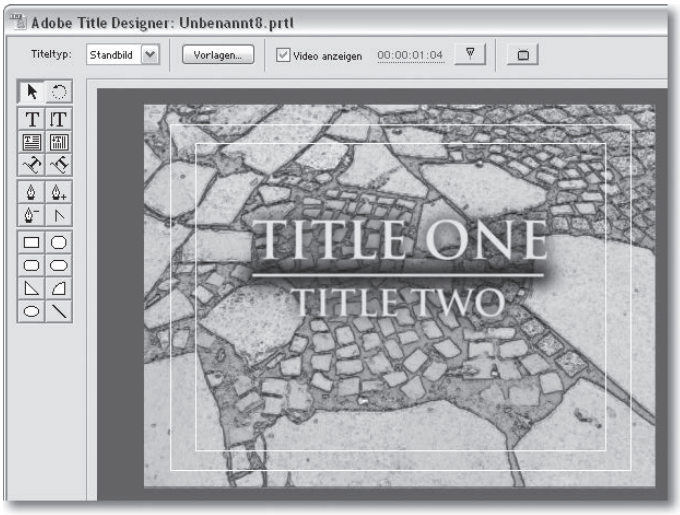


Bild 2.86: Die verwendete Vorlage

Rufen Sie das Text-Werkzeug auf und tippen Sie Ihren eigenen Text in die vorgegebenen Felder ein. Unseren Vorschlag sehen Sie im nächsten Bild.



Bild 2.87: Ändern der Textvorgaben

Wir wollen nun einen anderen Schrifttyp verwenden. Auch dazu können Sie auf die Vorgaben zurückgreifen. Unter dem Vorschaubereich finden Sie verschiedene Vorgaben für Schrifttypen und -stile. So gibt es hier Schriftvorlagen mit weichem Schatten oder auch mit einer Kontur. Wir haben uns die nachfolgend abgebildete Vorgabe ausgesucht. Zum Zuweisen muss der betreffende Textblock markiert sein.



Bild 2.88: Der verwendete Stil

Markieren Sie mit dem Auswahl-Werkzeug den oberen Text. Hier soll die Schriftgröße verändert werden. Klicken Sie dazu den Schriftzug einfach an – er wird dann mit einem Markierungsrahmen gekennzeichnet.



Bild 2.89: Markieren des Schriftzugs

Die Schriftattribute werden in den Eigenschaften rechts eingestellt. Geben Sie hier im *Schriftgrad*-Feld eine Größe von 80 ein. Dies können Sie entweder durch verziehen des Reglers erreichen oder Sie klicken den Wert an – dann können Sie die gewünschte Schriftgröße eintippen.

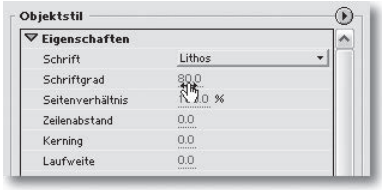


Bild 2.90: Ändern des Schriftgrads

Klicken Sie außerdem zweimal auf die *Addieren*-Bezeichnung im Feld *Striche/Äußere Striche*, damit der Schriftzug eine Kontur erhält. Markieren Sie danach den unteren Schriftzug und fügen Sie auch hier eine Kontur ein. Der Schriftgrad braucht hier nicht verändert zu werden.



Bild 2.91: Hinzufügen einer Kontur

Grafische Formen anpassen

Markieren Sie jetzt die Linie zwischen den Schriftzügen. Um sie in der Breite anzupassen, können Sie auf den rechten mittleren Markierungspunkt klicken und ihn mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Breite verziehen.



Bild 2.92: Verziehen der Linie

Wenn Sie die Linie numerisch genau einstellen und platzieren wollen, verwenden Sie die Felder unten rechts in der *Transformieren*-Rubrik.



Bild 2.93: Transformieren der Linie

Speichern des Titels

Schließen Sie nun, da die Bearbeitung abgeschlossen ist, das Fenster. Danach werden Sie zum Speichern des Titels aufgefordert. Titel tragen die Dateiendung *.prtl*.

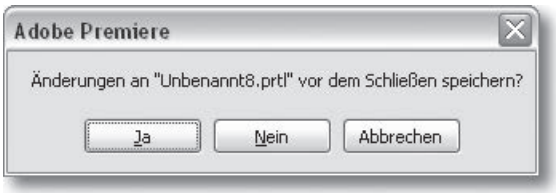


Bild 2.94: Speichern des Titels

Der Titel wird nach dem Speichern automatisch in das Projektfenster aufgenommen. Dies sehen Sie in der folgenden Abbildung. Dort ist auch gut zu erkennen, dass der Titel nicht etwa automatisch mit dem Hintergrundbild gespeichert wurde. Der schwarze Hintergrund im Miniaturbild zeigt an, dass der Hintergrund transparent ist. So kann der Titel im Film an beliebiger Stelle eingesetzt werden.

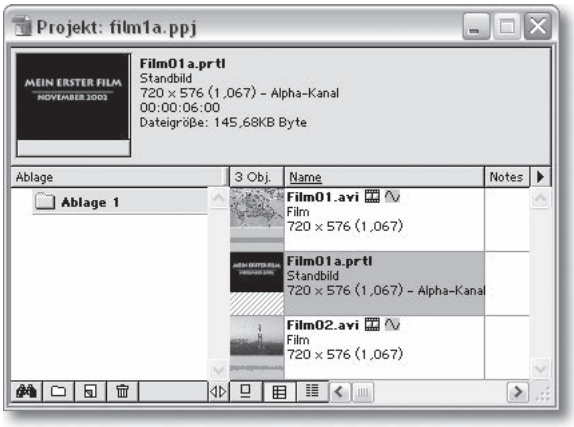


Bild 2.95: Der Titel wird automatisch in das Projekt mit aufgenommen

2.8 Überlagerungsspuren verwenden

Den Titel können Sie ähnlich wie einen Filmclip in das Schnittfenster aufnehmen. Hier gibt es aber einen Unterschied. Der Titel muss nämlich in einer so genannten Überlagerungsspur untergebracht werden. Die *Video 2*-Spur ist eine solche Überlagerungsspur. Bei Filmen, die auf dieser Spur untergebracht werden, lassen transparente Bereiche die darunter liegenden Filme durchscheinen.

Genau diesen Effekt benötigen wir, um das gemalte Bild unter dem Titel zu sehen. Ziehen Sie also den Titel auf die *Video 2*-Spur und trimmen Sie den Titel auf die Länge des ersten Filmclips.

Durch Drücken der ↵-Taste können Sie sich nun das fertige Ergebnis im Monitorfenster ansehen.

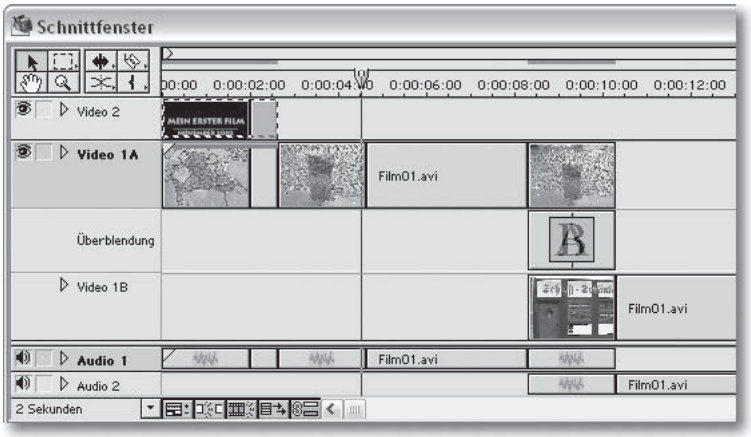


Bild 2.96: Der eingefügte Titel

2.9 Audioclips einfügen

Zum Abschluss der Arbeit soll noch ein interessanter Ton eingefügt werden. Der Film verfügt momentan nur über „Nebengeräusche", die nicht sehr attraktiv sind. Hinzu kommt, dass der Ton ja stark „zerstückelt" ist, da er ja gemeinsam mit dem Film geschnitten wurde.

Dazu muss zunächst der Ton vom Bild abgekoppelt werden. Dies erreichen Sie durch deaktivieren des Synchronisationsmodus. Sie erinnern sich? Dies ist die letzte Schaltfläche unter der Zeitachse.

Nun könnten Sie alle Audioclips nacheinander anklicken und dann löschen – es geht aber auch einfacher.

1 Rufen Sie aus der Werkzeugleiste das Bereichsauswahl-Werkzeug auf, das gleich rechts neben dem Auswahl-Werkzeug zu finden ist. Klicken Sie dann unterhalb des ersten Audioclips und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um alle Audioclips auf.

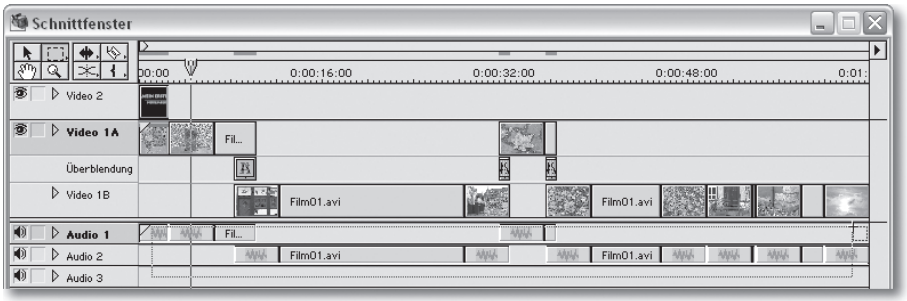


Bild 2.97: Aufziehen eines Auswahlrahmens

2 Nach dem Loslassen der Maustaste werden alle Audioclips, von denen Teile innerhalb des Markierungsrahmens lagen, markiert. Sie können nun in einem Rutsch mit der Entf-Taste gelöscht werden.

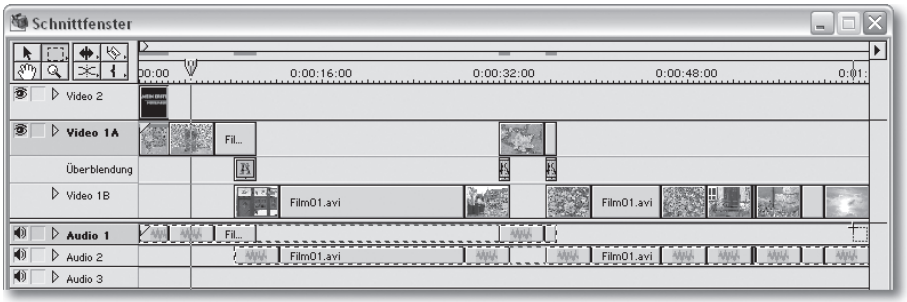


Bild 2.98: Die markierten Audioclips

3 Nachdem die Audiospur jetzt leer ist, soll neuer Ton eingefügt werden. Dazu können Sie sich am besten der Funktion *Datei/Neu/SmartSound* bedienen.

Prüfen Sie dazu zunächst, wie lang der Film ist. In unserem Beispiel sind dies 1 Minute, 6 Sekunden und 16 Frames. Dieser Wert muss im entsprechenden Dialogfeld des Assistenten eingegeben werden.

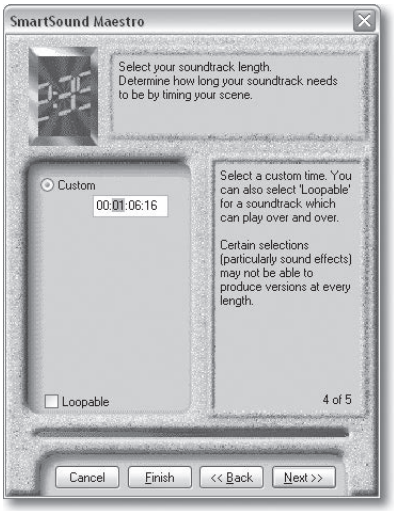


Bild 2.99: Festlegen der Soundlänge

4 Speichern Sie am Ende der Assistentenabfragen die Sounddatei. Auch diese Datei wird dann automatisch in das Projektfenster übernommen.

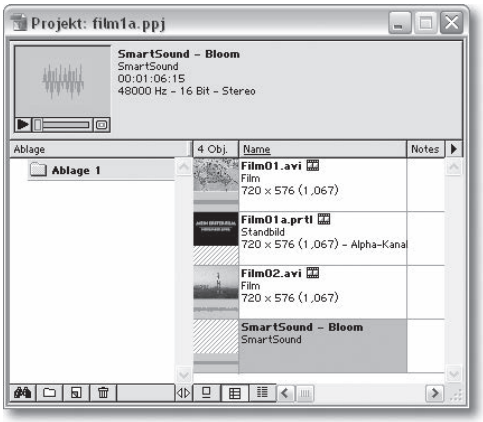


Bild 2.100: Die erstellte SmartSound-Datei

5 Ziehen Sie die Sounddatei nun im Schnittfenster auf die *Audio 1*-Spur – so, wie Sie es bereits von den Filmclips kennen.



Bild 2.101: Die im Schnittfenster platzierte SmartSound-Datei

6 Damit ist die Bearbeitung abgeschlossen. Sie können sich das Ergebnis durch drücken der ↵-Taste im Monitorfenster ansehen.



Bild 2.102: Der fertige Film

2.10 Den fertigen Film exportieren

Nun, da der Film fertig gestellt ist, stehen Ihnen mit Premiere alle Möglichkeiten offen. Egal, ob der Film auf eine Internetseite gestellt oder zurück auf ein DV-Videoband gespielt werden soll – alles ist möglich.

TIPP Die beste Qualität erzielen Sie, wenn Sie den Film zurück auf ein DV-Band spielen. Dazu muss Ihr Camcorder allerdings über einen DV-in-Anschluss verfügen. Dies ist nicht bei allen Camcordern der Fall.

Die verfügbaren Ausgabeoptionen finden Sie im Menü *Datei/Schnittfenster exportieren*. Hier können Sie auch über die ersten drei Funktionen entscheiden, ob nur der Film oder der Ton beziehungsweise ein einzelnes Standbild gespeichert werden sollen. Wir benötigen die Funktion *Auf Band ausgeben*, da wir den Film zurück auf ein DV-Videoband übertragen wollen.

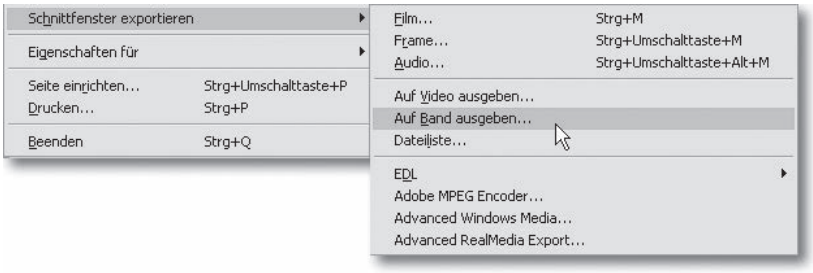


Bild 2.103: Die verschiedenen Ausgabeoptionen

Nach dem Aufruf der Option muss der Film berechnet – gerendert – werden. Dabei werden aber nur die Bilder neu berechnet, bei denen Sie etwas verändert haben – also der Titel und die Überblendungen. Das Rendern kann einen Moment dauern.



Bild 2.104: Das Rendern des Films

Wenn Ihr Camcorder über die Firewire-Schnittstelle angeschlossen ist, können Sie im folgenden Dialogfeld bestimmen, dass die Steuerung von Premiere übernommen werden soll. Gegebenenfalls können Sie dann noch angeben, an welcher Timecode-Position die Aufzeichnung beginnen soll.

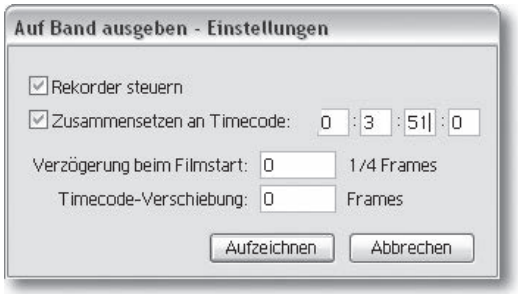


Bild 2.105: Das Rendern des Films

Wenn Sie dann die *Aufzeichnen*-Schaltfläche aktivieren, erledigt Premiere die Aufnahme völlig selbstständig. Das Band wird an die angegebene Position gespult. Danach erfolgt die Aufzeichnung und zum Abschluss wird das Band angehalten.

Mit der Funktion *Projekt/Projekteinstellungen/Allgemein/Wiedergabe-Einstellungen* legen Sie übrigens fest, wo die Vorschau angezeigt wird. Sie sehen die verfügbaren Optionen im folgenden Dialogfeld:

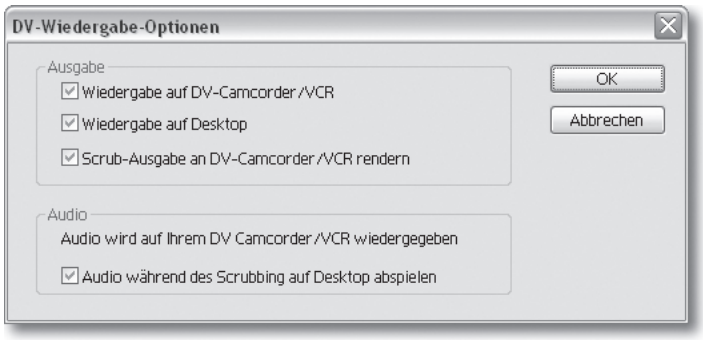


Bild 2.106: Die Vorschauoptionen

Alternativ dazu können Sie den gerenderten Film auch in optimaler Qualität auf der Festplatte speichern. Verwenden Sie dazu die Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/Film*, die Sie auch über die Tastenkombination Strg+M erreichen. Über die *Einstellungen*-Schaltfläche im folgenden Dialogfeld können Sie die Vorgaben ändern. Das Ergebnis wird dann als AVI-Datei gespeichert.

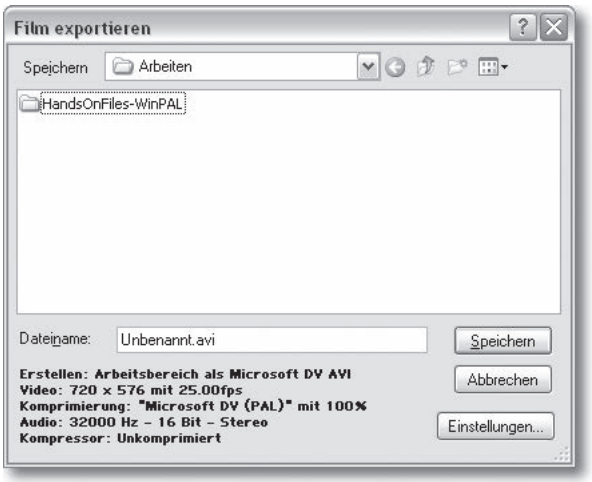


Bild 2.107: Den Film auf der Festplatte speichern

Resümee

In diesem Kapitel haben Sie neben der Arbeitsoberfläche auch die wichtigsten Arbeitsschritte bei der Arbeit mit Premiere kennen gelernt. Der Umgang mit Premiere sollte nun kein „Buch mit 7 Siegeln“ mehr sein.

Nachdem das erste Ergebnis fertig ist, können wir uns nun in den folgenden Kapiteln um die Details bei der Filmbearbeitung kümmern – Premiere kann nämlich noch einiges mehr!

Lassen Sie sich überraschen ...

3 Mit Projekten arbeiten

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Arbeit mit Projekten detailliert vorstellen. Projekten kommt eine recht große Bedeutung zu. Sind die passenden Projekteinstellungen von vornherein vorhanden, kann beim Erstellen des Films einige Berechnungszeit eingespart werden.

So ist zwar das Ändern der Projekteinstellungen jederzeit möglich, dabei muss aber das Projekt neu berechnet werden. Daher ist es sinnvoll, den Arbeitsbereich gleich auf die späteren Ausgabeeinstellungen vorzubereiten.

TIPP Das Konvertieren von Projekten sollten Sie vermeiden. Neben der zusätzlichen Berechnungszeit kommt es auch noch zu einer Qualitätsminderung bei der Neuberechnung des Films.

3.1 Benutzerdefinierte Projekteinstellungen

Nach jedem Start von Premiere 6.5 wird zunächst ein Dialogfeld mit Projektvoreinstellungen geöffnet – das kennen Sie ja schon. Rufen Sie hier die *Benutzerdefiniert*-Schaltfläche auf, um im folgenden Dialogfeld die Vorgabewerte anpassen zu können.

Die Voreinstellungen können hierbei in fünf verschiedenen Kategorien verändert werden. Sie erreichen diese Kategorien über das oberste Listenfeld. Standardmäßig wird zunächst die Rubrik *Allgemein* angezeigt.

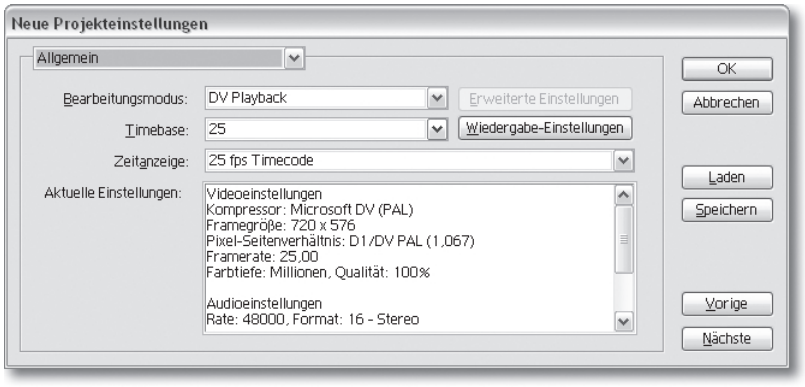


Bild 3.1: Ändern der Projekteinstellungen

- Als *Bearbeitungsmodus* werden die drei Optionen *DV Playback*, *Video für Windows* und *QuickTime* angeboten. Der Bearbeitungsmodus legt fest, welche Komprimierungsmethoden in der *Videofilter*-Kategorie zur Verfügung stehen.

- Der *Timebase*-Wert legt fest, wie viele Bilder pro Sekunde Film angezeigt werden. Der Standard für die europäische Norm beträgt bei Videos 25 Bilder/Sekunde. Bei Kinofilmen sind es 24 Bilder pro Sekunde.
- Mit der Schaltfläche *Wiedergabe-Einstellungen* können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, wo der Film bei der Wiedergabe angezeigt werden soll.

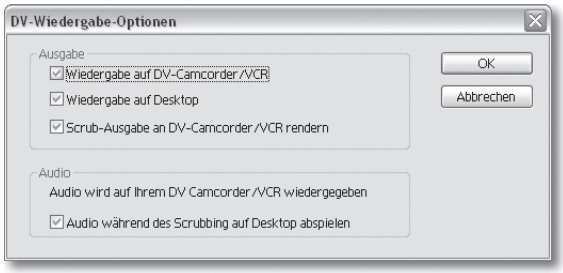


Bild 3.2: Die Wiedergabe-Optionen

TIPP Als Scrubben bezeichnet man das manuelle Vor- oder Zurückspulen im Schnittfenster. Drücken Sie dazu die Alt-Taste und ziehen Sie den Mauszeiger über die Zeitleiste im Schnittfenster.

- Mit dem *Zeitanzeige*-Wert bestimmen Sie, wie die Zeit im Projekt angezeigt wird. Empfehlenswert ist hier die zum Timebase passende Einstellung.
- In dem unteren Feld werden alle aktuellen Einstellungen in den fünf verschiedenen Kategorien aufgelistet. So erhalten Sie eine gute Übersicht.

3.1.1 Die Videofilter-Einstellungen

Die *Videofilter*-Einstellungen müssten eigentlich „Videokomprimierungs-Einstellungen" heißen. Hier wird festgelegt, welchen Codec Premiere für die Vorschau verwendet. Bei der Option *Microsoft DV (PAL)* sind die meisten Optionen deaktiviert.

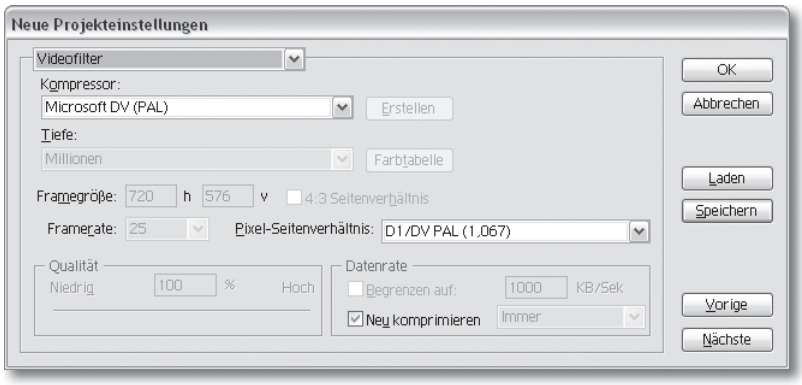


Bild 3.3: Die Videofilter-Einstellungen

Haben Sie als Bearbeitungsmodus beispielsweise *Video für Windows* eingestellt, werden die weiteren Optionen verfügbar. So können Sie die auf Ihrem System installierten Codecs für die Vorschau verwenden. In den Optionsfeldern lassen sich dann die Farbanzahl, Bildqualität oder die Bildgröße verändern.

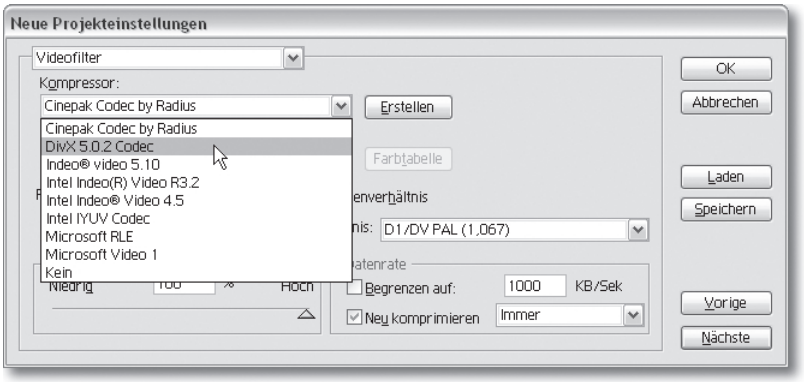


Bild 3.4: Auswahl eines Codecs

TIPP Mit dem Einsatz von Codecs können Sie die Arbeitsgeschwindigkeit beschleunigen. Die verwendete Videoaufnahmekarte muss allerdings dazu kompatibel sein.

3.1.2 Die Audio-Einstellungen

In der *Audio*-Kategorie können Sie die *Rate* verringern, um auch hier die Verarbeitungsgeschwindigkeit zu erhöhen. Mit der Reduzierung der Rate wird aber auch die Tonqualität verringert. Auch hier sind verschiedene Funktionen in Abhängigkeit vom Bearbeitungsmodus verfügbar. Nachfolgend sehen Sie die Optionen beim Bearbeitungsmodus *DV (PAL)*.

Falls die Tonwiedergabe unterbrochen wird, kann der *Blöcke*-Wert reduziert werden. Er legt fest, wie viel Ton im RAM-Speicher vor der Wiedergabe zwischengespeichert wird.

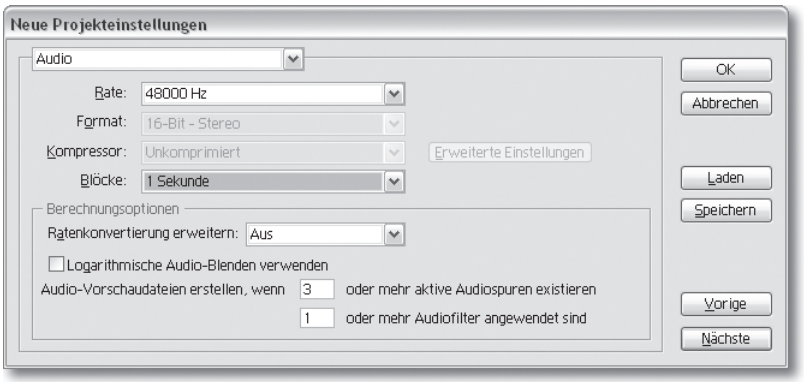


Bild 3.5: Die Audio-Einstellungen

Im Ratenkonvertierung-Listenfeld können Sie zwei Qualitätsstufen für die Konvertierung der Samplerate einstellen. Mit der besten Qualität ist aber auch gleichzeitig eine längere Bearbeitungsdauer verbunden.

Die aktivierte logarithmische Audio-Blende verbessert die Qualität beim Ein- und Ausblenden des Tons. Es entsteht ein „natürlicherer" Ton. Zuletzt können Sie noch angeben, wann Audio-Vorschaudateien erstellt werden soll.

3.1.3 Die Keyframe und Rendern-Optionen

In der nächsten Kategorie wird eingestellt, ob bestimmte Effekte beim Rendern ignoriert werden sollen. Die Option *Standbilder optimieren* kann nur bei kompatiblen Videokomprimierungskarten verwendet werden. Ist diese Option aktiviert, wird nur die Länge des Stands vermerkt – ansonsten werden lauter einzelne Frames erstellt.

Sollen nur diejenigen Frames gerendert werden, bei denen im Schnittfenster eine Marke platziert wurde, ist die Option *Frames nur an Marken* zu aktivieren. Die neue *Echtzeitvorschau* sollten Sie aktivieren, wenn es Ihre Hardware zulässt. Damit können Sie eine ganze Menge Zeit einsparen, da das zeitaufwändige Rendern entfällt.

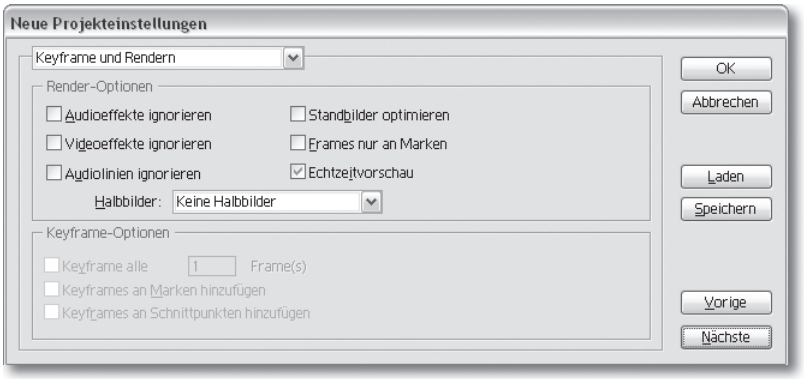


Bild 3.6: Die Keyframe und Rendern-Optionen

TIPP Marken werden in Premiere verwendet, um bestimmte Stellen im Schnittfenster oder im Clip zu kennzeichnen. Sie werden nur als „Bezugspunkte" verwendet. Das Video wird dabei nicht verändert.

Die *Halbbilder*-Option richtet sich nach dem Aufnahmeverfahren Ihrer Kamera. Analoge Kameras arbeiten im so genannten Zeilensprung-Verfahren, bei denen das Filmbild aus zwei Halbbildern zusammengesetzt wird. Bei DV-Kameras ist dies meist nicht der Fall – deshalb kann hier die Option *Keine Halbbilder* eingestellt werden.

Soll das Ergebnis auf dem Fernsehschirm betrachtet werden, stellen Sie die Option *Unteres Halbbild zuerst* ein, um möglichst fließende Bewegungsabläufe zu erhalten. Ist hier ein falscher Wert eingestellt, kommt es beim Abspielen zu einem Flimmereffekt oder sichtbaren „Treppenstufen" im Bild.

Die *Keyframe*-Optionen sind nur bei der Verwendung bestimmter Codecs verfügbar. Hier können Sie angeben, wo Schlüsselbilder erstellt werden sollen.

3.1.4 Die Aufnehmen-Optionen

In der *Aufnehmen*-Kategorie werden die Optionen für die Videokamera-Steuerung vorgegeben. Wenn Sie mit einer DV-Kamera arbeiten und die Kamera über den Firewire-Anschluss mit dem Rechner verbunden ist, finden Sie die folgenden Optionen vor.

Hier wird zum einen vorgegeben, ob Film und Ton aufgenommen werden soll. Zum anderen können Sie hier einen Bandvorlauf und eine Timecode-Verschiebung vorgeben. Wichtig ist auch noch die Option *Nachricht über Frame-Auslassungen*. Sie sollte stets aktiviert werden, um sicherzustellen, dass das Filmmaterial fehlerfrei aufgenommen wurde.

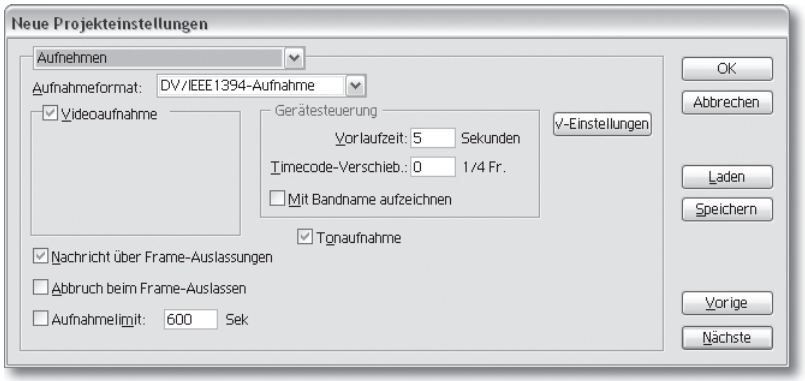


Bild 3.7: Die Aufnehmen-Optionen

TIPP Wenn bei der Aufnahme des Filmmaterials zu viele Frames ausgelassen werden, ruckelt der Film. Sie sollten daher den Film sicherheitshalber neu aufzeichnen.

Über die *V-Einstellungen*-Schaltfläche wird im folgenden Dialogfeld eingestellt, ob der Film während der Vorschau und bei der Aufnahme angezeigt werden soll. Aktivieren Sie hier am besten alle Felder.

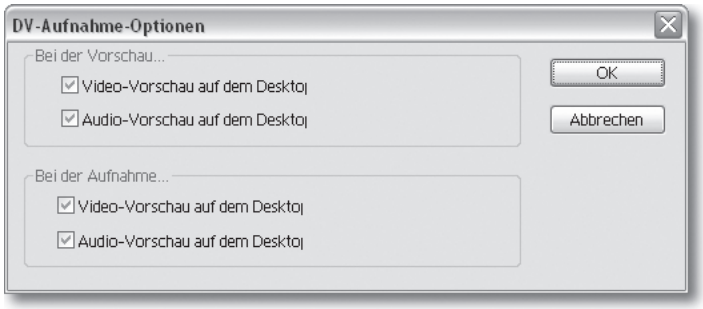


Bild 3.8: Optionen für die Vorschau

3.2 Speichern der Einstellungen

Die veränderten Projekteinstellungen können natürlich auch gespeichert werden, sodass eine spätere Nutzung in anderen Projekten möglich ist. Wenn Sie die *Speichern*-Schaltfläche aktivieren, können Sie im folgenden Dialogfeld einen Namen sowie einen Erläuterungstext angeben. Aktivieren Sie außerdem die Option *Gerätesteuerungseinstellungen einschließen*.



Bild 3.9: Speichern der Einstellungen

Wenn Sie dann ein neues Projekt erstellen – entweder über die Funktion *Datei/Neues Projekt* oder die Tastenkombination Strg+N – finden Sie die gespeicherten Einstellungen in der Liste wieder.

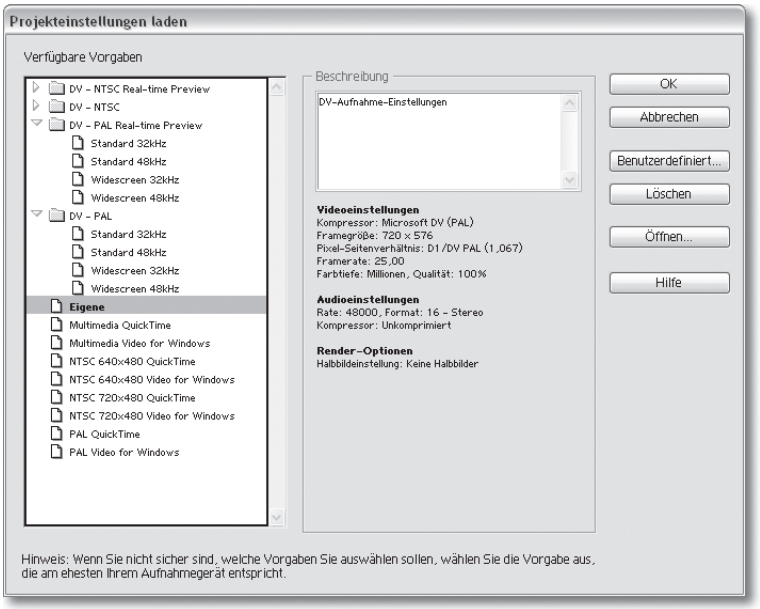


Bild 3.10: Die gespeicherten Einstellungen

TIPP Die Projekteinstellungen sollten Sie in jedem Fall speichern – auch dann, wenn Sie diese voraussichtlich nicht für einen weiteren Film verwenden wollen. So erhalten Sie nämlich eine „Sicherheitskopie", die weiterhelfen kann, falls Sie versehentlich Projekteinstellungen verändern. Die Einstellungen werden übrigens im Premiere-Verzeichnis */Settings* mit der Dateiendung *.prs abgelegt.

3.2.1 Die Einstellungen überprüfen

Die verschiedenen Einstellungen sind etwas verwirrend. Premiere trennt nämlich die Einstellungen nach Aufnahme-, Projekt-, Export- und den Filmeinstellungen. Um eine Übersicht über alle Einstellungen zu erhalten, verwenden Sie die Funktion *Projekt/Einstellungsübersicht*.

Im nachfolgend abgebildeten Dialogfeld sind die unterschiedlichen Einstellungen tabellarisch aufgeführt.

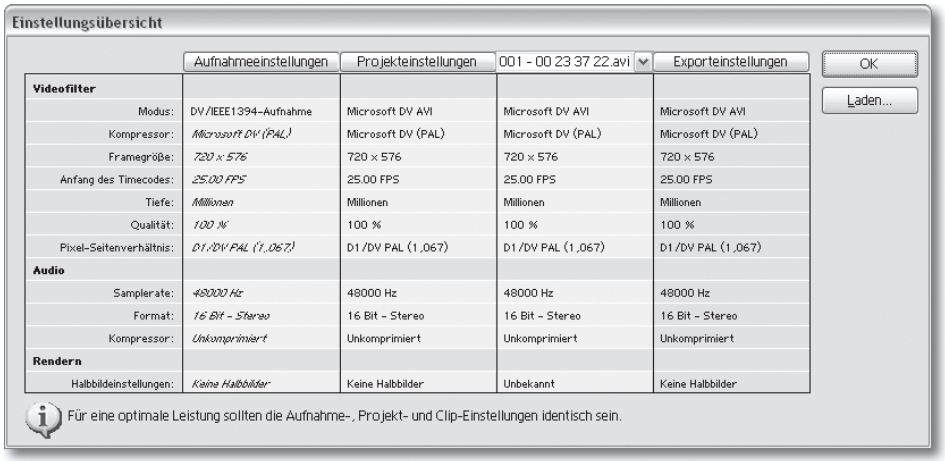


Bild 3.11: Tabellarische Auflistung der Einstellungen

Im Idealfall sollten die ersten drei Spalten der Tabelle identische Angaben enthalten. Gibt es Abweichungen, werden die betreffenden Felder rot markiert. So erkennen Sie schnell „Problemfälle".

Stimmen Werte nicht überein, wird der betreffende Film umgerechnet. Dies kostet nicht nur Zeit – auch die Bildqualität leidet. Daher ist es sinnvoll, die Einstellungen vor dem Beginn der Arbeit zu prüfen und gegebenenfalls zu korrigieren.

Die *Aufnahmeeinstellungen* entsprechen den Angaben im der *Aufnehmen*-Kategorie, die Sie ja bereits kennen gelernt haben. Gegebenenfalls können Sie die Einstellungen verändern, indem Sie auf die Schaltfläche über der jeweiligen Spalte klicken. Bei den *Projekteinstellungen* werden die zuvor beschriebenen Kategorien geöffnet. In der dritten Spalte sind die Einstellungen des aktuellen Films aufgelistet. Über das Listenfeld wird der gewünschte Film aus dem Projekt ausgewählt.

TIPP Sie können zum Ändern der Einstellungen die Schaltfläche über der jeweiligen Spalte verwenden – Sie müssen es aber nicht. Ein Doppelklick irgendwo innerhalb der Spalte führt zum selben Ergebnis.

3.2.2 Erweiterte Exporteinstellungen

In der vierten Spalte können ruhig andere Werte angegeben werden, da es sich ja hier um die *Exporteinstellungen* handelt. Es ergibt ja auch einen Sinn, dass der Film in bester Qualität aufgenommen und bearbeitet, letztlich aber reduziert gespeichert wird – beispielsweise um Festplattenspeicher zu sparen.

Die Kategorien entsprechen dabei denen der Projekteinstellungen. Ändern Sie hier Einstellungen wirkt sich dies aber nicht auf die Projekteinstellungen aus. Einen Unterschied gibt es aber – zusätzlich ist nämlich die Kategorie *Spezielle Funktionen* vorhanden.



Bild 3.12: Die Kategorie Spezielle Funktionen

Wenn Sie die *Ändern*-Schaltfläche anklicken, wird ein weiteres Dialogfeld geöffnet, in dem Sie verschiedene Filmoptimierungen einstellen können.

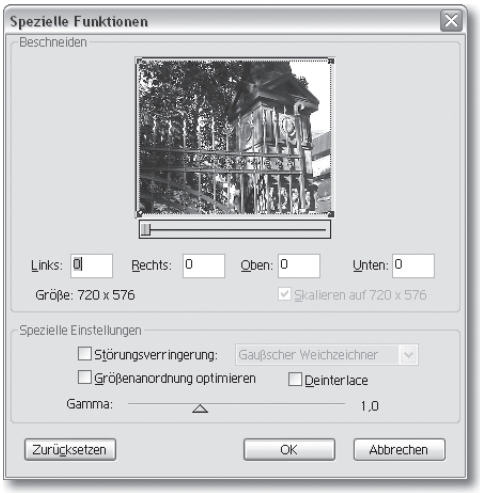


Bild 3.13: Optionen zur Filmoptimierung

Hier können Sie Teile des Films numerisch präzise abschneiden. Dies ist beispielsweise bei TV-Aufnahmen interessant, um den so genannten Overscan-Bereich zu entfernen. Alternativ zu der numerischen Eingabe können Sie auch die Markierungspunkte zum Beschneiden des Films verwenden.

Wenn die *Störungsverringerung*-Option aktiviert ist, können Sie zwischen drei Optionen wählen, um das Bild weichzuzeichnen. Die *Weichzeichner*-Option bewirkt nur eine geringe Weichzeichnung, die Option *Gaußscher Weichzeichner* eine stärkere. Mit der Option *Helligkeit interpolieren* bleibt die Kantenschärfe besser erhalten – daher wird dies in vielen Fällen die richtige Option sein.

Die Option *Größenanordnung optimieren* können Sie aktivieren, wenn beim Skalieren des beschnittenen Films eine bessere Bildqualität erreicht werden soll. Bei deaktivierter Option wird auf die Möglichkeiten des verwendeten Codecs zurückgegriffen. Dies führt zwar zu einer schnelleren Berechnung, ist aber mit Qualitätseinbußen verbunden.

Die *Deinterlace*-Option ist bei Filmen interessant, die im Zeilensprung-Verfahren aufgenommen wurden – wie etwa analoge Aufnahmen oder Fernsehaufzeichnungen. Bei aktivierter Option wird das zweite Halbbild entfernt und die Zeilen des anderen Halbbilds interpoliert.

Den *Gamma*-Wert können Sie nutzen, um die Mitteltöne des Films anzupassen. Standardwert ist hier 1,0. Höhere Werte bis zum Maximalwert von 2,8 dunkeln die Mitteltöne ab, bei einer Reduzierung des Standardwerts werden sie dagegen aufgehellt.

TIPP Im Normalfall sollten Sie mit einer Änderung des Werts im Bereich von +/- 0,5 auskommen. Drastische Wertänderungen können das Bild „verunstalten“.

Die *Zurücksetzen*-Schaltfläche kann verwendet werden, um die eingestellten Veränderungen zurückzunehmen.

3.2.3 Speichern des Projekts

Sind alle Einstellungen vorgenommen, sollten Sie das Projekt speichern. Verwenden Sie dazu die Funktion *Datei/Speichern unter*, die Sie auch über die Tastenkombination Strg+⇧+N erreichen. Premiere-Projektdateien tragen die Dateiendung *.ppj.

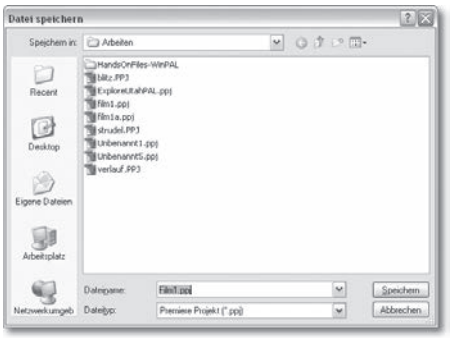


Bild 3.14: Speichern des Projekts

Wurde das Projekt schon einmal gespeichert, können Sie die Funktion *Datei/Speichern* einsetzen, die auch über die Tastenkombination Strg+S zu erreichen ist.

3.3 Allgemeine Grundeinstellungen

Sie können noch einige weitere Einstellungen für die Arbeit mit Premiere verändern. Sie erreichen diese über die Unterpunkte im Menü *Bearbeiten/Voreinstellungen*. Im Dialogfeld *Allgemein und Standbild* finden Sie die folgenden Optionen.

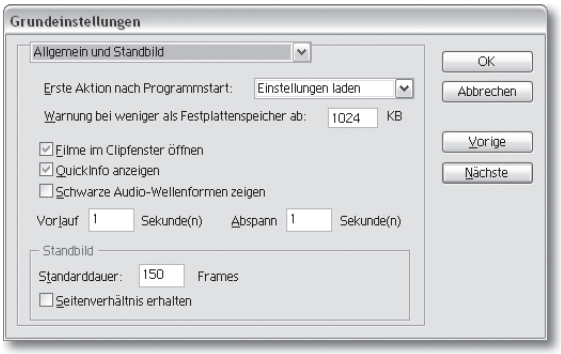


Bild 3.15: Die Optionen Allgemein und Standbild

- Im Listenfeld *Erste Aktion nach Programmstart* werden vier Optionen angeboten. So kann keine Aktion durchgeführt, ein neues Projekt erstellt oder das *Datei öffnen*-Dialogfeld geöffnet werden. Die letzte Option zum Laden der Einstellungen haben Sie bereits kennen gelernt – es ist die Standardvorgabe.
- Die folgende Option gibt eine Warnmeldung aus, falls der verfügbare freie Festplattenspeicher eine bestimmte Grenze unterschreitet.
- Die Option *Filme im Clipfenster öffnen* wirkt sich nur aus, wenn für das Monitorfenster die Doppelansicht aktiviert ist. Ist die Option deaktiviert, werden Filme nach einem Doppelklick im Originalfenster – dem linken Fenster der Doppelansicht – angezeigt. Ansonsten erfolgt die Anzeige in einem eigenen Clipfenster. Sie können diese Option auch per Tastenkürzel wechseln: Drücken Sie dazu die Alt-Taste beim Doppelklick auf den Clip.
- Die Option *QuickInfo anzeigen* sollten Sie aktivieren. Dann werden kleine Hilfeschildchen angezeigt, wenn Sie mit dem Mauszeiger einem Moment über einem Bedienelement verweilen.

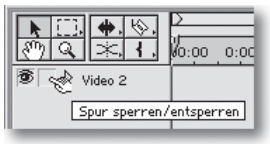


Bild 3.16: Ein Hilfeschild zeigt die Funktionalität

- Die Option *Schwarze Audio-Wellenformen zeigen* ist wohl eher redundant. Damit wird im Miniaturbild des Projektfensters anstatt einer grünen Wellenform eine schwarze angezeigt.
- Mit den folgenden Optionen können Sie einstellen, wie lange Vorlauf und Abspann dauern sollen. Außerdem kann angegeben werden wie viele Bilder standardmäßig für Standbilder verwendet werden sollen.

3.3.1 Optionen zum automatischen Speichern

Im folgenden Dialogfeld werden verschiedene Optionen zum Speichern von Projekten und zur Rücknahme von Arbeitsschritten angeboten. Falls das Projekt in regelmäßigen Abständen automatisch gespeichert werden soll, aktivieren Sie die erste Option und geben Sie im Eingabefeld die Zeitspanne ein.

Premiere legt automatisch Kopien der bearbeiteten Projekte ab. Sie finden die Dateien im Standardordner *Eigene Dateien/Adobe/Projektarchiv*. In den Optionen können Sie einstellen, wie viele Dateien im Höchstfall im Archiv abgelegt werden sollen. Wird die Anzahl überschitten, wird die älteste Datei gelöscht. Hier wird außerdem festgelegt, wie viele Versionen desselben Projekts maximal angelegt werden.

Der letzte Bereich bietet Optionen an, um Arbeitsschritte rückgängig zu machen. Premiere zeichnet alle Arbeitsschritte auf und listet diese im *Protokoll*-Palettenfenster auf. So können Sie leicht zu einem früheren Arbeitsstadium zurückkehren. Geben Sie in dem Eingabefeld an, wie viele Stufen rückgängig gemacht werden können.

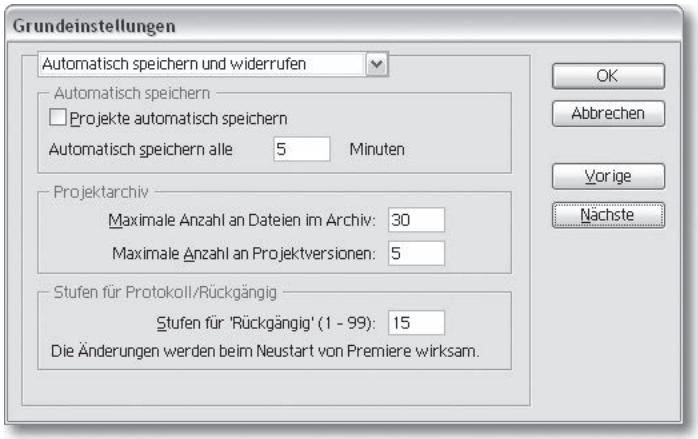


Bild 3.17: Die Optionen zum Speichern und Widerrufen

TIPP Je höher der *Rückgängig*-Wert ist, umso mehr Speicher wird benötigt. Sollte es Ihre Hardware zulassen, ist es aber dennoch nützlich, einen hohen Wert zu verwenden, um flexibler zu bleiben. Alternativ dazu können Sie auch einen geringeren Wert eingeben und dafür das Dokument häufiger unter einem anderen Namen speichern. Da die Projektdateien nur eine recht kleine Dateigröße haben, ist diese Variante sehr interessant.

3.3.2 Speicher-Pfade festlegen

Das Dialogfeld *Scratch Disks und Gerätesteuerung* stellt die nachfolgend gezeigten Optionen zur Verfügung. Videobearbeitung ist sehr speicherintensiv. Reicht der RAM-Speicher nicht mehr aus, werden temporäre Daten auf der Festplatte abgelegt – beispielsweise die Vorschaudateien.

Wo diese Dateien abgelegt werden, wird in den drei Listenfeldern angegeben. Im ersten Listenfeld wird angegeben, wo die aufgenommenen Filme gespeichert werden sollen. Die beiden folgenden Listenfelder legen die Speicherorte für die Vorschaudateien fest.

Die neue Gerätesteuerung wurde bereits im Kapitel 1 bei der Vorstellung der neuen Funktionen beschrieben.

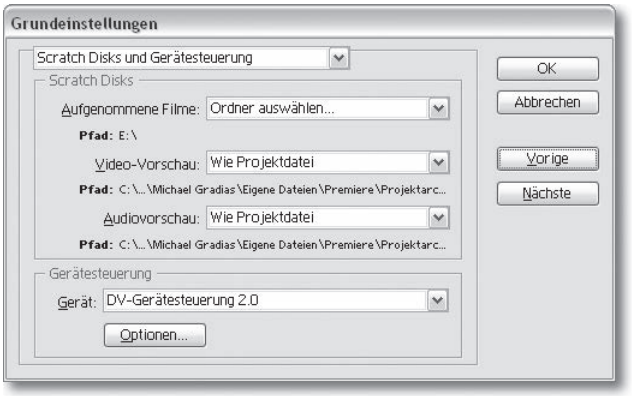


Bild 3.18: Die Scratch Disks-Optionen

TIPP Für eine optimale Systemleistung gibt es ein paar Tipps: Die Filme sollten auf einer frisch defragmentierten eigenen Festplatte gespeichert werden – nicht auf der Festplatte, auf der die Programmdateien untergebracht sind. Dabei sollte es sich um eine physisch getrennte Festplatte handeln – nicht um eine zweite Partition auf der Programm-Festplatte. Netzlaufwerke sind wegen der meist zu geringen Übertragungsgeschwindigkeit ungeeignet. Da die Preise für Festplatten stark gesunken sind, sollten Sie bei der Menge nicht sparen. Selbst 100 GByte sind bei der Videobearbeitung schnell gefüllt.

3.3.3 Optionen für das Titelfenster

Im letzten Dialogfeld werden Optionen für das Fenster des Title Designers festgelegt. Hier können Sie vorgeben, ob die geschützten Bereiche angezeigt werden sollen. Dabei wird angezeigt, welcher Bereich in jedem Fall beim fertigen Film zu sehen sein wird. Dies ist beispielsweise für die Fernsehproduktion wichtig.

Außerdem werden hier Buchstabenkombinationen festgelegt, die als Miniaturen für die Schriftstile und zur Auswahl von Schrifttypen verwendet werden. Die maximale Zeichenanzahl ist in Klammern dahinter vermerkt.

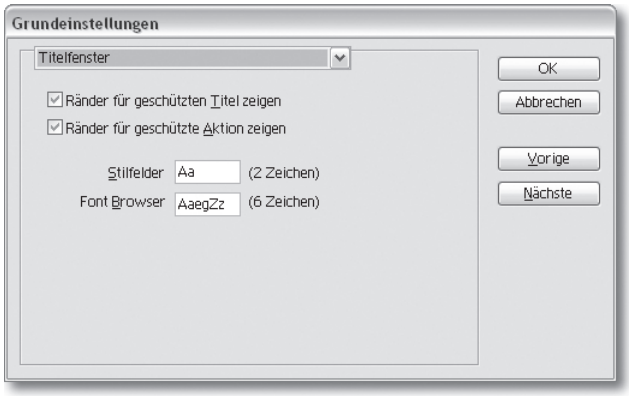


Bild 3.19: Die Titelfenster-Optionen

3.4 Der Aufbau von Projekten

Eins ist beim Arbeiten mit Projekten wichtig: In Projekten werden keine Filme oder auch Titel gespeichert. Projekte enthalten lediglich einen Verweis, wo die verwendeten Dateien aufzufinden sind. Daher ist auch Vorsicht beim Managen der Dateien geboten. Erstellen Sie am besten einen neuen Ordner, der alle zum Projekt gehörenden Dateien beherbergt. So ersparen Sie sich das Suchen an verschiedenen Stellen, falls nachträglich Dateien verschoben oder umbenannt wurden.

Wenn Sie die Funktion *Datei/Öffnen* oder alternativ dazu die Tastenkombination Strg+O verwenden, können Sie bestehende Projekte öffnen. Sollte dabei eine Datei nicht an der vermerkten Stelle aufgefunden werden, wird folgendes Dialogfeld geöffnet. Hier werden verschiedene Möglichkeiten angeboten.



Bild 3.20: Fehlende Dateien beim Öffnen eines Projekts

- Haben Sie die Datei verschoben, können Sie diese aufzusuchen und neu verknüpfen. Werden mehrere Dateien gesucht, die gemeinsam in ein neues Verzeichnis verschoben wurden, reicht die Auswahl einer fehlenden Datei aus, um alle Dateien automatisch zu ersetzen.
- Mit der *Überspringen*-Schaltfläche werden sämtliche Verweise zu der fehlenden Datei im Projekt gelöscht. Auch die Vorkommnisse im Schnittfenster werden dabei entfernt. Daher ist bei der Verwendung dieser Option Vorsicht geboten.
- *Alle überspringen* gleicht der vorherigen Option – hier wird allerdings nicht bei jeder fehlenden Datei erneut nachgefragt.
- *Vorschau überspringen* ist dann angebracht, wenn die automatisch generierten Vorschaudateien nicht mehr vorhanden sind – eventuell haben Sie diese aus Platzgründen ja gelöscht. Nach der Verwendung dieser Option werden bei der nächsten Vorschau die Dateien selbstständig neu erstellt.
- Eine sehr interessante Möglichkeit verbirgt sich hinter den Optionen *Offline* und *Alle offline*. Hier bleiben die Verweise zur fehlenden Datei alle im Projekt erhalten. Die Vorkommnisse werden mit Platzhalterelementen aufgefüllt.

  Sie können dann „normal“ im Schnittfenster arbeiten und beispielsweise den Film neu zusammenstellen. Das Bild ist dabei halt nur leer.

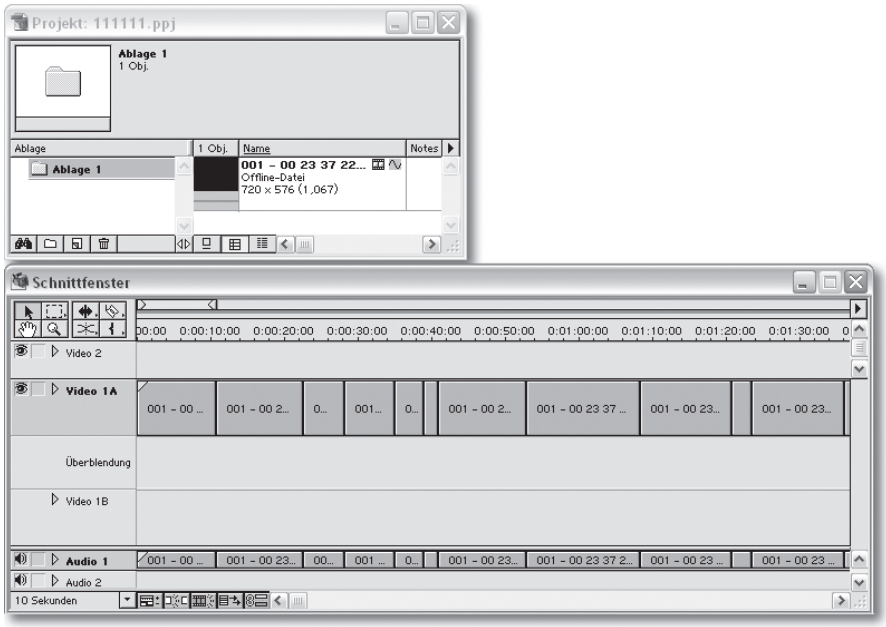


Bild 3.21: Arbeiten mit Offline-Dateien

TIPP Die Option ist gut geeignet, wenn die gesuchte Datei im Film erhalten bleiben soll, aber momentan nur nicht aufgefunden wird. So können Sie sich das Suchen ersparen und es zu einem späteren Zeitpunkt beim nächsten Öffnen nachholen.

TIPP Offline-Dateien können Sie zu jedem Zeitpunkt ersetzen. Verwenden Sie dazu die Funktion *Projekt/Clips ersetzen*.

3.4.1 Das Projektfenster füllen

Um mit einem Projekt arbeiten zu können, benötigen Sie zunächst einmal Inhalte für das Projektfenster. Dazu haben Sie viele verschiedene Möglichkeiten, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

Die erste Möglichkeit besteht darin, bestehende Dateien zu importieren. Sie finden diese Optionen im *Datei*-Menü. Praktisch ist dabei, dass Sie sogar ganze Ordner und andere, bereits fertig gestellte Projekte importieren können.



Bild 3.22: Importieren von Dateien

TIPP Die Importfunktion für Projekte bietet interessante Möglichkeiten: So können Sie lange Filmprojekte in kleinen „Stücken“ erstellen und erst am Ende wieder zusammensetzen. So behalten Sie leichter die Übersicht im Projekt.

Premiere unterstützt beim Import alle erdenklichen Film- und Audioformate und sogar alle gängigen Pixelbild- und Vektorgrafik-Dateiformate bis hin zu EPS-Dateien. Sie sehen die verfügbaren Dateiformate in der folgenden Abbildung:

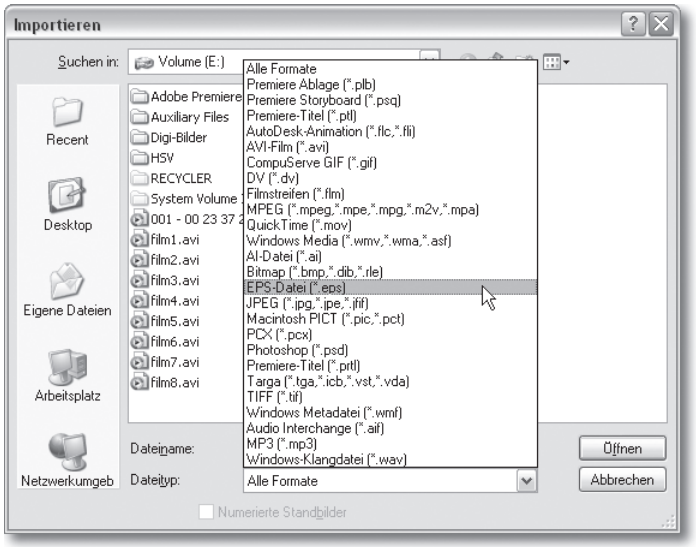


Bild 3.23: Die unterstützten Dateiformate

Sie können beim Importieren auch mehrere Dateien markieren – so wie Sie es von der Arbeit mit dem Windows-Explorer kennen.

Nützliche Vorlagen verwenden

Die zweite Möglichkeit zum Füllen des Projektfensters besteht darin, die Funktionen des Untermenüs *Datei/Neu* zu verwenden. Hier gibt es einige Vorlagen, die für die tägliche Videobearbeitung immer wieder benötigt werden: *Titel*, *Schwarzfilm* und *Allgemeiner Filmvorspann*, um nur einige zu nennen.

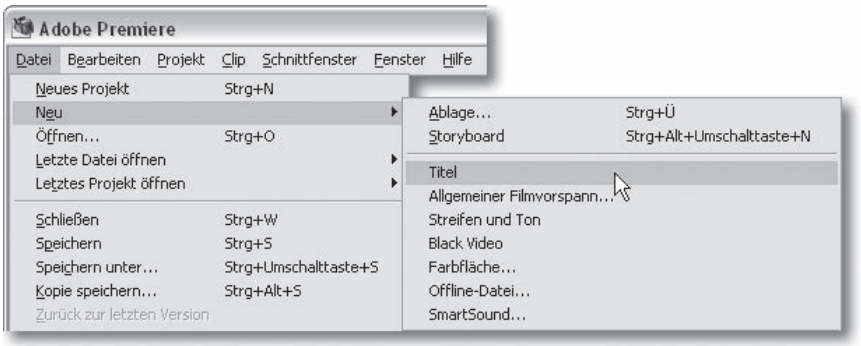


Bild 3.24: Vorlagen erstellen

Ein Allgemeiner Filmvorspann

Mit der Funktion *Allgemeiner Filmvorspann* werden im folgenden Dialogfeld die Farben und Optionen einer „herunterzählenden" Sequenz eingestellt, wie sie aus Kinofilmen bekannt ist. Die Sequenz dauert 11 Sekunden. Die letzten acht Sekunden vor dem Beginn des Films werden mit Ziffern heruntergezählt. Dazu gibt es einige Texttableaus. Zusätzlich können Sie auch Signaltöne aktivieren.

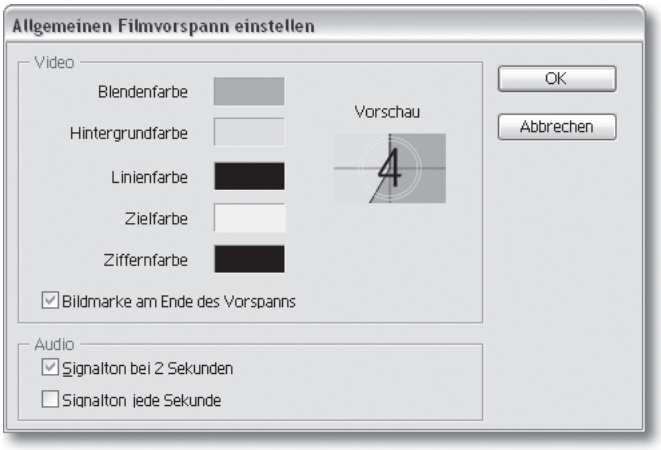


Bild 3.25: Die Optionen für den allgemeinen Filmvorspann

Streifen und Ton

Mit diese Funktion erstellen Sie einen Farbbalken und einen 1kHz-Signalton, wie er zum Kalibrieren eines Fernsehers benötigt wird. Der automatisch erstellte Clip dauert 10 Sekunden. Zusätzliche Optionen werden dabei nicht angeboten.

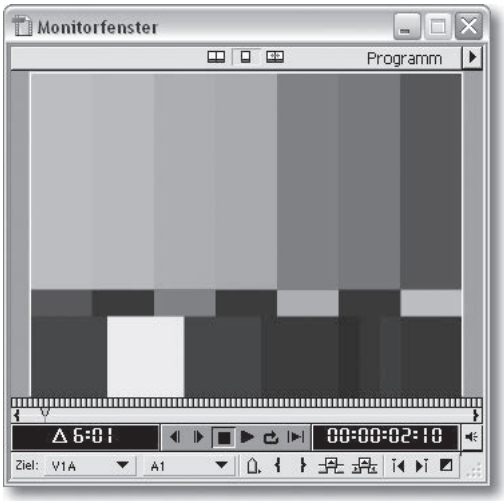


Bild 3.26: Der erstellte Farbbalken

Black Video und Farbfläche

Diese beiden Funktionen sind an ihrem Namen gut zu erkennen. Schwarzstreifen werden oft zum Beginn eines Films verwendet. Farbstreifen werden Sie eventuell als Untergrund benötigen – beispielsweise für einen Titel. Die Farbe wird über einen Farbwähler eingestellt. Die Auswahl kann entweder durch anklicken in Vorschaubereich oder durch eintippen von RGB-Farbwerten in den Eingabefeldern erfolgen.



Bild 3.27: Auswahl einer Farbe

TIPP Farbflächen können Sie beispielsweise auch als „Platzhalter“ verwenden. Benutzen Sie zur Verdeutlichung unterschiedliche Farben. Später können dann die Platzhalter gegen Filmclips ausgetauscht werden.

Offline-Dateien

Nützlich sind auch die Offline-Dateien. Sie können ebenfalls als Platzhalter, beispielsweise für noch nicht aufgenommenes Filmmaterial, eingesetzt werden. Im folgenden Dialogfeld werden Dauer, Timecode und Bandname angegeben.

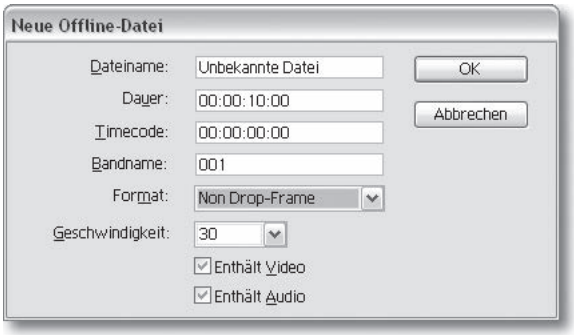


Bild 3.28: Einfügen einer Offline-Datei

TIPP Diese Funktion entspricht der Offline-Datei, die erstellt wird, wenn beim Öffnen eines Projekts ein Filmclip nicht gefunden wird. Sie können diese Offline-Datei ebenfalls mit der Funktion *Projekt/Clips ersetzen* gegen den „richtigen“ Film austauschen.

Die so importierten Vorlagen werden mit folgenden Symbolen im Projektfenster aufgenommen.

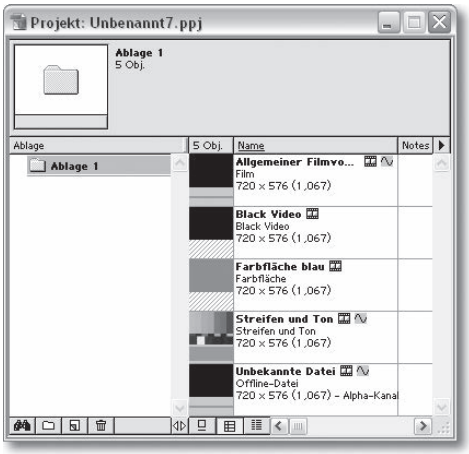


Bild 3.29: Die aufgenommenen Vorlagen

Den Import müssen Sie übrigens nicht unbedingt über das *Datei*-Menü erledigen. Wenn Sie im linken Ablagebereich das Kontextmenü aufrufen, finden Sie hier neben einigen weiteren Optionen auch die Importfunktionen wieder.

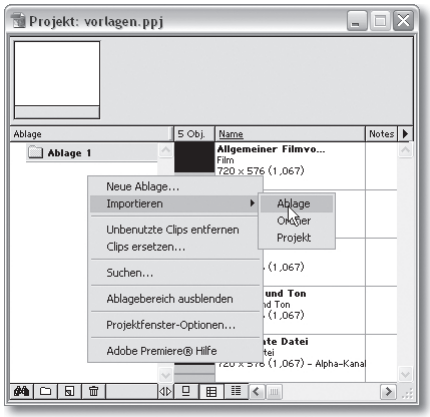


Bild 3.30: Das Kontextmenü des linken Ablagebereichs

3.4.2 Die Organisation im Projektfenster

Im Laufe der Filmbearbeitung werden sicherlich eine ganze Menge verschiedener Elemente im Projektfenster zusammenkommen. So sollten Sie von Beginn an versuchen, die Elemente zu sortieren. Dazu können Sie verschiedene Ordner – so genannte Ablagen – erstellen, die im linken Teil des Projektfensters angezeigt werden.

Zum Erstellen einer neuen Ablage rufen Sie die gleichnamige Funktion aus dem Kontextmenü auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie den Namen für die Ablage vorgeben.



Bild 3.31: Erstellen einer neuen Ablage

Nach dem Bestätigen wird im linken Bereich die neue Ablage angezeigt. Um nachträglich die Bezeichnung einer Ablage zu ändern, klicken Sie doppelt auf den Eintrag. Im Editiermodus können Sie dann den neuen Namen eingeben. Die Ablagen werden übrigen alphabetisch sortiert angezeigt.

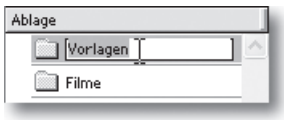


Bild 3.32: Umbenennen einer Ablage

Erstellen Sie nach diesem Muster verschiedene Ordner, um die verschiedenen Teile eines Projekts unterbringen zu können. Eine mögliche Aufteilung sehen Sie in der folgenden Abbildung – hier wurden Filme und Soundclips sowie Titel getrennt. Im *Vorlagen*-Ordner befinden sich die zuvor erstellten Standardvorlagen.

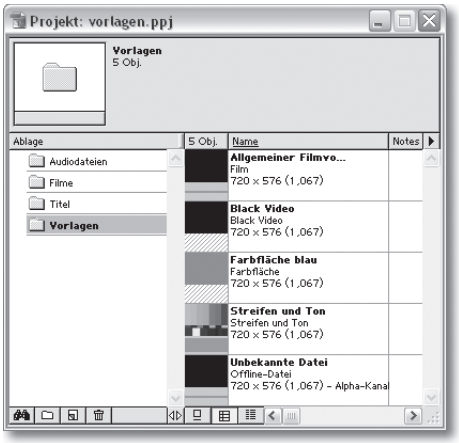


Bild 3.33: Die neuen Ordner

Filme werden nach dem Import standardmäßig mit dem Namen der Filmdatei angezeigt. Um die Filme besser voneinander unterscheiden zu können, ist es möglich so genannte Aliasnamen zu verwenden. Die Funktion zum Umbenennen finden Sie, wenn Sie das Vorschaubild eines Films mit der rechten Maustaste anklicken, im Kontextmenü.

In diesem Kontextmenü sind auch weitere Funktionen zur Organisation der Dateien zu finden. So lassen sich die Elemente kopieren oder es werden deren Eigenschaften angezeigt. Außerdem kann das Element von hier in das Schnittfenster übertragen werden. Die folgende Abbildung zeigt die verfügbaren Funktionen.

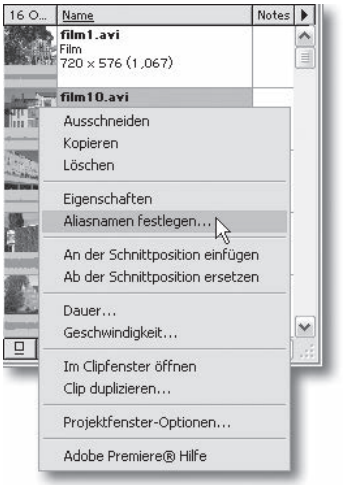


Bild 3.34: Die Funktionen des Kontextmenüs

Um Filme in andere Ablage-Ordner zu verschieben, bedienen Sie sich einfach der Drag & Drop-Option. Klicken Sie dazu das Miniaturbild des Elements an und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Ablage.

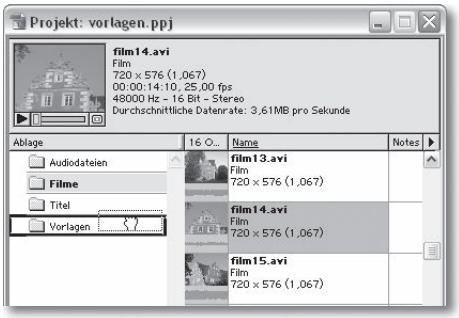


Bild 3.35: Verschieben eines Elements per Drag & Drop

TIPP Um ein Element zu löschen, markieren Sie es und verwenden Sie die Entf-Taste. Da in den Projekten ja nur Verweise zu den Originaldateien aufgenommen werden, löschen Sie damit nicht die Originaldatei. Es wird lediglich das Element im Projekt entfernt. Wurde das Element bereits im Schnittfenster platziert, wird es auch hier entfernt.

3.4.3 Optionen des Projektfensters ändern

Über das Pfeilmenü des Projektfensters erreichen Sie weitere Funktionen – beispielsweise zum Anpassen des Projektfensters. Rufen Sie dazu die Funktion *Projektfenster-Optionen* auf.

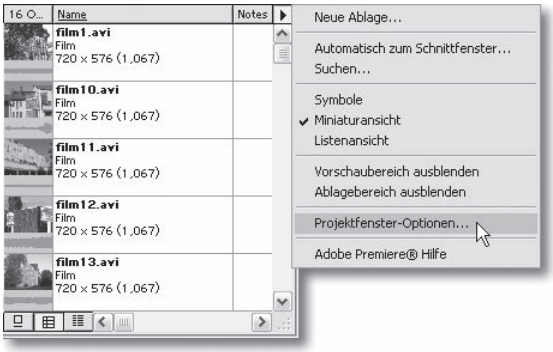


Bild 3.36: Projektfenster-Optionen

Für jede der drei Darstellungsmöglichkeiten gibt es Optionen, die über das obere Listenfeld erreichbar sind. Im folgenden Dialogfeld können Sie das Aussehen des Projektfensters in der Miniaturansicht verändern. Wählen Sie die gewünschte Größe für die Darstellung des Miniaturbilds aus. Die Bezeichnung „Halbbilder“ ist irritierend. Sie haben nämlich die Möglichkeit, einem Element vier verschiedene Kommentare hinzuzufügen.

Die hier angegebenen Bezeichnungen werden als Spaltenbezeichnungen verwendet. Im unteren Listenfeld können Sie dann angeben, wonach die Sortierung erfolgen soll. Die Kommentarfelder können ebenfalls zur Sortieren eingesetzt werden.



Bild 3.37: Die Optionen der Miniaturansicht

Die Größe der Symbole für die Symbolansicht lässt sich ebenfalls anpassen. Außerdem können Sie vorgeben, ob die Symbole an einem Raster ausgerichtet werden sollen.

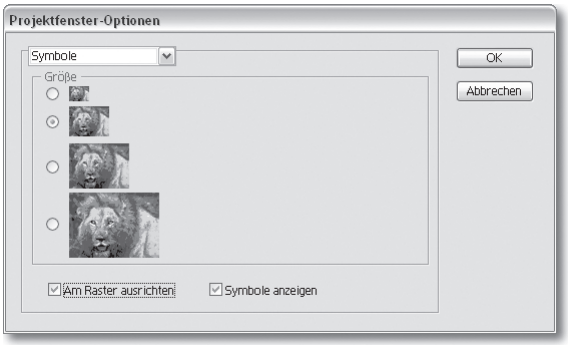


Bild 3.38: Die Optionen der Symbolansicht

Die Symbolansicht erreichen Sie über die erste Schaltfläche unter dem Ablagefenster.



Bild 3.39: Die Symbolansicht

TIPP Wenn die Option *Am Raster ausrichten* nicht aktiviert ist und die Symbole durcheinander geraten, können Sie die Funktion *Ansicht aufräumen* aus dem Kontextmenü verwenden, um die Symbole neu zu sortieren.

In den Optionen für die Listenansicht werden die Einträge aktiviert, die in der Liste erscheinen sollen. Dabei können auch die Kommentarfelder mit einbezogen werden. Außerdem kann die Sortierung nach jedem der Einträge erfolgen. Dies könnte beispielsweise nützlich sein, wenn die Filme nach ihrem Aufnahmedatum oder dem Timecode sortiert werden sollen.

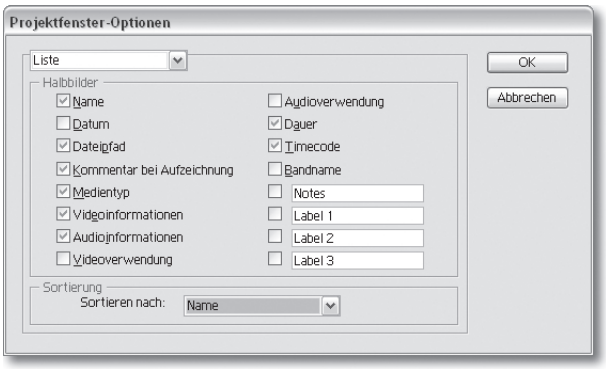


Bild 3.40: Die Optionen der Listenansicht

Die *Liste*-Ansicht erreichen Sie übrigens über die dritte Schaltfläche unter dem Ablagebereich.

Die Sortierung kann in der Listenansicht auch durch einen Klick auf die Tabellenspalte erfolgen. Mit einem weiteren Klick wird auf- oder absteigend sortiert – je nachdem, wie die Sortierung vorher war. Die aktuelle Sortierung wird durch Unterstreichung der Spaltenüberschrift gekennzeichnet.

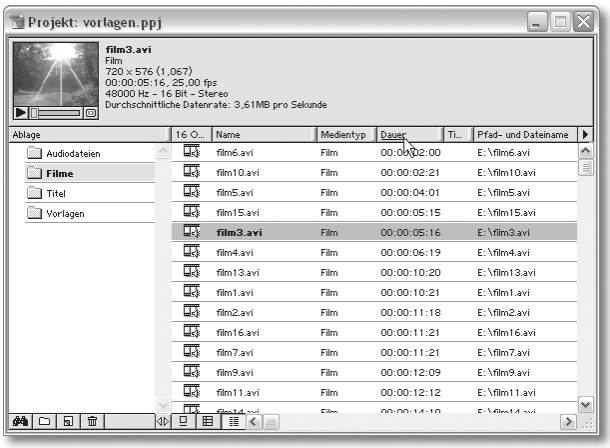


Bild 3.41: Ändern der Sortierung

3.4.4 Nach Elementen suchen

Über die Schaltflächen links unter dem Ablagebereich können Sie neue Ordner und Elemente erstellen sowie Elemente löschen. Interessant ist auch die erste Schaltfläche. Damit können Sie nach Objekten suchen.



Bild 3.42: Suche nach Elementen

Bei größeren Filmprojekten ist es durchaus empfehlenswert, die Kommentierungsmöglichkeit intensiv zu nutzen. So lassen sich Elemente schneller wiederfinden. Mit der angebotenen Suchoption können Sie nach allen verfügbaren Kriterien suchen.

Dafür gibt es zwei Möglichkeiten zur Angabe von Suchkriterien. Im zweiten Listenfeld wird jeweils angegeben, ob der Suchbegriff enthalten sein soll. Andernfalls werden alle Elemente gesucht, die den Suchbegriff nicht enthalten.

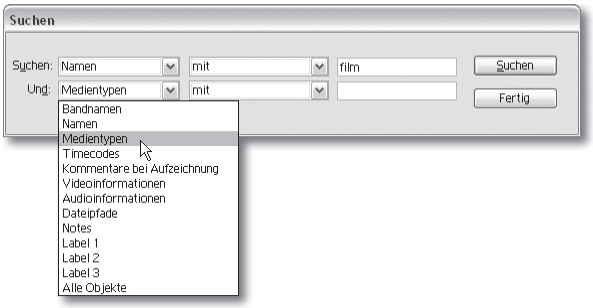


Bild 3.43: Angabe der Suchkriterien

Nach dem Bestätigen wird das erste Vorkommnis mit dem Suchbegriff markiert.

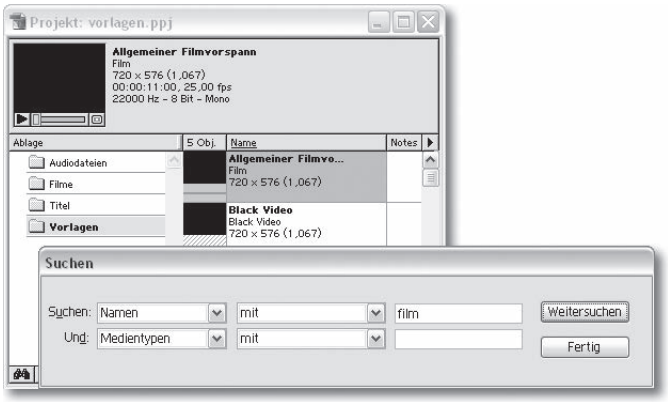


Bild 3.44: Die erste Fundstelle

TIPP Es ist nicht möglich, dass alle Fundstellen markiert werden – Sie müssen mit der *Weitersuchen*-Schaltfläche jeweils nach dem nächsten Vorkommnis suchen. Nach dem erneuten Aufruf der Suchoption werden die zuletzt verwendeten Suchkriterien wieder vorgegeben, was die Arbeit etwas erleichtert.

Kommentare eingeben

Zusätzliche Kommentare können Sie jederzeit nachträglich angeben. Dazu dienen in der Miniaturansicht die Felder hinter den Angaben zum Film. Um Kommentare einzugeben, klicken Sie einfach in das Feld der betreffenden Spalte. Sie können dann eventuell vorhandenen Text editieren oder neuen Text eingeben.

Eine mögliche Nutzung zeigt die folgende Abbildung. Die Spalten wurden beschriftet und so für die Angabe von Aufnahmedatum und -ort sowie eines Themas vorbereitet. So könnten Sie nach diesen Kriterien auch sortieren oder suchen.

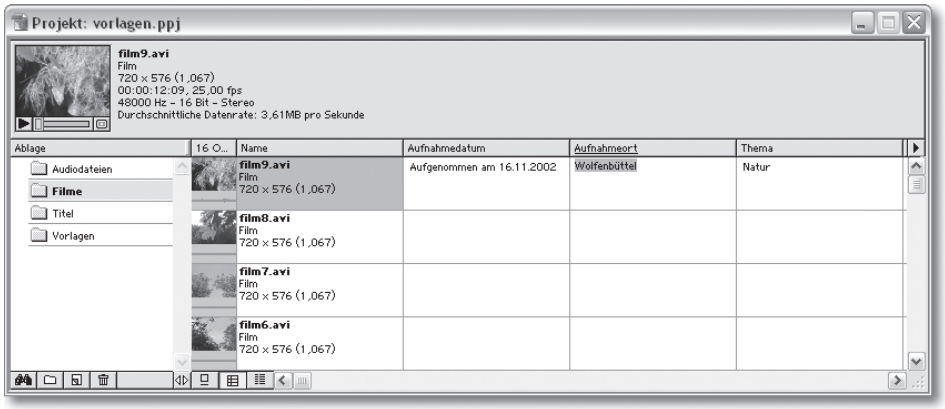


Bild 3.45: Angabe von Kommentaren

TIPP Etwas mehr Arbeitsaufwand kann hier nützlich sein. So ließen sich sehr schnell alle Filme zu einem bestimmten Thema in das Schnittfenster übertragen. Sie müssen dazu lediglich die Sortieroption nutzen.

3.5 Drucklisten erstellen

Zur Dokumentation kann es nützlich sein, Ausdrucke der Elemente des Projekts zu erstellen. Auch hier bietet Premiere eine interessante Option an. Mit der Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/Dateiliste* wird eine Textdatei erstellt.

In der reinen Textdatei sind alle Ordner und deren Inhalte aufgeführt. Falls Sie Aliasnamen verwendet haben, werden diese ebenso wie die Namen der Originaldatei aufgeführt. Nach dem Erstellen der Datei wird diese im folgenden Fenster angezeigt:

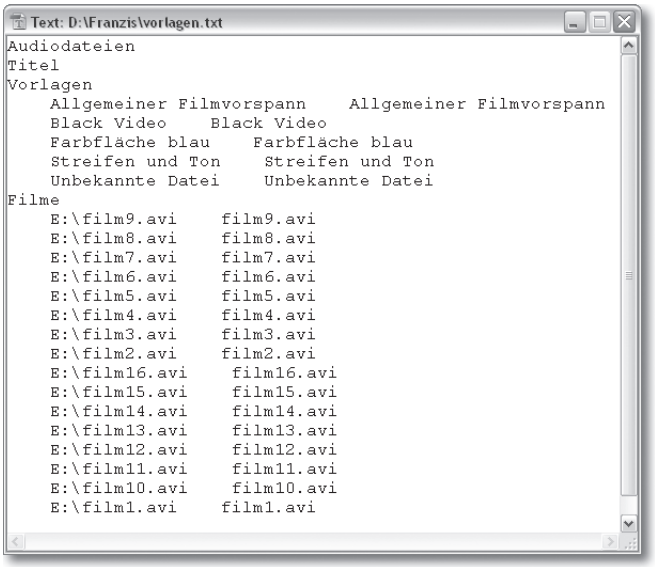


Bild 3.46: Die generierte Textliste

Drucken aus Premiere

Zur Dokumentation kann es auch von Nutzen sein, dass die Fenster Premieres ausgedruckt werden können. Markieren Sie beispielsweise das Schnittfenster. Mit der Funktion *Datei/Seite einrichten* werden im Standard-Windows-Fenster der Drucker ausgewählt und die Druckeigenschaften angegeben.



Bild 3.47: Auswahl eines Druckers

Über die Funktion *Datei/Drucken* kann dann das aktuell ausgewählte Fenster der Arbeitsoberfläche ausgedruckt werden. Die Einstellungen werden im folgenden Dialogfeld vorgenommen.

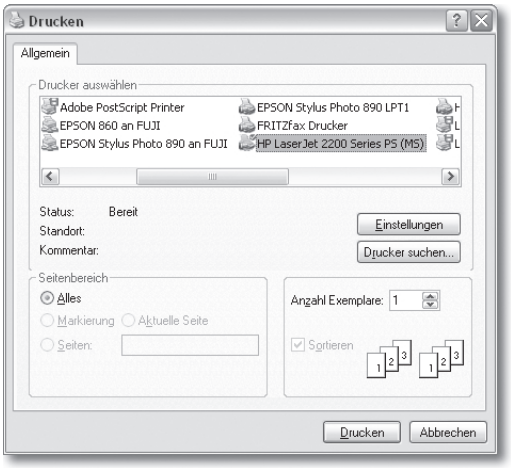


Bild 3.48: Starten des Druckvorgangs

TIPP Der Ausdruck des Projektfensters ist nur empfehlenswert, wenn Sie dies zuvor stark skalieren – andernfalls ist auf dem Ausdruck nicht viel zu erkennen. Es wird nämlich nur gedruckt, was auch auf der Arbeitsfläche zu sehen ist.

Das Druckergebnis sieht bei ausgewähltem Schnittfenster folgendermaßen aus – alle Markierungen, die im Schnittfenster zu sehen sind, werden auch mit ausgedruckt. Das Ergebnis ähnelt stark einem Screenshot.

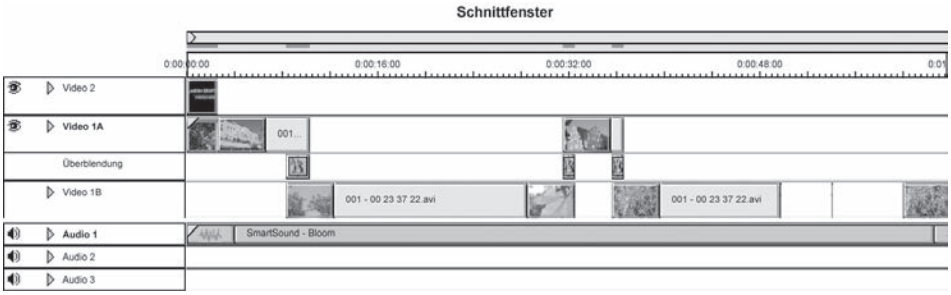


Bild 3.49: Das ausgedruckte Schnittfenster

TIPP Das einzige Fenster, das nicht gedruckt werden kann, ist das Monitorfenster. Das gäbe ja auch nicht allzu viel Sinn. Wollen Sie dennoch ein Einzelbild drucken, speichern Sie es einfach über *Datei/Schnittfenster exportieren/Frame* und drucken Sie es dann mit einem Bildbearbeitungsprogramm aus.

Die so erzeugten Ausdrucke lassen sich gut verwenden, um bei späteren Veränderungen eines Projekts auf die ursprüngliche Strukturierung noch einmal Zugriff zu erhalten. So erhalten Sie quasi ein „Storyboard". Bei Filmen ist Ordnung oberstes Gebot – was nicht zuletzt an den vielen verwendeten „Filmschnipseln" liegt, die im Normalfall beim Filmschnitt entstehen.

3.6 Arbeiten mit dem Storyboard

Vielleicht wollen Sie ja gar keine große Videobearbeitung durchführen, sondern nur „mal eben“ die aufgenommenen Szenen sortieren, um sie dann zu exportieren. Für solche Aufgaben gibt es eine besondere Funktion: das Storyboard.

1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Neu/Storyboard* auf. Damit öffnen Sie ein leeres Arbeitsfenster:



Bild 3.50: Das leere Storyboardfenster

2 Ziehen Sie nun per Drag & Drop die gewünschten Filmclips aus dem Projektfenster in das Storyboardfenster. Die Filmclips werden dann durchnummeriert im Storyboardfenster mit Miniaturbildern angezeigt. Die Pfeile symbolisieren die Reihenfolge der Szenen. Außerdem werden die eventuell eingegebenen Kommentare unter dem Miniaturbild angezeigt.



Bild 3.51: Die Filme wurden in das Storyboard aufgenommen

3 Die Filmclips können nun per Drag & Drop im Storyboardfenster umsortiert werden. Ziehen Sie den Filmclip, den Sie verschieben wollen mit gedrückter linker Maustaste auf das Miniaturbild hinter dem der zu verschiebende Filmclip einsortiert werden soll.

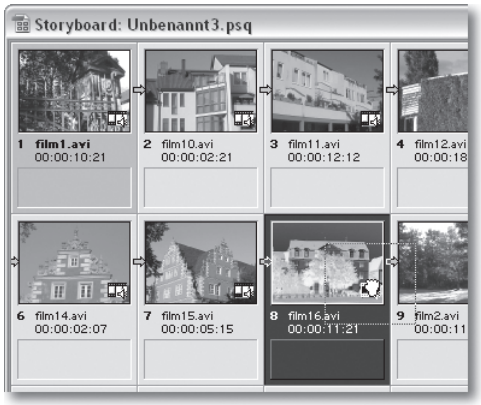


Bild 3.52: Umsortieren von Filmclips

4 Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Filmclip umsortiert. Die Nummerierung bleibt übrigens dabei erhalten – die Nummer „wandert" nicht mit dem Filmclip mit. Die neue Anordnung zeigt das nächste Bild.



Bild 3.53: Der umsortierte Filmclip

5 Bringen Sie auf diese Art alle Filmclips per Drag & Drop in die gewünschte neue Reihenfolge.

TIPP Eins ist etwas lästig: Wenn Sie einen Film an eine Position verschieben wollen, die nicht im Storyboardfenster zu sehen ist, wird das Fenster nicht gescrollt. Sie sollten daher darauf achten, dass Sie das Storyboardfenster so groß skalieren, dass alle Miniaturbilder zu sehen sind. Die Skalierung erfolgt über die Kanten des Fensters oder das Symbol unten rechts im Fenster.

Optionen für das Storyboard

Neben dem Sortieren haben Sie nicht allzu viele Optionen für das Storyboard. In dem Pfeilmenü finden Sie aber auch die Möglichkeit, die Größe der Miniaturbilder anzupassen – so wie in den anderen Fenstern auch. Rufen Sie dazu aus dem Menü die Funktion *Storyboardfenster-Optionen* auf.



Bild 3.54: Ändern der Miniaturbildgröße

Das Storyboard verwenden

Wenn alle Miniaturbilder in die richtige Reihenfolge gebracht sind, können Sie diese im Projekt verwenden. Markieren Sie die Filmclips, die in das Schnittfenster übertragen werden sollen und aktvieren Sie die linke Schaltfläche unten rechts im Fenster. Dort wird übrigens auch angezeigt, wie lang die einzelnen Filmclips im Storyboardfenster sind.



Bild 3.55: Übertragen von Filmclips in das Schnittfenster

Nach dem Aufruf dieser Funktion wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier wird im ersten Listenfeld angegeben, ob der gesamte Inhalt des Storyboards in das Schnittfenster übertragen werden soll oder nur die markierten Filmclips.

In den folgenden Listenfeldern können Sie angeben wo und wie die Clips platziert werden sollen – etwa am Ende bereits bestehender Filmclips im Schnittfenster oder auf der aktuellen Schnittposition.

Außerdem wird hier angegeben, um wie viele Frames sich die Filmclips überlappen sollen. Alternativ dazu können Sie die Angabe auch in Sekunden vornehmen. Geben Sie hier beispielsweise einen Wert von 30 Frames an.

Sie können eine Menge Arbeit einsparen, wenn Sie die Option *Standardüberblendung verwenden* aktivieren. Dann wird die Standardüberblendung automatisch zwischen allen Filmclips eingefügt. Abschließend können Sie noch zwei Audiooptionen einstellen.

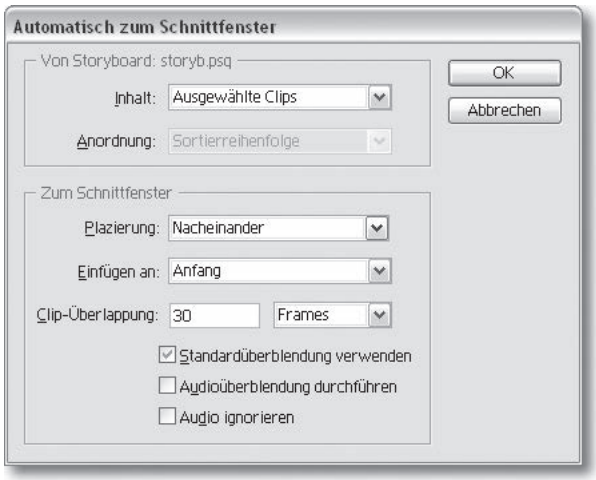


Bild 3.56: Die Optionen zur Übertragung in das Schnittfenster

TIPP Um eine Standardüberblendung festzulegen, müssen Sie im *Überblendungen*-Palettenfenster eine Überblendung auswählen und dann über das Pfeilmenü die Option *Auswahl als Standard festlegen* verwenden. Dies muss natürlich schon vor dem Aufruf zur Übertragung geschehen.

Die Übertragung der Filmclips

Nach der Bestätigung werden die Filmclips nun immer abwechselnd auf die *Video 1A*- und die *Video 1B*-Spur übertragen und es wird jeweils die Standardblende eingefügt. Mit diesem vorgestellten Verfahren können Sie Filme „ruck, zuck" fertig stellen. Leichter geht es kaum noch.

Sind keine weiteren Bearbeitungsschritte nötig, könnte nämlich das Ergebnis nun schon exportiert werden. Sie sehen die automatisch erstellte Anordnung in der folgenden Abbildung.

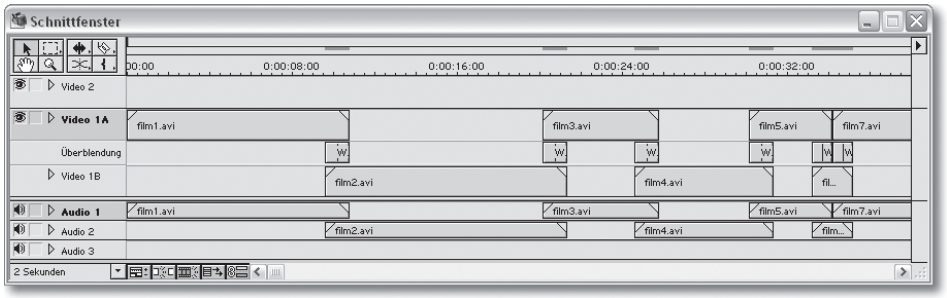


Bild 3.57: Der automatisch erstellte Film

TIPP Wenn Sie das Storyboardfenster nicht mehr benötigen, können Sie es nun schließen. Es wird nicht automatisch mit der Übertragung der Filmclips in das Schnittfenster geschlossen.

Storyboards speichern

Die Storyboards können Sie – wie etwa Titel oder Filmvorspänne – als externe Datei speichern und in das Projekt aufnehmen. So ist es auch möglich verschiedene Storyboards in das Projekt aufzunehmen. Es gibt durchaus Sinn, bei größeren Filmbearbeitungen mehrere Storyboards zu erstellen – etwa um „Filmkapitel" zu trennen.

Wenn Sie das Storyboardfenster schließen, ohne es vorher über die Funktion *Datei/Speichern unter* gesichert zu haben, erscheint ein entsprechender Hinweis. Sie sollten die Sicherung nun nachholen. Storyboarddateien tragen die Dateiendung .psq und werden mit dem nachfolgend abgebildeten Symbol gekennzeichnet:

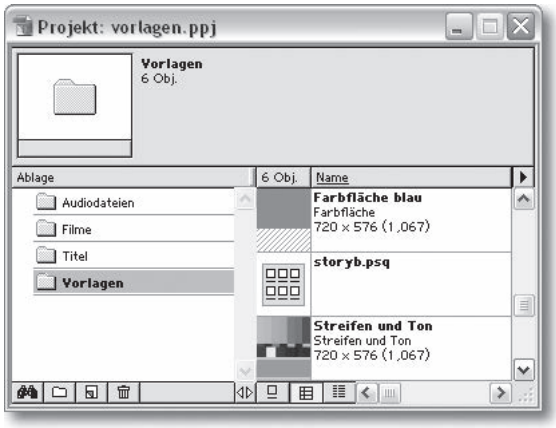


Bild 3.58: Das Storyboard wurde in das Projekt aufgenommen

Wenn Sie Filmclips ins Schnittfenster übertragen haben, wird automatisch ein Ordner erstellt, der die Bezeichnung *Storyboard:*, gefolgt von dem Dateinamen trägt. Darin sind Kopien der Filmclips des Storyboards enthalten.

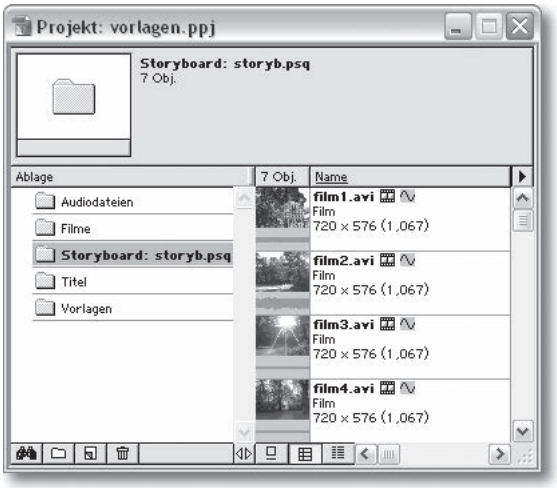


Bild 3.59: Der automatisch erstellte Ordner

TIPP Bei den „Kopien" der Filme handelt es sich nicht um Duplikate des Originalfilms. Es werden lediglich die Verweise zu den Originalfilmen dupliziert. Es existiert demnach nach wie vor nur eine einzige Originaldatei.

Auch das Storyboard kann ausgedruckt werden. Beim Ausdruck entsteht das nachfolgend abgebildete Ergebnis. Hier werden auch Teile gedruckt, die nicht im Storyboardfenster angezeigt werden.



Bild 3.60: Der Ausdruck des Storyboards

Filme auf Band ausgeben

Spannend ist auch die Funktion der anderen Schaltfläche unter dem Storyboardfenster. Damit können Sie das Ergebnis gleich auf ein Videoband ausgeben. So brauchen Sie für diese „Schnellzusammenstellung“ Premiere theoretisch gar nicht weiter zu nutzen.

Nach dem Aufruf öffnet sich das folgende Dialogfeld. Hier können Sie noch Angaben zur Dauer eines Farbbalkens und eines Schwarzfilms machen.

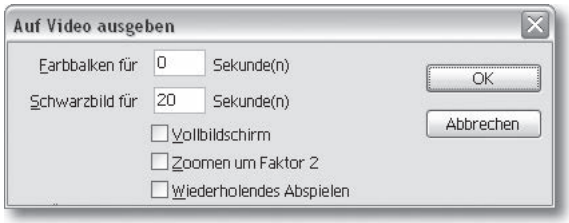


Bild 3.61: Optionen zur Filmausgabe

Ein kurzes Resümee

Der Vorbereitung eines Projekts kommt große Bedeutung zu. „Passt“ hier etwas nicht, tauchen später Probleme auf – wie etwa eine lange Renderingzeit und eine schlechtere Bildqualität durch falsche Projekteinstellungen.

Die aufwändige Arbeit müssen Sie im Prinzip aber nur ein einziges Mal erledigen, wenn Ihnen stets gleiche Aufgabenstellungen vorliegen. Nur wenn sich Im- oder Exporteinstellungen verändern, muss die Arbeit wiederholt werden.

Ansonsten können Sie das erstellte Projekt einfach als „Vorlage“ verwenden. Speichern Sie dazu das Beispielprojekt gleich unter einem neuen Namen. So haben Sie alle benötigten Einstellungen und Zusatztools – wie den Farbbalken oder Ähnliches – immer gleich zur Hand.

4 Filme perfekt aufnehmen

In diesem Kapitel setzen wir uns intensiv mit der Aufnahme von Filmmaterial auseinander. Die in Kapitel 2 vorgestellte Aufnahmevariante ist nur eine Möglichkeit Filme aufzunehmen – und nicht die professionellste.

Bei der Aufnahme sollte man möglichst immer auf eine Reproduzierbarkeit achten. Nur dann ist gewährleistet, dass die Aufnahme jederzeit exakt wieder so vorgenommen werden kann, wie beim ersten Mal. Diese präzise Form der Aufnahme hat viele Vorteile wie Sie im Laufe des Kapitels merken werden.

Wir gehen bei unserem Beispiel von der Aufnahme über einen Camcorder aus, der über die IEEE 1394-Schnittstelle mit dem Rechner verbunden ist. Falls Sie andere Aufnahmen planen – wie etwa die Aufnahme von analogem Filmmaterial über einen Videorekorder–, müssen Sie den Anweisungen des Videokartenherstellers folgen. Diese Varianten sollen hier nicht beschrieben werden – darüber könnte man ein eigenes Buch schreiben.

TIPP Falls Sie sich im Allgemeinen über die Videobearbeitung informieren wollen, könnte vielleicht das Buch „Videobearbeitung“ aus der Hot Stuff-Reihe interessant sein, das ich ebenfalls für den Franzis'-Verlag geschrieben habe. Hier wird auch die Aufnahme von analogem Filmmaterial beschrieben.

Die Videokarten unterscheiden sich in ihrer Ausstattung sehr stark voneinander – je nachdem, wie viel Sie in die Karte investiert haben. Die von uns verwendete Videokarte Pinnacle Studio DeLuxe bietet beispielsweise auch analoge Ein- und Ausgänge an. Die Anschlüsse erfolgen über eine getrennte Box, die über ein Sammelkabel mit der Videokarte verbunden ist.



Bild 4.1: Die Anschlussbox mit separatem Firewire-Kabel

TIPP Den Videokarten liegt meist auch eine Software zur Aufnahme und Bearbeitung von Videos bei – in unserem Fall Pinnacle Studio 8. Falls Ihnen die Aufnahmemöglichkeiten von Premiere zu kompliziert sind oder Probleme auftauchen, können Sie natürlich auch eine andere Software verwenden. Vielleicht wollen Sie Premiere ja nur für die Bearbeitung Ihrer Videos einsetzen – nicht aber für die Aufnahme.

4.1 Vorbereitungen für die Aufnahme

Die Vorbereitungen für die Aufnahme kennen Sie ja schon aus dem Kapitel 2. Suchen Sie den Firewire-Anschluss Ihres Camcorders und verbinden Sie die Kamera mit der Videokarte. Stellen Sie dann den Kameramodus auf VCR ein – also den Wiedergabemodus.

Die Aufnahme soll nun so erfolgen, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt erneut aufgezeichnet werden kann. Dazu wird die so genannte Batchliste benötigt.

TIPP Die Reproduzierbarkeit der Aufnahme hat einen weiteren Vorteil: Sie könnten das Filmmaterial zunächst in einer geringeren Auflösung aufnehmen, um so die Bearbeitungsgeschwindigkeit zu erhöhen. Erst am Ende – wenn alle Videobearbeitungen abgeschlossen sind – wird dann das Video in bestmöglicher Qualität erneut aufgenommen.

1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Aufnehmen/Batchliste* auf. Damit wird das folgende – zunächst leere – Fenster geöffnet.



Bild 4.2: Das Batchlisten-Fenster

2 Öffnen Sie dann mit der Funktion *Datei/Aufnehmen/Filmaufnahme* das bereits bekannte Aufnahmefenster. Wechseln Sie hier zur *Aufzng.*-Registerkarte. Das Sie die Projekt- und Aufnahmegrundeinstellungen bereits vorgenommen haben, setzen wir voraus.

Dies wurde ja im letzten Kapitel bereits eingehend beschrieben. Sie sollten die folgenden *Aufnehmen*-Optionen eingestellt haben:

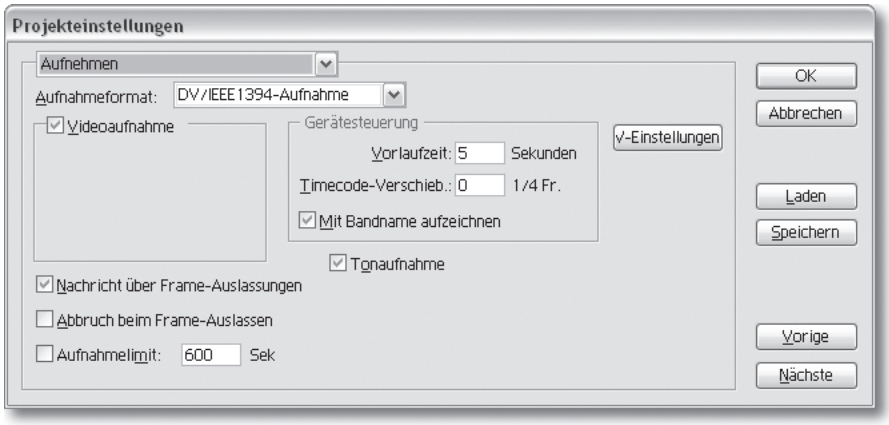


Bild 4.3: Die verwendeten Aufnehmen-Optionen

3 Geben Sie einen Bandnamen in das erste Feld ein, sodass das verwendete Videoband eindeutig identifizierbar ist. Es ist empfehlenswert, den verwendeten Bandnamen auch auf der Cassette zu vermerken.

Außerdem sollten Sie gleich einen Dateinamen angeben, so sparen Sie sich später diese Arbeit.

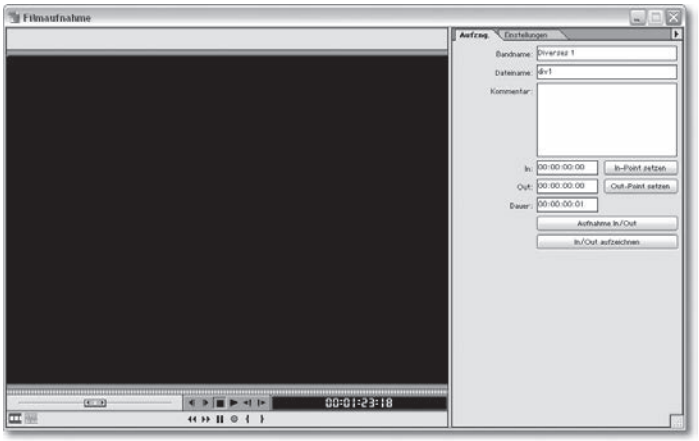


Bild 4.4: Vorbereitungen für die Aufnahme

4 Die Vorbereitungen sind soweit abgeschlossen – das Sichten des Filmmaterials kann beginnen.

4.2 Das Filmmaterial sichten

Natürlich können Sie das Videoband einfach auf den Rechner überspielen, um dann beim Filmschnitt zu entscheiden, welche Filmteile verwendet werden sollen. Es geht aber auch professioneller: Sie können den „Grobschnitt“ nämlich auch am Rohmaterial vornehmen, um dann später nur noch Reste entfernen zu müssen. Wenn Sie es ganz perfekt machen wollen, können Sie auch den bildgenauen Schnitt bereits bei der Filmaufnahme einstellen.

TIPP Das Verfahren, das wir Ihnen nun vorstellen wollen, spart später nicht nur Arbeitszeit beim Filmschnitt ein – es müssen auch nicht so große Datenmengen auf die Festplatte transferiert werden.

1 Sie können sich zunächst einmal das Band im Filmaufnahme-Fenster ansehen. Verwenden Sie dazu beispielsweise mit gedrückter linker Maustaste den *Shuttle*-Regler.

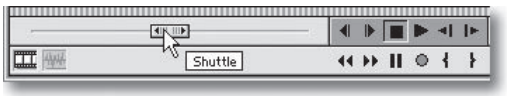


Bild 4.5: Der Shuttle-Regler

TIPP Der *Shuttle*-Regler ist auch ein Relikt der professionellen Schnittrekorder. Dort gibt es ein Shuttle-Rad, mit dem die Abspielgeschwindigkeit stufenlos gesteuert werden kann. Je weiter Sie den *Shuttle*-Regler nach rechts ziehen, umso schneller wird das Band vorgespult. Ziehen Sie ihn nach links, um das Band rückwärts zu spulen. So lassen sich unwichtige Filmteile schnell durchlaufen – bei den interessanten Szenen wird die Geschwindigkeit einfach gedrosselt.

2 Die maximale Geschwindigkeit beträgt übrigens das 15fache der Normalgeschwindigkeit.

3 Unter dem Vorschaubild finden Sie übrigens den so genannten Jog-Regler, der ein bildgenaues Positionieren erlaubt. Klicken Sie dazu in den Balken und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste nach rechts, um einzelbildweise vorwärts zu gehen. Wird der Regler nach links gezogen, geht es einzelbildweise zurück.



Bild 4.6: Der Jog-Regler

4 Die folgenden Navigationselemente sind weitestgehend von Videorekordern oder Camcordern bekannt. Die oberen Steuerelemente zeigen das Bild in verschiedenen Geschwindigkeiten an. Mit den Steuerelementen in der unteren Zeile wird der Film ohne Filmbildanzeige schnell gespult.



Bild 4.7: Die Steuerungselemente

- Die beiden ersten Schaltflächen der oberen Zeile dienen zum vor- oder rückwärts Abspielen in Einzelbildern. Alternativ dazu kann diese Steuerung auch über die rechte und linke Pfeiltaste erfolgen.
- Die nächste Schaltfläche stoppt den Film und kann auch über die S-Taste aufgerufen werden. Die Play-Schaltfläche lässt sich auch mit der Leertaste oder der L-Taste aktivieren.
- Bei der langsamen Wiedergabe wird der Film ungefähr in einem Viertel der Originalgeschwindigkeit angezeigt. Diese Funktion erreichen Sie auch über die Tastenkombination ⇧+L. Mit der Tastenkombination ⇧+J wird der Film umgekehrt abgespielt.
- Wird der Film abgespielt, kann die L-Taste eingesetzt werden, um die Abspielgeschwindigkeit zu verdoppeln. Die J-Taste zeigt den Film rückwärts bei doppelter Geschwindigkeit an. Wenn der Film nicht abgespielt wird, werden die beiden ersten Schaltflächen der unteren Zeile zum vor- und rückwärts Spulen des Bands in maximaler Geschwindigkeit verwendet.

Dann kann die F-Taste beziehungsweise die R-Taste für das Zurückspulen benutzt werden.

- Das abspielende Video können Sie mit der Leer- oder K-Taste anhalten. Dies entspricht der *Pause*-Schaltfläche.
- Die Aufnahme wird mit der nächsten Schaltfläche gestartet, die auch mit der G-Taste aufgerufen werden kann. Die so genannten In- und Out-Points werden über die verbleibenden beiden Schaltflächen platziert. Hier sind die Tastenkürzel leicht zu merken – sie entsprechen den Anfangsbuchstaben I und O.

TIPP Die In- und Out-Points kennzeichnen den Anfang und das Ende des aufzunehmenden Films.

- Die letzten drei Schaltflächen sind doppelt belegt. Wenn Sie die Alt-Taste drücken, wechseln die Funktionen.



Bild 4.8: Neue Schaltflächen werden sichtbar

- Mit der *Aufnehmen*-Schaltfläche kann nun der Bereich zwischen In- und Out-Point aufgenommen werden. Die nächste Schaltfläche können Sie nutzen, um zum In-Point zu wechseln und die letzte Schaltfläche, um zum Out-Point zu gehen.

5 Den Timecode des Videobands sehen Sie rechts neben den Steuerungselementen. Er dient aber nicht nur zur Anzeige. Hier haben Sie eine sehr einfache Möglichkeit, weit vor- oder zurückzuspulen.

Klicken Sie dazu in eines der Felder und geben Sie neue Werte ein – beispielsweise für die Minuten. Bestätigen Sie die neue Eingabe mit der ↵-Taste. Dann wird zur betreffenden Timecode-Position gespult.



Bild 4.9: Einen neuen Timecode eingeben

TIPP Beim Timecode zeigt sich auch ein weiterer Vorteil der hier vorgestellten Aufzeichnungsmethode. Bei der Batch-Aufnahme erhält nämlich jeder aufgezeichnete Clip genau den Timecode, den er auf dem Videoband auch hat. Bei der in Kapitel 2 vorgestellten Variante beginnen die Clips immer bei 00:00:00:00.

6 Sehen Sie sich nun an, welche Teile des Videobands benötigen. Die vorgestellten Steuerungselemente bieten dazu alle Möglichkeiten. Es lohnt sich übrigens durchaus, die Tastenkürzel zu erlernen. Die Bedienung per Tastatur ist nämlich in vielen Fällen einfacher und auch schneller. Probieren Sie es einmal aus!

7 Mit den beiden Schaltflächen links legen Sie fest, ob Bild und Ton aufgenommen werden sollen. Klicken Sie auf die rechte Schaltfläche, falls beispielsweise der Ton nicht mit aufgenommen werden soll. Das Symbol erscheint dann rot durchgestrichen.

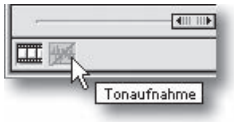


Bild 4.10: Der Ton wird nicht mit aufgenommen

4.3 Die aufzunehmenden Filmteile bestimmen

Nachdem Sie sich das Filmmaterial angesehen haben, muss festgelegt werden, welche Filmteile aufgenommen werden sollen. Dazu werden die In- und Out-Points benötigt. Für jeden Filmclip kann es jeweils einen In- und Out-Point geben.

1 Suchen Sie das erste Bild, das aufgenommen werden soll. Aktivieren Sie dann die Schaltfläche *In-Point setzen* oder die bereits beschriebene Schaltfläche in der Steuerungsleiste. Premiere überträgt selbstständig den aktuellen Timecode in das rechte Eingabefeld. Automatisch wird auch der Out-Point ausgefüllt. Dieser Wert muss immer mindestens dem In-Point entsprechen. Sind beide Werte gleich, wird ein einzelnes Frame aufgenommen.

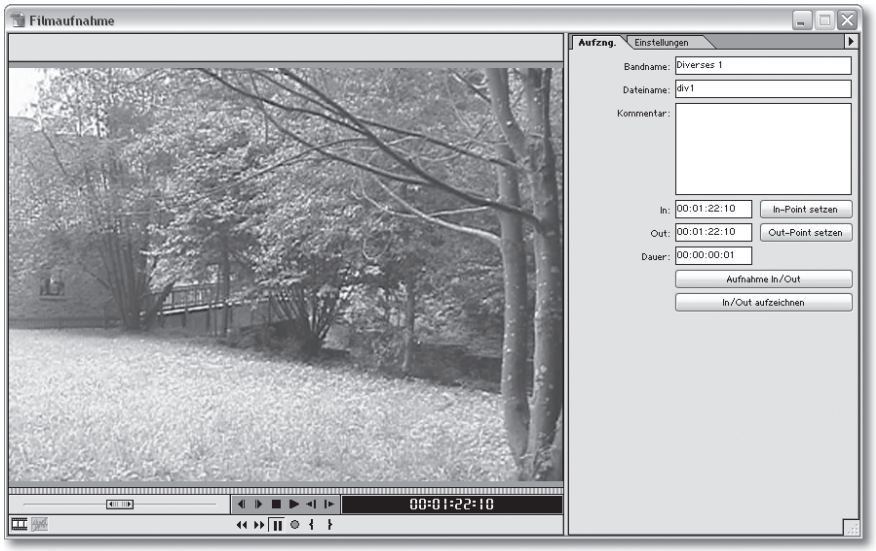


Bild 4.11: Den In-Point setzen

TIPP Wenn Sie den Timecode-Wert kennen, können Sie ihn auch so in das Eingabefeld eintragen – das betreffende Filmbild muss nicht unbedingt angesteuert werden.

2 Spulen Sie nun bis zu dem Bild vor, das als letztes im Film zu sehen sein soll. Setzen Sie hier den Out-Point über eine der beiden Schaltflächen oder geben Sie den Wert in dem Eingabefeld an. Anschließend sehen Sie auch gleich die Dauer der Szene im entsprechenden Eingabefeld.

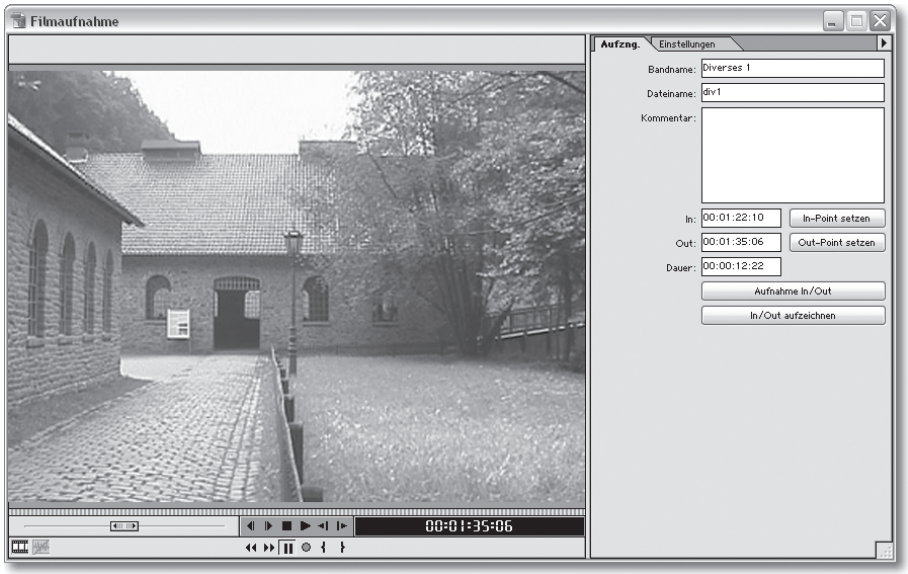


Bild 4.12: Festlegen des Out-Points

TIPP Das *Dauer*-Eingabefeld können Sie auch „manuell" verwenden. Soll Ihre Szene eine bestimmte Länge haben, tippen Sie diesen Wert hier ein – dann wird der Out-Point automatisch berechnet.

3 Nun könnten Sie, falls Sie keine weitere Szene benötigen, über die Schaltfläche *Aufnahme In/Out* die Aufnahme starten. Dann wird exakt der angegebene Bereich aufgenommen.

4 Wenn weitere Szenen aufgezeichnet werden sollen, verwenden Sie die Schaltfläche *In/Out aufzeichnen*. Geben Sie im folgenden Dialogfeld den Dateinamen und gegebenenfalls einen Kommentar ein.

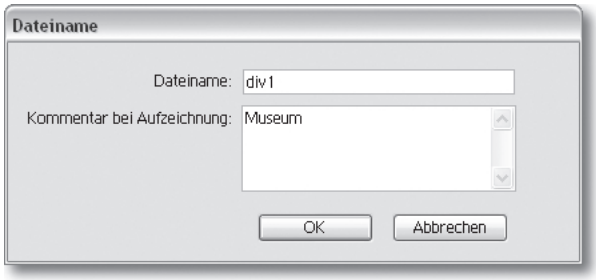


Bild 4.13: Speichern der ersten Szene

5 Im Batchliste-Fenster sehen Sie jetzt einen Eintrag. Mit der Schaltfläche *In/Out aufzeichnen* werden nämlich die Timecode-Daten in das Batchliste-Fenster übertragen.



Bild 4.14: Die übernommenen Werte

TIPP Im Filmaufnahme-Fenster fällt auf, dass Premiere „mitdenkt". Nach dem Bestätigen wurde nämlich automatisch ein neuer Dateiname angegeben. Statt der zuerst verwendeten Bezeichnung *Div1* ist dort nun *Div2* zu lesen. Premiere zählt automatisch weiter, sodass beim nächsten Aufzeichnen der vorgeschlagene Dateiname gleich übernommen werden kann.

6 Falls Sie gleich das nächste Filmbild als Anfang für die neue Szene verwenden wollen, können Sie den vorherigen Out-Point im *In*-Eingabefeld eintippen.

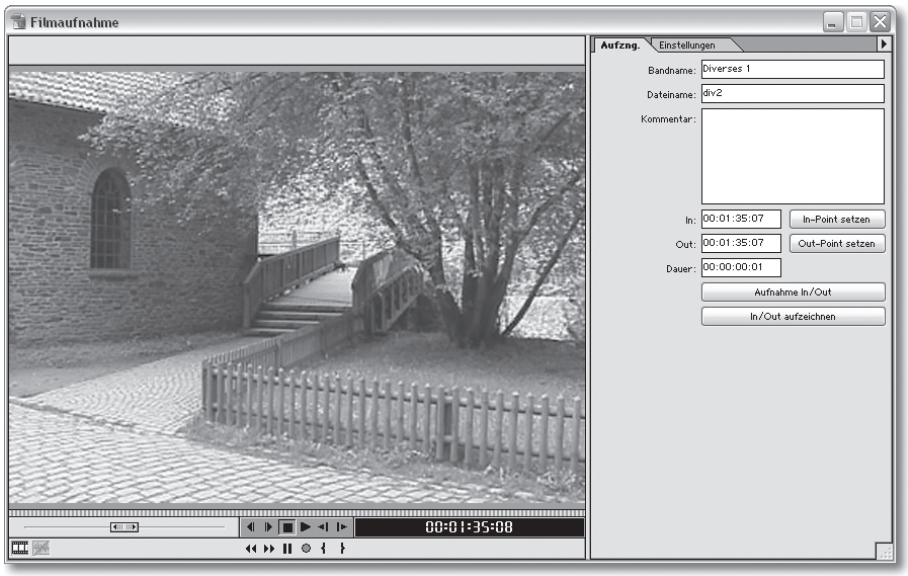


Bild 4.15: Der nächste In-Point

TIPP Diese Methode kann für den Szenenschnitt verwendet werden. Da Premiere leider keine automatische Szenenerkennung anbietet, haben Sie so die Möglichkeit, den Film gleich bei der Aufnahme in Szenen aufzuteilen. Etwas ärgerlich ist diese Mehrarbeit schon, zumal auch viel preiswertere Videobearbeitungsprogramme diese automatische Szenenerkennung anbieten.

7 Arbeiten Sie sich so durch das Videoband und setzen Sie für alle benötigten Filmteile In- und Out-Points.

TIPP Durch die Arbeit mit der Gerätesteuerung wird der Camcorder nicht allzu sehr beansprucht. Er schaltet beispielsweise automatisch ab, wenn Sie das Fenster wechseln oder einen Moment nicht arbeiten.

8 Sie können auch bei geöffnetem Filmaufnahme-Fenster jederzeit zum Batchliste-Fenster wechseln und dort die Einträge überprüfen. So könnte die Anordnung beispielsweise wie folgt aussehen.

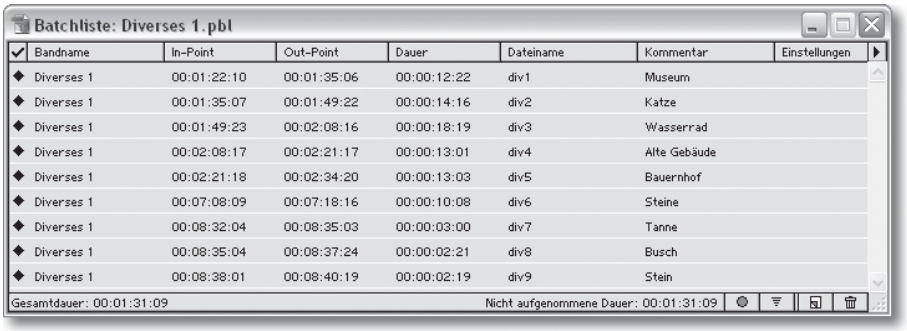


Bild 4.16: Die aufgelisteten Filmszenen

4.3.1 Die Optionen der Batchliste

Sie können die Einträge in der Batchliste nicht nur ansehen – sie sind auch veränderbar. So öffnen Sie beispielsweise mit einem Doppelklick auf einen der Einträge das folgende Dialogfeld, in dem Sie alle Angaben verändern oder ergänzen können. So lässt sich nachträglich auch noch ein Kommentar erweitern oder verändern

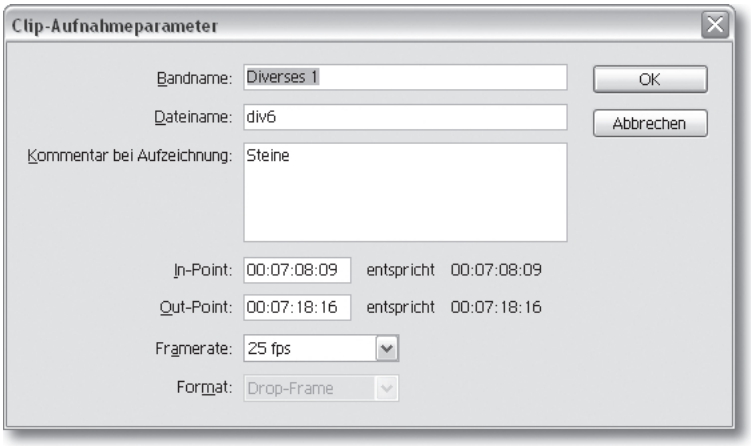


Bild 4.17: Ändern der Angaben

TIPP Eine Information ist bei der Arbeit mit Batchlisten noch wichtig: Die ersten und letzten 30 Sekunden eines Bandes können Sie mit diesem Verfahren nicht aufzeichnen. Hier gibt es Probleme, da Premiere zum Aufsuchen des Timecodes das Band etwas vor- und zurückspult. Daher wird der Suchvorgang in dieser Zeitspanne abgebrochen. So ist es empfehlenswert, am Anfang und am Ende eines Videobandes Schwarzfilm aufzunehmen.

1 Als Erstes sollten Sie jetzt aber die Batchliste speichern. Wenn Sie das Batchliste-Fenster aktiviert haben, können Sie dazu die Funktion *Datei/Speichern unter* verwenden. Dann wird in dem Dialogfeld das PBL-Dateiformat angeboten, in dem die Batchliste als eigenständige Datei gespeichert wird.

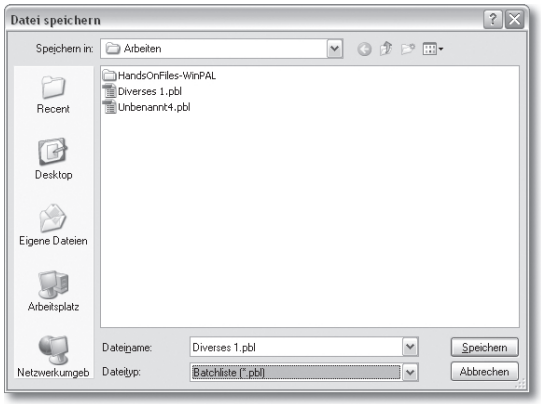


Bild 4.18: Speichern der Batchliste

Beim Ergebnis handelt es sich um eine reine Textdatei, wie sich nach dem Öffnen in einem Texteditor zeigt. Diese Datei könnte auch ohne Premiere nachträglich bearbeitet werden.

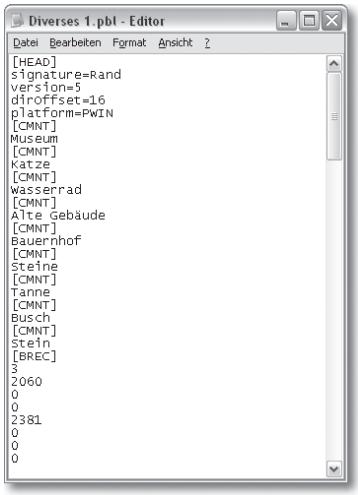


Bild 4.19: Die Batchliste als Textdatei

2 Über das Pfeilmenü erreichen Sie weitere Funktionen für die Batchliste. So können Sie beispielsweise andere Projekteinstellungen zuweisen, die als PRS-Datei vorliegen müssen. Außerdem können diese neuen Projekteinstellungen auch wieder entfernt werden.

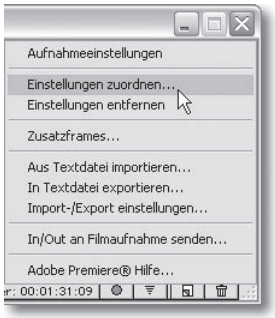


Bild 4.20: Die Optionen der Batchliste

3 Falls Sie etwas „Futter zum Überlappen" brauchen, können Sie über die *Zusatzframes*-Funktion festlegen, wie viele zusätzliche Frames am Anfang und Ende des Films mit aufgenommen werden sollen. In unserem Beispiel ist dies natürlich nicht notwendig, da wir ja eine genaue Szenentrennung vorgenommen haben.

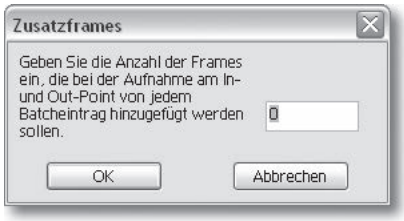


Bild 4.21: Einfügen zusätzlicher Frames

4 Im nächsten Abschnitt finden Sie Optionen zum Im- und Export von Batchlisten, die – wie schon beschrieben – reine Textdateien sind. Der Aufbau wird im folgenden Dialogfeld über die Funktion *Import-/Exporteinstellungen* angezeigt.



Bild 4.22: Der Aufbau beim Im- und Export

5 Die Funktion *In/Out an Filmaufnahme senden* können Sie verwenden, um den In- und Out-Point in die Eingabefelder des Filmaufnahme-Fensters zu übertragen. Dies ist nützlich, falls eine der Szenen „per Hand“ aufgenommen werden soll.

Die Batchliste verwalten

Unten rechts unter der Auflistung finden Sie einige Schaltflächen zur Verwaltung der Listeneinträge und zum Start der Aufnahme.



Bild 4.23: Funktionen für die Batchliste

Die Schaltfläche ganz rechts dient zum Löschen von markierten Einträgen – Sie können alternativ dazu aber auch die Entf-Taste verwenden. Um neue Einträge „manuell“ zu erstellen, aktivieren Sie das Papiersymbol. Im folgenden Dialogfeld werden dann die nötigen Einträge angegeben.

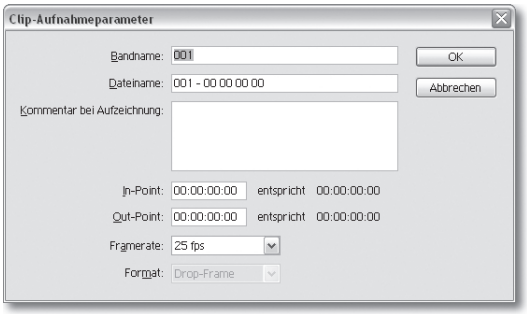


Bild 4.24: Anlegen eines neuen Eintrags

TIPP Manuelle Einträge können nützlich sein, wenn Sie beispielsweise auf ein Band momentan keinen Zugriff haben – dies wird eventuell bei professionellen Anwendern der Fall sein. Dann werden die vorher notierten Werte eingetragen und das Filmmaterial zu einem späteren Zeitpunkt eingespielt.

Mit der zweiten Schaltfläche werden die Einträge in der Liste nach den In-Points sortiert. Die erste Schaltfläche wird zum Aufnehmen der Einträge verwendet. Noch nicht aufgenommene Einträge sind übrigens mit einer Raute gekennzeichnet.

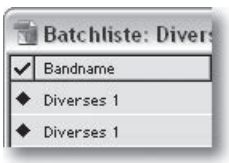


Bild 4.25: Noch nicht aufgenommene Filmclips

4.4 Die Batchliste aufnehmen

Nun, da alle Vorbereitungen getroffen sind, kann die Aufnahme gestartet werden. Dazu dient die Schaltfläche mit dem roten Knopf.

1 Zunächst werden Sie aufgefordert, das richtige Band einzulegen – Premiere kann den Namen natürlich nicht vom Band ablesen, da der Name nur intern verwendet wird.



Bild 4.26: Bestätigen des Bandes

2 Premiere wechselt nun automatisch zum *Filmaufnahme*-Fenster. Jetzt können Sie sich zurücklehnen. Premiere erledigt alles selbstständig. Für jeden Film wird die richtige Position gesucht. Den aktuellen Status können Sie oben links im Filmaufnahme-Fenster ablesen.



Bild 4.27: Der Suchvorgang beginnt

3 Die Filme werden der Reihe nach abgearbeitet. Beobachten Sie die Statusmeldungen – so können Sie beispielsweise ausgelassene Frames erkennen.



Bild 4.28: Die Filmaufnahme

4 Alle aufgenommenen Filme werden in der Batchliste mit einem Haken versehen – Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.

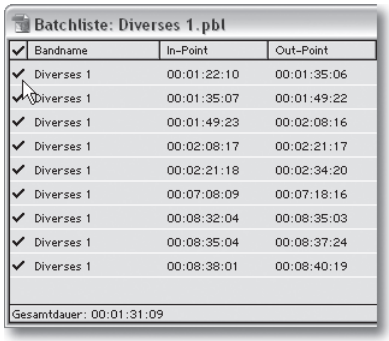


Bild 4.29: Die markierten Filme

Falls Sie einen Film erneut aufnehmen wollen, klicken Sie auf den Haken. Dann erscheint wieder die Raute als Kennzeichen für einen nicht aufgenommenen Film.

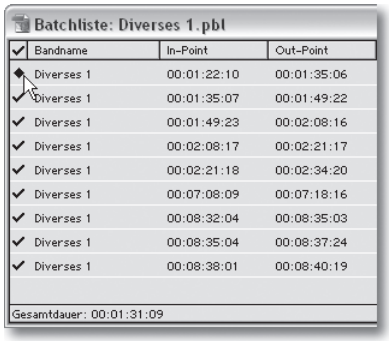


Bild 4.30: Neue Aufnahme eines Films

TIPP Sie sollten einen Film beispielsweise dann neu aufnehmen, wenn Frames ausgelassen wurden, um eine bestmögliche Ausgangssituation für die spätere Videobearbeitung zu erhalten.

5 Im Falle einer Neuaufnahme werden Sie über das Überschreiben einer Datei informiert. Dies können Sie bestätigen, wenn der Film wegen fehlender Frames neu aufgenommen wird.

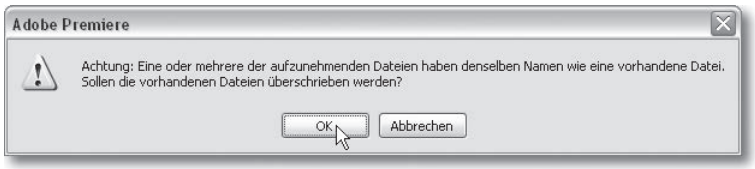


Bild 4.31: Hinweis beim Überschreiben eines Films

6 Die Filmclips werden automatisch in die Ablage eingefügt.

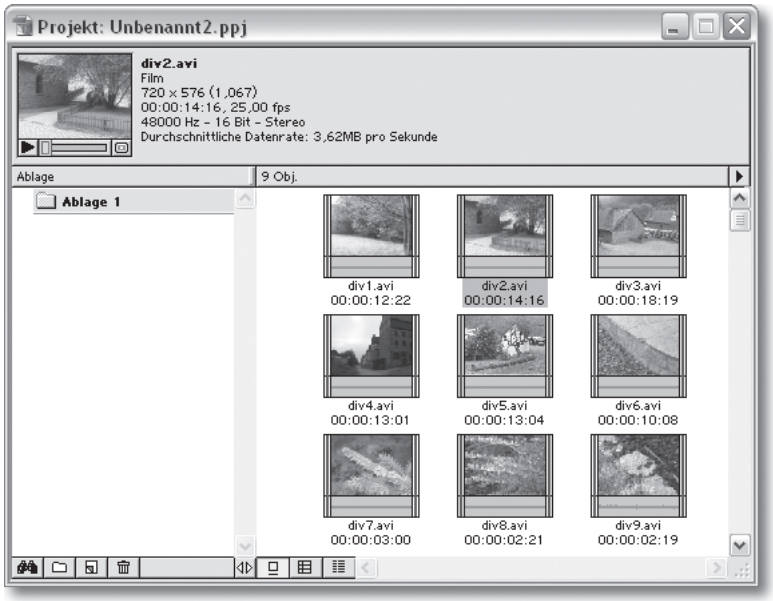


Bild 4.32: Die importierten Filmclips

7 Es ist eine gute Idee zunächst die Eigenschaften aus dem Kontextmenü aufzurufen. Hier können Sie noch einmal prüfen, ob bei der Aufnahme alles geklappt hat, oder ob beispielsweise Frames verloren gegangen sind.



Bild 4.33: Überprüfen der Clipeigenschaften

TIPP In den Eigenschaften können Sie auch feststellen, dass bei der Aufnahme der Original-Timecode des Bands übernommen wurde. Außerdem finden Sie in den Eigenschaften allgemeine Daten über den Film, wie etwa Größe, Dauer und ähnliche Angaben.

8 Über die *Datenrate*-Schaltfläche wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Mit diesen Angaben können Sie prüfen, ob der Filmclip für das gewünschte Ausgabemedium geeignet ist.

Nach der Aufnahme ist diese Information noch nicht so wichtig. Beim fertigen Projekt kommt den Informationen jedoch eine besondere Bedeutung zu, da Sie hier beispielsweise ablesen können, ob die Datenrate für die Verwendung im Web geeignet ist.

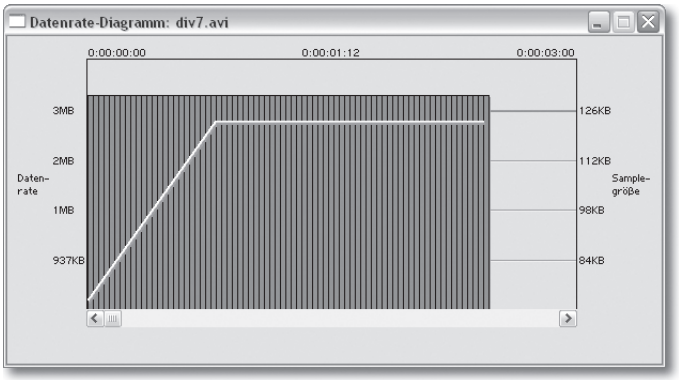


Bild 4.34: Anzeige der Datenrate

4.5 Weitere Aufnahmemöglichkeiten

Premiere bietet noch mehr Aufnahmemöglichkeiten an – wie etwa die *Bild für Bild*-Option aus dem *Datei/Aufnehmen*-Menü. Auch wenn Sie diese Spezialfunktion vielleicht seltener benutzen werden, soll sie hier kurz vorgestellt werden. Diese Funktion kann zur Aufnahme von Standbildern oder für Zeitraffer-Aufnahmen verwendet werden.

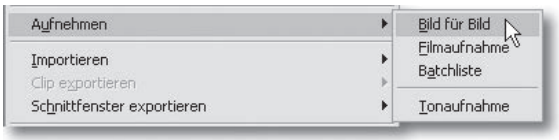


Bild 4.35: Die Bild für Bild-Aufnahme

TIPP Für diese Funktion ist in Premiere keine Gerätesteuerung nötig. Sie eignet sich daher auch für die Übertragung von analogem Filmmaterial. So können Sie Ihre Filme auch von analogen Videorekordern einspielen.

Nach dem Aufruf der Option können Sie mit der rechten Maustaste in den Anzeigebereich klicken, um das Kontextmenü zu öffnen. Hier finden Sie beispielsweise die *Aufnahmeoptionen*.



Bild 4.36: Aufruf der Aufnahmeoptionen

Die verfügbaren Optionen

Im Dialogfeld der Aufnahmeoptionen stehen im Listenfeld *Aufnahmetyp* drei Optionen zur Wahl. Die *Standbild*-Funktion ist weniger interessant, da hier die Funktion *Datei/Exportieren/Frame* besser geeignet ist. Allerdings muss hierfür ein bereits aufgezeichneter Film vorliegen. Bei der Option *Manuell aufnehmen* können Sie die Aufnahme selbst steuern.

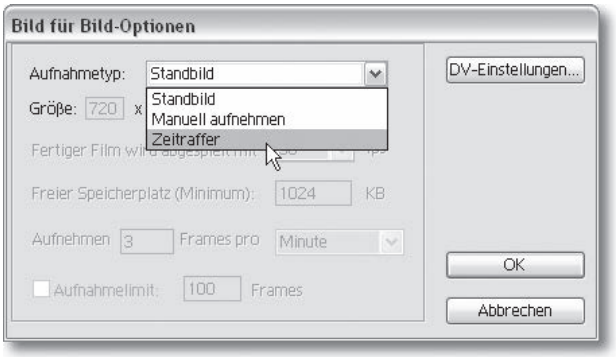


Bild 4.37: Optionen der Funktion Bild für Bild

TIPP Da diese Funktion ohne die Gerätesteuerung arbeitet, müssen Sie die Bedienelemente des Rekorders benutzen, um zur betreffenden Bandposition zu navigieren. Die Aufnahme wird dann über die *Aufnehmen*-Schaltfläche gesteuert.

Ist die *Zeitraffer*-Option aktiviert, werden die folgenden Optionen im Dialogfeld angeboten. Hier wird eingestellt, in welchen Zeitabständen ein Einzelbild aufgenommen werden soll. Außerdem lässt sich ein Zeit- oder Festplattenkapazitätslimit festlegen. Damit bestimmen Sie, wann die Aufnahme beendet werden soll.

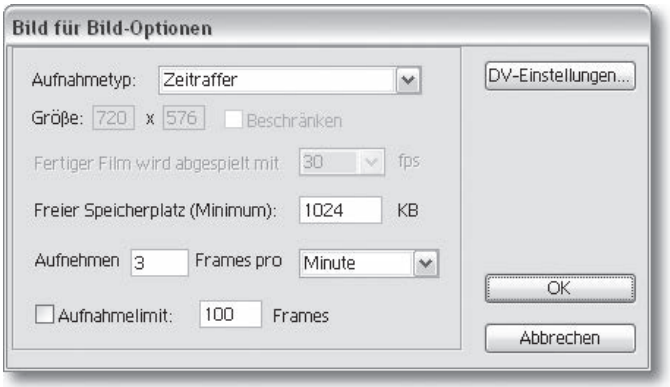


Bild 4.38: Die Zeitraffer-Optionen

TIPP Die *Zeitraffer*-Funktion eignet sich weniger für bereits aufgenommenes Material. Sie dient eher dazu, Filmmaterial neu aufzuzeichnen. So ließe sich beispielsweise das Entstehen eines Bauwerks in Schnellform darstellen, wenn pro Tag eine Aufnahme gemacht wird.

Starten der Aufnahme

Je nach verwendeter Funktion finden Sie über dem Vorschaufenster eine *Aufnehmen*- oder *Anfang*-Schaltfläche, mit der Sie die Aufzeichnung starten können.

In der Titelzeile wird der Pfad, an dem die Aufnahme gespeichert wird, angezeigt. Er wird durch die aktuellen Projekteinstellungen vorgegeben. Im Kontextmenü finden Sie die dazu nötige Funktion *Scratch Disks und Gerätesteuerung*. In dem bereits bekannten Dialogfeld kann die Pfadangabe geändert werden.



Bild 4.39: Starten der Aufnahme

Nach dem Start werden die Einzelbilder gemäß der eingestellten Angaben der *Zeitraffer*-Aufnahme aufgezeichnet. Die aktuell aufgenommene Frameanzahl wird unten im Fenster angezeigt.

Mit der *Abbrechen*-Schaltfläche oder der Esc-Taste wird die Aufnahme gestoppt.



Bild 4.40: Die Zeitraffer-Aufnahme läuft

Nach dem Beenden der Aufnahme wird der Film im Clipfenster abgespielt.



Bild 4.41: Anzeige des Films

Nach dem Schließen des Clipfensters können Sie entscheiden, ob das Ergebnis als AVI-Filmdatei gespeichert werden soll.

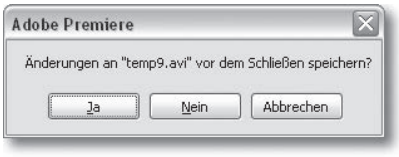


Bild 4.42: Speichern des Ergebnisses

4.6 Ein paar nützliche Hinweise

Einige Dinge sind noch für eine reibungslose Aufnahme erwähnenswert. Diese wollen wir Ihnen nun komprimiert wiedergeben.

Den Schlafmodus umgehen

Einige Camcorder schalten in einen „Schlafmodus", wenn sie eine bestimmte Zeit lang nicht benutzt werden. Dies ist sinnvoll zur Schonung der Batterie. Bei der Batchaufnahme könnte dies zu Problemen führen.

Um dies zu vermeiden, sollten Sie – wenn vorhanden – einen Netzadapter verwenden. Schaltet der Camcorder dennoch in den Schlafmodus, stellen Sie die entsprechende Funktion im Menü des Camcorders um.

Timecode-Lücken vermeiden

Normalerweise sollte das Videoband mit einem lückenlosen Timecode versehen sein. Nur dann ist eine reibungslose Aufnahme möglich.

TIPP Der durchgängige Timecode ist notwendig, weil es andernfalls mehrere Vorkommnisse derselben Timecode-Position geben könnte. Dann kann Premiere nicht wissen, welche Position gemeint ist.

Falls nun dennoch Lücken im Timecode sein sollten, können Sie das Band trotzdem für die automatische Aufnahme nutzen.

TIPP Lücken entstehen meist beim Wechseln des Videobands und einer folgenden Aufnahme.

Vergeben Sie in solchen Fällen für den zweiten Timecode einen neuen Bandnamen. Spulen Sie dann bei der Aufforderung zum Einlegen des neuen Bands zum zweiten Timecode. So können Sie das Problem umgehen.

Timecode auf das Band spielen

Timecode-Probleme lassen sich auch auf eine andere Weise lösen. Beim so genannten Stripping-Verfahren wird zunächst das komplette Band mit einem Timecode versehen. Erst danach wird gefilmt.

Ist einmal Timecode auf dem Band vorhanden, wird dieser auch verwendet. Voraussetzung dabei ist aber, dass Sie die Kameraeinstellungen nicht verändern. So dürfen Sie anschließend beispielsweise die Audioeinstellungen nicht auf andere kHz-Werte verändern.

TIPP Sie können den Timecode am leichtesten auf das Band spielen, indem Sie das Objektiv mit dem Objektivdeckel abdecken und dann auf *Record* schalten. Lassen Sie dann das Band komplett durchlaufen.

Beschädigten Timecode ersetzen

Soll Timecode ersetzt werden, müssen Sie ein Duplikat des Bands anfertigen. Bei der Neuaufnahme muss beachtet werden, dass eine etwa vorhandene Option zur Übernahme von Timecode im Menü des Rekorders deaktiviert ist. Informieren Sie sich über diese Funktion im Handbuch des Rekorders. Einige Modelle bieten solche Optionen an – andere nicht.

Schlechte Qualität?

Falls Sie über eine verminderte Bildqualität im Filmaufnahme-Fenster verwundert sind: DV-Videos werden in diesem Fenster in verringerter Qualität angezeigt, um die Dekomprimierungsgeschwindigkeit zu erhöhen. Die Aufnahme des Filmmaterials erfolgt aber in voller Qualität.

4.6.1 Zum Abschluss

Viele Probleme entstehen durch eine nicht sorgfältig erfolgte Aufnahme. Um spätere Probleme bei der Weiterverarbeitung der Filme zu vermeiden, sollten Sie der korrekten Aufnahme einige Beachtung schenken.

Meist entstehen die Schwierigkeiten durch unvollständige oder nicht zusammenpassende Projekteinstellungen. Kontrollieren Sie gegebenenfalls über die Funktion *Projekt/Einstellungsübersicht*, wo unterschiedliche Angaben vorhanden sind.

Eine weitere, häufig vorkommende Fehlerquelle sind nicht defragmentierte Festplatten. Wenn das Video „zerrissen“ auf die Festplatte geschrieben wird, kann es zu ausgelassenen Frames kommen. Defragmentieren Sie in einem solchen Fall die Festplatte und nehmen Sie den betreffenden Film neu auf. Dies erspart spätere Mehrarbeit.

TIPP Videoaufnahmen beanspruchen die Rechnerleistung in hohem Maß. Sie sollten daher vor der Filmaufnahme am besten den Rechner neu starten und keine anderen Programme parallel laufen lassen.

5 Mit Filmclips arbeiten

Die Filme sind aufgenommen und in das Projekt importiert. So kann nun die Videobearbeitung beginnen. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Filmclips getrimmt – zurechtgeschnitten – werden und wie sie betrachtet werden können. Da die In- und Out-Points eine bedeutende Rolle bei der Videobearbeitung spielen, werden wir uns genauer mit ihnen auseinandersetzen.

Außerdem stellen wir Ihnen in diesem Kapitel das Positionieren im Schnittfenster und die damit verbundenen Möglichkeiten vor. Sie erfahren, welche Möglichkeiten Sie bei der Auswahl von Filmclips im Schnittfenster haben und wie Sie die Filme passgenau anordnen können.

All diese Arbeiten fallen in den Bereich des „Cutters", wie es in der Fachsprache heißt. Der Cutter schneidet alle benötigten „Filmschnipsel" und bringt sie in die richtige Reihenfolge.

5.1 Die Arbeit mit dem Clipfenster

Viele Arbeiten werden Sie im Monitorfenster durchführen. Dies ist sozusagen der „virtuelle Schneidetisch" des Cutters. Im Arbeitsbereich A/B-Bearbeitung sieht das Monitorfenster standardmäßig wie folgt aus. Im Monitorfenster wird der Inhalt des Schnittfensters wiedergegeben.

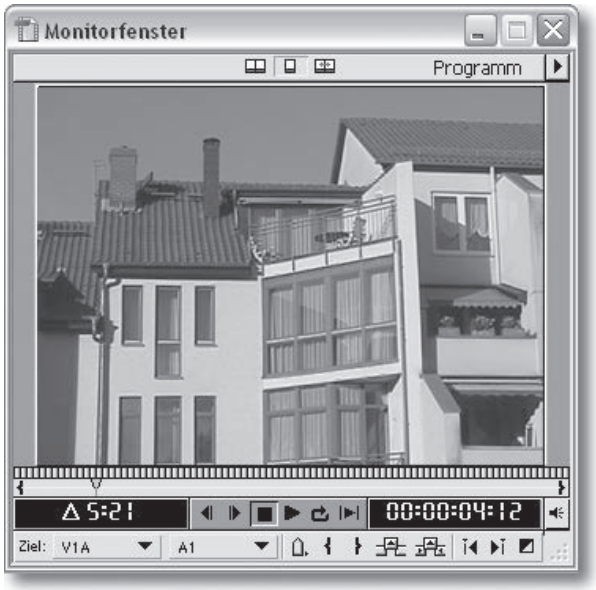


Bild 5.1: Das Monitorfenster

Neben dem Monitorfenster gibt es noch das so genannte Clipfenster. Hier können Sie sich Filmclips ansehen, ohne dass diese im Schnittfenster platziert wurden. Das Clipfenster öffnen Sie am schnellsten, wenn Sie das Miniaturbild eines Filmclips im Projektfenster doppelt anklicken. Die Darstellung des Films erfolgt hier zunächst in der Originalgröße des Filmclips.



Bild 5.2: Das Clipfenster

Das Clipfenster entspricht dem Toneingabe-Fenster, wenn Sie in der Doppelansicht arbeiten. Gemeint ist hier wohl das „Quelle"-Fenster – das ist der linke Teil der Doppelansicht.



Bild 5.3: Das Clipfenster in der Doppelansicht (links)

Sie können maximal 35 Clipfenster gleichzeitig öffnen. Dies kann nützlich sein, wenn Sie häufiger zwischen den Filmclips wechseln müssen. In der Doppelansicht sind die verschiedenen, geöffneten Filme dann über das untere Listenfeld zu erreichen.

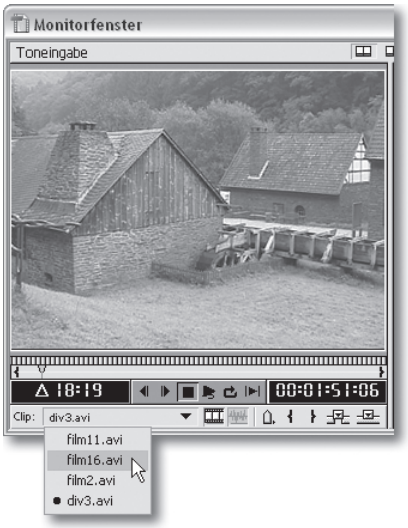


Bild 5.4: Aufruf der verschiedenen, geöffneten Filme

Sie können mehrere Filme oder auch eine ganze Ablage im Clipfenster öffnen. Markieren Sie dazu die gewünschten Clips und ziehen Sie diese per Drag & Drop in das Quelle-Fenster der Doppelansicht oder verwenden Sie die Funktion *In Clipfenster öffnen* aus dem Kontextmenü, wenn Sie in der einfachen Ansicht arbeiten.

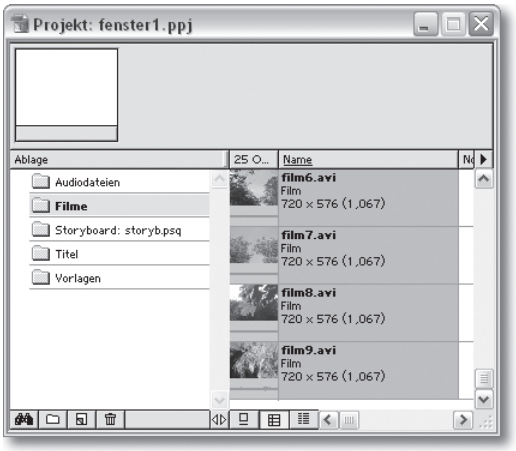


Bild 5.5: Markieren mehrerer Filmclips

TIPP Mehrere Dateien markieren Sie – wie vom Windows Explorer gewohnt – mit gedrückter ⇧- oder Strg-Taste.

5.1.1 Schneiden im Clipfenster

Nun stellen Sie sich vielleicht die Frage, wann welches Fenster zu benutzen ist. Die Frage ist nicht klar zu beantworten – es hängt von Ihrer Aufgabenstellung ab. Sie können einerseits die Filme in das Schnittfenster übertragen und dort trimmen. Oder Sie trimmen die Filme im Clipfenster und übertragen sie dann in das Schnittfenster. Beide Verfahren ergeben durchaus einen Sinn.

Beginnen wir mit der zweiten Variante. Der Schnitt im Clipfenster hat einen Vorteil: Die Auswirkungen des Schneidens werden auf die Filmclips im Projektfenster übertragen. Beim erneuten Einsatz eines Filmclips ist also kein neuerliches Trimmen mehr nötig. Aber immer der Reihe nach.

1 Öffnen Sie mit einem Doppelklick auf das Miniaturbild im Projektfenster den gewünschten Filmclip. Bei DV-Videos wird Ihnen vermutlich das Fenster zu groß erscheinen.

Sie können es aber – wie alle Windows-Fenster – über das Symbol unten rechts im Fenster skalieren. Während des Skalierens sehen Sie, neben einer Vorschaulinie der neuen Größem oben links im Fenster ein Schildchen mit der Angabe der neuen Anzeigegröße.

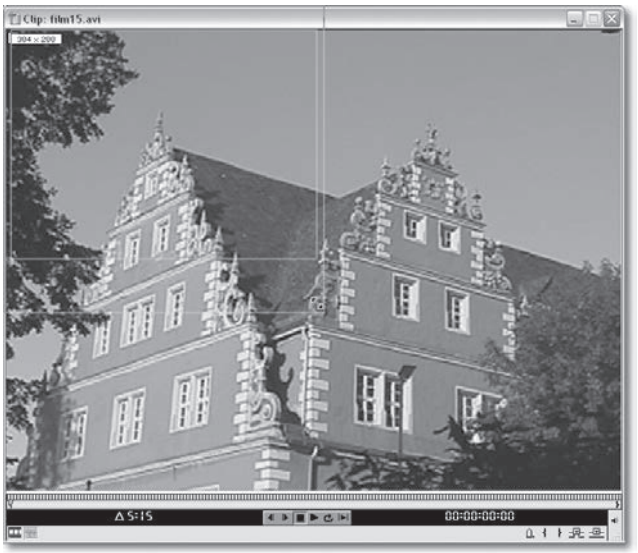


Bild 5.6: Skalieren des Clipfensters

TIPP Wenn Sie beim Skalieren die ⇧-Taste gedrückt halten, wird das Fenster stufenweise halbiert.

2 Skalieren Sie das Fenster auf eine „angenehme" Arbeitsgröße. Dies könnte beispielsweise die Hälfte der Größe des Originalclips sein – also im Beispiel unserer DV-Aufnahme eine Höhe von 288 Pixeln. In dieser Größe lässt sich das Filmbild gut bearbeiten und es sind alle Details zu erkennen.

3 Sie haben nun verschiedene Möglichkeiten, neue Anfangs- und Endpunkte für den Clip einzustellen. Gehen Sie mit den Steuerungs-Schaltflächen zu der gewünschten neuen Anfangsposition. Alternativ dazu können Sie auch unterhalb des Jog-Reglers einfach auf die betreffende Position klicken. Auch die Einzelschritt-Schaltflächen können zum Auffinden der passenden Stelle im Film nützlich sein.

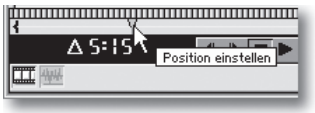


Bild 5.7: Auffinden des neuen Anfangs

4 Öffnen Sie dann über die erste Schaltfläche das abgebildete Menü, um dort die Funktion *Nach innen* zu verwenden. Alternativ dazu reicht auch ein Klick auf die zweite Schaltfläche.



Bild 5.8: Setzen eines neuen In-Points

5 Anschließend wird ein grüner Markierungsbalken angezeigt, der den anzuzeigenden Bereich symbolisiert. Nur dieser Bereich wird bei der Übertragung in das Schnittfenster verwendet.

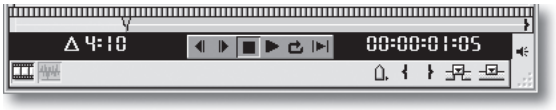


Bild 5.9: Der neu festgelegte Anzeigebereich

TIPP Der Anfang des Films wird nicht gelöscht – er wird lediglich nicht mehr angezeigt, wenn der Filmclip in das Schnittfenster übernommen wurde.

6 Nach demselben Verfahren können Sie nun auch einen neuen Out-Point setzen. Aktivieren Sie hier aus dem Menü die Funktion *Nach außen* oder alternativ dazu die dritte Schaltfläche.



Bild 5.10: Setzen eines neuen Out-Points

7 Eine andere Möglichkeit den In- oder Out-Point zu platzieren oder zu verschieben ist die Drag & Drop-Variante. Wenn Sie den Mauszeiger über den In- oder Out-Point halten, verändert er sein Aussehen in eine eckige Klammer. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.

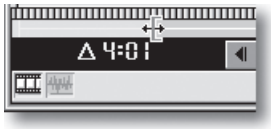


Bild 5.11: Ein veränderter Mauszeiger

8 Sie können dann den In- oder Out-Point mit gedrückter linker Maustaste an eine neue Position verschieben.

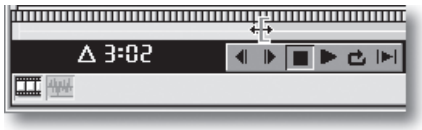


Bild 5.12: Verschieben des In-Points per Drag & Drop

TIPP Während des Verschiebens wird das neue Anfangsbild im Clipfenster angezeigt. So können Sie sich gut orientieren.

9 Wenn es sich beim aktuell angezeigten Filmbild um den In- oder Out-Point handelt, wird im Fenster ein entsprechendes Symbol angezeigt. Nachfolgend sehen Sie das Symbol für den Out-Point abgebildet.



Bild 5.13: Das Symbol für den Out-Point

5.1.2 Mit Marken arbeiten

Neben den In- und Out-Points haben Sie noch die Möglichkeit, so genannte Marken zu platzieren. Marken sind sozusagen „Gedächtnisstützen". Sie können damit wichtige Bilder im Film markieren, um beispielsweise später einen anderen Filmclip zu überlagern oder den Ton zu synchronisieren. Sie lassen sich auch dazu verwenden eine bestimmte Stelle im Film schnell anzuspringen. Anders als In- und Out-Points verändern Marken den Film nicht.

TIPP Jeder Filmclip und das Schnittfenster können maximal 10 nummerierte Marken enthalten. Außerdem lassen sich bis zu 999 unnummerierte Marken anbringen. Nummerierte Marken haben den Vorteil, dass sie sicher aufgefunden werden. Dazu wird einfach die betreffende Nummer ausgewählt.

Suchen Sie die Stelle im Film, die mit einer entsprechenden Marke versehen werden soll. Rufen Sie das abgebildete Menü auf, um dort eine der Nummern auszuwählen.

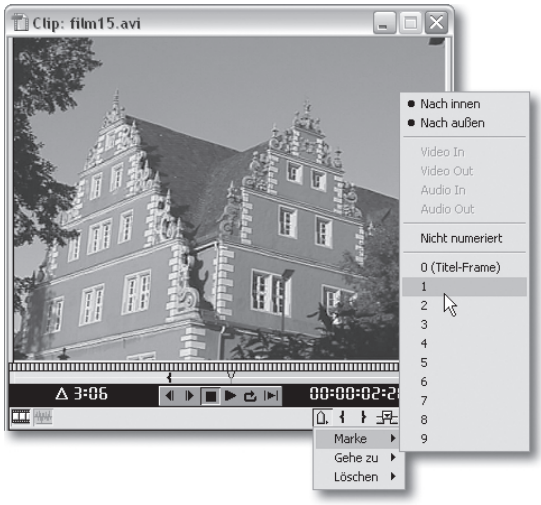


Bild 5.14: Platzieren einer Marke

TIPP Die Nummern müssen nicht der Reihenfolge nach vergeben werden. So könnten Sie beispielsweise die erste Marke mit einer 7 versehen. Verwendete Marken erkennen Sie im Menü an einem Punkt vor dem Eintrag. Dies gilt auch für die In- und Out-Points. Sobald sie erstellt sind, werden sie im Menü mit einem Punkt gekennzeichnet. Dies sahen Sie in der vorherigen Abbildung.

Die Marken werden ebenfalls im Clipfenster angezeigt. Sie sehen die Markierung im nächsten Bild oben in der Mitte.



Bild 5.15: Das Symbol für eine Marke mit der Nummer 1

Wenn ein Film, der mit Marken versehen ist, im Schnittfenster platziert wird, wird die Marke mit einem Schildchen deutlich hervorgehoben. Sie sehen das in der folgenden Abbildung.

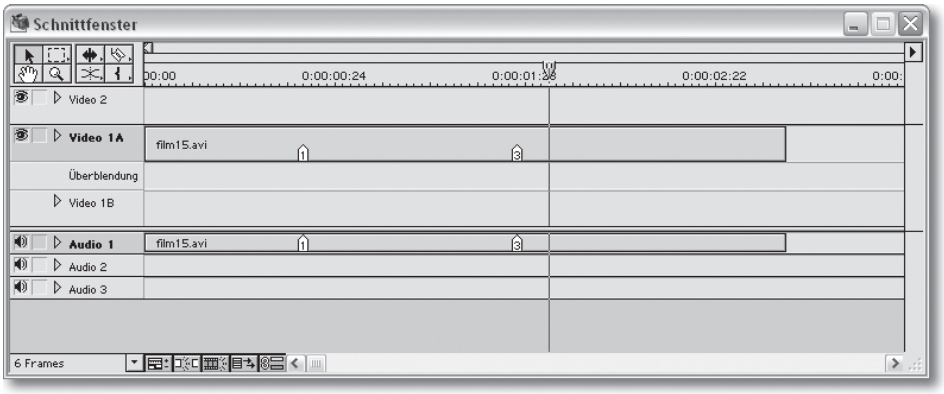


Bild 5.16: Die Marken im Schnittfenster

Die Marken sind übrigens bei jeder Einstellung im Schnittfenster gut erkennbar. Auch dann, wenn Sie beispielsweise Miniaturansichten in den *Schnittfenster-Optionen* eingestellt haben.

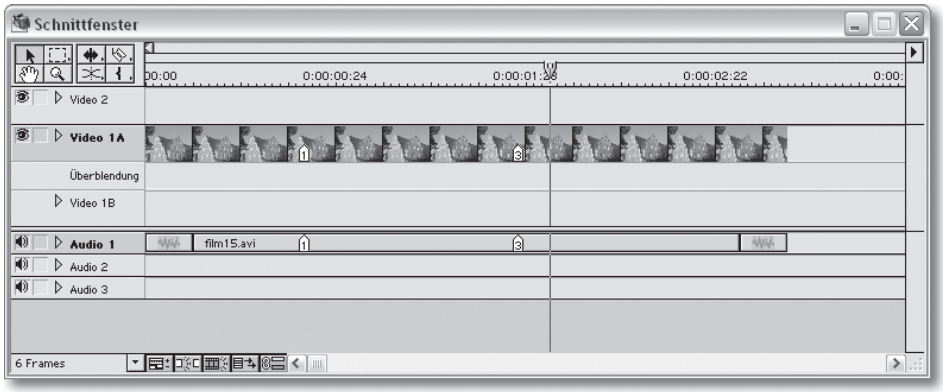


Bild 5.17: Die Markensymbole in der Miniaturansicht

TIPP Marken haben noch einen sehr praktischen Vorteil: Sie wirken nämlich ebenso wie Anfang und Ende eines Filmclips „magnetisch", wenn die Option *An Kanten ausrichten* aktiviert ist.

5.1.3 Weitere Optionen des Clipfensters

Auch im Clipfenster gibt es ein Kontextmenü der rechten Maustaste. Hier finden Sie einige interessante Funktionen. Die *Eigenschaften*-Funktion öffnet das bereits bekannte Fenster zur Anzeige der Filmeigenschaften. Die Funktion *Aliasnamen festlegen* dient zur Vergabe eines neuen Namens. Der Dateiname bleibt dabei erhalten – es wird lediglich die Bezeichnung im Projekt geändert.



Bild 5.18: Die Funktionen des Kontextmenüs

Im folgenden Dialogfeld können Sie den neuen Namen des Films eingeben. Hier sehen Sie auch den Namen des Originalfilms.

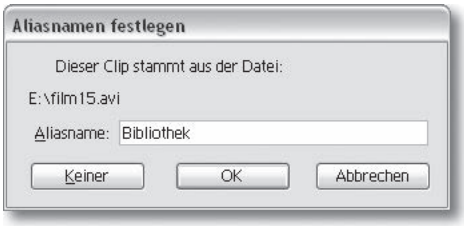


Bild 5.19: Vergabe eines Aliasnamens

TIPP Die Vergabe von Aliasnamen ist nützlich, wenn Sie beispielsweise mit Filmclip-Kopien arbeiten. So können die Kopien gut voneinander unterschieden werden, wenn Sie ihnen andere Aliasnamen geben.

Ändern der Geschwindigkeit

Interessant ist auch die *Geschwindigkeit*-Funktion. Hier können Sie im folgenden Dialogfeld einen neuen Geschwindigkeitsfaktor oder eine neue Filmdauer eingeben.

Die Funktion lässt sich beispielsweise auch nutzen, um eine Zeitlupenaufnahme zu simulieren. Stellen Sie dazu einen Wert ein, der unter 100 % liegt. Mit 50 % dauert der Film doppelt so lange. Zur Beschleunigung des Films müssen Werte über 100 % angegeben werden.

Um einen Filmclip genau in eine „Lücke“ einpassen zu können, verwenden Sie die Dauer-Option und stellen Sie dort die gewünschte neue Länge ein. Die Angabe erfolgt in der typischen Timecode-Angabe Stunden:Minuten:Sekunden:Filmbilder.

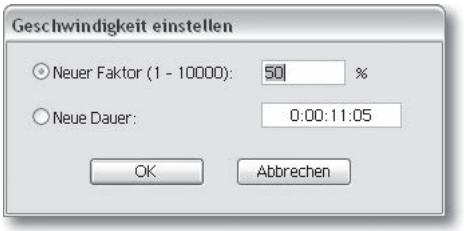


Bild 5.20: Anpassen der Geschwindigkeit

TIPP Zeitlupen lassen sich auch gut zur Korrektur eines zu schnellen Kameraschwenks verwenden. Halbieren Sie dazu einfach die Geschwindigkeit. Dann dauert der Kameraschwenk doppelt so lange. Natürlich muss das Motiv dafür geeignet sein. Zu schnelle Schwenks bei Sportaufnahmen sind eher ungeeignet. Falls Sie aber einen Kameraschwenk über eine Landschaft zu schnell ausgeführt haben, kann dieser mit diesem Verfahren sehr gut korrigiert werden.

Im Schnittfenster werden sowohl der Aliasname als auch eine Veränderung der Geschwindigkeit angezeigt.

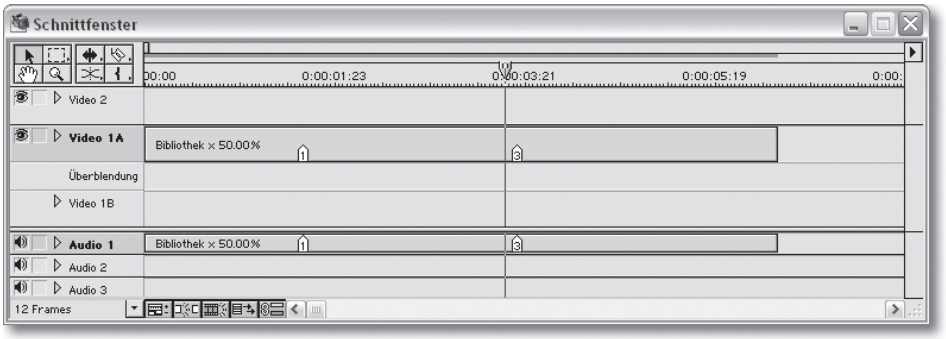


Bild 5.21: Die angezeigten Veränderungen im Schnittfenster

Auffinden von Marken

Bei kurzen Filmclips spielen die Funktionen im Untermenü *Gehe zu Clip-Marke* keine allzu große Rolle. Je umfangreicher ein Projekt wird, umso eher werden Sie die Funktion begrüßen.

Alle benutzten Marken sind mit einem Punkt gekennzeichnet und können direkt angesprungen werden. Das markierte Filmbild wird dann im Clipfenster angezeigt.



Bild 5.22: Zu einer Marken wechseln

Das nächste Menü hat fast denselben Inhalt. Hier können Sie aber platzierte Marken entfernen – entweder einzeln oder alle auf einmal. Dazu dient die Funktion *Alle Marken löschen*.

TIPP Auch die Funktion *Clip finden* ist erst bei umfangreichen Projekten nützlich. Nach dem Aufruf der Funktion wird der aktuelle Filmclip im Projektfenster ausgewählt. So ersparen Sie sich das Durchsuchen verschiedener Ablagen.

Ändern der Timecode-Anzeige

Die Funktion *Clipfenster-Optionen* bietet statt der Timecode-Anzeige verschiedene andere Optionen an. Interessant könnte hier die *Frames/Samples*-Option sein. Dann wird anstatt des Timecodes die Framenummer angezeigt.

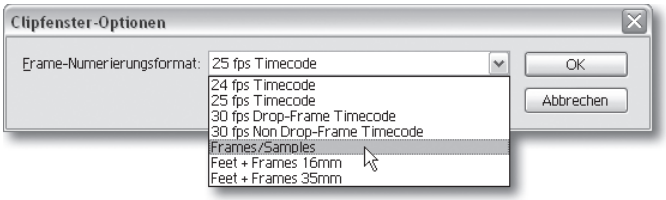


Bild 5.23: Andere Anzeigeoptionen

Nicht nur der Timecode wird dann durch eine Frame-Anzeige ersetzt – auch die Gesamtdauer des Films ändert sich entsprechend. Die Gesamtdauer wird links neben den Steuerungselementen angezeigt.



Bild 5.24: Die Frame-Anzeige

TIPP Die Option *Mit Null beginnen* ist interessant, wenn Sie den Original-Timecode aufgezeichnet haben. Ist die Option aktiviert, wird der Original-Timecode ignoriert und stattdessen bei Null begonnen.

Die anderen angebotenen Anzeigeoptionen sind beispielsweise für eine Kinofilmbearbeitung interessant – dazu wird unter anderem die 24 Bilder/Sekunde-Anzeige benötigt.

Die 30 Bilder/Sekunde-Optionen sind hier dagegen weniger interessant. Diese Angaben beziehen sich auf Produktionen im NTSC-Filmformat, das in Amerika verwendet wird.

Den Ton ausschalten

Manchmal kann der Ton bei der Bearbeitung störend wirken – beispielsweise beim Scrubben oder bei der Kontrolle von Zeitlupenaufnahmen. Sie können dabei den Ton über die Schaltfläche rechts unten ausschalten. Mit der Verwendung im Schnittfenster hat dies nichts zu tun – dort wird der Ton weiterhin abgespielt. Der Begriff *Lautstärke einstellen* ist sehr irreführend. Es gibt ja nur „An“ und „Aus“.



Bild 5.25: Stummschalten des Clipfensters

Auf der linken Seite finden Sie Schaltflächen, um den Ton oder den Film nicht im Schnittfenster zu verwenden. Dies könnte einerseits interessant sein, wenn Sie einen Film nachvertonen wollen. Deaktivieren Sie dann den Ton. Wollen Sie dagegen nur den Ton verwenden, deaktivieren Sie das Filmsymbol. Deaktivierte Elemente werden durchgestrichen angezeigt.

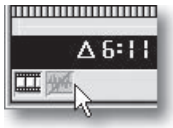


Bild 5.26: Deaktivieren der Soundspur

5.1.4 Das Ergebnis ins Schnittfenster übertragen

Die Bearbeitung der Clips ist erledigt – Marken sowie In- und Out-Points sind platziert. Dann können Sie jetzt den fertig vorbereiteten Filmclip an die aktuelle Position im Schnittfenster übertragen.

Dafür stehen zwei Schaltflächen zur Verfügung. Mit der ersten Schaltfläche wird der Film an der aktuellen Schnittposition auf der aktivierten Spur eingesetzt. Etwaige darauf folgende Filme werden dazu passend weitergeschoben.

Mit der zweiten Schaltfläche ersetzen Sie bereits vorhandene Filme in dem Bereich des neu eingefügten Filmclips. Ist der bereits bestehende Film länger, bleibt der Rest erhalten – nur der Anfang wird ersetzt. Ist der bestehende Film kürzer, wird er dagegen vollständig entfernt.

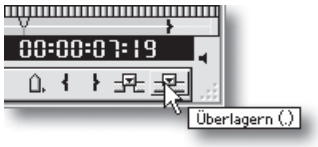


Bild 5.27: Optionen zur Übertragung in das Schnittfenster

In einem Beispiel sieht dies folgendermaßen aus: Die Ausgangsbasis zeigt einen bereits im Schnittfenster vorhandenen, längeren Film.

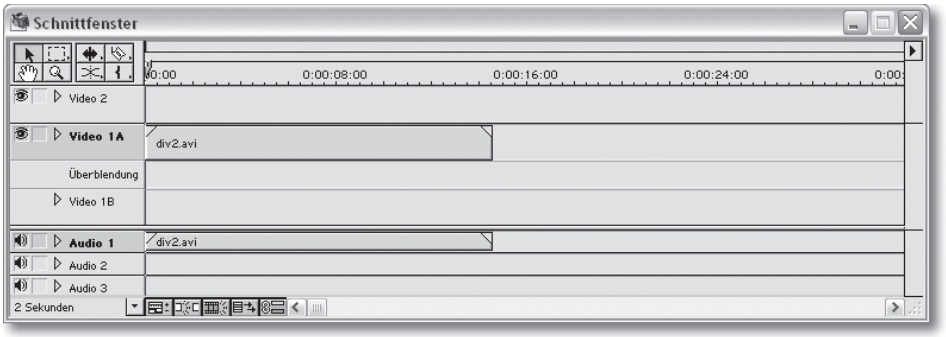


Bild 5.28: Die Ausgangssituation

Beim Einfügen wird der bestehende Film samt Audiospur nach rechts geschoben und der neue Film eingefügt. Da hier die Audiospur deaktivert war, fehlt der Ton.

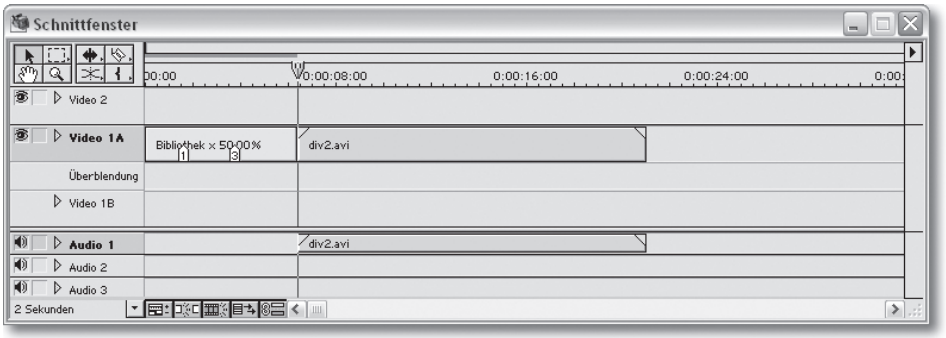


Bild 5.29: Einfügen eines neuen Films

Beim Ersetzen bleibt der Gesamtfilm in der Länge erhalten. Der neu eingefügte Film ersetzt Teile des bereits bestehenden Films. Dabei geht auch der Ton des bestehenden Films verloren.

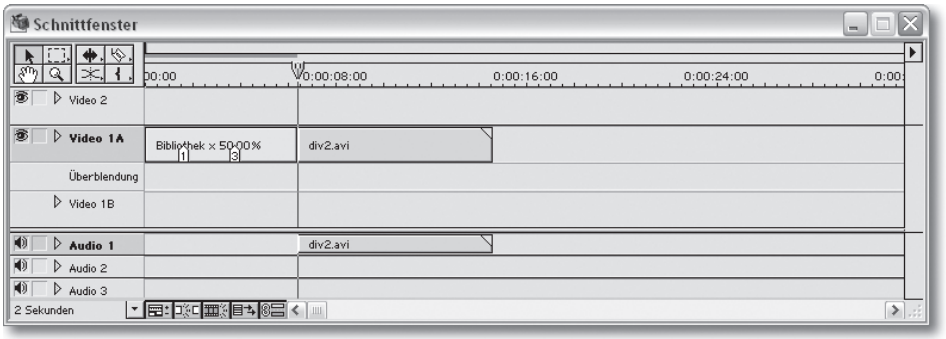


Bild 5.30: Teile des bestehenden Films wurden abgeschnitten

5.2 Die Arbeit mit dem Monitorfenster

Die bisherigen Arbeiten hatten keine Auswirkungen auf das Schnittfenster. Die Änderungen, die wir vorgenommen haben, bleiben im Projektfenster erhalten. Wann immer Sie einen der getrimmten oder markierten Filmclip im Schnittfenster verwenden, werden die Markierungen mit übertragen. Diese vorbereitenden Arbeiten erleichtern später die Schnittarbeit enorm. Daher ist die vorgestellte Verfahrensweise sehr zu empfehlen.

TIPP Die Markierungen lassen sich nach dem Platzieren im Schnittfenster jederzeit wieder verändern. Im Projekt bleiben dann aber die ursprünglich platzierten In- und Out-Points sowie die Markierungen erhalten.

Etwas anders läuft die Arbeit im Monitorfenster ab. Hier haben Sie außerdem noch einige zusätzliche Optionen.

5.2.1 Optionen des Monitorfensters

Ein Filmclip kann auf zwei Arten im Monitorfenster betrachtet werden. Sie haben zum einen die Möglichkeit den Filmclip per Drag & Drop aus dem Projektfenster in das Monitorfenster zu ziehen. Damit wird der Filmclip gleichzeitig an der aktuellen Position im Schnittfenster positioniert.

Zum anderen können Sie im Schnittfenster die aktuelle Position ändern. Das betreffende Filmbild wird dann im Monitorfenster angezeigt.

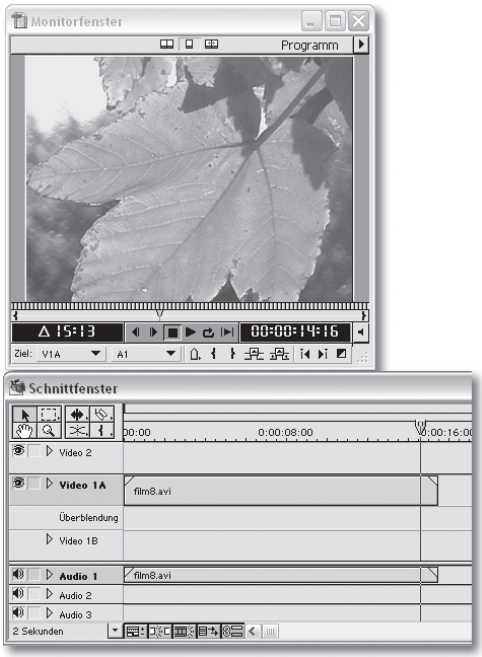


Bild 5.31: Bestimmen der aktuellen Schnittposition

Sämtliche Optionen des Pfeilmenüs sind nur in der Doppelansicht verfügbar. In der Normalansicht sind einige der Funktionen deaktiviert.



Bild 5.32: Die Optionen bei der Doppelansicht

Geschützte Bereiche kennzeichnen

Bei Fernsehproduktionen sollte der Overscan-Bereich berücksichtigt werden. Dieser Bereich entsteht durch eine leicht vergrößerte Ansicht am Fernsehschirm. Durch die Vergrößerung sind die Randbereiche „abgeschnitten".

Damit wichtige Bildteile auf jeden Fall zu sehen sind, sollten sie sich innerhalb des „geschützten" Bereichs befinden. Das ist der Bereich, der in jedem Fall auf dem Fernsehschirm zu sehen ist.

Die beiden ersten Optionen des Pfeilmenüs dienen zur Aktivierung der Anzeige des sicheren Bereichs. Die Ränder können in einem der Fenster oder – wie bei der folgenden Abbildung – in beiden Fenstern angezeigt werden. Das Monitorfenster trägt hier die Bezeichnung *Programm*.

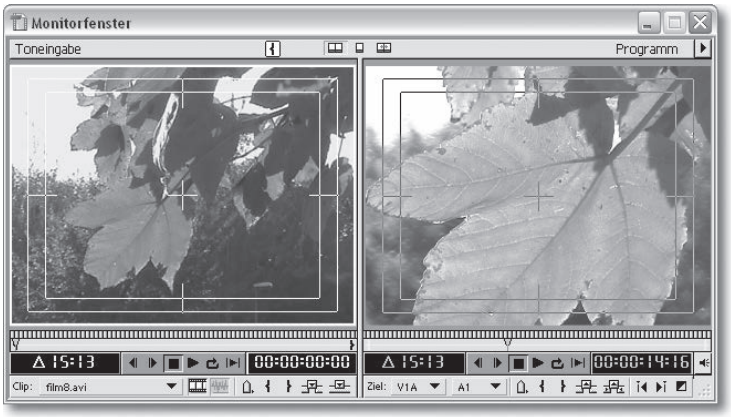


Bild 5.33: Anzeige der sicheren Ränder

Synchronisieren der beiden Fenster

Um in beiden Fenstern der Doppelansicht den Filmclip synchron abspielen zu können, muss die Option *Quelle und Programm verknüpfen* aktiviert werden.

Dies ist nützlich, wenn Sie zwei Filmclips miteinander vergleichen wollen. Wechseln Sie danach in einem der Fenster zu einem anderen Filmbild, wird im anderen Fenster automatisch um denselben Wert vor- oder zurückgesprungen.

Der Filmclip in der Originalansicht braucht dabei noch nicht im Schnittfenster verwendet worden sein.

TIPP Die Synchronität bleibt nur dann erhalten, wenn Sie den Jog- oder Shuttle-Regler einsetzen beziehungsweise die Einzelbildschaltung für vor- oder rückwärts verwenden. Bei der Verwendung der anderen Steuerelemente bleibt die Option automatisch deaktiviert.

Die Ansichtsoptionen anpassen

Die folgenden drei Optionen dienen zum Einstellen des Fenstermodus. Dieser lässt sich aber auch mit den drei Symbolen über den Vorschaubildern anpassen.



Bild 5.34: Wechseln des Ansichtsmodus

Mit der *Monitorfenster*-Option werden im folgenden Dialogfeld unter anderem die Werte für die sicheren Bereiche angepasst. Der sichere Titelbereich sollte deutlich höher sein als der aktionssichere Rand, damit der Filmtitel nicht an die „Kante“ des Films stößt. Das sieht nämlich nicht besonders gut aus. Auf die *Trimmen-Optionen* kommen wir später noch zurück.

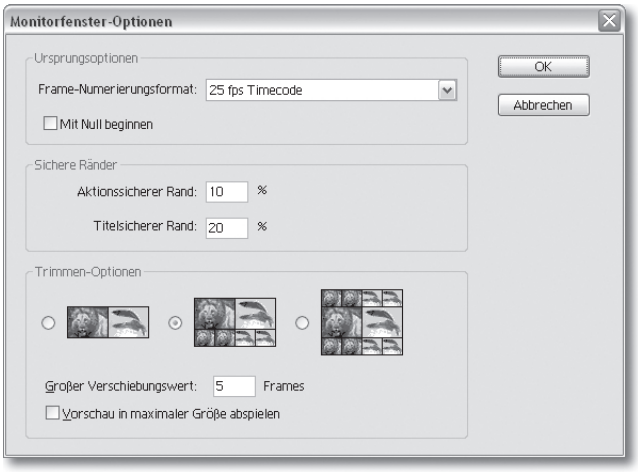


Bild 5.35: Die Monitorfenster-Optionen

5.2.2 Die zusätzlichen Bedienelemente des Monitorfensters

Die Steuerungselemente unter dem Vorschaubild entsprechen im Wesentlichen denen, die Sie bereits aus dem Clipfenster kennen. Es gibt hier allerdings einige zusätzliche Optionen.

Über die Menüs der beiden ersten Schaltflächen bestimmen Sie, wo neue Filmclips platziert werden. Die Angabe erfolgt getrennt nach Bild und Ton. Standardmäßig ist hier jeweils die erste Film- und Tonspur angegeben.

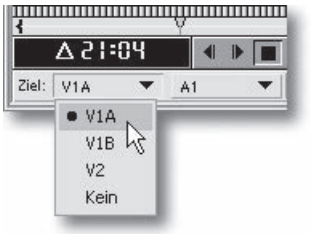


Bild 5.36: Angabe der Zielspur

TIPP Die Spurangabe bezieht sich nur auf noch nicht im Schnittfenster platzierte Filmclips – Filmclips, die dort bereits positioniert wurden, werden mit der Angabe einer anderen Spur nicht verschoben.

Sie finden noch drei zusätzliche Schaltflächen unter dem Timecode. Mit dem nachfolgend abgebildeten Symbol wird zum vorherigen Edit und mit der darauf folgenden Schaltfläche wird zum nächsten Edit gewechselt.

Als „Edit" werden in Premiere die Anfangs- und Endpunkte eines Filmclips auf den Film- und Audiospuren im Schnittfenster bezeichnet. So können Sie schnell von einem Endpunkt eines platzierten Filmclips zum nächsten wechseln.



Bild 5.37: Wechseln zum vorherigen Edit

Mit der letzten Schaltfläche wird die Standardüberblendung zugewiesen. Dies funktioniert natürlich nur, wenn Sie im *Überblendungen*-Palettenfenster einen Überblendungs-Effekt zum Standard deklariert haben und zwei Filmclips auf getrennten Spuren platziert wurden.

Zur Neufestlegung einer Standardüberblendung markieren Sie den betreffenden Effekt und rufen Sie aus dem Pfeilmenü die Funktion *Auswahl als Standard festlegen* auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, wie lange die Blende standardmäßig dauern soll. Außerdem wird hier angegeben, wie die Überblendung positioniert werden soll – drei Möglichkeiten stehen dabei zur Auswahl.

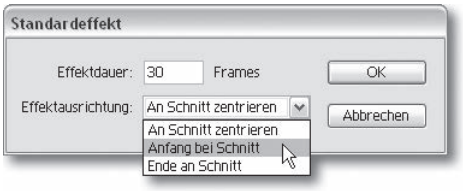


Bild 5.38: Festlegung eines Standardeffekts

Nach der Bestätigung wird das Miniaturbild des Standardeffekts zur Verdeutlichung im *Überblendungen*-Palettenfenster rot umrandet dargestellt. Im Schwarzweißdruck ist dies natürlich nur schwer zu erkennen.

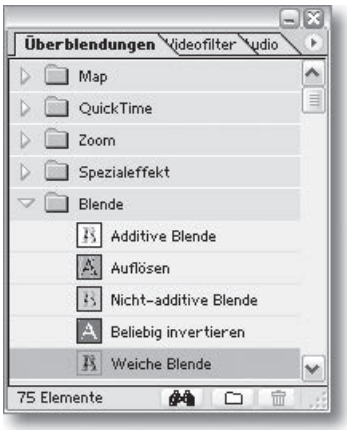


Bild 5.39: Die Standardüberblendung

Die Standardüberblendung anwenden

Um die Standardüberblendung anzuwenden, muss die aktuelle Schnittposition irgendwo innerhalb der überlappenden Filmclips platziert sein. Aktivieren Sie danach die Schaltfläche ganz rechts im Monitorfenster, um die Standardüberblendung zuzuweisen. Die Dauer wird dabei übrigens automatisch an die Länge der Überlappung angepasst.

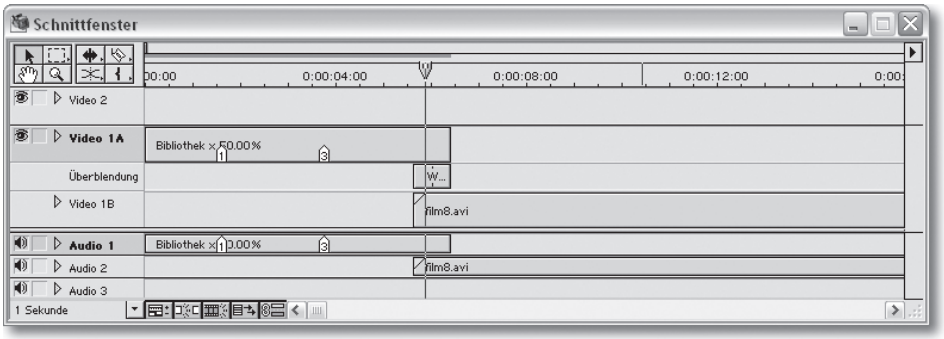


Bild 5.40: Anwenden der Standardüberblendung

5.3 In der Trimmen-Ansicht arbeiten

Zwei Clipfenster-Ansichten haben Sie schon näher kennen gelernt. Eine kommt noch dazu: die *Trimmen*-Ansicht, die Sie über die letzte der drei Schaltflächen über dem Vorschaubild erreichen.



Bild 5.41: Die Trimmen-Ansicht

Im Gegensatz zu den anderen Ansichten zeigen beide Bildteile Ausschnitte des Schnittfensters. Das Quellenfenster entfällt dabei.

In der *Trimmen*-Ansicht wird das aktuelle Filmbild groß angezeigt. Außerdem sehen Sie mehrere Filmbilder vor und nach dem aktuellen Edit. Dabei werden auch diejenigen Bilder berücksichtigt, die eventuell getrimmt wurden. In der vorherigen Abbildung sahen Sie im rechten Bereich, dass hier am Filmanfang nichts getrimmt wurde – daher sind die beiden oberen Filmbilder schwarz.

TIPP Mit dem Aufruf der *Trimmen*-Ansicht wird zur Mitte des folgenden Überlappungsbereichs zweier Clips gewechselt. Um zum vorherigen oder nächsten Edit zu wechseln, verwenden Sie die bereits bekannten Schaltflächen in der Fußzeile des Trimmen-Fensters.

Rollen oder Löschen und Lücke schließen

Sie haben zwei verschiedene Möglichkeiten, die „Kante" der überlappenden Filmclips zu verändern. Bei diesem Verfahren wird der In- oder Out-Point eines der Filme verschoben. Die daraufhin entstehende Lücke wird automatisch gelöscht und der andere Film „herangerückt", sodass ein nahtloser Übergang entsteht.

Beim so genannten Rollen bleibt die Länge des Films erhalten. Der gelöschte Teil eines Films wird dabei durch Bilder des anderen Films ersetzt. Bei diesem Verfahren müssen natürlich Filmbilder zum Auffüllen vorhanden sein. Im abgebildeten Beispiel gibt es am Anfang des zweiten Films keine solchen „Füllbilder".

Wenn Sie in den Monitorfenster-Optionen die mittlere Ansichtsoption aktivieren, zeigt das erste kleine Bild die Situation vor dem aktuellen Bild, das rechte dagegen die Situation nach dem aktuellen Bild.



Bild 5.42: Eine andere Ansichtsvariante

TIPP Die abgeschrägte Kante des rechten Vorschaubilds symbolisiert übrigens ebenfalls die fehlenden „Füllbilder“ am Anfang des Filmclips.

Um die Filmclips anzupassen gehen Sie wie folgt vor. Dabei beginnen wir zunächst mit der Rollen-Variante.

1 Klicken Sie in den Bereich zwischen den Vorschaubildern und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Sie sollten dann den nachfolgend gezeigten Mauszeiger sehen, der das Rollen symbolisiert.



Bild 5.43: Die Rollen-Option

2 Wenn Sie nun den Mauszeiger nach rechts ziehen, wird der Out-Point der ersten Szene verschoben – es wird also mehr vom Film zu sehen sein. Gleichzeitig werden vom ersten Film entsprechend viele Bilder abgeschnitten, sodass der Film seine ursprüngliche Gesamtlänge behält.

Um die Änderung endgültig zu übernehmen, lassen Sie die linke Maustaste einfach wieder los.



Bild 5.44: Rollen des Films nach rechts

TIPP Sie können die Veränderung an mehreren Indikatoren erkennen: Der grüne Vorschaubalken unter den Vorschaubildern wird ebenso angepasst wie die kleinen Vorschaubilder. Die veränderte Länge lässt sich auch am Delta-Wert ablesen, der für beide Filmclips verfügbar ist. Um den Wert, den der erste Filmclip länger wird, wird der zweite Filmclip verkürzt. Auch die Werte für den Out-Point des ersten und den In-Point des zweiten Filmclips werden angepasst angezeigt.

3 Wollen Sie die Veränderung numerisch präzise vornehmen, können Sie die Schaltflächen in der Mitte unter den Vorschaubildern verwenden.

Dort finden Sie einerseits Optionen, um den aktiven Filmclip auszuwählen – beim Rollen muss die mittlere Option mit der Bezeichnung *Fokus beidseitig einstellen* aktiviert sein. Dann werden Timecode und Dauer für beide Filmclips verfügbar.

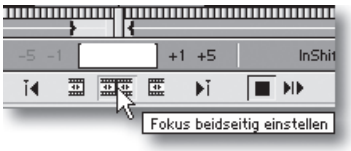


Bild 5.45: Beide Filmclips aktivieren

4 Nun lassen sich die Schaltflächen mit den Nummern zum Verschieben um eine bestimmte Bildanzahl verwenden.

Alternativ dazu können die Bilder um ein Frame oder die standardmäßig vorgegebenen 5 Frames verschoben werden. Negative Werte reduzieren die Länge des ersten Filmclips, positive die des zweiten Filmclips.

TIPP Der höhere Wert ist variabel. Sie können diesen Wert über die Monitorfenster-Optionen frei einstellen.

5 Das mittlere Feld dient zur Eingabe freier Werte. Sind diese mit einem Minuszeichen versehen, wird der erste Filmclip verkürzt. Bei einem positiven Wert werden Bilder des zweiten Filmclips abgeschnitten.

Den Gesamtfilm verkürzen

Soll das Bearbeitungsverfahren *Löschen und Lücke schließen* verwendet werden, stehen Ihnen auch wieder eine Drag & Drop- und eine numerisch präzise Variante zur Verfügung. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1 Halten Sie den Mauszeiger in das linke Bild, wird das Trimmensymbol angezeigt, das Sie bereits aus dem Schnittfenster kennen.



Bild 5.46: Das Symbol zum Verschieben des Out-Points des Filmclips

2 War zuvor ein Teil des Filmendes abgeschnitten, können Sie den Out-Point nun durch verschieben des Mauszeigers nach rechts verändern Der zweite Filmclip wird dann nach rechts verschoben – es werden dabei keine Teile des zweiten Filmclips abgeschnitten.

Der Out-Point des ersten Filmclips kann dabei natürlich nur soweit verschoben werden, wie noch „Futter“ vorhanden war – also maximal bis zum Ende des ursprünglichen Films. Dies erkennen Sie gut, wenn das zweite Vorschaubild des ersten Filmclips schwarz wird. Dann ist das Ende des Films erreicht.

Außerdem sehen Sie dann auch wieder ein graues Dreieck oben rechts im ersten Filmclip. Damit wird symbolisiert, dass der Filmclip nicht getrimmt wurde.

Dieses Symbol sehen Sie übrigens auch im Schnittfenster. Filmclips, die nicht getrimmt wurden, zeigen dieses graue Rechteck. Ist der Beginn des Films nicht getrimmt, sehen Sie es auf der linken Seite – ansonsten auf der rechten.

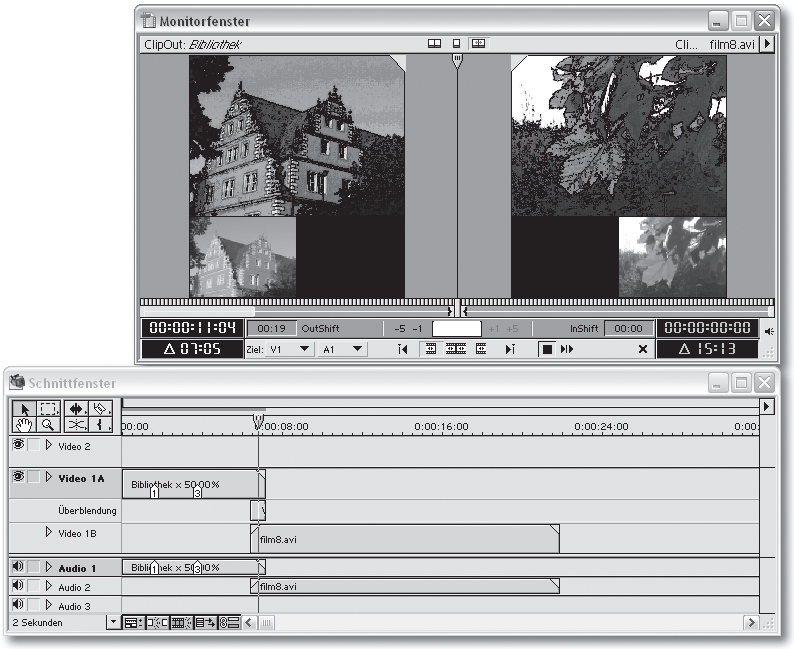


Bild 5.47: Symbole für die getrimmten Bereiche

3 Beim Bearbeitungsverfahren *Löschen und Lücke schließen* ist jeweils nur einer der Filmclips aktiviert. Dies erkennen Sie einerseits an den Symbolen unter den Vorschaubildern, mit denen Sie den Fokus entweder links oder rechts einstellen können.

Andererseits ist der Fokus an der Timecode-Anzeige erkennbar. Die deaktivierte Seite wird nämlich grau dargestellt. Sie sehen nachfolgend die Situation abgebildet, bei der der linke Filmclip aktiviert wurde.

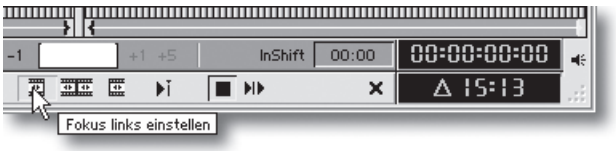


Bild 5.48: Der linke Filmclip ist fokussiert, rechts ist die Timecode-Anzeige deaktiviert

4 Zur numerisch präzisen Eingabe werden wieder die bekannten Schaltflächen und Eingabefelder in der Mitte unter den Vorschaubildern verwendet, die aber in diesem Bearbeitungsmodus nur für die jeweilig aktivierte Filmclipseite verfügbar sind.

TIPP Mit diesen beiden Verfahren lassen sich Filmclips passgenau trimmen. Dabei ist sichergestellt, dass durch das Trimmen keine „Lücke“ im Film entsteht.

5.4 Die Bearbeitung im Schnittfenster

Die Bearbeitung der Clips vor dem Platzieren im Schnittfenster bringt – wie bereits beschrieben – den Vorteil mit sich, dass die Trimm-Einstellungen im Projektfenster erhalten bleiben.

Die Bearbeitung im Schnittfenster ist dagegen besser auf die Gesamtfilmproduktion abgestimmt. So werden Sie in der Praxis vermutlich die Trimmarbeiten am häufigsten im Schnittfenster vornehmen.

TIPP Oft richtet sich die Länge eines Filmclips weniger nach dem Inhalt des einzelnen Filmclips, sondern vielmehr nach dem Inhalt des Gesamtfilms – beispielsweise dann, wenn eine Szene punktgenau zur Vertonung ausgerichtet werden muss.

Im folgenden Workshop wollen wir Ihnen die Optionen des Schnittfensters näher vorstellen. Dabei werden Sie bemerken, dass ein Zerschneiden oder ein Trimmen des Films oft gar nicht notwendig ist – es gibt nämlich einfachere Verfahren.

1 Wir gehen bei unserer Bearbeitung von der folgenden Anordnung verschiedener Szenen aus. Sie sehen an den grauen Dreiecken, dass einige Szenen getrimmt wurden und andere nicht.

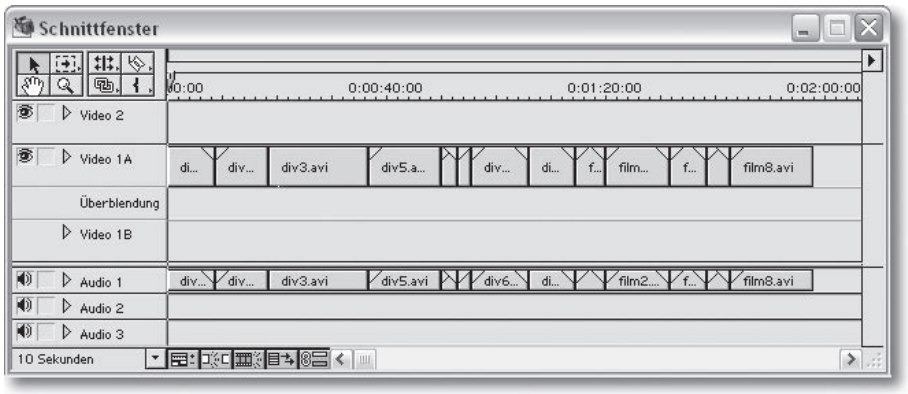


Bild 5.49: Die Ausgangssituation

2 Um die Filmclips bearbeiten zu können, benötigen Sie Werkzeuge. Diese finden Sie oben links im Fenster in der Werkzeugleiste.

Hier finden Sie Werkzeuge zum Ändern der Zeitachsenansicht. Außerdem gibt es Werkzeuge für Überblendungen und zum Platzieren von In- und Out-Points.



Bild 5.50: Die Werkzeugleiste

3 Wir wollen nun die Clips etwas umsortieren. Dazu wird als Erstes ein Auswahlwerkzeug benötigt – schließlich muss Premiere ja erst mal „erfahren", welcher Filmclip verschoben werden soll.

Zum Markieren einzelner Filmclips benötigen Sie das Auswahl-Werkzeug – Sie können es auch mit der V-Taste aufrufen. Klicken Sie auf den Filmclip, der verschoben werden soll. Er wird dann mit einem Markierungsrahmen hervorgehoben.

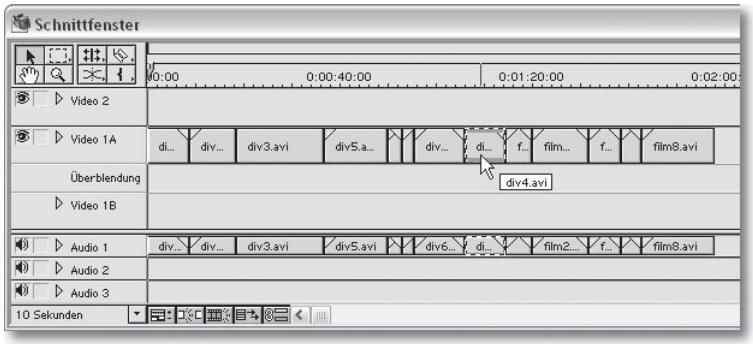


Bild 5.51: Auswahl eines Filmclips

TIPP Wenn Sie übrigens mit dem Mauszeiger einen Moment über einem Filmclip verweilen, wird der Datei- oder Aliasname in einem kleinen Schildchen angezeigt. Dies ist nützlich, wenn der Name wegen einer zu großen Zeitskaleneinheit nicht mehr vollständig angezeigt wird.

4 Der markierte Filmclip soll an den Anfang des Films geschoben werden. Halten Sie dazu nach dem Markieren des Filmclips die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie den Mauszeiger an die gewünschte neue Position.

Solange sich der verschobene Filmclip auf derselben Spur wie die anderen Filmclips befindet, kann er natürlich nur an den Enden eines Filmclips eingefügt werden. Ein „Überlappen" ist nur bei der Verwendung einer anderen Spur möglich.

An den möglichen Einfügepositionen sehen Sie einen schwarzen Balken, der die Länge des verschobenen Filmclips anzeigt sowie einen Pfeil, der symbolisiert, wohin die anderen Filmclips verschoben werden.

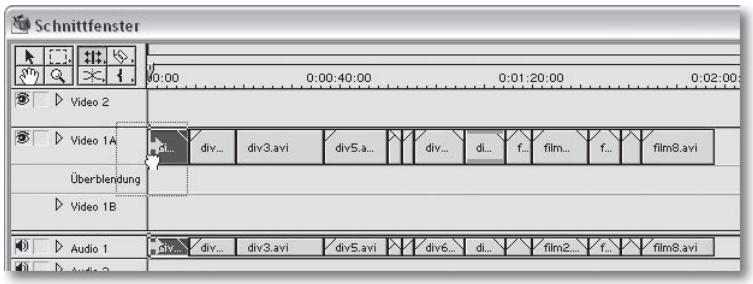


Bild 5.52: Verschieben eines Filmclips

5 Nach dem Verschieben entsteht eine Lücke an der vorherigen Position. Diese könnten Sie schließen, indem Sie die nachfolgenden Filmclips der Reihe nach an den letzten Filmclip vor der Lücke heranschieben. Dies ist allerdings sehr umständlich und dauert zu lange.

Schneller klappt es, wenn Sie das Bereichsauswahl-Werkzeug aufrufen, das Sie in einem Flyout-Menü finden. Sie erreichen es auch über das (M)-Tastenkürzel. Die folgende Abbildung zeigt die Auswahl dieses Werkzeugs.

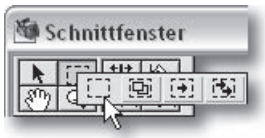


Bild 5.53: Aufruf des Bereichsauswahl-Werkzeugs

Mit diesem Werkzeug können Sie alle auf die Lücke folgenden Filmclips „in einem Rutsch“ auswählen. Klicken Sie und ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um die betreffenden Filmclips auf – Sie sehen das nachfolgend links abgebildet.

Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Filmclips mit einem einheitlichen Markierungsrahmen gekennzeichnet. Dies zeigt die rechte Abbildung.

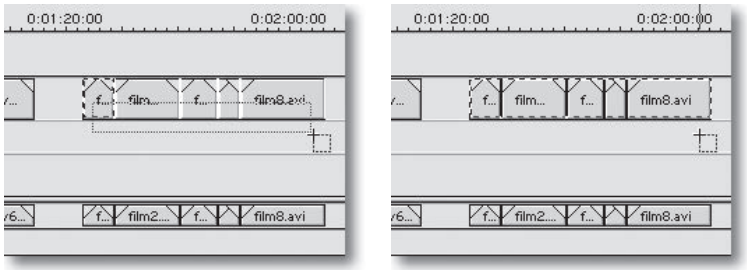


Bild 5.54: Markieren mehrerer Filmclips

TIPP Die Filmclips müssen bei der Auswahl nicht vollständig im Markierungsrahmen sein. Es reicht, wenn eine Ecke des Filmclips innerhalb des Rahmens liegt – auch dann wird er in die Auswahl aufgenommen.

6 Nun lässt sich der markierte Bereich leicht an den letzten Filmclip heranschieben. Auch dies klappt am einfachsten per Drag & Drop.

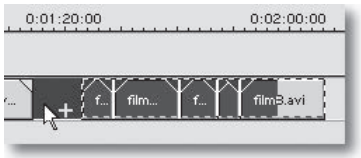


Bild 5.55: Verschieben der markierten Filmclips

7 Nach dem Verschieben sehen Sie lauter rote Dreiecke am Anfang der Filmclips. Diese symbolisieren, dass Bild und Ton nun nicht mehr synchronisiert sind – es wurde nämlich nur der Film ausgewählt und verschoben.

Wenn Sie auf eins der Dreiecke klicken, wird die Verschiebungszeit in einem Schildchen angezeigt. Dies sehen Sie im rechten Bild.

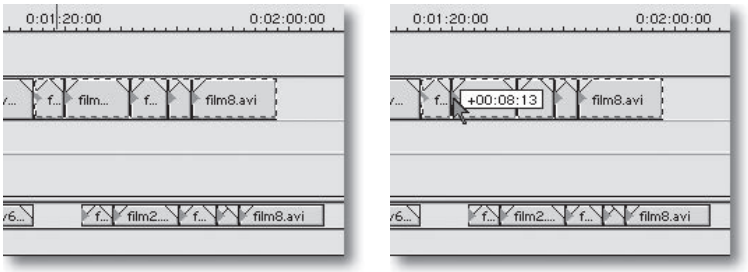


Bild 5.56: Asynchroner Ton

TIPP An dem Wert im Schild können Sie ablesen, um wie viele Sekunden der Ton verschoben werden muss, um wieder synchron zum Bild zu sein. Ist der Ton wieder synchron, verschwinden auch die Dreiecke wieder.

5.4.1 Mehrere Spuren auswählen

Auch dieser Arbeitsschritt hat also den gewünschten Erfolg noch nicht gebracht, da natürlich die Synchronität von Filmbild und Ton erhalten bleiben soll. Sie haben verschiedene Möglichkeiten mit unterschiedlichen Werkzeugen die Aufgabenstellung zu bewältigen.

1 Falls Sie sich das Aufziehen des Rahmens sparen wollen, können Sie auch das Spurauswahl-Werkzeug aufrufen.

Interessanter für unsere Aufgabenstellung ist aber das letzte Werkzeug in diesem Menü. Mit dem Mehrspurauswahl-Werkzeug werden nämlich alle Spuren markiert – nicht nur die ausgewählte.

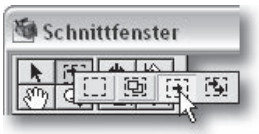


Bild 5.57: Die Spurauswahl-Werkzeuge

2 Bei diesem Werkzeug reicht ein Mausklick für die Auswahl von Filmbild und Ton aus. Klicken Sie auf den ersten Filmclip nach der Lücke. Damit werden alle folgenden Elemente auf allen Spuren bis zum Filmende markiert. Wenn Sie danach die linke Maustaste gedrückt halten, lässt sich die Lücke durch verziehen der markierten Elemente leicht schließen.

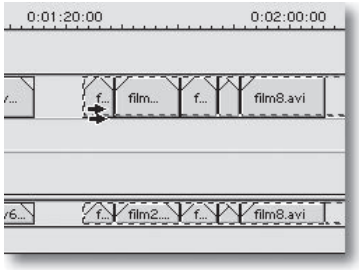


Bild 5.58: Der Einsatz des Mehrspurauswahl-Werkzeugs

TIPP Beachten Sie, dass mit diesem Werkzeug alle Spuren ausgewählt werden. In unserem Fall sind nur zwei Spuren mit Elementen gefüllt. Falls aber in einer Überlagerungsspur auch noch ein Titel oder Filmclip platziert wurde, wird auch dieser markiert. Dabei werden grundsätzlich die gesamten Clips markiert. Wenn also in einer Überlagerungsspur ein Filmclip etwas zeitversetzt beginnt, wird er dennoch vollständig markiert.

3 Natürlich können Sie auch mit dem Bereichsauswahl-Werkzeug Filmclip und Ton gemeinsam auswählen. Ziehen Sie dazu den Rahmen einfach bis zur Audiospur auf. Dann wird auch der dazu passende Ton mit markiert und kann dann wie gewohnt verschoben werden.

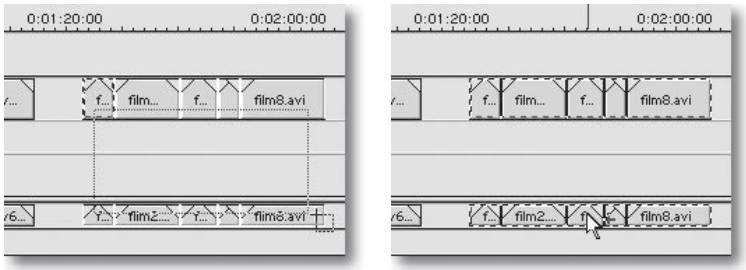


Bild 5.59: Erweiterte Auswahl mit dem Bereichsauswahl-Werkzeug

4 Wollen Sie mit dem Bereichsauswahl-Werkzeug mehrere Bereiche addieren, halten Sie einfach bei der Auswahl die ⇧-Taste gedrückt. Dann bleibt der bereits ausgewählte Bereich erhalten.

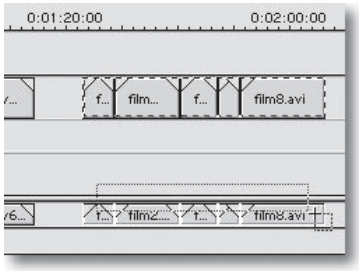


Bild 5.60: Addieren von Auswahlbereichen

5 Wenn Sie nach der Auswahl mit dem Mehrspurauswahl-Werkzeug den Mauszeiger nach links ziehen, zeigt eine Linie die neue Position an. Schieben Sie die Filmclips bis an die Lücke heran.

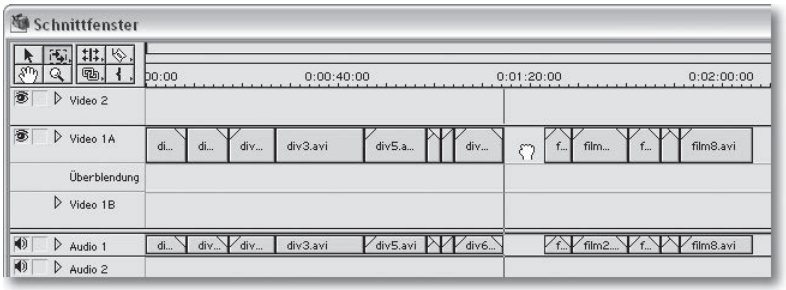


Bild 5.61: Heranschieben mit dem Mehrspurauswahl-Werkzeug

Lücken automatisch schließen

Wir wollen Ihnen nun noch eine ganz andere, elegante Lösung vorstellen, um Lücken zu schließen – eine Aufgabenstellung, die Ihnen in der Praxis sicherlich häufig begegnen wird. Vielleicht sieht Ihr Schnittfenster nach dem Hin- und Herschieben der Filmclips wie in der nächsten Abbildung aus. Hier gibt es gleich drei Lücken.

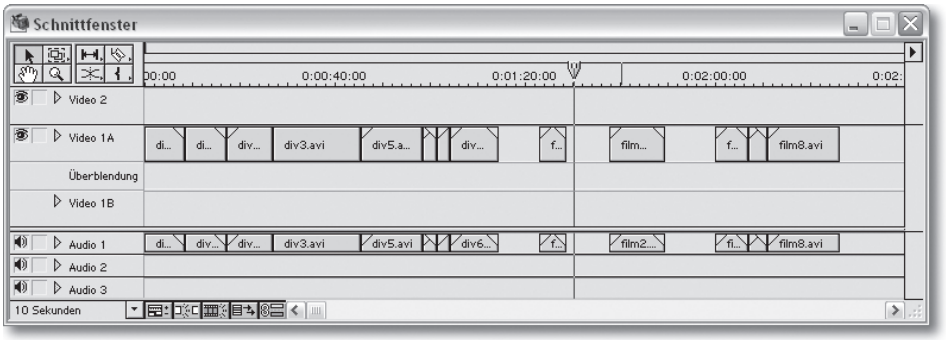


Bild 5.62: Drei Lücken sollen geschlossen werden

1 Folgende Überlegung: Die Filmclips müssen ja eigentlich gar nicht verschoben werden – einfacher wäre es doch, wenn die Lücke entfernt wird. Dann rutschen die Filme ja automatisch zusammen.

Und genau diese Funktion bietet Premiere auch an. Sie finden die Funktion *Löschen und Lücke schließen* im Schnittfenster-Menü.

2 Rufen Sie das Auswahl-Werkzeug aus. Mit diesem Werkzeug können Sie nicht nur die Filmclips auswählen – auch das Markieren von Lücken ist möglich. Wenn Sie eine Lücke anklicken, wird diese genauso wie ein Filmclip nach der Auswahl von einem gestrichelten Markierungsrahmen umgeben. Die folgende Abbildung zeigt diesen Rahmen bei der zweiten Lücke.

Schade, dass Sie nun nicht einfach die Entf-Taste drücken können, um die Lücke zu löschen. Dazu ist der Aufruf der Funktion über das Menü nötig. Mit der Entf-Taste wird lediglich die Auswahl wieder aufgehoben.

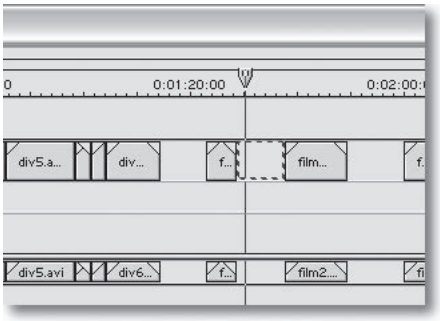


Bild 5.63: Markieren einer Lücke

TIPP In diesem Fall reicht die Auswahl der Lücke auf der Film- oder der Audiospur. Egal welche Lücke Sie auswählen: Es wird in jedem Fall auf beiden Spuren die Lücke gelöscht.

3 Nach dem Aufruf wird die Lücke entfernt. Alle folgenden Filmclips rutschen entsprechend auf.

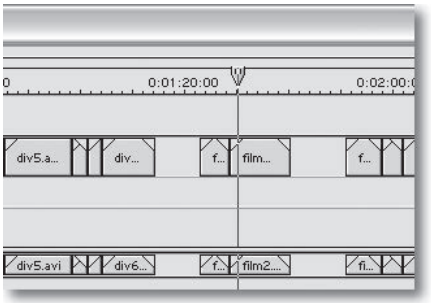


Bild 5.64: Die geschlossene Lücke

4 Wiederholen Sie diesen Vorgang, um auch die beiden anderen Lücken im Schnittfenster zu schließen. In vielen Fällen dürfte dies die eleganteste und schnellste Methode sein, um nach dem Sortieren der Filmclips die entstandenen Lücken im Film zu schließen.

TIPP Eine Arbeitserleichterung fehlt aber: Sie können zwar durch Drücken der Strg-Taste mehrere Lücken auswählen – sie können aber nicht „in einem Rutsch" gelöscht werden. Die Funktion *Löschen und Lücke schließen* ist zwar weiterhin im Schnittfenster-Menü verfügbar. Es passiert aber beim Aufruf nichts. Falls Sie beim Löschen einzelner Lücken den Umweg über das Menü sparen wollen, nutzen Sie die Funktion im Kontextmenü. Leider ist kein Tastenkürzel vorhanden – so ist der Weg über das Kontextmenü der schnellste.

5.4.2 Filme im Schnittfenster anpassen

Das Verändern von In- und Out-Points kennen Sie schon aus dem Clip- und Monitorfenster. Dieselben Aufgabenstellungen lassen sich auch per Drag & Drop-Aktion im Schnittfenster durchführen. Dazu dienen – neben dem Auswahl-Werkzeug – die Werkzeuzge im folgenden Flyout-Menü.

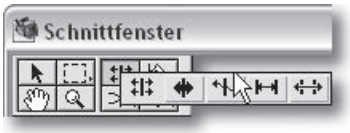


Bild 5.65: Die Bearbeitungsoptionen

Beginnen wir aber mit dem Auswahl-Werkzeug. Wie Sie ja bereits erfahren haben, zeigen die Dreiecke an, ob ein Film getrimmt wurde. So ist beim folgenden Beispiel der erste Filmclip am Anfang und Ende getrimmt, der zweite Filmclip dagegen nur am Anfang. Beim dritten Filmclip wurde vom Ende etwas abgeschnitten.

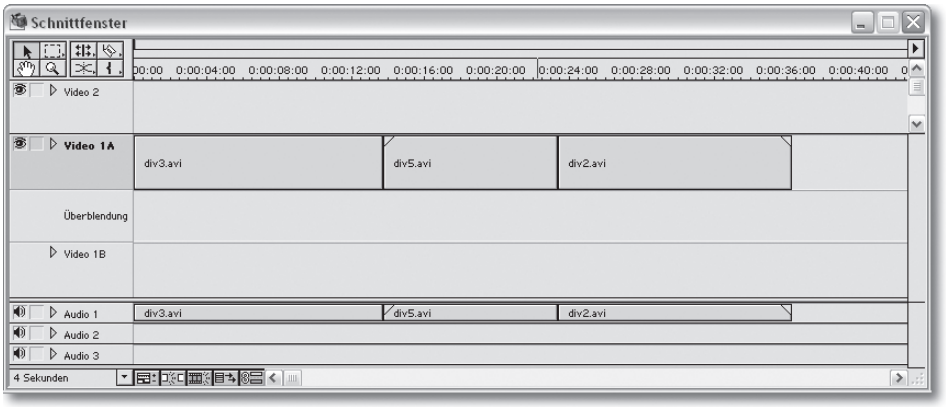


Bild 5.66: Die Ausgangssituation

Die bereits – etwa im Clipfenster – vorgegebenen In- und Out-Points lassen sich leicht mit dem Auswahl-Werkzeug verändern. An den Kanten der Filmclips zeigt der Mauszeiger die mögliche Trimmrichtung an. Da Sie mit diesem Werkzeug die anderen Filmclips nicht „beiseite schieben“ können, sind die Möglichkeiten etwas begrenzt.

So kann beispielsweise der Out-Point des ersten Filmclips nicht nach rechts geschoben werden – dort ist ja der zweite Filmclip „im Weg“.

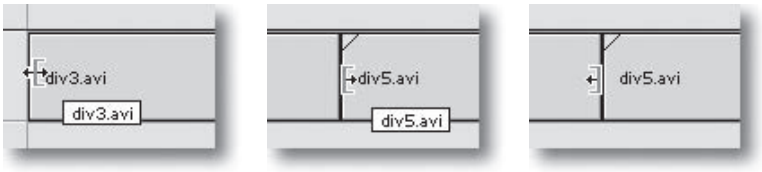


Bild 5.67: Verschiedene Trimm-Mauszeiger

Gibt es Lücken zwischen den Filmclips, ändern sich diese. Dann könnte auch das Ende des ersten Filmclips nach rechts verschoben werden. Der veränderte Mauszeiger im folgenden Bild zeigt dies an.

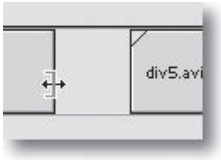


Bild 5.68: Das Mauszeigersymbol bei einer Lücke

Das Rollen-Werkzeug im Einsatz

Flexibler als das Auswahl-Werkzeug sind die Werkzeuge im gezeigten Flyout-Menü. Dort finden Sie als erstes das Rollen-Werkzeug, das Sie ja schon in der *Trimmen*-Ansicht des Monitorfensters kennen gelernt haben.

Mit diesem Werkzeug bleibt die Filmlänge erhalten. Wird der erste Filmclip verlängert, verkürzt sich der zweite entsprechend.

1 Klicken Sie mit dem Werkzeug an die Kante des Filmclips, dessen Out-Point Sie nach rechts verschieben wollen. Eine Linie zeigt an, wie viel „Futter“ zum Rollen vorhanden ist. Während Sie den Mauszeiger verschieben, wird im Monitorfenster das letzte Bild des ersten und das erste Bild des zweiten Filmclips zur Orientierung angezeigt.

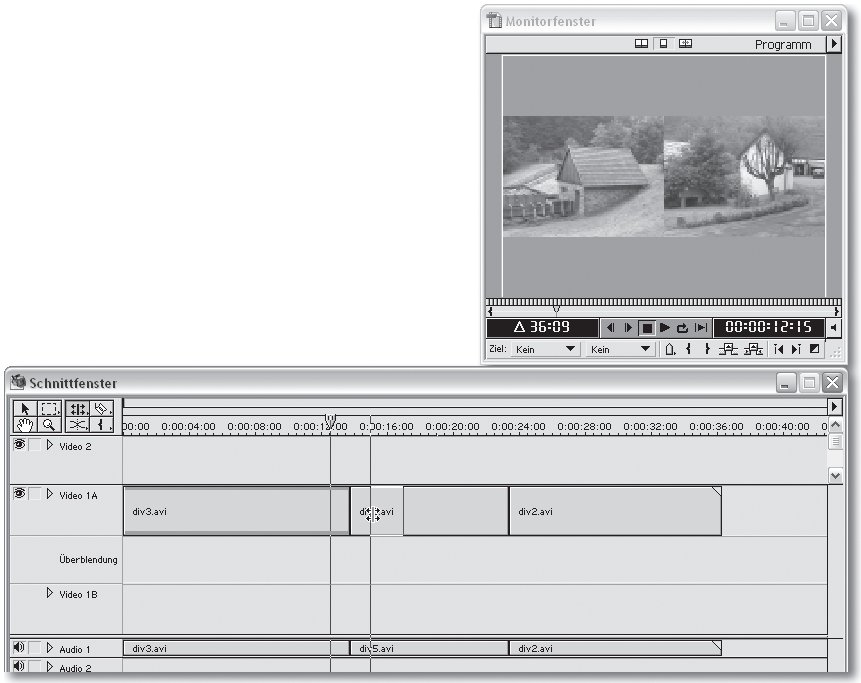


Bild 5.69: Rollen des ersten Films

2 Nach dem Loslassen der Maustaste sehen Sie, dass der Film dieselbe Dauer besitzt – der erste Filmclip aber länger geworden ist. Die folgende Abbildung zeigt die neue Situation.

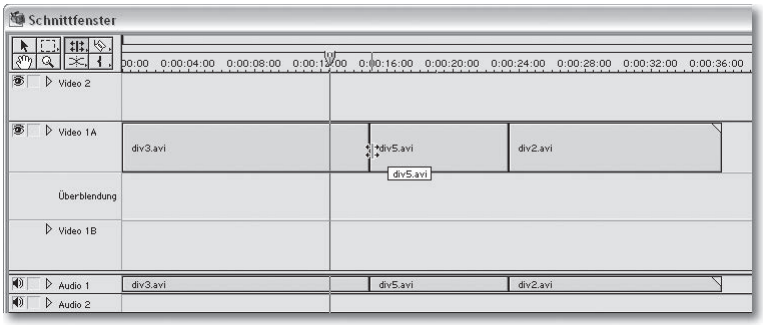


Bild 5.70: Verlängern des ersten Filmclips durch Rollen

TIPP Änderungen, die Sie auf diese Art vornehmen, betreffen den Film im Projektfenster nicht. Dort bleiben die ursprünglichen In- und Out-Points auch nach der Änderung erhalten.

Das Werkzeug Löschen und Lücke schließen im Einsatz

Das zweite Werkzeug im Flyout-Menü verändert die Dauer des Filmclips, so wie Sie es schon von der Bearbeitung in der *Trimmen*-Ansicht kennen. Der Mauszeiger sieht dabei kräftiger aus.

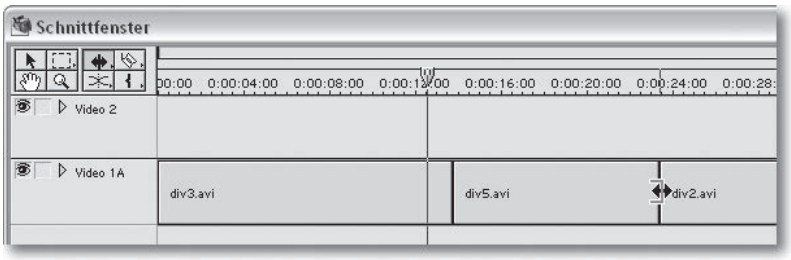


Bild 5.71: Das Werkzeug Löschen und Lücke schließen

Ziehen Sie zum Verändern eines In- oder Out-Points den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste nach rechts oder links.

Auch dabei sehen Sie wieder zwei Vorschaubilder im Monitorfenster. Im Gegensatz zum Rollen-Werkzeug verändert sich hier aber nur die Ansicht des Filmclips, den Sie verändern.

So haben Sie einen Überblick, wie der Anschluss der beiden Filmclips nach der Veränderung aussehen wird. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung. Hier wird der dritte Filmclip verkürzt.

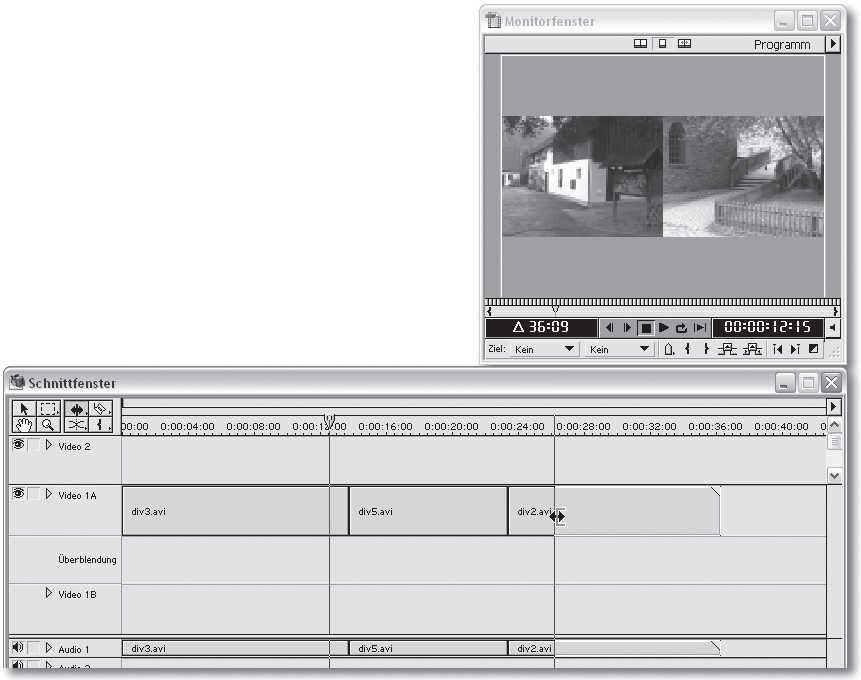


Bild 5.72: Verlängern des zweiten Filmclips

Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Clip verkürzt. Der Gesamtfilm ist anschließend ebenfalls um den Wert der Verlängerung kürzer geworden. Dies zeigt das folgende Bild.

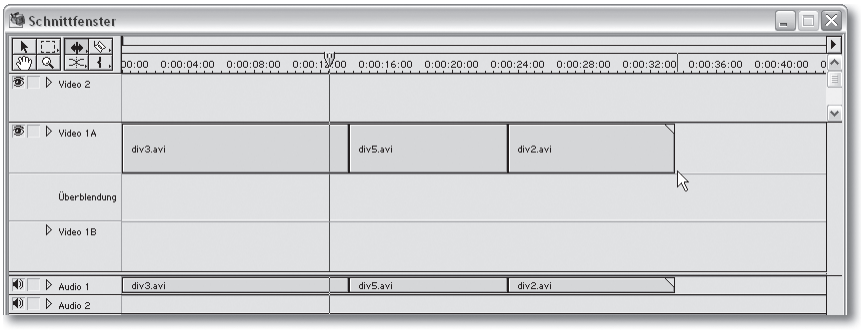


Bild 5.73: Der verlängerte Film

TIPP Der Gesamtfilm wird automatisch angepasst. Wenn Sie den Out-Point nach rechts verschieben, wird der Gesamtfilm dementsprechend verlängert. Durch diese automatische Anpassung des Gesamtfilms ist auch das Ändern aller Filmclips möglich – auch in der Mitte des Gesamtfilms. Dies ist beispielsweise beim Auswahl-Werkzeug nicht möglich, da damit ja jeweils die Grenze des folgenden Filmclips „im Weg" ist, wie das dazugehörende Beispiel zeigte.

Die Rate ausdehnen

Mit dem nächsten Werkzeug können Sie die Geschwindigkeit eines Filmclips per Drag & Drop steuern. Das Werkzeug entspricht der Menüfunktion *Clip/Geschwindigkeit*. Sie könnten es beispielsweise auch verwenden, wenn Sie eine Lücke im Film schließen wollen, ohne die Gesamtlänge des Films zu verändern.

1 Nehmen wir an, Sie haben in dem zu verlängernden Filmclip kein „Futter" mehr, um die Lücke durch Verschieben des Out-Points zu schließen. In einem solchen Fall könnte das Rate ausdehnen-Werkzeug das richtige sein. Es wird an der Kante eines Filmclips durch das folgende Mauszeigersymbol angezeigt.

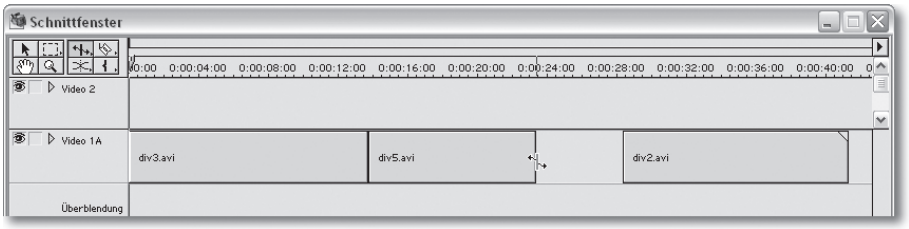


Bild 5.74: Der Mauszeiger des Rate ausdehnen-Werkzeugs

TIPP Da mit diesem Werkzeug entweder ein Zeitlupen- oder Zeitraffer-Effekt entsteht, muss der Film dafür natürlich auch geeignet sein. Für „Action"-Aufnahmen ist dieses Werkzeug daher nicht geeignet.

2 Nach dem Verziehen der rechten Kante bis zum Beginn des folgenden Filmclips ergibt sich das folgende Bild. Der Wert in dem Filmclip zeigt die veränderte Rate an – in unserem Beispiel knapp 66 %.

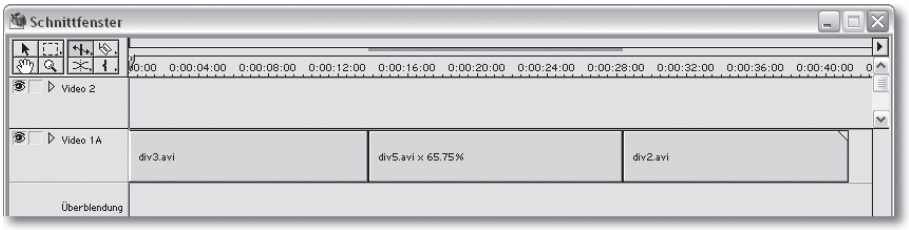


Bild 5.75: Die veränderte Bildrate

TIPP Werte unter 100 % sagen aus, dass es sich um eine Zeitlupenanzeige handelt – Werte über 100 % sind dagegen Zeitrafferaufnahmen.

3 Über dem Filmclip ist nach dieser Veränderung ein roter Balken zu sehen. Dieser zeigt an, dass dieser Filmclip neu berechnet – gerendert – werden muss. Alle neu zu berechnenden Filmclips erhalten dieses Symbol. So haben Sie einen guten Überblick, ob größere Berechnungen durchgeführt werden müssen, die Zeit in Anspruch nehmen. Je mehr Filmteile gerendert werden müssen, umso länger dauert die Berechnung.

Das Unterschieben-Werkzeug

Auch beim folgenden Werkzeug bleibt die Gesamtlänge des Films erhalten. Dies Werkzeug ist am nützlichsten, wenn Sie einen Filmclip am Anfang und Ende getrimmt haben. Der Abstand zwischen In- und Out-Point bleibt dabei erhalten – beide Points können aber gemeinsam nach rechts oder links verschoben werden.

1. Bei diesem Werkzeug ist es egal, wo Sie den Filmclip anklicken. Sie sehen dabei folgendes Mauszeigersymbol. Im Monitorfenster werden vier Vorschaubilder angezeigt: das erste und das letzte Bild zeigen das End- beziehungsweise das Anfangsbild der angrenzenden Filmclips.
2. Die beiden mittleren Miniaturbilder stellen den In- und Out-Point des bearbeiteten Filmclips dar. Die Zahlen in den Schildern geben die Verschiebung der In- und Out-Points in Frames an. Positive Werte bedeuten eine Verschiebung nach rechts – negative eine Verschiebung nach links.

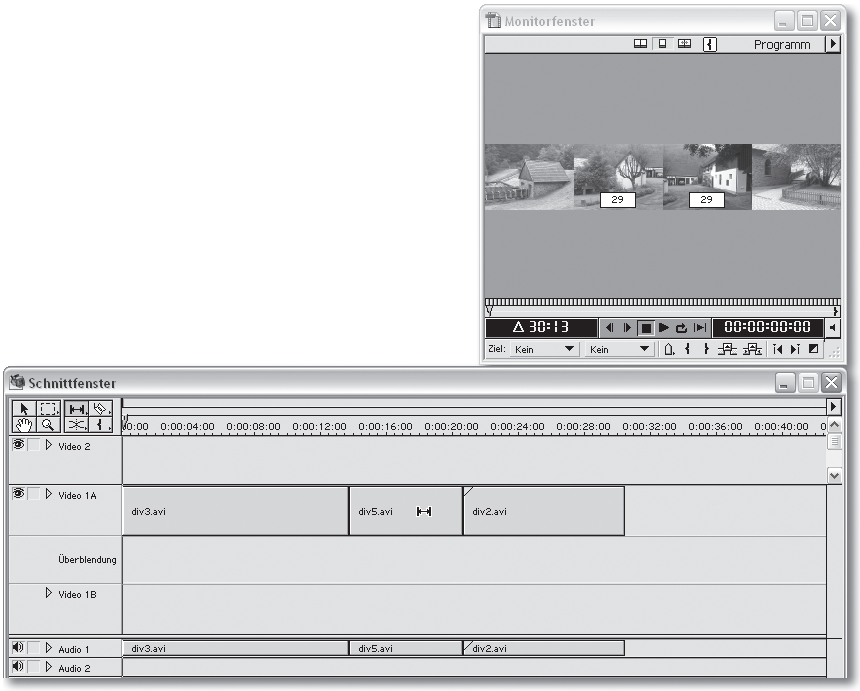


Bild 5.76: Unterschieben eines Filmclips

3. Bearbeiten Sie den ersten oder letzten Filmclip eines Films, werden dementsprechend nur drei Miniaturbilder angezeigt.

Das Verschieben-Werkzeug

Auch das letzte Werkzeug dieses Flyout-Menüs verändert die Gesamtlänge des Films nicht. Hier bleibt auch die Länge des bearbeiteten Filmclips konstant. Die Veränderungen beziehen sich hier auf die Out- und In-Points der angrenzenden Filmclips.

1 Da hier die angrenzenden Filmclips verändert werden, sehen Sie die Frame-Angabe nun im ersten und letzten Miniaturbild. Diese Situation zeigt die nachfolgende Abbildung.

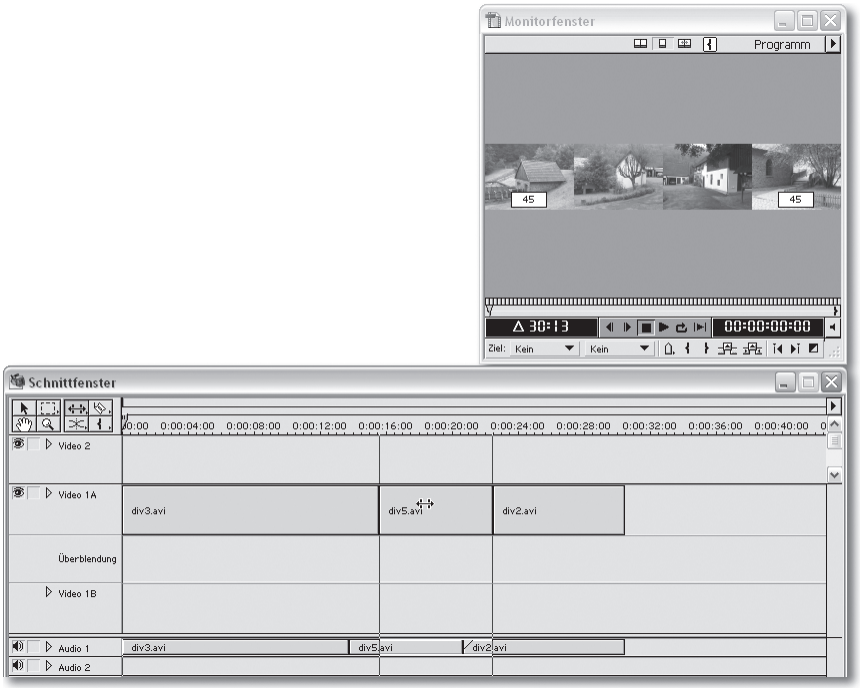


Bild 5.77: Verschieben der In- und Out-Points

TIPP Auch bei diesem Werkzeug gibt es Einschränkungen, wenn kein „Futter" in den angrenzenden Filmclips vorhanden ist. So kann in diesem Beispiel der mittlere Filmclip nicht nach links geschoben werden. Das liegt daran, dass im letzten Filmclip der In-Point am Anfang des Filmclips platziert ist. Es gibt also keine Filmbilder zum Auffüllen.

2 Nach dem Loslassen der Maustaste sehen Sie, dass nun der erste Filmclip länger geworden ist – der letzte dagegen um denselben Wert kürzer. An der Länge des bearbeiteten Filmclips hat sich nichts verändert.



Bild 5.78: Der angepasste Film

TIPP Zwischen den Werkzeugen dieses Flyout-Menüs können Sie übrigens mit verschiedenen Tastenkombinationen wechseln. Sie brauchen also nicht jedes Mal ein neues Werkzeug aufzurufen. Haben Sie das Auswahl-Werkzeug markiert, reicht das Drücken der Alt-Taste aus, um das Werkzeug Löschen und Lücke schließen zu aktivieren. Ist dieses Werkzeug bereits aufgerufen, wird mit der Alt-Taste zum Rollen-Werkzeug gewechselt. Mit der Strg-Taste erreichen Sie dann vorübergehend das Auswahl-Werkzeug. Probieren Sie diese beiden Tasten einmal bei den jeweiligen Werkzeugen aus. Am Mauszeigersymbol erkennen Sie dann die Funktion.

5.4.3 Das Zerschneiden von Filmclips

Die Funktionen des folgenden Flyout-Menüs werden zum Teilen der Filmclips verwendet. Ein solches Teilen kann für verschiedene Aufgaben eingesetzt werden. Zuerst natürlich, um nicht benötigte Filmteile abzuschneiden.

Es kann aber auch vorkommen, dass Sie beispielsweise Teilen eines Filmclips unterschiedliche Effekte zuweisen wollen. Da dies nicht möglich ist, wird der Filmclip einfach geteilt und dann den verschiedenen Teilen die unterschiedlichen Effekte zugewiesen.

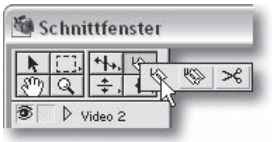


Bild 5.79: Das Rasierklinge-Werkzeug

TIPP „Teilen“ ist eigentlich nicht die richtige Bezeichnung für das „Zerschneiden“ des Films. Premiere erstellt nämlich beim Zerschneiden lediglich eine Kopie des Films – eine so genannte Instanz – und fügt diese automatisch in den Film ein. Dabei werden die In- und Out-Points von Original und Kopie entsprechend angepasst. Dies lässt sich leicht feststellen, wenn Sie nach dem Zerschneiden die In- und Out-Points verändern – der Gesamtfilmclip ist nämlich beim Original wie auch bei der Kopie noch vorhanden.

Auf die Synchronität achten

Beim Teilen des Films können Sie entscheiden, ob nur das Filmbild oder auch die Audiospur zerschnitten werden sollen. Den Synchronisierungsmodus deaktivieren Sie über die letzte Schaltfläche im Fußbereich des Schnittfensters. Ist das Kettensymbol wie im folgenden Bild zu sehen, ist der Synchronisierungsmodus aktiviert. In diesem Fall werden Bild- und Tonspur gemeinsam getrennt.



Bild 5.80: Deaktivieren des Synchronisierungsmodus

1 Die unterschiedliche Wirkungsweise lässt sich am besten erkennen, wenn auf mehreren Spuren Filmclips angeordnet sind. Wir gehen von der folgenden Ausgangssituation aus.



Bild 5.81: Die Ausgangssituation vor dem Teilen

TIPP Um bildgenau schneiden zu können, ist es empfehlenswert, die aktuelle Schnittposition an der gewünschten Stelle zu positionieren. Da die Linie im Schnittfenster magnetisch wirkt, wenn die Option *An Kanten ausrichten aktivieren* in der Fußzeile eingeschaltet ist, kann der Schnitt präzise durchgeführt werden.

2 Wenn der Synchronisierungsmodus aktiviert ist, führt der Schnitt mit der Rasierklinge durch das Filmbild und die dazugehörende Audiospur. Die Rasierklinge kann alternativ übrigens auch mit der C-Taste aufgerufen werden.

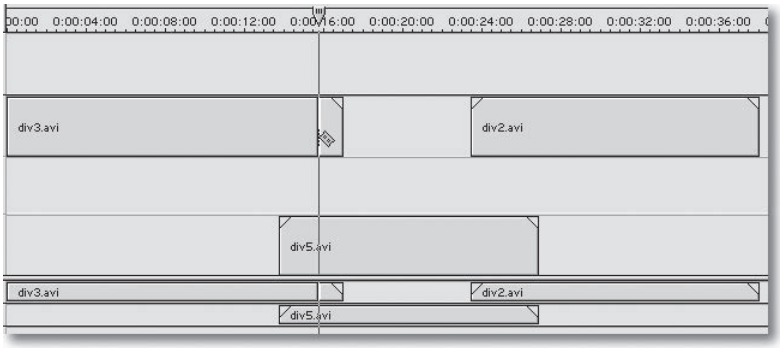


Bild 5.82: Durchschneiden von Bild- und Tonspur

3 Wenn der Synchronisierungsmodus deaktiviert ist, wird nur die Spur durchgeschnitten, die Sie anklicken.

Eine derartige Trennung von Bild und Ton erkennen Sie auch an einer andersfarbigen Darstellung des Balkens. Der Filmbalken des abgeschnittenen Teils ist nun nicht mehr hellgrün – er wird gelb dargestellt. So können Sie Filmclips leicht erkennen, die nicht mehr zum Ton passen könnten.

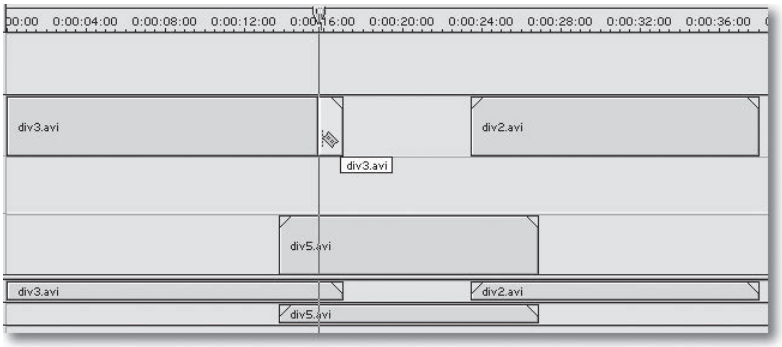


Bild 5.83: Durchtrennen der Filmspur

4 Wird nur die Audiospur durchtrennt, ändert sich die grüne Markierung in eine cyanfarbene. Im Schwarzweißdruck ist diese neue Markierung natürlich nicht so gut zu erkennen.

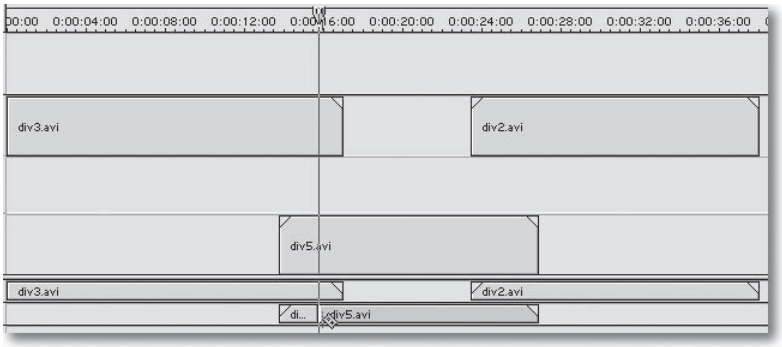


Bild 5.84: Durchtrennen der Audiospur

5 Wenn Sie die Schaltfläche *Mehrere Rasierklingen* verwenden, werden die Clips auf allen Spuren durchtrennt – dabei ist es egal, ob es sich um Film- oder Audiospuren handelt. Die geänderten farbigen Markierungen sind dann bei allen abgetrennten Teilen zu sehen.

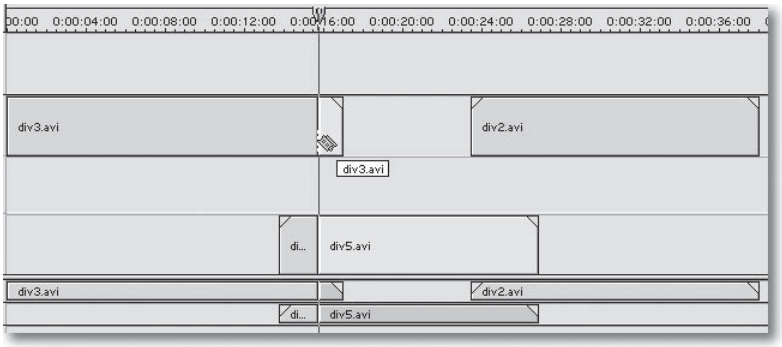


Bild 5.85: Durchtrennen aller Spuren

5.4.4 Schützen von Clips oder Spuren

Gerade bei der eben gezeigten Funktion *Mehrere Rasierklingen* könnte es zu unerwünschten Folgen kommen, wenn Sie ein größeres Projekt bearbeiten. Vielleicht haben Sie ja mehrere Spuren übereinander mit Clips belegt, von denen nicht alle zerschnitten werden sollen.

Hier bietet Premiere bestimmte Funktionen zum Schutz einzelner Clips oder ganzer Spuren an.

1 Um einen einzelnen Clip zu schützen, klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an – dabei spielt es keine Rolle, um was für einen Clip es sich handelt. Im Kontextmenü finden Sie die Funktion *Clip im Schnittfenster sperren*.

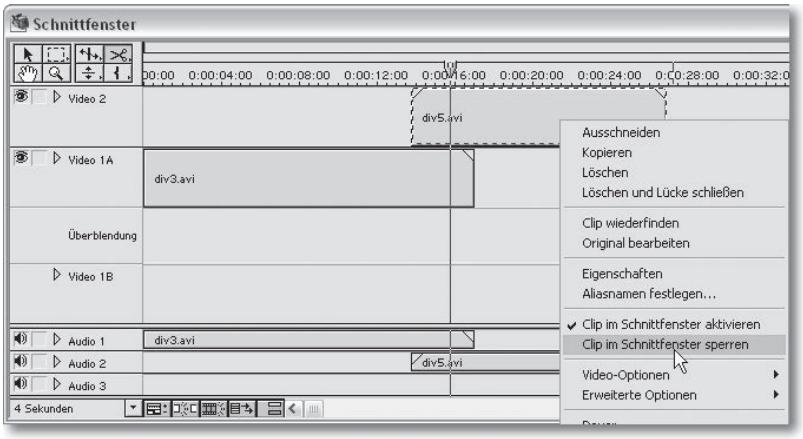


Bild 5.86: Sperren eines Clips

2 Gesperrte Clips werden schraffiert angezeigt. An diesen Objekten ist für die Dauer der Sperrung keine Veränderung mehr möglich. Dementsprechend gibt es nun in dem Kontextmenü kaum noch Funktionen. Um den Clip freizugeben, deaktivieren Sie die Funktion *Clip im Schnittfenster sperren* wieder.

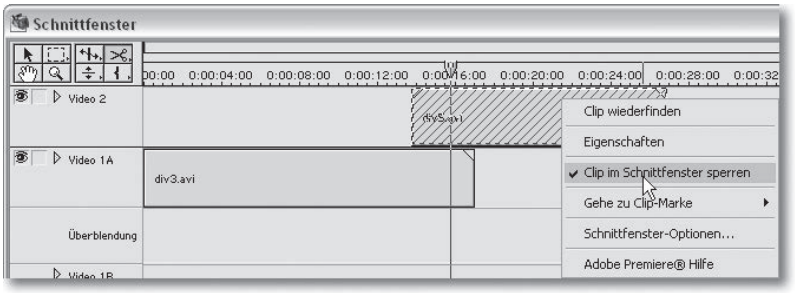


Bild 5.87: Freigeben eines gesperrten Clips

3 Um alle Elemente einer Spur zu sperren, klicken Sie auf den zweiten Kasten ganz am Anfang der Spur – dann sehen Sie ein Schloss-Symbol.

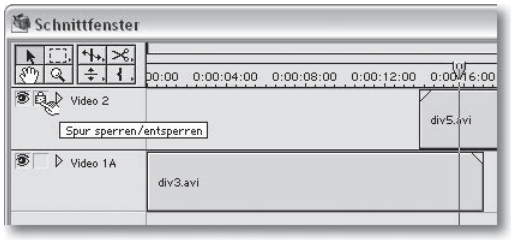


Bild 5.88: Sperren einer Spur

TIPP Da im Modus *A/B-Bearbeitung* Clips auf der *Video 1A*- und *Video 1B*-Spur nur gemeinsam gesperrt werden können, bietet es sich an, die zu sperrenden Clips auf der Überlagerungsspur *Video 2* unterzubringen.

4 Alle Elemente auf der gesperrten Spur können nun nicht mehr bearbeitet werden – es gibt auch kein Kontextmenü mehr. Ein Schloss-Symbol neben dem Mauszeiger zeigt die Sperrung an. Die Sperrung kann durch einen erneuten Klick auf das Kästchen am Spuranfang aufgehoben werden.

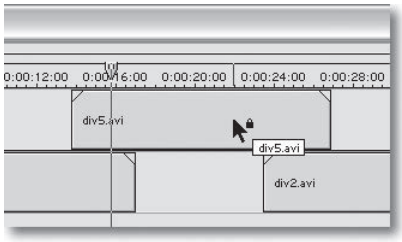


Bild 5.89: Elemente auf einer gesperrten Ebene

5 Mit diesem Verfahren können Sie einzelne Spuren auch vor dem Durchschneiden schützen, wie die folgende Abbildung belegt. Der schraffiert hervorgehobene Filmclip ist nicht zerschnitten – alle anderen Clips wurden zerteilt.

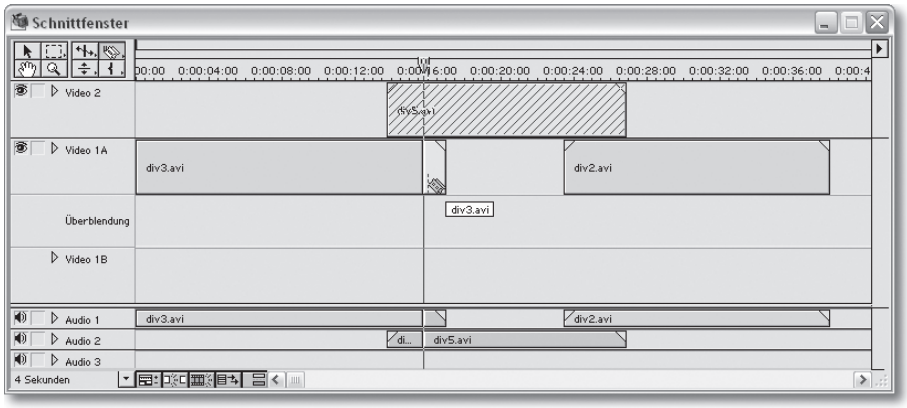


Bild 5.90: Durchschneiden mit einem geschützen Filmclip

TIPP Bei den Sperrungen gibt es keine automatische Koppelung der Audio- und Filmbildspur. Sollen beide geschützt werden, müssen Sie diese getrennt sperren.

5.4.5 Überlagern der Filme

Die Überlagerungsspuren können Sie übrigens auch verwenden, um Filme zu schneiden, „ohne sie zu schneiden". Klingt komisch, nicht wahr?

Nehmen wir einmal an, Sie haben eine Landschaft in der Totale aufgenommen. Um die Aufnahme interessanter zu gestalten, sollen vielleicht so genannte Zwischenschnitte eingefügt werden, die Details der Landschaft zeigen könnten.

Für eine solche Aufgabenstellung brauchen Sie nicht an den Filmen zu schneiden – es gibt eine viel elegantere Methode.

Die Filme sind in Spuren untergebracht. Diese verschiedenen Spuren können Sie sich wie übereinander liegende Folien vorstellen. Ist eine oben liegende Folie durchsichtig, wird die darunter liegende Folie sichtbar. Ansonsten ist der Inhalt der oberen Folie zu sehen.

1 Der Aufbau der Spuren im Schnittfenster zeigt auch die Anordnung der „Folien". Die Video *1B-Spur* liegt in der Spurhierarchie ganz unten – an oberster Stelle liegt die *Video 2*-Spur.

Vielleicht finden Sie im Schnittfenster die folgende Anordnung und wundern sich in der Vorschau über einen „fehlenden" Film.

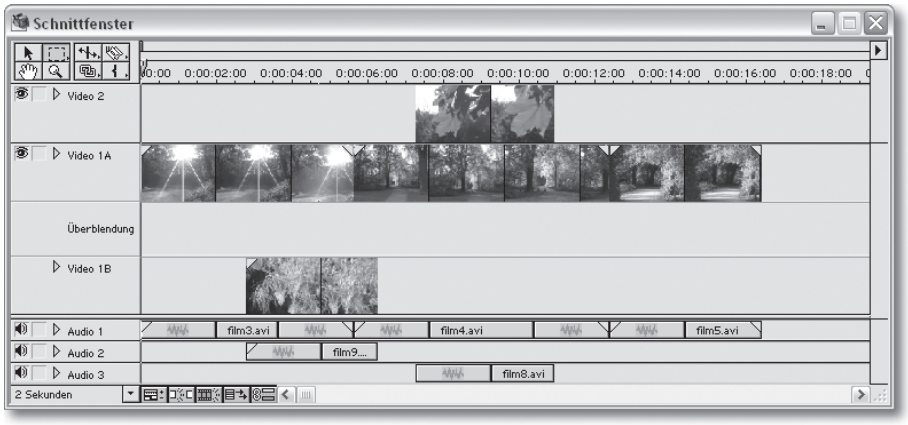


Bild 5.91: Eine unglückliche Anordnung der Filmclips

2 Die Analyse der übereinander liegenden Spuren zeigt das Geheimnis. Der Filmclip in der *Video 1B*-Spur kann in der Filmvorschau nicht zu sehen sein – er wird nämlich während seiner gesamten Dauer von dem in der *Video 1A*-Spur befindlichen Film verdeckt.

Dies zeigt sich, wenn Sie die aktuelle Filmposition innerhalb des Filmclips platzieren. Klicken Sie dazu einfach in die Zeitachse.

Im Monitorfenster ist dann nur der Film der *Video 1A*-Spur zu sehen:

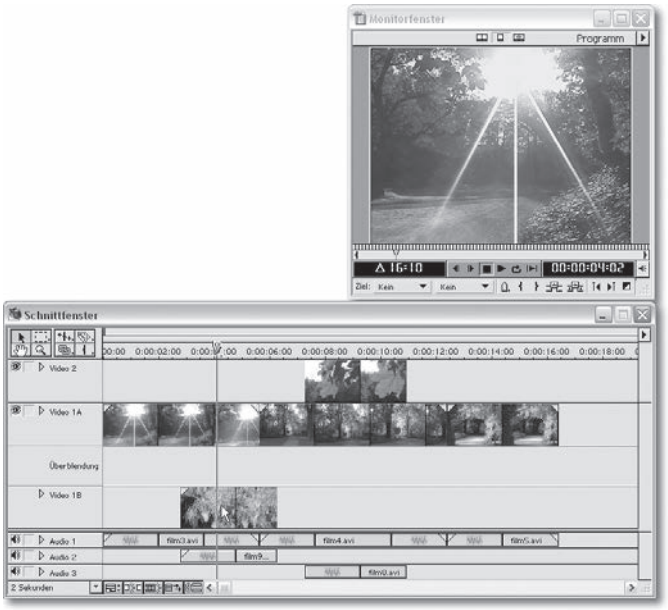


Bild 5.92: Der Filmclip der Spur Video 1B ist verdeckt

3 Richtig ist dagegen die Anordnung des Filmclips in der Spur *Video 2*. Sie sehen im folgenden Bild, dass er den darunter liegenden Filmclip verdeckt. Er kann daher so bereits als fertiger Zwischenschnitt verwendet werden.



Bild 5.93: Der Filmclip auf der Spur Video 2 verdeckt die Spur Video 1A

4 Um den Zwischenschnitt fertigzustellen, können Sie noch den Ton des „zwischengeschnittenen" Filmclips löschen. Wenn Sie bei dieser Gelegenheit auch den überflüssigen – da nicht sichtbaren – Filmclip mit löschen wollen, markieren Sie die drei Clips beispielsweise mit dem Auswahl-Werkzeug. Dazu müssen sie nacheinander mit gedrückter Strg-Taste angeklickt werden.



Bild 5.94: Markieren der zu löschenden Clips

5 Zum Löschen der Clips können Sie dann die Entf-Taste verwenden, sodass sich folgendes Ergebnis des Zwischenschnitts ergibt. Dieses Verfahren ist gut geeignet, um Schnitte ohne Trimmen der Clips vorzunehmen.



Bild 5.95: Der fertige Zwischenschnitt

TIPP Bei den Audiospuren ist es übrigens umgedreht: Die unterste Spur überdeckt alle darüber stehenden Spuren. Daher musste auch der Ton des Zwischenschnitts gelöscht werden. Der dazugehörende Ton war nämlich automatisch auf der Spur *Audio 3* angeordnet. So überdeckte er den Ton des Originalfilms, dessen Ton auf der Spur *Audio 1* untergebracht ist.

5.5 Weitere Spuren hinzufügen

Standardmäßig sehen Sie drei Video- und drei Audiospuren. Bei umfangreichen Projekten kann es vorkommen, dass Sie weitere Spuren benötigen, um entweder Überlagerungen zu verwenden oder auch nur, um das Projekt besser zu strukturieren. Insgesamt können 99 Video- und dieselbe Anzahl an Audiospuren im Projekt eingesetzt werden.

TIPP Alle weiteren Spuren lassen sich jederzeit wieder löschen. Die standardmäßig vorgegebenen Spuren können dagegen nicht entfernt werden.

1 Um neue Spuren in das Schnittfenster einzufügen, aktivieren Sie entweder die linke Schaltfläche in der Fußzeile oder rufen Sie die Funktion *Spuroptionen* aus dem Pfeilmenü auf.

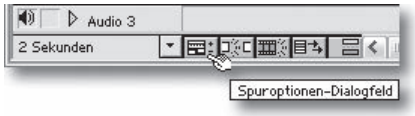


Bild 5.96: Aufruf der Spuroptionen

2 Im folgenden Dialogfeld werden neue Spuren eingefügt. Verwenden Sie dazu die *Hinzufügen*-Schaltfläche.



Bild 5.97: Verwaltung der Spuren

3 In einem weiteren Dialogfeld wird die Anzahl der neuen Spuren angegeben.

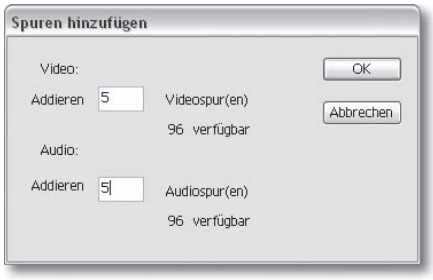


Bild 5.98: Angabe der neuen Spuren

4 Um eine der Spuren umzubenennen, markieren Sie die betreffende Spur und aktivieren Sie die *Name*-Schaltfläche, um im folgenden Dialogfeld die neue Bezeichnung einzugeben.

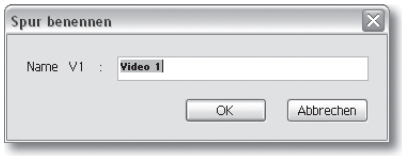


Bild 5.98: Benennen von Spuren

5 So kann es im Schnittfenster ziemlich voll werden. Ist das Schnittfenster zu klein, um alle Spuren anzuzeigen, können Sie zur betreffenden Spur scrollen. Die Video 1-Spuren bleiben aber in jedem Fall sichtbar – sie werden nicht mitgescrollt.

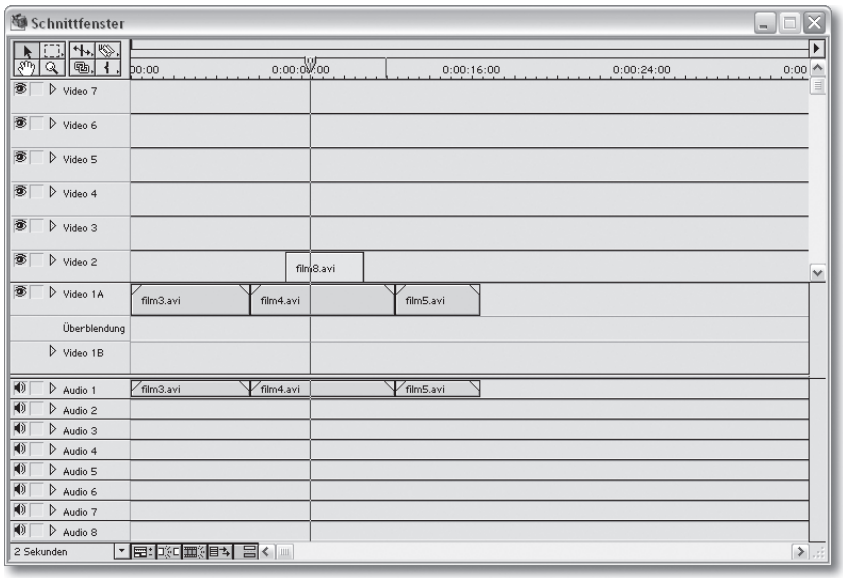


Bild 5.100: Die neu eingefügten Spuren

6 Die Größe, die der Audiobereich einnimmt, kann durch Verschieben des Stegs unter dem oberen Scrollbalken angepasst werden.

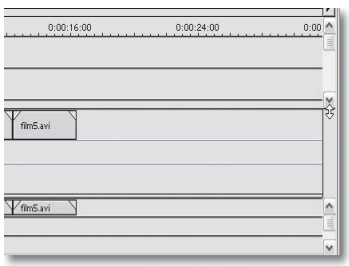


Bild 5.101: Ändern der Größe des Audiobereichs

TIPP Falls Sie nur einzelne Video- oder Audiospuren einblenden wollen, können Sie die Funktionen *Video-* und *Audiospur hinzufügen* aus dem Pfeilmenü verwenden. Dann umgehen Sie die Dialogfelder.

5.5.1 Spuren ein- und ausblenden

Wenn es voll wird im Schnittfenster, kann es vorkommen, dass Sie einzelne Spuren ausblenden wollen, die momentan nicht benötigt werden. Vielleicht sollen ja auch einzelne Spuren beim Rendern des fertigen Films ausgeschlossen werden – um zum Beispiel nur ein Zwischenstadium zu berechnen.

Natürlich bietet Premiere für beide Aufgaben entsprechende Funktionen an. Dazu wird das erste Symbol vor der Bezeichnung der Spuren verwendet. Im Normalfall sehen Sie dort ein Augensymbol. Dies zeigt an, dass die Spur benutzt wird und im fertigen Film mit berechnet wird.

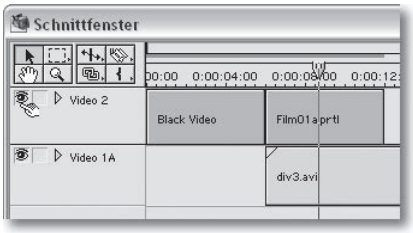


Bild 5.102: Das Augensymbol zeigt die Verwendung der Spur an

1 Wenn eine der Spuren nicht im fertigen Film oder der Filmvorschau verwendet werden soll, klicken Sie einfach auf das Augensymbol – es verschwindet dann. Dies funktioniert bei Video- und Audiospuren gleichermaßen. So haben wir nachfolgend je eine Video- und eine Audiospur ausgeblendet.

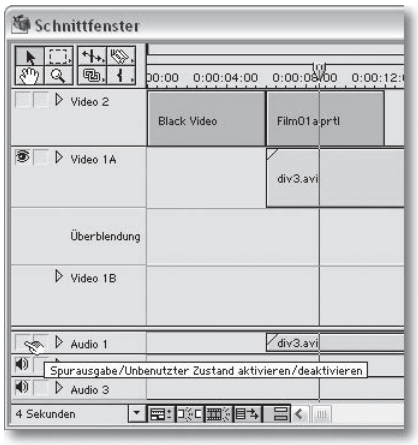


Bild 5.103: Die ausgeblendeten Spuren

TIPP Wenn Sie alle Video- oder Audiospuren auf einmal ausblenden wollen, halten Sie beim Anklicken des Augensymbols die Alt-Taste gedrückt. Bei den Videospuren ist zu beachten, dass die Video 1-Spur immer getrennt ausgeblendet werden muss. Alle anderen Überlagerungsspuren können Sie mit der Alt-Taste auf einmal ein- oder ausblenden.

2 Wenn Sie Spuren als unbenutzt markieren wollen, klicken Sie die betreffende Spur mit gedrückter Strg-Taste an. Anschließend wird ein Symbol ohne Füllung angezeigt. Nachfolgend wurden so wieder eine Video- und eine Audiospur markiert.

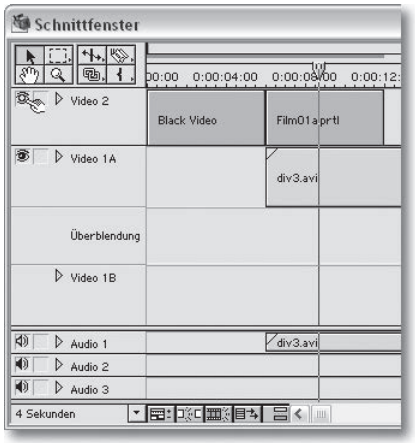


Bild 5.104: Spuren als „unbenutzt" markieren

TIPP Auch hier führt das zusätzliche Drücken der Alt-Taste wieder zur Auswahl aller Spuren mit Ausnahme der Video 1-Spuren.

3 Unbenutzte Spuren können ausgeblendet werden, indem Sie aus dem Pfeilmenü die gleichnamige Funktion aufrufen. Auf diese Art können Sie das Schnittfenster übersichtlich halten, wenn Sie mit einer größeren Anzahl an Spuren arbeiten. Die neue Situation sehen Sie nachfolgend.

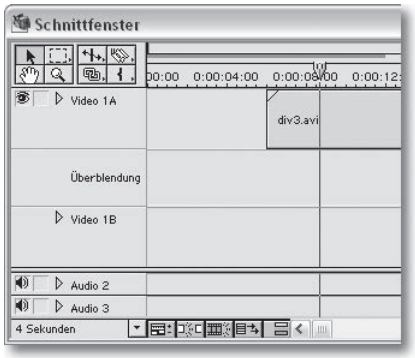


Bild 5.105: Einige unbenutzte Spuren wurden ausgeblendet

TIPP Spuren, die als unbenutzt markiert und ausgeblendet wurden, sind nach wie vor vorhanden und werden sowohl in der Vorschau als auch im fertigen Film angezeigt. Daher ist es sinnvoll, fertig bearbeitete Spuren für eine bessere Übersicht auf diese Art zu verbergen.

5.6 Die Navigation im Schnittfenster

Je umfangreicher ein Filmprojekt wird, umso schwieriger wird die Bearbeitung im Schnittfenster, da bei langen Filmen ja immer nur ein Teil des Gesamtfilms angezeigt werden kann.

Deshalb bietet Premiere auch hier einige Hilfestellungen an. Das Handsymbol – das auch mit der H-Taste aufgerufen werden kann – dient zum Verschieben des sichtbaren Filmausschnitts im Schnittfenster.

1 Wenn der Gesamtfilm nicht in das Schnittfenster passt, können Sie mit dem Handsymbol in das Schnittfenster klicken und den sichtbaren Bereich mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

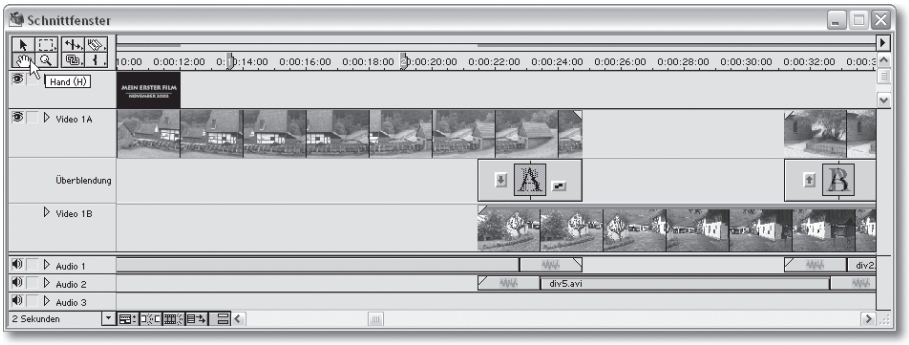


Bild 5.106: Verschieben des sichtbaren Filmausschnitts

2 Dasselbe erreichen Sie auch, wenn Sie den grünen Rahmen – der den sichtbaren Bereich kennzeichnet – im *Navigator*-Palettenfenster mit gedrückter Maustaste verschieben.

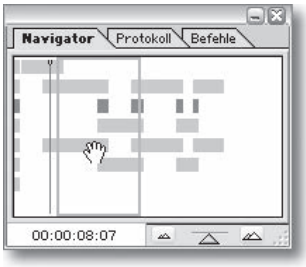


Bild 5.107: Verschieben des sichtbaren Filmausschnitts im Navigator-Palettenfenster

TIPP Die Symbole im *Navigator*-Palettenfenster zeigen den aktuellen Film. Durch die unterschiedlichen Farbgebungen können Sie gut erkennen, wo sich Filmclips, Überblendungen oder Audioclips befinden. Die dünne rote Linie kennzeichnet die aktuelle Schnittposition.

3 Mit dem Zoom-Werkzeug können Sie die Zeitachsenskalierung stufenweise verändern. Die Stufen entsprechen denen, die Sie über das Listenfeld unten links im Schnittfenster erreichen.

Um näher an den Film heranzuzommen, klicken Sie einmal in das Schnittfenster. Die Position des Mauszeigers ist dabei wichtig. Dort liegt nach dem Heranzoomen die neue Mitte des Schnittfensters. Mit jedem weiteren Mausklick wird die Zeitachsenskalierung weiter vergrößert.

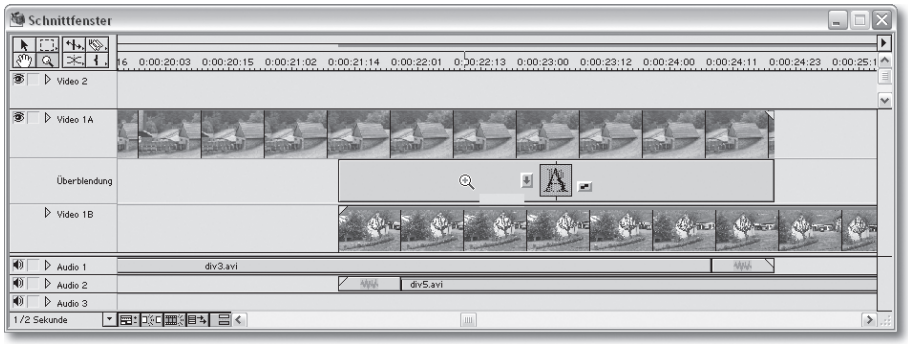


Bild 5.108: Vergrößern der Zeitskala

4 Dasselbe Ergebnis erreichen Sie auch im *Navigator*-Palettenfenster durch verschieben des nachfolgend gezeigten Schiebereglers oder durch Verwendung der Symbole rechts und links neben dem Schieberegler.

Vorsicht: auch hier ist kein freies Skalieren möglich. Die Veränderung erfolgt wieder in den vorgegebenen Stufen, die im Menü unten links im Schnittfenster zu finden sind. Die aktuelle Schnittposition zeigt übrigens der Timecode links neben dem Schieberegler an.

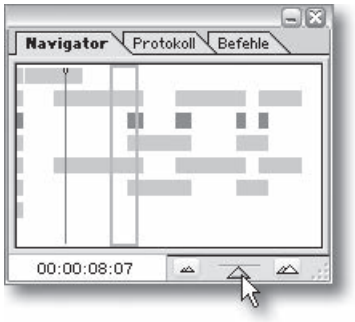


Bild 5.109: Skalieren im Navigator-Palettenfenster

TIPP Um mit dem Zoom-Werkzeug die Zeitachsenansicht im Schnittfenster zu verkleinern, halten Sie beim Klicken zusätzlich die Alt-Taste gedrückt.

5.7 Den Arbeitsbereich bestimmen

Wenn Sie neue Clips in das Schnittfenster einfügen, wird automatisch der so genannte Arbeitsbereich eingestellt und mit einer gelben Linie ganz oben im Schnittfenster gekennzeichnet. Mit jedem neuen Filmclip wird dieser Bereich automatisch angepasst.

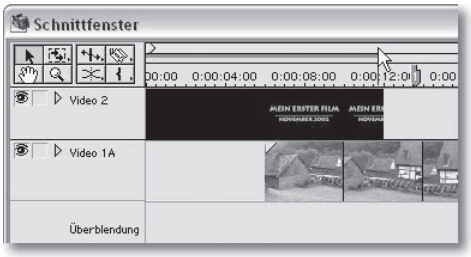


Bild 5.110: Markierung des Arbeitsbereichs

Der Arbeitsbereich kann aber auch manuell eingestellt werden. Dies kann sinnvoll sein, wenn nur ein Teil des Films für die Vorschau gerendert werden soll. Außerdem kann der Arbeitsbereich hilfreich sein, wenn Sie nur einen Teil des Gesamtfilms exportieren wollen. Gehen Sie zum Einstellen des Arbeitsbereichs wie folgt vor:

1. Falls die Markierungspunkte und der gelbe Balken nicht zu sehen sind, klicken Sie doppelt in die Arbeitsbereichsleiste. Dann wird der Arbeitsbereich auf den im Schnittfenster sichtbaren Filmteil eingestellt.



Bild 5.111: Der Arbeitsbereich wird nach einem Doppelklick sichtbar

TIPP Um den Arbeitsbereich über den gesamten Film auszudehnen, klicken Sie mit gedrückter Alt-Taste einmal in die Arbeitsbereichsleiste. Dann wird der gelbe Balken bis zum Filmende verlängert oder neu erstellt, falls noch kein Balken vorhanden war.

2. An den Griffpunkten rechts und links kann der Bereich verstellt werden. Klicken Sie beispielsweise den Startpunkt an und verziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position.

Dabei wirken ebenfalls alle Kanten magnetisch, wenn diese Option in der Fußzeile aktiviert wurde.

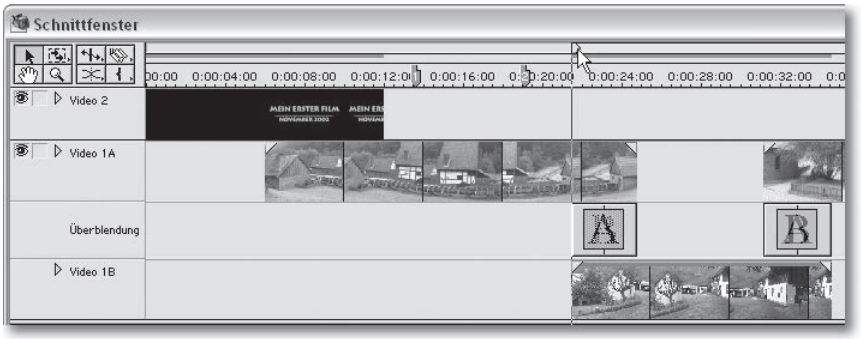


Bild 5.112: Ändern des Arbeitsbereichs

3 Um einen ganz neuen Arbeitsbereich einzustellen, können Sie die Tastenkombinationen einsetzen. Verwenden Sie die Tastenkombination ⇧+Strg, um den neuen Anfangspunkt zu setzen. Sie sehen dann einen nach rechts zeigenden Pfeil.

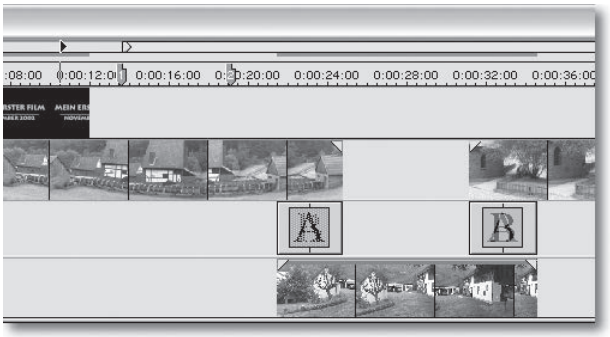


Bild 5.113: Einen neuen Startpunkt festlegen

4 Für den neuen Endpunkt wird die Tastenkombination ⇧+Alt benötigt. Dabei wird ein nach links zeigender Pfeil angezeigt.



Bild 5.114: Der neue Endpunkt

5 Diesen definierten Arbeitsbereich könnten Sie nun beispielsweise zum Filmexport einsetzen.

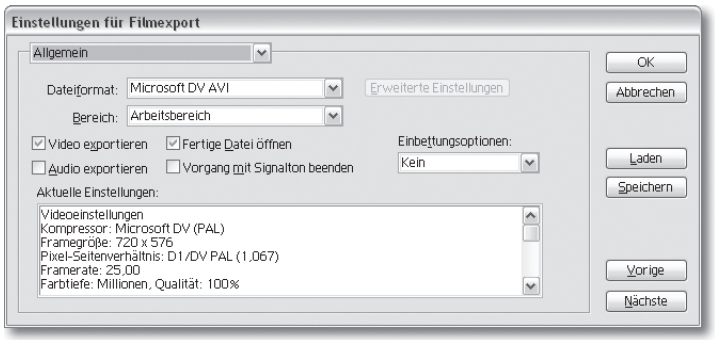


Bild 5.115: Verwenden des Arbeitsbereichs beim Export

6 Außerdem kann der Arbeitsbereich auch zum Rendern verwendet werden. Soll nur ein Teil des Films für die Vorschau gerendert werden, erstellen Sie einen neuen Arbeitsbereich und rufen Sie die Funktion *Schnittfenster/Arbeitsbereich rendern* auf.

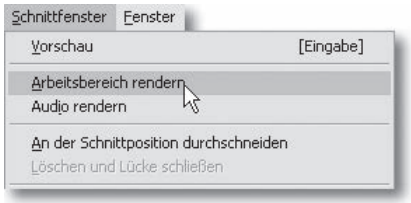


Bild 5.116: Rendern des Arbeitsbereichs

Ein umfangreiches Kapitel

Dieses Kapitel ist recht lang gewesen – aber das ist auch nötig. Die Arbeit mit Filmclips gehört wohl zu den umfangreichsten Aufgaben, die Sie bei der täglichen Arbeit mit Premiere zu erledigen haben.

Vielleicht waren vor der Lektüre dieses Kapitels das Schnittfenster und die verschiedenen Monitorfenster-Ansichten unverständlich und unübersichtlich. Zugegeben: Die Eingewöhnung dauert etwas. Hat man sich aber erst einmal an die ungewöhnliche Arbeitsweise gewöhnt, lässt sich mit den Werkzeugen effektiv arbeiten.

Einige Funktionen wurden in diesem Kapitel nicht beschrieben – wie etwa die Werkzeuge für Überblendungen –, da diese in den kommenden Kapiteln noch beschrieben werden.

6 Überblendungseffekte einsetzen

Nachdem die Filmclips bisher meist „hart geschnitten“ wurden, wollen wir uns in diesem Kapitel den weichen Überblendungen und Trickblenden widmen. Amateurfilmer verwenden sie gerne, um ihre Filme „aufzupeppen“.

Im „Profigeschäft“ wird dagegen meist der harte Schnitt oder eine weiche Überblendung eingesetzt. Tricküberblendungen werden von einigen Profis gern als „überflüssiger Schnickschnack“ disqualifiziert.

Dennoch gibt es viele interessante Anwendungsbereiche, die wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen wollen.

TIPP Einige Kameras bieten Optionen an, um weiche Überblendungen oder gar Trickblenden gleich bei der Filmaufnahme einzusetzen. Da diese Effekte bei der Liveaufnahme nicht sehr gut zu steuern sind und von der eigentlichen Aufnahme ablenken, sollten Sie derartige Optionen nicht einsetzen. Fügen Sie diese Effekte besser nachträglich mithilfe von Premiere ein – das ist wesentlich genauer und meist auch leichter zu bewerkstelligen.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die grundsätzlichen Effektarten ebenso vorstellen, wie eine Auflistung der verfügbaren Effekte. So können Sie leicht den passenden Effekt für Ihr Projekt aussuchen.

6.1 Grundsätzliches zu Effekten

Bevor es losgeht ein paar grundsätzliche Wort zu den Effekten: Überblendungseffekte sind klasse und es macht Spaß mit ihnen herumzuexperimentieren und die verschiedensten Einstellungskombinationen auszuprobieren.

Und sie sind ein gutes Werbeargument für den Verkauf von Videobearbeitungsprogrammen – wer bietet die meisten Effekte? Bei Premiere gibt es 75 Überblendungseffekte.

Wenn Sie diese allerdings alle einsetzen, wird es Ihnen der Zuschauer kaum danken – weniger ist hier mehr. Einige, wenige und gut ausgesuchte Effekte sollten für einen guten Film ausreichen.

Es gibt einen Starproduzenten der soll gesagt haben: „Überall, wo ich in meinen Filmen Überblendungen verwendet habe, ist etwas schief gelaufen.“ Alfred Hitchcock wird mit diesem Satz zitiert. Tatsächlich können Sie Überblendungen gut einsetzen, um etwas „zu vertuschen“.

TIPP Der Grund, weshalb der harte Schnitt am natürlichsten wirkt, ist leicht nachvollziehbar: Er entspricht dem natürlichen Sehen des Menschen. Schließlich kann das menschliche Auge ja auch nicht überblenden ...

6.2 Die Verwaltung der Übergangseffekte

Die verfügbaren Überblendungseffekte sind nach Themen sortiert in den Ordnern des *Überblendungen*-Palettenfensters untergebracht. Falls das Palettenfenster nicht geöffnet ist, können Sie es über das *Fenster*-Menü einblenden. Die Ordner werden mit einem Klick auf das Dreiecksymbol vor dem Eintrag auf- und zugeklappt.



Bild 6.1: Das Überblendungen-Palettenfenster

Im Pfeilmenü finden Sie zwei Optionen, um alle Ordner auf- oder zuzuklappen: *Alle Ordner vergrößern* und *Alle Ordner zusammenfalten*. Im aufgeklappten Zustand ergibt sich folgende Anordnung – so können Sie sich einen schnellen Überblick verschaffen.

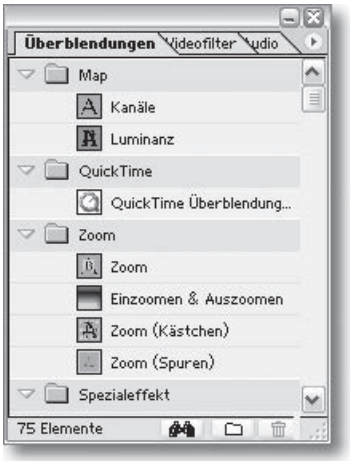


Bild 6.2: Die Ordner im aufgeklappten Zustand

Bei 75 verschiedenen Überblendungen ist es gelegentlich schwierig, einen bestimmten Effekt wieder aufzufinden. Falls Sie die Bezeichnung des Effekts kennen, können Sie die *Suchen*-Funktion aus dem Pfeilmenü verwenden, um ihn aufzuspüren.

Sie sollten dabei die Option *Ordner vergrößern* aktivieren, damit nach dem Auffinden der betreffende Ordner aufgeklappt wird. Sie können diese Funktion alternativ auch über das Fernglassymbol in der Fußzeile des Palettenfensters aufrufen.

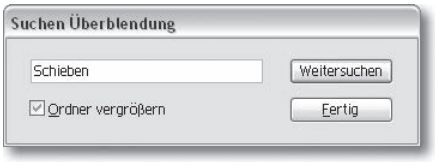


Bild 6.3: Suchen eines Effekts

Ordnung schaffen

Während der täglichen Arbeit werden Sie vielleicht bemerken, dass Sie einige der Überblendungseffekte nie benötigen – andere dagegen vielleicht sehr häufig. Um sich im *Überblendungen*-Palettenfenster besser zurechtzufinden, können Sie neue Ordner erstellen oder bestehende Effekte und Ordner ausblenden.

1 Um einen neuen Ordner zu erstellen, klicken Sie auf das Ordnersymbol in der Fußzeile des Palettenfensters. Im folgenden Dialogfeld wird die Bezeichnung für den neuen Ordner eingegeben.

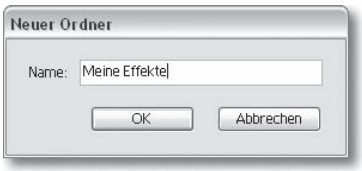


Bild 6.4: Benennen eines neuen Ordners

2 In diesen neuen Ordner können Sie nun bestehende Überblendungseffekte einsortieren. Klicken Sie den betreffenden Effekt an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf den neuen Ordner.

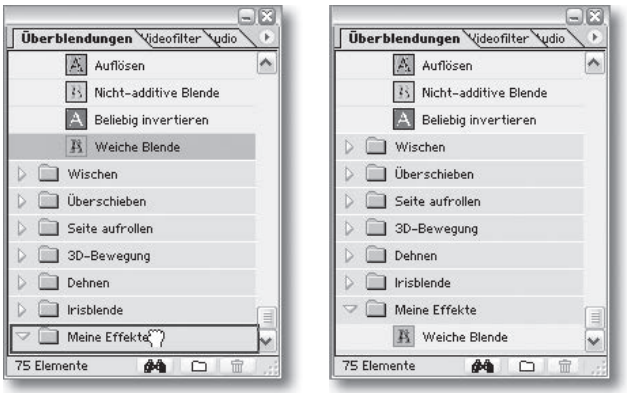


Bild 6.5: Verschieben von Effekten in den neuen Ordner

3 Um Überblendungen oder ganze Ordner zu verbergen, markieren Sie den betreffenden Eintrag und rufen Sie aus dem Pfeilmenü die Funktion *Auswahl ausblenden* auf. Die Einträge werden dann zunächst kursiv dargestellt. Deaktivieren Sie zum Ausblenden die Funktion *Verborgene einblenden* aus dem Pfeilmenü.



Bild 6.6: Ausblenden von Einträgen

TIPP Eigene Ordner können mit dem Mülleimersymbol wieder gelöscht werden – die darin enthaltenen Standardüberblendungen allerdings nicht. Sie werden beim Löschen in den Ursprungsordner zurückgeschoben und als verborgen deklariert. Zum erneuten Einblenden verborgener Ordner oder Effekte markieren Sie die betreffenden Einträge und verwenden Sie die Funktion *Auswahl einblenden*. Dazu muss natürlich die Option *Verborgene einblenden* eingeschaltet sein – sonst finden Sie ja die verborgenen Einträge nicht ...

Animierte Vorschaubilder

Mit der *Animieren*-Funktion werden die Vorschaubilder bewegt angezeigt. Aufgrund der kleinen Miniaturbildgröße ist diese Funktion allerdings nicht sonderlich hilfreich. Sie kann höchstens als grobe Orientierung dienen. Um diesen Effekt wieder abzuschalten, deaktivieren Sie die Funktion im Pfeilmenü wieder.

Die Überblendung wird mit den beiden Buchstaben „A“ und „B“ dargestellt, wobei „A“ den ersten Filmclip und „B“ den zweiten Filmclip darstellt. So erkennen Sie, wie der zweite Filmclip erscheint.

Besser erkennbar wird diese Vorschau, wenn Sie einen der Überblendungseffekte doppelt anklicken. Im sich dann öffnenden Dialogfeld wird ebenfalls diese Vorschaudarstellung angezeigt – hier aber in einer besser erkennbaren Größe.

Die Optionen in diesem Dialogfeld unterscheiden sich übrigens je nach verwendetem Effekt. Beim *Teilen*-Überblendungseffekt werden die folgenden Optionen angeboten – Details folgen später in Kapitel.

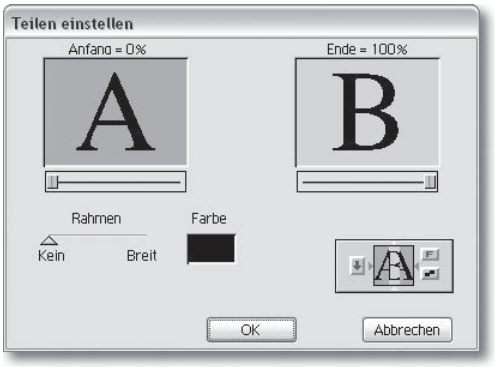


Bild 6.7: Anpassen von Überblendungseffekten

Den Standardüberblendungseffekt festlegen

Wenn Sie eine Überblendung sehr häufig verwenden, ist es sinnvoll diese als so genannte Standardüberblendung einzustellen. Standardüberblendungen können Sie beispielsweise verwenden, wenn Filmclips aus dem Storyboard in das Schnittfenster übertragen werden.

1. Markieren Sie im *Überblendungen*-Palettenfenster den gewünschten Effekt und stellen Sie per Doppelklick im *Optionen*-Dialogfeld die gewünschten Einstellungen für den Effekt ein.

2. Rufen Sie dann aus dem Pfeilmenü die Funktion *Auswahl als Standard festlegen* auf. Das Vorschaubild des Standardüberblendungseffekts wird dann mit einem roten Rahmen gekennzeichnet.

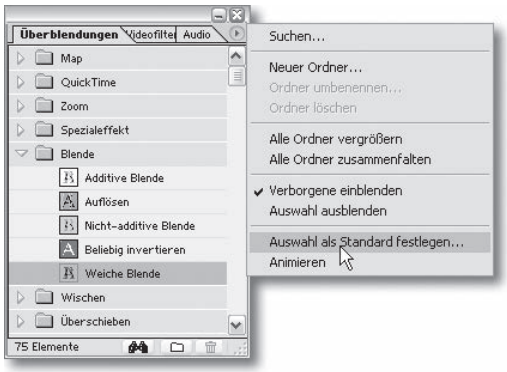


Bild 6.8: Einstellen eines Standardeffekts

3. Der Standardeffekt kann nun auf unterschiedliche Art angewendet werden – je nachdem, in welchem Arbeitsbereich Sie arbeiten. Die Übernahme aus dem Storyboard haben Sie ja bereits im Kapitel 3 kennen gelernt.

   Wenn Sie in der Einzelspurbearbeitung arbeiten, platzieren Sie zwei Filmclips hintereinander im Schnittfenster, sodass sich folgende Situation ergeben könnte.

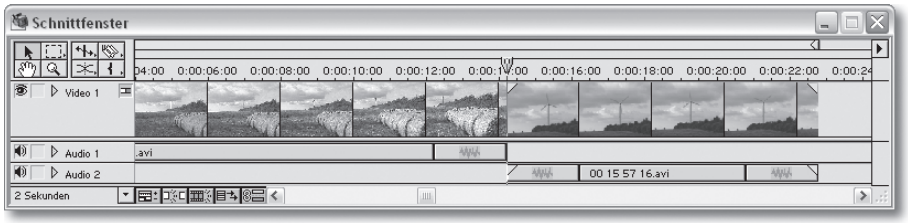


Bild 6.9: Die Ausgangssituation

4 Verwenden Sie die Tastenkombination Strg+D, um den Standardeffekt einzufügen. Falls nicht genügend Füllbilder vorhanden sind, öffnet sich folgendes Dialogfeld. Hier wird angegeben, wie die nötigen Überlappungsbilder erzeugt werden.

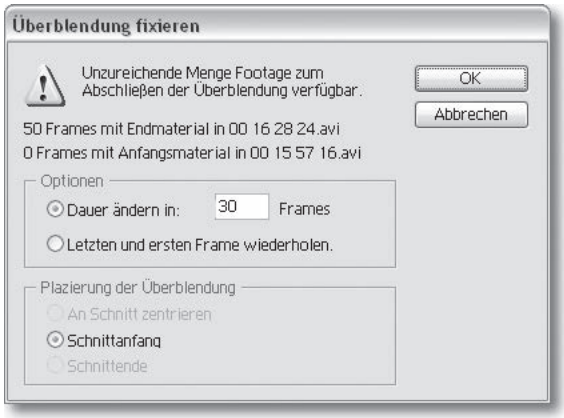


Bild 6.10: Angabe des Überlappungsbereichs

5 Das war es schon – Sie sollten dann die folgende, neue Anordnung im Schnittfenster wiederfinden.

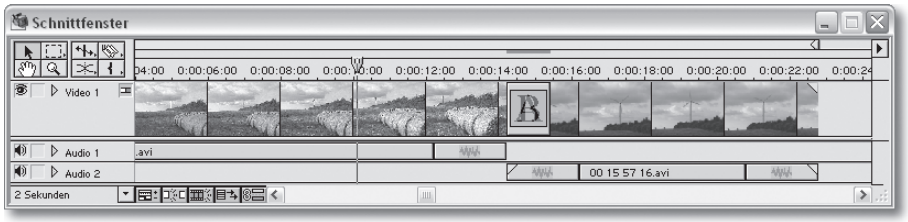


Bild 6.11: Die Standardüberblendung im Einzelspurbearbeitungsmodus

TIPP Den Einzelspurbearbeitungsmodus sollten Sie nur im Ausnahmefall einsetzen – nicht zuletzt wegen der umständlichen Bearbeitung beim Einsatz von Überblendungseffekten.

6 Mit einem Doppelklick auf das Überblendungssymbol können Sie folgendes Dialogfeld zum Ändern der Effekteigenschaften aufrufen.

Nach der Anwendung ist hier zusätzlich die Option *Originalclips zeigen* verfügbar, mit der anstatt der Symbole die Originalfilmclips in der Vorschau angezeigt werden.



Bild 6.12: Verwendung der Originalfilmclips für die Effektvorschau

7 Etwas übersichtlicher ist das Anbringen von Überblendungen im A/B-Bearbeitungsmodus. Achten Sie darauf, dass dabei einer der zu überblendenden Filmclips in der Spur *Video 1A* untergebracht ist und der andere in der Spur *Video 1B*. Die beiden Filmclips sollten sich dabei etwas überlappen – beispielsweise eine Sekunde. So könnte sich folgende Ausgangssituation ergeben.



Bild 6.13: Die Ausgangssituation im A/B-Bearbeitungsmodus

8 Wenn sich die aktuelle Schnittposition innerhalb des überlappenden Bereichs befindet, können Sie wieder die Tastenkombination Strg+D aktivieren, um den Standardüberblendungseffekt einzufügen. Er wird dabei automatisch an den überlappenden Bereich angepasst. Alternativ dazu können Sie auch die abgebildete Schaltfläche im Monitorfenster verwenden.



Bild 6.14: Anwenden des Standardüberblendungseffekts

9 Mit der komplizierten Tastenkombination ⇧+Alt+Strg können Sie jederzeit die Standardüberblendung einfügen – egal, wo sich die aktuelle Schnittposition gerade befindet. Folgendes Symbol zeigt die Einfügemöglichkeit des Effekts an.



Bild 6.15: Den Standardüberblendungseffekt per Tastatur einfügen

Überblendungseffekte ersetzen

Ist ein Überblendungseffekt einmal platziert, kann er jederzeit gegen einen anderen ausgetauscht werden.

1 Ziehen Sie den neuen Effekt einfach mit gedrückter linker Maustaste aus dem *Überblendungen*-Palettenfenster auf den bestehenden Effekt im Schnittfenster.

2 Beim Ersetzen des Effekts bleibt sowohl die Dauer als auch die Ausrichtung des bestehenden Übergangs erhalten.

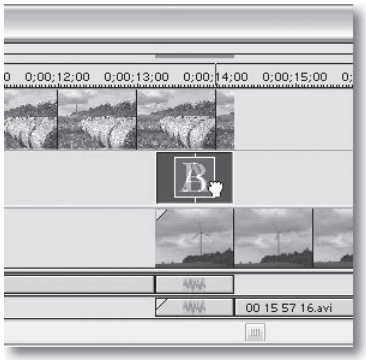


Bild 6.16: Ersetzen einer bestehenden Überblendung

Die Überblendungsrichtung einstellen

Überblendungen können in zwei Richtungen ausgeführt werden: So können Sie sich entscheiden, ob der Filmclip auf der *Video 1A*-Spur verschwindet und die Sicht auf den Filmclip in der *Video 1B*-Spur freigeben soll.

Die eingestellte Richtung ist entweder im Dialogfeld der Überblendungseinstellungen oder im Schnittfenster zu finden. Dazu muss allerdings die Ansicht groß genug eingestellt sein. Durch anklicken des Pfeils können Sie die Richtung umdrehen.

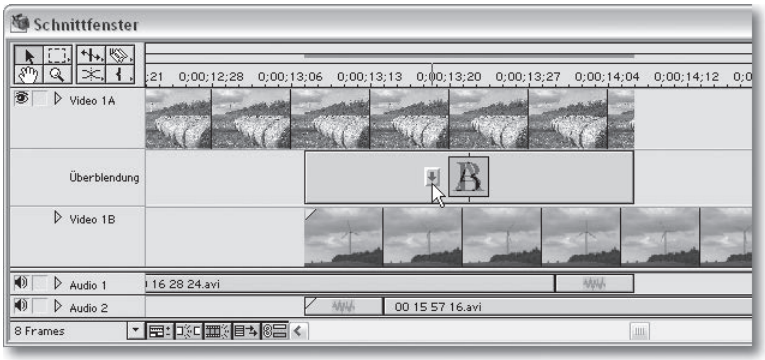


Bild 6.17: Umdrehen der Überblendungsrichtung

TIPP Es wird wohl eher selten vorkommen, dass die Überblendungsrichtung in der abgebildeten Form umgedreht wird. Dadurch ergibt sich bei den meisten Übergangseffekten eine merkwürdige Ansicht. Sinnvoll ist das Umdrehen dann, wenn Sie von einem Filmclip auf der *Video 1B*- auf einen in der *Video 1A*-Spur zurückblenden.

6.3 Überblendungseffekte sinnvoll anwenden

Um Überblendungseffekte sinnvoll anzuwenden, sollte der Gesamtfilm entsprechend vorbereitet sein. Ordnen Sie die betreffenden Filmclips in der gewünschten Reihenfolge an. Außerdem sollten die Überlappungen der Filmclips angepasst werden – sinnvoll ist hier eine einheitliche Cliplänge.

TIPP Der Film wirkt unruhig für den Betrachter, wenn die Dauer der Überblendungen ständig wechselt. Um eine „schnellere Stimmung" zu erzeugen, wählen Sie kürzere Blenden –etwa eine Sekunde. Wenn es „gemütlicher" zugehen soll, können Sie die Blenden auf zwei bis drei Sekunden verlängern. Noch längere Blenden ergeben wenig Sinn.

Achten Sie darauf, ob Überblendungen für das Filmthema geeignet sind. „Schnelle Filme" – wie etwa Sportaufnahmen – eignen sich eher für harte Schnitte.

Wenn Sie allerdings „Stilleben" – wie etwa Landschaftsaufnahmen – verwenden, können Überblendungen gut wirken. Sie eignen sich auch zum Ausgleich zwischen Filmen, die nicht perfekt zusammenpassen.

Haben Sie vielleicht die Aufnahme einer Landschaft in der Totalen, die mit einer leicht herangezoomten Aufnahme gekoppelt werden soll, kann der Übergang mit einer weichen Überblendung verbessert werden. Ein starker Zoom zum Zeigen eines Details könnte dagegen wieder hart geschnitten werden.

Am häufigsten wird eine weiche Überblendung, bei der das erste Filmbild immer transparenter wird, verwendet – im gleichen Maße wird der neue Filmclip deckender. Diese Überblendung *Weiche Blende* haben Sie schon mehrfach kennen gelernt.

1 Eine mögliche Verwendung ist ein Film, in der verschiedene Ausschnitte und Perspektiven desselben Motivs vorhanden sind. Dies zeigt das folgende Bild, in dem die Filmclips abwechselnd auf den beiden Video 1-Spuren verteilt wurden – jeweils mit einer Überlappung von einer Sekunde.

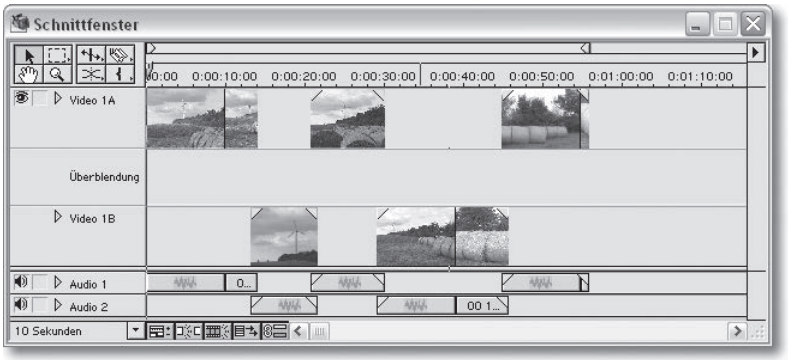


Bild 6.18: Die sortierten Filmclips

2 Fügen Sie per Drag & Drop an den vier Überlappungen die Überblendung *Weiche Blende* ein. Die Länge der Blende wird dabei automatisch der Überlappung angepasst.

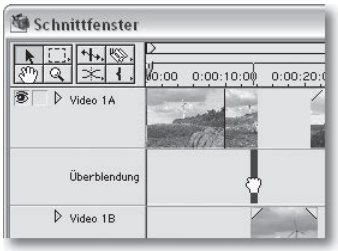


Bild 6.19: Einfügen der Blende

3 So könnte die folgende Anordnung entstehen.

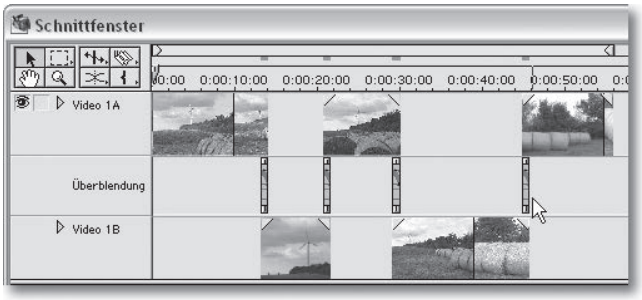


Bild 6.20: Die eingesetzten Blenden

4 Bei gezoomter Ansicht stellen Sie fest, dass Premiere automatisch die Richtung bei jeder Überblendung neu angepasst hat.

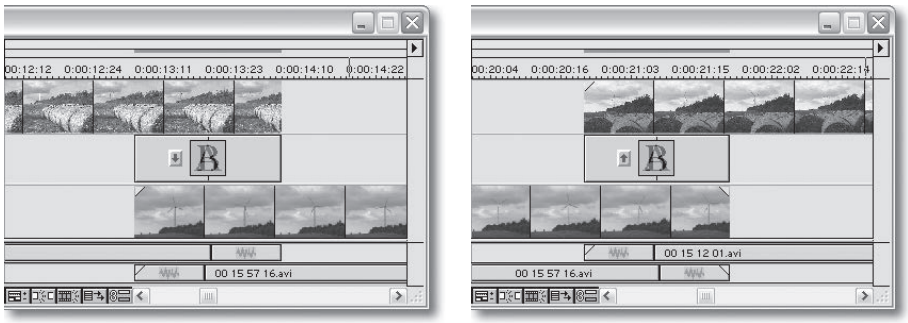


Bild 6.21: Wechsel der Überblendungsrichtung

5 Wenn Sie oben links im Monitorfenster ein Kreuzsymbol sehen, wird der zu rendernde Bereich nicht angezeigt.

Je nach verwendeter Hardware reicht es auch, die ↵-Taste zu drücken, um den Effekt in der Echtzeitvorschau betrachten zu können. Alternativ dazu können Sie auch die Funktion *Schnittfenster/Arbeitsbereich rendern* aufrufen, um die Überblendung zu berechnen.

Danach sehen Sie, dass in der Mitte der Überblendung beide Filmclips jeweils zur Hälfte zu sehen sind. Das rechte Bild zeigt diese Situation.



Bild 6.22: Die Vorschau zeigt die Überblendung noch nicht (links). Rechts ist der Film bereits gerendert

TIPP Über allen Teilen des Films, die berechnet werden müssen, sehen Sie einen roten Balken. Dieser Balken ist unter dem Balken des Arbeitsbereichs angebracht. Sobald der Arbeitsbereich für die Vorschau gerendert wurde, ändert sich die Farbe des Balkens in grün. So haben Sie einen guten Überblick, welche Teile des Films für das „Endprodukt" noch berechnet werden müssen.

6.4 Überblendungseinstellungen anpassen

Bei der weichen Überblendung gibt es keinerlei Optionen. Das ist bei anderen Überblendungen ganz anders – je nach ausgewähltem Überblendungseffekt gibt es eine ganze Menge Möglichkeiten, den Effekt anzupassen.

Beim *Türen*-Überblendungseffekt aus dem Ordner *3D-Bewegung* ist das der Fall. Wie die folgende Abbildung zeigt, gibt es hier eine ganze Menge verschiedener Optionen in dem Dialogfeld.

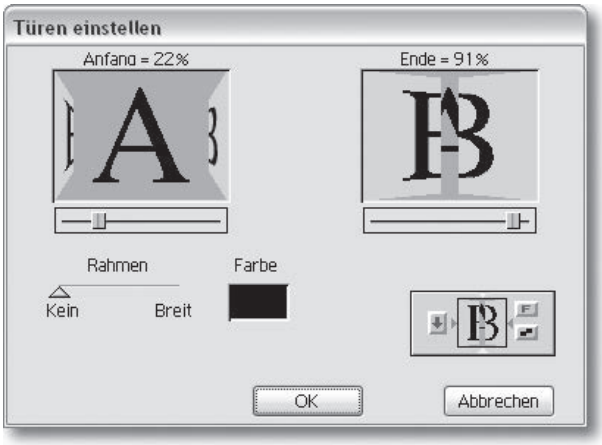


Bild 6.23: Optionen zum Einstellen des Überblendungseffekts

Wenn Sie übrigens im Schnittfenster nah genug an den Überblendungseffekt heranzoomen, werden dieselben Bedienelemente – mit Ausnahme des Rahmens – auch hier angezeigt. Dies sehen Sie im folgenden Bild.



Bild 6.24: Die Bedienelemente im Schnittfenster

Mit dem Heranzoomen ersparen Sie sich das Öffnen des Dialogfelds, das Sie stets mit einem Doppelklick auf das Überblendungseffekt-Miniaturbild aufrufen können. Dieses Verfahren eignet sich besonders für das „schnelle Ändern zwischendurch".

Die Überblendungsoptionen im Einzelnen

Wenn Optionen vorhanden sind, werden sie immer auf dieselbe Art bedient – egal, um welche Überblendung es sich dabei handelt. Im oberen Bereich sehen Sie zunächst die beiden Vorschaubilder.

1 Mit dem Schieberegler können Sie für jedes Vorschaubild einstellen, welche Stelle innerhalb der Überblendung für den Start bzw. das Ende verwendet werden soll. Dabei reichen die Ansichten beider Vorschaubilder jeweils vom Beginn (0 %) bis zum Ende des Effekts (100 %).

Sie können die Vorschaubilder auch zum Vergleich von verschiedenen Überblendungsstadien einsetzen. So können Sie zum Beispiel zwei kurz aufeinander folgende Stellen im Effekt miteinander vergleichen – wie etwa nachfolgend die Position in der Mitte der Überblendung und die bei 60 %. Stellen Sie nach der Begutachtung die Regler wieder auf die Standardwerte ein.



Bild 6.25: Zwei verschiedene Ansichten der Überblendung

2 Bei einigen der Effekte wird ein Rahmen angeboten, der zur Abgrenzung der Filmclips durchaus sinnvoll sein kann. Leider ist die Breite nicht numerisch exakt einstellbar – sie ist nur ungefähr über den Schieberegler einzustellen.

Nachfolgend sehen Sie rechts das Ergebnis der links ausgewählten Rahmenstärke im Monitorfenster.

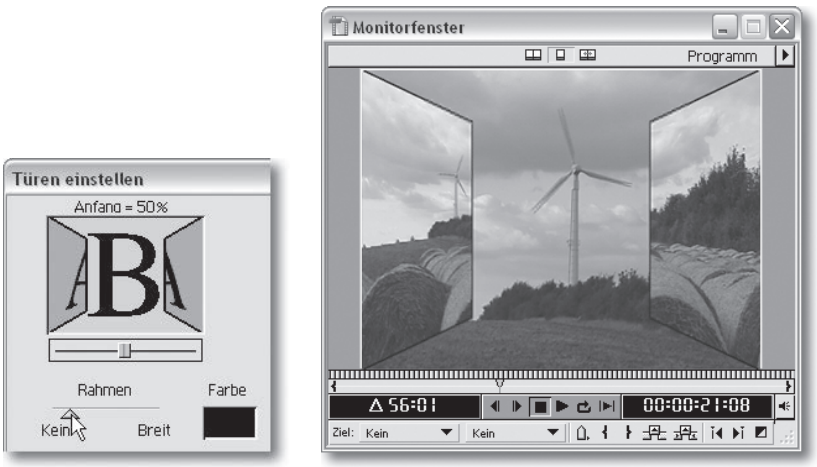


Bild 6.26: Einstellen der Rahmenstärke

3 Die Farbe des Rahmens können Sie in dem Farbwähler verändern, den Sie mit einem Klick auf das Farbfeld öffnen. Falls eine Farbe ausgewählt wurde, die nicht im RGB-Farbmodell enthalten ist, wird rechts ein Warnsymbol angezeigt und eine Alternativfarbe angeboten. Klicken Sie auf das kleine Farbfeld, um diese Alternativfarbe zu übernehmen.



Bild 6.27: Auswahl einer Rahmenfarbe

4 Bei diversen Überblendungen kommt es auf eine Richtung an – so klappt die Tür beispielsweise seitlich auf. Sind auch andere Richtungen möglich, werden rechts in der Bedienungsleiste kleine Pfeile angeboten, um die Richtung zu ändern. Nachfolgend sehen Sie die Variante nach dem Anklicken des unteren Pfeils – dann klappt die Tür nach oben und unten auf.

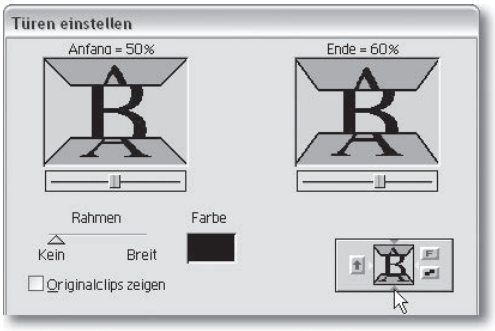


Bild 6.28: Ändern der Bewegungsrichtung

5 Bei schrägen Linien können bildqualitätsmindernde „Treppenstufeneffekte“ entstehen. Um diese zu vermindern, können Sie die Glätten-Option aktivieren. Hier gibt es drei Stufen, zwischen denen Sie durch mehrfaches anklicken der Schaltfläche wechseln können.



Bild 6.29: Einstellen der Kantenglättung

TIPP Für die Kantenglättung gibt es die drei Stufen „Aus“, „Niedrig“ und „Hoch“. Die Einstellungen sind durch die Anzahl der symbolischen Quadrate voneinander zu unterscheiden. Zwei Quadrate bedeuten, dass die Kantenglättung ausgeschaltet ist.

6 Mit der Schaltfläche darüber stellen Sie ein, ob der Effekt vor- oder rückwärts ausgeführt werden soll *F* steht dabei für Forward (vorwärts).

Kehren Sie bei unserem Beispiel die Richtung um, wird der „B“-Filmclip nicht mehr durch den hereinklappenden „A“-Filmclip verdeckt – dann klappt der „B“-Filmclip auf, um so den Blick auf den „A“-Filmclip freizugeben.

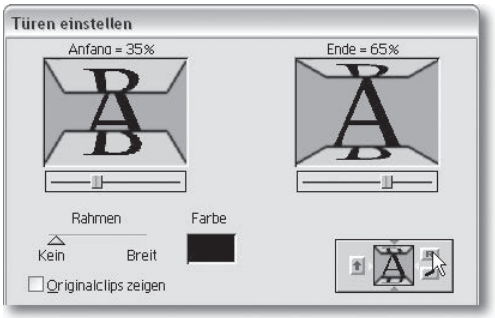


Bild 6.30: Umkehren der Richtung

TIPP Probieren Sie es anhand des Vorschaubilds einmal aus: Die Wirkung ist eine ganz andere als beim blauen Pfeil links neben dem Miniaturbild. Dabei werden die Filme ausgetauscht – hier wird die Richtung umgekehrt.

7 Es gibt Überblendungen, bei denen der Mittelpunkt verschoben werden kann – wie beispielsweise die *Irisblende (rund)* aus dem *Irisblende*-Ordner. Verschieben Sie in diesem Fall den Mittelpunkt im linken Vorschaubild auf die gewünschte neue Position.



Bild 6.31: Verschieben des Mittelpunkts

8 Beim Überblendungseffekt *Ein- und Auszoomen einstellen* aus dem *Zoom*-Ordner kann der Mittelpunkt sowohl im ersten als auch im zweiten Vorschaubild verschoben werden, um so die Richtung des Zoomens zu verändern. Ziehen Sie einen oder beide Mittelpunkte mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position.

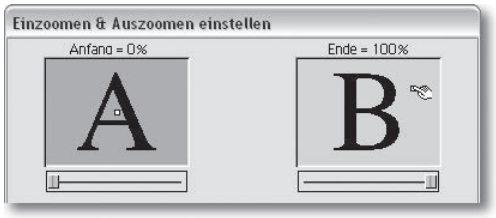


Bild 6.32: Zwei Mittelpunkte lassen sich anpassen

TIPP Es gibt Überblendungen, bei denen Sie in dem kleinen Miniaturbildchen die Wirkung nicht beurteilen können? Kein Problem. „Scrubben" Sie doch einfach in einem der beiden Vorschaubilder. So wird das Verziehen des Schiebereglers mit gedrückter linker Maustaste genannt. Durch schnelleres oder langsameres verziehen des Schiebereglers lässt sich die Geschwindigkeit variieren.

Wann die Einstellungen wo geändert werden sollen

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, um die Einstellungen einer Überblendung anzupassen. Einerseits kann der bereits platzierte Effekt doppelt angeklickt werden – andererseits das Miniaturbild im *Überblendungen*-Palettenfenster.

Wann ist welches der Verfahren das bessere?

- Wenn Sie eine Überblendung grundsätzlich mit neuen Werten versehen wollen – zum Beispiel, um die Kantenglättung zu optimieren – dann sollten Sie die Veränderung im *Überblendungen*-Palettenfenster vornehmen.

  Dort wird die Veränderung nämlich dauerhaft eingestellt. So brauchen Sie bei der späteren Verwendung in weiteren Projekten keine erneute Anpassung mehr vorzunehmen.

  Der Nachteil dieser Variante besteht ebenfalls darin, dass die Veränderungen dauerhaft sind. Sie haben also keinen Zugriff mehr auf die standardmäßig vorgegebenen Einstellungen. Wenn Sie also zu viel „herumexperimentiert" haben, könnte sich dies negativ auswirken.

- Wenn dagegen eine Einstellung nur selten eingesetzt werden soll, ist es sinnvoll, die Anpassung im Schnittfenster vorzunehmen. Dies wird vermutlich die am häufigsten angewendete Variante sein.

  Nachteil ist hierbei lediglich die aufwändigere Änderung von Werten. Wenn an vielen Vorkommnissen dieselben Veränderungen vorgenommen werden sollen, kann dies einige Arbeitszeit in Anspruch nehmen.

TIPP Um dieselben Einstellungen mehrfach im Projekt zu verwenden, können Sie die Überblendung markieren und über das Kontextmenü kopieren. Fügen Sie dann den Effekt an der anderen Stelle im Projekt wieder ein. So lassen sich gleichartige Einstellungen sehr schnell an vielen anderen Stellen im Projekt duplizieren.

6.5 Die unterschiedlichen Überblendungen

Nun wollen wir Ihnen die unterschiedlichen verfügbaren Überblendungen vorstellen. Einige werden dabei nur kurz an einem Beispiel gezeigt – interessante Überblendungen werden wir Ihnen etwas genauer vorstellen.

Falls Sie übrigens eine knappe Information über eine Überblendung erhalten wollen, können Sie das *Informationen*-Palettenfenster aufklappen – dort finden Sie eine kurze Beschreibung der Filterwirkung.

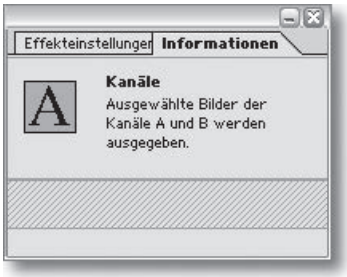


Bild 6.33: Die Beschreibung einer Überblendung

Für unser Beispiel haben wir zwei sehr unterschiedliche Motive ausgesucht, damit die Überblendung gut erkennbar ist. Das erste Bild zeigt dunkle Wolken und das zweite Strohballen. Die Überblendungszeit beträgt zwei Sekunden.

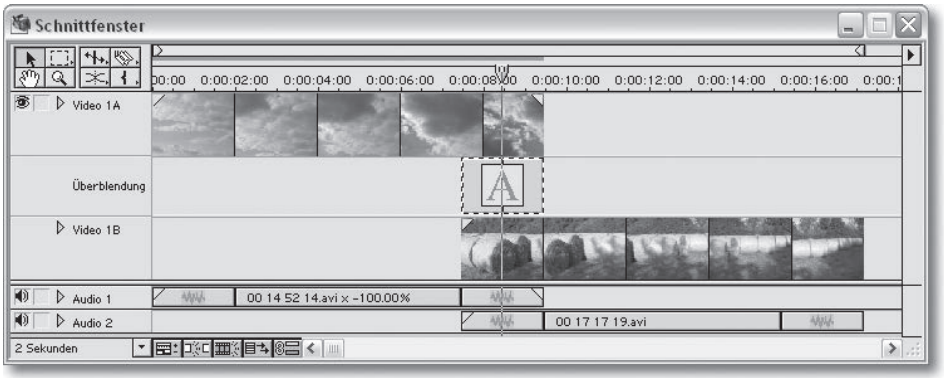


Bild 6.34: Der Aufbau der Überblendung

6.5.1 Der Map-Ordner

Im ersten Ordner gibt es zwei Überblendungen: *Kanäle* und *Luminanz*. Über die *Eigene*-Schaltfläche der *Map*-Überblendung können Sie die Farbkanäle der Filmclips mixen und damit recht skurrile Verfremdungen erreichen.

Die *Luminanz*-Überblendung verwendet die Helligkeitswerte des Ausgangsclips zum Überlagern des Zielfilmclips. Einstellungsoptionen gibt es hier nicht.

Beide Überblendungen sind schwer steuerbar und ermöglichen auch keinen „weichen Übergang“. Es sind eher verfremdende Filter.



Bild 6.35: Die Einstellungen der Map-Überblendung zum Mixen der Farbkanäle



Bild 6.36: Die Map- (links) und die Luminanz-Überblendung

6.5.2 Die QuickTime-Effekte

Hinter den QuickTime-Effekten verbirgt sich eine große Anzahl verschiedener Überblendungseffekte, die im folgenden Dialogfeld verwaltet werden.

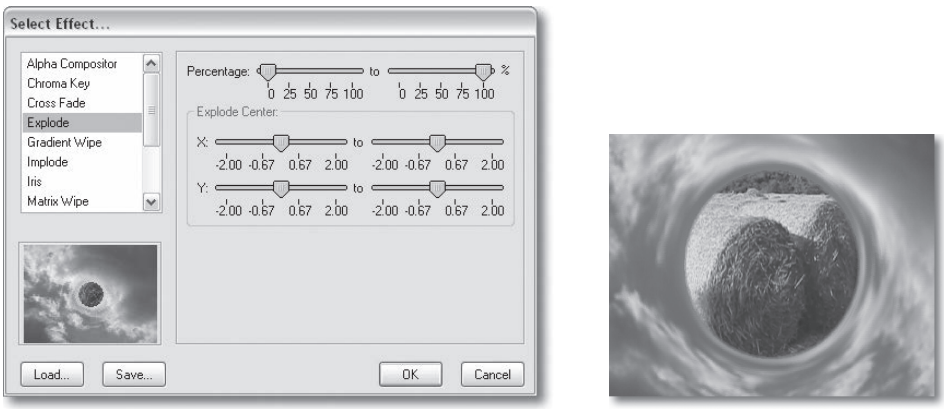


Bild 6.37: Die QuickTime-Effekte und ein Ergebnis (rechts)

6.5.3 Die Zoom-Überblendungen

In diesem Ordner gibt es vier verschiedene Überblendungen, um das zweite Filmbild aus dem ersten „herauszufahren".

Beim *Zoom*-Überblendungseffekt „wächst" der zweite Film aus dem ersten heraus, bis er die endgültige Größe erreicht hat. Beim *Einzoomen & Auszoomen* wird zunächst extrem nah an das erste Filmbild herangezoomt, ehe dann der Wechsel zum anderen Filmclip erfolgt, von dem aus dann zurückgezoomt wird.

Die Überblendung *Zoom (Kästchen)* zeigt in 12 immer größer werdenden Kästchen den zweiten Filmclip. Beim Effekt *Zoom (Spuren)* wird das erste Filmbild in Etappen immer kleiner bis es verschwunden ist und hinterlässt dabei Spuren.

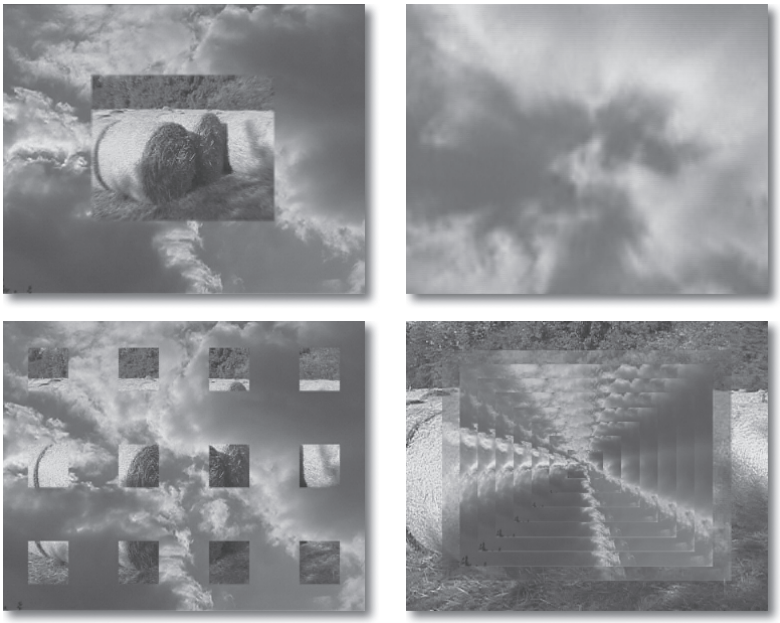


Bild 6.38: Die Zoom-Überblendungen von oben links nach unten rechts: Zoom, Einzoomen & Auszoomen, Zoom (Kästchen) und Zoom (Spuren)

6.5.4 Der Ordner Spezialeffekt

Hier finden Sie sechs verschiedene Effekte. *Drei-D* verwandelt die Filmclips in ein Falschfarbenbild. Der *Direkt*-Überblendungseffekt lässt den zweiten Film ohne Überblendung sofort erscheinen.

TIPP Da der *Direkt*-Überblendungseffekt gar nicht überblendet, kann er beispielsweise verwendet werden, wenn der Inhalt einer unten liegenden Spur zu sehen sein soll. Normalerweise wäre der Inhalt dieser Spur ja dann verdeckt – dies kann der Überblendungseffekt verhindern.



Bild 6.39: Die Überblendung Drei-D (links) und Direkt

Bei der *Versetzen*-Überblendung öffnen Sie mit der *Eigene*-Schaltfläche wieder ein Dialogfeld mit folgenden zusätzlichen Optionen. Der Effekt verwendet die Helligkeitswerte des ersten Filmclips, um den zweiten Filmclip zu verzerren. Je nach Helligkeitswert des ersten Films wird der zweite Film mehr oder weniger stark verzerrt.



Bild 6.40: Optionen zum Verzerren des Filmclips

Mit den abgebildeten Werten entsteht das folgende Ergebnis.



Bild 6.41: Die Versetzen-Überblendung

Bei der *Bildmaske*-Überblendung wird ein Schwarzweißbild verwendet, um den Blick auf den ersten Film freizugeben. Der erste Film ist nur an den schwarzen Stellen der Maske zu

sehen. Über die Schaltfläche *Bild wählen* können Sie ein anderes Bild auswählen. Erstellen Sie beispielsweise mit dem Bildbearbeitungsprogramm Photoshop eine eigene Maske – Premiere unterstützt beim Import alle gängigen Dateiformate.



Bild 6.42: Die voreingestellte Bildmaske

Mit der vorgegebenen Bildmaske erreichen Sie das links abgebildete Ergebnis. Die *Schnitt*-Überblendung entspricht der *Direkt*-Überblendung und lässt keinen rechten Nutzen erkennen. Eventuell können Sie sie als Platzhalter verwenden ...

Die *Struktur*-Überblendung erzeugt das rechts abgebildete Ergebnis. Hier werden die Bilddaten beider Filmclips miteinander vermischt.

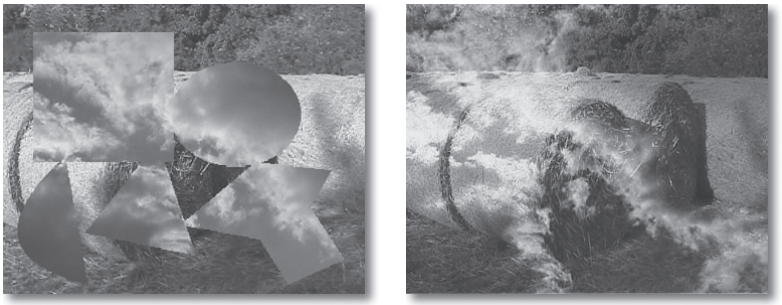


Bild 6.43: Die Bildmaske- und Struktur-Überblendung (rechts)

6.5.5 Der Blende-Ordner

Im *Blende*-Ordner finden Sie fünf verschiedene Überblendungen, um Filmclips ineinander zu überblenden.

Bei der *Additiven Blende* werden die Farbwerte der beiden Filmclips addiert. In der Mitte der Überblendung entsteht dabei das hellste Ergebnis. Bei der *Auflösen*-Überblendung entstehen sehr viele kleine Kästchen, die das bestehende Filmbild auflösen und so die Sicht auf den zweiten Filmclip freigeben.

Bei der *Nicht-additiven Blende* werden die Helligkeitswerte des ersten Filmclips verwendet. An den dunklen Stellen erscheint der zweite Filmclip zuerst – an den hellsten Stellen zuletzt.

Bei der *Beliebig invertieren*-Überblendung wird der erste Film zunächst in willkürlich erscheinenden Kästchen in ein Negativ umgewandelt.

Ist dieses Negativ vollständig, verschwindet es – wieder mit willkürlichen Kästchen – und gibt so den Blick auf den zweiten Filmclip frei. Die *Weiche Blende* haben Sie ja schon zur Genüge kennen gelernt.

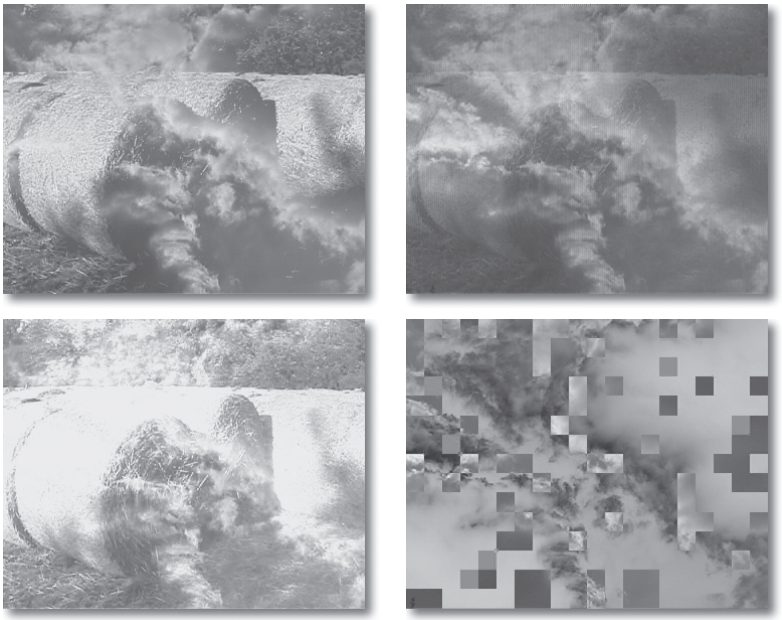


Bild 6.44: Die verschiedenen Blenden. Von oben links nach unten rechts: Additive Blende, Auflösen, Nicht-additive Blende und Beliebig invertieren

6.5.6 Die Wischen-Überblendungen

Die Überblendungen dieser Kategorie sind sehr beliebt. Vielleicht werden deshalb gleich 17 verschiedene Varianten angeboten. Hier erscheinen die zweiten Filme auf verschiedene „Wischarten".

Bei den Überblendungen dieses Ordners werden meist mehrere Optionen zum Wechseln der Richtung angeboten.

So wird bei der *Schiebetüren*-Überblendung der erste Filmclip in der Bildmitte „zerschnitten". Der kontinuierlich breiter werdende Schlitz gibt dann das Bild des darunter liegenden Filmclips frei.

Bei der Überblendung *Bänder (Wischen)* werden Balken mit dem neuen Filmclip von gegenüberliegenden Seiten in das Bild geschoben, bis der erste Filmclip vollständig verdeckt ist.

Die *Schachbrett*-Überblendung baut den zweiten Filmclip auf, indem der Reihe nach von oben links nach unten rechts immer mehr Kästchen erscheinen, bis das gesamte Filmbild verdeckt ist. Bei der Wischen-Variante desselben Effekts sind die Kästchen wesentlich größer und werden zusätzlich von links nach rechts aufgezogen.

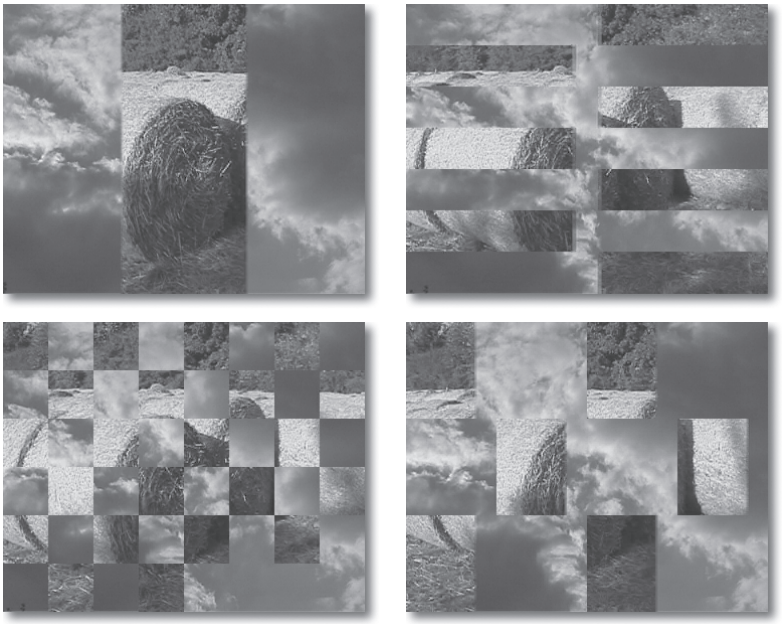


Bild 6.45: Die verschiedenen Wischen-Überblendungen. Von oben links nach unten rechts: Schiebetüren, Bänder (Wischen), Schachbrett, Schachbrett (Wischen)

Bei der *Uhr (Wischen)*-Überblendung bezieht sich die Angabe der Richtung auf den Startpunkt, von dem aus das neue Bild in Uhrzeigerrichtung aufgezogen wird. Neun verschiedene Startpunkte sind möglich.



Bild 6.46: Die Uhr-Überblendung

Spannende Ergebnisse lassen sich mit der *Farbverlauf*-Überblendung erzielen. Auch hier wird wieder ein Graustufenbild als Basis für die Überblendung eingesetzt. Die dunklen Partien des Bilds werden zuerst eingeblendet – die hellen Stellen des Bilds zuletzt.

Außerdem können Sie im Dialogfeld einstellen, wie stark das Bild weichgezeichnet werden soll. Mit den nachfolgend links abgebildeten Einstellungen wird das rechts gezeigte Ergebnis erzielt.

Mit selbst erstellten freien Formen lassen sich hier interessante Überblendungsvarianten erstellen.



Bild 6.47: Die Farbverlauf-Überblendung

Es folgen weitere Überblendungen, bei denen der erste Filmclip „schichtweise" verschwindet und dadurch den zweiten Filmclip freigibt. Die Methode ist jeweils gleich – lediglich die Formen unterscheiden sich.

Die *Inset-Blende* zieht den zweiten Filmclip aus einer Ecke heraus auf, das *Windrad* erzeugt „Strahlen", *Farbkleckse* erklärt sich selbst. Beim *Radialen Wischen* wird der zweite Filmclip beispielsweise von der oberen zur linken Bildkante hin aufgezogen.

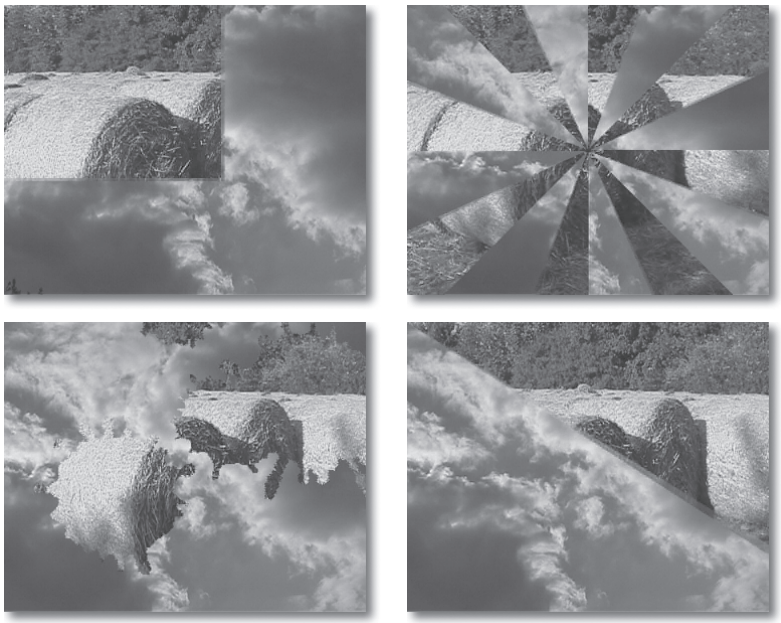


Bild 6.48: Die verschiedenen Wischen-Überblendungen. Von oben links nach unten rechts: Inset-Blende, Windrad, Farbkleckse, Radiales Wischen

Die Option *Beliebige Blöcke* entspricht der bereits vorgestellten Überblendung *Beliebig invertieren* – hier erscheint aber nichts negativ. Es erscheinen so viele Kästchen, bis das Bild gefüllt ist. Beim *Beliebig Wischen* erscheinen die Kästchen von einer Seite und laufen zur gegenüberliegenden Filmbildkante. Die Option *Spirale (Kästchen)* platziert die Kästchen in Spiralform bis der Bildmittelpunkt erreicht ist.

Häufig ist der *Jalousien*-Überblendungseffekt zu sehen. Dabei erscheinen zunächst viele dünne Striche, die sich soweit verbreitern, bis das neue Filmbild vollständig zu sehen ist. Bei der Überblendung *Keil (Wischen)* wird das Bild vom Mittelpunkt einer Kante in zwei Richtungen aufgedreht.

Beim *Wischen* wird das erste Filmbild aus dem Bild herausgezogen, sodass das zweite Filmbild sichtbar wird. Bei der *Wellen*-Option laufen die Kästchen immer abwechselnd von links nach rechts und umgekehrt herunter, bis das Bild vollständig gefüllt ist.

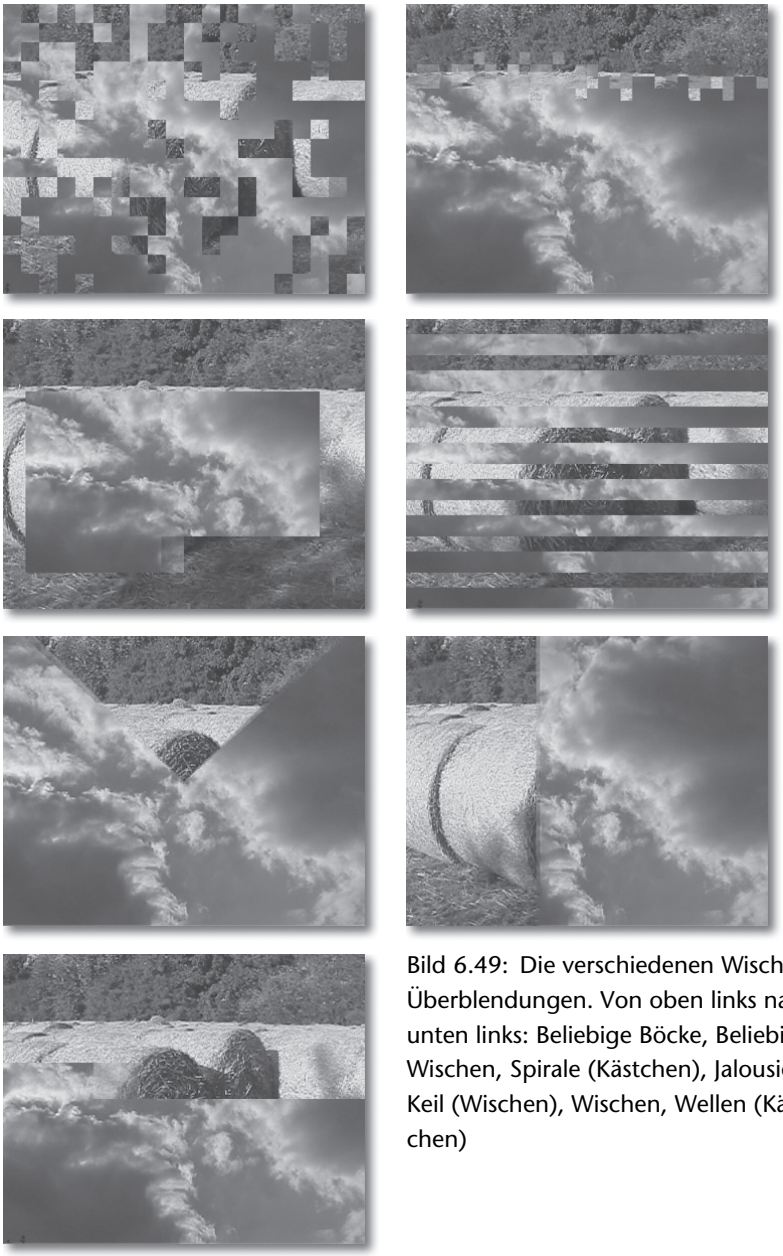


Bild 6.49: Die verschiedenen Wischen-Überblendungen. Von oben links nach unten links: Beliebige Böcke, Beliebig Wischen, Spirale (Kästchen), Jalousien, Keil (Wischen), Wischen, Wellen (Kästchen)

6.5.7 Die Überschieben-Überblendungen

In dieser Rubrik finden Sie 12 Überblendungen, die der vorigen Rubrik ähnlich sind – allerdings mit einem deutlichen Unterschied: bei den zuletzt gezeigten Überblendungen waren beide Bilder jeweils starr. Die Bewegung entstand durch das Verändern der Formen, die das jeweilige Filmbild freigaben. Bei den *Überschieben*-Überblendungen ist dies anders – hier werden die Filmclips selbst bewegt. Zusätzlich kommen die Formen dazu.

Beim Effekt *Bänder (Schieber)* werden Streifen des zweiten Filmclips über den ersten geschoben. Bei *Zusammenziehen (Mitte)* wird das Filmbild viergeteilt. Die vier Teile werden dann in die Mitte geschoben, bis sie verschwunden sind.

Bei der Überblendung *Teilen (Mitte)* funktioniert es genau anders herum – dort werden die Teile in die vier Ecken nach außen geschoben. Beim Übergang *Mehrfaches Drehen* entstehen 16 Teile, die um 360° in das Bild gedreht werden – dabei werden sie bis zur Originalgröße kontinuierlich vergrößert.

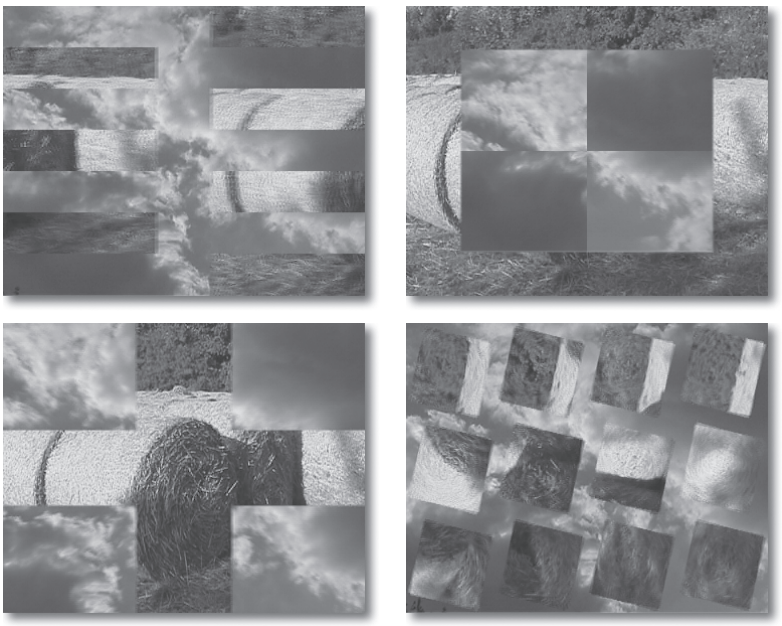


Bild 6.50: Die verschiedenen Überschieben-Überblendungen. Von oben links nach unten rechts: Bänder (Schieber), Zusammenziehen (Mitte), Teilen (Mitte) und Mehrfaches Drehen

Die *Wegschieben*-Überblendung sagt schon aus, was passsiert: Der zweite Filmclip schiebt den ersten aus dem Bild. Beim *Zerschlitzen* „regnet“ der zweite Filmclip ins Bild. Über die *Eigene*-Schaltfläche können Sie die Anzahl der Streifen in einem gesonderten Dialogfeld angeben.

50 ist dabei das Maximum. Das Ergebnis der Standardvorgabe 32 sehen Sie nachfolgend rechts abgebildet.

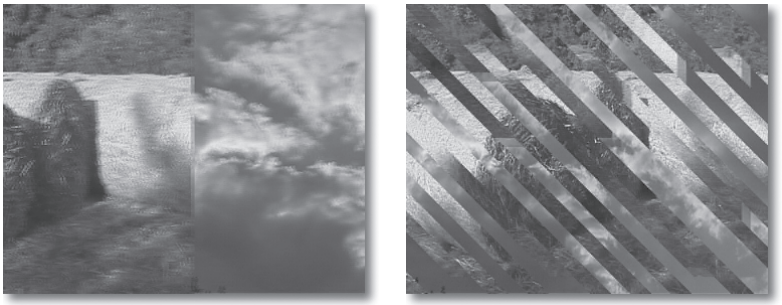


Bild 6.51: Die Überschieben-Überblendungen Wegschieben und Zerschlitzen (rechts)

Auch bei der Überblendung *Überschieben (Kästchen)* können Sie die Anzahl der Bänder festlegen – die Maximalanzahl beträgt hier 32. Hier wird der zweite Filmclip in „Scheiben" geschnitten in das Bild geschoben. Bei *Überschieben (Bänder)* sind die Streifen sehr dünn und unterschiedlich groß.

Beim *Überschieben* wird der zweite Filmclip über den ersten geschoben. Beim *Teilen* entsteht in der Mitte des ersten Filmclips ein Schnitt. Die sich ergebenden Teile werden aus dem Bild geschoben und geben so den Blick auf den zweiten Filmclip frei.

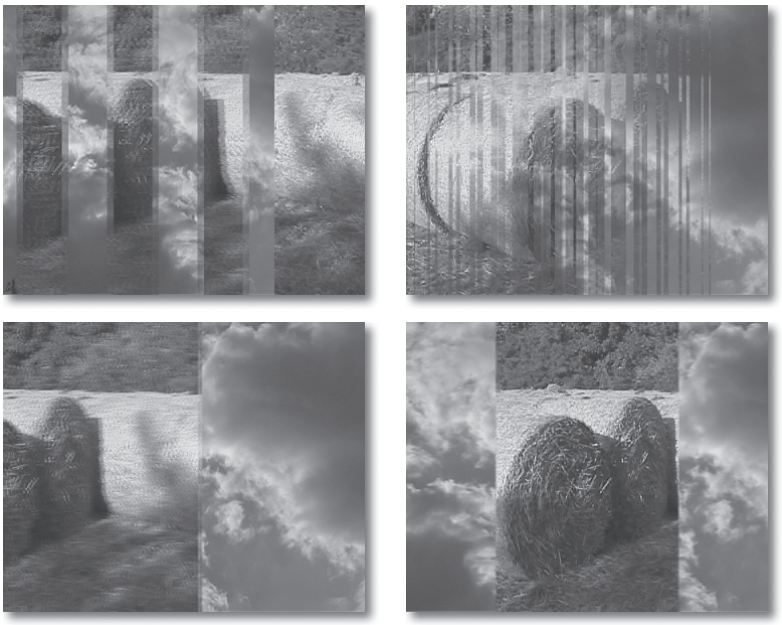


Bild 6.52: Die verschiedenen Überschieben-Überblendungen. Von oben links nach unten rechts: Überschieben (Kästchen), Überschieben (Bänder), Überschieben und Teilen

Beim *Vertauschen* werden beide Bilder nach außen geschoben. Auf der Hälfte der Strecke wird die Reihenfolge vertauscht. Beim letzten Übergang dieser Kategorie – dem *Wirbel* – werden 12 Teile des zweiten Filmclips in sich und insgesamt um 360° ins Bild gedreht.

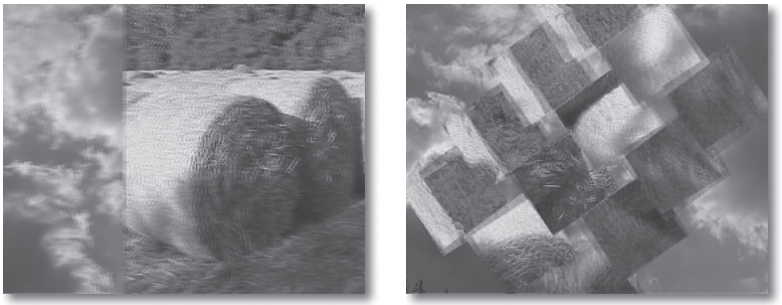


Bild 6.53: Die Überschieben-Überblendungen Vertauschen und Wirbel

TIPP Vielleicht haben Sie Bedenken, wenn Sie sich die Qualität der gerenderten Filmbilder ansehen – sie erscheinen unscharf. Dies ist die so genannte „Motion blur" und eine Qualitätsverbesserung – keine -verschlechterung. Auch aufgenommene reale Bewegungen weisen diesen Effekt auf. Er resultiert daraus, dass während der Belichtungszeit von 1/25stel Sekunde für ein einzelnes Filmbild der aufgenommene Gegenstand seine Bewegung ja fortgesetzt hat. So entsteht die Doppelbelichtung – das Bild ist nicht unscharf, sondern mehrfach belichtet. Durch dieses Verfahren entsteht eine sehr natürlich erscheinende Bewegung. Viele andere Programme bieten diese optimierende Funktion nicht.

6.5.8 Überblendungen Seite aufrollen

Große Tradition bei der Bild- und Filmbearbeitung haben die Effekte der folgenden Kategorie – *Seite aufrollen*. Fünf unterschiedliche Überblendungen werden hier angeboten.

Auch hier gibt es qualitative Unterschiede. Günstigere Programme bieten oft nur eine einfarbige „Rückseite" an, die beim Aufblättern sichtbar wird. Premiere bietet auch Optionen an, bei denen die „Rückseite" des Films während des Blätterns sichtbar wird.

TIPP Das Berechnen der Überblendungen dieser Kategorie nimmt etwas mehr Zeit in Anspruch. Üben Sie sich etwas in Geduld – beim Rendern sind einige sehr aufwändige Berechnungen notwendig.

Die erste Überblendung heißt *Aufrollen (Mitte)*. Dabei wird das Filmbild des ersten Filmclips viergeteilt und zu den Ecken hin aus dem Bild gerollt.

Weitere Optionen sind hier nicht verfügbar. Die Rückseite des Filmclips ist dabei weiß in den entsprechenden Schattierungen, die sich durch den „Lichteinfall" beim Umblättern ergeben. Durch merkwürdige Abdunklungen unter den aufgerollten Ecken sieht dieser Übergang nicht besonders „schick" und auch nicht sehr realistisch aus.

Bei der Überblendung *Seite umblättern* wird die Rückseite des ersten Filmclips angezeigt. Das Ergebnis sieht schon interessanter aus, wie Sie es nachfolgend rechts abgebildet sehen. Bei dieser Überblendung können Sie die Ecke variieren, in die das Filmbild aufgerollt werden soll.

Die Überblendung *Seite aufrollen* entspricht der vorherigen Funktion – hier wird aber eine weiße Rückseite angezeigt. Beim Herausschälen wird der viergeteilte erste Filmclip zu den Ecken hinausgerollt. Die letzte Überblendung rollt den ersten Filmclip als eine Rolle aus dem Bild.

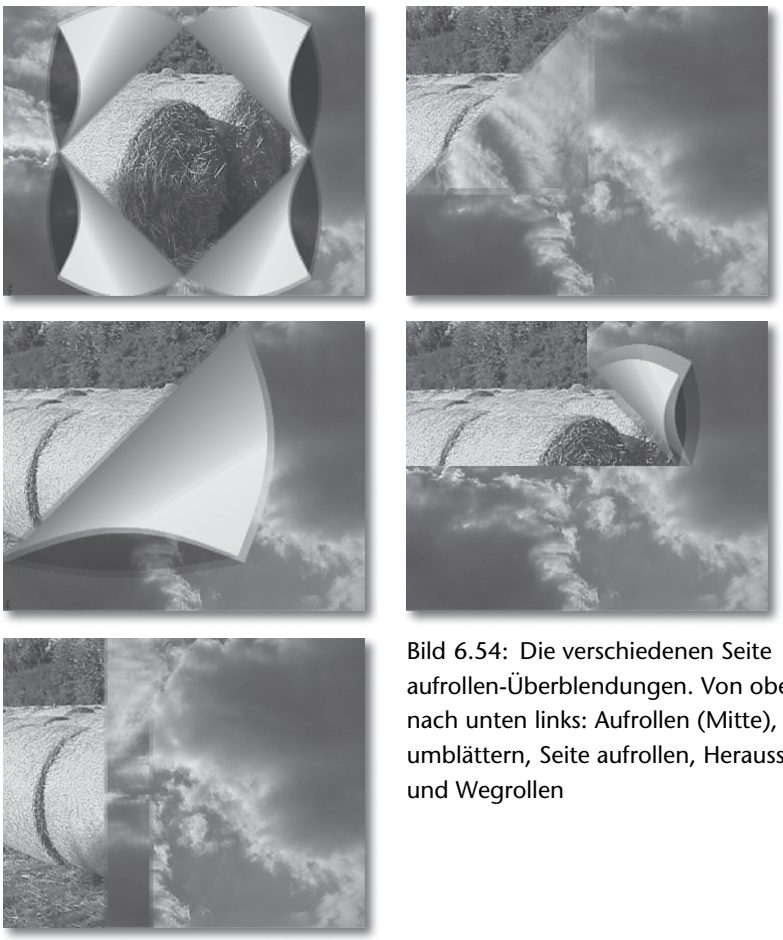


Bild 6.54: Die verschiedenen Seite aufrollen-Überblendungen. Von oben links nach unten links: Aufrollen (Mitte), Seite umblättern, Seite aufrollen, Herausschälen und Wegrollen

6.5.9 Die Überblendungen 3D-Bewegung

In diese Rubrik sind elf recht komplexe Überblendungen enthalten, bei denen Räumlichkeit dazukommt. Die Filmclips werden hier auf unterschiedliche Art „im Raum" gedreht oder bewegt.

Bei der Überblendung *Würfel (drehen)* sind zwei Seiten eines fiktivien Würfels mit dem Filmclip belegt zu sehen. Der zweite Filmclip wird dabei hineingedreht, bis der erste Filmclip verschwunden ist.

Beim *Vorhang* wird der erste Filmclip wie ein Theatervorhang aufgezogen, sodass der zweite Filmclip sichtbar wird. Bei der *Türen*-Überblendung klappt der zweite Filmclip zweigeteilt nach vorne und verdeckt so den Blick auf den ersten Filmclip.

Beim *Auffalten* wird der erste Filmclip mehrfach zusammengefaltet, bis er verschwunden ist.

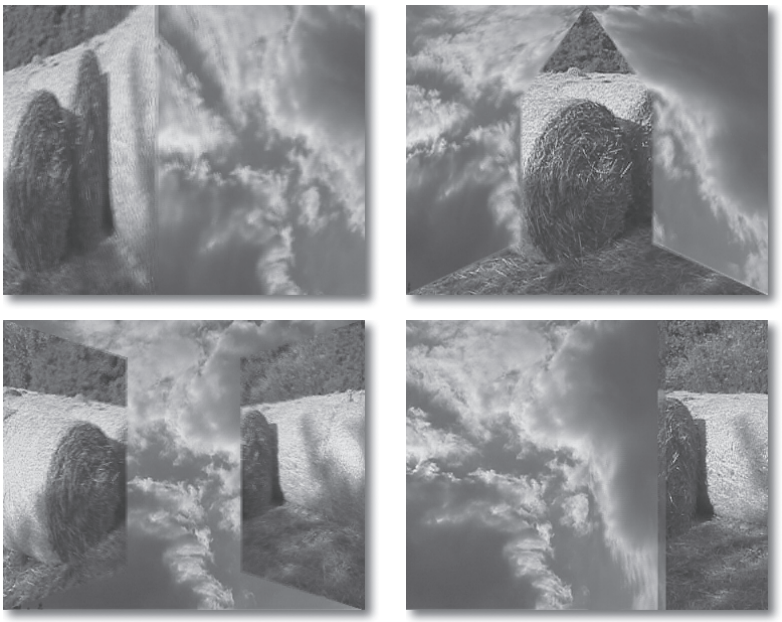


Bild 6.55: Die verschiedenen 3D-Bewegung-Überblendungen. Von oben links nach unten rechts: Würfel (Drehen), Vorhand, Türen und Auffalten

Bei der *Umdrehen*-Überblendung wird ein einfarbiger Hintergrund sichtbar. Die Farbe des Hintergrunds können Sie frei wählen. Verwenden Sie dazu das Farbfeld in dem Dialogfeld, das über die *Eigene*-Schaltfläche geöffnet wird. Außerdem können Sie hier vorgeben, ob das Bild in maximal acht Streifen zerschnitten werden soll.



Bild 6.56: Der Umdrehen-Überblendungseffekt mit den verfügbaren Optionen

Bei der Bewegungsoption kann der zweite Filmclip auf schwungvolle Art im Bild erscheinen. Mit der *Eigene*-Schaltfläche können Sie eine PMT-Datei mit einer gespeicherten Bewegungseinstellung von der Festplatte laden. Premiere liefert im Verzeichnis *Motion* 13 solcher Bewegungen mit. Die Einstellung *Bounce_In.pmt* führt zum nachfolgend abgebildeten Ergebnis.

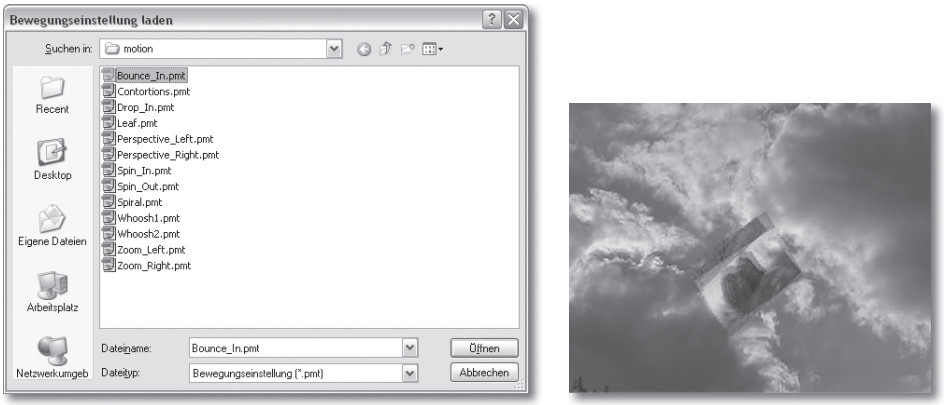


Bild 6.57: Ein eigener Bewegungsverlauf

Beim *Drehen* wird der zweite Filmclip von der Bildmitte eingedreht. Beim *Einschwingen* klappt der zweite Filmclip von hinten ein. Beim *Ausschwingen* wird er von vorn in das Bild geklappt.

Beim *Herausdrehen* wird der erste Filmclip kontinuierlich gedreht und dabei immer kleiner bis er in der Filmbildmitte verschwindet.

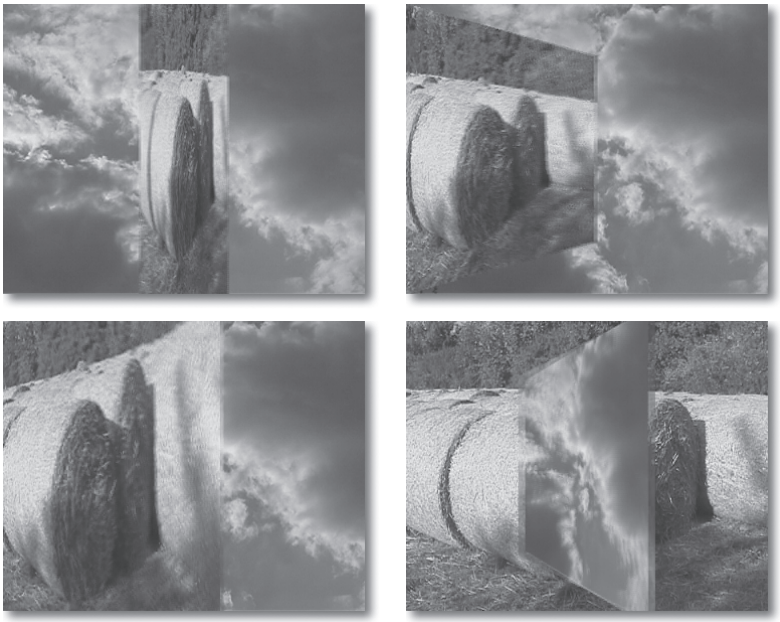


Bild 6.58: Die verschiedenen 3D-Bewegung-Überblendungen. Von oben links nach unten rechts: Drehen, Einschwingen, Ausschwingen und Herausdrehen

Mit der *Wegdrehen*-Überblendung dreht das zweite Filmbild von der Mitte her über den ersten Filmclip. Diese letzte 3D-Bewegung sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Bild 6.59: Der Wegdrehen-Überblendungseffekt

6.5.10 Die Dehnen-Überblendungen

Bei den folgenden fünf Überblendungen werden die Pixel des Filmbildes in der Höhe und Breite verzerrt. Auch außergewöhnliche Verformungen werden hier angeboten.

So verformt sich bei der ersten Überblendung das Bild zu einem *Trichter* und verschwindet dann in diesem. Beim *Überziehen* wird aus einer extremen Naheinstellung aus dem Bild heraus gezoomt, bis es vollständig zu sehen ist. Beim *Dehnen* ist das Filmbild zunächst ganz schmal und wird dann auf das Normalmaß „gezogen".

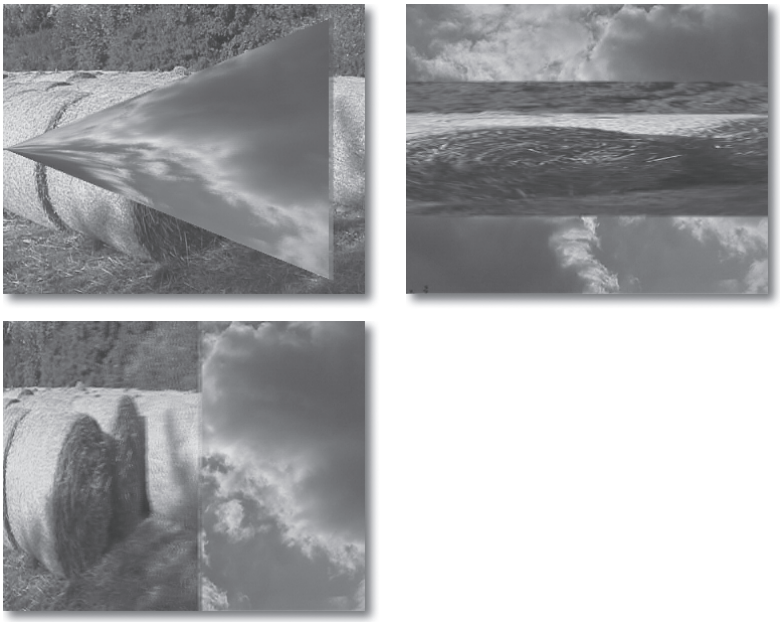


Bild 6.60: Die verschiedenen Dehnen-Überblendungen. Von links oben: Trichter, Überziehen und Dehnen

Bei der *Hineinziehen*-Überblendung haben Sie die Möglichkeit die Anzahl der Streifen vorzugeben – die Maximalanzahl beträgt hier 1.000.

Diesen Wert werden Sie aber wohl eher selten einsetzen. Mit dem Standardwert „1“ ergibt sich das nachfolgend rechts gezeigte Ergebnis – der zweite Filmclip „schwingt“ seitlich in das Bild hinein.



Bild 6.61: Die Hineinziehen Überblendung

Der letzte Effekt dieser Kategorie – *Dehnen & Stauchen* – staucht den ersten Filmclip im selben Maß zusammen, wie der zweite Filmclip auseinander gezogen wird.



Bild 6.62: Die Überblendung Dehnen & Stauchen

6.5.11 Die Irisblende-Überblendungen

In der letzten Rubrik werden sieben verschiedene Überblendungen angeboten. Die Effekte ähneln denen der Wischen-Rubrik – auch hier sind die Bilder statisch und werden durch verschiedene Formen freigegeben.

Bei einigen dieser Überblendungen kann der Mittelpunkt des Effekts frei festgelegt werden. Standardmäßig gehen alle Effekte vom Bildmittelpunkt aus.

Die *Irisblende (Plus)* hat ihren Namen von der Form eines Pluszeichens, das sich beim Aufziehen ergibt. Der erste Filmclip wird viergeteilt. Die vier Teile werden zu den Bildecken hin aufgezogen, sodass der zweite Filmclip sichtbar wird.

Bei der *Irisblende (Diamant)* ergibt sich eine Rautenform – daher der Name. Die Raute zieht den zweiten Filmclip auf, bis der erste vollständig bedeckt ist. Sicherlich ahnen Sie schon, welche Formen sich bei den Blenden *Irisblende (Kreuz)*, *Irisblende (Rund)* und *Irisblende (Rechteckig)* ergeben ...

Hierbei wird jeweils der zweite Filmclip über dem ersten aufgezogen, bis dieser vollständig verdeckt ist.

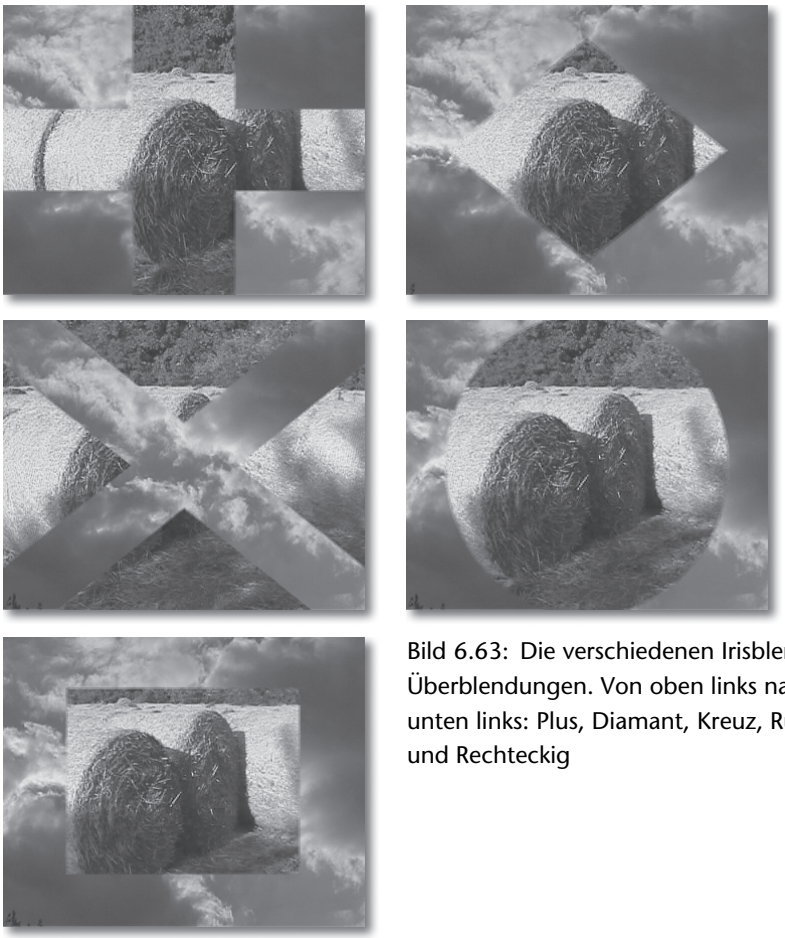


Bild 6.63: Die verschiedenen Irisblende-Überblendungen. Von oben links nach unten links: Plus, Diamant, Kreuz, Rund und Rechteckig

Bei der Überblendung *Irisblende (Formen)* haben Sie die Möglichkeit, im folgenden Dialogfeld drei verschiedene Formen zu erstellen. Die Anzahl der Formen wird über die Regler *Horizontal* und *Vertikal* eingestellt.

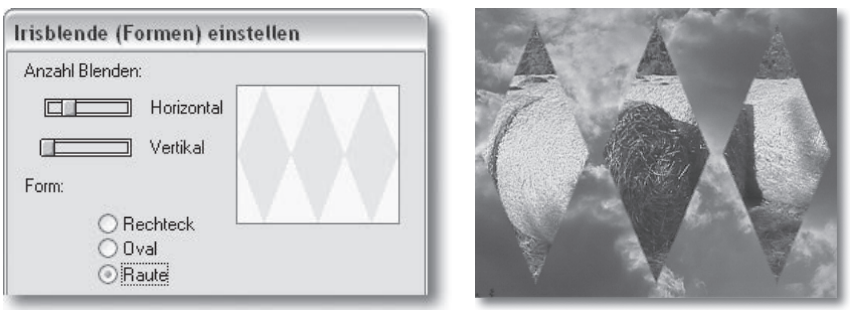


Bild 6.64: Freie Formen verwenden

Die letzte Überblendung dieser Kategorie erzeugt die Form eines Sterns. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.



Bild 6.65: Die Sternform der Irisblende

Ideen zum Abschluss

Nach der Vorstellung der vielen, interessanten Überblendungseffekte auch hier noch einmal der Hinweis: Gehen Sie sparsam mit den Effekten um! Der Betrachter Ihres Films wird sonst davon erschlagen.

Eine sinnvolle Anwendung mehrerer Überblendungseffekte könnte beispielsweise eine Diaschau sein. Nehmen wir an, Sie haben eine Menge Fotos, die in Filmform präsentiert werden sollen. Hier könnten Sie zum Beispiel abwechselnd Überblendungseffekte einer Rubrik verwenden. Vielleicht erscheint das erste Foto von links – das zweite von oben und so weiter.

Innerhalb einer Diaschau – oder eines Films – sollten Sie möglichst keine zu unterschiedlichen Überblendungen verwenden. Eine 3D-Drehung neben einem Wischen-Effekt erscheint eher trivial. Beachten Sie, dass der Effekt zum Motiv passen muss. Wischeffekte sind für eine Diaschau gut geeignet. 3D-Effekte eher für einen Science-Fiction-Film.

Viel Spaß beim Experimentieren mit den Überblendungen!

7 Filmclips animieren und Transparenzen einsetzen

Videoclips oder Standbilder können innerhalb des Films bewegt werden – das hatten Sie ja beispielsweise schon bei der *Bewegung*-Überblendung aus dem Ordner *3D-Bewegung* kennen gelernt. Premiere bietet aber eine weit präzisere Funktion zur exakten Steuerung von Filmclips an. Diese wollen wir Ihnen in diesem Kapitel näher vorstellen. Außerdem wollen wir Ihnen bei dieser Gelegenheit auch die Möglichkeit näher bringen, Bildteile transparent zu gestalten. Damit lassen sich nämlich spannende Ergebnisse erzielen.

7.1 Der Bewegungseditor

Wenn Sie einen Filmclip im Schnittfenster markiert haben, erscheinen Einträge im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster. Befindet sich der Filmclip auf einer der Video 1-Spuren, wird der Eintrag *Bewegung* verfügbar. Klicken Sie auf den *Setup*-Eintrag.

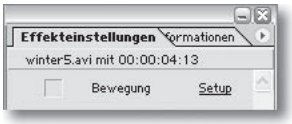


Bild 7.1: Das Effekteinstellungen-Palettenfenster

Damit wird der Bewegungseditor geöffnet.

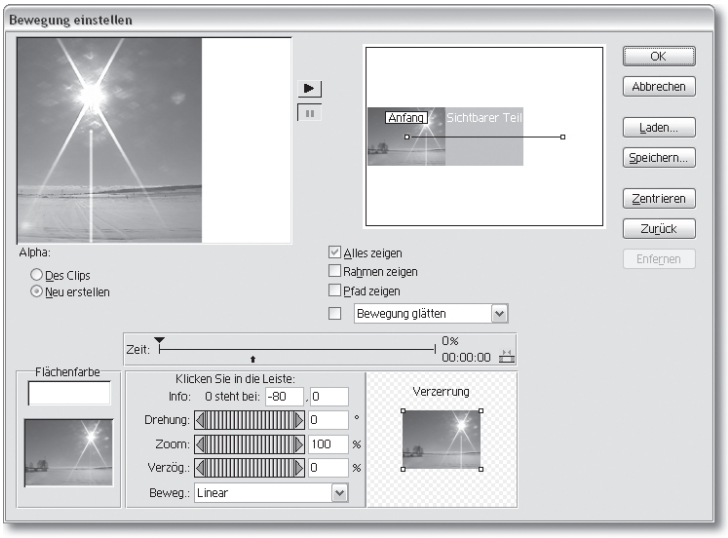


Bild 7.2: Der Bewegungseditor

7.2 Die Transparenz-Einstellungen

Wenn sich der markierte Filmclip in einer der Überlagerungsspuren – beispielsweise der *Video 2*-Spur – befindet, wird ein zweiter Eintrag im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster angezeigt: *Transparenz*.

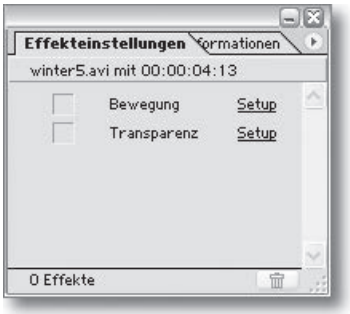


Bild 7.3: Der Transparenz-Eintrag

Hier können Sie über die *Setup*-Funktion das folgende Dialogfeld öffnen, in dem Sie die Transparenzeinstellungen vornehmen können.

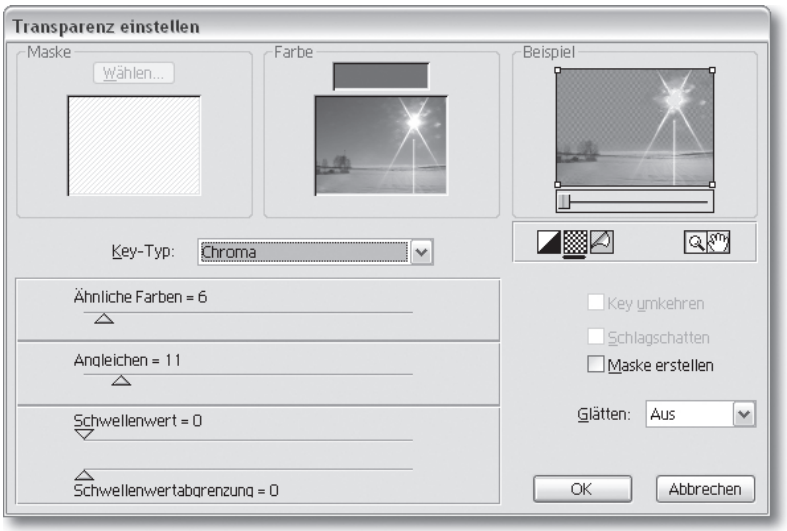


Bild 7.4: Das Dialogfeld Transparenz einstellen

TIPP Transparenzen sind nur bei Überlagerungsspuren möglich. Standardmäßig wird eine Überlagerungsspur angeboten – die *Video 2*-Spur. Sie können jederzeit weitere Überlagerungsspuren einfügen. Maximal dürfen 99 Spuren (inklusive der beiden Video 1-Spuren) vorhanden sein. Um neue Spuren einzublenden, verwenden Sie aus dem Pfeilmenü des Schnittfensters die Funktion Neue *Videospur hinzufügen*. Sollen mehrere Spuren auf einmal eingefügt werden, ist die *Spuroptionen*-Funktion die richtige Wahl.

7.3 Filmclips animieren

Im folgenden Workshop soll ein Filmclip animiert werden. Die Animation soll den Hauptfilm überlagern.

1 Fügen Sie die betreffenden Filmclips in das Schnittfenster ein. Der Hauptfilm wird dabei in die *Video 1A*-Spur eingefügt – der zu animierende Filmclip in die *Video 2*-Spur. So sollte sich die folgende Anordnung ergeben.

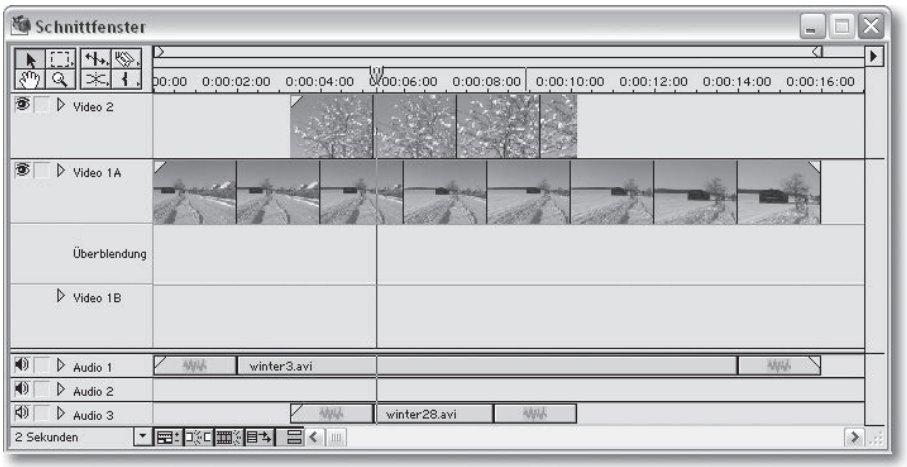


Bild 7.5: Die importierten Filmclips

2 Beachten Sie, dass der Synchronisierungsmodus ausgeschaltet ist. Sie erreichen dies über die letzte Schaltfläche in der Fußzeile. Markieren Sie dann mit dem Auswahl-Werkzeug den Ton der Filmclips in der *Video 2*-Spur.

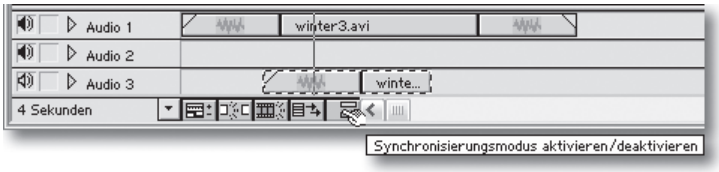


Bild 7.6: Markieren des Audioclips bei deaktiviertem Sychronisierungsmodus

3 Verwenden Sie die Entf-Taste, um den Audioclip zu löschen. Er wird nicht benötigt – es soll nämlich nur der Ton des Hauptfilms zu hören sein. So ergibt sich die folgende neue Situation.

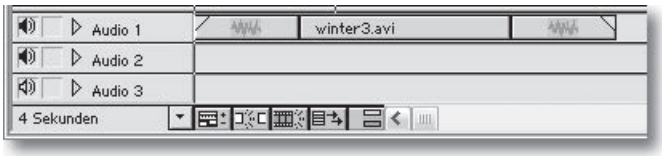


Bild 7.7: Der Audioclip wurde gelöscht

4 Um eine Bewegung einzufügen, markieren Sie den Filmclip in der *Video 2*-Spur und rufen Sie aus dem *Effekteinstellungen*-Palettenfenster die *Setup*-Funktion der Bewegung auf.

Der Bewegungseditor lädt eine Standardbewegung, bei der das Filmbild von links nach rechts durch das Bild „fährt".

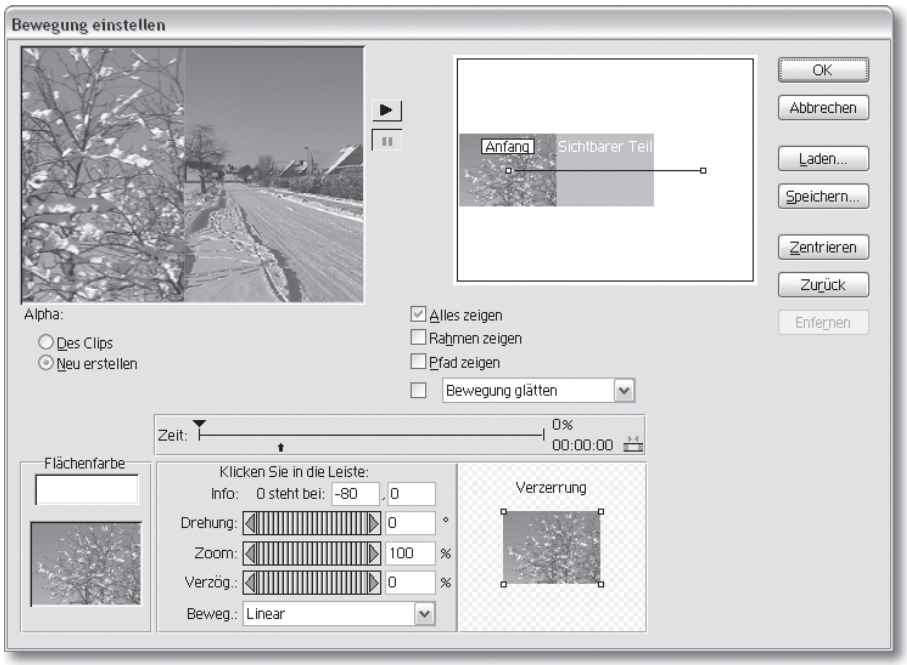


Bild 7.8: Die Standardbewegung

5 Der obere Teil des Fensters ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Links wird die Vorschau angezeigt und rechts wird die Bewegung symbolisch dargestellt. Um die Vorschau anzusehen, aktivieren Sie die Play-Schaltfläche neben dem linken Vorschaubild.

Im unteren Bereich können die Werte der Bewegung angepasst werden. Auf der rechten Seite finden Sie unter anderem Schaltflächen zum Laden und Speichern der Bewegungen.

6 Premiere liefert 13 Standardbewegungen mit, die Sie im Verzeichnis *Motion* finden. Dieselben Bewegungen können Sie übrigens auch für die *Bewegen*-Überblendung einsetzen.

Um einen Überblick über die Möglichkeiten des Bewegungseditors zu gewinnen, können Sie sich die mitgelieferten Bewegungen der Reihe nach ansehen. Es sind einige sehr interessante Varianten dabei.

Wenn Sie eine sehr komplexe Bewegung ansehen wollen, probieren Sie doch einmal die Datei *Contortions.pmt* aus. Hier sind alle Möglichkeiten der Verzerrung, Skalierung und Rotation an einem Bewegungspfad zu erkennen. Der Aufbau ist im rechten Vorschaubereich gut nachvollziehbar.

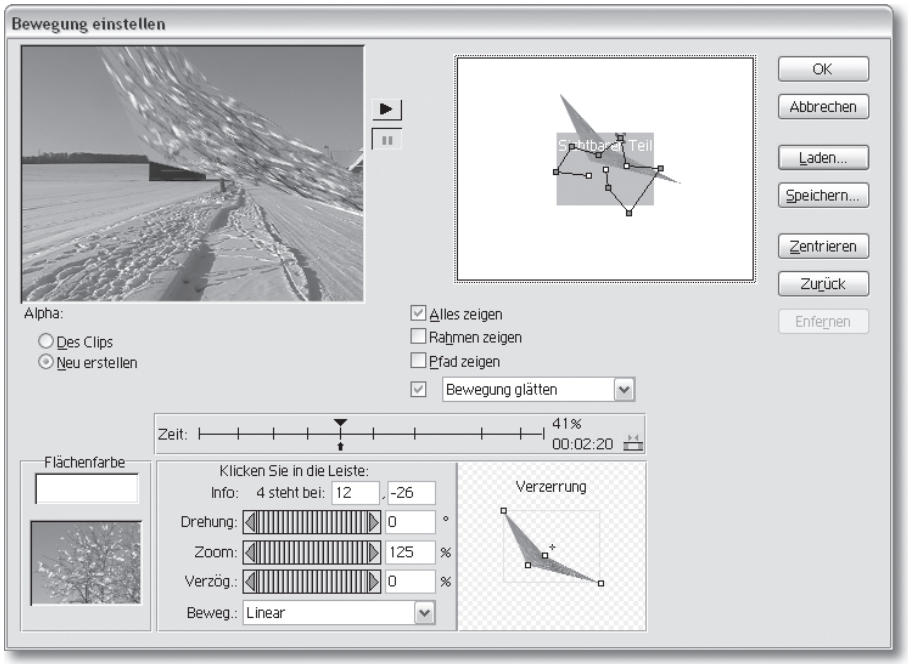


Bild 7.9: Eine komplexe Bewegung

7.3.1 Eine eigene Bewegung erstellen

Wir wollen nun, ausgehend von der standardmäßig vorgegebenen Bewegung, einen eigenen Bewegungspfad erstellen. Der Bewegungspfad beschreibt den Weg, den das Filmbild vollzieht. Er wird durch verschiedene Schlüsselbilder – so genannte Keyframes – definiert.

Die Einstellungen der Keyframes werden im so genannten Bewegungsschnittfenster vorgenommen. Standardmäßig gibt es hier zunächst einmal zwei Keyframes: eins für den Anfang und eins für das Endbild.

Unten rechts in diesem Bereich finden Sie eine Schaltfläche, mit der Sie festlegen können, ob die Zeitangabe in Bezug auf den aktiven Filmclip oder auf die Dauer des Gesamtfilms angezeigt werden soll. Bei der nachfolgend abgebildeten Einstellung bezieht sich die Zeitangabe auf den aktuellen Filmclip.

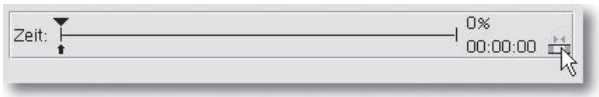


Bild 7.10: Das Bewegungsschnittfenster

Um den aktuellen Film zu betrachten, können Sie den Pfeil unter der Zeitachse mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

1 Um ein Schlüsselbild auszuwählen, klicken Sie entweder auf die Zeitachse oder in das Vorschaubild – dort werden die Keyframes mit Kästchen angezeigt. Ein ausgestreckter Zeigefinger symbolisiert die Auswahlmöglichkeit. Wählen Sie so das erste Schlüsselbild aus.

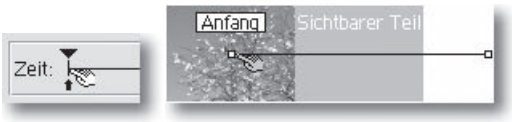


Bild 7.11: Auswahl eines Keyframes

2 Das ausgewählte Keyframe erkennen Sie an einem Markierungsrahmen im Vorschaubild. Nach der Auswahl des Keyframes werden dessen Eigenschaften im unteren Bereich angezeigt.

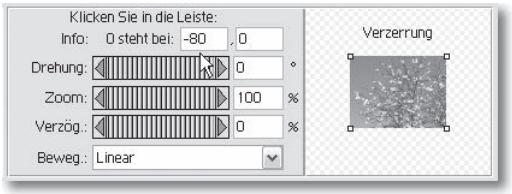


Bild 7.12: Die verfügbaren Eigenschaften

Folgende Veränderungen können Sie vornehmen:

- Im *Info*-Bereich wird die horizontale und vertikale Position des Bilds angegeben, wobei sich der erste Wert auf die horiziontale Ausrichtung bezieht. Da der Mittelpunkt des Filmbilds für die Positionsangabe maßgeblich ist, bedeutet die Eingabe von 0,0, dass das Filmbild exakt in der Mitte positioniert ist.

TIPP Bei der Bestimmung der Position ist Rechenarbeit angesagt. Die Werte beziehen sich nämlich auf die Größe des Vorschaubilds (60 x 80 Pixel). Sie müssen daher bei einer pixelgenauen Positionierung die Werte auf die Filmbildgröße umrechnen. Bei einer Filmbildgröße von 720 x 576 Pixeln bedeutet der Wert „80“ eine Verschiebung um 720 Pixel. Jede Erhöhung um den Wert „1“ verschiebt demnach das Bild um 9 Pixel. Wenn das Bild um einen Pixel verschoben werden soll, ist daher die Eingabe des Werts 0,11 nötig – kompliziert, nicht wahr?

- Mit dem *Drehung*-Wert kann das Filmbild gedreht werden. Positive Werte drehen das Bild im – negative entgegen – dem Uhrzeigersinn.
- Mit dem *Zoom*-Wert wird das Filmbild skaliert. Hier sind Werteingaben bis maximal 500 % möglich. Werte über 100 % vergrößern das Filmbild, unter 100 % wird es verkleinert.
- Die *Verzögerung* legt fest, wie lange der Filmclip angehalten werden soll. Die Angabe wird prozentual zur Filmcliplänge angegeben. Der Verzögerungswert darf dabei nicht größer sein, als der Abstand zum folgenden Schlüsselbild.

- Im *Bewegen*-Listenfeld legen Sie fest, wie die Bewegung zum nächsten Keyframe erfolgen soll. Die Option *Schneller* kann sich beispielsweise beim Heranzoomen vorteilhaft auswirken – die Option *Langsamer* dagegen beim Verkleinern eines Filmclips.
- Im Vorschaubild können die Eckpunkte des Bilds zum Verzerren verwendet werden. Damit lassen sich recht skurrile Formen erzeugen, wie es ja bei der Beispielbewegung *Contortions.pmt* zu erkennen war. Klicken Sie zum Verzerren einen der Markierungspunkte an und verschieben Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf die neue Position.

3 Einige der Veränderungen können Sie auch einfach per Drag & Drop im Vorschaubild durchführen. Markieren Sie zunächst das erste Filmbild und geben Sie einen Zoomwert von 5 % im Eingabefeld ein. Die neue Position soll dann im Vorschaubild verändert werden.

Klicken Sie den Markierungspunkt an und verschieben Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste an die abgebildete Position. Da das Bild beim Verschieben im linken Vorschaubild angezeigt wird, haben Sie eine Orientierung über die neue Position. Das Bild soll aus dem Baum „herausfahren".

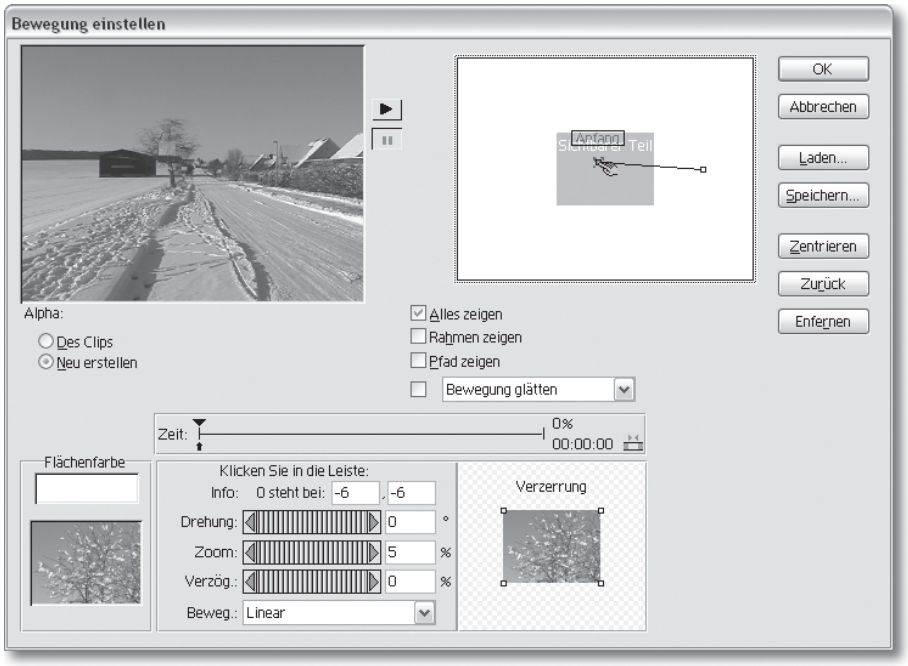


Bild 7.13: Umpositionieren des ersten Filmbilds

4 Um anschließend das zweite Keyframe anzupassen, markieren Sie dieses im rechten Vorschaubild. Da hier das Endbild in der Originalgröße zentriert angezeigt werden soll, können Sie einfach die *Zentrieren*-Schaltfläche in der rechten Schaltflächenleiste verwenden. Damit werden beide Positionswerte auf 0 zurückgesetzt. Der Zoom-Wert braucht nicht angepasst zu werden, da er in diesem Keyframe bereits auf die Originalgröße 100 % eingestellt ist.

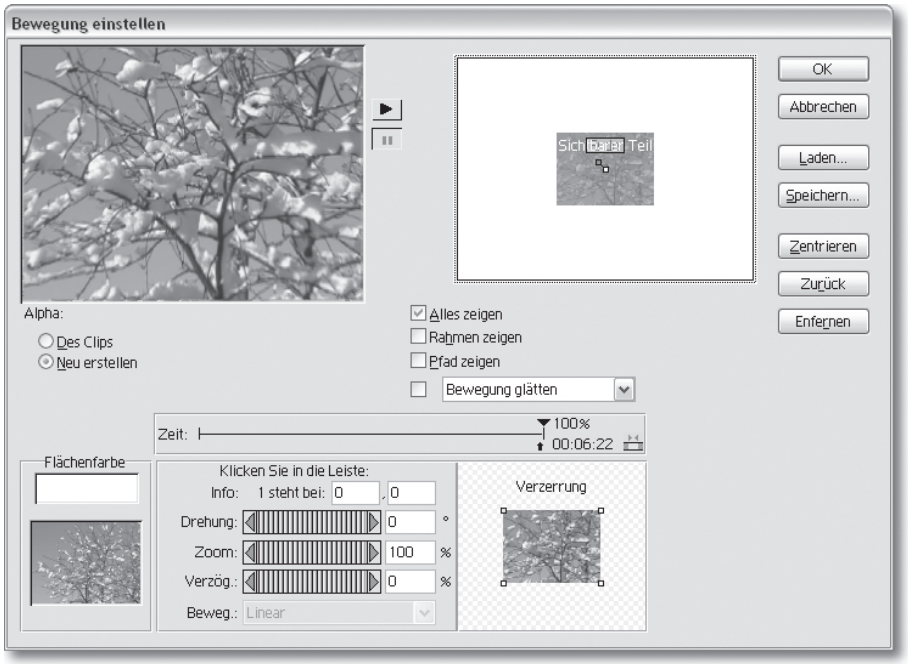


Bild 7.14: Versetzen des Endbilds

TIPP Im Vorschaubild wird ein rot und ein weiß gefülltes Quadrat angezeigt. An der roten Füllung erkennen Sie, dass beim ersten Keyframe ein Zoom eingesetztwurde. Keyframes mit einem Zoomwert von 100 % werden weiß gefüllt dargestellt.

Neue Keyframes erstellen

Mit diesen beiden, fertig gestellten Keyframes wandert das Bild geradlinig vom ersten zum zweiten Keyframe – dabei verändert es die Größe von 5 auf 100 %. Sie können weitere Keyframes hinzufügen, um die Bewegung interessanter zu gestalten.

1 Um ein neues Schlüsselbild zu erstellen, können Sie beispielsweise in das Vorschaubild klicken. Da in unserem Beispiel die beiden bestehenden Keyframes aber sehr dicht beieinander liegen, ist dieses Verfahren nicht empfehlenswert.

Klicken Sie stattdessen oberhalb der Zeitachse auf die Position, an der das neue Schlüsselbild eingefügt werden soll. In unserem Beispiel ist dies ungefähr in der Mitte der Zeitachse. An der angeklickten Stelle wird dann als Symbol für ein neues Schlüsselbild ein senkrechter Strich angezeigt. Die nachfolgende Abbildung zeigt diese neue Situation.



Bild 7.15: Ein neues Schlüsselbild

2 Nach dem Erstellen des Schlüsselbilds werden die Eingabefelder wieder verfügbar. Sie werden nämlich nur bei Schlüsselbildern angezeigt. Sie sehen, dass hier automatisch der Zoomwert an das neue Bild angepasst wurde. In der Mitte der Zeitachse beträgt der Zoomwert 51 %. Auch die Positionswerte wurden an die Zwischenphase angepasst.

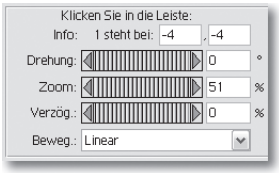


Bild 7.16: Die automatisch angepassten Werte

3 In unserem Beispiel soll der Filmclip nun nach oben rechts verschoben werden. Diese Aufgabe können Sie mit den Pfeiltasten am leichtesten erledigen. Mit jedem Tastendruck wird das Bild um einen Pixel verschoben. Wenn Sie zusätzlich die ⇧-Taste gedrückt halten, wird es um 5 Pixel verschoben.

Verschieben Sie auf diese Art das Filmbild um 10 Pixel nach oben und um 15 Pixel nach rechts, sodass sich folgende Anordnung ergibt. Beachten Sie, dass bei der Verwendung der Pfeiltasten der Fokus nicht auf den Schaltflächen liegt. Dann wechseln Sie nämlich zur nächsten Schaltfläche. Mit einem Klick in die Zeitachse wird der Fokus verlegt.

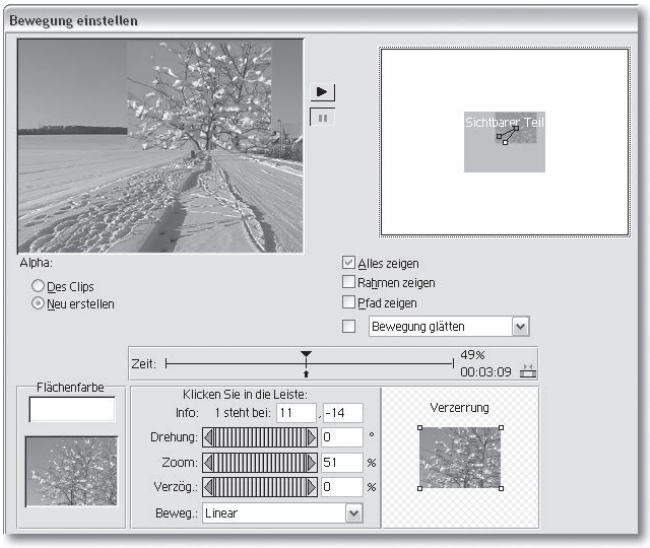


Bild 7.17: Verschieben des Filmbilds

TIPP Die Angabe der Pixelanzahl bezieht sich wieder auf das Vorschaubild. In unserem Beispiel bedeutet dies, dass die Pixelanzahl mit 9 multipliziert werden muss, um die Pixelanzahl im Filmbild zu ermitteln.

Perspektivische Darstellungen

Wir wollen erreichen, dass es aussieht, als würde unser Filmclip von hinten nach vorne in das Bild fliegen. Perspektivische Darstellungen unterstützt der Bewegungseditor zwar nicht – mit einigen Tricks können Sie sich aber behelfen.

1 Ein perspektivischer Eindruck entsteht schon ein wenig durch die Vergrößerung des Bilds. Kleine Bilder erscheinen weiter entfernt als größere Bilder. Diesen Eindruck können Sie durch verschieben der Eckmarkierungspunkte im unteren Vorschaubild verstärken. Eine numerisch genaue Angabe ist hier nicht möglich. Die Veränderung geschieht per Drag & Drop. Klicken Sie auf das erste Keyframe in der Zeitachse, um dieses zu bearbeiten.

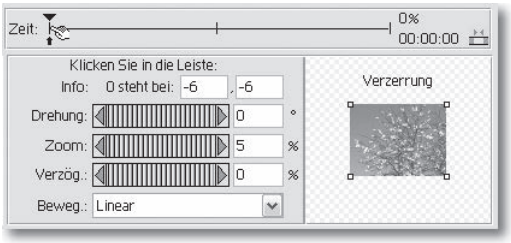


Bild 7.18: Markieren des ersten Keyframes

2 Um einen Markierungspunkt zu verändern, klicken Sie ihn an und verschieben Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position. Versetzen Sie so die beiden linken Eckpunkte des Filmbilds wie nachfolgend abgebildet. Auf diese Art wird simuliert, dass es sich um ein „gekipptes“ Bild handelt.

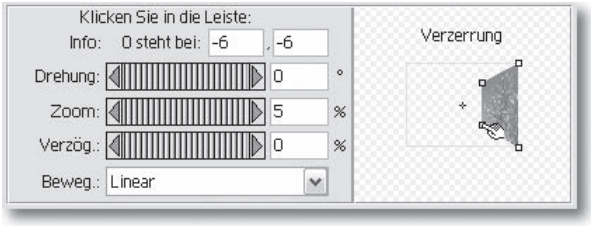


Bild 7.19: Verschieben der Markierungspunkte

3 Wiederholen Sie dies beim zweiten Keyframe. Hier sollten Sie ungefähr die nachfolgend gezeigte Situation erhalten. Die Verzerrung ist hier etwas geringer.

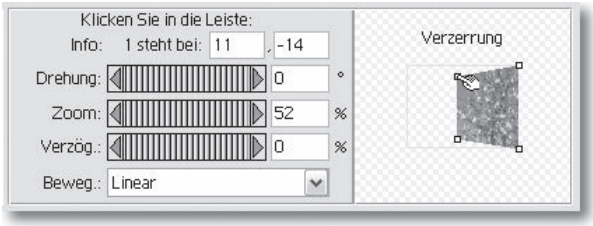


Bild 7.20: Veränderung des zweiten Keyframes

4 Wenn Sie sich jetzt die Vorschau ansehen, wirkt die Bewegung des Filmclips tatsächlich perspektivisch. Es scheint, als würde er seitlich in das Bild fliegen und am Ende aufklappen.



Bild 7.21: Der perspektivisch fliegende Film

5 Falls der Film andersherum herausfliegen soll, verzerren Sie einfach die beiden rechten Markierungspunkte. Dies sehen Sie im folgenden Bild.

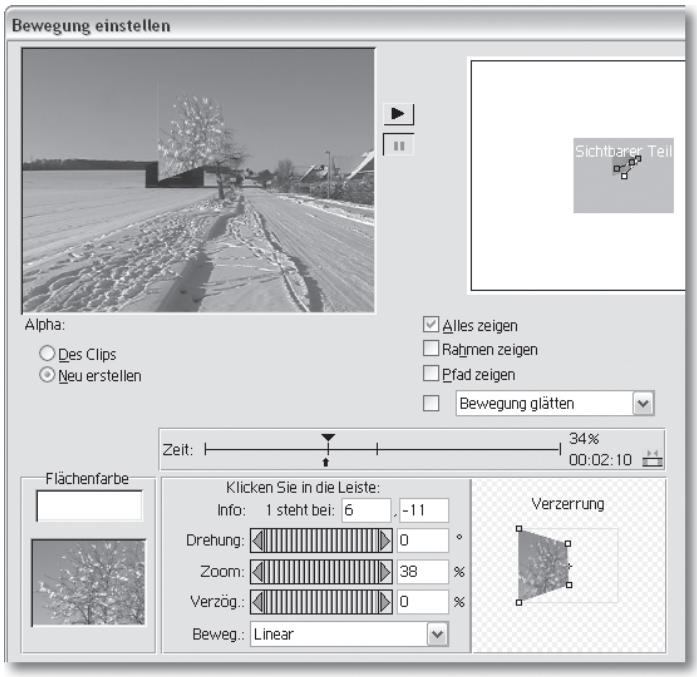


Bild 7.22: Umdrehen der „Flugrichtung“

TIPP Natürlich können Sie auch die beiden oberen oder unteren Markierungspunkte verschieben. Damit erzeugen Sie den Eindruck, als würde das Filmbild nach oben oder unten „aufgeklappt".

6 Durch das Verziehen der Markierungspunkte haben Sie viele Möglichkeiten zu diversen „Spielereien". Schauen Sie sich dazu doch einmal die verschiedenen mitgelieferten Beispiele an.

TIPP Um schnell von einem zum nächsten Keyframe zu gelangen, können Sie im rechten Vorschaubild zum ersten Keyframe wechseln und dann die ⇱-Taste aktivieren. Mit jedem weiteren Tastendruck gelangen Sie zum nächsten Keyframe. Um sich innerhalb der Keyframes rückwärts zu bewegen, muss zusätzlich zur ⇱-Taste auch die ⇧-Taste gedrückt werden.

Nachfolgend sehen Sie beispielsweise die Datei *Leaf.pmt*. Es scheint, als würde ein Papierflieger durch das Bild fliegen. Die Wirkung entsteht dabei ausschließlich durch die vorgestellten Optionen. Sehen Sie sich zum Verständnis einmal die Einstellungen der einzelnen Keyframes an.

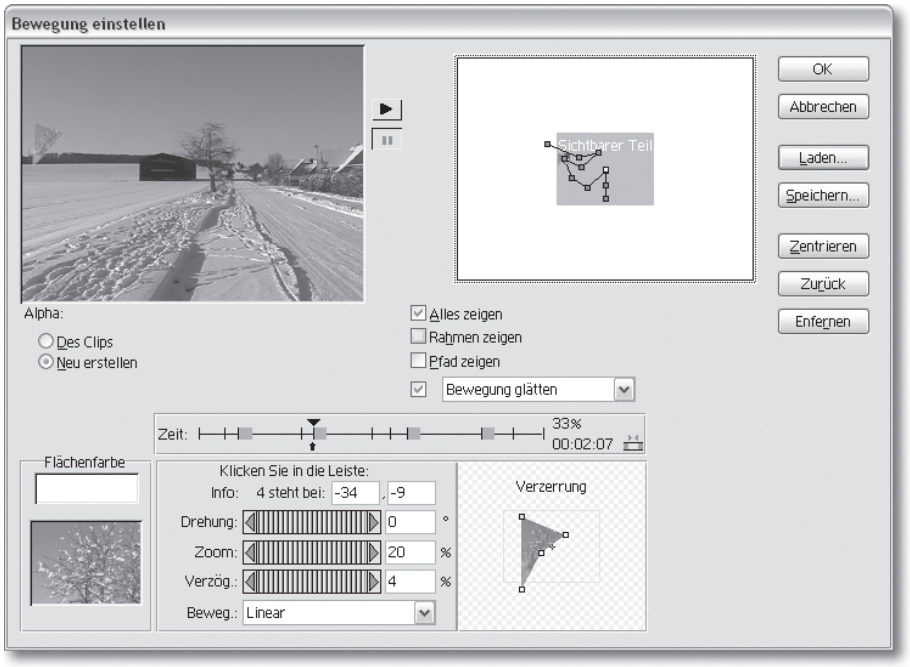


Bild 7.23: Eine ungewöhnliche Einstellung

TIPP Um einen bestehenden Keyframe zu löschen, verwenden Sie nach dem Markieren des Keyframes die Entf-Taste. Zum Einfügen eines neuen Keyframes können Sie auch im Vorschaubild auf eine Stelle klicken, an der sich noch kein Keyframe befindet.

7.3.2 Weitere Optionen des Bewegungseditors

Einige Punkte sollten bei der Arbeit mit dem Bewegungseditor noch beachtet werden. Damit der Effekt auch am Bild angewendet wird, muss im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster das Effektsymbol vor dem Eintrag zu sehen sein.

Soll der Effekt vorübergehend ausgeblendet werden, deaktivieren Sie die Option, sodass das Effektsymbol nicht mehr zu sehen ist.

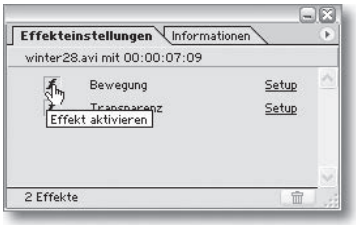


Bild 7.24: Aktivieren des Bewegungseffekts

Beim Blick in das *Effekteinstellungen*-Palettenfenster fällt auf, dass automatisch auch die *Transparenz*-Option aktiviert wurde. Ein Klick auf die *Setup*-Option zeigt im folgenden Dialogfeld, dass die Option *Alpha-Kanal* automatisch aktiviert wurde.

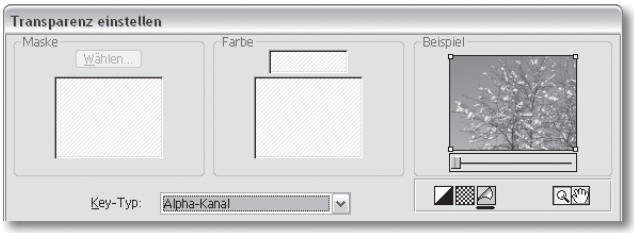


Bild 7.25: Die automatisch eingestellte Option Alpha-Kanal

Ist diese *Transparenz*-Funktion deaktiviert, wird ein einfarbiger Hintergrund im Monitorfenster angezeigt.

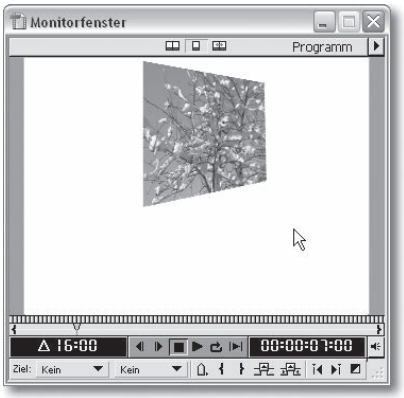


Bild 7.26: Die deaktivierte Transparenz-Option

TIPP Der Alpha-Kanal wird nur dann automatisch als Transparenz eingestellt, wenn Sie im Bewegungseditor unter dem linken Vorschaubild die Option *Neu erstellen* aktiviert haben.

Wenn ein Bewegungseffekt verwendet wurde, sehen Sie an der Unterkante des betreffenden Filmclips als Symbol einen roten Balken.



Bild 7.27: Symbol für einen Bewegungseffekt

Die Qualität optimieren

Um die Berechnungsqualität zu verbessern, gibt es im folgenden Listenfeld fünf verschiedene Stufen. De erste Option – *Bewegung glätten* – führt die schwächste Glättung aus. Die letzte Option glättet den Bewegungspfad am stärksten. Dies ist beispielsweise bei abrupten Richtungsänderungen nützlich. Ein Mittelwert reicht hier in den meisten Fällen für ein gutes Ergebnis aus.



Bild 7.28: Optimieren des Bewegungspfads

Anzeigeoptionen verändern

Mit den Optionen über dem Listenfeld legen Sie fest, was im Vorschaubereich angezeigt werden soll.

Verwenden Sie die Option *Alles zeigen*, damit im linken Vorschaubild sowohl der überlagerte Filmclip als auch der animierte Filmclip angezeigt wird. Nur bei aktivierter Option erhalten Sie einen Überblick über das zu erwartende Ergebnis.

Die Optionen *Rahmen zeigen* und *Pfad zeigen* beziehen sich auf das rechte Vorschaubild. Diese beiden Optionen sind allerdings nicht zwingend erforderlich, da dort standardmäßig der animierte Filmclip schemenhaft angezeigt wird.

Ändern der Bewegungsgeschwindigkeit

Normalerweise wird die Geschwindigkeit der Bewegung von einem Keyframe zum nächsten gleichmäßig durchgeführt. Dies können Sie aber auch nachträglich verändern.

1 Klicken Sie oberhalb der Zeitachse das betreffende Keyframe an – in unserem Beispiel soll das mittlere Keyframe angepasst werden.



Bild 7.29: Markieren des mittleren Keyframes

2 Wenn die Bewegung im ersten Teil der Animation schneller vonstatten gehen soll, ziehen Sie das Keyframe mit gedrückter linker Maustaste nach links.

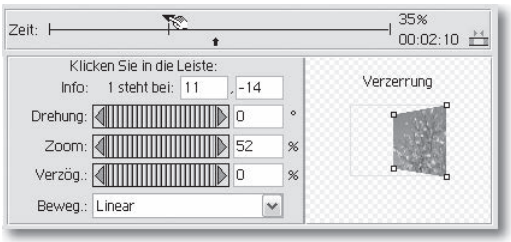


Bild 7.30: Verschieben des Keyframes

TIPP Die veränderten Einstellungen für die Position und den Zoomwert bleiben beim Verschieben des Keyframes erhalten. Da dieses Keyframe nach dem Verschieben bereits zu einem früheren Zeitpunkt erreicht ist, wird die Bewegung im ersten Animationsteil schneller. Entsprechend wird der zweite Teil der Animation langsamer ausgeführt, da die Strecke zum folgenden Keyframe länger geworden ist.

Verzerrte Filmbilder drehen

Wenn Sie ein Bild an den Markierungspunkten verzerrt haben, können Sie es auch zusätzlich drehen. Halten Sie dazu die Alt-Taste gedrückt. Sie sehen dann einen Rotationsmauszeiger. Drehen Sie das Bild dann mit gedrückter linker Maustaste.



Bild 7.31: Drehen des verzerrten Filmbilds

TIPP Sie möchten die Bewegen-Einstellungen eines Keyframes für ein anderes Keyframe oder Projekt einsetzen? Kein Problem: Sie können dazu nach dem Markieren des betreffenden Keyframes einfach die üblichen Tastenkombinationen Strg+C und Strg+V verwenden.

Soll eine angewendete Bewegung übrigens wieder entfernt werden, verwenden Sie einfach die gleichnamige Schaltfläche im Bewegungseditor.

7.4 Mit transparenten Bereichen arbeiten

Im vorigen Workshop hat Premiere automatisch einen Alpha-Kanal zum animierten Film hinzugefügt, damit der Filmclip der *Video 1*-Spur sichtbar bleibt. Nun wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie gezielt Einfluss auf die durchsichtigen Teile des Filmclips nehmen können.

Alle Filmclips, die auf den Überlagerungsspuren *Video 2* und höher liegen, können mit Transparenzen versehen werden. So ist es möglich, besondere Zusammenstellungen aufzubauen, bei denen tiefer liegende Videospuren erhalten bleiben.

Zum Erzeugen von Transparenzen haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Als Ausgangspunkt für ein Beispiel haben wir die folgende Zusammenstellung zweier Filmclips verwendet. Beide Filmclips sind gleich lang – den Ton des überlagernden Filmclips haben wir gelöscht.

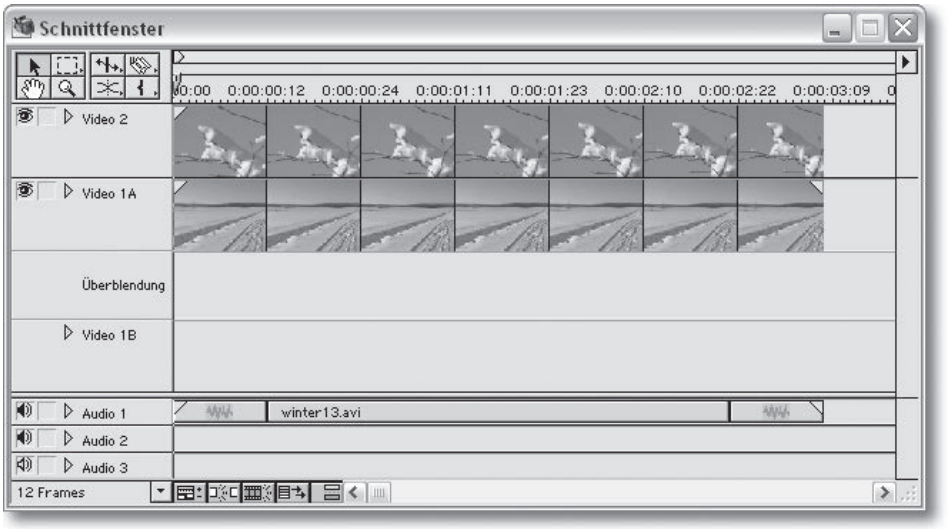


Bild 7.32: Der Aufbau

Sie haben bereits im letzten Kapitel Überblendungen zwischen zwei Filmen kennen gelernt. Sie können durchscheinende Filme aber auch ohne den Einsatz von Überblendungseffekten erzeugen. Wichtig ist dabei nur, dass sich ein Filmclip auf der Überlagerungsspur befindet.

1 Klappen Sie über das Dreieck links neben der Spurbezeichnung die Überlagerungsspur auf. Dann wird die so genannte Blendensteuerung angezeigt. Achten Sie darauf, dass die Anzeige der Deckkraftlinie aktiviert ist. Dies stellen Sie über die nachfolgend gezeigte Schaltfläche ein.

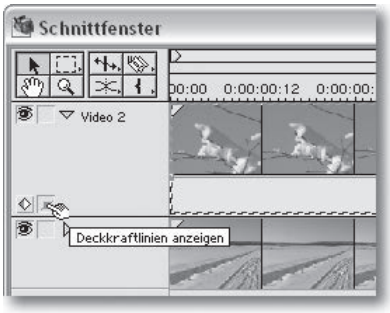


Bild 7.33: Aktivieren der Blendensteuerung

2 Sie sehen dann unter dem Vorschaubild des Filmclips eine rote Linie, die die Deckkraft des Filmclips symbolisiert. Diese Linie können Sie zum Verändern der Deckkraft nutzen. Dazu können zusätzliche Punkte in die Linie eingefügt werden.

Wählen Sie dazu das Auswahl-Werkzeug aus der Werkzeugleiste aus. Wird das Werkzeug über einen bestehenden Griffpunkt gehalten, sehen Sie ein abgedunkeltes Handsymbol mit ausgestrecktem Zeigefinger.

Wird das Werkzeug an eine Position gehalten, an der sich noch kein Griffpunkt befindet, ist das Handsymbol weiß – dann können neue Griffpunkte eingefügt werden. Dies zeigt nachfolgend das rechte Bild.

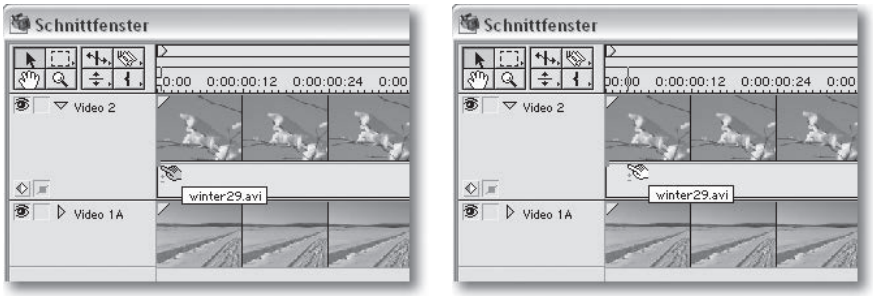


Bild 7.34: Verändern der Blendenlinie mit dem Auswahl-Werkzeug

3 Je höher sich ein Griffpunkt befindet, umso stärker überdeckt der obere Filmclip den Filmclip auf der *Video 1*-Spur. Wird ein Griffpunkt ganz nach unten gezogen, wird dagegen der Filmclip auf der *Video 1*-Spur sichtbar.

Den aktuellen Deckungsgrad können Sie beispielsweise im *Informationen*-Palettenfenster ablesen. Alternativ dazu können Sie die ⇧-Taste drücken – dann wird der Wert in einem Schildchen neben dem Mauszeiger angezeigt. Auf diese Art ist das präzise Einstellen des gewünschten Wertes möglich.

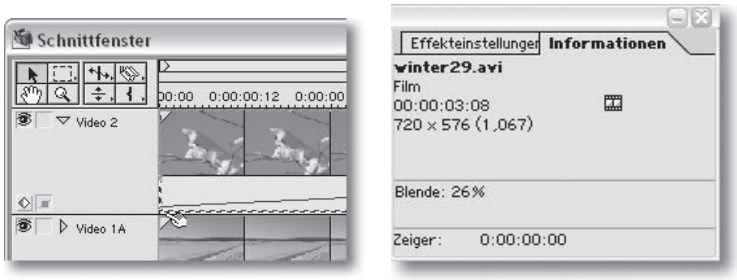


Bild 7.35: Reduzieren der Deckkraft und die Anzeige der Werte (rechts)

4 Wird der Griffpunkt wie gezeigt ganz nach unten gezogen, wird die Deckkraft auf Null reduziert. Die rote Linie zum zweiten Griffpunkt am Ende des Filmclips zeigt die stetig wachsende Deckkraft an. In der Vorschau sehen Sie, dass in der Mitte des Films beide Filmclips gleich stark zu sehen sind.

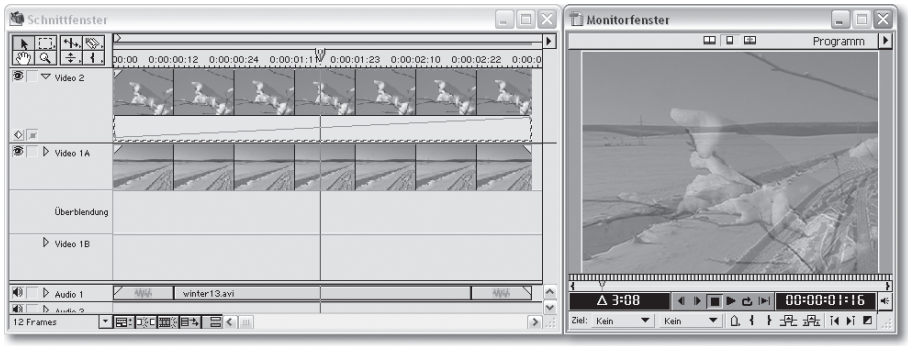


Bild 7.36: Der Deckungsgrad in der Mitte des Filmclips

5 Wenn Sie nun den Filmclip auf der Überlagerungsspur einblenden wollen, erreichen Sie dies durch Einfügen eines weiteren Griffpunkts. Damit dieser präzise eingestellt werden kann, stellen Sie die aktuelle Schnittposition auf die Position ein, an der die Einblendung zu Ende sein soll – zum Beispiel das fünfzehnte Filmbild. Da die Linie der aktuellen Schnittposition magnetisch wirkt, kann der neue Griffpunkt nun leicht platziert werden – Sie sehen das rechts abgebildet.

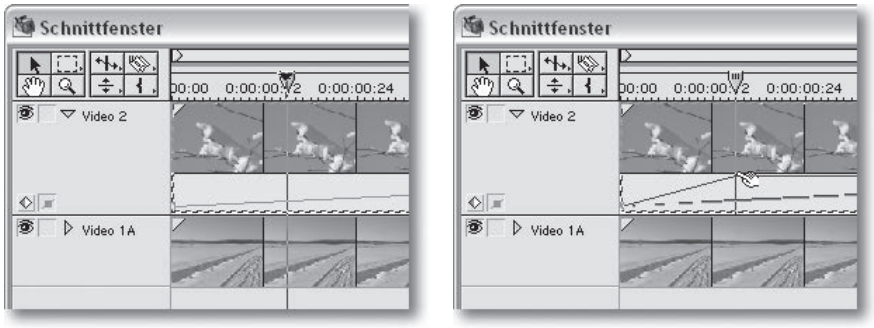


Bild 7.37: Platzieren eines neuen Griffpunkts

6 Um den Überlagerungsclip am Ende wieder auszublenden, können Sie ähnlich vorgehen. Positionieren Sie die aktuelle Schnittposition beispielsweise 15 Bilder vor dem Filmende.

Fügen Sie dort einen neuen Griffpunkt ein. Der Deckungsgrad soll 100 % betragen. Der letzte Griffpunkt am Ende des Films muss danach auf 0 % ganz nach unten gezogen werden.

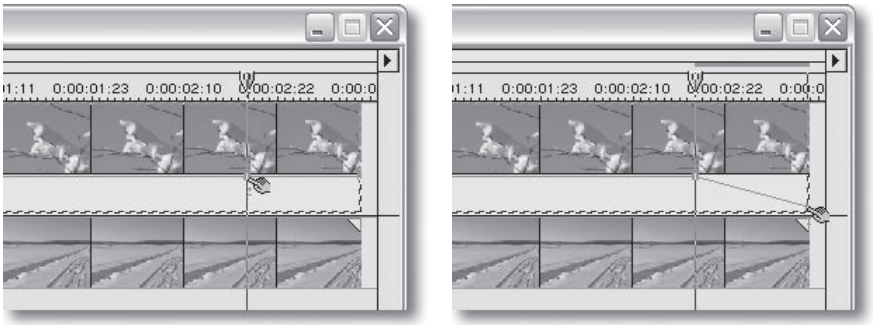


Bild 7.38: Abblenden des Films

7 Mit diesen Schritten haben Sie eine vollständige weiche Blende erstellt, wie Sie es bereits von dem Überblendungseffekt kennen. Aber natürlich haben Sie bei dieser Methode erweiterte Optionen – sonst hätten wir Ihnen dieses Verfahren hier ja nicht vorzustellen brauchen ...

Werkzeuge für die Blendensteuerung

Einige Werkzeuge hatten wir bei der Beschreibung der Werkzeugleiste im Kapitel 5 ausgespart – sie dienen nämlich zur Bearbeitung der Blende. Praktisch ist beispielsweise das Blendenbereich-Werkzeug, das auch über das U-Tastenkürzel aufgerufen werden kann.

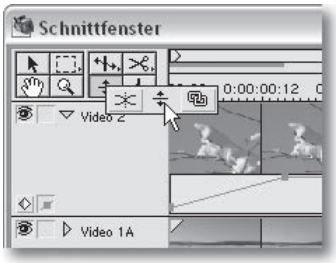


Bild 7.39: Das Blendenbereich-Werkzeug

Dieses Werkzeug kann eingesetzt werden, um zwei Griffpunkte „in einem Rutsch“ zu verschieben. Das ist praktisch, falls Sie, wie in unserem Beispiel während des mittleren Teils, den Überlagerungsclip nicht voll deckend darstellen wollen. Klicken Sie in den Mittelteil und ziehen Sie die Linie nach unten. Während des Verziehens können Sie im *Informationen*-Palettenfenster den neuen Deckungsgrad ablesen.

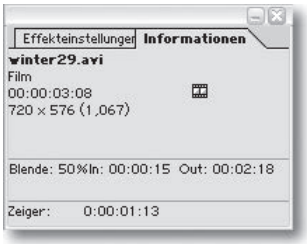


Bild 7.40: Die Veränderung im Informationen-Palettenfenster

Im Schnittfenster zeigt eine Vorschaulinie die neue Position an.

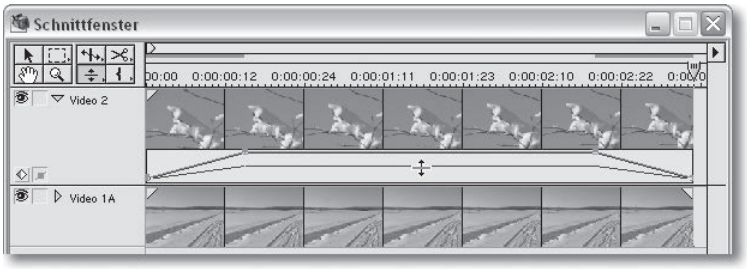


Bild 7.41: Die Vorschaulinie beim Verziehen der Deckungsgradlinie

Nach dieser Änderung blendet der Film ein, bis eine Deckkraft von 50 % erreicht ist. In diesem Stadium sind beide Filmclips gleich stark zu sehen. Am Ende des Films wird dann wieder der untere Filmclip voll sichtbar, da der obere Filmclip ausgeblendet wird.



Bild 7.42: Beide Filmclips haben denselben Deckungsgrad

TIPP Die Veränderung bezieht sich immer auf zwei Griffpunkte, die sich rechts und links von dem Bereich befinden, den Sie anklicken. Klicken Sie also in den Bereich zwischen dem zweiten und dritten Griffpunkt, werden diese beiden Griffpunkte verändert.

7.5 Audiospuren anpassen

Überblendungen können nicht nur für die Videospuren interessant sein. Die Werkzeuge sind genauso für die Audiospuren zu verwenden. Hier ist natürlich nichts zu sehen – die Veränderung bezieht sich hier auf die Lautstärkeregelung, wenn links das rote Symbol aktiviert wurde.

Die Audioclips können über das Dreieck vor dem Eintrag ebenfalls aufgeklappt werden. Hier sind allerdings einige andere Symbole zu sehen, wie die nachfolgend gezeigte Abbildung belegt.



Bild 7.43: Die aufgeklappten Audiospuren

Die rote Linie kennzeichnet hier die „Normallautstärke“ und ist hier in der Mitte positioniert. Wird ein Griffpunkt nach oben verschoben, kann die Lautstärke maximal um 200 % erhöht werden. Bewegen Sie den Griffpunkt nach unten, um die Lautstärke zu reduzieren.

Auch hier können Sie die Veränderung im *Informationen*-Palettenfenster ablesen. Beim Drücken der ⇧-Taste wird beim Anpassen der Audiospur neben der prozentualen Veränderung auch der neue Dezibel-Wert (dB) angezeigt.

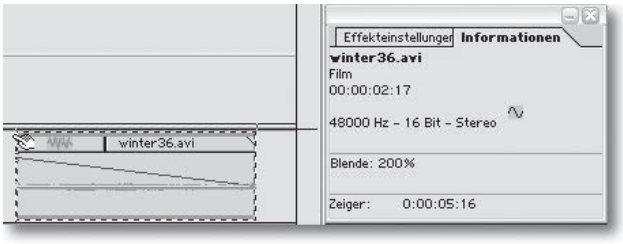


Bild 7.44: Verändern der Lautstärke

1 Eine Überblendung bei den Audiospuren bewirkt das Leiserwerden der einen und das gleichzeitige Lauterwerden der anderen Audiospur. Sie können solche Überblendungen wie bei den Filmclips durch verziehen der Griffpunkte erledigen – es geht aber auch einfacher.

Rufen Sie dazu das Überblenden-Werkzeug auf, das auch mit der U-Taste aus dem Flyout-Menü aktiviert werden kann.



Bild 7.45: Aktivieren des Überblenden-Werkzeugs

2 Mit diesem Werkzeug können Sie die Audioüberblendung automatisch erstellen. Voraussetzung dafür ist lediglich, dass sich zwei Audiospuren in dem zu überblendenden Bereich überlappen.

Klicken Sie dann auf den ersten Audioclip. Halten Sie nach dem Markieren den Mauszeiger über den zweiten Audioclip, sehen Sie das Überblendungssymbol.

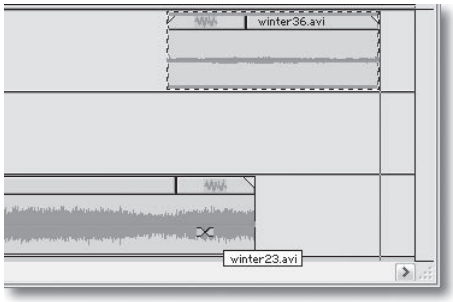


Bild 7.46: Das Überblendungssymbol beim unteren Audioclip

3 Wenn Sie nun auf den unteren Audioclip klicken, wird die Überblendung automatisch erstellt. Sie erkennen dies an der angepassten roten Linie.

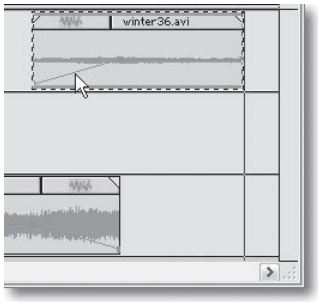


Bild 7.47: Die automatisch erstellte Überblendung

Die Blendenschere einsetzen

Die Blendenschere, die Sie nachfolgend abgebildet sehen, kann wieder sowohl für Film- als auch für Audiospuren verwendet werden. Sie erreichen dieses Werkzeug auch mit der C-Taste.

Der Name irritiert etwas – Sie können mit diesem Werkzeug nicht schneiden. Sie erstellen mit der Blendenschere lediglich zwei neue Griffpunkte, die unmittelbar nebeneinander liegen. Dies kann nützlich sein, wenn Sie eine abrupte Veränderung statt einer weichen Überblendung durchführen wollen.

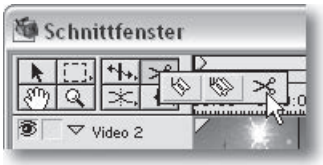


Bild 7.48: Die Blendenschere

TIPP Das abrupte Verändern wird in der Praxis eher beim Ton als beim Filmbild vorkommen. Bei einem plötzlichen Wechsel würde das Filmbild „einspringen" – dies entspricht dem normalen Schnitt. Beim Ton kann es dagegen häufiger vorkommen, dass er von einem Bild zum anderen stumm sein soll – beispielsweise um bestimmte Geräusche „abzuschalten".

1 Nach dem Anklicken der Überblendungslinie sehen Sie möglicherweise – wenn die Zeitachsenskalierung zu hoch eingestellt ist – erst einmal nichts.



Bild 7.49: Zwei nebeneinander liegende Griffpunkte

2 Vergrößern Sie die Zeitachsenskalierung – beispielsweise auf *1 Frame*. Dann erkennen Sie, dass nun an zwei aufeinander folgenden Bildern Griffpunkte vorhanden sind. Diese können Sie nun wie gewohnt mit dem Auswahl-Werkzeug bearbeiten.



Bild 7.50: Die beiden neuen Griffpunkte

3 Um beispielsweise den zweiten Teil des Audioclips stummzuschalten, verziehen Sie mit aktiviertem Auswahl-Werkzeug den zweiten Griffpunkt ganz nach unten, wie es das folgende Bild zeigt.



Bild 7.51: Die Lautstärke des Audioclips verringern

4 Wechseln Sie dann zum Ende des Audioclips und stellen Sie dort den Griffpunkt ebenfalls auf den Wert 0.



Bild 7.52: Stummschalten eines Audioteils

5 Beim Verkleinern der Zeitachsenskalierung wird das Ergebnis sichtbar. Der Ton wird von einem zum anderen Bild stummgeschaltet, während er zum Beginn des Audioteils die normale Lautstärke hat.

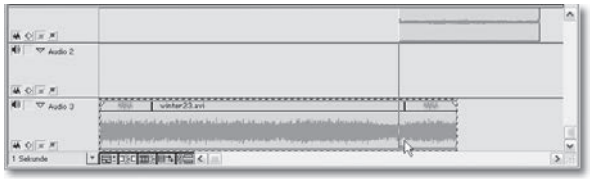


Bild 7.53: Stummschalten eines Audioclips

6 Bei einem Filmclip funktioniert dieses Verfahren auf dieselbe Art und Weise, wie Sie im folgenden Bild sehen können. Dort ist der obere Filmclip von einem Bild zum anderen nicht mehr zu sehen. Statt dessen kommt dort der darunter liegende Filmclip wieder zum Vorschein.

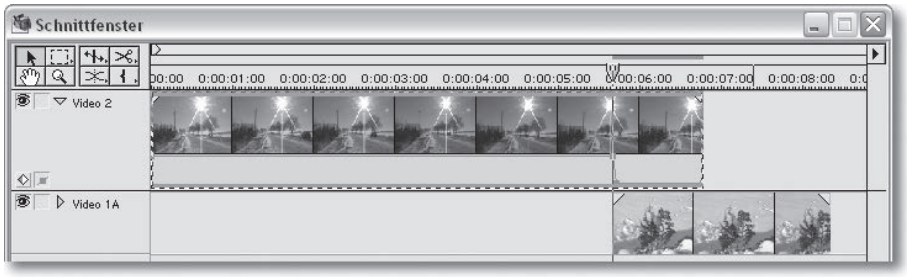


Bild 7.54: Ein harter Schnitt bei einem Filmclip

7.6 Überlagerungen mit Keys

Als Keys werden in Premiere die Verfahren zum Erzeugen einer Transparenz bezeichnet. Damit können Sie auch komplexe Freistellungen erreichen. Die 14 verfügbaren Möglichkeiten finden Sie im nachfolgend abgebildeten Listenfeld des Dialogfelds *Transparenz einstellen*.

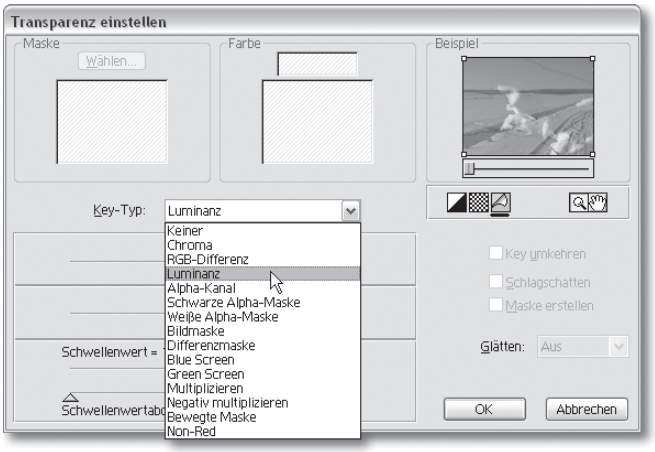


Bild 7.55: Die verfügbaren Transparenz-Optionen

Nach der Auswahl eines Key-Typs können Sie rechts in dem Vorschaubild das Ergebnis begutachten. Zur Anzeige der Transparenz im Vorschaubild haben Sie verschiedene Optionen.

- Mit der ersten Schaltfläche wird entweder ein schwarzer oder ein weißer Hintergrund zur Darstellung der Transparenz verwendet. Um von Weiß auf Schwarz umzuschalten, klicken Sie die Schaltfläche einfach erneut an.

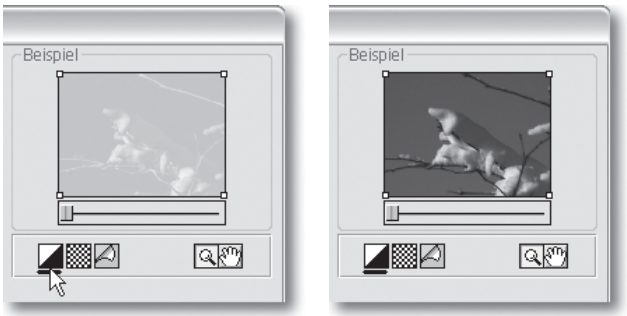


Bild 7.56: Weiß oder Schwarz (rechts) zur Anzeige der Transparenz

TIPP Bei dieser Option ist die Wirkung der Transparenz nur relativ schwer zu erkennen, da das Bild nur aufgehellt oder abgedunkelt wird. Daher sollten Sie diese Möglichkeit nur in Ausnahmefällen einsetzen.

- Die zweite Schaltfläche zeigt nach der Aktivierung ein Karomuster an, das mit einem zweiten Klick umgedreht werden kann. Hier ist das Beurteilen der Transparenz wesentlich einfacher. Je deutlicher das Karomuster zu sehen ist, umso transparenter sind die betreffenden Bildpartien.



Bild 7.57: Verwendung eines Karomusters

- Am geeignetsten ist die dritte Schaltfläche. Damit wird nämlich das Ergebnis der Überlagerung der beiden Filmclips angezeigt. So erhalten Sie den optimalen Eindruck über das zu erwartende Ergebnis.



Bild 7.58: Überlagerung zweier Filmclips

Die beiden Symbole rechts dienen zum Vergrößern und Verschieben der Miniaturansicht. Zum Verkleinern der vergrößerten Ansicht muss zusätzlich die Alt-Taste gedrückt werden.



Bild 7.59: Vergrößern der Ansicht mit dem Lupensymbol

7.6.1 Der Key-Typ Chroma

Je nach verwendetem Key-Typ werden im unteren Bereich unterschiedliche Optionen angeboten, um die Wirkung der Transparenz zu beeinflussen. Beim ersten Typ – Chroma – finden Sie die nachfolgend gezeigten Einstellungsmöglichkeiten:

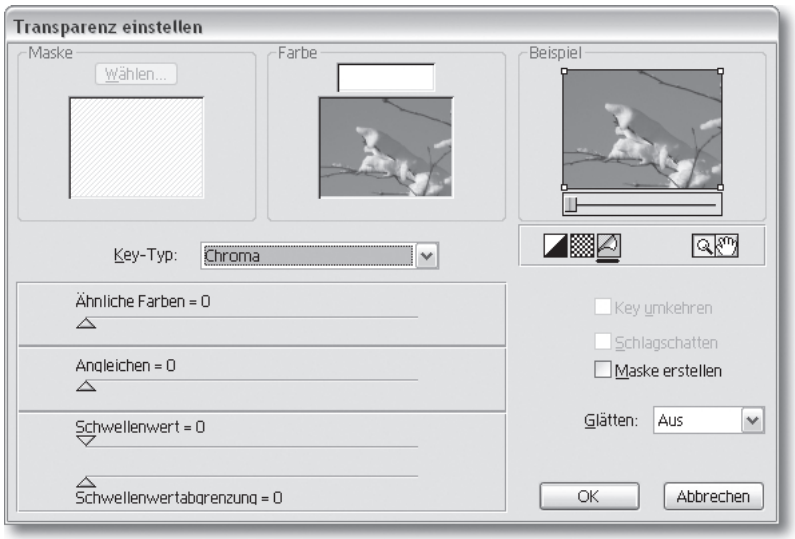


Bild 7.60: Die Optionen des Chroma-Keys

Den Chroma-Key können Sie gut verwenden, wenn der zu überlagernde Film größere Flächen einer bestimmten Farbe enthält, die Sie herausfiltern wollen – in unserem Fall den Himmel der Detailaufnahme.

Um die herauszufilternde Farbe zu bestimmen, klicken Sie in das *Farbe*-Vorschaubild. Sie sehen dort ein Pipettensymbol. Alle Farben, die dem angeklickten Farbton entsprechen, werden dann transparent. Das Ergebnis zeigt die Vorschau.



Bild 7.61: Auswahl der herauszufilternden Farbe

TIPP Da auch vermeintlich einfarbige Flächen aus vielen verschiedenen nuancierten Farbtönen bestehen, sind zunächst nicht viele Bereiche durchsichtig.

Für diesen Key-Typ haben Sie folgende Einstellungsmöglichkeiten:

- Mit dem Schieberegler *Ähnliche Farben* legen Sie fest, dass nicht nur der angeklickte Farbton transparent wird, sondern auch ähnliche Farbtöne. Je höher Sie den Wert einstellen, umso mehr Farben werden mit aufgenommen. Beim Maximalwert 100 ist vom Überlagerungsclip nichts mehr zu sehen.

  Für unser Beispiel reicht ein geringer Wert von 5 aus, um den gesamten Himmel zu maskieren.



Bild 7.62: Ähnliche Farben auswählen

- Der *Angleichen*-Wert bestimmt, wie stark die Farbtöne des Überlagerungsclips mit dem Untergrund „vermischt“ werden sollen. In der vergrößerten Ansicht ist die Wirkung gut erkennbar.

  Hier ist in unserem Fall ein Wert von 15 ausreichend. Der Maximalwert beträgt auch hier 100.

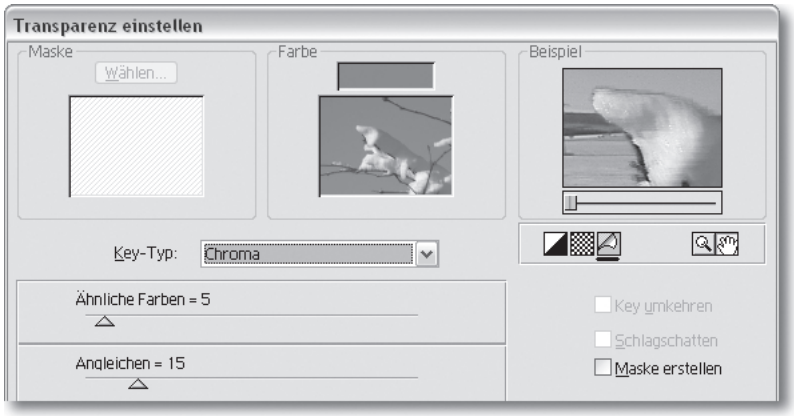


Bild 7.63: Angleichen der Farbtöne

- Mit dem *Schwellenwert*-Schieberegler bestimmen Sie, ob Schattenpartien erhalten bleiben sollen. Je höher der Wert ist, umso mehr Schatten bleibt vom aufgenommenen Farbbereich erhalten. Auch hier wird der Maximalwert von 100 wohl eher selten benötigt – das Bild wird dabei sehr dunkel.

- Die *Schwellenwertabgrenzung* legt fest, ob Schatten aufgehellt oder abgedunkelt werden sollen. Durch Erhöhen des Werts wird der Schatten abgedunkelt. Der Wert darf allerdings nicht höher als der *Schwellenwert* sein, da ansonsten graue und transparente Pixel invertiert werden.

  Diese beiden Optionen haben wir in unserem Beispiel nicht eingesetzt.

- Im *Glätten*-Listenfeld finden Sie zwei Optionen, um die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bereichen zu glätten. Dieses Verfahren ist aus der Bildbearbeitung als Anti-Aliasing bekannt. In vielen Fällen wird die *Wenig*-Option ein gutes Ergebnis erzeugen.

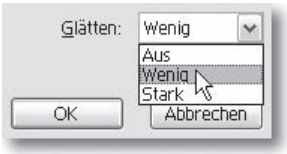


Bild 7.64: Die Glätten-Option

Bei unserem Beispielmotiv ergibt sich mit den abgebildeten Einstellungen ein gutes Ergebnis. Vom Himmel des Überlagerungsclips ist nichts mehr zu sehen – wie die folgende Abbildung zeigt.



Bild 7.65: Das Ergebnis des Chroma-Keys

TIPP Wie bei allen Keys muss das Motiv natürlich auch geeignet sein. In unserem Beispiel war der relativ einfarbige Himmel hilfreich. Außerdem passen aber die beiden Filmaufnahmen auch dadurch gut zusammen, weil sie mit denselben Lichtverhältnissen aufgenommen wurden. Es würde sehr unrealistisch wirken, wenn beispielsweise beim unten liegenden Filmclip das Licht von links kommen würde – beim Überlagerungsclip aber aus der entgegengesetzten Richtung.

Bildteile abschneiden

Im Vorschaubild sehen Sie an den Ecken des Filmbilds Markierungspunkte. Diese können Sie verwenden, um Teile vom Bild abzuschneiden.

1 Um einen Markierungspunkt zu verschieben, klicken Sie ihn an und verschieben ihn mit gedrückter linker Maustaste an eine neue Position.



Bild 7.66: Verschieben eines Markierungspunkts

2 Verschieben Sie auf diese Art auch den oberen rechten und den unteren linken Markierungspunkt, sodass folgende neue Anordnung entsteht. Sie sehen, dass nun nur noch ein Teil des überlagernden Filmclips zu sehen ist.



Bild 7.67: Verschieben der anderen Markierungspunkte

TIPP Dieses Verfahren kann gut verwendet werden, um einen „Bild im Bild"-Effekt zu erzeugen. So könnten Sie beispielsweise das Filmbild halbieren, um dann zwei Filme nebeneinander zeigen zu können.

3 Wir wollen in unserem Beispiel die neue Anordnung für einen anderen Effekt einsetzen. Es soll nämlich nichts vom Filmbild abgeschnitten werden – der Film soll nur verkleinert angezeigt werden.

Dazu muss nach dem Bestätigen der Transparenzeinstellungen zusätzlich eine Bewegung eingefügt werden. Rufen Sie also den Bewegungseditor auf. Sie sehen hier zunächst einmal den „freigestanzten" Bereich im linken Vorschaubild. Die nachfolgend gezeigte Abbildung zeigt diese Situation. Dort soll nun das verkleinerte Filmbild platziert werden.



Bild 7.68: Der freigestanzte Bereich

4 Geben Sie für das erste Schlüsselbild die nachfolgend gezeigten Einstellungen ein. Dabei wurden die Zoom- und Infowerte verändert. Das Filmbild füllt dann den freigestanzten Bereich aus.

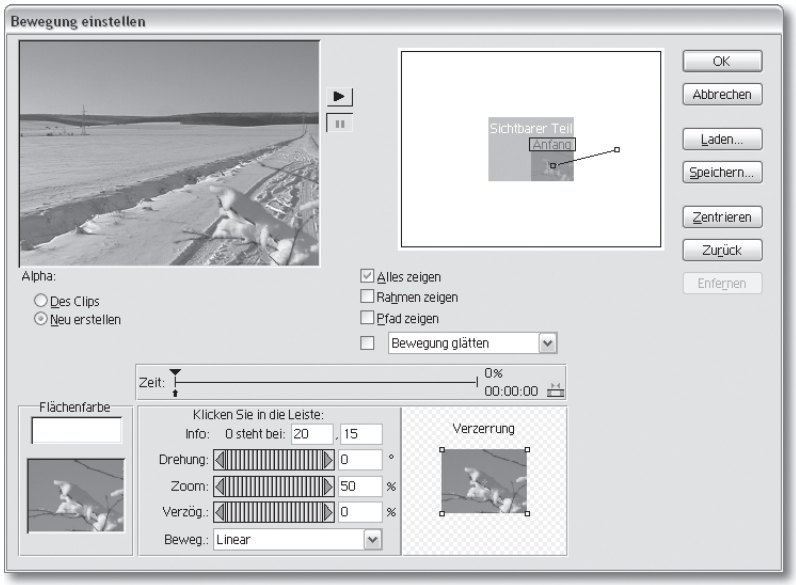


Bild 7.69: Verkleinern des Filmbilds

5 Sie brauchen die Bewegungs-Option nicht unbedingt zu verwenden, um eine Bewegung zu erzeugen. In unserem Beispiel wollen wir die Funktion lediglich zum Verkleinern des Filmclips einsetzen.

Geben Sie daher im letzten Schlüsselbild einfach genau dieselben Werte ein wie beim ersten Keyframe. Damit erreichen Sie, dass die „Bewegung steht". Es verändert sich durch die identischen Werte ja nichts. So entsteht ein Bild im Bild-Effekt. Die Einstellungen des Endbilds zeigt die nächste Abbildung.

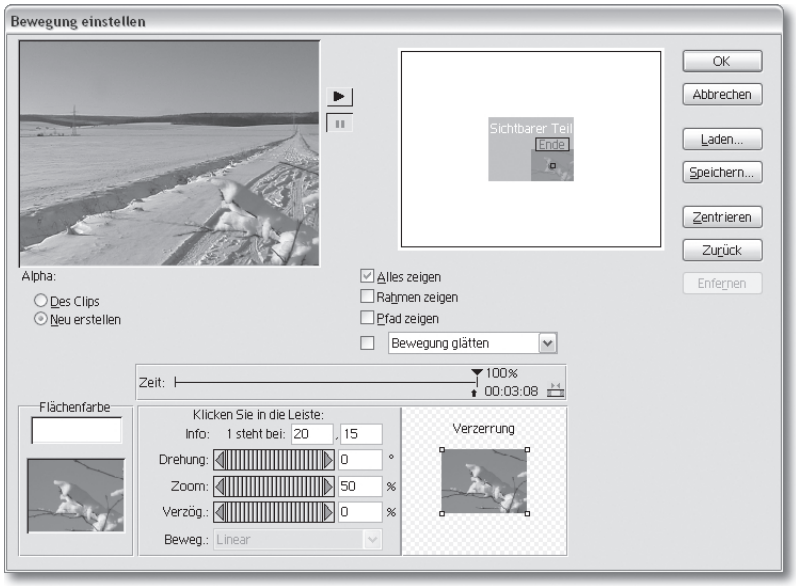


Bild 7.70: Die Einstellungen für das letzte Schlüsselbild

6 Mit diesen beiden Effekten entsteht ein sehr realistisches Ergebnis der eingefügten Detailaufnahme. Von der „Bildmontage“ ist kaum etwas zu erkennen, wie die Abbildung belegt.



Bild 7.71: Die zusammenmontierten Filmclips

TIPP Ein Nachteil beim Zuschneiden der Filmclip-Transparenz besteht darin, dass eine numerisch präzise Angabe nicht möglich ist. So könnte es passieren, dass beim Verziehen der Markierungspunkte „per Augenmaß“ Passprobleme entstehen. In solchen Fällen müssten Sie die Beschneidungseinstellungen nach dem Einsatz der Bewegung nochmals korrigieren.

7.6.2 Der Key-Typ RGB-Differenz

Der nächste Key-Typ entspricht praktisch dem Chroma-Key. Der Unterschied besteht hier lediglich darin, dass neben der Farbauswahl nur die Ähnlichkeit der Farbe eingestellt werde kann. Die weiteren Optionen fehlen.

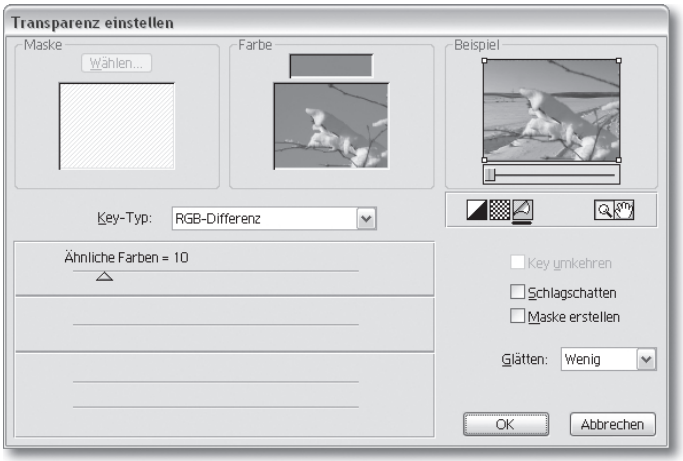


Bild 7.72: Der Key-Typ RGB-Differenz

7.6.3 Der Key-Typ Luminanz

Dieser Key-Typ macht die dunklen Töne des Filmclips transparent. Daher ist er gut geeignet, wenn Sie Filmclips mit einer größeren, dunklen Fläche verwenden, wie zum Beispiel den folgenden Filmclip, der die Silhouette eines Baums im Gegenlicht zeigt.



Bild 7.73: Der verwendete Überlagerungsfilmclip

Mit dem *Schwellenwert* wird festgelegt, wie dunkel die Bereiche sein müssen, um transparent zu werden. Je höher Sie diesen Wert einstellen, umso größer wird der transparente Bereich.

Die *Schwellenwertabgrenzung* bestimmt die Intensität der Transparenz. Je höher dieser Wert eingestellt ist, umso transparenter wird das Ergebnis. Der Wert darf aber den des Schwellenwerts nicht übersteigen. In unserem Beispiel führen folgende Einstellungen zu einem interessanten Ergebnis:

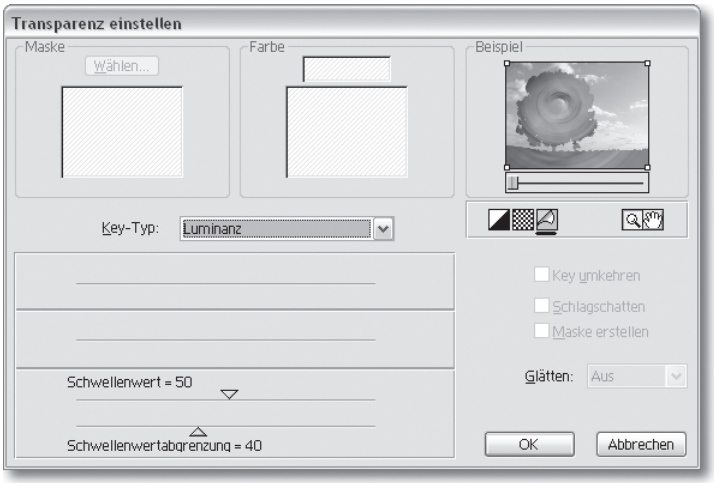


Bild 7.74: Die verwendeten Einstellungen des Luminanz-Keys

Mit den gezeigten Einstellungen entsteht das folgende Ergebnis – es ist natürlich eher ein Gestaltungseffekt, als eine realistische Anwendung. Als Hauptfilm wurde hier ein mit Effekten verzerrter Filmclip verwendet. Dabei ging es um Formen und nicht um die Wiedergabe eines realistischen Bildinhalts.



Bild 7.75: Das Ergebnis des Luminanz-Keys

7.6.4 Der Key-Typ Alpha-Kanal

Filmclips liegen im so genannten RGB-Modus vor. Dies bedeutet, dass jedes Filmbild aus drei Farbkanälen besteht: **R**ot, **G**rün und **B**lau. Neben diesen drei Kanälen kann ein weiterer Kanal aufgenommen werden – der Alpha-Kanal. Hier kann ein Graustufenbild enthalten sein, das für Transparenzen geeignet ist.

Dieses Verfahren wollen wir am folgenden Standbild, das mit einer Digitalkamera aufgenommen wurde, ausprobieren:



Bild 7.76: Die Vorlage – ein Digitalkamerafoto

1 Für dieses Foto haben wir in einen Bildbearbeitungsprogramm einen Alpha-Kanal angelegt, um den Hintergrund zu maskieren. Wir haben dazu das Standardbildbearbeitungsprogramm Adobe Photoshop 7.0 verwendet. Im Kanäle-Palettenfenster dieses Programms ist der Aufbau gut zu erkennen. Neben den drei Kanälen für die Farbinformationen ist dort als Letztes der Alpha-Kanal aufgelistet.

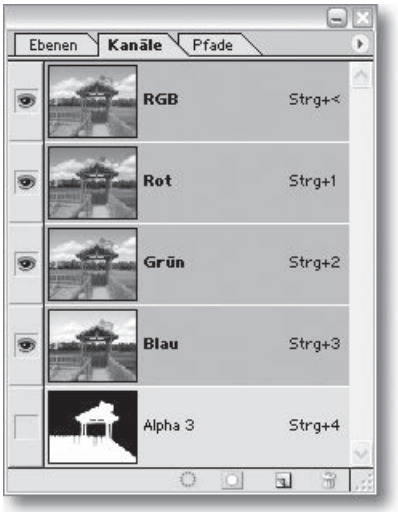


Bild 7.77: Die Kanäle eines Bilds

2 Der Alpha-Kanal enthält ein Schwarzweißbild. Alle schwarzen Bildpartien werden transparent dargestellt – alle weißen deckend. Zwischentöne sind entsprechend ihrer Helligkeit deckend oder transparent.



Bild 7.78: Der Inhalt des Alpha-Kanals

3 Die Bildgröße entspricht dem DV-Standardformat 720 x 576 Pixel. Falls das verwendete Foto größer ist, transformieren Sie es auf diese Größe. Nach dem Import in Premiere kann der Alpha-Kanal dieses Fotos im Überlagerungsclip eingesetzt werden. Dafür haben wir folgenden Spuraufbau gewählt:

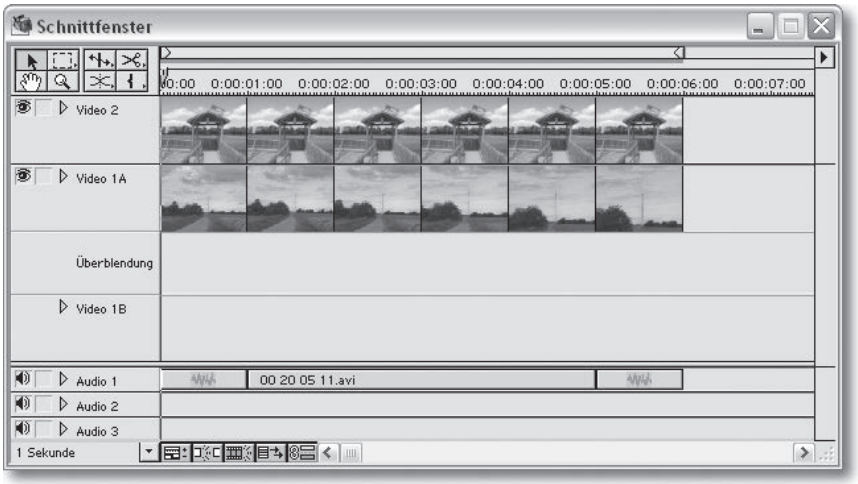


Bild 7.79: Der Aufbau der Überlagerung

TIPP Standbilder werden übrigens auf dieselbe Art importiert wie Filmclips. Aktivieren Sie die Funktion *Datei/Importieren/Datei*, um das Bild in das Projektfenster aufzunehmen. Die Dauer des Stands können Sie über die Funktion *Clip/Dauer* verändern. Wir haben hier einen Wert von sechs Sekunden verwendet, da dies der Länge des Filmclips auf der Video 1-Spur entspricht.

TIPP Nicht alle Dateiformate unterstützen die Einbindung eines Alpha-Kanals. Verwenden Sie daher am besten das Standarddateiformat TIFF, das Alpha-Kanäle einbinden kann.

4 Dass das Standbild einen Alpha-Kanal enthält, können Sie auch den Informationen im Projektfenster entnehmen.

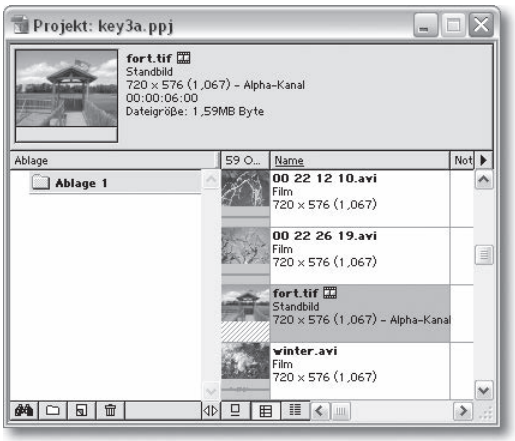


Bild 7.80: Die Anzeige im Projektfenster

5 In den Transparenz-Optionen muss nun die Option *Alpha-Kanal* über das Listenfeld eingestellt werden. Sie sehen, dass damit der Hintergrund freigestellt wird. Falls Sie den weißen Bereich des Alpha-Kanals für die Transparenz verwenden wollen, aktivieren Sie die Funktion *Key umkehren*. Weitere Optionen werden bei diesem Key-Typ nicht angeboten.

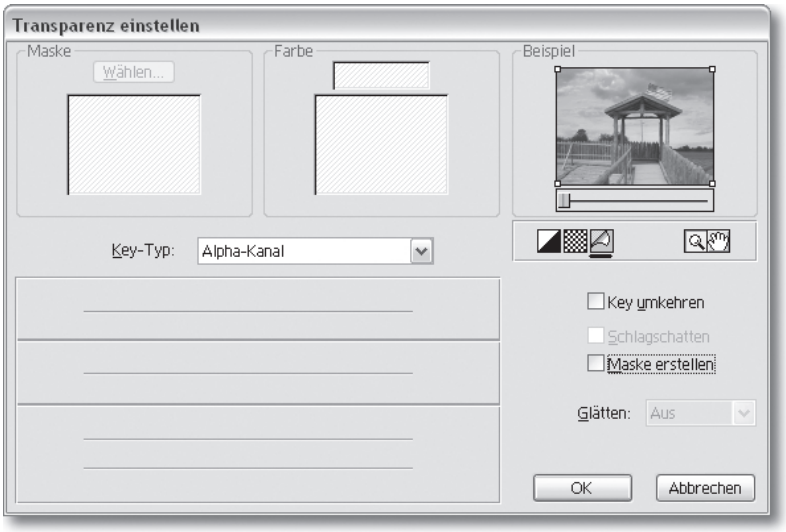


Bild 7.81: Der Key Alpha-Kanal

6 Mithilfe des Alpha-Kanals wurde so der Hintergrund des Standbilds gegen einen Filmclip ausgetauscht. Sie sehen das neue Ergebnis nachfolgend. Wirkt wie ein ganz neues Bild, nicht wahr?



Bild 7.82: Der ausgetauschte Hintergrund

7 Wenn Sie im Bewegungseditor den bestehenden Alpha-Kanal verwenden wollen, muss die Option *Des Clips* aktiviert sein. Andernfalls wird der bestehende Alpha-Kanal „überschrieben".



Bild 7.83: Verwendung des bestehenden Alpha-Kanals im Bewegungseditor

TIPP Eher selten werden Sie die beiden anderen Alpha-Keys benötigen: *Schwarze Alpha-Maske* und *Weiße Alpha-Maske*. Wenn Sie im TIFF-Dateiformat mit einem „richtigen" Alpha-Kanal arbeiten, benötigen Sie diese Optionen nicht. Sie dienen zum Herausfiltern von weißen oder schwarzen Hintergründen, bei Bildformaten, die nicht mit Alpha-Kanälen arbeiten.

7.6.5 Der Key-Typ Bildmaske

Die *Bildmaske* ähnelt dem Alpha-Kanal. Hier ist allerdings nur das Schwarzweißbild nötig. Sie können diese Option beispielsweise verwenden, um bestimmte Bereiche eines Überlagerungsclips abzudecken.

1 Erstellen Sie in einem Bildbearbeitungsprogramm ein Schwarzweißbild mit der gewünschten Form. Schwarze Bereiche geben dabei Teile des Überlagerungsclips frei – die weißen Bereiche zeigen den Filmclipinhalt des überlagerten Clips.

Wir verwenden ein Graustufenbild mit der folgenden Form, die wir in Photoshop konstruiert haben.



Bild 7.84: Eine Bildmaske

2 Wenn Sie nun in den Transparenzeinstellungen die *Bildmaske*-Option ausgewählt haben, können Sie im *Maske*-Bereich über die *Wählen*-Schaltfläche dieses Bild öffnen. Das Vorschaubild zeigt das freigestellte Ergebnis.

Die Option *Key umkehren* bewirkt auch in diesem Fall, dass die weißen Bereiche den Überlagerungsclip transparent machen.

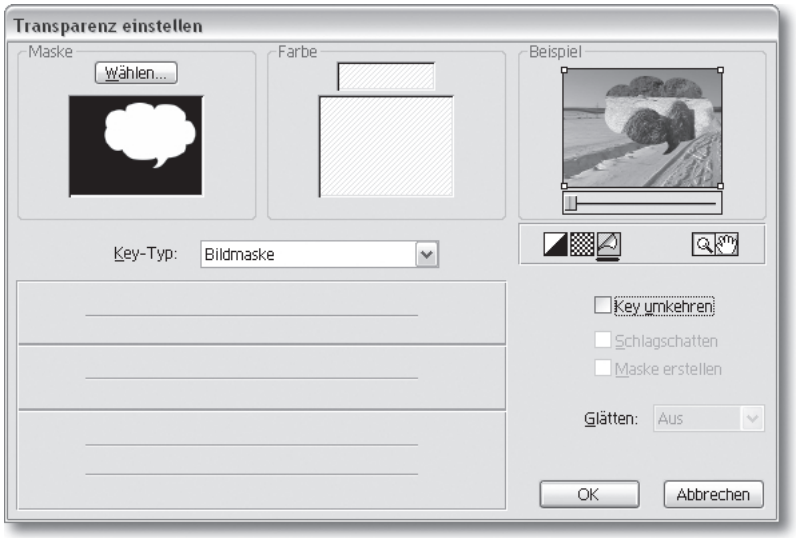


Bild 7.85: Der Key-Typ Bildmaske

3 Zusätzlich haben wir beim folgenden Ergebnis wieder die Bewegen-Funktion verwendet, um das Filmbild zu skalieren und optimal in die Form einzupassen.



Bild 7.86: Das Ergebnis der Bildmaske

4 Interessante Variationsmöglichkeiten erhalten Sie, wenn die verwendete Maskierung keine scharfen Kanten aufweist. So haben wir nachfolgend die Maske stark weichgezeichnet, um das rechts abgebildete Ergebnis zu erhalten.





Bild 7.87: Die Verwendung einer unscharfen Maskierung

TIPP Prinzipiell können Sie auch farbige Bilder als Bildmaske verwenden. Dies ist allerdings nicht empfehlenswert, wenn Sie eine genaue Steuerung der Wirkung haben möchten. Bei farbigen Bildern werden die Farbtöne nämlich in Graustufen „übersetzt", was zu ungewünschten Wirkungen führen kann. Sollen aber surreale Effekte erzielt werden, können Sie dieses Verfahren einmal ausprobieren.

7.6.6 Der Key-Typ Differenzmaske

Wir wollen Ihnen diesen Key-Typ einmal an einem Beispiel vorführen, für das der Key eigentlich gar nicht gedacht ist. Er eignet sich nämlich auch für „grafische Spielereien".

Eigentlich ist dieser Key für folgende Aufgabenstellung gedacht: Sie wählen einen Vergleichsfilmclip oder ein Standbild aus, das mit dem Überlagerungsclip verglichen wird. Alle identischen Farbtöne werden dann transparent dargestellt.

Wir wollen bei unserem Beispiel aber zunächst keinen Vergleichsclip verwenden – dann wird nämlich Schwarz als Vergleich herangezogen. Der Key ähnelt dann etwas dem Key *RGB-Differenz*.

1 Wir haben einen Farbflächenclip auf der Video 1-Spur angeordnet. Als Farbe wurde ein Orange mit den RGB-Farbwerten 255, 206, 0 ausgewählt. Auf der Überlagerungsspur wurde ein Filmclip mit vielen dunklen Bereichen angeordnet.

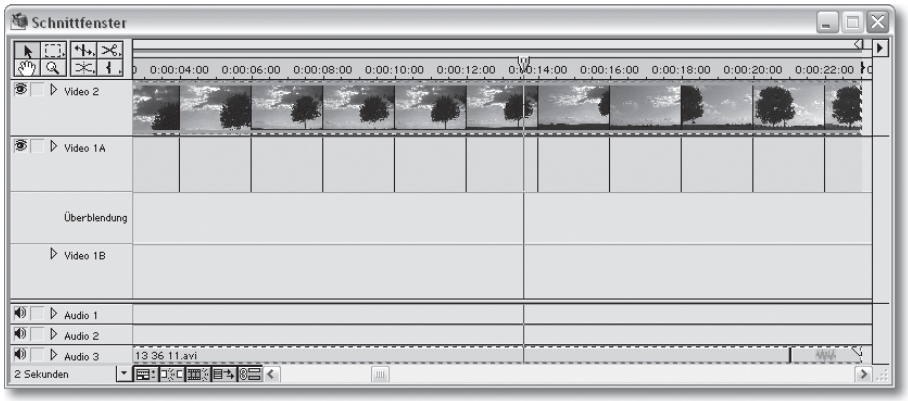


Bild 7.88: Die Ausgangssituation

2 Verwenden Sie nun die abgebildeten Einstellungen für den Differenzmasken-Key. Wir haben als zusätzlichen Effekt den Schlagschatten eingestellt.

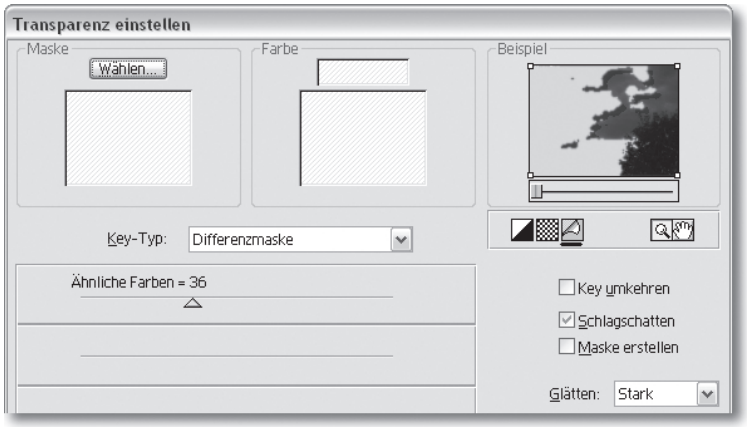


Bild 7.89: Die verwendeten Einstellungen

3 Mit den gezeigten Einstellungen entsteht eine interessante Grafik. Die plakative Wirkung entsteht durch die Farbfläche. Der Schlagschatten lässt das Ergebnis leicht plastisch wirken.



Bild 7.90: Das Ergebnis

4 Ein „sehr künstlerisches" Ergebnis können Sie dann erzielen, wenn Sie als Bildmaske einen Filmclip wählen, der völlig andere Farbnuancierungen aufweist – wie etwa das folgende Motiv.



Bild 7.91: Verwendung eines Bildmasken-Filmclips

5 Die Farben des Bildmasken-Filmclips werden nun mit dem Clip auf der Überlagerungsspur verglichen und anhand des angegebenen Ähnlichkeitswerts freigestellt. Dadurch entstehen recht willkürliche – aber interessante – Muster und Formen, wie das folgende Bild zeigt. Hier lohnt es sich, mit verschiedenen Filmclips oder Standbildern weitere Varianten auszuprobieren.

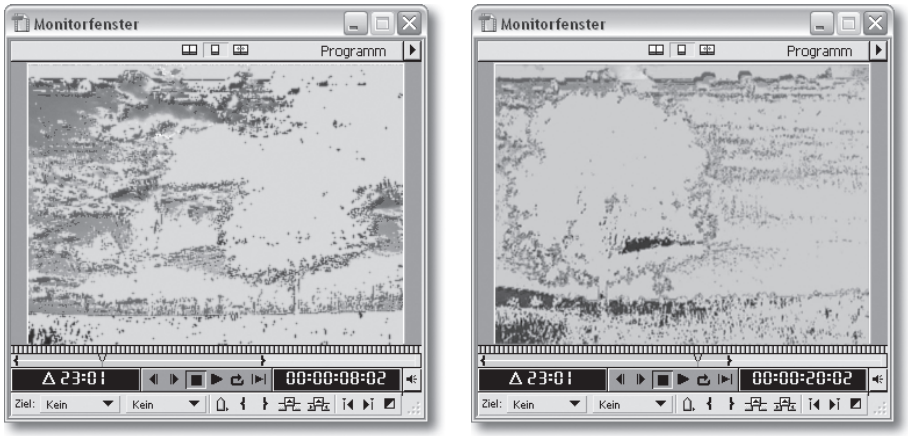


Bild 7.92: Eine Variante in zwei Stadien

7.6.7 Verschiedene Farbmasken

Vor allem bei professionellen Aufnahmen wird das so genannte Bluebox-Verfahren eingesetzt. Dabei wird das Hauptmotiv vor einem blauen Hintergrund aufgenommen. Dieses Blau wird später herausgefiltert, um einen neuen Hintergrund in den Filmclip einmontieren zu können. Neben Blau kommt gelegentlich auch Grün zum Einsatz.

TIPP Die Farben Blau und Grün werden nicht zufällig verwendet: sie kommen beide in der Farbe der Haut nicht vor. Da dieses Verfahren beispielsweise eingesetzt wird, um einen Nachrrichtensprecher freizustellen, sind diese Farben gut geeignet.

Zur Freistellung bietet Premiere drei Key-Typen an: *Blue Screen*, *Green Screen* und *Non-Red*. Die Namen geben bereits Auskunft über die Wirkung.

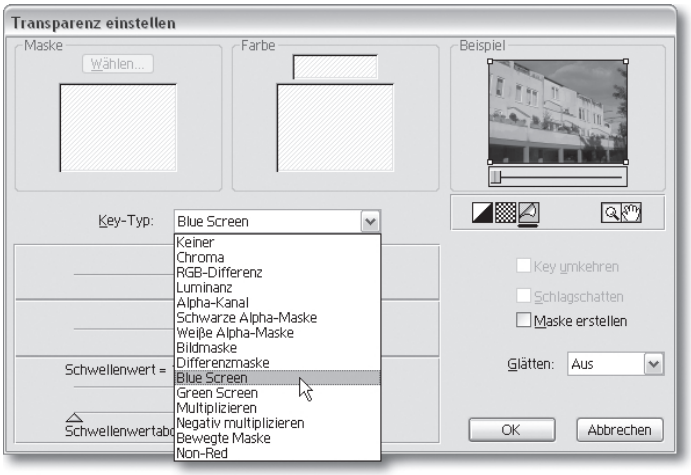


Bild 7.93: Keys für das Bluebox-Verfahren

Beim *Non-Red*-Key werden die Transparenzen anhand grüner und blauer Farbwerte erstellt. Im Gegensatz zu den beiden anderen Optionen gibt es hier auch einen *Angleichen*-Schieberegler zum Anpassen der Einstellung.

TIPP Sie können eigentlich auf alle diese Keys verzichten, da Sie durch Aufnahme einer Farbe beim Key *RGB-Differenz* denselben Effekt erreichen. Vorteile dieses Keys sind aber die zusätzlichen Steuerungsmöglichkeiten.

7.6.8 Die Keys Multiplizieren und Negativ multiplizieren

Diese beiden Keys können Sie zum Verfremden von Filmclips verwenden. Hier bestimmt der unten liegende Filmclip, welche Partien des Überlagerungsclips transparent dargestellt werden.

Beim *Multiplizieren*-Key werden alle Bereiche transparent, die in beiden Filmclips hell erscheinen – so entstehen dunklere Ergebnisse. Beim Key *Negativ multiplizieren* ist es genau umgekehrt. Daher ergeben sich hier hellere Ergebnisse. Interessant wirken die Keys, wenn der untere Filmclip starke Kontraste aufweist.



Bild 7.94: Die Keys Multiplizieren und Negativ multiplizieren (rechts)

7.6.9 Der Key Bewegte Maske

Diese letzte Key-Option kann eingesetzt werden, wenn die Maskierung nicht starr sein soll. Zur Anwendung dieses Keys wird eine weitere Videospur benötigt. Fügen Sie diese gegebenenfalls über das Pfeilmenü des Schnittfensters mit der Option *Videospur einfügen* hinzu.

1. Platzieren Sie die beiden zu überblendenden Filmclips auf den Spuren Video 1 und Video 2. Die Maske wird dann auf der obersten Videospur untergebracht – der *Video 3*-Spur.

So könnten Sie beispielsweise die folgende Anordnung erhalten:



Bild 7.95: Anordnung für die Maske

2 Wenn Sie die Maske bewegen wollen, können Sie den Bewegungseditor einsetzen. Um die schwarzen Bereiche transparent zu machen, haben wir die *Flächenfarben*-Option auf Schwarz eingestellt. Ansonsten haben wir bei dem Beispiel einfach die Standardwerte belassen.

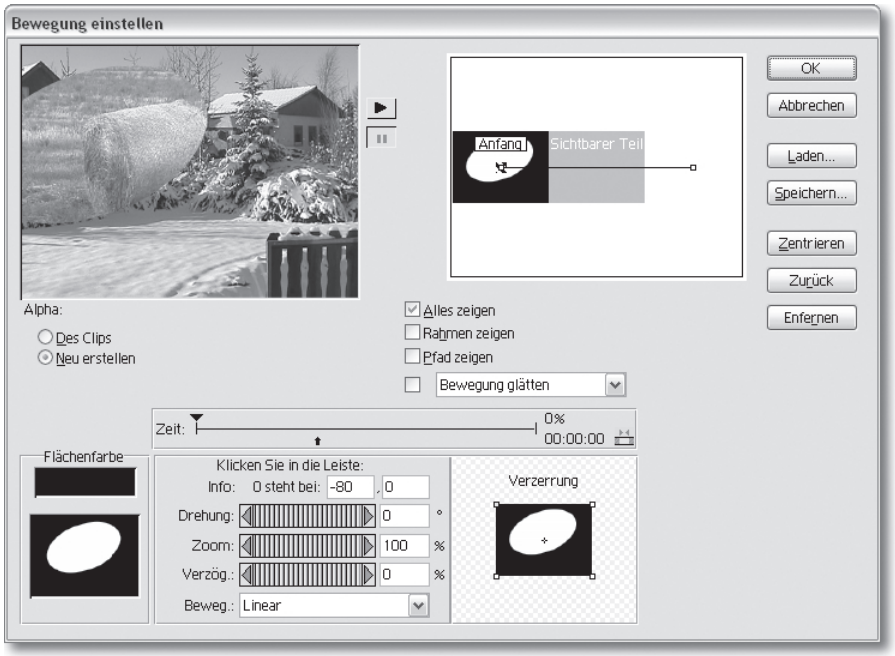


Bild 7.96: Bewegen der Maskierung

TIPP Es muss sich bei der Maske nicht unbedingt um ein Graustufenbild handeln. Sie können genauso gut irgendeinen Filmclip verwenden. Nutzen Sie dann einen der Key-Typen, bei denen die Funktion *Maske erstellen* vorhanden ist. Dann ergibt sich ebenfalls ein Schwarzweißbild, das Sie als bewegte Maskierung einsetzen können. Ein Key-Typ, der diese Option unterstützt ist beispielsweise der Chroma-Key.

3 Damit nun die bewegte Maske auch als Maskierung wirken kann, muss der Filmclip in der Überlagerungsspur ausgewählt werden. Stellen Sie hier in den Tranparenz-Optionen den Key-Typ *Bewegte Maske* ein.

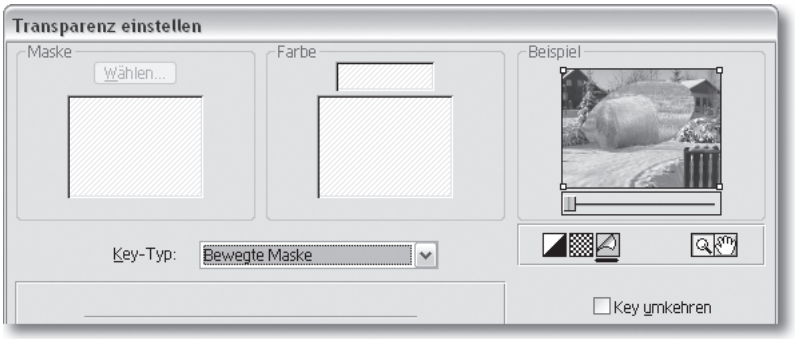


Bild 7.97: Der Key Bewegte Maske

4 Nach dem Bestätigen sehen Sie in der Vorschau, dass die Ellipse wie ein „Spot“ über den Hintergrund wandert und dabei jeweils den Überlagerungsclip enthält.



Bild 7.98: Der bewegte „Spot“

5 Weitere Varianten können Sie erstellen, wenn Sie die Bewegung im Bewegungseditor verändern und die Maske beispielsweise zusätzlich skalieren.

8 Mit Videofiltern arbeiten

In Premiere sind jede Menge verschiedener Videofilter enthalten. Sie erfüllen verschiedene Aufgaben. So können Sie Videofilter beispielsweise zur Optimierung von Filmmaterial einsetzen. Vielleicht sind ja Teile Ihres Films zu dunkel, farbstichig oder leicht unscharf – hier können die Videofilter helfen.

Vielleicht wollen Sie Ihre Filmclips auch verfremden – beispielsweise als Hintergrund für Filmtitel oder ähnliche Aufgabenstellungen. Auch hier bietet Premiere viele verschiedene Videofilter an. So wird ruck, zuck aus einem Filmbild ein „Gemälde".

Viele der Videofilter können sogar animiert werden – ihre Wirkung kann sich also während des Filmclips verändern. Dazu werden Keyframes verwendet.

Neben den Videofiltern gibt es auch Filter für den Ton. Diese werden wir Ihnen in einem gesonderten Kapitel näher vorstellen.

Neben den Bedienungsoptionen der Videofilter lernen Sie in diesem Kapitel auch alle Filter an einem Beispiel kennen, um so den optimalen Videofilter für Ihre Aufgabenstellung aufzufinden.

8.1 Der Einsatz von Videofiltern

Um einen Videofilter einsetzen zu können, benötigen Sie mindestens einen einzelnen Filmclip. Der Einsatz von Videofiltern unterscheidet sich etwas – je nachdem, ob der Filmclip in einer *Video 1*- oder einer Überlagerungsspur platziert ist.

1 Nehmen wir an, Sie haben einen Filmclip in einer Video 1-Spur platziert. Klappen Sie dann die Spur über das Dreieck am Anfang des Eintrags auf. Sie sollten dann die folgende Situation vorfinden:

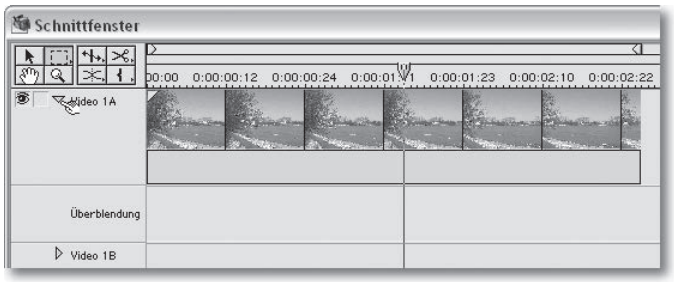


Bild 8.1: Aufklappen der Video 1-Spur

2 Um einen Videofilter an einem Filmclip anzuwenden, ziehen Sie den ausgewählten Filter einfach mit gedrückter linker Maustaste aus dem *Videofilter*-Palettenfenster auf den betreffenden Filmclip.

Wir haben nachfolgend beispielsweise den *Kristallisieren*-Effekt aus dem *Vergröberung*-Ordner auf den Filmclip gezogen. Die Bezeichnung des angewendeten Filters wird dann in dem Balken angezeigt.

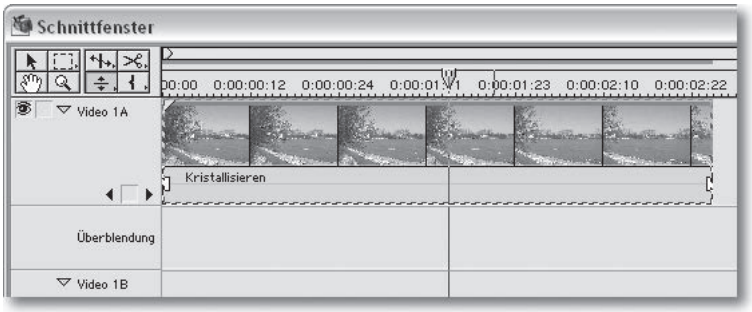


Bild 8.2: Anzeige des angewendeten Videofilters

3 Sie können sogar mehrere Videofilter am selben Filmclip anwenden. Ziehen Sie weitere Filter ebenso per Drag & Drop auf den Filmclip. Sind mehrere Videofilter angewendet worden, erscheint links eine Schaltfläche, mit der Sie ein Popup-Menü öffnen. Wählen Sie hier den gewünschten Videofilter aus.



Bild 8.3: Das Popup-Menü zur Auswahl eines angewendeten Videofilters

4 Wurde der Filmclip auf einer Überlagerungsspur angeordnet – wovon wir in den folgenden Beispielen ausgehen –, muss das Symbol mit der Raute am Beginn der Zeile aktiviert werden, um die Keyframelinie anzuzeigen.

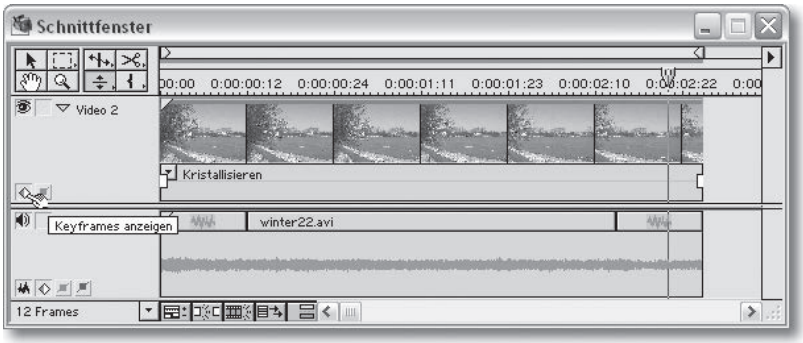


Bild 8.4: Die Ansicht in der Überlagerungsspur

5 Wenn Sie Videofilter zugewiesen haben, können Sie die Werte im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster anpassen – hier werden alle angewendeten Videofilter aufgelistet. Mit dem Dreieck vor dem Eintrag lassen sich die Optionen ein- oder ausblenden. Je nach verwendetem Filter finden Sie hier einzelne oder sehr viele Möglichkeiten, um die Filterwirkung zu verändern.

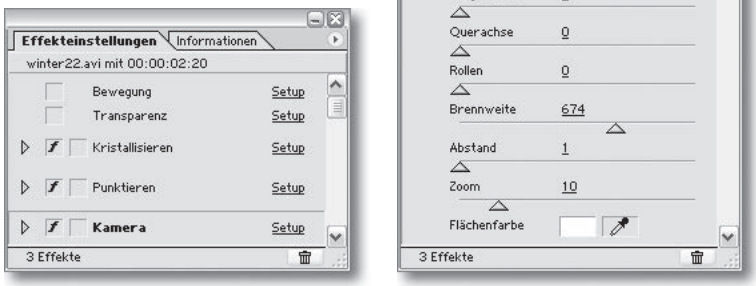


Bild 8.5: Die angewendeten Videofilter (links) und die dazugehörenden Optionen

6 Die verfügbaren Videofilter sind – thematisch sortiert – in verschiedenen Ordnern untergebracht. Die Verwaltung der Effekte entspricht dem Verfahren, das Sie bereits bei den Überblendungen kennen gelernt haben.

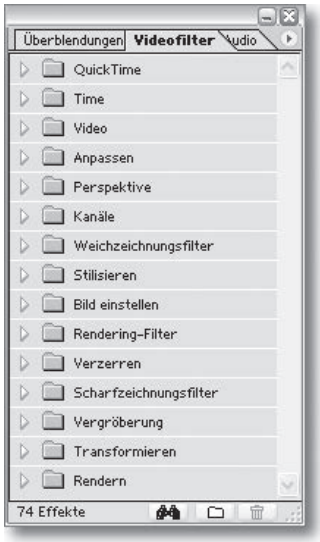


Bild 8.6: Die verfügbaren Videofilter

7 Soll einer der angewendeten Videofilter gelöscht werden, markieren Sie diesen im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster – der Eintrag wird dann fett dargestellt. Aktivieren Sie dann das Mülleimersymbol zum Löschen.

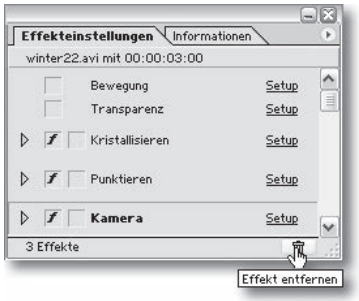


Bild 8.7: Löschen eines angewendeten Videofilters

8 Soll ein Effekt nur vorübergehend deaktiviert werden, verwenden Sie das Effektsymbol am Beginn des Eintrags. Ist das Symbol nicht zu sehen, wird der Effekt nicht angewendet – die eingestellten Optionen bleiben aber erhalten.

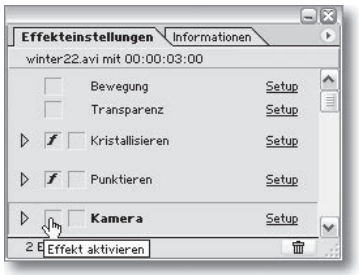


Bild 8.8: Deaktivieren eines Effekts

8.2 Arbeiten mit Keyframes

Standardmäßig zeigt der Videofilter nach dem Einsatz immer dieselben Einstellungen. Viele der vorhandenen Videofilter können aber während der Filmdauer verändert werden – sie lassen sich animieren.

Diese Möglichkeit wollen wir Ihnen nun an einem Beispiel vorstellen. Dazu ist folgende Vorgehensweise notwendig:

1 Unseren Filmaufbau zeigt Ihnen das folgende Bild. Wir haben hier einen Filmclip mit einer Dauer von drei Sekunden eingefügt. Der Filmclip ist zur Demonstration relativ kurz – so hält sich die Rendering-Zeit in Grenzen.

2 Ziehen Sie den *Relief*-Videofilter aus dem *Stilisieren*-Ordner per Drag & Drop auf den Filmclip. Klappen Sie die Keyframe-Leiste auf. Aktivieren Sie über das erste Symbol die Keyframe-Ansicht.

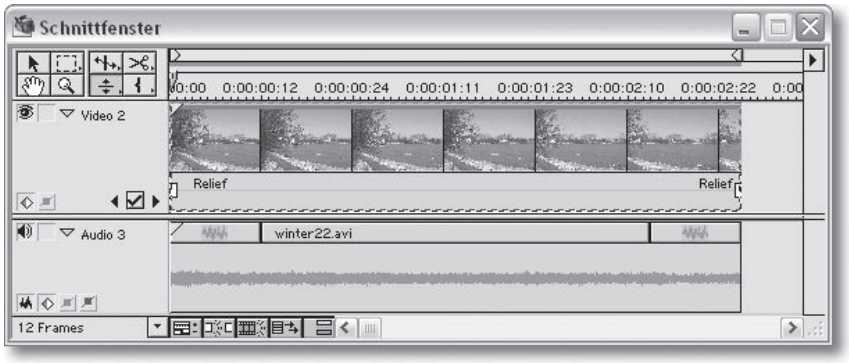


Bild 8.9: Der Aufbau nach der Videofilteranwendung

3 Links und rechts sehen Sie kleine Quadrate, die den Start und das Ende des Effekts kennzeichnen. Sie können nach dem Anklicken mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden. Dies bietet sich beispielsweise an, wenn der Effekt nicht gleich am Anfang des Filmclips einsetzen soll. So haben wir den Startpunkt nachfolgend auf eine Sekunde verschoben.

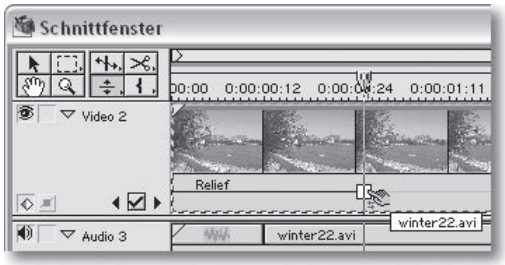


Bild 8.10: Verschieben des ersten Keyframes

4 Diese Situation können Sie nun verwenden, um den Videoeffekt langsam einzublenden. Dazu muss im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster die Keyframing-Option aktiviert werden, die Sie nachfolgend abgebildet sehen.



Bild 8.11: Aktivieren der Keyframing-Option

5 Nach dem Aktivieren dieser Funktion wechseln die Ansichten. Sie sehen dann ein Rautensymbol in der Keyframe-Leiste. Die abgegraute Hälfte der Raute zeigt Anfang und Ende des Effekts an. Die folgende Abbildung zeigt diese Situation.

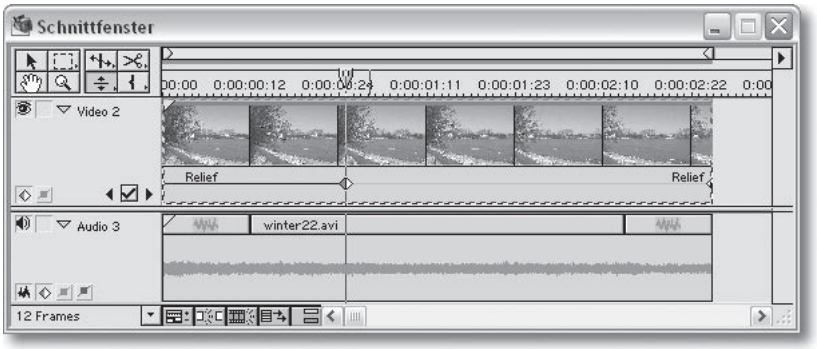


Bild 8.12: Die Symbole bei aktiviertem Keyframing

6 Positionieren Sie nun die aktuelle Schnittposition beim ersten Keyframe. Dort sollten Sie dann die folgenden Einstellungen vornehmen. Damit wirkt der Effekt zunächst nicht, da der Wert *Mit Original mischen* auf 100 % eingestellt wurde. Es ist also nur der Ausgangsfilm zu sehen.

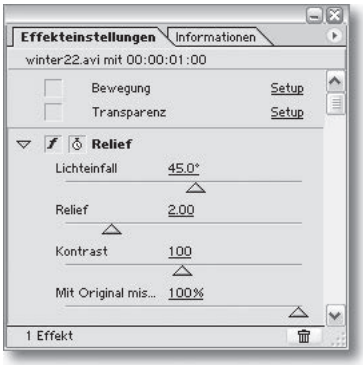


Bild 8.13: Die Einstellungen für das erste Keyframe

TIPP Numerisch präzise Werteingaben können Sie vornehmen, wenn Sie auf den Wert klicken. In einem gesonderten Dialogfeld können Sie dann den gewünschten Wert eintippen. Dies ist oft schneller als das Verziehen des Schiebereglers.

7 Wechseln Sie nun zum zweiten Keyframe am Ende des Films. Dies erreichen Sie am schnellsten über den Keyframe-Navigator links im Fenster. Mit dem nach rechts zeigenden Pfeil wechseln Sie zum folgenden Keyframe.



Bild 8.14: Wechseln zum nächsten Keyframe

TIPP Der Haken zwischen den Pfeilen zeigt an, dass sich die aktuelle Schnittposition auf einem Keyframe befindet. Zwischen den Keyframes ist kein Haken zu sehen.

8 Stellen Sie beim letzten Keyframe den Wert *Mit Original mischen* auf 0 % ein, sodass der Effekt voll sichtbar wird. Mit diesen Arbeitsschritten haben Sie erreicht, dass der Effekt nach einem Stand von einer Sekunde für zwei Sekunden eingeblendet wird, bis er vollständig wirkt.

Dies können Sie feststellen, wenn Sie den Film rendern. So sehen Sie nachfolgend links das letzte Keyframe und rechts das Frame in der Mitte der Einblendung – also nach zwei Sekunden des Gesamtfilms.



Bild 8.15: Einblenden eines Videofilters

8.2.1 Mit mehreren Keyframes arbeiten

Als nächstes soll ein Videofilter ein- und wieder ausgeblendet werden. Die Vorgehensweise ist hier ähnlich – allerdings ist dabei ein zusätzliches Frame erforderlich.

1 In diesem Beispiel soll der Effekt im ersten Filmbild beginnen. Verschieben Sie also das erste Keyframe zum Anfang des Films. Dies können Sie wieder per Drag & Drop erledigen. Sie sehen diese veränderte Situation in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Bild 8.16: Verschieben des ersten Keyframes

2 Stellen Sie für das erste Keyframe den Wert *Mit Original mischen* wieder auf 100 % ein. Wechseln Sie dann zum letzten Keyframe und verwenden Sie dort denselben Wert. Damit erreichen Sie, dass am Anfang und am Ende des Filmclips vom Effekt nichts zu sehen ist.

3 Verschieben Sie nun die aktuelle Schnittposition zur Mitte des Filmclips – also zur Position 1 Sekunde und 12 Frames. Stellen Sie hier den Wert *Mit Original mischen* auf 0 %, sodass der Effekt vollständig wirkt. Premiere erstellt nach dem Ändern von Werten automatisch ein neues Keyframe. Dies erkennen Sie an der neu eingefügten Raute in der Filmmitte.

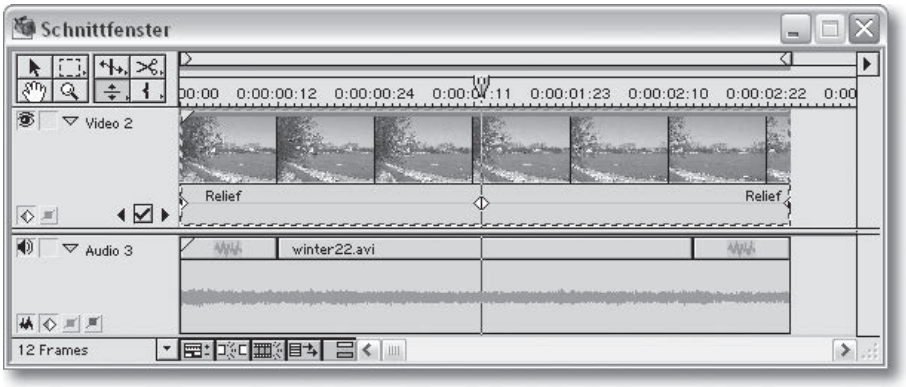


Bild 8.17: Ein- und wieder ausblenden des Videofilters

TIPP Um ein Keyframe zu löschen klicken Sie einfach auf den Haken im Keyframe-Navigator. Das erste und das letzte Keyframe können allerdings nicht gelöscht werden. Um alle Keyframes zu entfernen, klicken Sie auf das Stoppuhrsymbol im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster.

8.2.2 Effekte ineinander überblenden

Nun wollen wir Ihnen vorstellen, wie Sie von einem Effekt in einen anderen überblenden können. Dazu reichen die bisher gezeigten Funktionen bereits aus.

1 Weisen Sie dem Filmclip die beiden Effekte zu, die ineinander überblendet werden sollen. Zu dem bereits vorhandenen *Relief*-Videofilter fügen wir noch den *Farbrelief*-Filter hinzu.

Wir wollen nun erreichen, dass zunächst das graue Relief zu sehen ist, das dann während des Filmclips in das Farbrelief überblendet.

2 Da die Effekte mit derselben Funktion ein- und ausgeblendet werden sollen, haben Sie zwei Möglichkeiten – theoretisch brauchen Sie den unteren Effekt gar nicht auszublenden, da er ja vom oberen Filter überdeckt wird.

Falls aber andere Einstellungen verwendet werden, ist das vorgestellte Verfahren der bessere Weg.

3 Wechseln Sie nach dem Zuweisen der Effekte zum ersten Keyframe. Stellen Sie dort die nachfolgend links gezeigten Einstellungen ein. Sie können bei diesem Keyframe gleich beide Videofilter-Einstellungen „in einem Rutsch“ anpassen.

Wechseln Sie dann zum letzten Keyframe und drehen Sie hier die Einstellungen des Werts *Mit Original mischen* um. Dies sehen Sie rechts abgebildet.

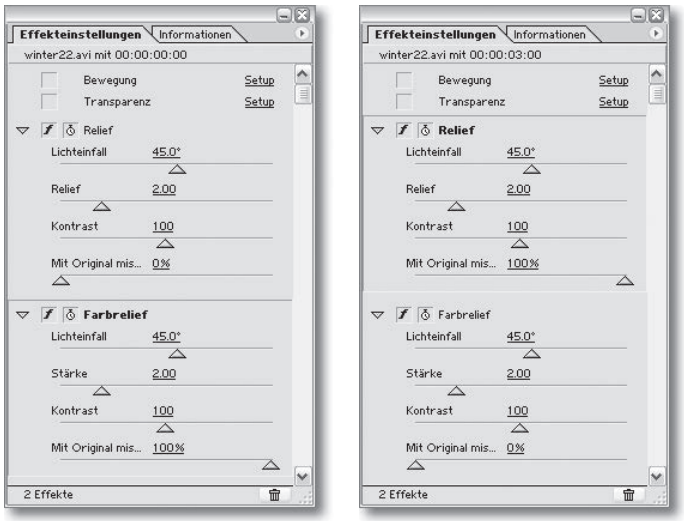


Bild 8.18: Die verwendeten Videofilter-Einstellungen

4 Damit ist das Ziel erreicht. Der *Relief*-Videofilter verschwindet langsam, bis der *Farbrelief*-Effekt voll sichtbar ist.



Bild 8.19: Eine Zwischenphase der Überblendung

TIPP Natürlich können Sie die vorgestellten Vorgänge auch „mischen“. So könnte am Anfang und am Ende des Filmclips der eine Videofilter zu sehen sein und in der Mitte des Filmclips der andere.

8.2.3 Einige weitere Effektfunktionen

Einige Videofilter-Optionen sind noch erwähnenswert. Diese wollen wir Ihnen nun vorstellen. Wenn Sie bei der Verwendung von mehreren Keys die Geschwindigkeit einzelner Abschnitte ändern wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1 Nehmen wir die Ausgangssituation unseres vorletzten Beispiels, bei dem ein Keyframe in der Mitte des Filmclips eingesetzt wurde.

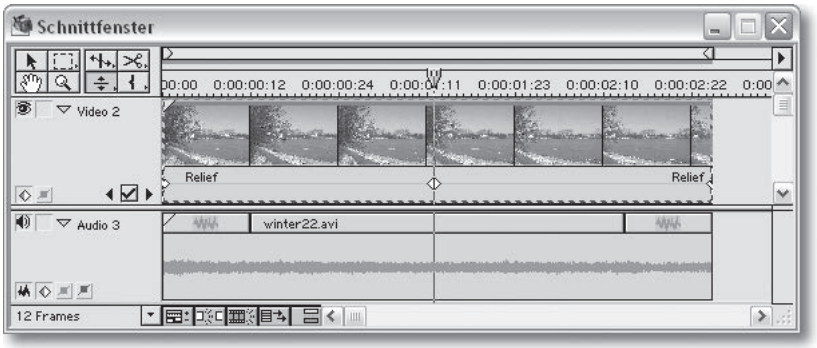


Bild 8.20: Die Ausgangssituation

2 Wenn die Geschwindigkeit des ersten Filmteils erhöht werden soll, klicken Sie das mittlere Keyframe an und verschieben Sie es mit gedrückter linker Maustaste nach links. Eine Vorschaulinie zeigt dabei die neue Position an.

Dabei bleiben die eingestellten Effektwerte erhalten. Da diese Einstellungen früher erreicht werden, erhöht sich die Geschwindigkeit des ersten Teils – entsprechend wird sie im zweiten Filmteil verringert.

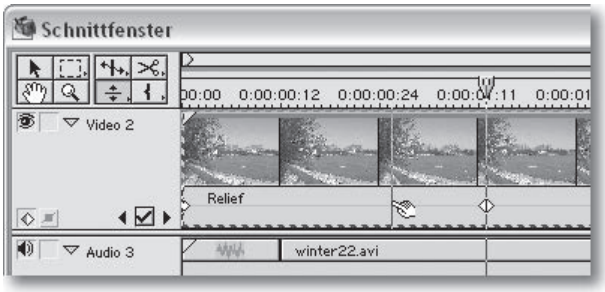


Bild 8.21: Verschieben eines Keyframes

3 Die Videofilter, die aus After Effects stammen, erkennen Sie an dem Kamerasymbol. Wenn Sie diese Videofilter verwenden, werden die verfügbaren Optionen im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster verändert.

Im Gegensatz dazu öffnet sich bei den Premiere-Videofiltern ein Dialogfeld, wenn Sie den Filter per Drag & Drop auf den Filmclip gezogen haben. Die Optionen im Dialogfeld unterscheiden sich je nach verwendetem Videofilter. Die Funktionen des *Windeffekt*-Videofilters aus dem *Stilisieren*-Ordner sehen Sie im folgenden Bild.

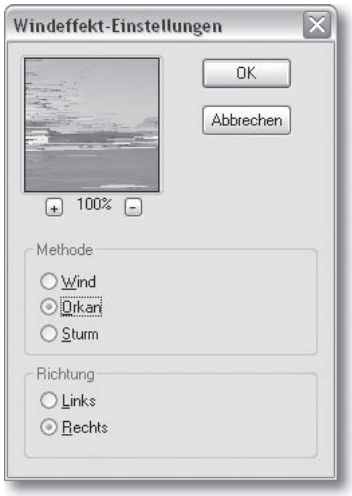


Bild 8.22: Die Optionen des Windeffekts

4 Wenn Sie die Einstellungen der Premiere-Videofilter später verändern wollen, müssen Sie zum Öffnen des Dialogfelds die *Setup*-Funktion des betreffenden Effekts im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster anklicken.

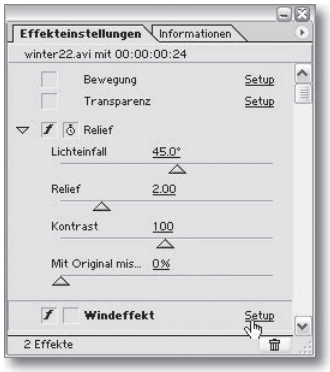


Bild 8.23: Nachträgliches Anpassen der Premiere-Videofilter

TIPP Nicht alle Videofilter können auch animiert werden. Sie erkennen diese Videofilter daran, dass keine zusätzlichen Keyframes platziert werden können.

8.2.4 Effekteinstellungen auf andere Filmclips übertragen

Vielleicht wollen Sie ja Videofilter, die Sie an einem Filmclip angewendet haben, auch bei einem anderen Filmclip verwenden. Auch dies ist in Premiere möglich. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor. Wir gehen hier davon aus, dass Sie den Effekt bereits nach einem der vorgestellten Verfahren fertig gestellt haben. Vielleicht haben Sie dabei ja auch mit zusätzlichen Keyframes gearbeitet.

1. Markieren Sie den betreffenden Filmclip und aktivieren Sie die Funktion *Bearbeiten/Kopieren*, die Sie auch über die Tastenkombination Strg+C erreichen.

2. Markieren Sie nun den Filmclip, der die Einstellungen erhalten soll. Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Attribute einfügen* auf. Diese Funktion erreichen Sie auch über die Tastenkombination Strg+Alt+V.

   Damit wird folgendes Dialogfeld geöffnet. Ist die *Inhalt*-Option aktiviert, werden nicht nur die Filtereinstellungen sondern auch der kopierte Filmclip übertragen.



Bild 8.24: Übertragen von Videofiltern

3. Im Listenfeld finden Sie verschiedene Optionen zur Anpassung des Filmclips.

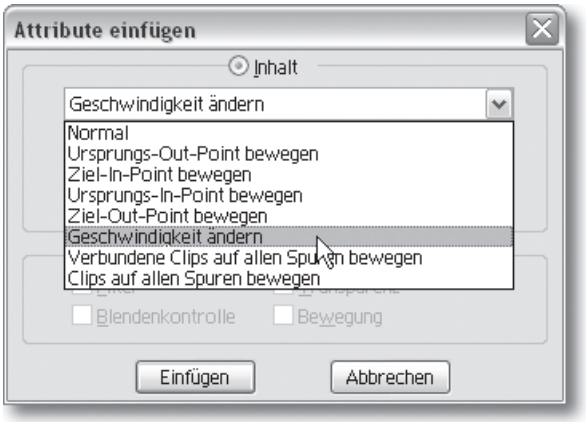


Bild 8.25: Optionen zur Übertragung des kopierten Filmclips

4. Wenn nur die Attribute auf den markierten Filmclip übertragen werden sollen, aktivieren Sie die *Einstellungen*-Option. Dann werden die vorher deaktivierten Optionen im unteren Bereich des Dialogfelds verfügbar. Hier können Sie angeben, welche Attribute übertragen werden sollen. Neben den Videofiltern können Sie mit dieser Möglichkeit auch angewendete Transparenzen oder Bewegungen übertragen.

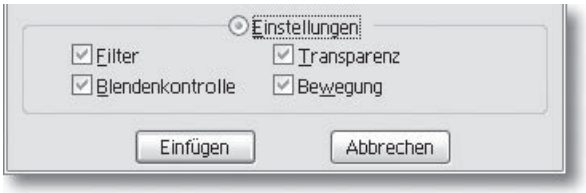


Bild 8.26: Übertragen bestimmter Einstellungen

5 Nach dem Bestätigen erhält der neue Filmclip exakt dieselben Effekteinstellungen. Im folgenden Beispiel waren Ausgangs- und Zielfilmclip gleich lang, daher sind die Keyframes identisch.

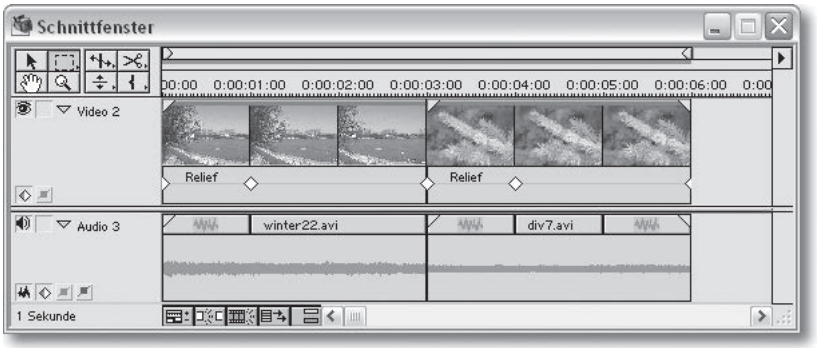


Bild 8.27: Die übertragenen Attribute

6 Ist der Zielfilmclip länger wird das letzte Keyframe entsprechend verschoben – dies zeigt die folgende Abbildung. Sie erkennen dort den langen Stand beim zweiten Filmclip.

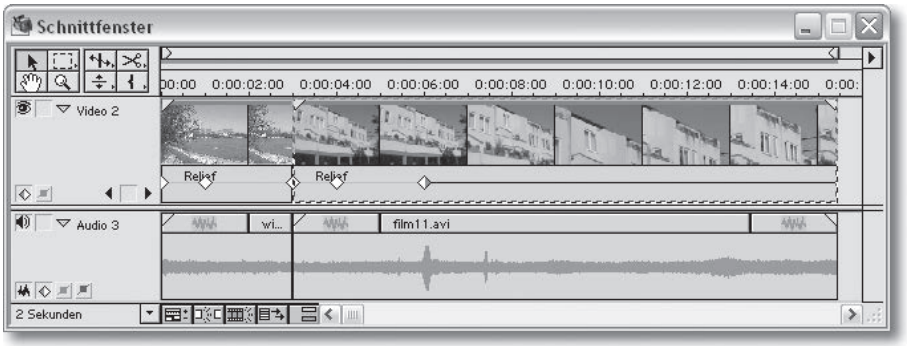


Bild 8.28: Unterschiedlich lange Filmclips

7 Sie können gegebenenfalls die Keyframes im Zielfilmclip mit den bekannten Arbeitsschritten verschieben, wenn die Länge der Effektwirkung verändert werden soll.

Das Kopieren und Anpassen der Keyframes ist meist schneller, als wenn Sie die Effekte neu zuweisen und die Einstellungen erneut vornehmen.

8.3 Die verfügbaren Videofilter

Auf den folgenden Seiten werden wir Ihnen die verfügbaren Videofilter an Beispielen vorstellen. Weniger bedeutende Videofilter werden dabei nur kurz angeschnitten – interessante Effekte werden wir Ihnen etwas detaillierter vorstellen.

Für den Einsatz der Videofilter haben wir verschiedene Motive ausgesucht, die für die unterschiedlichen Effekte gut geeignet sind:

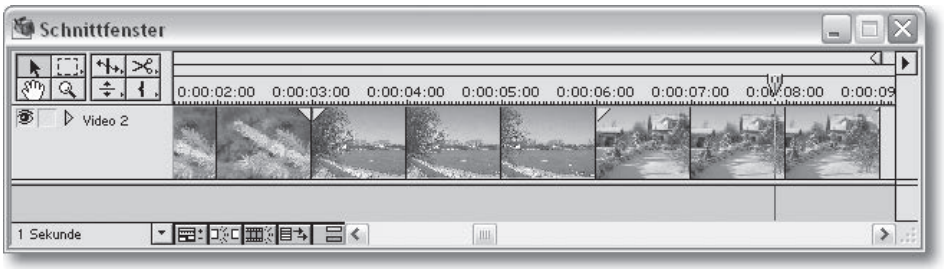


Bild 8.29: Die benutzten Motive

8.3.1 Die QuickTime-Effekte

Wenn Sie QuickTime 4 oder eine neuere Version installiert haben, erreichen Sie über diesen Filter eine große Anzahl verschiedener Effekte, von denen einige sogar spektakulärer als die Premiere-Effekte sind. Die Einstellungen werden in einem gesonderten Dialogfeld vorgenommen.

Da diese Filter sehr spannend sind, sollten Sie QuickTime auf jeden Fall installieren – es wird mit Premiere ausgeliefert. Neuere Quicktime-Versionen können Sie sich aus dem Internet über die Webadresse http://www.apple.com herunterladen.

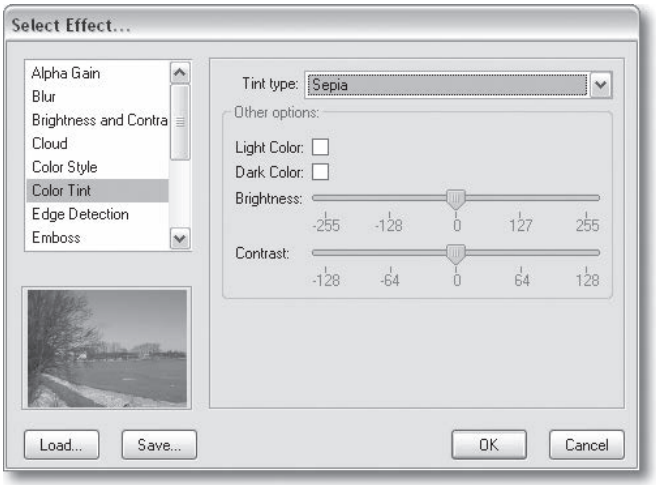


Bild 8.30: Das Dialogfeld der QuickTime-Effekte

Wir wollen die QuickTime-Effekte hier nicht detailliert beschreiben – dies würde ein eigenes Kapitel füllen.

Nachfolgend sehen Sie die Optionen zum *Cloud*-Effekt. Damit können Sie animierte Wolken erstellen. Die Farbe ist dabei ebenso variabel wie die Rotation. Einen solchen Effekt finden Sie unter den Premiere-Filtern nicht. Außerdem gibt es auch einen Filter zum Erzeugen von Feuer im Film.

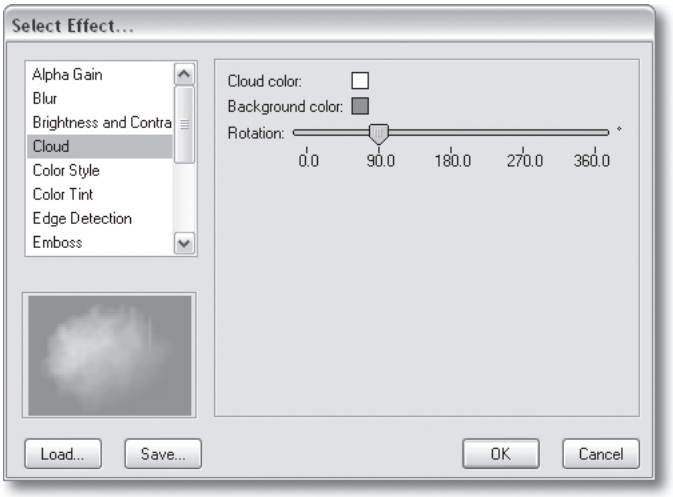


Bild 8.31: Der QuickTime-Filter Clouds

Interessant und ungewöhnlich ist auch der Effekt *Dust and Film Fading* aus der Rubrik *Film Noise*. Damit können Sie neue DV-Filme auf „alt trimmen". Dazu werden Fussel und Filmlaufspuren in den Filmclip eingefügt. Zudem gibt es die Möglichkeit, alte Farbfilme zu simulieren.

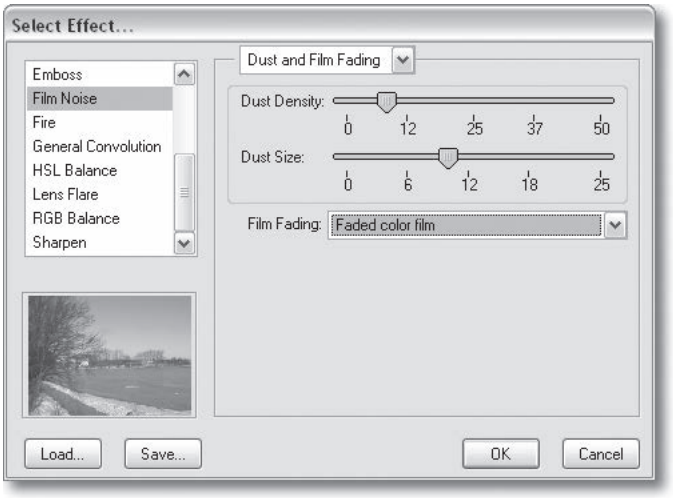


Bild 8.32: Aus Neu mach Alt – mit dem QuickTime-Filter Dust and Film Fading

8.3.2 Die Filter des Time-Ordners

In diesem Ordner finden Sie zwei Effekte, die sich auf die zeitliche Wiedergabe von Filmclips beziehen.

Der Echo-Videofilter

Bei diesem Filter werden Filmbilder verschiedener Zeitpunkte wiederholt, sodass „Doppelbelichtungen" entstehen. Damit lassen sich Wischeffekte erzeugen.

Zu erkennen ist dieser Filter allerdings nur dann, wenn Bewegungen im Filmbild enthalten sind. Folgende Optionen stehen im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster zur Verfügung:

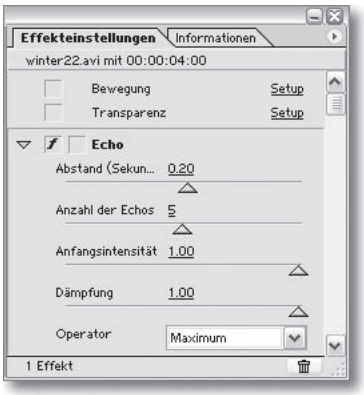


Bild 8.33: Die Echo-Optionen

- Der *Abstand*-Wert legt den Abstand zwischen den sich wiederholenden Filmbildern in Sekunden fest. Bei positiven Werten werden die nachfolgenden Frames verdoppelt, bei negativen die vorherigen.
- Die *Anzahl der Echos* bestimmen, wie viele Filmbilder übereinander gelegt werden. 10 Filmbilder sind das Maximum.

TIPP Wenn Sie einen Streifen- oder Wischeffekt erreichen wollen, legen Sie eine hohe Anzahl von Echos mit einem geringen Abstandswert fest.

- Die *Anfangsintensität* bestimmt, wie hell das erste Frame in der Echosequenz dargestellt wird. Werte unter dem Standard 1.0 dunkeln das Bild ab. Die *Dämpfung* legt fest, ob die wiederholten Bilder in der Intensität nachlassen. Je geringer der Wert ist, umso weniger werden die Echobilder sichtbar.
- Der *Operator* bestimmt, wie die Farbwerte der überlagernden Filmbilder miteinander vermischt werden. Probieren Sie, welches der sechs Verfahren ein natürliches Filmbild ergibt. Beim *Addieren* reichen zum Beispiel unter Umständen schon zwei Echos aus, um das Filmbild fast weiß – und damit unbrauchbar – erscheinen zu lassen.

  Beim *Maximum*-Wert – den wir bei der nachfolgenden Abbildung verwendet haben – ist das Ergebnis hell, aber natürlich.



Bild 8.34: Der Echo-Effekt bei zwei verschiedenen Motiven

Der Posterize Time-Videofilter

Mit diesem Filter können Sie dem Filmbild eine feste Framerate zuordnen. Die Werte können zwischen 1 und 64 variiert werden. Sie können diesen Filter beispielsweise verwenden, um einen Stroboskop-Effekt zu simulieren.

Da die Filmcliplänge dabei nicht verändert wird, werden entweder weniger oder mehr Bilder gerendet. Ein Film von 3 Sekunden Länge enthält bei der Einstellung „1“ also nur drei verschiedene Filmbilder, die jeweils eine Sekunde lang zu sehen sind.

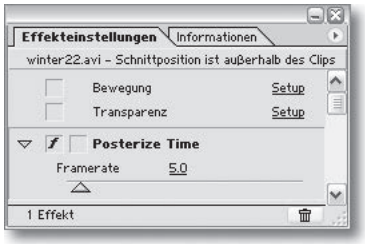


Bild 8.35: Die Option Posterize Time

8.3.3 Die Filter des Video-Ordners

In diesem Ordner finden Sie drei Videofilter, die das Bild für die Wiedergabe auf Fernsehmonitoren optimieren.

Der Videofilter Sendefähige Farben

Bei Fernsehmonitoren erfolgt die Farbwiedergabe anders als beim Computermonitor. So können bei sehr stark gesättigten Farben flimmernde Bilder entstehen. Ein grell leuchtendes Rot wird beispielsweise streifig auf dem Fernsehmonitor angezeigt.

Mit diesem Filter kann die unerwünschte Wirkung angepasst werden. Die Ergebnisse wirken dann „flauer“. Bei einer späteren Verwendung auf dem Computermonitor gibt der Filter keinen Sinn – er verschlechtert das Filmbild eher.

- Stellen Sie im *Videonorm*-Listenfeld die PAL-Option ein, die in europäischen Ländern als Standard verwendet wird. NTSC kommt dagegen in Amerika und Japan zum Einsatz.
- Im *Methode*-Listenfeld finden Sie vier Möglichkeiten, um die Farbwerte anzupassen. Mit dem Standardwert *Luminanz reduzieren* werden die leuchtenden Farbwerte leicht abgedunkelt. Bei der Option *Sättigung reduzieren* wird das Ergebnis „grauer" – die leuchtenden Farben wirken blasser. Die beiden folgenden Einstellungen machen entweder unsichere oder sichere Pixel transparent.
- Über den Schieberegler der Option *Maximale Signalamplitude* stellen Sie ein, ab wann die Veränderung erfolgen soll. Die Werteingabe ist von 90 bis 120 möglich. 110 ist als Standardwert vorgegeben. Je niedriger Sie diesen Wert einstellen, umso eher tritt die Veränderung ein. Beim niedrigsten Wert ist die Veränderung am deutlichsten zu erkennen.

Halbbildflimmern reduzieren

Da Fernsehbilder ja aus zwei Halbbildern bestehen, kommt es gelegentlich zu einer unschönen Wirkung: Waagerechte scharfkantige Linien flimmern und irritieren den Zuschauer. Dieser Filter kann dieses Flimmern unterdrücken. Es sind Werteingaben von 0.0 bis 3.0 möglich. Das Bild wird umso unschärfer, je höher Sie diesen Wert einstellen.

Halbbild interpolieren

Mit dieser Funktion wird das Ergebnis ebenfalls unschärfer. Fehlende Halbbilder werden hier interpoliert – das heißt anhand der vorhandenen Bildinformationen eingemittet. Der Filter sollte angewendet werden, wenn fehlende Halbbilder beim Endergebnis auffallen.

8.3.4 Die Filter im Anpassen-Ordner

Die fünf Videofilter dieses Ordners können Sie überwiegend zur Filmbildoptimierung verwenden. Damit lassen sich zu helle oder dunkle Filme korrigieren und auch Farbstiche entfernen.

Der Videofilter Helligkeit & Kontrast

Der Name sagt es schon aus. Dieser Filter dient der Veränderung von Helligkeit und Kontrast. Dazu stehen Ihnen zwei Schieberegler zur Verfügung.

Die Helligkeit wird durch Werte über 0.0 erhöht. Bei negativen Werten wird das Filmbild dagegen dunkler. Der Kontrast wird bei Werten über 0.0 erhöht, bei negativen Werten wird das Filmbild weniger kontrastreich.

Bei diesen Filtern müssen Sie wieder das Ausgabegerät beachten. Bei der Verwendung am PC kann verstärkter Kontrast besser und brillanter wirken. Bei der Ausgabe am Fernsehmonitor können dagegen die gerade beschriebenen negativen Wirkungen auftreten, wenn das Bild zu starke Sättigung erhält.



Bild 8.36: Erhöhung des Kontrastes um 25 (rechts)

Der Kanalmixer-Videofilter

Jedes Filmbild besteht – wie bereits beschrieben – aus drei Farbkanälen. Diese können mit dem *Kanalmixer*-Effekt gemischt werden. So lassen sich Farbkorrekturen oder auch farbverfälschte Bilder herstellen. Da jeder Kanal beeinflusst werden kann, ergeben sich viele Optionen, wie Sie nachfolgend sehen.

Der Konst-Wert bezieht sich auf eine Konstante. Dabei wird dem Ausgabekanal eine Grundmenge des ausgewählten Kanals zugefügt. Bei der Eingabe negativer Werte wird das Bild vor der Zugabe zum Ausgangskanal negativ dargestellt. Mit der *Monochrom*-Option erreichen Sie Schwarzweißbilder, deren Charakter durch die Veränderung der Farbkanäle angepasst werden kann.

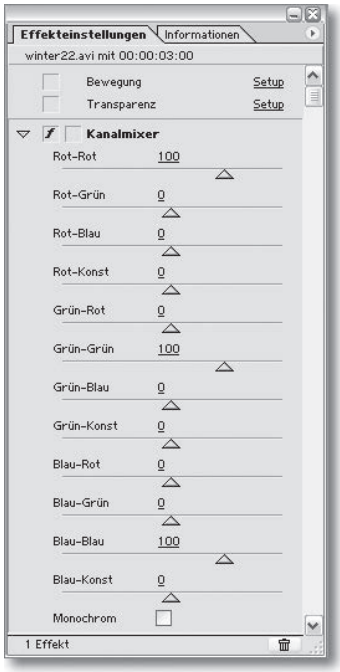


Bild 8.37: Die Kanalmixer-Optionen

Der Farbbalance-Videofilter

Während der *Kanalmixer*-Videofilter eher zur Verfremdung verwendet werden kann, ist dieser Videofilter zur Beseitigung von Farbstichen geeignet. Um einen Grünstich aus dem Bild zu entfernen, reduzieren Sie den *Grün*-Wert auf einen Wert unter 100. Werte über dem Standardwert 100 verstärken einen etwaigen Grünstich.



Bild 8.38: Entfernen eines Grünstichs

Die Tonwertkorrektur

Der nächste Videofilter dieser Kategorie ist sehr leistungsfähig. Er bietet die Möglichkeit der Bildoptimierung. Wenn Sie schon häufiger mit Bildbearbeitungsprogrammen – wie etwa Photoshop – gearbeitet haben, werden Sie das folgende Histogramm kennen. Sie öffnen es über die *Setup*-Funktion des *Tonwertkorrektur*-Videofilters.

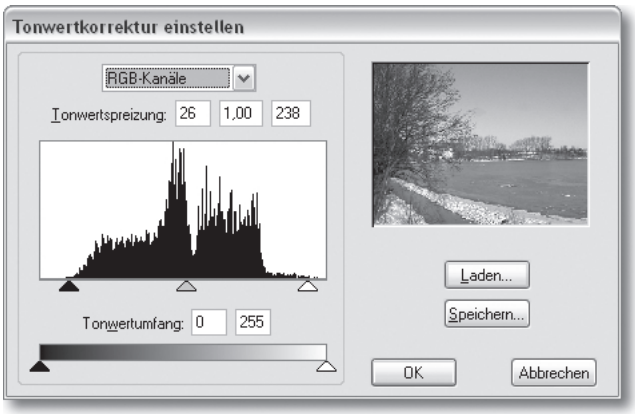


Bild 8.39: Die Tonwertkorrektur

Das Histogramm zeigt die Menge der im Bild vorhandenen Farbtöne. Je höher ein Balken ist, umso mehr Vorkommnisse sind bei dieser Helligkeitsstufe vorhanden. Bei idealen Bildern sollten überall Vorkommnisse sein. Um die Brillanz eines Filmbilds zu erhöhen, können Sie die beiden äußeren Dreiecke unter dem Histogramm nach innen ziehen, da links und rechts – im ganz dunklen und ganz hellen Bereich – keine Töne im Bild vorhanden sind.

TIPP Im Gegensatz zu Standbildern bei einem Bildbearbeitungsprogramm kann bei Filmclips die Bildqualität nicht an einem einzelnen Filmbild beurteilt werden. Damit Sie einen Überblick erhalten, sollten Sie sich das Histogramm vor der Anpassung an verschiedenen Filmbildern des Clips ansehen.



Bild 8.40: Anpassung des Histogramms (rechts optimiert)

Wenn Sie im oberen Listenfeld einen der Farbkanäle auswählen, können Sie die Farbwerte des markierten Kanals betrachten und gegebenenfalls anpassen. Diese Möglichkeit kann auch verwendet werden, um Farbstiche aus einem Bild zu entfernen.

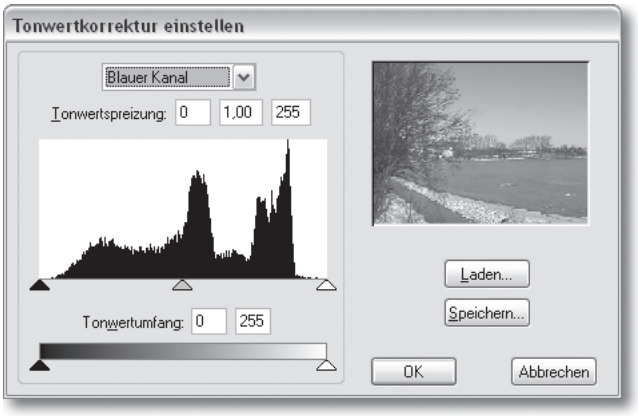


Bild 8.41: Anpassung der Farbwerte eines einzelnen Farbkanals

Mit dem schwarzen Regler werden jeweils die dunklen Bereiche – die Schattenbereiche – des Filmbilds verändert. Der weiße Regler bezieht sich auf die hellen Partien – die Lichter. Der graue Regler in der Mitte beeinflusst die so genannten Mitteltöne. Dabei bleiben die hellen und dunklen Bereiche unberührt.

Bei der Veränderung des Tonwertumfangs im unteren Bereich des Dialogfelds wird der Kontrast des Bilds gesenkt.

Wollen Sie die vorgenommenen Einstellungen an anderen Filmclips anwenden, können Sie diese über die *Speichern*-Schaltfläche sichern. Die Einstellungen erhalten dabei die Dateiendung *.lvl.

Der Videofilter Maske extrahieren

Dieser Videofilter ist besonders für kontrastreiche Bilder geeignet. Das Ergebnis ist ein Schwarzweißbild, das Sie auch als Maskierung verwenden können. In dem Dialogfeld legen Sie fest, welcher Tonwertbereich in Graustufen umgewandelt werden soll. Die *Umkehren*-Option erzeugt dabei ein negatives Bild.

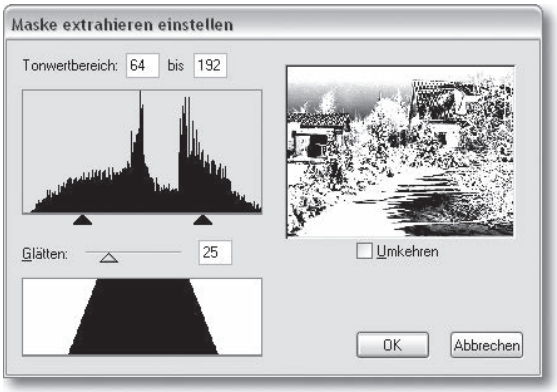


Bild 8.42: Der Videofilter Maske extrahieren

Mit dem *Glätten*-Wert legen Sie fest, wie viele Grautöne das Ergebnis enthalten soll. Beim Wert 0 gibt es überwiegend schwarze oder weiße Töne. Beim Maximalwert 100 werden auch Grautöne erzeugt. Sie sehen nachfolgend drei Beispiele mit dem Minimal- und Maximalwert sowie einem Zwischenwert. Sie sehen, dass dabei sehr unterschiedliche – aber auch sehr interessante – Ergebnisse entstehen. Das Bild links oben ist das Ausgangsbild.

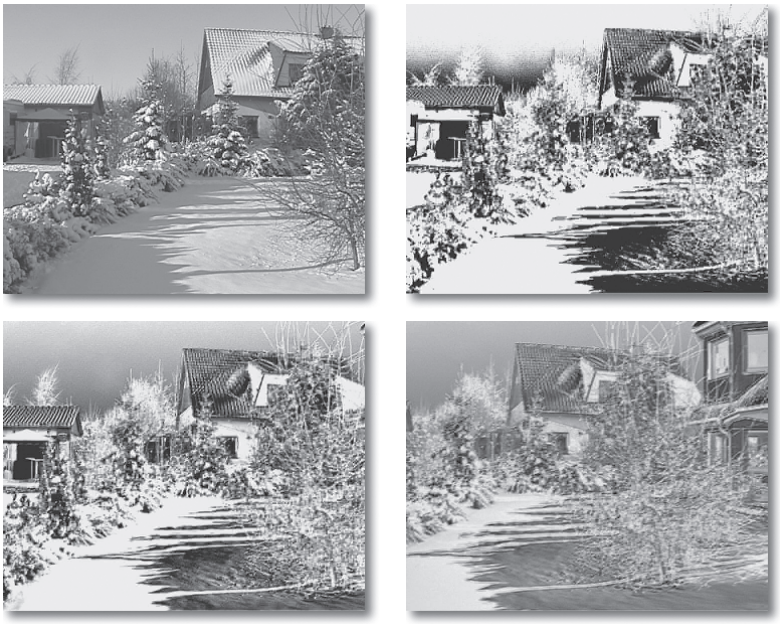


Bild 8.43: Ergebnisse des Filters Maske extrahieren

8.3.5 Die Videofilter im Perspektive-Ordner

Die vier Filter in diesem Ordner verwandeln das Filmbild in eine dreidimensional wirkende Form. Damit können Sie interessante Wirkungen erzielen. Da die Berechnungen dieser Filter aufwändig sind, müssen Sie beim Rendern einige Geduld aufbringen.

Der Videofilter Bevel Alpha

Bei diesem Filter werden die Kanten des Alpha-Kanals abgeschrägt. Ist kein Alpha-Kanal im Bild vorhanden, wird die Bildkante verwendet. Neben der *Kantenbreite* können Sie in den Optionen den *Lichteinfallswinkel* und die *Lichtfarbe* sowie *-stärke* variieren. Mit den nachfolgend links abgebildeten Einstellungen erhalten Sie das rechts gezeigte Ergebnis.



Bild 8.44: Die abgeschrägten Kanten

TIPP Auch bei diesem Effekt können Sie eine interessante Wirkung erzielen, wenn Sie den Videofilter animieren. Probieren Sie die abgebildeten Einstellungen doch einmal beim Endbild aus. Beim ersten Keyframe sollte dann eine Kantenbreite von 0 angegeben werden. Dann hat es im Film den Anschein, als würde eine „Schaltfläche“ aus dem Boden „wachsen“.

Der Perspektive-Videofilter

Diesen Videofilter können Sie verwenden, um das Filmbild zu drehen oder zu neigen. Dabei stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- Der *Drehen*-Wert steuert die Rotation um eine vertikale Achse. Da hier Werte bis zu 360° verwendet werden können, ist eine komplette Drehung um die Achse möglich. Auf der „Rückseite“ des Filmclips wird dann ein spiegelverkehrtes Abbild gezeigt. Positive Werte drehen nach links – negative nach rechts. Die Rotationsachse ist die jeweilige Bildkante.
- Beim *Kippen* wird das Bild nach vorne oder hinten gedreht. Positive Werte kippen das Bild nach vorne – negative nach hinten. Auch hier sind maximal 360° in jeder Richtung möglich, sodass das Bild einmal um die horizontale Achse gedreht werden kann. Die Rückseite zeigt gegebenenfalls wieder ein spiegelverkehrtes Bild.

- Beim Rotieren sind unter Umständen Teile des Bilds nicht mehr zu sehen, da sie sich außerhalb der Bildgrenzen befinden. Dies können Sie vermeiden, indem Sie den Wert *Entfernung zum Bild* erhöhen.
- Die *Glanzlicht*-Option „beleuchtet" das Filmbild mit einem virtuellen Strahler. So wirkt das Ergebnis realistischer.
- Aktivieren Sie die *Vorschau*-Option, um statt des Filmbilds ein Drahtgittermodell anzuzeigen. Damit wird die Vorschauansicht beschleunigt. Dies ist während des Testens nützlich, da das Rendern erhebliche Zeit in Anspruch nimmt.

  Mit den nachfolgend links abgebildeten Werten wurde die rechts gezeigte Neigung erreicht. Die *Glanzlicht*-Option ist hier aktiviert worden.

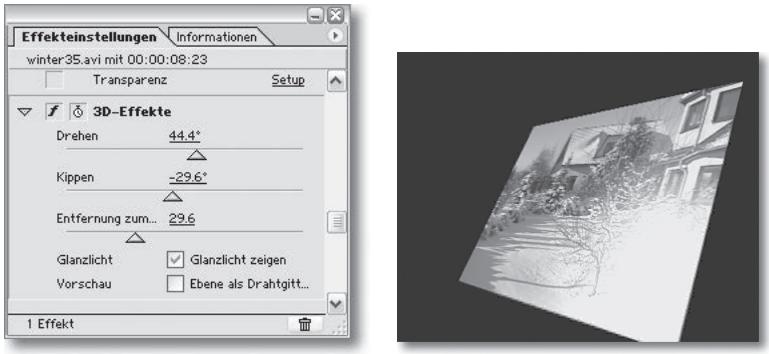


Bild 8.45: Perspektivisches Verzerren eines Filmclips

Der Videofilter Kanten abschrägen

Dieser Videofilter ähnelt dem Videofilter *Bevel Alpha*. Hier ergeben sich aber scharfe Kanten. Mit den Werten, die Sie nachfolgend links abgebildet sehen, entstand das rechte Ergebnis. Probieren Sie doch auch hier einmal eine Animation aus!

Da dieser Videofilter recht „simpel" aussieht, werden Sie vermutlich in den meisten Fällen den Filter *Bevel Alpha* verwenden.



Bild 8.46: Der Videofilter Kanten abschrägen

Der Schlagschatten-Videofilter

Mit diesem Filter können Sie einen Schatten unter das Filmbild setzen. Der Schatten kann scharfkantig sein oder weich auslaufen. Damit der Effekt zu sehen ist, müssen Sie hier etwas anders vorgehen.

1. Bei Filmbildern, die das gesamte Bild bedecken, ist der Schatten nicht zu sehen, da er sich dann außerhalb des Bilds befindet. Verwenden Sie daher zunächst den *Transformieren*-Videofilter, den Sie im *Verzerren*-Ordner finden, und stellen Sie einen Skalierungswert von 80 % für die Höhe und Breite ein.

2. Wenden Sie danach den *Schlagschatten*-Videofilter mit den abgebildeten Einstellungen an. Mit dem *Deckkraft*-Wert bestimmen Sie, wie stark der Hintergrund durch den Schatten zu sehen ist. Die Richtung bestimmt, von wo das virtuelle Licht kommt. 135° entspricht der natürlichsten Wirkung. Die *Entfernung* legt den Abstand des Schattens vom Filmbild fest. Je höher der *Glätten*-Wert ist, umso weicher läuft der Schatten aus. Mit der Option *Nur Schatten* wird das Filmbild selbst ausgeblendet – es ist lediglich der Schatten zu sehen.

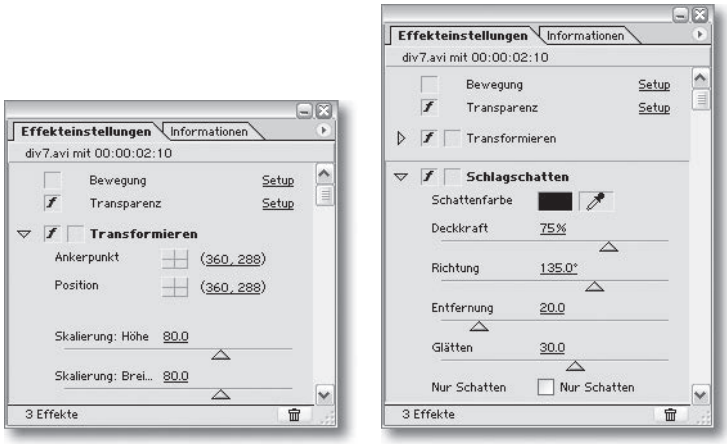


Bild 8.47: Die verwendeten Transformieren- und Schlagschatten-Einstellungen

3. Wichtig ist die Reihenfolge der Videofilter im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster. Nur in der abgebildeten Reihenfolge ist der Schatten zu sehen. Im anderen Fall würde der Schatten verdeckt.



Bild 8.48: Die Reihenfolge der Effekte

TIPP Falls die Reihenfolge im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster nicht stimmt, können Sie diese per Drag & Drop anpassen. Ziehen Sie den betreffenden Eintrag einfach auf die neue Position.

4 Aktivieren Sie zum Abschluss in den Transparenz-Optionen den Alpha-Kanal, damit die Umgebung des verkleinerten Filmbilds transparent dargestellt wird. So erhalten Sie das nachfolgend abgebildete Endergebnis.



Bild 8.49: Der angewendete Schlagschatten

TIPP In diesem Fall sollten Sie nicht den Bewegungseditor zum Skalieren verwenden, da dieser immer als letztes berechnet wird und daher der Schlagschatten nicht zu sehen wäre.

8.3.6 Die Videofilter des Kanäle-Ordners

Diese beiden Videofilter erlauben die Einflussnahme auf die einzelnen Kanäle der Filmclips. Da der *Überblenden*-Videofilter eine Neuerung der aktuellen Premiere-Version ist, wurde er bereits im ersten Kapitel beschrieben.

Der Umkehren-Videofilter

Diesen Filter können Sie einsetzen, um das Bild negativ zu gestalten. Interessant ist dabei, dass jeder einzelne Farbkanal aus den verschiedenen Farbräumen umgedreht werden kann. So ergeben sich sehr interessante Varianten, die viele Experimente erlauben. Folgende Farbräume können Sie verwenden.

- Beim *RGB*-Typ können Sie entweder das Gesamtbild oder einen einzelnen Farbkanal (**R**ot, **B**lau oder **G**rün) umkehren. Damit ergeben sich spannende „Falschfarbenbilder".
- Der *FHS*-Farbraum baut die Bilder aus der **F**arbe, **H**elligkeit und **S**ättigung auf. Die Wirkung ist natürlich stark vom verwendeten Motiv abhängig. Bei unserem – eher monochromen – Bild ergibt sich mit der Lab-Helligkeit eine sehr interessante Variante, die Sie im folgenden Bild links sehen.
- *YUV* ist der Farbraum für NTSC. „Y" enthält dabei die Luminanz (die Helligkeit), die anderen beiden Kanäle die Farbinformationen. Die Einstellung des Luminanz-Kanals zeigt die nachfolgende, rechte Abbildung.
- Als letzte Option kann noch ein eventuell vorhandener Alpha-Kanal umgedreht werden.



Bild 8.50: Umkehren der Lab-Helligkeit und der Luminanz (rechts)

8.3.7 Die Weichzeichnungs-Videofilter

Gleich sieben Filter werden in diesem Ordner angeboten, um Filmclips auf unterschiedliche Art unscharf zu machen. Den ersten Videofilter – den Kanal-Weichzeichner – haben Sie schon im Kapitel der Neuerungen kennen gelernt.

Der Richtungsunschärfe-Videofilter

Diesen Filter können Sie verwenden, wenn die Unschärfe nicht global, sondern in eine bestimmte Richtung erfolgen soll. Ein mögliches Einsatzgebiet ist hier die Simulation von Geschwindigkeit – etwa bei fahrenden Autos.

Der Filter kann aber auch sehr gut für ganz andere Aufgabenstellungen genutzt werden. So können Sie interessante Hintergründe erzeugen, die Sie zum Beispiel als Untergrund für einen Filmtitel verwenden könnten.

1 Wenden Sie den Videofilter mit den abgebildeten Einstellungen an. Wir haben dabei bei der Länge den Maximalwert 20 benutzt. Da als Richtung 0° angegeben wurde, wird das Bild senkrecht verzerrt. So entstand das rechts abgebildete Ergebnis – noch nicht sonderlich spannend.



Bild 8.51: Die Richtungsunschärfe

2 Falls Ihnen die Maximalwerte eines Videofilters nicht ausreichen, können Sie denselben Videofilter ein weiteres Mal anwenden.

3 Damit entsteht eine weit stärkere Verzerrung der Bildpunkte. Sie sehen das Ergebnis in der linken Abbildung. Den Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen. Rechts sehen Sie beispielsweise die dreimal angewendete Verzerrung.

Je öfter die Verzerrung angewendet wird, umso mehr verschwindet das eigentliche Motiv. Was übrig bleibt sind Farbstreifen, die man dann gut als Hintergrund für einen Filmtitel verwenden kann.

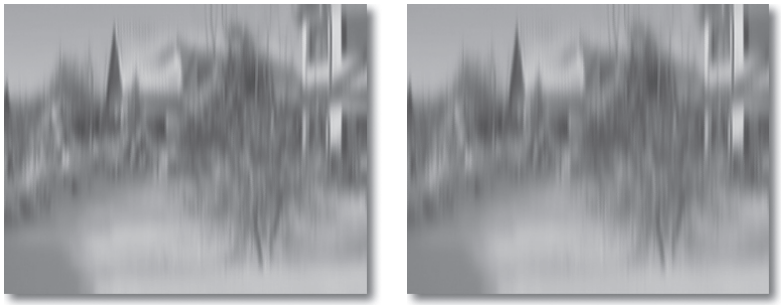


Bild 8.52: Der mehrfach angewendet Richtungsunschärfe-Videofilter

4 Sie können weitere Varianten erzeugen, indem Sie die Richtung bei weiteren Anwendungen variieren. So haben wir nachfolgend links bei maximaler Länge eine Richtung von -14.4° angegeben. Rechts haben wir den Filter erneut angewendet – dieses Mal allerdings mit einer Richtung von 14.4°.

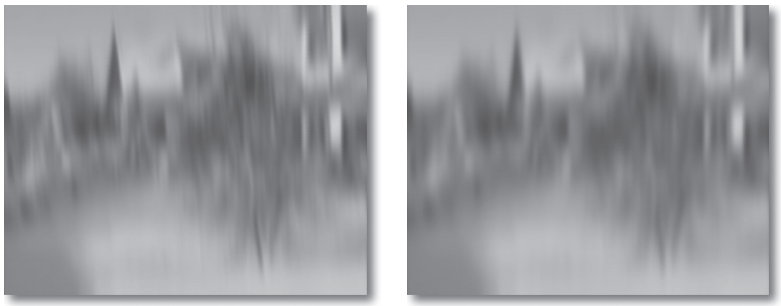


Bild 8.53: Weiteres Anwenden des Filters

TIPP Bei jedem weiteren Anwenden des Videofilters verlängert sich die Berechnungszeit. So kann es letztlich eine ganze Weile dauern, ehe Sie das Ergebnis des Rendern bewundern können. So dauerte in unserem Beispiel die Berechnung des 3 Sekunden-Filmclips schon 11 Minuten. Für einen Spielfilm wäre diese Filterkombination also nicht geeignet ...

5 Während des Renderns wird ein Hinweis-Dialogfeld eingeblendet, an dem Sie den Stand des Renderns ablesen können. Wenn Sie auf den Pfeil klicken, wird die Ansicht erweitert. Im folgenden Dialogfeld kann dann abgelesen werden, welche Aufgaben bereits erfüllt wurden. Die Anzeige erfolgt als grafische Diagrammdarstellung in Kuchenform.

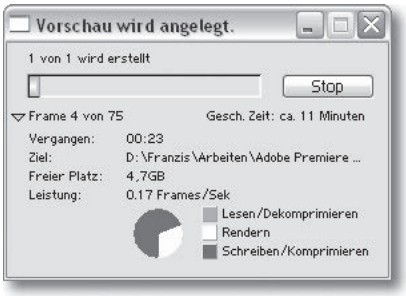


Bild 8.54: Die grafische Darstellung beim Rendern

Die Videofilter Schneller und Gaußscher Weichzeichner

Der Videofilter *Schneller Weichzeichner* entspricht dem Videofilter *Gaußscher Weichzeichner*. Beim ersten Videofilter erfolgt die Berechnung allerdings schneller. Bei beiden Filtern können Sie wählen, ob die Weichzeichnung in vertikaler oder horizontaler Richtung erfolgen soll.

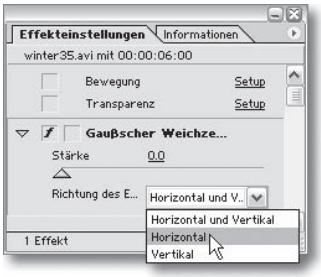


Bild 8.55: Optionen des Gaußschen Weichzeichners

Mit hohen Werten können Sie auch hier wieder Vorlagen erzeugen, die als Hintergrund für Filmtitel geeignet sind.

1 Positionieren Sie den betreffenden Filmclip in der Video 1-Spur und wenden Sie den Gaußschen Weichzeichner mit dem Maximalwert 50 an. So entsteht ein sehr stark verschwommenes Filmbild, bei dem der Inhalt nicht mehr zu erkennen ist.



Bild 8.56: Der Gaußsche Weichzeichner

2 Verwenden Sie die Funktion *Datei/Neu/Titel*, um im Titelgenerator-Fenster die folgenden Einstellungen vornehmen zu können.



Bild 8.57: Die Einstellungen für den Titel

3 Speichern Sie den Titel nach dem Schließen des Titelgenerator-Fensters. Übertragen Sie den Titel aus dem Projektfenster auf die Video 2-Spur. Passen Sie die Länge des Titels an den Filmclip an.

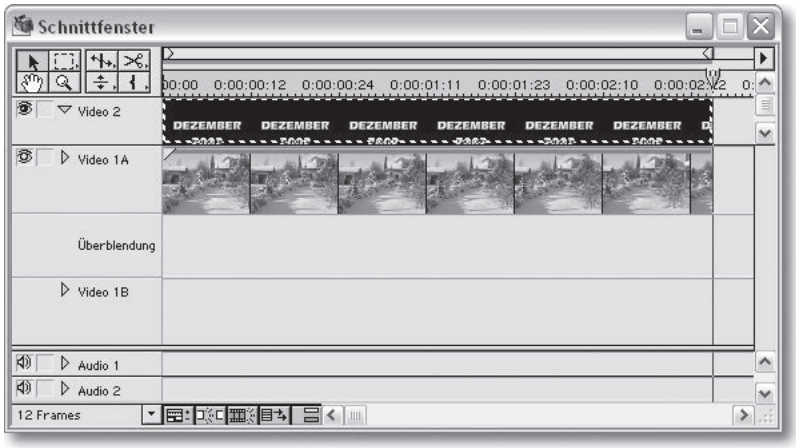


Bild 8.58: Anwenden des Titels

4 Rendern Sie den Filmclip. Sie erhalten dann das nachfolgend gezeigte Ergebnis – ein recht anschaulicher Titel.



Bild 8.59: Der fertige Filmtitel

Der Glätten-Videofilter

Bei diesem Videofilter werden Bereiche mit starken Kontrasten angeglichen. Weitere Einstellungsoptionen gibt es hier nicht. Das Ergebnis wirkt ebenfalls leicht unscharf, wie die Abbildung belegt.



Bild 8.60: Der Glätten-Videofilter

Der Videofilter Kamera weichzeichnen

Dieser Videofilter simuliert den Effekt, der sich ergibt, wenn sich ein Objekt aus dem Brennweitenbereich herausbewegt. Je höher der Wert, umso stärker wird das Bild weichgezeichnet. Beim Maximalwert entsteht eine fast einfarbige Fläche.

Sie können diesen Videofilter für eine interessante Überblendungsvariante verwenden. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Fügen Sie zwei aneinander angrenzende Filmclips in das Projekt ein.
2. Wenden Sie an beiden Filmclips dem Videofilter *Kamera weichzeichnen* an. Aktivieren Sie dann für beide Filmclips die Keyframing-Option.
3. Der Werte werden nun gegenläufig angewendet. Das erste Keyframe des ersten Filmclips erhält den Wert 0, das letzte den Maximalwert 100. Beim zweiten Filmclip werden die Werte umgedreht – hier erhält das erste Keyframe den Maximalwert. So erhalten Sie folgende Anordnung im Schnittfenster.



Bild 8.61: Der Aufbau der Überblendung

4 Durch diesen Aufbau entsteht nach dem Rendern ein interessanter Effekt. Nachdem das eine Filmbild in völliger Unschärfe verschwindet, taucht anschließend das neue Motiv daraus auf.

Zwei Stadien, die bereits relativ stark weichgezeichnet sind, sehen Sie nachfolgend abgebildet.

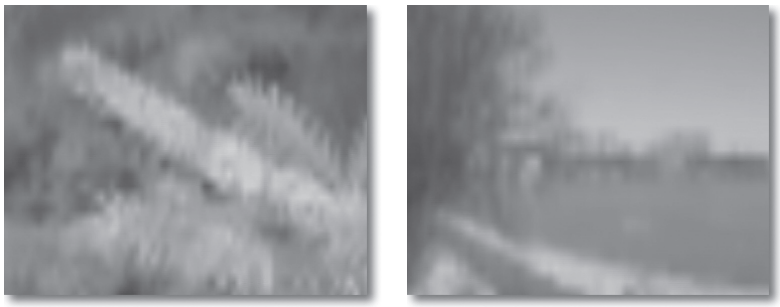


Bild 8.62: Zwei Stadien der Überblendung

Der Videofilter Radialer Weichzeichner

Nach dem Aufruf dieses Videofilters wird das folgende Dialogfeld mit verschiedenen Optionen geöffnet.



Bild 8.63: Die Optionen des Radialen Weichzeichners

Der Effekt simuliert eine zoomende oder sich drehende Kamera. Auch bei diesem Filter können Sie die zuvor gezeigte Überblendungsvariante ausprobieren. Außerdem eignet sich der Filter auch gut für eine Keyframe-Animation. Probieren Sie doch einmal für das letzte Keyframe die folgenden Einstellungen aus und stellen Sie für das erste Keyframe eine Stärke von 1 ein – dies ist der Minimalwert.



Bild 8.64: Der Radiale Weichzeichner mit dem Maximalwert

8.3.8 Die Videofilter des Stilisieren-Ordners

In diesem Ordner finden Sie 12 Videofilter, mit denen das Filmbild verfremdet werden kann. Mit diesen Videofiltern können Sie kleine „Kunstwerke“ erstellen. Auch diese Ergebnisse könnten Sie beispielsweise als Filmtitelhintergründe verwenden

Der Farbrelief-Videofilter

Beim Einsatz dieses Videofilters entsteht ein plastisch wirkendes Filmbild. Das Motiv erscheint erhaben. Mit dem *Lichteinfall*-Wert legen Sie den Winkel des virtuellen Lichts fest. Die Stärke sollten Sie nicht allzu hoch einstellen – für unser Beispiel verwendeten wir einen Wert von 2. Der *Kontrast* der Lichtkanten kann maximal auf 200 % eingestellt werden. Soll das Originalbild „durchscheinen“, erhöhen Sie den Wert *Mit Original mischen*.



Bild 8.65: Der Farbrelief-Videofilter

Der Relief-Videofilter

Dieser Filter unterscheidet sich vom *Farbrelief*-Filter nur dadurch, dass hier ein grauer Farbton verwendet wird. Die Farben des Originalbilds verschwinden. Probieren Sie doch einmal die nachfolgend gezeigten Werte aus. Durch den niedrigen Wert *Mit Original mischen* wird das Grau schwach eingefärbt. Das sieht etwas eleganter als das neutrale Grau aus.

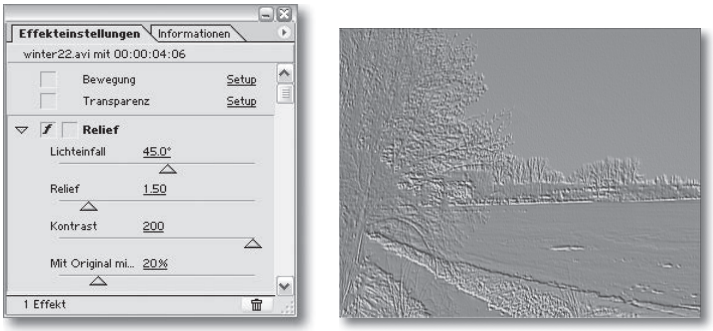


Bild 8.66: Der Relief-Videofilter

Der Filter Konturen finden

Wenn Sie den Filmclip in eine zeichnungsähnliche Form bringen wollen, ist dieser Filter genau das Richtige. Das Ergebnis sieht etwas wie eine handgezeichnete Skizze aus.

Der Filter wandelt die Konturen des Motivs in Linien um. Auch hier lohnt das Probieren verschiedener Einstellungen. Sie haben zwei Varianten zur Verfügung: Mit der *Umkehren*-Option wird ein Negativ erzeugt. Ohne Verwendung der Option *Mit Original mischen* erhalten Sie die beiden folgenden Ergebnisse. Die helle Version entsteht bei deaktivierter *Umkehren*-Option.



Bild 8.67: Der Filter Konturen finden

Spannend werden die Ergebnisse, wenn Sie nun den Wert *Mit Original mischen* verändern. Besonders bei der hellen Variante entsteht ein Ergebnis, das einem gemalten Bild sehr nahe kommt. Je nach Motiv sind unterschiedliche Werte geeignet. Bei unserem Beispiel wirken Werte zwischen 40 und 70 % sehr interessant.

Das folgende Bild zeigt das Ergebnis bei einer Überlagerung von 60 %. Wenn Sie bei aktivierter *Umkehren*-Option ein interessantes Ergebnis erzielen wollen, müssen die Werte höher sein. Nachfolgend sehen Sie rechts die Wirkung bei 75 % Überlagerung.



Bild 8.68: Mischen mit dem Original in zwei Varianten

TIPP Da dieser Videofilter die Kontraste des Bilds verwendet, sind Motive mit großem Kontrast gut geeignet. Die Wirkung bei kontrastarmen Filmclips ist dagegen nicht sehr interessant.

Der Videofilter Mosaik

Dieser Filter teilt das Bild in eine vorgegebene Anzahl von Kästchen auf. Auch hier wird es interessant, wenn Sie vermeintlich absurde Wertkombinationen einstellen.

1 Wenn Sie für horizontale und vertikale Anzahl „normale" Werte – wie nachfolgend 20 – verwenden, wird der eigentliche Verwendungszweck ersichtlich.



Bild 8.69: Das Ergebnis des Mosaik-Videofilters

2 Spannend wird es nun, wenn Sie einen der Werte mit dem Minimalwert 1 oder dem Maximalwert 200 verwenden. So sehen Sie nachfolgend die Variante mit dem Abstand-Wert 200 für die Horizontale.

Wenn Sie – wie beim rechten Bild – den anderen Wert auf 1 setzen, entstehen lauter farbige Streifen, die ein spannendes Hintergrundmotiv bilden. Die Herkunft des Bilds ist dann nicht mehr erkennbar.

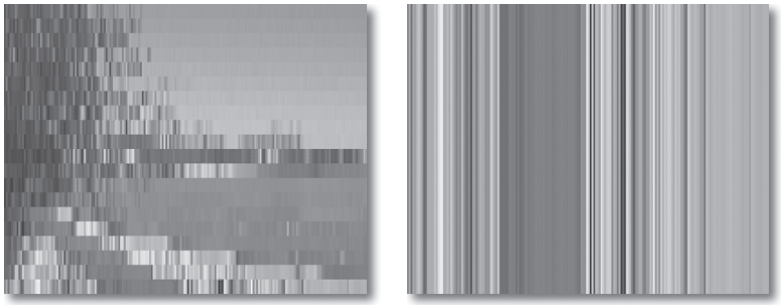


Bild 8.70: Verwendung von extremen Werten

3 Im bewegten Film sieht dieses Ergebnis besonders interessant aus. Im letzten Beispiel war die Option *Farben nicht mitteln* aktiviert. Dabei wird die Farbe des jeweiligen Blocks im Mittelpunkt verwendet.

Ist diese Option deaktiviert, wird für die Farbe ein Mittelwert errechnet. Das Ergebnis ist ein weicher Verlauf. Nachfolgend sehen Sie diese Variante.



Bild 8.71: Deaktivieren der Option Farben nicht mitteln

4 Da bei der Verwendung dieser Extremwerte nur die Pixel der Bildkante relevant sind, müssen Sie bei der Wahl des Motivs auf die Bildkante achten. Dort müssen viele Farbtöne vorhanden sein.

Beim folgenden Motiv wirkt nur die horizontale Variante, da an der Unterkante des Filmclips nur wenig unterschiedliche Farben vorhanden ist.

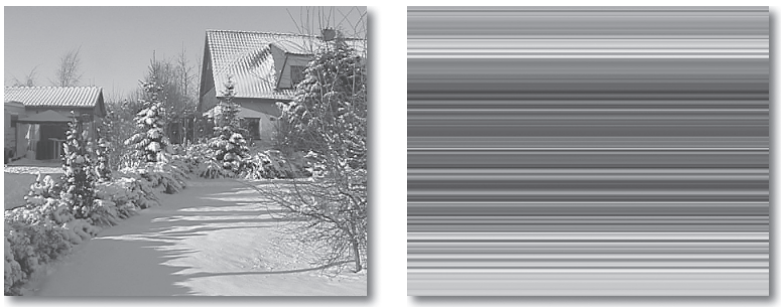


Bild 8.72: Ein anderes Motiv zeigt andere Verläufe

Der Rauschen-Videofilter

Wenn Sie in der Dämmerung filmen, kann es zu so genanntem Rauschen kommen. Dieses Rauschen ist bei der analogen Fotografie von niedrigempfindlichen Filmen bekannt. Ein solches Rauschen können Sie auch nachträglich simulieren.

1 Bei einem niedrigen Wert für die *Stärke des Rauschens* ist die Wirkung noch nicht dramatisch. Nachfolgend sehen Sie links die verwendeten Einstellungen. Das Filmbild wird dabei „grobkörnig".



Bild 8.73: Hinzufügen von Rauschen

2 Wenn die Option *Farbrauschen benutzen* aktiviert ist, werden farbige Punkte eingefügt – ansonsten bleiben die Farben des Bilds erhalten.

Durch Aktivieren der Option *Ergebnis beschneiden* verhindern Sie, dass beim Erreichen des Maximumfarbwerts niedrigere Farbwerte eingesetzt werden. Damit würden andersfarbige Bereiche entstehen.

3 Ungewöhnliche Ergebnisse erzielen Sie auch hier mit Extremwerten. So führen die nachfolgend gezeigten Einstellungen zu einem Bild voller Punkte – vom Motiv ist nichts mehr zu erkennen.

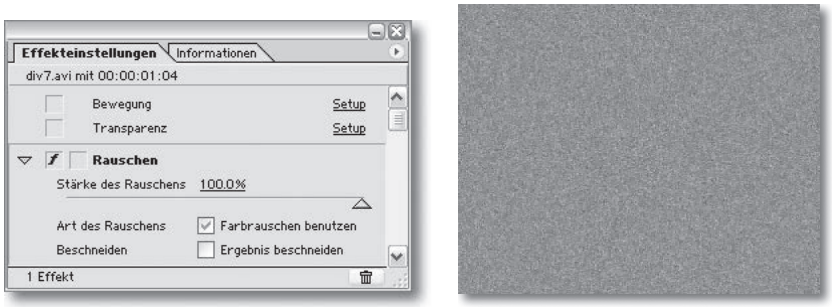


Bild 8.74: Ein Bild voller Punkte

TIPP Soll bei der Verwendung des Maximalwerts 100 das Motiv noch erkennbar sein, aktivieren Sie die *Ergebnis beschneiden*-Option. Dann ist das Ergebnis stark verrauscht – das Motiv aber noch schemenhaft erkennbar.

Der Stroboskop-Videofilter

Dieser Filter kann beispielsweise eingesetzt werden, um Lichtblitze zu simulieren. Dafür gibt es einige Optionen:

- Mit einem Klick auf das Farbfeld können Sie im Farbwähler eine Lichtfarbe festlegen. Alternativ kann über das Pipettensymbol eine Farbe aus dem Filmbild aufgenommen werden.
- Die Option *Mit Original mischen* ist bereits bekannt. Die *Dauer* legt in Sekunden fest, wie lange der *Stroboskop*-Effekt andauert.
- Mit dem *Intervall*-Wert legen Sie fest, wann der Effekt wiederholt wird. Mit dem *Zufallsparameter* entsteht der Eindruck eines zufälligen Effekts.
- Im *Wirkung*-Listenfeld wird angegeben, ob die Farbkanäle verändert werden sollen, oder das Bild transparent wird. Der zweite Fall setzt aber die Festlegung einer Transparenz voraus.
- Im *Operator*-Listenfeld finden Sie verschiedene arithmetische Verfahren, wie der Effekt angewendet werden soll. Diese sind aber nur verfügbar, wenn der Wirkungstyp *Nur auf Farbkanäle* eingestellt ist.

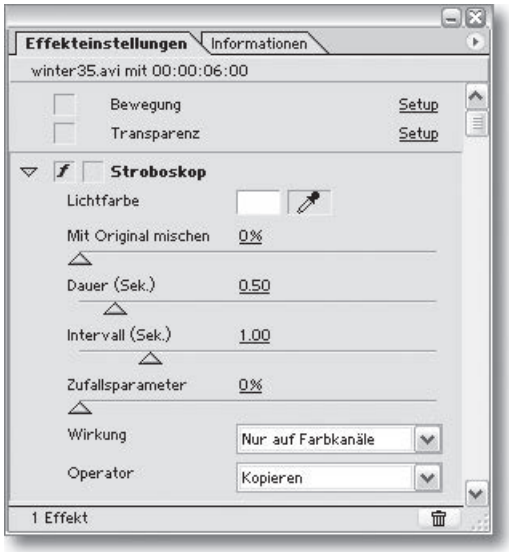


Bild 8.75: Die Optionen des Stroboskop-Filters

Der Videofilter Mit Struktur versehen

Dieser Videofilter wird verwendet, um einem Filmclip die Struktur eines anderen Filmclips zu verleihen. Hier entsteht eine plastische Wirkung, wie sie beim *Relief*-Videofilter auch entsteht. Sie erzielen übrigens ein Ergebnis wie beim *Farbrelief*, wenn Sie dieselbe Spur als Struktur verwenden, auf der sich der Filmclip befindet, der diesen Videofilter zugewiesen bekommt.

1 Platzieren Sie den Filmclip, dessen Struktur Sie verwenden wollen, beispielsweise auf der *Video 1B*-Spur. Zusätzlich wird der Filmclip, dem der Videofilter zugewiesen wird, in der *Video 2*-Spur platziert.



Bild 8.76: Die Anordnung der Filmclips

2 Stellen Sie die abgebildeten Werte ein. Achten Sie dabei darauf, dass die *Video 1A*-Spur als *Strukturebene* ausgewählt wird. So erhalten Sie das nachfolgend rechts gezeigte Ergebnis.

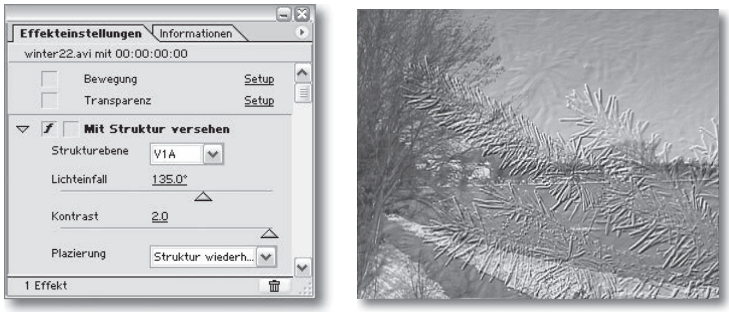


Bild 8.77: Die angewendete Struktur

Der Videofilter Alpha glühen

Mit diesem Videofilter können Sie die Kanten des Alpha-Kanals zum „Glühen" bringen. Schriftzüge sind für diesen Videofilter gut geeignet. Sie können übrigens alle Videofilter auch an Titeln anwenden. Dies wollen wir im folgenden Beispiel nutzen.

1 Erstellen Sie mit dem Titelgenerator den gewünschten Schriftzug und fügen Sie diesen auf der *Video 2*-Spur ein.

2 Auf der *Video 1A*-Spur wird der Hintergrund eingefügt, den wir mit dem *Mosaik*-Videofilter verzerrt haben. Dabei wurde nach dem vorgestellten Verfahren für die horizontale Anzahl der Minimalwert – für die vertikale der Maximalwert – eingegeben. Außerdem haben wir die Option *Farben nicht mitteln* deaktiviert. So ergibt sich der folgende Aufbau.



Bild 8.78: Der Aufbau mit dem eingefügten Text

3 Stellen Sie nach dem Zuweisen des Videofilters *Alpha Glühen* die folgenden Werte ein. Damit erhalten Sie das rechts abgebildete Ergebnis. Als Farbe haben wir Gelb verwendet.



Bild 8.79: Das Ergebnis des Videofilters Alpha Glühen

4 An diesem Ergebnis soll gleich der nächste Videofilter angewendet werden: *Wiederholen*. Damit wird das Filmbild in eine vorgegebene Anzahl an Spalten und Zeilen aufgeteilt, in denen der Filmclip wiederholt wird.

Nachfolgend haben wir drei Wiederholungen eingestellt. Es sind Werte zwischen 2 und 16 Wiederholungen möglich.



Bild 8.80: Der angewendete Videofilter Wiederholungen

Weitere Stilisieren-Videofilter

Mit dem *Solarisation*-Videofilter werden ein positves und ein negatives Filmbild miteinander verschmischt. Der *Schwellenwert* gibt dabei die Trennung vor. Bei 50 % wird das abgebildete Ergebnis erzielt.



Bild 8.81: Der Solarisations-Videofilter

Mit dem *Kacheleffekt* wird das Filmbild in eine vorgegebene Anzahl von Kacheln zerschnitten. In den Optionen können Sie zusätzlich angeben, wie die Lücken zwischen den Kacheln gefüllt werden sollen.



Bild 8.82: Der Kacheleffekt-Videofilter

Mit dem Windeffekt werden die Bildpixel verschoben. Dafür finden Sie in dem Dialogfeld verschiedene Stärken zur Auswahl.



Bild 8.83: Der Windeffekt

8.3.9 Die Filter des Ordners Bild einstellen

Die sechs Filter dieses Ordners widmen sich überwiegend den Farben des Filmbilds. Sie können ebenso zur Optimierung des Filmbilds als auch zur Verfremdung eingesetzt werden.

Der Videofilter *Farbbalance (HLS)* erlaubt die Änderung des Farbtons, der Helligkeit und der Sättigung. Sie können diesen Filter beispielsweise gut verwenden, um Bilder durch eine erhöhte Farbsättigung brillanter zu gestalten. Die Sättigungswerte sollten aber nicht allzu hoch eingestellt werden, da das Filmbild ansonsten schnell unrealistisch wirkt. Eine Erhöhung um den Wert 10 sollte in den meisten Fällen ausreichen.

Den *Einfärben*-Videofilter können Sie dazu verwenden, um aus dem Farbfilm einen „Zweifarbenfilm" zu machen. Die beiden zu verwendenden Farben legen Sie entweder über den Farbwähler fest oder Sie aktivieren das Pipettensymbol zur Aufnahme einer Farbe aus dem Filmbild.

Wenn die Standardfarben Schwarz und Weiß ausgewählt werden, entsteht ein Schwarzweißbild – je nach Auswahl können Sie beispielsweise auch ein „Rotblaubild" erzeugen. Damit lassen sich interessante Bildvarianten erzeugen.

Der *Schwarz & Weiß*-Videofilter verrät schon mit seinem Namen, was für ein Ergebnis damit entsteht ...

Den *Farbverschiebungs*-Videofilter können Sie verwenden, um Pseudo-3D-Bilder zu erzeugen, die beim Betrachten mit einer speziellen Brille plastisch wirken können. Das folgende Dialogfeld erreichen Sie über die *Setup*-Funktion des Videofilters. Hier wird die Richtung der Verschiebung und der betroffene Farbkanal eingestellt.



Bild 8.84: Optionen der Farbverschiebung

Beim Videofilter *Farbe ersetzen* wird eine Farbe aus dem Filmclip festgelegt, die durch eine andere ersetzt wird. Dabei wird über den Schieberegler der Option *Ähnliche Farben* eingestellt, wie viele ähnliche Farbtöne ersetzt werden sollen.

Die neue Farbe wird transparent aufgetragen. Um sie deckend einzustellen, müssen Sie das nachfolgend rechts gezeigte Dialogfeld über die *Setup*-Bezeichnung aufrufen und dort die *Deckend*-Option aktivieren.



Bild 8.85: Ersetzen einer Farbe

TIPP Wenn Sie mit dieser Option eine hellere Farbe gegen eine dunklere austauschen entsteht ein unrealistischer Eindruck. Bei der Verwendung einer ähnlichen Farbe können Sie Farbverschiebungen erreichen und so beispielsweise anstatt eines blauen Himmels einen grünlichen Himmel erstellen.

Den letzten Videofilter dieser Kategorie – *Gamma-Korrektur* – benötigen Sie eigentlich nicht. Die Korrektur kann ebenso über den *Tonwertkorrektur*-Videofilter aus dem *Anpassen*-Ordner erreicht werden. Beim Videofilter *Gamma-Korrektur* sind Werteingaben von 1 bis 29 möglich – je höher der Wert ist, umso dunkler werden die Mitteltöne des Filmbilds.

TIPP Die beiden Filter des *Rendering*-Ordners sind neu. Die Videofilter *Blitz* und *Verlauf* wurden daher schon im ersten Kapitel dieses Buchs eingehend behandelt.

8.3.10 Die Videofilter des Verzerren-Ordners

In diesem Ordner finden Sie 12 Videofilter, mit denen das Filmbild auf unterschiedliche Art und Weise verformt werden kann.

Der Spiegeln-Videofilter

Mit diesem Videofilter wird das Filmbild geteilt und dem angegebenen Winkel entsprechend gespiegelt. Der Mittelpunkt bestimmt die Position der Trennlinie. Standardmäßig ist dies die horizontale Mitte des Bilds.

Der Winkel der Spiegelung bestimmt, wohin der Filmclip gespiegelt wird. Mit einem Winkel von 0° spiegeln Sie die linke Seite auf die rechte Seite. Beträgt der Winkel 180°, wird die rechte Seite auf die linke Seite gespiegelt. Der Winkel von 90° – den wir in der folgenden Abbildung verwendet haben – spiegelt den oberen Teil auf den unteren Teil des Filmbilds. Der Winkel von 270° ist zur Spiegelung des unteren Teils auf den oberen Teil nötig. Beim rechten Beispielbild haben wir die Koordinaten auf die Werte 360, 288 eingestellt und den Winkel auf 360°.



Bild 8.86: Zwei Varianten des Spiegelungen-Videofilters

Der Videofilter Polarkoordinaten

Der Videofilter *Polarkoordinaten* erzeugt stark verformte Bilder, indem anstatt der Messung der x- und y-Koordinaten die Werte für den Radius und den Winkel zur x-Achse geändert werden. So ergeben sich „verdrehte“ Bilder.

Die beiden Varianten sehen Sie mit einem *Interpolation*-Wert von 50 % nachfolgend abgebildet. Links ist die Option *Polar ->Rechteckig* verwendet worden und rechts beim selben Filmbild die Option *Rechteckig -> Polar*. Die Ergebnisse unterscheiden sich deutlich.

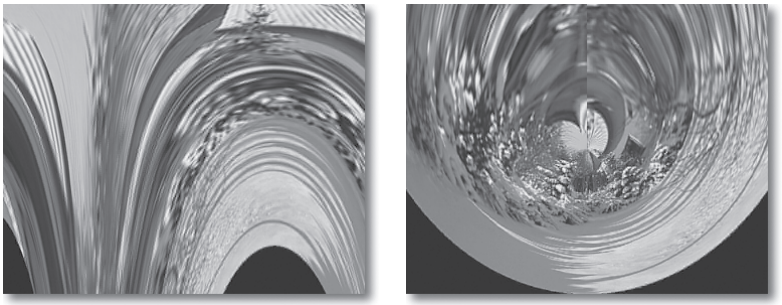


Bild 8.87: Die beiden Varianten des Videofilters Polarkoordinaten

Der Transformieren-Videofilter

Diesen Filter können Sie verwenden, um Bilder auf unterschiedliche Weise zu transformieren. So ist das Ändern der Bildgröße wie auch das Verschieben an eine neue Posiotion möglich.

Außerdem lässt sich das Filmbild nach einem festgelegten Winkel neigen oder drehen. Wird der Filmclip auf einer Überlagerungsspur angewendet, können Sie außerdem die Deckkraft verändern.

Merkwürdig, dass die beiden letzten Optionen zwar aufgeführt werden, aber keine Funktion besitzen. So bleiben die beiden Optionen *Verschlußwinkel d. Komp. verw.* und *Verschlußwinkel* ohne Auswirkungen. In After Effects werden diese Funktionen benötigt, hätten hier aber ruhig entfernt werden können ...

TIPP Falls der Filmclip in einer Überlagerungsspur platziert wurde, müssen Sie eine Alpha-Kanal-Transparenz einfügen, wenn darunter liegende Filmclips sichtbar werden sollen.

Den *Transformieren*-Videofilter können Sie auch einsetzen, um „Bild im Bild"-Effekte zu erstellen. Nehmen wir an, Sie wollen in der oberen linken Ecke des Filmbilds ein zweites Filmbild einklinken.

1 Positionieren Sie den „Hauptfilm" in der Video 1A-Spur. Der einzuklinkende Filmclip muss dagegen auf der *Video 2*-Spur positioniert werden.



Bild 8.88: Die Ausgangssituation

2 Stellen Sie im *Effekteinstellungen*-Palletenfenster für den Überlagerungsclip eine *Transparenz* vom Typ *Alpha-Kanal* ein.

3 Wenden Sie den *Transformieren*-Videofilter mit den nachfolgend gezeigten Einstellungen an.

Wenn Sie auf den Positionswert klicken, können Sie im nachfolgend rechts gezeigten Dialogfeld eine numerisch präzise Einstellung vornehmen. Der Bezugspunkt ist dabei die obere linke Ecke des Filmbilds.

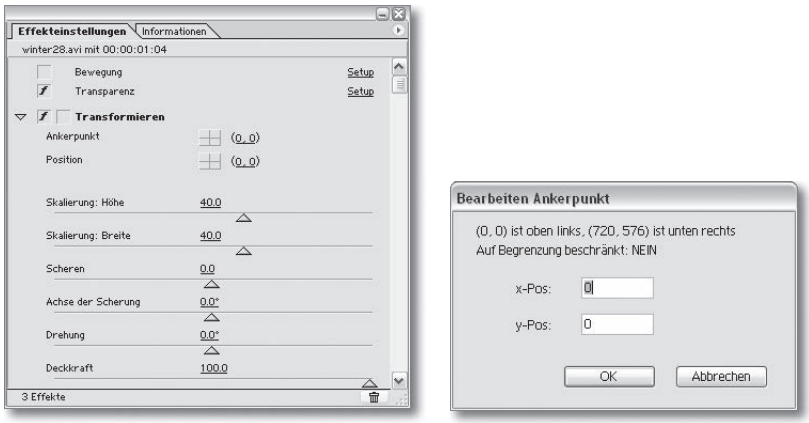


Bild 8.89: Transformieren des Überlagerungsclips

4 Falls Sie den Überlagerungsclip zusätzlich hervorheben wollen, können Sie den *Schlagschatten*-Effekt aus dem *Perspektive*-Ordner mit den folgenden Einstellungen zuweisen.

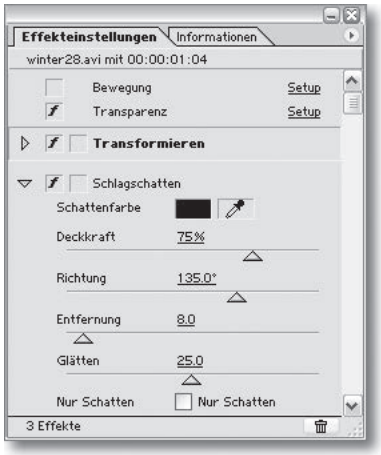


Bild 8.90: Die Werte des Schlagschatten-Videofilters

5 Mit diesen Einstellungen erreichen Sie das nachfolgend gezeigte Ergebnis. Sie können es natürlich noch durch Veränderung der Position oder der Größe des Überlagerungsclips verändern.



Bild 8.91: Das eingeklinkte Filmbild

TIPP Da der *Transformieren*-Videofilter auch animierbar ist, haben Sie auch die Möglichkeit, den Überlagerungsclip in das Bild „hineinzufahren". Wählen Sie dazu als Ausgangsposition eine Position außerhalb des Filmclips. Wenn das eingeklinkte Filmbild einblenden soll, können Sie einen der Überblendungseffekte verwenden.

TIPP Den nächsten Videofilter – den *Strudel* – haben Sie ebenfalls schon im ersten Kapitel kennen gelernt, da es sich hier auch um einen neu hinzugekommenen Videofilter handelt.

Filmbilder verformen

Die folgenden Videofilter verzerren das Bild auf verschiedene Art und Weise. Die Einstellungen können jeweils wahlweise in einem Dialogfeld oder über die Werte im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster verändert werden. Das Dialogfeld – das über die jeweilige *Setup*-Funktion aufgerufen wird – bietet den Vorteil, dass Sie sich dort an einem Vorschaubild orientieren können.

Mit dem *Verbiegen*-Videofilter wird der Filmclip in Wellenform animiert. Die Einstellungen werden im folgenden Dialogfeld vorgenommen. Die Optionen sind jeweils für die horizontale und vertikale Richtung verfügbar.

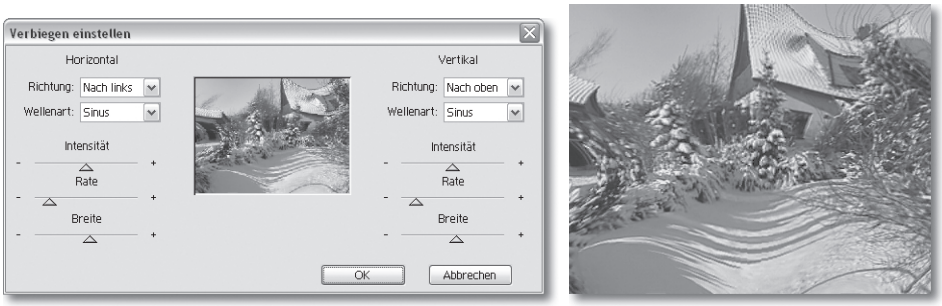


Bild 8.92: Der Verbiegen-Filter

Mit dem *Linsenverzerrung*-Videofilter simulieren Sie ein Bild, das durch eine konkave oder konvexe Linse betrachtet wird – die zweite Möglichkeit entsteht durch einen positiven Wert im Eingabefeld *Krümmung*. Bei diesem Filter können Sie die Transparenz über den Alpha-Kanal steuern, wenn der Filmclip auf einer Überlagerungsspur angewendet wird.

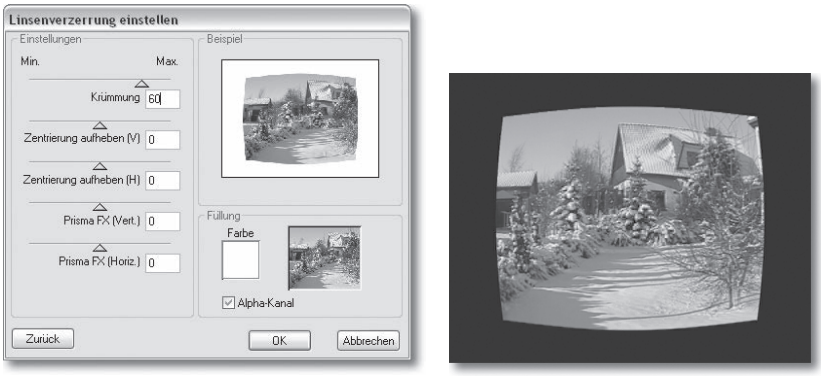


Bild 8.93: Der Linsenverzerrung-Videofilter

Der *Kräuseln*-Videofilter ähnelt dem *Verbiegen*-Filter – hier wird das Filmbild aber wie gekräuselte Wellen auf der Oberfläche eines Sees dargestellt. Sie sehen das Ergebnis der Standardwerte nachfolgend rechts abgebildet.



Bild 8.94: Der Kräuseln-Videofilter

Mit dem *Ziehen*-Videofilter kann das Filmbild entweder nach innen oder außen gewölbt werden. Das Drahtgittermuster zeigt die Verformung im Vorschaubild des Dialogfelds an.

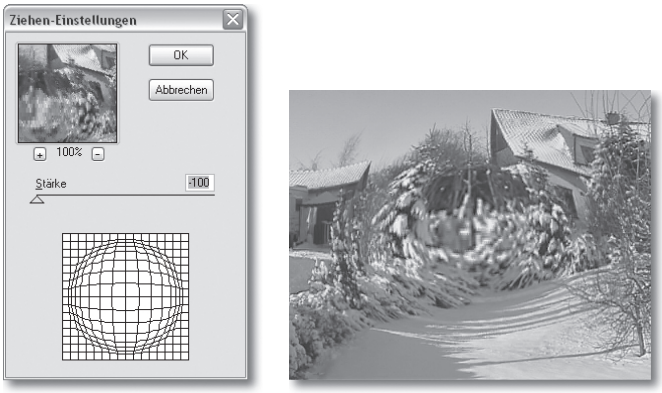


Bild 8.95: Wölben des Filmbilds mit dem Ziehen-Videofilter

Mit dem *Neigen*-Videofilter können Sie das Filmbild durch verziehen der Vorschaulinie im Dialogfeld verbiegen.

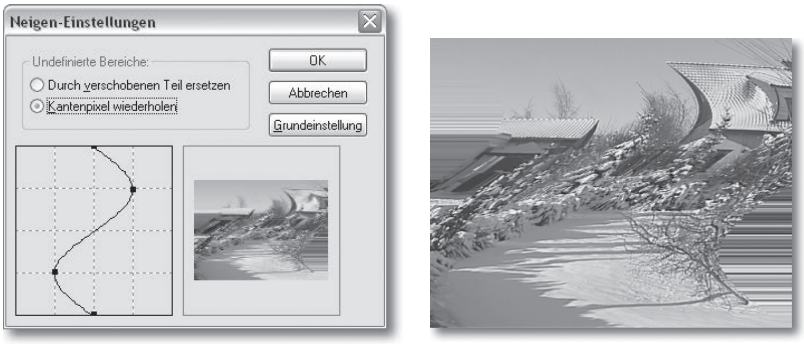


Bild 8.96: Neigen des Filmbilds

Der *Wölben*-Videofilter hat Ähnlichkeit mit dem *Ziehen*-Videofilter. Da hier aber auch eine horizontale oder vertikale Wölbung möglich ist, kann ein „Tonnen"-Effekt erzeugt werden.

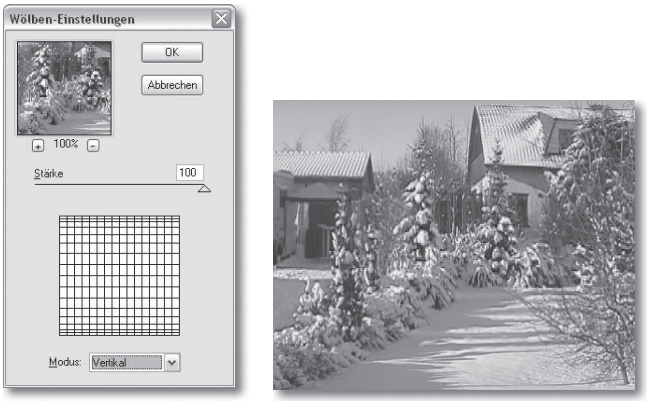


Bild 8.97: Wölben des Filmbilds

Mit dem *Schwingungen*-Videofilter werden wieder Wellenformen erzeugt – in diesem Fall aber mit komplexeren Einstellungsoptionen.

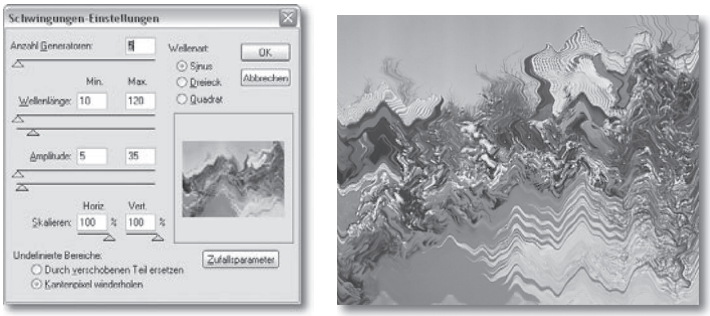


Bild 8.98: Der Schwingungen-Videofilter

Mit dem *Wellen*-Videofilter können Sie eine Wirkung erzielen, als ob Sie einen Stein ins Wasser werfen, der dann Wellen schlägt.

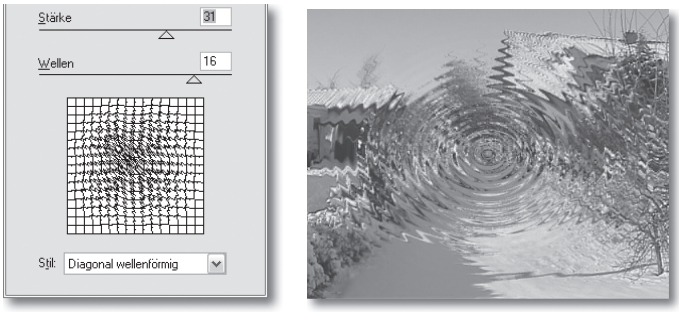


Bild 8.99: Die Wirkung des Wellen-Videofilters

8.3.11 Die Scharfzeichnungsfilter

In diesem Ordner finden Sie drei Videofilter, um Filmclips zu schärfen. Den *Scharfzeichner*-Videofilter können Sie verwenden, um unscharfe Filmbilder zu korrigieren.

Merkwürdig: Im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster kann ein Wert von 1 bis 100 eingestellt werden. Eine Schärfung von 30 sehen Sie nachfolgend links abgebildet. Im Dialogfeld ist dagegen sogar eine Schärfung von 4.000 möglich, die aber für ernsthafte Anwendungen ungeeignet ist. Das Ergebnis sehen Sie rechts.

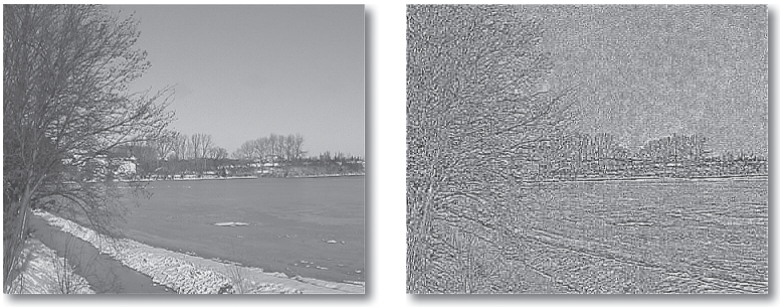


Bild 8.100: Der Scharfzeichner-Videofilter

Beim *Gaußschen Scharfzeichner* sind keine weiteren Einstellungen möglich, ebenso wie beim Videofilter *Konturen scharfzeichnen*. Hier entstehen „Doppelkonturen", wie das nachfolgende rechte Bild zeigt.

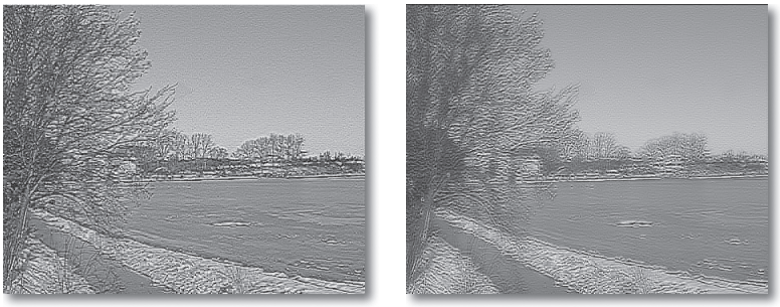


Bild 8.101: Der Gaußsche Scharfzeichner und der Videofilter Konturen finden (rechts)

8.3.12 Die Videofilter im Vergröberung-Ordner

In diesem Ordner gibt es drei Videofilter, mit denen Sie den Bildinhalt verfremden können. Dabei entstehen plakative Bilder, die als „Kunstwerke" verwendet werden können.

Beim *Kristallisieren*-Videofilter wird das Bild in einfarbige Polygone aufgeteilt. Je höher der eingestellte Wert ist, umso weniger ist das Ursprungsmotiv zu erkennen. Die Wertangabe kann zwischen 3 und 300 Pixeln erfolgen. Bei der Beispielabbildung haben wir eine *Zellengröße* von 30 eingestellt. Beim *Facetteneffekt* werden ähnliche Farbtöne zu Blöcken zusammengefasst. So entsteht eine gemäldeartige Wirkung.

Da dieser Effekt keine Einstellungsmöglichkeiten bietet, können Sie ihn mehrfach anwenden, um die Stärke der Wirkung zu erhöhen. So haben wir den Videofilter bei der rechten Beispielabbildung viermal angewendet.

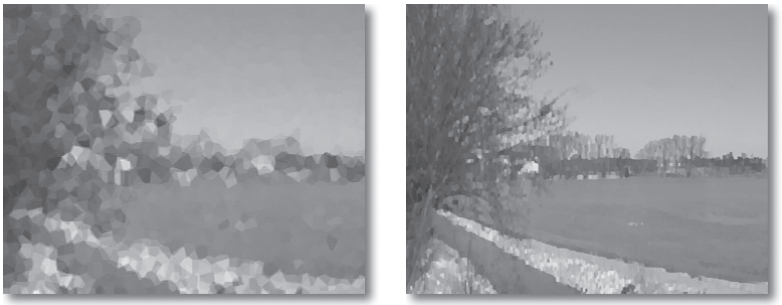


Bild 8.102: Der Kristallisieren- und der Facetten-Videofilter (rechts)

Auch beim *Punktieren*-Videofilter kann eine Größe zwischen 3 und 300 Pixeln eingestellt werden. Wir verwendeten bei der folgenden Abbildung den Wert 10. Den Maximalwert werden Sie für ernsthafte Anwendungen wohl nicht benötigen – es entsteht aber ein hübsches Farbbild, das Sie für Hintergründe verwenden können. Diese Variante sehen Sie rechs abgebildet.

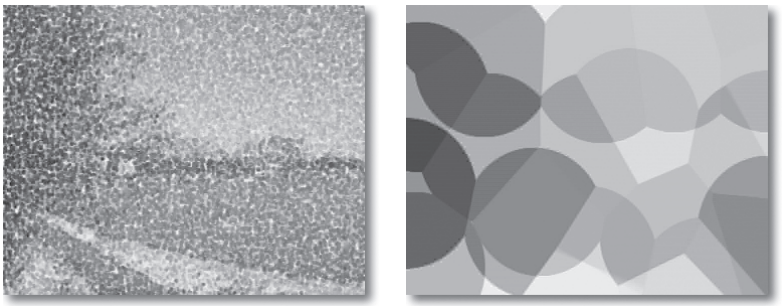


Bild 8.103: Der Punktieren-Videofilter – rechts mit dem Maximalwert 300

TIPP In der Bewegung „hüpfen" beim Maximalwert die großen Formen stark hin und her. Da dies sehr unruhig wirkt, ist es sinnvoller solche Varianten als Standbild einzusetzen.

8.3.13 Die Videofilter des Transformieren-Ordners

In diesem Ordner befinden sich elf Videofilter, die das Filmbild auf unterschiedliche Art verändern.

Der *Kamera*-Videofilter simuliert eine Filmkamera, die das Filmbild aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet. Sie können die virtuelle Kamera um die Längs- und Querachse drehen, sie rollen sowie die Brennweite und den Zoom verändern. Außerdem kann der Abstand zum Filmbild angepasst werden.

Mit einem Zoomwert unter 1,0 wird die Darstellung vergrößert. Beim Wert 0,6 erhalten Sie beispielsweise den folgenden Bildausschnitt.

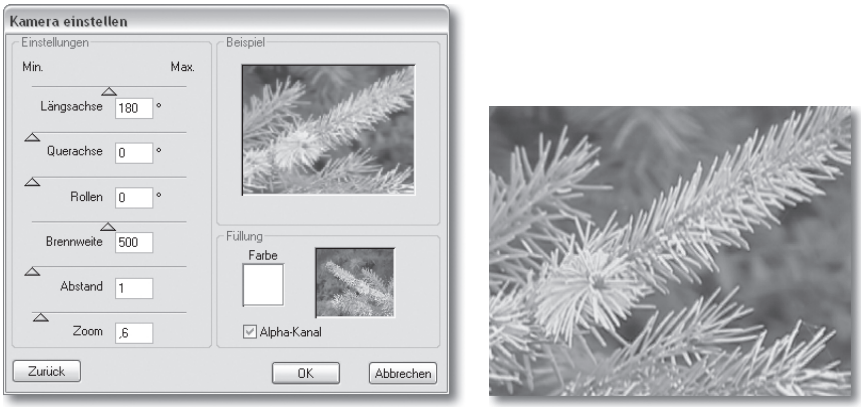


Bild 8.104: Einstellungen des Kamera-Videofilters

Wenn Sie Teile des Filmbilds entfernen wollen, verwenden Sie den *Beschneiden*-Videofilter. Im abgeschnittenen Bereich wird die angegebene Farbe eingefügt. Wenn Sie ohne einen farbigen Rand arbeiten wollen, müssen Sie den Videofilter *Beschneiden & Skalieren* verwenden.

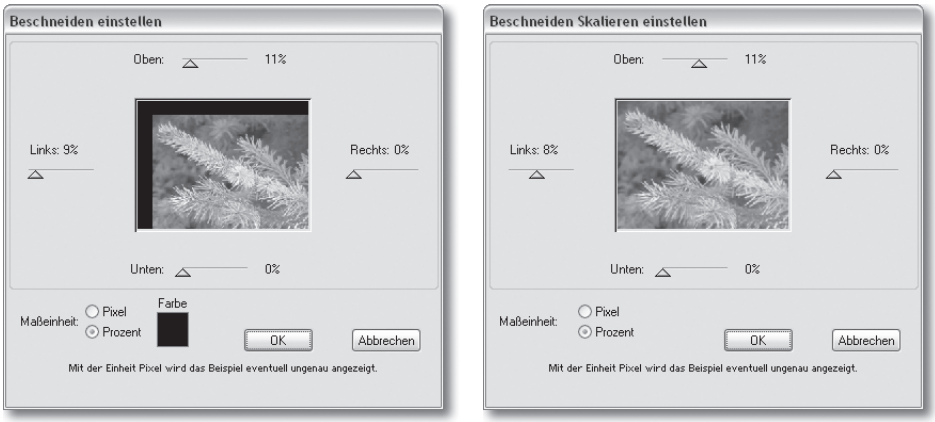


Bild 8.105: Die Optionen der beiden Beschneiden-Videofilter

TIPP Diese Videofilter sind nützlich, um unsaubere Bildränder zu entfernen, die beispielsweise bei Overscan-Aufnahmen entstehen.

Der Videofilter *Weiche Auswahlkante* ist nützlich, wenn Sie mit einem Überlagerungsfilmclip gearbeitet haben und keine scharfen Kanten sehen möchten.

Je höher Sie den Wert des Videofilters einstellen, umso weicher läuft der Überlagerungsfilmclip in das Bild darunter aus. Nachfolgend sehen Sie links einen niedrigen Wert von 20 und rechts den Maximalwert 100.



Bild 8.106: Zwei Varianten der weichen Auswahlkante

Mit dem Videofilter *Horizontale Ablenkung* kann das Filmbild nach rechts oder links geneigt werden. Nachfolgend sehen Sie ein deutlich verzerrtes Filmbild, was in der täglichen Praxis wohl eher nicht verwendet werden wird.

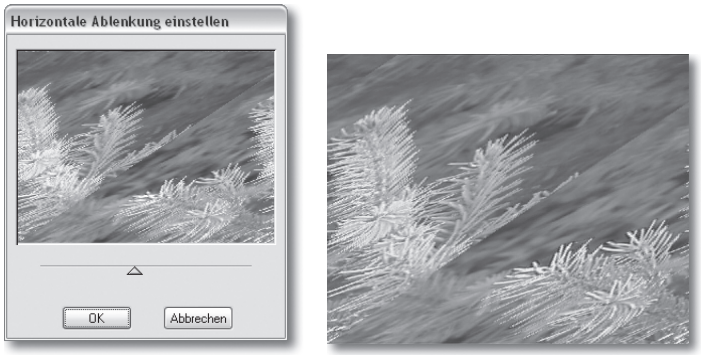


Bild 8.107: Neigen des Filmbilds mit dem Videofilter Horizontale Ablenkung

Bei den Videofiltern *Horizontal* und *Vertikal spiegeln* geben bereits die Namen die Bildwirkung wieder. Weitere Optionen gibt es zu diesen beiden Videofiltern nicht.

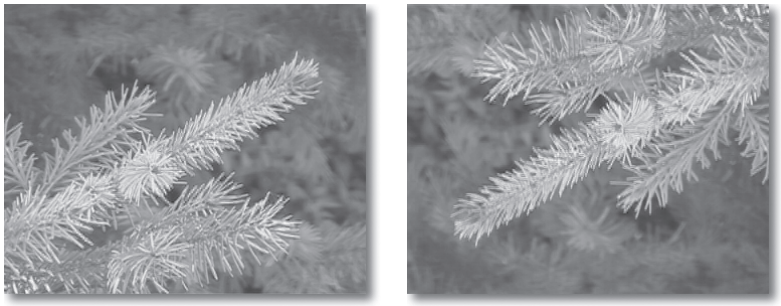


Bild 8.108: Horizontales und vertikales Spiegeln (rechts)

TIPP Wenn Sie das Bild um 180° drehen wollen, können Sie es auch zunächst horizontal und anschließend vertikal spiegeln.

Der Bildschwenk-Videofilter

Interessant ist der *Bildschwenk*-Videofilter. Damit können Sie Kameraschwenks oder -zooms über ein Filmbild ausführen.

1. Wenden Sie den Videofilter an dem Filmclip an und aktivieren Sie die Keyframing-Option. Wechseln Sie zum ersten Keyframe und öffnen Sie über die *Setup*-Bezeichnung das folgende Dialogfeld des Videofilters.

   Im linken Vorschaubild können Sie die Größe des Ausschnitts über die vier Markierungspunkte anpassen. Um die Seitenverhältnisse beizubehalten können Sie die Alt- und ⇧-Taste verwenden. Die Auswirkungen werden nach dem Anklicken eines Markierungspunkts unten rechts angezeigt.

2. Alternativ dazu ist auch das numerisch präzise Einstellen möglich – verwenden Sie dazu die vier Eingabefelder unter dem linken Vorschaubild.



Bild 8.109: Einstellen des verkleinerten Bildausschnitts

3. Wechseln Sie zum zweiten Keyframe und stellen Sie dort folgende Werte ein:



Bild 8.110: Die Werte für das zweite Keyframe

4 Diese Einstellungen führen zu einem Bildschwenk von links nach rechts über das Filmbild. Mit diesem Verfahren können Sie also nachträgliche „Kameraschwenks“ ausführen.

5 Soll ein Kamerazoom simuliert werden, verändern Sie im zweiten Keyframe die Größe des Bildausschnitts.



Bild 8.111: Das Ergebnis des Bildschwenks. Das Endbild ist rechts zu sehen

TIPP Natürlich entspricht dieser Videofilter nicht einem „echten“ Kameraschwenk. Da das Filmbild ja vergrößert werden muss, entsteht ein qualitativer Verlust. Dieser wird durch die Interpolation nur teilweise ausgeglichen.

Die weiteren Transformieren-Videofilter

Der Videofilter *Größe ändern* kann verwendet werden, um einen Filmclip vor dem Export auf die Ausgabegröße zu skalieren. Mit diesem Videofilter erreichen Sie eine bessere Skalierung als mit QuickTime oder Video für Windows.

Beim *Aufrollen*-Videofilter wird das Filmbild in einer vorgegebenen Richtung durch das Bild geschoben – von „Rollen“ ist allerdings nicht viel zu sehen. „Schieben“ wäre eine passendere Beschreibung.



Bild 8.112: Aufrollen des Filmbilds

Der letzte Videofilter dieser Kategorie – *Vertikale Ablenkung* – lässt das Filmbild nach oben „durchlaufen“, so wie es von einem defekten Fernsehgerät bekannt ist.

Weitere Optionen bietet dieser Videofilter nicht.

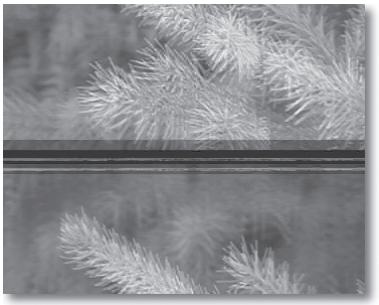


Bild 8.113: Der Videofilter Vertikale Ablenkung

8.3.14 Der Blendenflecke-Filter im Rendern-Ordner

Einen letzten Videofilter gibt es noch im *Rendern*-Ordner. Mit dem *Blendenflecke*-Videofilter werden Lichtpunkte erzeugt, wie sie bei Gegenlichtaufnahmen entstehen.

Die Einstellungen werden im folgenden Dialogfeld vorgenommen. Die Position des Lichtflecks kann durch anklicken und verschieben des Kreuzsymbols im Vorschaubild angepasst werden.

Da unterschiedliche Objektive anders aussehende Blendenflecke erzeugen, können Sie zwischen drei verschiedenen Objektiven wählen. Die Stärke regelt die Größe des Blendenflecks.



Bild 8.114: Optionen des Blendenflecke-Videofilters

Mit den abgebildeten Werten entsteht das folgende Ergebnis. Im Film wirkt dies nicht allzu realistisch, wenn Sie beispielsweise die Kamera bewegt haben, um einen Schwenk durchzuführen. Der Blendenfleck ist nämlich statisch.

Auch das Aussehen stimmt nur bei einem analogen Fotoapparat. Wie ein „echter" Blendenfleck bei einer DV-Aufnahme aussieht, zeigt die rechte Abbildung.



Bild 8.115: Links das Premiere-Ergebnis, rechts ein echter Blendenfleck

Filter über Filter

Sie haben es bemerkt: Premiere bietet eine ganze Menge an Filtern. Und dennoch: Weniger ist meist mehr. Der Einsatz zu vieler Filter verwirrt den Betrachter eher, als dass der Film dadurch verbessert wird.

Durch die ausführliche Darstellung der Filter in diesem Kapitel haben Sie die Möglichkeit, den passenden Effekt für Ihren Film zu finden.

Nützlich sind die Filter, die zur Verbesserung des Filmclips dienen. So können Sie beispielsweise aus misslungenen Filmaufnahmen durch die Tonwertkorrektur oder die Schärfungsfilter noch einiges herausholen.

Und Sie haben in diesem Kapitel vielleicht auch bemerkt, dass es sich durchaus lohnt, einmal Versuche mit vermeintlich sinnlosen Extremwerten zu machen. Die Ergebnisse können gut als Hintergründe verwendet werden. Weitere Experimente sind durch Kombinationen mehrerer Videofilter möglich. Hier sind Ihrer Kreativität kaum Grenzen gesetzt.

Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren der vielen Filter!

9 Der Ton macht die Musik

Zu einem Film gehört natürlich auch Ton. In vielen Fällen werden Sie den Ton verwenden, der mit dem Film gemeinsam aufgenommen wurde. Aber auch hier kann die nachträgliche Bearbeitung nötig sein – beispielsweise um Schnitte zu überdecken.

Vielleicht möchten Sie aber auch den bestehenden Ton austauschen und den Film mit Kommentaren versehen oder auch mit einem Musikstück untermalen – oder beides gemeinsam. All diese Aufgaben können Sie natürlich auch mit Premiere erledigen.

Mit den SmartSounds haben Sie die Möglichkeit lizenzfreie Musikstücke zu erzeugen. Dies ist wichtig, wenn Sie die Veröffentlichung Ihres Films planen.

Nicht zuletzt können Sie auch den Sound mit verschiedenen Filtern verändern. Auch wenn es naturgemäß keine so riesige Anzahl an Toneffekten wie an Bildeffekten gibt – 24 verschiedene Audiofilter sind dennoch verfügbar.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten vorstellen, die Sie bei der Bearbeitung des Filmsounds haben.

9.1 Die generellen Audiofunktionen

Für die Audiobearbeitung gibt es ein extra Palettenfenster, das Sie über das *Fenster*-Menü aufrufen können – den *Audio-Mixer*.

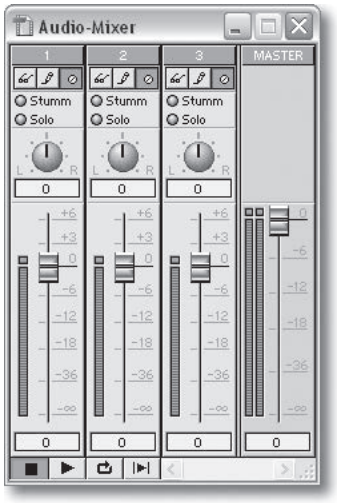


Bild 9.1: Das Audio-Mixer-Palettenfenster

Wenn Sie einen Audioclip markieren, werden verschiedene Funktionen im Menü *Clip/Audio-Optionen* verfügbar.

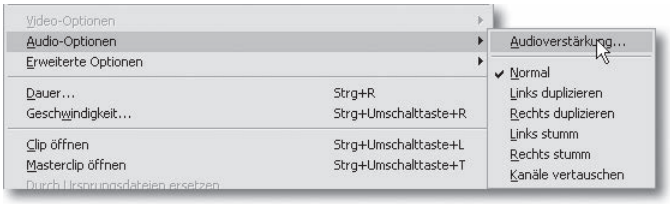


Bild 9.2: Die Audiofunktionen im Menü

Der Audio-Arbeitsbereich

Wenn Sie viel mit Ton arbeiten wollen, bietet sich vielleicht die Verwendung des Audio-Arbeitsbereichs an, den Sie im Menü *Fenster/Arbeitsbereich* finden. Hier ist auch das *Audio-Mixer*-Palettenfenster eingeblendet.

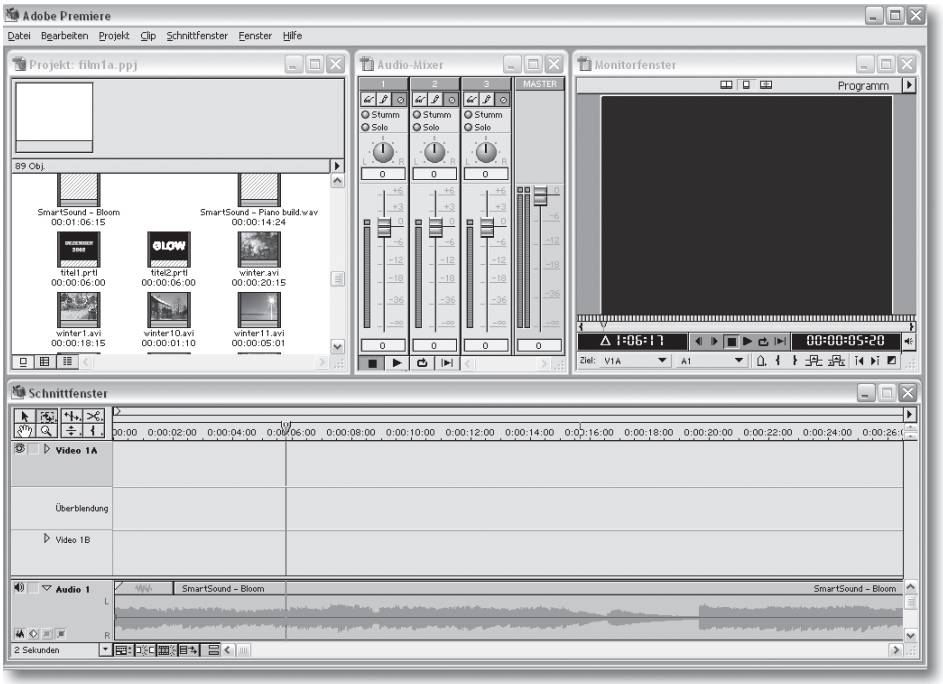


Bild 9.3: Der Audio-Arbeitsbereich

Außerdem können durch Aufklappen der Audiospur zusätzliche Funktionen verfügbar gemacht werden. Die meisten Funktionen werden genauso bedient, wie Sie es auch beim Filmclip in den Kapiteln 7 und 8 kennen gelernt haben.

So können Sie auch hier Keyframes bei Effekten platzieren und die Lautstärke verändern, um beispielsweise den Ton auszublenden. Zusätzlich haben Sie beim Stereoton die Option, Einfluss auf die beiden Kanäle zu nehmen. Dazu muss die Funktion *Schwenklinien anzeigen* aktiviert sein. Sie erreichen diese Funktion über das letzte Symbol der Funktionsleiste vor dem Eintrag.

Nach der Aktivierung wird eine blaue Linie angezeigt. Die Griffpunkte der Linie können Sie verwenden, um den Ton von einem auf den anderen Kanal zu lenken. Oben ist der linke, unten der rechte Kanal angeordnet.



Bild 9.4: Aktivieren der Schwenklinien-Ansicht

9.2 Nachvertonen von Filmen

Sehen wir uns nun die verschiedenen Bearbeitungsmöglichkeiten der Reihe nach an. Nehmen wir an, Ihr Projekt ist im Schnittfenster zusammengestellt. Die Überblendungen und Effekte sind angebracht. Was nun noch fehlt ist der Ton.

In der Ausgangssituation ist noch der Originalton vorhanden. Dabei handelt es sich allerdings eher um eine „Geräuschkulisse" – das soll nun im Workshop geändert werden. Wir gehen dabei von folgender Ausgangssituation aus.

Dabei haben wir verschiedene kurze Filmclips mit einer weichen Blende überblendet und zusätzlich einen Anfangs- und Endtitel eingefügt. Die Blenden haben fast alle dieselbe Länge, sodass ein einheitliches Bild entsteht. Bei den beiden Titeln haben wir die Überblendung über die Deckkraftlinie eingestellt, da sie ja auf der Überlagerungsspur angeordnet werden.

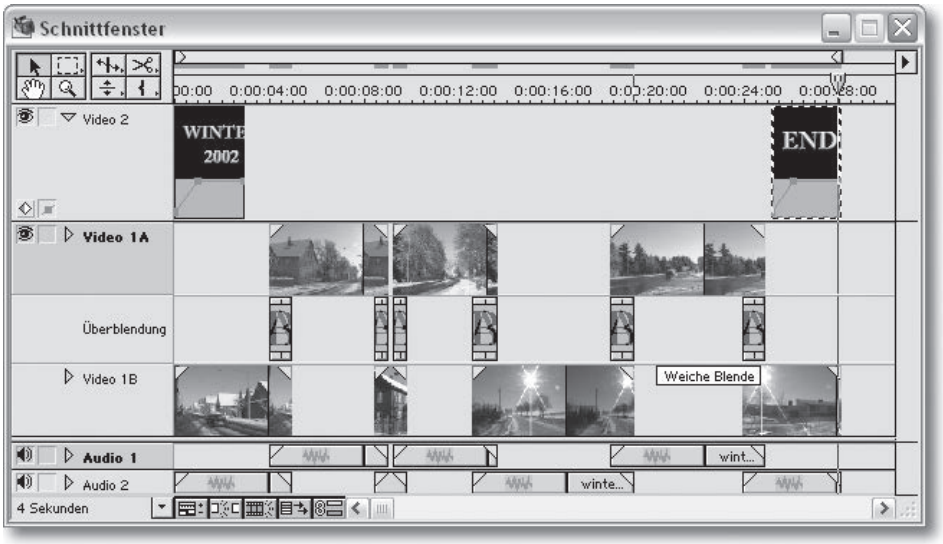


Bild 9.5: Die Ausgangssituation für den Workshop

Passend zu jedem Filmclip wurden automatisch die dazugehörenden Soundclips in den verschiedenen Audiospuren platziert. Um nun die Audioclips getrennt vom Film bearbeiten zu können, muss der Synchronisierungsmodus deaktiviert werden.

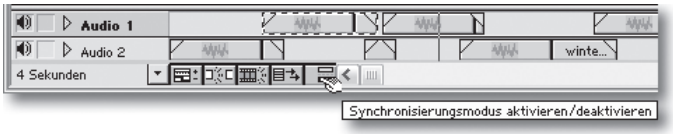
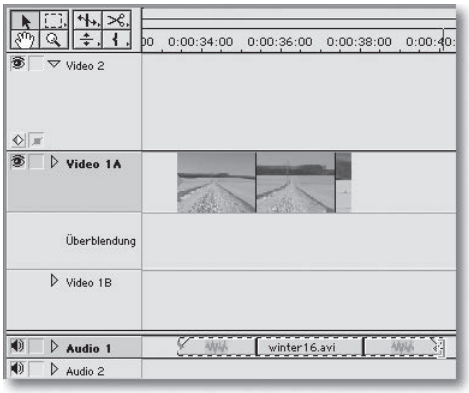


Bild 9.6: Deaktivieren des Synchronisierungsmodus

Falls Sie Filmclips getrimmt haben, können Sie nach dem Deaktivieren des Synchronisierungsmodus den In- oder Out-Point des Audioclips verschieben, ohne dass davon der Filmclip betroffen ist.

Falls danach die Synchronität zwischen Filmbild und Ton verloren geht, kennzeichnet dies ein rotes Dreieck am Beginn der Clips.



Biild 9.7: Unterbrechen der Synchronität zwischen Bild und Ton

Anpassen der Audiocliplängen

Während der Überblendungen unseres Beispiels überlappen sich durch die Überlappungen des Filmclips auch die Audiospuren. So ist an diesen Stellen immer der Ton der höher numerierten Videospur zu hören. Dies können Sie natürlich ändern.

1. Wenn der Tonschnitt genau in der Mitte der Überblendung stattfinden soll, platzieren Sie die aktuelle Schnittposition in der Mitte der Überblendung.
2. Durch das magnetische Verhalten der Linie für die aktuelle Schnittposition können Sie nun mit dem Auswahl-Werkzeug leicht die In- und Out-Points der beiden Audioclips anpassen.
3. Ziehen Sie den Out-Point des ersten Clips nach links und den In-Point des zweiten Audioclips nach rechts, so wie es die beiden folgenden Abbildungen zeigen. Anschließend stoßen die Kanten der beiden Audioclips auf den beiden verschiedenen Audiospuren aneinander.



Bild 9.8: Anpassen der In- und Out-Points

4 Wenn Sie diese Arbeitsschritte bei allen Überblendungen durchführen, entsteht ein durchgängiger Sound, der jeweils in der Mitte der Überblendung zum anderen Filmclip wechselt.



Bild 9.9: Aneinander reihen der Soundclips

5 Da die Audioclips nun nicht mehr überlappen, könnten Sie diese – zur besseren Ordnung und Übersicht – natürlich auch in eine Audiospur verschieben. Am Ergebnis hören Sie so keinen Unterschied.



Bild 9.10: Verschieben der Audioclips auf eine Tonspur

TIPP Ein Nachteil der aneinander gereihten Audiospuren besteht darin, dass es – je nach verwendetem Filmmaterial – zu abrupten Änderungen beim Ton kommen kann. Da die Filmclips ineinander geblendet werden, passt dies nicht sehr gut. Wird das Bild geblendet, sollte auch der Ton geblendet werden.

Überblenden von Audioclips

Da bei überblendenden Filmclips am besten auch beim Ton geblendet wird, wollen wir Ihnen jetzt diese Variante vorstellen. Dazu könnten Sie – wie auch bei Filmclips – neue Griffpunkte auf der Lautstärkelinie einfügen und dann verschieben. Dies ist aber auch viel leichter zu realisieren.

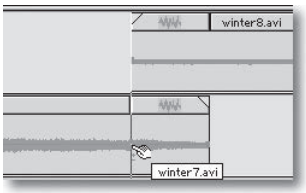


Bild 9.11: Einfügen neuer Griffpunkte

1 Rufen Sie aus der Werkzeugleiste das Überblendung-Werkzeug auf, das Sie auch über das U-Tastenkürzel erreichen.

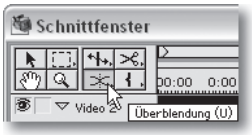


Bild 9.12: Das Überblendung-Werkzeug

2 Klicken Sie mit dem Werkzeug auf einen der zu überblendenden Audioclips. Wenn Sie anschließend den Mauszeiger über den anderen Audioclip halten, erkennen Sie am Symbol bereits die Überblendungsmöglichkeit – Sie sehen dies in der nachfolgenden Abbildung rechts.



Bild 9.13: Das Überblendung-Werkzeug im Einsatz

3 Nach dem Anklicken des zweiten Clips erstellt Premiere automatisch die Blende.

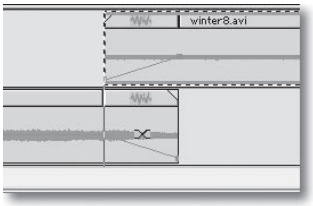


Bild 9.14: Die fertige Blende

4 Mit diesem Werkzeug können Sie sehr schnell alle Überblendungen erstellen, sodass sich das folgende Endergebnis ergibt.

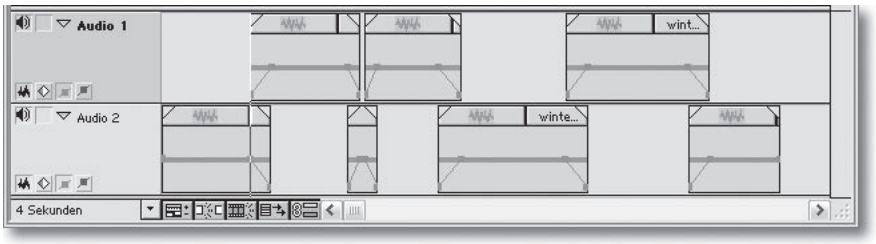


Bild 9.15: Die fertigen Überblendungen

TIPP Bei der zweiten Überblendung brauchen Sie den ersten Film, da er ja auch für die zweite Überblendung erforderlich ist, nicht erneut zu markieren. Erst bei der darauf folgenden Überblendung ist ein erneutes Markieren nötig.

9.2.1 Verwenden von fremden Audioclips

Vielleicht wollen Sie den gesamten Film mit dem Ton eines anderen Filmclips untermalen. Dies ist ebenfalls möglich.

1 Entfernen Sie alle Audioclips. Am schnellsten klappt dies, wenn Sie das Bereichsauswahl-Werkzeug aufrufen und nach der Auswahl die Entf-Taste zum Löschen benutzen.

2 Enthält der Filmclip neben dem gewünschten neuen Ton auch Bilder, können Sie wie folgt vorgehen:

Klicken Sie im Projektfenster doppelt auf die Audiospur des Filmclips – nicht auf das Vorschaubild des Films! Damit öffnen Sie den Audioclip im Clipfenster. Sie sehen diese Darstellung nachfolgend rechts.



Bild 9.16: Öffnen des Audioclips im Clipfenster

3 Hier können Sie nun die In- und Out-Points des Audioclips festlegen. Die Verfahrensweise entspricht der, die Sie bereits von der Filmclipbearbeitung kennen.

In unserem Beispiel soll der Out-Point verschoben werden, um die Audiocliplänge an die des Films anzupassen. Die Länge des Gesamtfilms ist 28 Sekunden und vier Filmbilder. Die Filmlänge können Sie beispielsweise über das *Informationen*-Palettenfenster erfahren, wenn Sie den letzten Filmclip des Films im Schnittfenster markieren. Unter *Ende* kann dann die Filmcliplänge abgelesen werden.

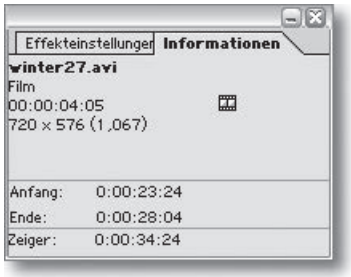


Bild 9.17: Informationen über die Länge des Gesamtfilms

4 Sie können nun den Out-Point des Audioclips so verschieben, dass die Länge zum Filmclip passt. Im Vorschaubild werden In- und Out-Point mit farbigen Kästchen hervorgehoben.



Bild 9.18: Platzieren des neuen Out-Points

TIPP Über die Schaltfläche unten links im Clipfenster können Sie die Darstellung der Wellenform in vier verschiedenen Größen anzeigen. Klicken Sie mehrfach auf die Schaltfläche, um zwischen den Darstellungsmodi zu wechseln. Die Schaltfläche zeigt dabei an, wie stark die Wellenform skaliert wird.

5 Verschieben Sie die aktuelle Schnittposition im Schnittfenster an das Filmende, um beim Übertragen des Films die bestehenden Filmbilder zu erhalten. Fügen Sie dann den Clip über eine der beiden letzten Schaltflächen in das Schnittfenster ein.



Bild 9.19: Übertragen des Tons in das Schnittfenster

6 Mit diesen Arbeitsschritten wird der Ton in das Schnittfenster übertragen – das dazugehörende Filmbild aber nicht. Sie können nun den Soundclip per Drag & Drop an die richtige Position verschieben.

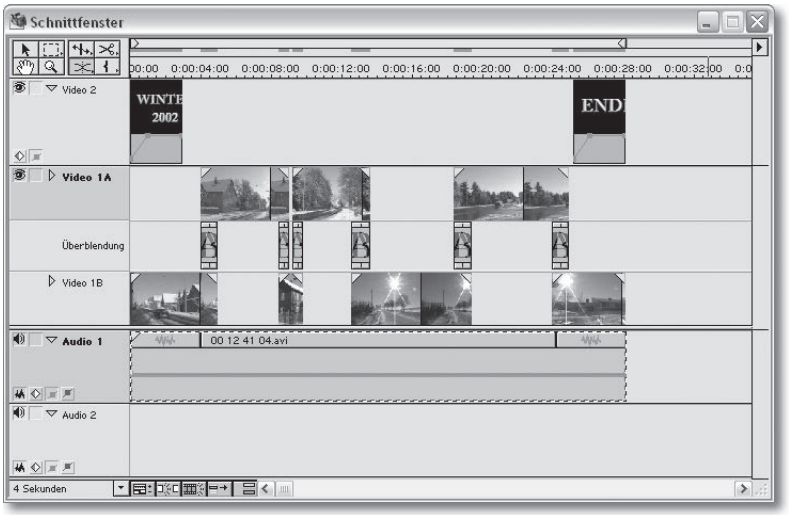


Bild 9.20: Der neu eingefügte Ton

Einfügen von Musiktracks

Haben Sie Musikstücke auf dem Rechner vorliegen, die Sie für Ihren Film verwenden wollen? Auch das ist kein Problem. Premiere kann alle gängigen Audioformate importieren – bis hin zum beliebten MP3-Audioformat.

1 Nach dem Import sehen Sie im Projektfenster logischerweise kein Vorschaubild. Nach dem Markieren wird aber die Wellenform als Vorschau angezeigt. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.

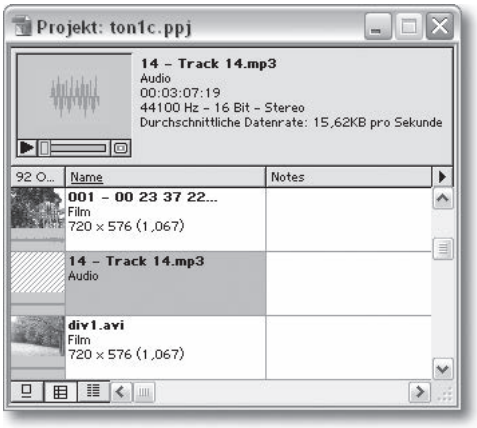


Bild 9.21: Die importierte MP3-Datei

2 Mit einem Doppelklick öffnen Sie das Clipfenster. Um übrigens die Wellenform gut erkennen zu können, ist es empfehlenswert, das Clipfenster in der Höhe zu skalieren. Verziehen Sie dazu beispielsweise die Unterkante des Fensters.

Nachfolgend sehen Sie die Maximalgröße des Fensters.

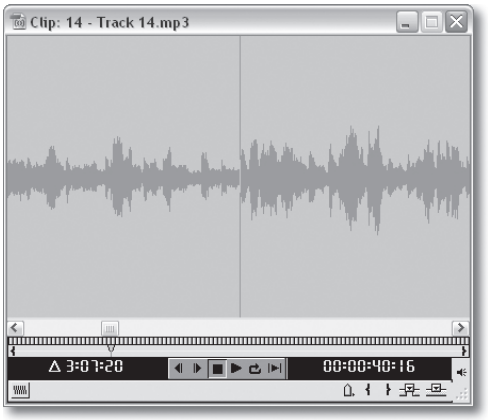


Bild 9.22: Skalieren des Audio-Clipfensters

3 An der vergrößerten Wellenform kann übrigens auch der Ton besser beurteilt werden. So zeigen die Erhebungen in der letzten Abbildung an, an welchen Stellen des Musikstücks der Gesang einsetzt.

TIPP Auch „Fehler" im Ton sind durch die Erhebungen gut erkennbar. So können Sie zur Korrektur eines Störgeräuschs – beispielsweise eines Räusperns – die Erhebung suchen und aus dem Audioclip herausschneiden.

4 Die senkrechte Linie im Wellenform-Vorschaubild zeigt die aktuelle Schnittposition. Sie kann durch anklicken einer anderen Position verändert werden – verschieben der Position ist hier nicht möglich. Dazu muss der Shuttle-Regler unter dem Vorschaubild verwendet werden.

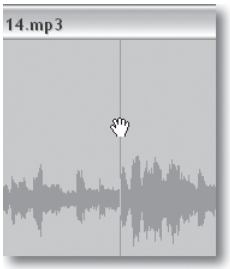


Bild 9.23: Die aktuelle Schnittposition im Vorschaubild

5 Setzen Sie den In-Point vor den Beginn einer Erhebung. Damit vermeiden Sie, dass ein Wort abgeschnitten wird. Verfahren Sie genauso am Ende des Audioclips.

Bringen Sie mit neuen In- und Out-Points den Audioclip auf die gewünschte Länge, sodass das Musikstück die Länge des Gesamtfilms erhält. In unserem Beispiel also 28 Sekunden und 4 Filmbilder. Der verwendete Audioteil wird – wie bei Filmclips – mit den Klammern im Balken unter der Vorschau markiert.

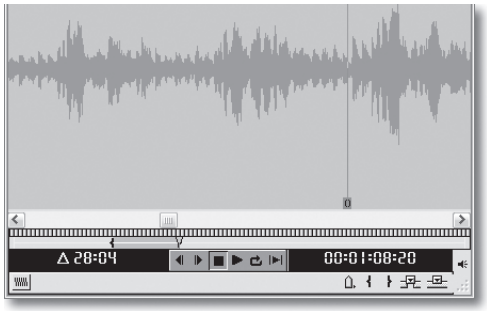


Bild 9.24: Der getrimmte Filmclip

6 Da sich in diesem Clip kein Filmbild befindet, können Sie im Schnittfenster die aktuelle Schnittposition auf das erste Filmbild setzen und den Musikclip aus dem Clipfenster in das Schnittfenster übertragen.

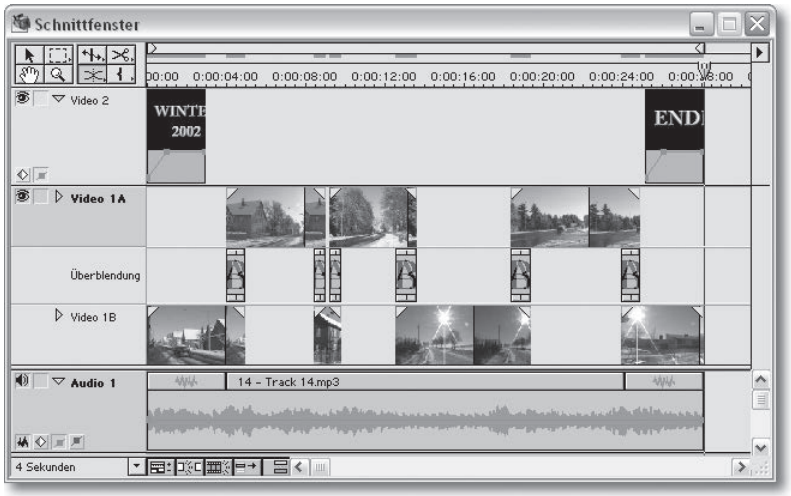


Bild 9.25: Der passgenau eingefügte Soundclip

7 Gegebenenfalls können Sie das Musikstück noch am Anfang und Ende blenden – das ist harmonischer als ein abrupter Beginn.

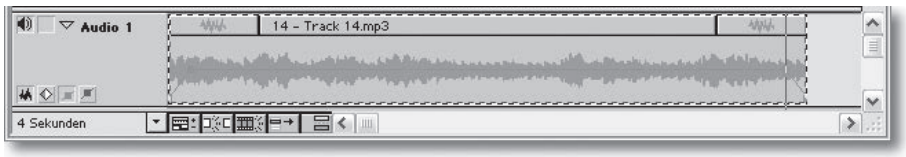


Bild 9.26: Blenden des Musikstücks

TIPP Falls Sie ein Programm zum Übertragen von Musikstücken von CDs suchen: Probieren Sie es doch einmal ünter der Webadresse http://www.audiograbber.de.

Aufzeichnen von Kommentaren

Sie möchten Ihren Film kommentieren? Dies können Sie über den Mikrofonanschluss Ihres PCs erledigen. Es gibt aber auch andere Verfahren, um gesprochene Texte in den Film zu übernehmen. Dazu benötigen Sie nur Ihren Camcorder.

1. Decken Sie das Objektiv Ihres Camcorders ab. Meist liegt den Kameras ein entsprechender Deckel bei. Sie können nun den Ton aufzeichnen. Ein Bild wird ja nicht benötigt – daher die Abdeckung.
2. Halten Sie ungefähr 30 Zentimeter Abstand zum Mikrofon und sprechen Sie im Aufnahmemodus den vorbereiteten Text. Dabei können Sie den TFT-Monitor ruhig zugeklappt lassen – zu sehen ist ja sowieso nichts.



Bild 9.27: Tonaufnahme über den Camcorder

3. Deaktivieren Sie bei der Aufnahme die *Filmaufnahme*-Option unten links im Aufnahmefenster und nehmen Sie den Film auf. Auf diese Art können Sie auch den Ton getrennt aufnehmen, falls zusätzlich ein Filmbild aufgenommen wurde.

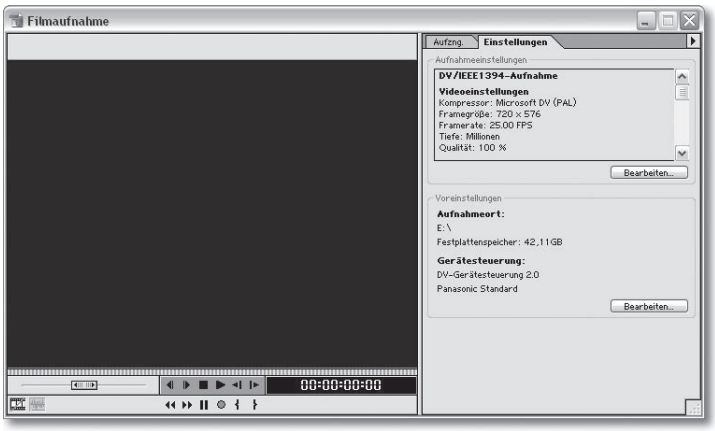


Bild 9.28: Aufnahme des Tons

4 Am Miniaturbild im Projektfenster erkennen Sie, dass es sich dabei um reinen Ton handelt.

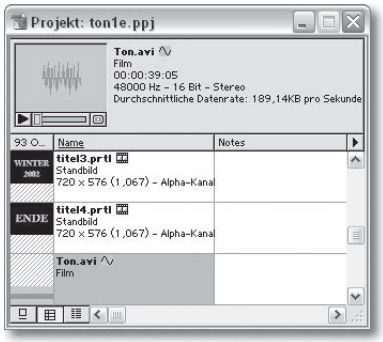


Bild 9.29: Das Miniaturbild des aufgenommenen Tons

5 Den aufgenommenen Ton können Sie nun wie gewohnt per Drag & Drop in das Schnittfenster übertragen. Das war es schon!



Bild 9.30: Der fertige Kommentar

9.3 Verwendung des Audio-Mixers

Die Funktionen des *Audio-Mixer*-Fensters sind nützlich, wenn Sie mit mehreren Tonspuren arbeiten. Vielleicht verwenden Sie ja die Geräuschkulisse des aufgenommenen Films und zusätzlich einen Kommentar. Eine dritte Tonspur könnte ein Musikstück zur Untermalung der Szene enthalten.

Sind all diese Töne in der Originallautstärke zu hören, entsteht vermutlich ein unangenehmer Gesamteindruck.

Das Einstellen der Audiospuren auf eine passende Lautstärke nennt der Fachmann „Mischen“. Diese Aufgabe können Sie im *Audio-Mixer* erledigen.

1. Es ist sinnvoll, die Audiospuren zu benennen, um sie besser voneinander unterscheiden zu können. Rufen Sie dazu über das Pfeilmenü des Schnittfensters die Spuroptionen auf.
2. Verwenden Sie in dem Dialogfeld die *Name*-Schaltfläche, um die markierte Audiospur umzubenennen. Vergeben Sie so der Reihe nach erläuternde Namen für die Audiospuren.



Bild 9.31: Umbenennen der Audiospuren

3. Diese neuen Namen werden nämlich auch im *Audio-Mixer*-Fenster angezeigt – so fällt dort die Auswahl leichter.

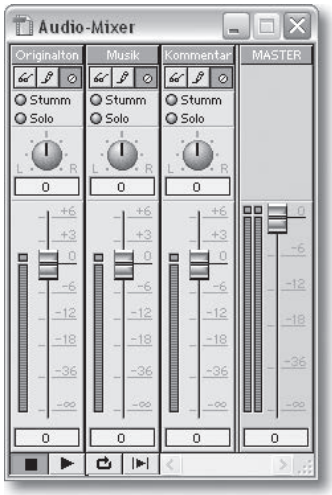


Bild 9.32: Die neu benannten Audiospuren im Audio-Mixer

TIPP Sobald Sie bei einem größeren Filmprojekt mit mehreren Film- oder Audiospuren arbeiten, ist es sinnvoll die Spuren zu benennen, um den Überblick im Schnittfenster zu behalten.

4 Sie können für jede Tonspur zwei Toneigenschaften getrennt verändern. Über den Drehknopf wird die Balance verändert. Bei Mono-Clips schwenken Sie hier vom linken zum rechten Kanal. Bei Stereoaufnahmen wird die Balance der Kanäle verschoben. Hier sind Werteingaben von -100 bis +100 möglich, die auch in dem Eingabefeld darunter angepasst werden können.

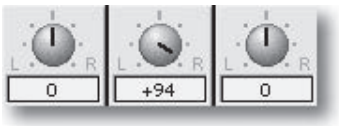


Bild 9.33: Regeln der Balance

5 Über die Schieberegler darunter wird die Lautstärke der Clips geregelt – auch hier gibt es ein Eingabefeld unter den Reglern. Die Angabe erfolgt in Dezibel (dB). Es sind Wertänderungen von +6 bis -95 möglich.

Während des Abspielens wird der Audiopegel in der Aussteuerungsanzeige links neben dem Schieberegler angezeigt. Falls der Pegel zu hoch ist und dadurch eine Übersteuerung entstehen kann, leuchtet über der Anzeige ein rotes Kästchen auf.

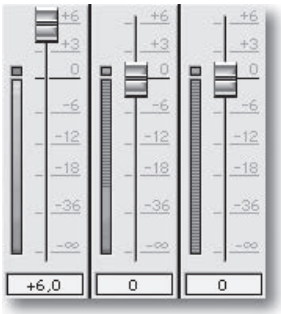


Bild 9.34: Die Anzeige der Aussteuerung

6 Im unteren Bereich des Fensters finden Sie Steuerungselemente zum Stoppen und Starten des Films. Außerdem können Sie hier eine Endlosschleife aktivieren oder den Clip vom In-Point bis zum Out-Point abspielen.



Bild 9.35: Die Steuerungs-Schaltflächen

7 Neben den Reglern für die einzelnen Audiospuren gibt es noch einen Master-Regler, den Sie rechts neben den anderen Reglern sehen. Die Aussteuerungsanzeige zeigt die Pegel der Stereokanäle getrennt an.

Mit dem Master-Regler wird die Gesamt-Filmlautstärke angepasst. Sie können diesen Regler beispielsweise gut verwenden, um Übersteuerungen zu vermeiden. Auch hier gibt es bei der Gefahr der Übersteuerung eine Warnanzeige – getrennt für die beiden Kanäle.



Bild 9.36: Der Master-Regler

Mischen der Spuren

Auch im Kopfbereich finden Sie noch einige Bedienelemente. Standardmäßig ist hier die letzte Schaltfläche aktiviert – *Automatisierung aus*. Solange diese Option aktiviert ist, können Sie probieren – am Audioclip wird nichts verändert.

1 Wenn feststeht, welche Spur wie stark geändert werden soll, aktivieren Sie das Stiftsymbol der betreffenden Audiospur. Damit werden die Änderungen geschrieben.



Bild 9.37: Aktivieren des Schreibmodus

2 Stellen Sie nun im Schnittfenster die aktuelle Schnittposition ein und spielen Sie den Clip ab. Verändern Sie währenddessen die Balance und Lautstärke mithilfe der einzelnen Regler.

Nach dem Stoppen des Abspielens sehen Sie, dass Premiere automatisch neue Griffpunkte eingefügt hat, um die Änderungen umzusetzen. Dies gilt sowohl für die Schwenklinie als auch für die Lautstärkelinie, die Sie in der nachfolgenden Abbildung sehen.

TIPP Sie müssen die Veränderung nicht in „einem Rutsch" erledigen. Sie können den Audioclip beliebig oft abspielen, und weitere Veränderungen einfügen oder Korrekturen vornehmen. So ist es sinnvoll, zunächst die Lautstärke zu regulieren und sich anschließend um das Anpassen der Balance zu kümmern. Alle Änderungen werden nach dem Stoppen des Audioclips in die betreffende Linie übertragen.

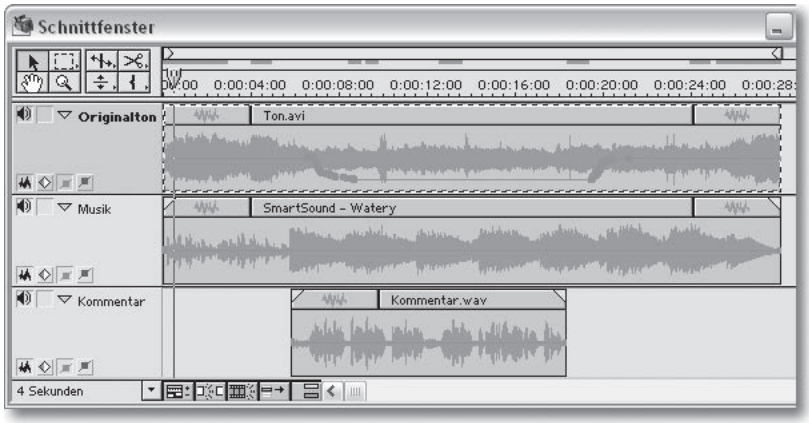


Bild 9.38: Die Änderungen der Lautstärkelinie

3 Der *Audio-Mixer* ist also eine Hilfe, um automatisch neue Griffpunkte einzufügen. Natürlich können Sie gegebenenfalls die Griffpunkte nachträglich mit den bereits bekannten Arbeitsschritten verändern. In der Nahansicht des Schnittfensters werden die vielen Einzelpunkte sichtbar:

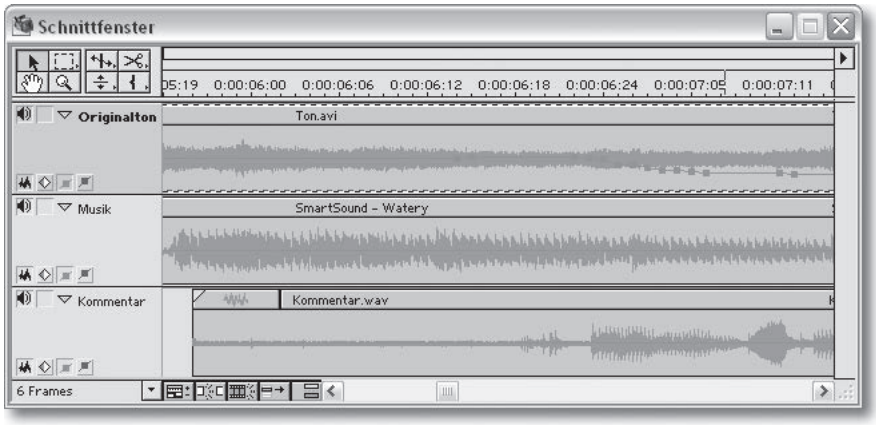


Bild 9.39: Die neuen Griffpunkte in der Nahansicht

4 Um die Veränderungen nach der Fertigstellung zu fixieren, aktivieren Sie nun die erste Schaltfläche – *Automatisierung Lesen*. Damit werden beim Abspielen die Veränderungen durchgeführt, können allerdings nicht mehr verändert werden. Durch deaktivieren dieser Option können später gegebenenfalls weitere Veränderungen vorgenommen werden.

5 Die beiden Schaltflächen darunter – *Stumm* und *Solo* – können Sie nutzen, um eine Audiospur zwischenzeitlich abzuschalten oder nur diese Spur abzuspielen.

Dies kann nützlich sein, wenn Teile bereits fertig gestellt sind und beim Beurteilen der anderen Audiospuren noch störend wirken. So können Sie die Spuren nacheinander abarbeiten und sie am Ende wieder hörbar machen.

6 Sie möchten mehrere Audiospuren gleichzeitig anpassen? Auch das ist möglich. Dazu müssen die betreffenden Audiospuren verknüpft werden. Klicken Sie die Regler mit der rechten Maustaste an. Dann finden Sie in einem Popup-Menü vier Gruppen. Weisen Sie zusammengehörenden Audiospuren dieselbe Nummer zu.



Bild 9.40: Erstellen von Gruppen

TIPP Nach dem Gruppieren ändert sich die Farbe des Lautstärkereglers. Zusammengehörende Audiospuren werden mit derselben Farbe gekennzeichnet. So ist die Zusammengehörigkeit schnell erkennbar.

7 Wird nun während des Abspielens der Lautstärkeregler verschoben, verändern sich die Regler der gruppierten Audiospuren automatisch auch. Dazu müssen allerdings alle betreffenden Spuren in den Schreiben-Modus versetzt werden.

Anpassen der Audio-Mixer-Optionen

Wenn Sie die Kopfzeile des *Audio-Mixer*-Fensters mit der rechten Maustaste anklicken, öffnen Sie folgendes Dialogfeld zum Anpassen einiger Optionen:

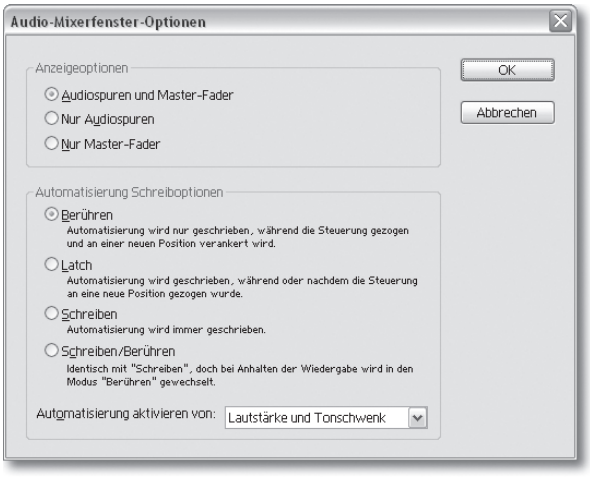


Bild 9.41: Anpassen der Optionen des Audio-Mixer-Fensters

Hier können Sie zunächst einstellen, ob neben den Audiospuren auch der Master-Fader eingeblendet werden sollen. Dann folgen verschiedene Optionen für den automatischen Schreibvorgang:

- Die *Berühren*-Option ist standardmäßig eingestellt. Sie bewirkt, dass die Änderungen aufgezeichnet werden, während Sie die Regler verziehen. Nach dem Loslassen der Regler springen diese auf die Ausgangswerte zurück.
- Bei der *Latch*-Option werden nach dem Loslassen des Reglers die letzten Werte für den Rest des Clips verwendet.
- Mit der *Schreiben*-Option können Sie auch vor dem Beginn der Aufzeichnung einen Wert einstellen, der dann aufgezeichnet wird, ohne dass dazu der Regler festgehalten werden muss.
- Die letzte Option *Schreiben/Berühren* ist identisch mit der *Schreiben*-Option – hier wird aber nach dem Stoppen der Wiedergabe automatisch in den *Berühren*-Modus gewechselt.

In dem Listenfeld können Sie einstellen, ob der Tonschwenk und die Lautstärke angepasst werden sollen oder nur eine der beiden Optionen.

9.4 Audiofilter einsetzen

Premiere enthält auch diverse Filter zum Optimieren der Audiospuren. Außerdem sind dort Effektfilter vorhanden. Die verfügbaren Filter wollen wir nur knapp vorstellen. Audiofilter haben nämlich den Nachteil, dass im gedruckten Buch keine Ergebnisse gezeigt werden können **;–)**

Die Anwendung der Audiofilter entspricht der der Videofilter. Auch das Ändern der Einstellungen wird auf dieselbe Art über das *Effekteinstellungen*-Palettenfenster vorgenommen.

9.4.1 Die Audiofilter des Dynamics-Ordners

Der *Verstärkung*-Filter bietet keinerlei zusätzliche Optionen. Nach dem Anwenden werden schwache Töne verstärkt – laute Töne bleiben unverändert.

Mehr Einstellungsmöglichkeiten zur Tonverstärkung erreichen Sie über den Audiofilter *Kompressor/Expander*. Mit den Optionen steuern Sie die Differenz zwischen den leisen und lauten Tönen. Die *Kompressor*-Option reduziert dabei die Differenz zwischen leisen und lauten Tönen – die *Expander*-Option vergrößert sie. Die Darstellung der Veränderung erfolgt im Dialogfeld durch eine Vergleichslinie zwischen Eingangs- und Ausgangspegel.

Den *Störaustastung*-Audiofilter können Sie verwenden, um während leiser Teile des Sounds Hintergrundgeräusche zu entfernen. Die *Schwellenwert*-Option bestimmt dabei, ab welcher Lautstärke die Störgeräusche entfernt werden sollen. Die *Abklingen*-Option bestimmt die Geschwindigkeit des Übergangs zwischen der Stille und dem Ton.

9.4.2 Die Filter des EQ-Ordners

Hier finden Sie drei Filter, um die Höhen und Tiefen auf unterschiedliche Art zu steuern. Am umfangreichsten sind die Optionen des Filters *Parametrische Entzerrung*. Die Funktionen entsprechen denen, die Sie bei Audiogeräten mit dem Equalizer erreichen.

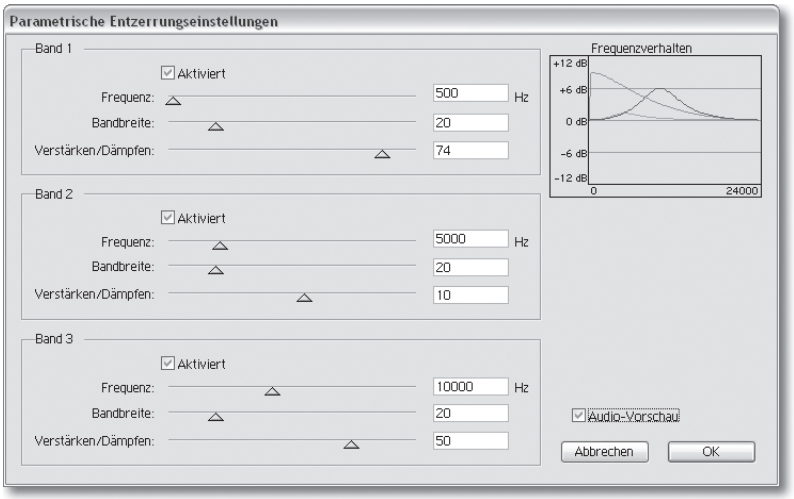


Bild 9.42: Die Optionen der parametrischen Entzerrung

9.4.3 Die Widerhall-Effekte

Im *Effect*-Ordner sind zwei Audiofilter enthalten, die angewendet werden können, um Sound mehr Ausdruck zu verleihen. Beim *Chorus*-Audiofilter wird der Clip verdoppelt und die Kopie entsprechend der Einstellungen verzerrt.

Der *Flanger*-Effekt ändert die mittlere Frequenz und erzeugt dabei einen nachhallenden Sound. Je höher der *Mischen*-Regler eingestellt ist, umso stärker wird der Effekt hörbar.

Beim *Echo*-Effekt im Ordner *Reverb & Delay* wird der Audioclip nach einer vorgegebenen Zeitspanne wiederholt.

TIPP Die drei Audiofilter im *TC Works*-Ordner sind neu – sie wurden daher schon im Kapitel 1 beschrieben.

9.4.4 Die Filter im Kanal-Ordner

Die fünf Filter im *Kanal*-Ordner beziehen sich auf die Veränderung des Sounds in den beiden Kanälen. Beim Filter *Automatischer Tonschwenk* wird der Ton abwechselnd im rechten oder linken Stereokanal abgespielt. Beim *Tonschwenk*-Filter wird angegeben, auf welchem Kanal der Sound zu hören sein soll. Die *Auffüllen*-Optionen werden verwendet, um den Sound ausschließlich in einem der beiden Kanäle abzuspielen.

9.4.5 Die Filter des Bandpass-Ordners

Die *Hoch-* und *Tiefpass*-Filter werden verwendet, um hohe oder tiefe Frequenzen aus dem Audioclip zu entfernen. Dies kann einerseits zur Verbesserung des Klangs nützlich sein, andererseits lassen sich damit auch Spezialeffekte erzeugen.

Der Filter *Leitungsrauschen unterdrücken* wird benötigt, um eine einzelne Frequenz herauszufiltern. Dies können Sie nutzen, wenn beispielsweise ein Brummton im Audioclip zu hören ist, der durch Stromleitungen entstehen kann, wenn Kabel oder Geräte nicht richtig abgeschirmt sind.

TIPP Der *Schnittfrequenz*-Wert bestimmt die Frequenz, die entfernt werden soll. Um ein Leitungsrauschen zu unterdrücken, muss ein Wert eingegeben werden, der mit der Frequenz der Stromleitung identisch ist. In Deutschland und vielen anderen Ländern ist die Wechselstromfrequenz 50 Hz.

9.4.6 Der Audiofilter Multi-Effekt

Diesen Effekt können Sie verwenden, um durch Anpassung der Audioverzögerung und der Modulation vielfältige Echo- und Chorus-Effekte zu erzielen. Dazu finden Sie im Dialogfeld folgende Optionen:

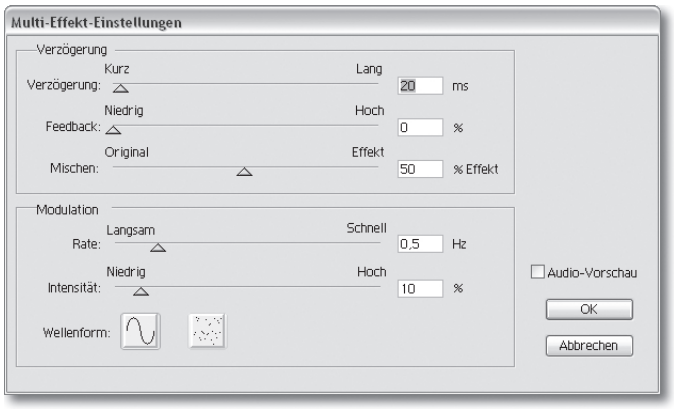


Bild 9.43: Die Multi-Effekt-Funktionen

9.4.7 Die Audiofilter des Ordners Widerhall & Verzögerung

Auch in diesem Ordner gibt es zwei Filter, die Kopien des Sounds unterschiedlich wiederholen, sodass der Sound „räumlicher“ wirkt. Beim *Multitap*-Verzögerungsfilter haben Sie sehr viele Optionen, um gezielt Einfluss auf die Tonwiederholungen zu nehmen. Hier lohnt sich das Experimentieren.

Die *Widerhall*-Optionen lassen sich verwenden, um die Akustik in einem großen Saal zu simulieren.

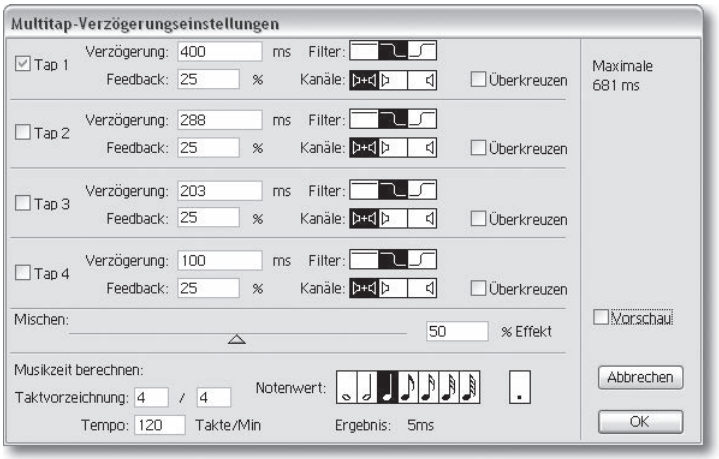


Bild 9.44: Die Optionen des Filters Multitap-Verzögerung

Ton ist oft Geschmackssache

Bei der Tonbearbeitung kommt es darauf an, welche Wirkung Sie erzielen wollen. Soll der Sound nur zur Untermalung dienen, oder soll er dramaturgische Aufgaben erfüllen? Diese Frage müssen Sie zunächst beantworten, bevor Sie Effekte verwenden.

Oft sind hier viele Versuche nötig, um die optimalen Einstellungen zu finden. Starre Regeln gibt es nicht – richtig ist, was gefällt.

10 Einzelbildbearbeitung

Zu den aufwändigsten Aufgaben bei der Videobearbeitung gehört die Einzelbildbearbeitung, die wir Ihnen in diesem Kapitel näher vorstellen wollen.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten mit Einzelbildern zu arbeiten. So können Sie einzelne Bilder oder Bildfolgen importieren sowie Standbilder aus Filmclips verwenden. Auch das Speichern einzelner Filmbilder oder Bildfolgen ist machbar.

Vielleicht zeigen ja einzelne Bilder Ihres Films auch Bildfehler, die korrigiert werden sollen. Dies können Sie mit Premiere nicht erledigen. Dazu wird ein gesondertes Bildbearbeitungsprogramm benötigt – wie etwa Photoshop von Adobe. Da beide Programme vom selben Hersteller stammen, arbeiten sie auch gut zusammen.

All diese Aufgabenstellungen wollen wir Ihnen anhand von Arbeitsbeispielen in diesem Kapitel vorstellen.

10.1 Einzelbilder importieren

Es gibt verschiedene Einsatzgebiete für Standbilder im Film. So werden sie beispielsweise als Grundlage für Titel verwendet. Auch für erläuternde Grafiken – z. B. in Dokumentarfilmen – können Sie Standbilder als Hintergrund verwenden.

Mit welchem Grafikprogramm Sie das Standbild erstellen ist egal. Wichtig ist, dass Sie die Grafik in der Größe des Filmprojekts erstellen und dass Sie ein Dateiformat verwenden, das in Premiere importiert werden kann.

Verwenden Sie zum Import in das Projektfenster die Funktion *Datei/Importieren/Datei*, die Sie auch mit der Tastenkombination Strg + I erreichen. Die wichtigsten Dateiformate – wie TIFF, TGA und BMP – werden unterstützt. Sie können sogar Vektografiken im EPS-Dateiformat verwenden.

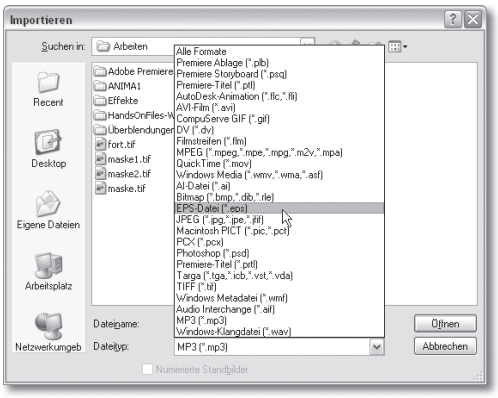


Bild 10.1: Die unterstützten Importformate

TIPP Das TIFF-Dateiformat ist empfehlenswert, wenn Sie mit einer Alpha-Kanal-Maske arbeiten wollen, die Sie in Premiere zur Darstellung transparenter Bereiche verwenden können. Das TIFF-Dateiformat unterstützt nämlich diese Alpha-Kanäle.

Im Projektfenster können Sie ablesen, ob das Bild einen Alpha-Kanal enthält. Außerdem wird hier die Standdauer und die Bildgröße angezeigt.



Bild 10.2: Die Daten des Standbilds

TIPP Für die Dauer wird der Wert verwendet, den Sie in den Voreinstellungen in der Rubrik *Allgemein und Standbild* angegeben haben. Die Dauer kann nachträglich über die Funktion *Clip/Dauer* verändert werden.

Standbilder werden genauso wie Filmclips in das Schnittfenster übertragen und können dort auch auf dieselbe Art getrimmt werden. Sie werden rot unterlegt angezeigt, wenn Sie die Balkendarstellung in den Spuroptionen ausgewählt haben.

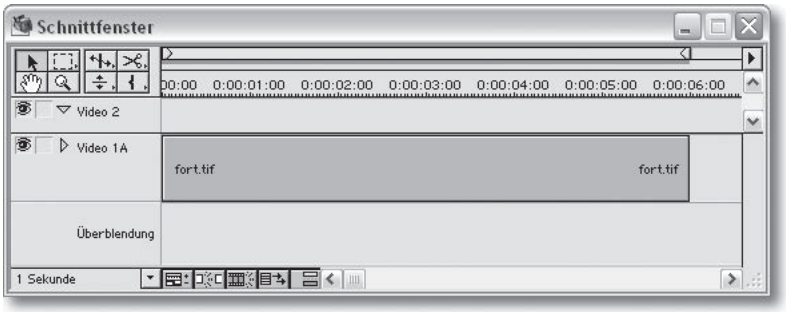


Bild 10.3: Positionieren eines Standbilds

TIPP Sie können über die Funktion *Bearbeiten/Original bearbeiten* oder die Tastenkombination ⇧+Strg das Standbild im Anwendungsprogramm öffnen – also beispielsweise Photoshop. Es wird immer das Programm verwendet, das mit der Dateiendung im Windows Explorer verknüpft wurde. Hier ist allerdings ein klein wenig Vorsicht geboten – es kann schon passieren, dass Premiere bei dieser Funktion abstürzt.

10.2 Bildsequenzen importieren

Eins ist besonders praktisch: Sie können auch eine ganze Reihe von Bildern auf einmal importieren. Einzige Bedingung: Die Dateien müssen auf dieselbe Art und Weise nummeriert sein – beispielsweise Datei001.tif, Datei002.tif und so weiter.

TIPP Bildsequenzen können beispielsweise entstehen, wenn Sie mit einem 3D-Animationsprogramm arbeiten und dieses Programm beim Export keine Filme unterstützt. Außerdem können die Daten aus anderen Grafikprogrammen stammen, die keine Filmunterstützung anbieten.

1. Rufen Sie zum Importieren einer Bildsequenz wie gewohnt die Funktion *Datei/Importieren/Datei* auf. Suchen Sie die erste Datei der Bildsequenz – dies muss nicht unbedingt die erste Datei in der Nummerierung sein.
2. Aktivieren Sie außerdem die Option *Numerierte Standbilder*, die Sie unten im Dialogfeld finden.

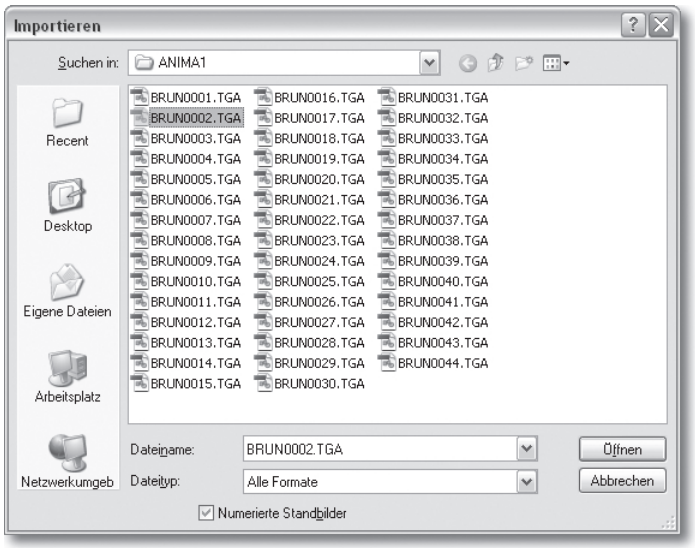


Bild 10.4: Importieren einer Bildfolge

3. Premiere importiert nun alle nummerierten Dateien bis zum Ende der Nummerierung. Das letzte Bild der Bildfolge können Sie nicht auswählen – Premiere ermittelt es automatisch.

   Die im Projektfenster aufgenommene Bildfolge liegt als eine einzige Datei mit der Bezeichnung *Animation* vor.

TIPP Falls Sie nicht alle Dateien der Bildsequenz in Premiere importieren wollen, müssen Sie diese vorher im Windows Explorer löschen. Wollen Sie dies vermeiden, verschieben Sie die betreffenden Dateien vorübergehend in ein anderes Verzeichnis.



Bild 10.5: Die importierte Bildsequenz

4 Aus den ehemals vielen einzelnen Bildern ist ein Filmclip geworden, der wie alle anderen Filmclips im Schnittfenster positioniert werden kann. Sie sehen diese Situation im folgenden Bild.

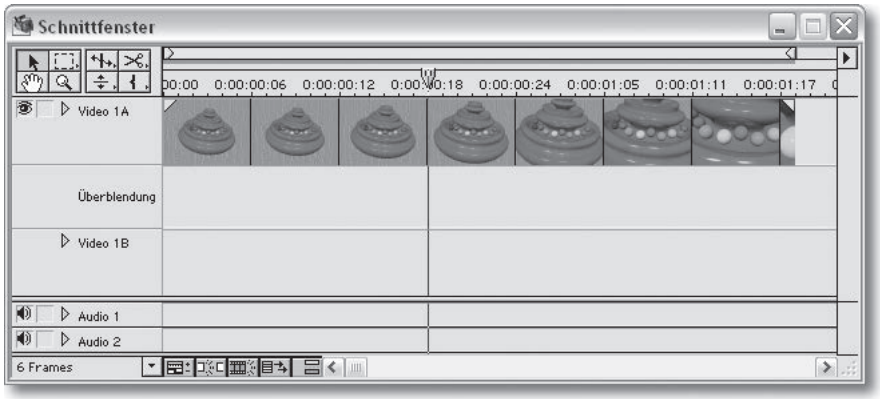


Bild 10.6: Die Animation im Schnittfenster

5 Bei vielen Animationen können Sie ruhig einen „zweibildweisen" Ablauf einstellen, falls die Geschwindigkeit verändert werden soll. Dabei wird jedes Filmbild zwei Mal angezeigt – die Länge des Filmclips verdoppelt sich also.

Verwenden Sie dazu die Funktion *Clip/Geschwindigkeit* und stellen Sie in dem Dialogfeld einen neuen Faktor von 50 % ein.

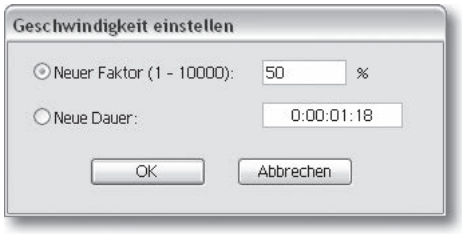


Bild 10.7: Ändern der Geschwindigkeit

TIPP Eine weitere Reduktion ist nicht empfehlenswert. Die zweibildweise Darstellung fällt dem „trägen“ menschlichen Auge nicht auf. Wird es aber noch langsamer, nimmt das Auge ein Ruckeln wahr.

6 Es handelt sich bei der Bildsequenz um einen ganz normalen Filmclip, den Sie beispielsweise auch mit Videofiltern verändern können.

10.2.1 GIF-Animationen importieren

Es gibt auch Bildsequenzen, die bereits in einer einzelnen Datei zusammengefasst sind – GIF-Animationen sind ein solches Beispiel. GIF-Animationen bestehen auch aus lauter einzelnen Filmbildern. Zur Erstellung von GIF-Animationen sind spezielle Animationsprogramme nötig. Uleads Cool 3D ist beispielsweise ein solches Programm.

1 Der Import erfolgt wieder mit den zuvor gezeigten Arbeitsschritten über die Funktion *Datei/Importieren/Datei*.

2 In der Anzeige des Projektfensters wird die Bezeichnung „Film“ verwendet. Die angezeigten Filmdetails sehen Sie nachfolgend.



Bild 10.8: Die importierte GIF-Animation

3 Nähere Informationen zu dem Filmclip finden Sie übrigens im *Eigenschaften*-Fenster, das Sie nach der Auswahl des Filmclips über das Kontextmenü aufrufen können.

In den aufgelisteten Daten können Sie unter anderem auch feststellen, wie viele Bilder in der Sekunde angezeigt werden und gegebenenfalls die Geschwindigkeit korrigieren, falls der Film ruckelt.

TIPP Das GIF-Dateiformat unterstützt lediglich 256 Farben. Daher ist bei der Darstellung eine verminderte Qualität nicht zu vermeiden. So eignen sich hier fein nuancierte Farbübergänge nicht – plakative Motive dagegen schon. So werden Sie vermutlich nur in Ausnahmefällen mit diesem Dateiformat arbeiten.

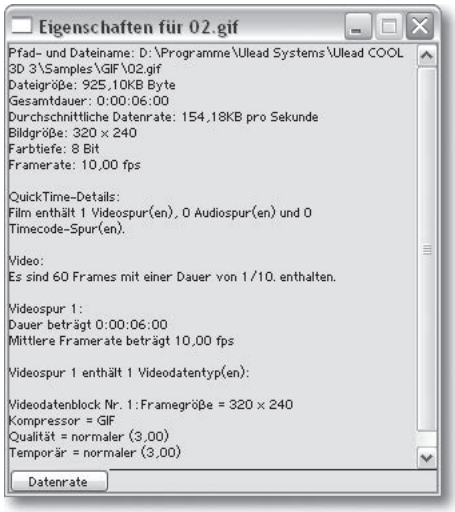


Bild 10.9: Die Eigenschaften der GIF-Animation

10.3 Eine Diaschau erstellen

Ein typisches Einsatzgebiet für die Verwendung von Standbildern ist eine Diaschau. Die Präsentation Ihrer Fotos auf dem Bildschirm ist attraktiver als die Vorführung von Dias, die in früheren Zeiten auf die Dialeinwand projiziert wurden.

Durch die Überblendungseffekte und die Vertonungsoption können Sie spannendere Zusammenstellungen anfertigen. Weiterer Vorteil ist die Exportmöglichkeit – beispielsweise auf eine CD.

1. Bereiten Sie die Fotos in einem Bildbearbeitungsprogramm vor. Optimieren Sie diese gegebenenfalls und passen Sie die Bildgrößen aneinander an. So sollten letztlich alle Bilder dieselbe Größe aufweisen.
2. Wenn Sie eine Bildschirmpräsentation erstellen wollen, brauchen Sie sich bei der Filmgröße nicht an die DV-Normen zu halten. Erstellen Sie die Bilder beispielsweise in einer Größe von 800 x 600 Pixeln und speichern Sie die Bilder im TIFF-Dateiformat.
3. Erstellen Sie in Premiere ein neues Projekt. Passen Sie dabei die Projekteinstellungen an. Auf der *Allgemein*-Registerkarte sollten Sie die Bearbeitungsoption *Video für Windows* verwenden.
4. Stellen Sie dann auf der *Videofilter*-Registerkarte die neue Projektgröße ein. Verwenden Sie hier die Größe der Bilder.

   Stellen Sie einen Kompressor für die Komprimierung des Projekts ein. Vielleicht haben Sie ja den DivX-Codec installiert, der momentan die optimale Wahl ist, da hiermit sehr kleine Videodateien entstehen. Alternativ dazu könnten Sie beispielsweise auch die Option *Cinepak Codec by Radius* verwenden. Mit diesem Codec werden ebenfalls gute Ergebnisse erzielt.

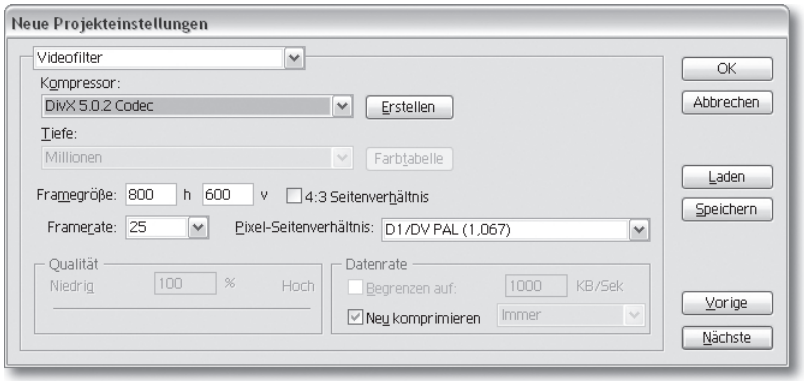


Bild 10.10: Anpassen der Projekteinstellungen

5 Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Voreinstellungen/Allgemein und Standbild* auf. Geben Sie die standardmäßig vorgegebene Dauer der Standbilder an. Wir verwenden hier den Wert 10 Sekunden, was 250 Frames entspricht.

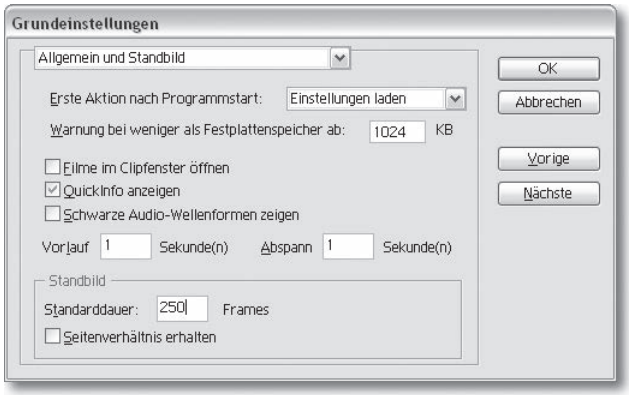


Bild 10.11: Anpassen der Voreinstellungen

TIPP Durch das Anpassen der standardmäßig vorgegebenen Werte ersparen Sie sich das spätere Ändern der Dauer.

6 Nun können Sie die vorbereiteten Standbilder in das Projektfenster importieren. Wir wollen Ihnen aber einen anderen Weg vorschlagen.

Die Standbilder im Storyboard sortieren

Um die Bilder gleich in die richtige Reihenfolge zu bringen, soll die *Storyboard*-Funktion zum Einsatz kommen.

1 Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Neu/Storyboard* auf. Verwenden Sie die rechte Maustaste im Storyboardfenster, um aus dem Popup-Menü die *Importieren*-Funktion aufzurufen. Wählen Sie die vorbereiteten Fotos aus.



Bild 10.12: Die Fotos wurden in das Storyboard aufgenommen

2 Bringen Sie die Fotos per Drag & Drop in die gewünschte Reihenfolge. In unserem Fall haben wir die Fotos „dramaturgisch" sortiert – von der Totalen hin zur Detailaufnahme, sodass sich folgende neue Anordnung ergibt:



Bild 10.13: Die umsortierten Fotos

3 Für das erste und letzte Foto sollen nun längere Standzeiten eingestellt werden, da dort Anfangs- und Endtitel angefügt werden.

Die aktuelle Dauer wird unter jedem Foto in der Erläuterung angegeben. Um die Dauer zu ändern, klicken Sie das betreffende Foto mit der rechten Maustaste an und wählen Sie aus dem Popup-Menü die *Geschwindigkeit*-Funktion.

Geben Sie im Eingabefeld *Neue Dauer* den Wert 00:00:20:00 ein, damit der Titel für 10 Sekunden hinzugefügt werden kann.

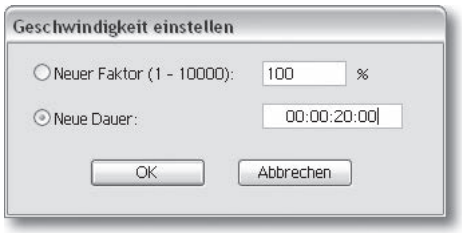


Bild 10.14: Anpassen der Dauer

4 Stellen Sie diesen Wert für das erste und letzte Foto ein. Abschließend ergibt sich so die folgende neue Situation:



Bild 10.15: Das fertige Storyboard

5 Speichern Sie das Storyboard mit der Funktion *Datei/Speichern* als gesonderte Datei. So können Sie später jederzeit wieder darauf zurückgreifen.

6 Verwenden Sie die linke der beiden Schaltflächen im Fußbereich des Storyboardfensters, um das Ergebnis nun in das Schnittfenster zu übertragen.

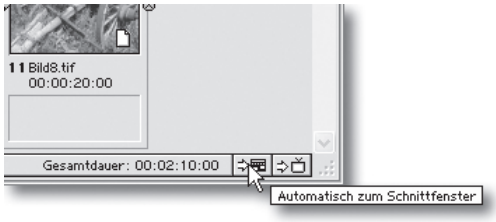


Bild 10.16: Aufruf der Option Automatisch zum Schnittfenster

Nehmen Sie im nachfolgend abgebildeten Dialogfeld die gezeigten Einstellungen vor. Voraussetzung ist dabei allerdings, dass Sie im *Überblendungen*-Palettenfenster eine Standardüberblendung vorgegeben haben.

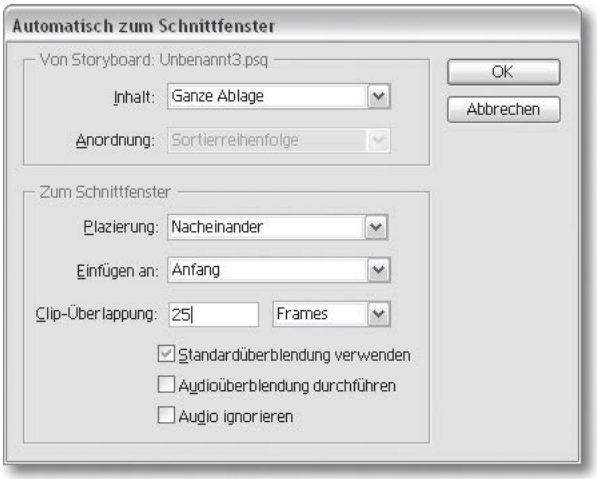


Bild 10.17: Die verwendeten Einstellungen

7 So erhalten Sie nach dem Übertragen die folgende Situation im Schnittfenster. Alle Bilder wurden mit der Standardüberblendung versehen.

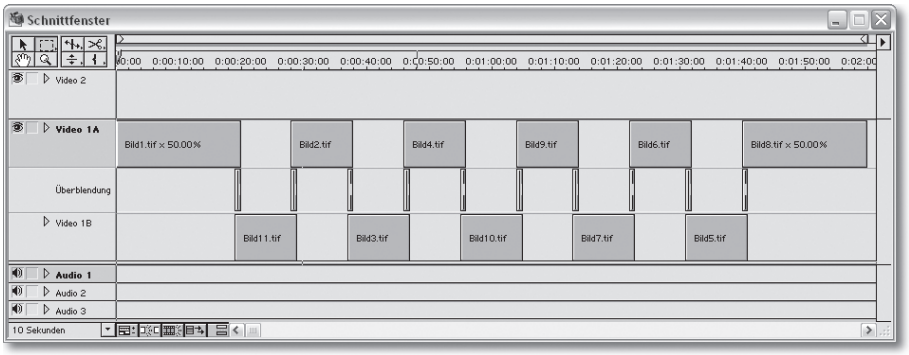


Bild 10.18: Die automatisch übertragenen Fotos

8 Gegebenenfalls könnten Sie übrigens beim Anfangs- und Endfoto anstatt der Geschwindigkeit auch die Dauer anpassen.

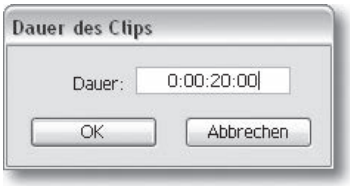


Bild 10.19: Anpassen der Dauer

TIPP Wenn Sie die Dauer anstatt der Geschwindigkeit verändern, haben Sie den Vorteil, dass bei der Echtzeitvorschau vor dem Rendern das Filmbild nicht „zittert". Bei der Geschwindigkeitsänderung kann dies irritierend wirken.

10.3.1 Ton hinzufügen

Nun können Sie das Ergebnis mit Ton untermalen. Am leichtesten fällt dies mit einer SmartSound-Datei. Stellen Sie sich die gewünschte Melodie über die verschiedenen Arbeitsschritte des Assistenten zusammen.

In vielen Dialogfeldern finden Sie eine Vorschauoption, um sich die vorgenommenen Einstellungen anhören zu können. Stellen Sie für die Dauer des Sounds 2 Minuten ein – dies entspricht nämlich der Länge des Gesamtfilms.

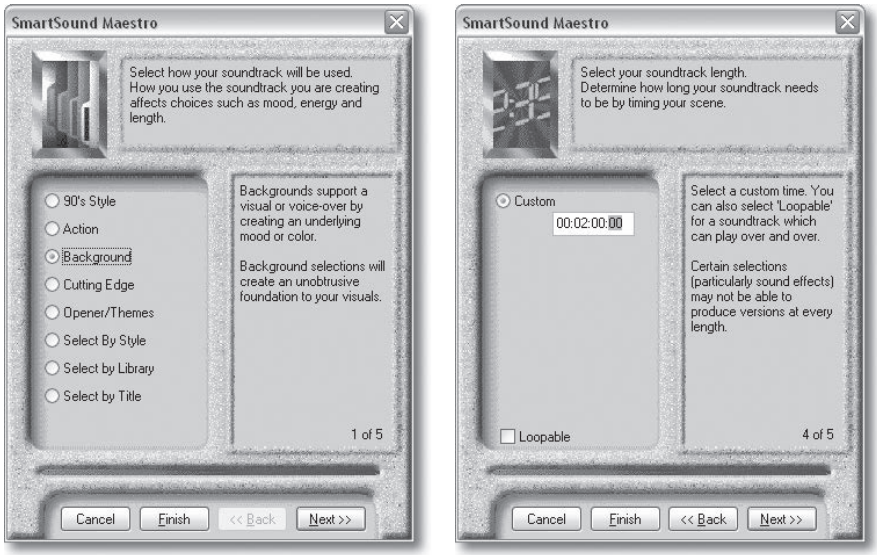


Bild 10.20: Erstellen einer Sounddatei

TIPP Zum Fertigstellen der Sounddatei muss sich die SmartSound-CD im CD-Laufwerk befinden. Dort sind die „Grundgerüste" der Sounds abgelegt.

Speichern Sie die Sounddatei. Dafür wird das WAV-Dateiformat verwendet. Sie finden danach die Sounddatei im Projektfenster wieder. Platzieren Sie anschließend den Sound auf einer Audiospur, sodass sich folgende neue Situation ergibt.

TIPP Falls Sie die Einstellungen der generierten Sounddatei nachträglich verändern wollen, klicken Sie einfach im Projekt- oder Schnittfenster doppelt auf den Clip. Damit öffnen Sie den Assistenten und können über die *Back*-Schaltfläche zu den vorherigen Assistentenschritten zurückkehren und Änderungen vornehmen.

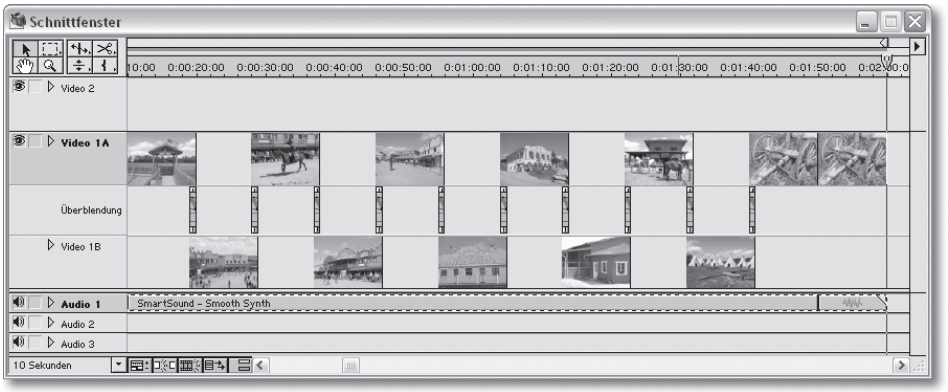


Bild 10.21: Die eingefügte Sounddatei

10.3.2 Einfügen der Filmtitel

Was nun noch fehlt sind die beiden Titel am Anfang und Ende des Films. Stellen Sie dazu zunächst die aktuelle Schnittposition auf den Anfang des Films ein, damit das erste Foto als Hintergrund für den Anfangstitel verwendet werden kann.

1 Rufen Sie über die Funktion *Datei/Neu/Titel* das Fenster des Title Designers auf. Tippen Sie den gewünschten Filmtiteltext ein. Der Text soll in den folgenden Arbeitsschritten formatiert werden. So finden Sie zunächst einmal die nachfolgend abgebildete Situation vor.

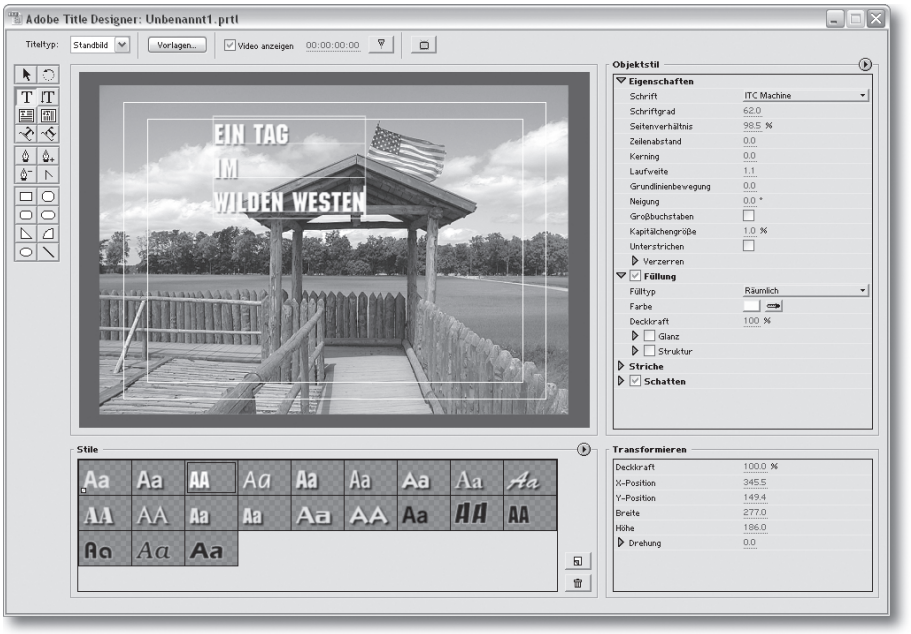


Bild 10.22: Der Text im Title Designer-Fenster

2 Sie könnten nun einen der fertigen Stile zuweisen, die unter dem Vorschaubild aufgelistet sind. Da dort aber keine passende Variante für unser Beispiel vorhanden ist, soll es „per Hand“ formatiert werden.

Dazu soll als Erstes ein anderer Schrifttyp ausgesucht werden. Die Schriftauswahl ist im Title Designer nicht besonders anwenderfreundlich gelöst. Zur Auswahl der Schrift müssen Sie auf die nachfolgend abgebildete Schaltfläche klicken.

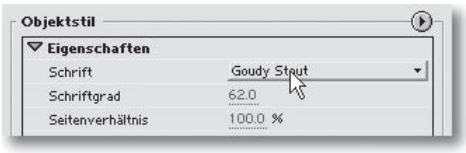


Bild 10.23: Auswahl einer Schrifttype

3 Damit öffnen Sie eine endlos lange Liste. Wenn Sie „normal viele“ Schriften installiert haben, kann es passieren, dass Sie lange scrollen müssen, bis Sie die gewünschte Schrift gefunden haben. Nachfolgend sehen Sie einen ganz kleinen Ausschnitt des Schriftmenüs.

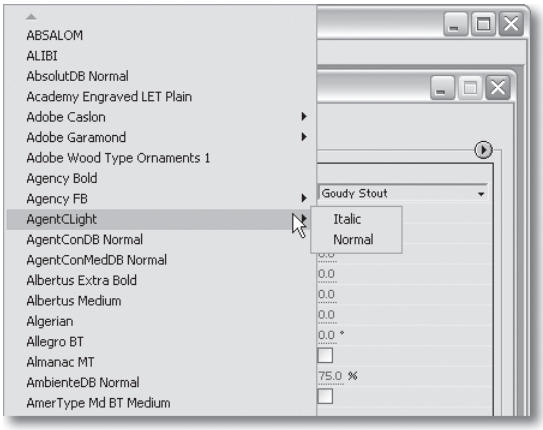


Bild 10.24: Das Schriftmenü

4 Da leider auch keine Vorschaubilder der Schrift angeboten werden, fällt die Auswahl sehr schwer. So kann es ziemlich lange dauern, ehe Sie die passende Schrift in der Liste gefunden haben – oder kennen Sie das Aussehen aller auf Ihrem System installierten Schriften auswendig? Der Font-Bowser ist dabei auch keine große Hilfe.

So wollen wir Ihnen eine andere – etwas unorthodoxe – Methode vorstellen, um die passende Schrift zu finden.

Starten Sie irgendein Programm, das Ihnen eine Vorschau für die Schriftauswahl anbietet – beispielsweise ein Textbearbeitungsprogramm. Tippen Sie dort den betreffenden Text ein. Wir haben bei der folgenden Abbildung Word verwendet – hier können Sie die passenden Schrifttypen bequem ausprobieren. Letztlich haben wir uns auf diese Art für den Schrifttyp Goudy Stout entschieden.

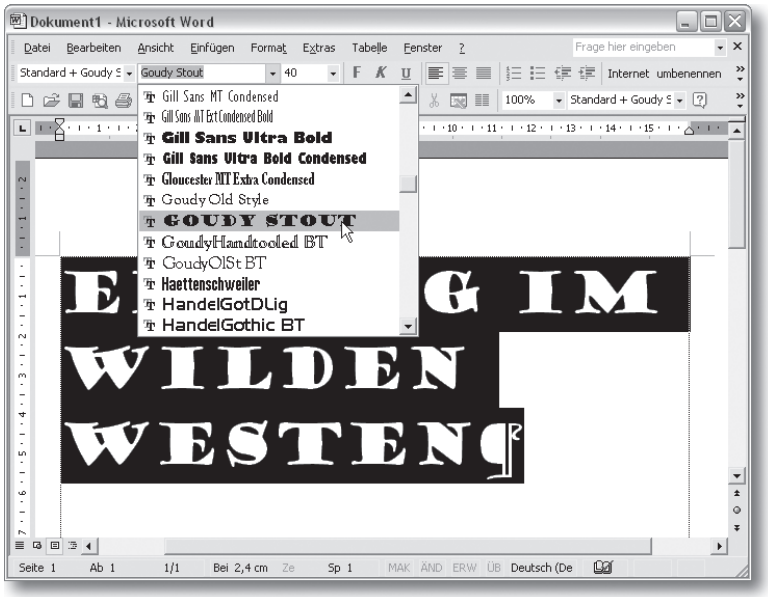


Bild 10.25: Auswahl der Schrifttype in Word

5 Stellen Sie diese Schrift nun im Title Designer ein. Das lange Scrollen kann so nicht gespart werden – aber Sie brauchen nur ein einziges Mal zu scrollen. Das Aussehen der Schrift kennen Sie ja nun aus Word. Vor den weiteren Formatierungen erhalten Sie nun die folgende Situation:

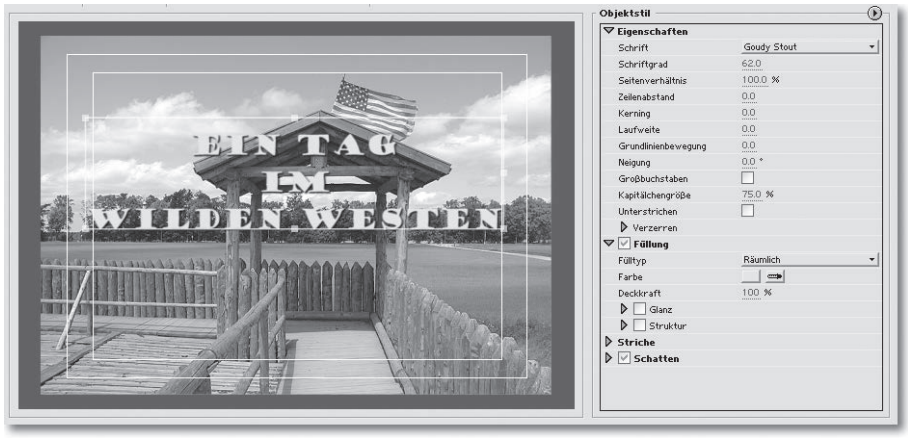


Bild 10.26: Der neu eingestellte Schrifttyp

6 Jetzt können Sie die weiteren Schriftformatierungen vornehmen. In der folgenden Abbildung sehen Sie die von uns verwendeten Einstellungen.

Neben der Größe haben wir hier auch die Werte für das Seitenverhältnis und die Laufweite angepasst. So werden die Buchstaben schmaler und außerdem näher aneinander herangerückt.



Bild 10.27: Die veränderten Einstellungen

7 Um die Farbe der Schrift anzupassen, klicken Sie auf das Farbfeld im *Füllung*-Bereich. Stellen Sie in dem Farbwähler, den Sie damit öffnen, die Farbe Weiß ein.



Bild 10.28: Einstellen der Schriftfarbe

8 Nun soll die Schrift konturiert werden. Das Verfahren ist hier etwas irritierend. Öffnen Sie die *Striche*-Kategorie. Hier sehen Sie zwei Optionen für das Anwenden von inneren oder äußeren Strichen. Damit ist gemeint, ob die Kontur nach innen oder außen an die Buchstaben angefügt werden soll.

Die Zuweisung erfolgt durch die *Addieren*-Bezeichnung. Dabei wird eine festgelegte Konturstärke zugewiesen. Benötigen Sie eine kräftigere Kontur, können Sie den *Addieren*-Befehl erneut aufgerufen werden. In diesem Fall werden weitere Einträge in der *Striche*-Rubrik eingefügt.



Bild 10.29: Konturieren der Schrift

TIPP Weitere Vorgaben zur Kontur – etwa die Farbe oder die Deckkraft – können Sie in den zusätzlichen Optionen einstellen, die Sie durch Anklicken des Pfeils vor dem Eintrag erreichen.

9 Als Letztes sollen nun noch die Einstellungen des weichen Schattens angepasst werden. Klappen Sie dazu die *Schatten*-Rubrik auf und stellen Sie die nachfolgend abgebildeten Werte ein.



Bild 10.30: Die Einstellungen für den Schatten

Das war es schon. Sie erhalten so das folgende Ergebnis. Nun soll nur noch die korrekte Ausrichtung eingestellt werden.



Bild 10.31: Das Ergebnis der Schrifteinstellungen

TIPP Da durch die reduzierte Laufweite nicht nur die Buchstaben, sondern natürlich auch die Wörter näher aneinander gerückt sind, haben wir zwischen den Wörtern einfach ein weiteres Leerzeichen eingefügt. Natürlich könnten Sie dies auch durch Ändern der Laufweite erreichen – das Einfügen der Leerzeichen ist aber schneller.

Objekte ausrichten

Der Textblock ist nun standardmäßig zwar ungefähr in der Bildmitte – aber halt nur ungefähr. Die Position soll nun ebenso wie die Ausrichtung des Textes angepasst werden. Das Platzieren der Objekte ist im Title Designer auch sehr genau per numerischer Angabe möglich.

1 Markieren Sie das Textobjekt mit dem Auswahl-Werkzeug, das Sie oben links in der Werkzeugleiste finden. Wenn Sie das Textobjekt mit der rechten Maustaste anklicken, können Sie in dem Kontextmenü mit den Einträgen des Untermenüs *Ausrichtungstyp* die Ausrichtung festlegen. Um die Textzeilen mittig anzuordnen, sollte hier die *Zentriert*-Option aktiviert sein.



Bild 10.32: Mittiges Ausrichten der Textzeilen

2 Zur Ausrichtung des Textblocks im Bild dienen die Einträge des Untermenüs *Position*. Stellen Sie hier zunächst die Option *Horizontal zentriert* und dann *Vertikal zentriert* ein, um das Textobjekt in der Mitte des Filmbilds zu positionieren.

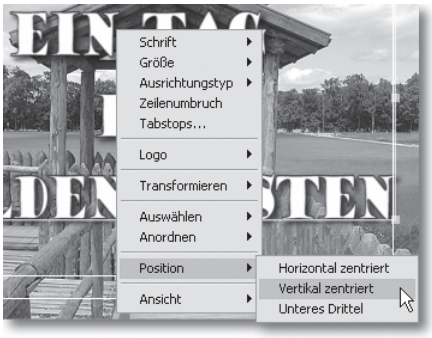


Bild 10.33: Ausrichten des Textobjekts

3 Um den Textblock numerisch präzise zu positionieren, können die Optionen im *Transformieren*-Bereich unten rechts im Fenster verwendet werden.

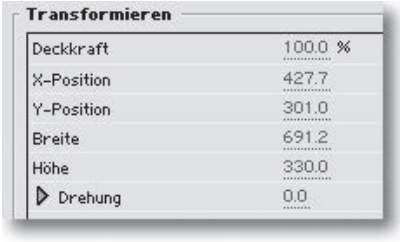


Bild 10.34: Numerisch genaues Positionieren

Speichern der Einstellungen

Um für noch folgende Titel dieselben Einstellungen verwenden zu können, ist es sinnvoll, eine Vorlage zu erstellen. Optionen für die Vorlagen – die Sie unter dem Vorschaubild sehen – erreichen Sie über das Pfeilmenü.



Bild 10.35: Optionen für die Vorlagen

Verwenden Sie die Option *Neuer Stil*, um die verwendeten Schriftattribute in einer neuen Vorlage zu speichern. Im folgenden Dialogfeld können Sie den Namen für die Vorlage angeben.

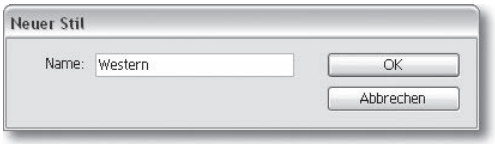


Bild 10.36: Speichern einer neuen Vorlage

Die neue Vorlage wird am Ende der Liste mit einem Vorschaubild eingefügt. Das Vorschaubild zeigt die verwendeten Schriftattribute bei Beispielbuchstaben an.



Bild 10.37: Die neue Vorlage

Speichern des Titels

Wenn Sie das Dialogfeld über das Kreuzsymbol in der Titelleiste schließen wollen, erscheint ein Abfragedialogfeld, in dem die Speicherung abgefragt wird. Nach dem Bestätigen des Speicherns können Sie im folgenden Dialogfeld den Namen vorgeben. Titel werden mit der Dateiendung *.prtl gespeichert. Alternativ dazu können Sie auch die Menü-Funktion *Datei/Speichern unter* verwenden.

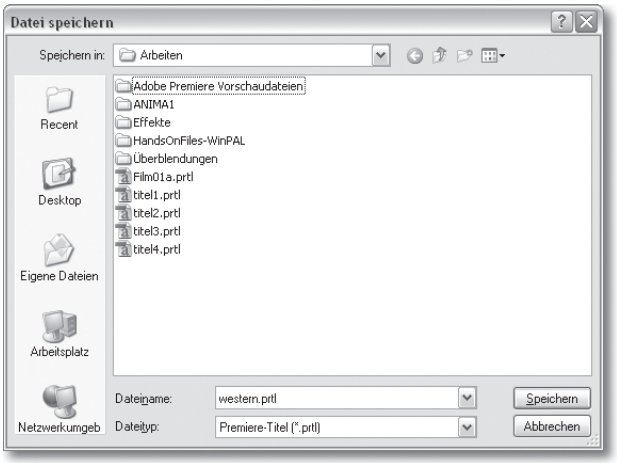


Bild 10.38: Speichern des Titels

Der Titel wird mit der Standardeinstellung für die Dauer von Standbildern im aktuellen Ordner des Projekts aufgenommen.

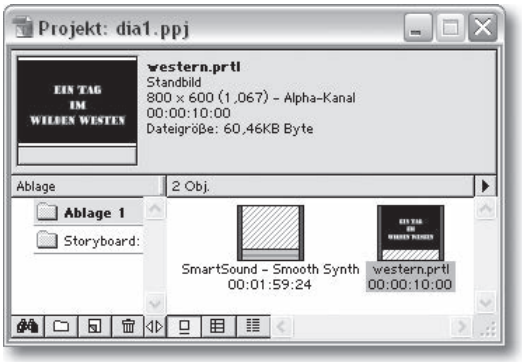


Bild 10.39: Der neue Titel im Projektfenster

Den nächsten Titel erstellen

Der Endtitel kann nun sehr leicht erstellt werden. Stellen Sie dazu die aktuelle Schnittposition auf das letzte Foto ein und erstellen Sie mit den bekannten Arbeitsschritten einen neuen Titel. Tippen Sie dieses Mal den Text „Ende“ ein. Verwenden Sie nun die gespeicherte Vorlage für die Schriftattribute.

Da dieser Text nur aus einem Wort besteht, haben wir den Text entsprechend auf 350 vergrößert und neu im Bild ausgerichtet.



Bild 10.40: Der fertige Endtitel

Nun können Sie nach dem Speichern des Endtitels unter einem anderen Namen die Titel im Schnittfenster platzieren. Sie haben mit dem Vorgabewert von 10 Sekunden genau die gewünschte Länge und können so direkt eingesetzt werden.

Gegebenenfalls könnten Sie die Titel nun noch mit den bereits bekannten Arbeitsschritten überblenden – wir wollen in unserem Beispiel aber darauf verzichten. Das fertige Ergebnis im Schnittfenster zeigt das folgende Bild.



Bild 10.41: Die fertige Diaschau

TIPP Mit den vorgestellten Arbeitsschritten können Sie natürlich auch lange Präsentationen erstellen. Da die Überblendungen durch die Verwendung des Storyboards automatisch erstellt werden, ist es nicht besonders aufwändig eine Diaschau mit 100 oder mehr Fotos zu erstellen. Natürlich können Sie außerdem auch weitere Titel einfügen – beispielsweise als Untertitel zur Erläuterung einzelner Fotos. Dabei müssen dann jeweils nur die Schriftgrößen angepasst werden.

10.4 Filmbilder einfrieren

Es gibt verschiedene Gründe, um einen Film anzuhalten. Einer könnte wieder das Einblenden eines Titels sein. Vielleicht wollen Sie aber auch eine bestimmte Stelle des Films hervorheben und dazu den Film zwischenzeitlich stoppen. Welche Arbeitsschritte dazu notwendig sind, erfahren Sie jetzt:

1 Platzieren Sie den betreffenden Film im Schnittfenster. Wenden Sie Videofilter an, wenn Sie den Film verfremden wollen. So haben wir den *Farbrelief*-Videofilter mit den nachfolgend rechts abgebildeten Werten angewendet.

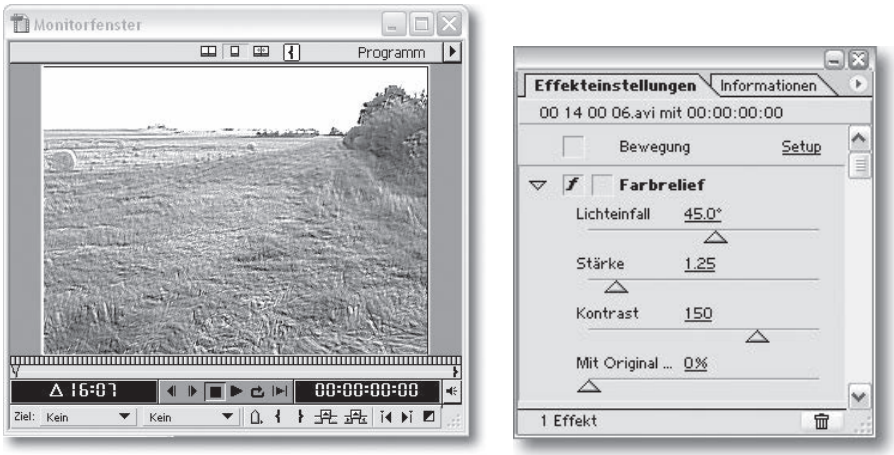


Bild 10.42: Der angewendete Videofilter

2 Unser Film besteht aus einer Weitwinkel-Panoramaaufnahme, die Sie zuvor abgebildet sahen. Es folgt ein Kameraschwenk und anschließend ein Zoom auf ein Detail des Panoramas.

Die Situation nach dem Schwenk soll nun eingesetzt werden, um das Bild anzuhalten, und einen Titel einzublenden. Im Anschluss daran soll dann der Film fortgesetzt werden. Suchen Sie die betreffende Position im Film und zerschneiden Sie dort den Filmclip mit dem Rasierklinge-Werkzeug.

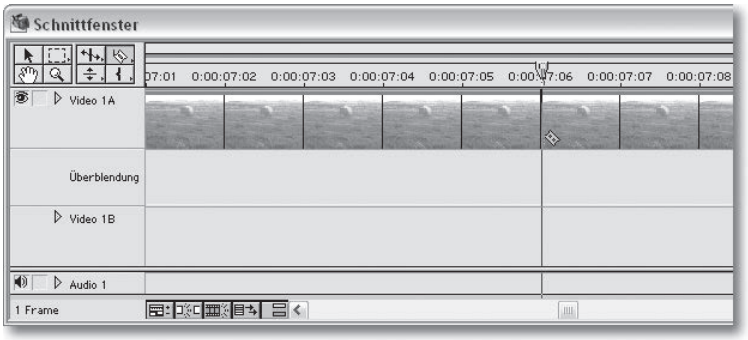


Bild 10.43: Zerschneiden des Filmclips

TIPP Um die genaue Position leicht auffinden zu können, sollten Sie die Darstellungsgröße erhöhen – beispielsweise auf ein Frame.

3 Verschieben Sie den rechten Filmclip, sodass eine Lücke entsteht, in die der Titel passt. In unserem Fall soll der Titel 8 Sekunden lang zu sehen sein. So entsteht die folgende Lücke im Film:

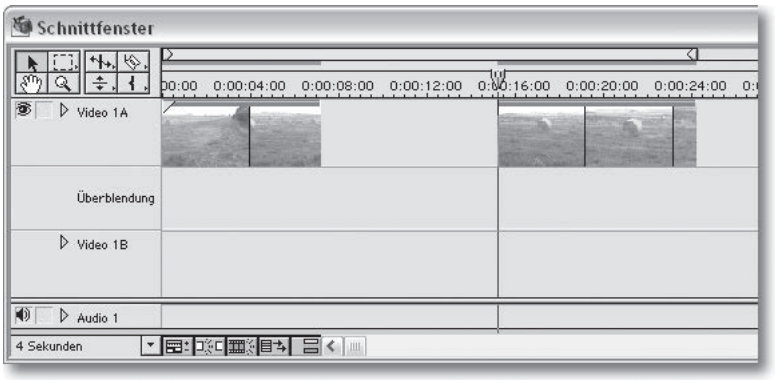


Bild 10.44: Verschieben des rechten Filmclips

4 Markieren Sie den rechten Filmclip und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage – beispielsweise über die *Kopieren*-Funktion des Kontextmenüs. Markieren Sie dann die Lücke.

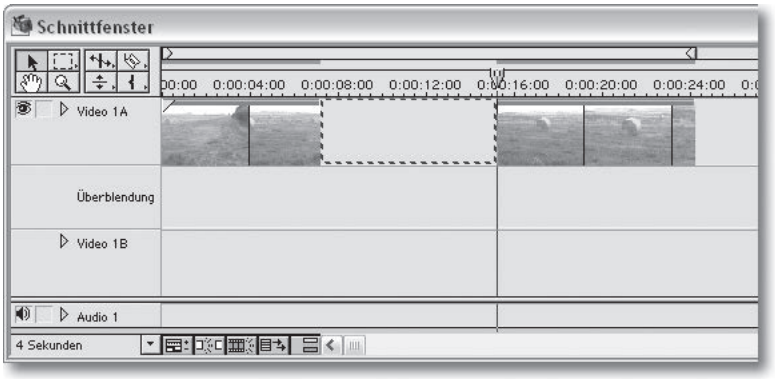


Bild 10.45: Markieren der Lücke

5 Fügen Sie an dieser Stelle den Inhalt des Zwischenspeichers wieder ein. So entsteht folgende neue Situation.

TIPP Der eingefügte Film wird beim Einfügen automatisch am Ende des Clips auf die Größe der Lücke „zurechtgeschnitten". Da die Lücke etwa eine Sekunde kürzer ist als der eingefügte Clip, wird der Clip um diesen Wert getrimmt. Dies erledigt Premiere automatisch.

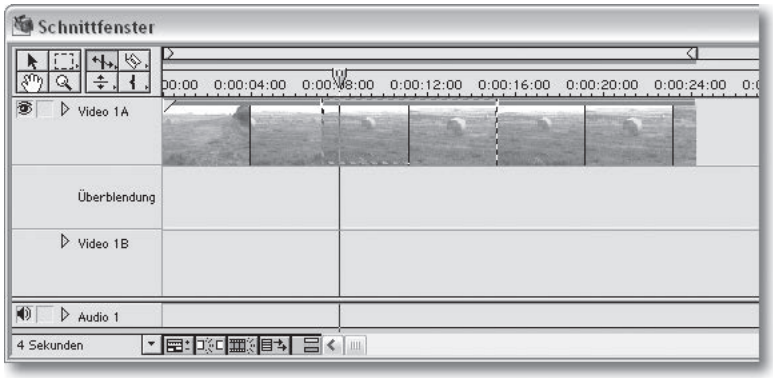


Bild 10.46: Die Lücke ist geschlossen

6 Achten Sie darauf, dass der neu eingefügte Filmclip noch markiert ist und rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Video-Optionen/Standbild* auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, wie das Standbild erzeugt werden soll.

Im Listenfeld *Anhalten bei* finden Sie dazu drei Optionen. Neben dem In- und Out-Point kann für die Dauer des Clips auch die Marke mit der Bezeichnung „0" als Standbild verwendet werden.

Wenn Sie bei der Anwendung von Videofiltern mit Keyframes gearbeitet haben, kann der Videofilter „eingefroren" werden, sodass sich die Einstellungen während des Stands nicht verändern.

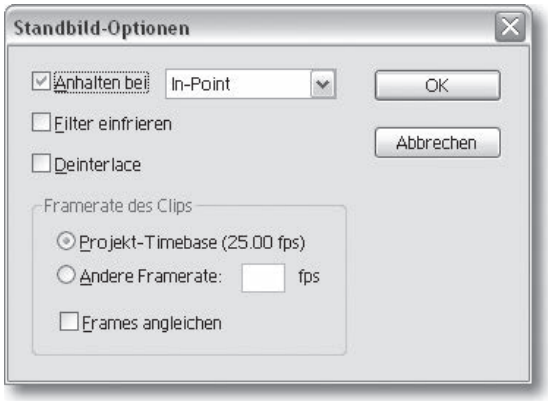


Bild 10.47: Erzeugen eines Standbilds

7 Mit diesen Einstellungen ist das Ziel schon erreicht. Während des Stands wird das erste Bild des eingefügten Standbilds angezeigt – danach geht es normal weiter, da ja dann der dritte Clip folgt.

TIPP Sie erkennen die Veränderung auch im Vorschaubild, wenn Sie die Vorschau im Schnittfenster aktiviert haben. Das stehende Bild ist auch dort zu sehen.

Einfügen des Titels

Erstellen Sie nun den einzufügenden Filmtitel. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung. Wir haben hier für die Farbgebung einen schwarz-weißen Verlauf eingestellt.



Bild 10.48: Fertigstellen eines Titels

Fügen Sie nach dem Speichern den Titel in das Schnittfenster ein und platzieren Sie ihn auf der *Video 2*-Spur. Da die Kante des zweiten Filmclips magnetisch wirkt, ist das genaue Platzieren recht einfach. Stellen Sie die Länge auf 8 Sekunden ein – das war ja vorher so geplant.

Wir haben außerdem den Titel noch ein- und ausgeblendet und dazu die Deckkraftlinie der *Video 2*-Spur verwendet. Die Dauer der Blende beträgt jeweils 10 Filmbilder. Um dies präzise einstellen zu können, wurde zwischenzeitlich die Darstellungsgröße des Schnittfensters auf 1 Frame eingestellt. So ergibt sich das folgende Endergebnis:

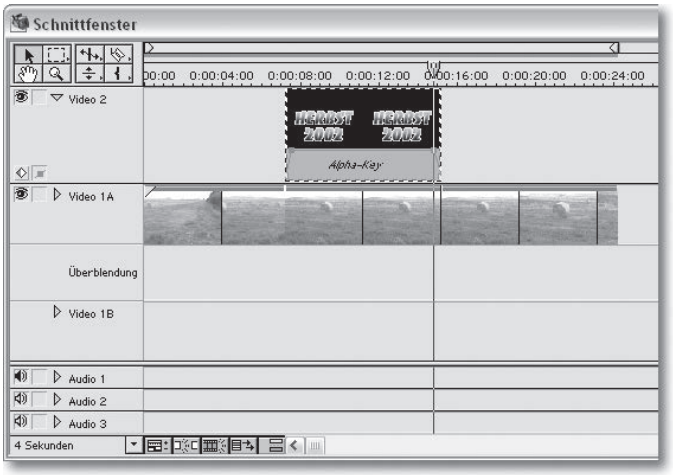


Bild 10.49: Der ein- und ausblendende Filmtitel

10.5 Einzelbilder bearbeiten

Es gibt viele Gründe, warum einzelne Bilder eines Films bearbeitet werden müssen. Vielleicht zeigt ein Filmbild einen Fehler – etwa einen so genannten Drop-Out –, der beispielsweise durch einen verschmutzten Videokopf entstanden sein könnte.

Oder Sie haben altes Filmmaterial von einer Videocassette überspielt, was nicht mehr einwandfrei gewesen ist. Vielleicht gab es auch bei der Aufnahme ein störendes Bildelement, das Sie nachträglich entfernen müssen.

In den allermeisten Fällen bedeutet dies aber eins ganz sicher: Es kommt einige Arbeit auf Sie zu, bei der Premiere nur wenig Unterstützung anbietet. Wir wollen Ihnen verschiedene mögliche Situationen vorstellen.

10.5.1 Fehlerhafte Einzelbilder entfernen

Einfach wird es, wenn nur einzelne Filmbilder entfernt werden sollen. Dies könnte beispielsweise vorkommen, wenn Sie die Kamera bei der Aufnahme „verrissen“ haben.

TIPP Ist nur ein einzelnes Filmbild fehlerhaft, kann es sein, dass Sie dies gar nicht bemerken – das menschliche Auge ist zu träge, um ein einzelnes Filmbild zu erkennen. Nur wenn Sie sehr geübt im Beobachten eines Films sind, wird Ihnen dies auffallen. Haben Sie schon einmal Überblendungszeichen bei Kinofilmen gesehen, die am Ende einer Filmrolle auftauchen? Diese wurden nur auf einzelnen Filmbildern angebracht – und dennoch: Der Filmvorführer hat sie gesehen.

1 Vielleicht fällt Ihnen ein Bildfehler zunächst nur „im Vorbeihuschen“ auf. Stoppen Sie dann den Film und sehen Sie sich die betreffende Passage in Einzelschritten rückwärts an. So haben wir im folgenden Bild eine Verwacklung entdeckt, die sich über genau zwei Filmbilder erstreckt – das Bild ist dadurch unscharf.



Bild 10.50: Ein Filmbild ist durch eine Verwacklung unscharf

2 Dieses fehlerhafte Filmbild soll nun durch herausschneiden entfernt werden. Aktivieren Sie dazu wieder das Rasierklinge-Werkzeug.

TIPP Beim Herausschneiden von Filmbildern müssen Sie beachten, dass dadurch das Bild „hüpfen" könnte. So müssen Sie entscheiden, ob sich die Korrektur wirklich lohnt, oder ob Sie sich dadurch einen anderen – vielleicht noch auffälligeren – Bildfehler einhandeln.

Stellen Sie die Darstellungsgröße des Schnittfensters auf die Option *1 Frame* ein. Zerschneiden Sie den Clip vor und nach dem fehlerhaften Filmbild. Wählen Sie dann das fehlerhafte Filmbild mit dem Auswahl-Werkzeug aus.

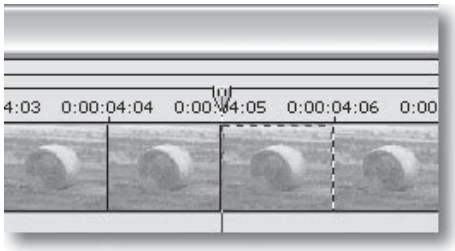


Bild 10.51: Herausschneiden eines fehlerhaften Filmbilds

3 Löschen Sie das markierte Filmbild. Dies erreichen Sie am schnellsten mit der Entf-Taste.

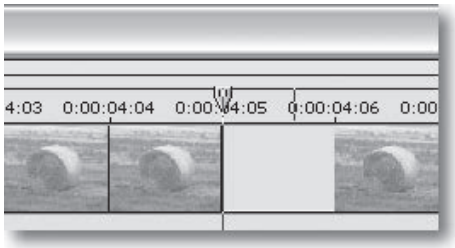


Bild 10.52: Entfernen des Filmbilds

4 Markieren Sie nun den rechts angrenzenden Filmclip und ziehen Sie ihn an den anderen Filmclip heran, um die Lücke zu schließen. Fertig!



Bild 10.53: Heranschieben des zweiten Filmclips zum Schließen der Lücke

10.5.2 Einzelbilder per Bildbearbeitung retuschieren

Aufwändig wird es erst, wenn sich die fehlerhaften Bilder nicht einfach entfernen lassen. Dann hilft nur eins: die Retusche der fehlerhaften Bilder. Dazu bietet Premiere keine Optionen an – die Arbeiten müssen Sie mit einem externen Programm erledigen.

Welches Bildbearbeitungsprogramm Sie dazu verwenden, ist egal. Wir stellen Ihnen die Vorgehensweise mit Adobe Photoshop vor – hier klappt die Zusammenarbeit mit Premiere nämlich optimal.

Bei dem von uns verwendeten Beispielfilm soll in der linken oberen Ecke der Baum entfernt werden.



Bild 10.54: Die verwendete Vorlage

Export des zu bearbeitenden Bereichs

Zur Bearbeitung sind einige vorbereitende Arbeitsschritte notwendig, da die Filmdateien ja in einem Bildbearbeitungsprogramm meist nicht geöffnet werden können. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1 Legen Sie den Arbeitsbereich für den zu korrigierenden Bereich fest. In unserem Beispiel sind dies die ersten drei Sekunden des Films.

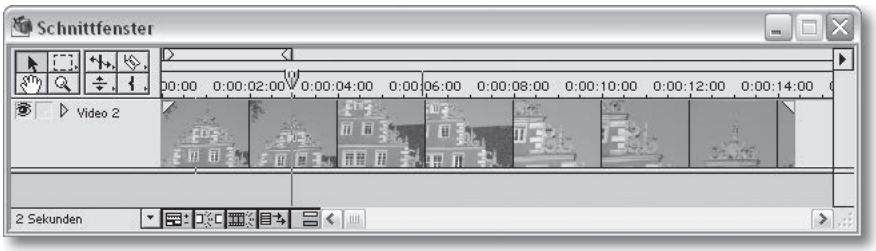


Bild 10.55: Festlegen des Arbeitsbereichs

2 Rufen Sie die Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/Film* auf – Sie ereichen diese Funktion auch über die Tastenkombination Strg+M. In dem Dialogfeld sehen Sie unten die aktuellen Exporteinstellungen.

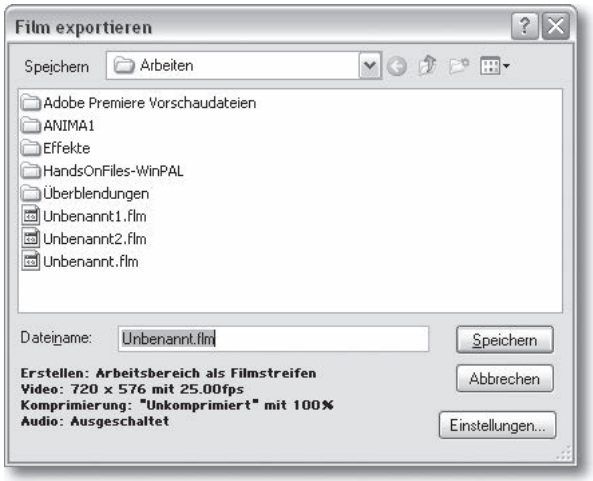


Bild 10.56: Die Exporteinstellungen

3 Um die aktuellen Exportoptionen zu verändern, rufen Sie die *Einstellungen*-Schaltfläche auf. Damit wird das folgende Dialogfeld *Einstellungen für Filmexport* geöffnet. Wichtig sind die Optionen des *Dateiformat*-Listenfelds. Hier finden Sie verschiedenste Optionen, wie der Arbeitsbereich ausgegeben werden soll.

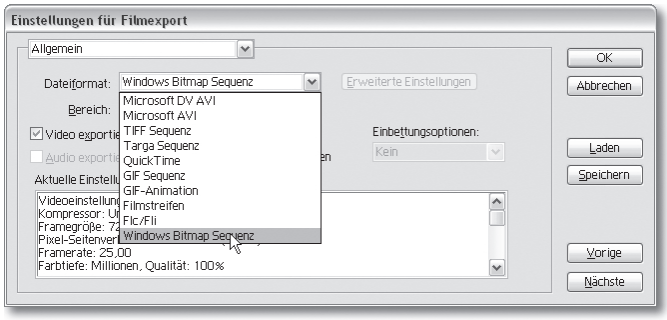


Bild 10.57: Die Dateiformat-Optionen

4 Wenn Sie die Option *Windows Bitmap Sequenz* wählen, werden lauter einzelne Bilddateien im BMP-Dateiformat erstellt – für jedes Frame eine. Da bei unserem Beispiel 73 Frames errechnet und als Bilddatei gespeichert werden müssen, kann dies einen Moment dauern.

TIPP Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie mit einem x-beliebigen Bildbearbeitungsprogramm arbeiten wollen, das keine Filmformate unterstützt. Das BMP-Dateiformat ist ein gängiges Format, das quasi von allen Programmen unterstützt wird.

5 Um „Ordnung zu halten“ ist es sinnvoll, die Bilddateien in einem eigenen Ordner zu speichern.

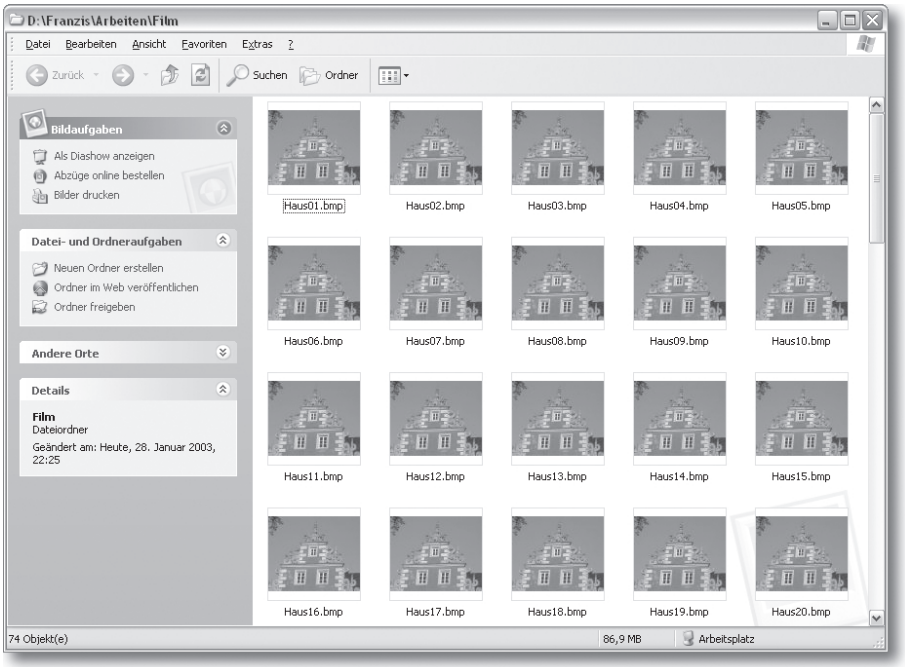


Bild 10.58: Die generierten Einzelbilder

TIPP Sie können die Bilder auch in den Dateiformaten TIFF, TGA und GIF speichern. Wählen Sie dazu die entsprechende Sequenz-Option im *Dateiformat*-Listenfeld aus. Prüfen Sie zuvor, ob Ihr Bildbearbeitungsprogramm das gewählte Dateiformat unterstützt.

6 Wenn Sie die Bilder mit Photoshop bearbeiten wollen, bietet sich eine andere Option an: die *Filmstreifen*-Option. Stellen Sie im *Bereich*-Listenfeld die Option *Arbeitsbereich* ein.

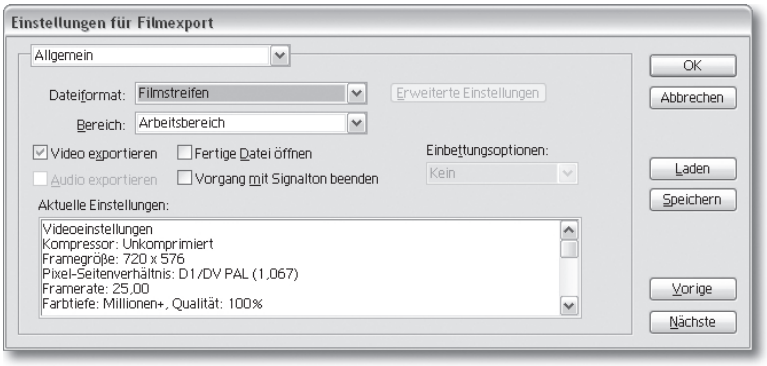


Bild 10.59: Speichern eines Filmstreifens

10.5.3 Die Sache mit den Halbbildern

Bevor wir nun die Datei im Filmstreifen-Format speichern, soll ein kleiner Exkurs eingelegt werden, um später keine unliebsamen Überraschungen zu erleben.

Dass Videobilder der Fernsehnormen – wie NTSC, PAL oder SECAM – aus Halbbildern bestehen, hatten wir schon hier und da erwähnt. Gerade bei der Bearbeitung von Einzelbildern kommt diesem Punkt aber besondere Bedeutung zu.

Wenn Ihr Aufnahmegerät mit Halbbildern arbeitet – was vermutlich der Fall sein wird – und Sie ignorieren diesen Punkt, kann es zu folgendem Ergebnis kommen. Rechts haben wir die Anzeige um 300 % vergrößert.



Bild 10.60: Erkennbare Halbbilder

In den gezeigten Bildern sind die Halbbilder erkennbar. Fernsehbilder werden nämlich in zwei Teilen aufgebaut: Ein Filmbild enthält alle geraden Zeilen, das folgende alle ungeraden Zeilen. Welches der Bilder zuerst angezeigt wird, unterscheidet sich je nach Videoformat und Ausrüstung.

Bei der Anzeige auf dem Fernsehmonitor werden beide Bilder kombiniert. So werden pro Filmsekunde 50 Halbbilder = 25 Vollbilder angezeigt.

Die beiden Halbbilder werden mit einer Verzögerung von 1/50stel Sekunde aufgezeichnet. Wenn sich das aufgenommene Motiv während dieser Zeitspanne bewegt, unterscheiden sich die Inhalte der beiden Halbbilder. Werden die beiden Halbbilder nun in einem Standbild zusammengesetzt, entstehen die gezeigten „Streifen“ im Filmbild.

Werden Filmbilder bei der Anzeige gegenüber der Aufnahme verkehrt herum angezeigt werden, kommt es zu einem Flimmern des Filmbilds.

TIPP Bilder, bei denen die Halbbildproblematik außer Acht gelassen wird, können durch die Streifen im Bild nicht per Bildbearbeitung verändert werden – die Veränderungen würden auffallen.

Natürlich bietet Premiere Optionen an, um das Flimmern zu vermeiden und auch Halbbilder in einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten zu können. Dazu müssen die Halbbilder „zusammengesetzt“ werden.

1. Markieren Sie vor dem Export den Film, dessen Halbbildeinstellungen verändert werden sollen.
2. Rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Video-Optionen/Halbbild-Optionen* auf. Im folgenden Dialogfeld finden Sie unterschiedliche Optionen für den Umgang mit Halbbildern.
3. Um die Bilder für die Bildbearbeitung vorzubereiten, sollten Sie die Option *Halbbilder immer zusammenfügen* aktivieren.

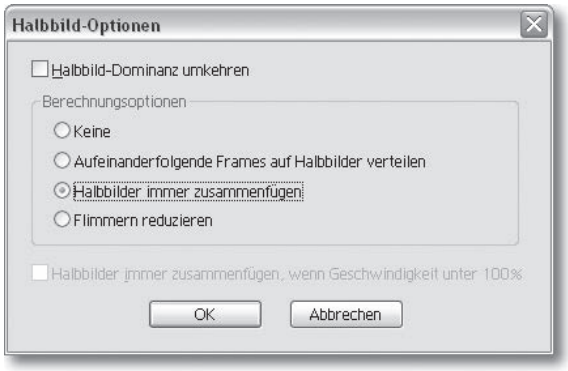


Bild 10.61: Optionen für Halbbilder

4. Nachfolgend sehen Sie die Beispielbilder – dieses Mal aber mit der gezeigten Halbbildfunktion. Die Streifen sind nicht mehr vorhanden.



Bild 10.62: Die aktivierte Zusammenfügen-Option

TIPP Premiere geht bei dieser Option folgendermaßen vor: Das Halbbild, das in den Projekteinstellungen angegeben wurde, bleibt erhalten. Die anderen Zeilen werden alle gelöscht. Aus den verbleibenden Zeilen wird dann ein neues Halbbild ermittelt – interpoliert. Ist die Option *Keine Halbbilder* eingestellt, bleibt das obere Halbbild erhalten. Diese Interpolation hat aber auch einen Nachteil: Es werden keine neuen Bilddetails hinzugefügt, sodass das Ergebnis leicht unscharf wirkt. Dieses Problem lässt sich allerdings nicht vermeiden.

10.5.4 Filmstreifen-Dateien verarbeiten

Wenn die Halbbildeinstellungen korrekt vorgenommen sind, kann der Arbeitsbereich als Filmstreifen exportiert werden. Filmstreifen-Dateien sind sehr groß, da alle Einzelbilder in einer einzigen Datei gespeichert werden. So ist unserer Beispielfilm 118 MByte groß. Zur Bearbeitung muss daher ausreichend Speicher vorhanden sein – aber den benötigen Sie ja für die Videobearbeitung sowieso ...

Starten Sie nun Photoshop und öffnen Sie die Filmstreifen-Datei, die die Dateiendung *.flm trägt. Da Photoshop Dokumente nach dem Öffnen standardmäßig so darstellt, dass das gesamte Dokument zu sehen ist, ist zunächst einmal wenig zu erkennen:

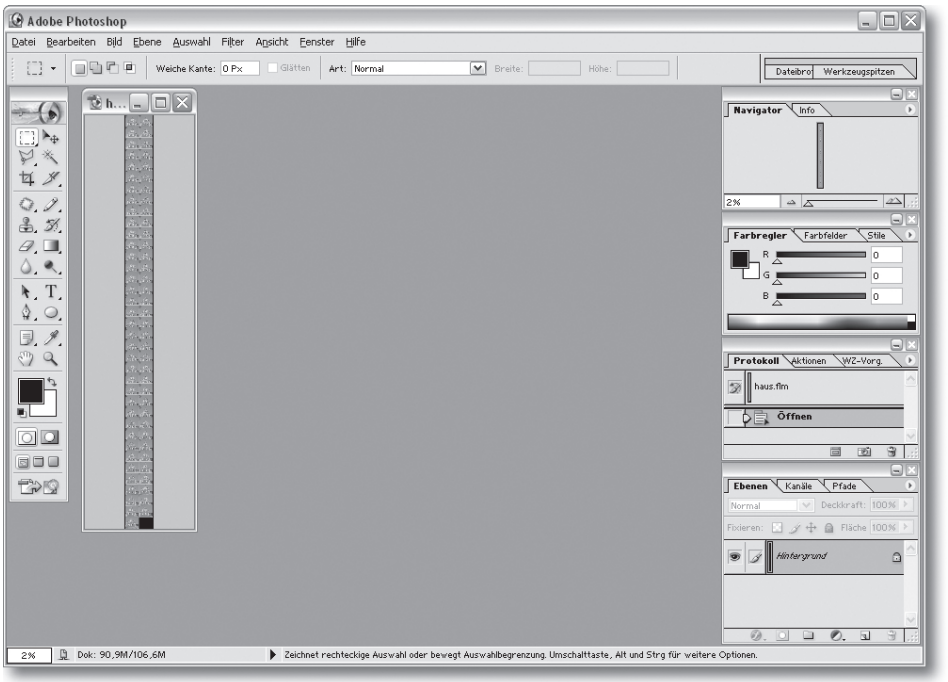


Bild 10.63: Der Filmstreifen in Photoshop

Da Photoshop – wie auch Premiere – von Adobe stammt, ähneln sich die Bedienelemente und deren Bedienung stark. So finden Sie auch hier ein Zoom-Werkzeug in der Werkzeugleiste. Dies können Sie nutzen, um die Darstellungsgröße des Dokuments zu verändern. Klicken Sie doppelt auf das Zoom-Werkzeug, um die Darstellungsgröße auf 100 % einzustellen.

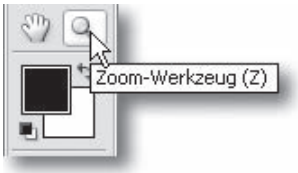


Bild 10.64: Aufruf des Zoom-Werkzeugs

TIPP Photoshop ist ein sehr komplexes Bildbearbeitungsprogramm, das wir in diesem Buch natürlich nicht besprechen können ... Dazu gibt es genügend andere Literatur. Wir werden daher nur diejenigen Funktionen erläutern, die für unser Beispiel von Bedeutung sind.

In der 100 %-Darstellung sehen Sie unter jedem Bild links den Timecode des Films – rechts ist die Filmbildnummer eingeblendet. Im *Navigator*-Palettenfenster können Sie zu dem gewünschten Filmbild scrollen.

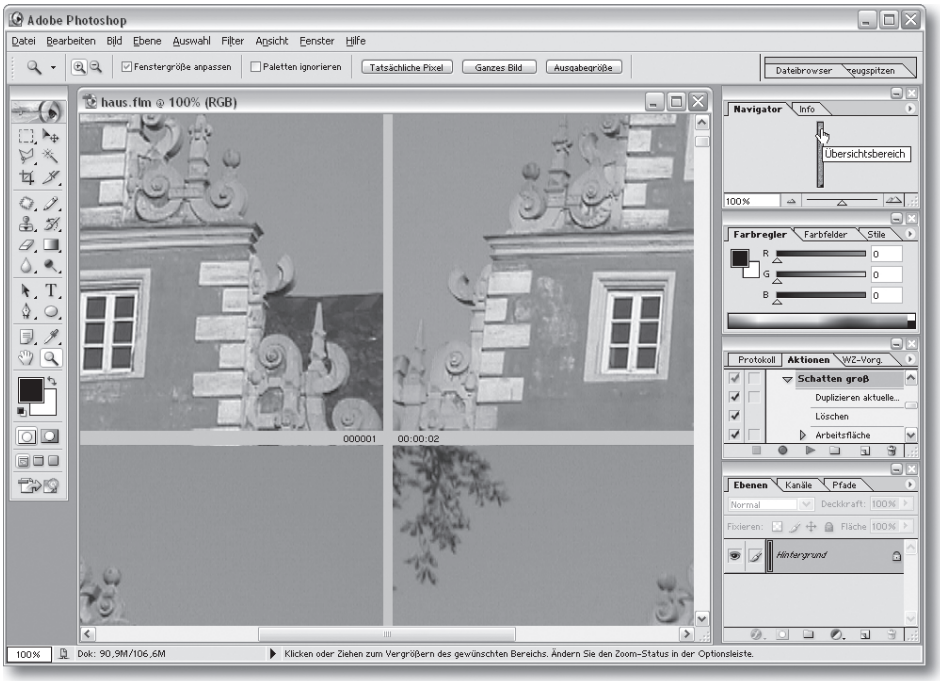


Bild 10.65: Die 100 %-Darstellung

Ein Blick in das *Kanäle*-Palettenfenster zeigt übrigens, dass zur Trennung der einzelnen Filmbilder der Alpha-Kanal genutzt wird.

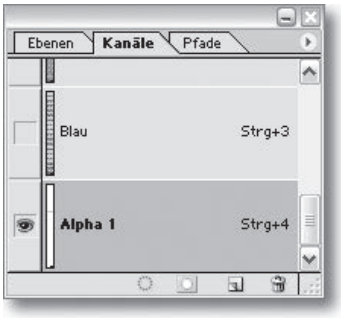


Bild 10.66: Der Alpha-Kanal des Dokuments

Freigegeben wird hier jeweils der Gesamtbereich eines jeden Filmbilds. Die Stege zwischen den Bildern sind halbtransparent.

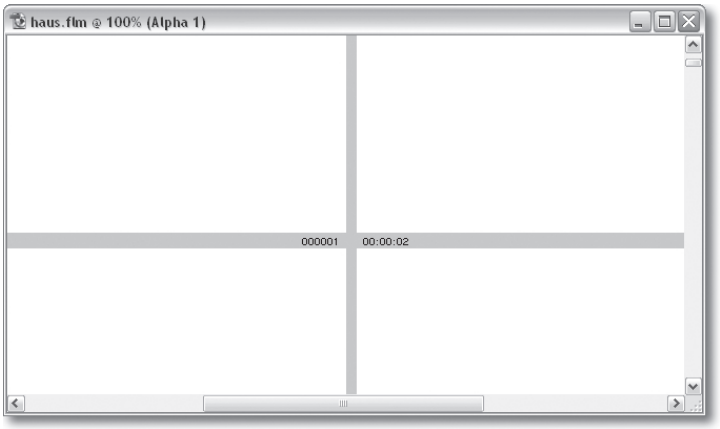


Bild 10.67: Der Alpha-Kanal im Bild

Maskieren von Bildteilen

Damit Sie später nicht versehentlich „über den Rand malen", sind nun einige Vorarbeiten nötig. Dazu soll die Alpha-Kanal-Option verwendet werden.

1. Klicken Sie im *Kanäle*-Palettenfenster auf den Alpha-Kanal, um nur diesen im Bild anzuzeigen.
2. Stellen Sie am besten eine Darstellungsgröße ein, in der die gesamte Bildbreite zu erkennen ist – beispielsweise 33 %.
3. Rufen Sie dann das Zauberstab-Werkzeug auf. In der Eigenschaftsleiste – die Sie über dem Arbeitsbereich sehen – muss dann eine Toleranz von 0 eingestellt werden, damit nur die weißen Pixel in die Auswahl aufgenommen werden.

   Damit alle weißen Stellen des Dokuments auf einmal „erwischt" werden, muss die *Benachbart*-Option deaktiviert werden.
4. Klicken Sie dann mit dem Zauberstab-Werkzeug in eine weiße Fläche. Damit erstellen Sie einen Auswahlbereich, in dem alle Filmbilder erfasst sind. Die Auswahl wird mit einer gestrichelten Markierungslinie angezeigt.
5. Speichern Sie diesen Auswahlbereich mit der Funktion *Auswahl/Auswahl speichern* in einem neuen Kanal.

   Sie sehen die aktuelle Situation des Arbeitsbereichs in der folgenden Abbildung.

TIPP Da Photoshop alle Arbeitsschritte im *Protokoll*-Palettenfenster aufzeichnet, wird außerordentlich viel Speicher benötigt. Je länger Sie am Dokument arbeiten, umso mehr verlangsamt sich daher die Arbeitsgeschwindigkeit. Entleeren Sie gegebenenfalls zwischendurch über das *Bearbeiten*-Menü das Protokoll.

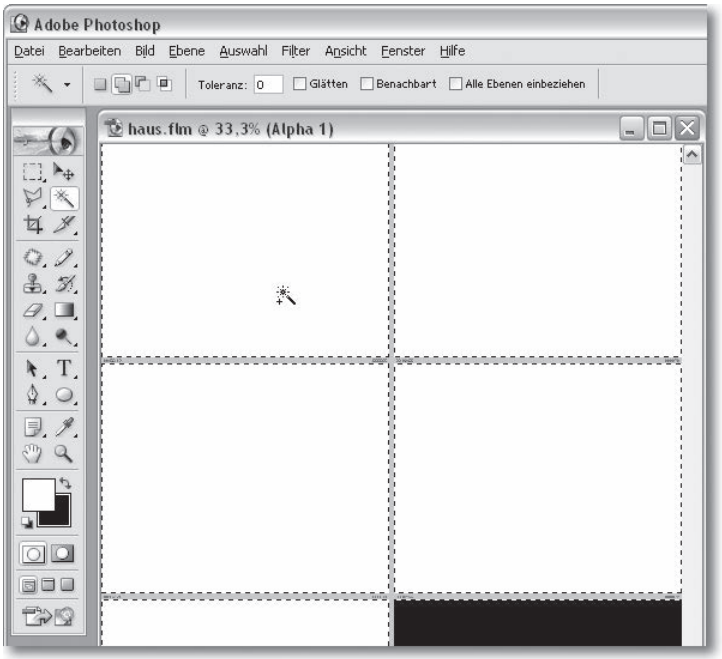


Bild 10.68: Erstellen eines Auswahlbereichs

6 Falls Sie die Arbeitsgeschwindigkeitkeit stört, schauen Sie doch einmal in den Task-Manager – dort wird der enorme Speicherbedarf sichtbar. Er ist um ein vielfaches größer als die Bilddatei. Daher ist es empfehlenswert größere Filme zu stückeln. Ansonsten wird das Bearbeiten zum Geduldsspiel.

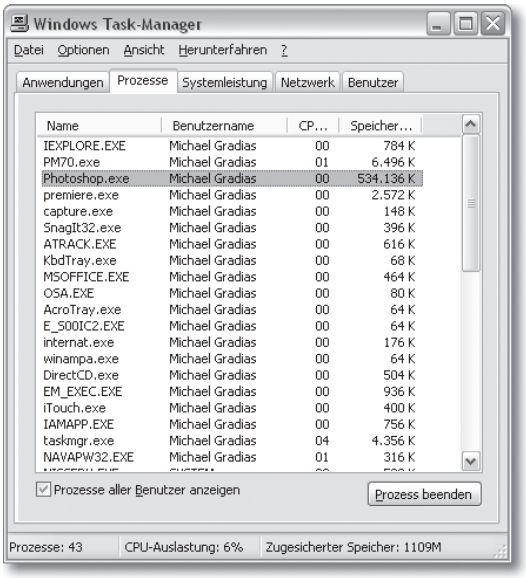


Bild 10.69: Der enorme Speicherbedarf wird im Task-Manager ersichtlich

7 Aktivieren Sie im *Kanäle*-Palettenfenster nun wieder die RGB-Ansicht, um mit der Bildbearbeitung beginnen zu können. Klicken Sie dazu auf das Augensymbol vor dem Eintrag. Die Alpha-Kanäle sollten dabei ausgeblendet sein.

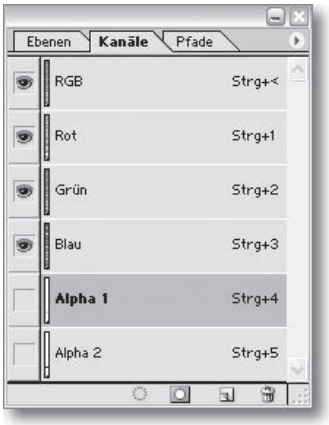


Bild 10.70: Einblenden des RGB-Bilds

Bildteile retuschieren

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, um den Baum in der linken oberen Bildecke zu entfernen. Meist wird für die Retusche das so genannte Kopierstempel-Werkzeug verwendet. Mit diesem Werkzeug können Bildbereiche auf andere Partien im Bild kopiert werden.

1 Rufen Sie dieses Werkzeug aus dem Flyout-Menü auf. Sie sehen es in der folgenden Abbildung. Sie sehen dort außerdem die maskierten Filmbilder.

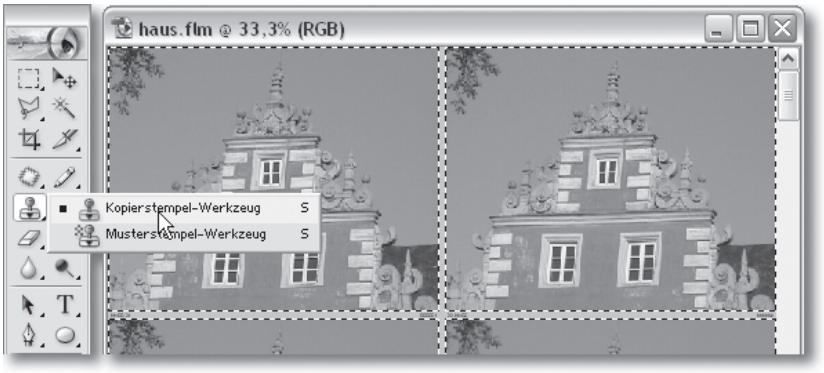


Bild 10.71: Aufruf des Kopierstempel-Werkzeugs

2 Zu jedem Werkzeug gibt es in Photoshop zusätzliche Optionen. Diese werden in der Eigenschaftsleiste eingestellt, die über der Arbeitsfläche zu sehen ist. Je nach ausgewähltem Werkzeug sind hier völlig unterschiedliche Optionen zu finden. Für den Kopierstempel werden die folgenden Optionen angeboten.



Bild 10.72: Die Kopierstempel-Optionen

3 Über das erste Feld können Sie die Größe der Werkzeugspitze einstellen. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Vorschaubild, um folgendes Menü zu öffnen. Stellen Sie dort in *Hauptdurchmesser*-Eingabefeld eine Größe von 100 Px ein.

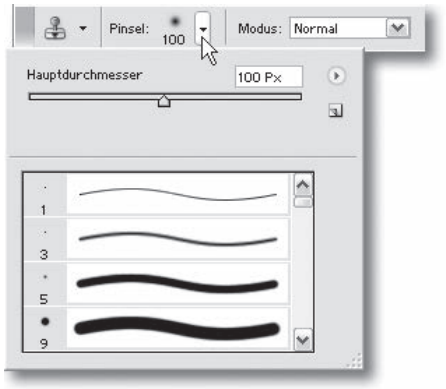


Bild 10.73: Einstellen der Werkzeugspitzengröße

4 Wenn Sie den Mauszeiger nun in das erste Filmbild halten, erkennen Sie an dem Kreis die Größe der Werkzeugspitze. Klicken Sie mit gedrückter Alt-Taste auf eine Stelle, an der Himmel zu sehen ist – etwa bei der nachfolgend abgebildeten Position. Damit legen Sie den Ursprungspunkt fest, der anschließend kopiert werden soll.



Bild 10.74: Festlegen des Ursprungspunkts

TIPP Der Ursprungspunkt kann jederzeit neu festgelegt werden, wenn Sie eine andere Position mit gedrückter Alt-Taste anklicken.

5 Nun soll der Baum mit dem Himmel „übermalt“ werden. Klicken Sie dazu auf einen Teil des Baums. Damit kopieren Sie den Ursprungsbereich auf diese Stelle.

„Tupfen“ Sie auf diese Art den Baumbereich mit der Himmelsfläche „zu“. Zwei Zwischenstadien sehen Sie in den folgenden Bildern.



Bild 10.75: Überdecken des Baums

6 Tupfen Sie Stück für Stück weiter zu, bis Sie das folgende Endstadium erreicht haben – durch das Überdecken ist der Baum verschwunden.

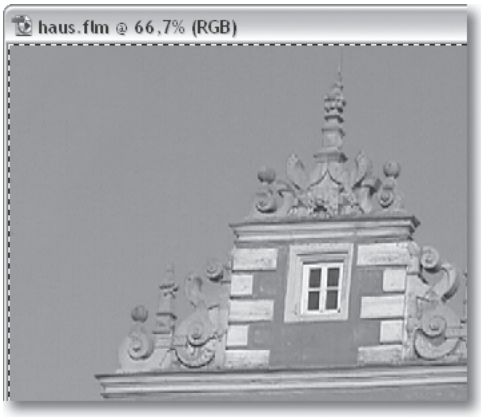


Bild 10.76: Der überdeckte Baum

7 Diese Arbeitsschritte könnten Sie nun bei den anderen 72 Bildern auch durchführen – dies wäre aber viel zu viel Arbeit. Daher wollen wir Ihnen jetzt eine andere Arbeitsweise vorstellen.

Auswahlbereiche erstellen

Für diese Aufgabenstellung wollen wir nun einen Bereich erstellen, der zur Abdeckung der anderen Filmbilder verwendet werden kann. Dazu werden andere Auswahlwerkzeuge benötigt. Photoshop bietet mehrere Werkzeuge an, um Auswahlbereiche erstellen zu können.

1 Rufen Sie das Polygon-Lasso-Werkzeug auf, das Sie im nachfolgend abgebildeten Flyout-Menü finden. Dieses Werkzeug wird benötigt, wenn Sie unregelmäßige Auswahlformen erstellen wollen.



Bild 10.77: Aufruf des Polygon-Lasso-Werkzeugs

2 Stellen Sie in den Optionen die folgenden Werte ein. Wichtig ist dabei, dass die erste Schaltfläche aktiviert wird – damit wird ein neuer Auswahlbereich erstellt. Außerdem soll der Auswahlbereich weich auslaufen. Dazu haben wir die Option *Weiche Kante* auf den hohen Wert von 20 Px eingestellt.



Bild 10.78: Optionen des Polygon-Lassos

3 Die bestehende Auswahl wird momentan nicht benötigt – heben Sie diese mit der Funktion *Auswahl/Auswahl aufheben* auf. Die gestrichelte Markierungslinie ist dann nicht mehr zu sehen.

4 Scrollen Sie zum zweiten Filmbild, das rechts neben dem ersten angeordnet ist. Dort ist der Baum noch vorhanden.

Der Auswahlbereich soll in zwei Teilen entstehen. Setzen Sie Punkt für Punkt die Eckpunkte des Polygons, bis die folgende Form entsteht. Sie können auch Punkte außerhalb des Bilds setzen. Dies ist wegen des geplanten weich auslaufenden Rands notwendig.

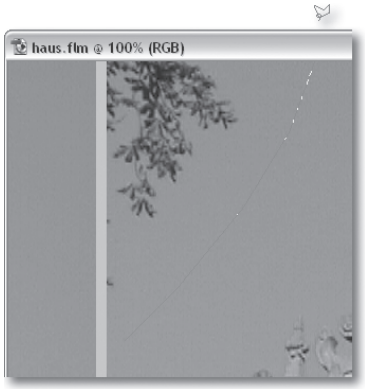


Bild 10.79: Setzen der Polygon-Eckpunkte

TIPP Falls Sie versehentlich einen Eckpunkt falsch platzieren, können Sie ihn mit der ←-Taste wieder entfernen

5 Nähern Sie sich dem Ausgangspunkt, wird das folgende Kreissymbol neben dem Mauszeiger angezeigt. Beim Klicken wird dann die Form geschlossen.

Die Form wurde wegen der weichen Kante absichtlich bis in das Nachbarfeld erstellt. Dies wird später korrigiert. So sollten Sie am Ende die gezeigte Form erhalten – nach dem Schließen der Form wird die Markierungslinie der erstellten Auswahl angezeigt. Sie sehen dies nachfolgend rechts.

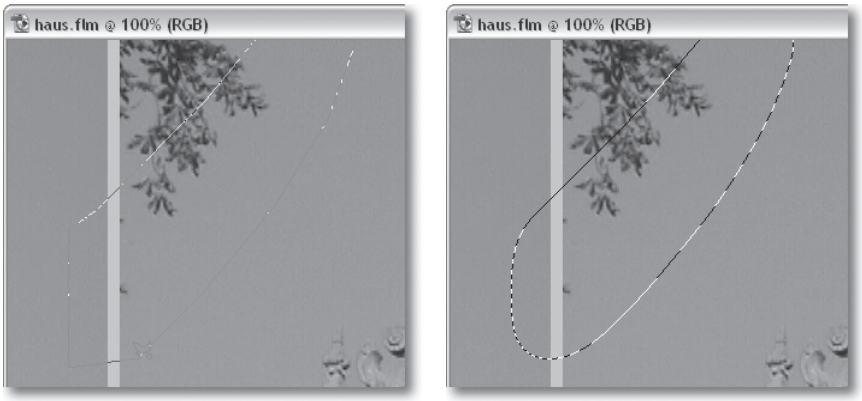


Bild 10.80: Die fertige Auswahl

6 Der erste Teil der Auswahl diente lediglich dem Erstellen der weichen Kante am Rand. Nun soll der zweite Bereich erstellt werden. Dazu sind die folgenden Veränderungen in der Eigenschaftsleiste vorzunehmen.

Da der zweite Teil zur ersten Auswahl hinzugefügt werden soll, muss nun die zweite Schaltfläche aktiviert werden.



Bild 10.81: Die geänderten Optionen des Polygon-Lassos

7 Erstellen Sie mit diesen Optionen den nachfolgend abgebildeten Bereich. Das Überlappen der Bereiche ist beabsichtigt, um den weichen Bereich oben zu entfernen.

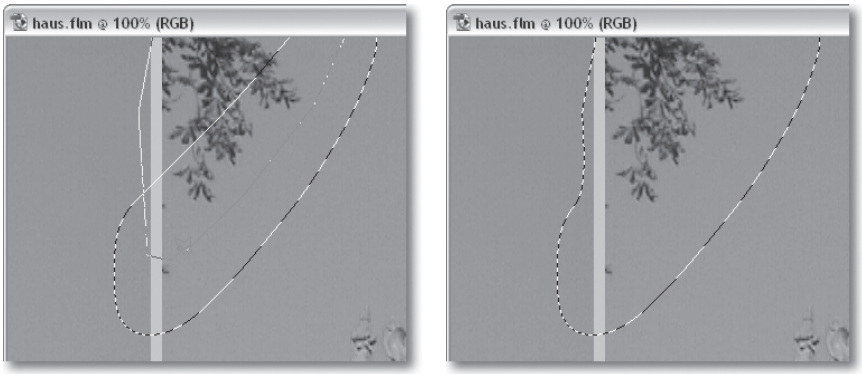


Bild 10.82: Erweitern des Auswahlbereichs

Auswahlbereiche kombinieren

Nun muss noch der Bereich entfernt werden, der außerhalb des Filmbilds positioniert ist. Dazu können Sie die bereits zuvor erstellte und gespeicherte Auswahl verwenden.

1 Rufen Sie die Funktion *Auswahl/Auswahl laden* auf und stellen Sie im *Kanal*-Listenfeld die Option *Alpha 2* ein – dort wurde der zuvor gespeicherte Kanal abgelegt. *Alpha 1* enthält den von Premiere erzeugten Alpha-Kanal.

Um den Steg zwischen den Bildern vom aktuellen Auswahlbereich abzuziehen, stellen Sie als *Vorgang* die Option *Auswahlschnittmenge bilden* ein.

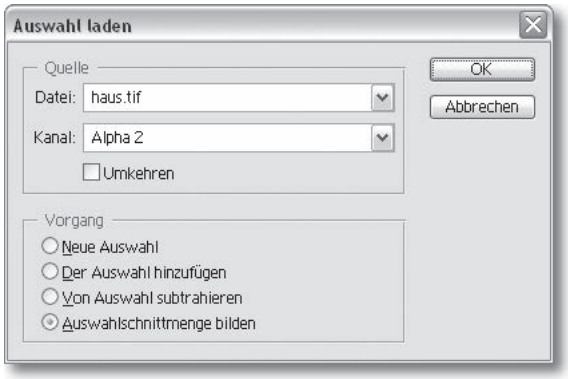


Bild 10.83: Laden der Auswahl

2 Sie erhalten so das folgende Ergebnis. Die Bildkante ist nun sauber ausgeschnitten. Es bleibt nur noch ein kleiner Rest im linken Filmbild übrig, der nun noch entfernt werden muss.

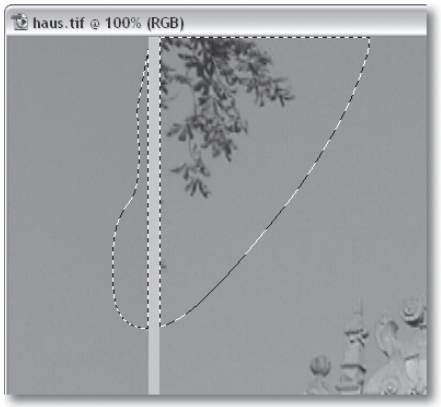


Bild 10.84: „Herausschneiden“ des Stegs zwischen den Filmbildern

3 Um nun noch den verbleibenden Rest im linken Filmbild zu entfernen, wird wieder das Polygon-Lasso-Werkzeug benötigt. Dieses Mal wird aber die Option *Weiche Kante* auf den Wert 0 eingestellt. Außerdem muss die dritte Schaltfläche aktiviert werden, damit der neue Bereich von der aktuellen Auswahl abgezogen wird.

Es reicht aus, wenn Sie den Bereich großflächig „umfahren“. Wichtig ist nur, dass Sie beim Steg nicht in den rechten Teil gelangen. Das Arbeitsstadium sehen Sie nachfolgend links und das neue Ergebnis rechts.

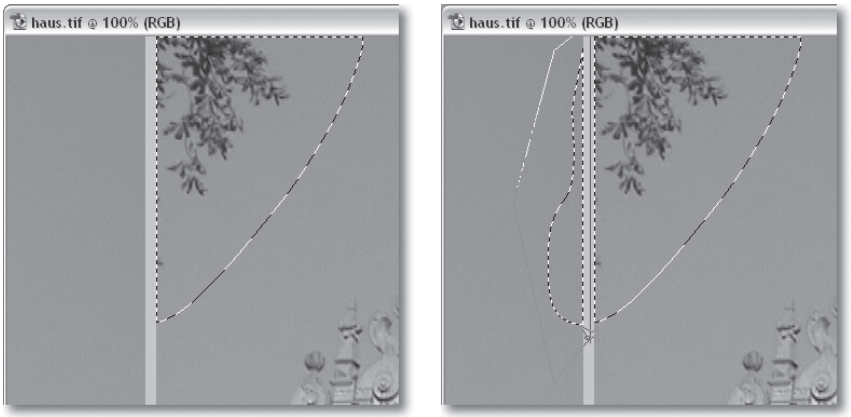


Bild 10.85: Abziehen des linken Bereichs von der Auswahl

4 Mit dem nun markierten Bereich können wir an dieser Position nichts anfangen. Er wurde lediglich an dieser Position erstellt, um die Größe des Baums berücksichtigen zu können.

Markieren Sie daher die erste Schaltfläche des Polygon-Lassos. Wenn Sie dann den Mauszeiger in den maskierten Bereich halten, sehen Sie das nachfolgend gezeigte Mauszeigersymbol. Dies deutet an, dass der Auswahlbereich verschoben werden kann. Schieben Sie den Bereich nach links an die Kante des ersten – bereits fertig korrigierten – Filmbilds.

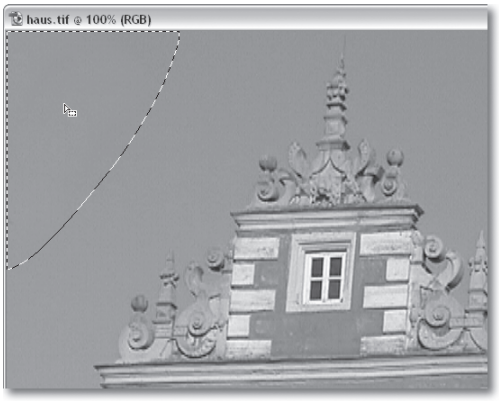


Bild 10.86: Verschieben des Auswahlbereichs

TIPP Wenn Sie die Option *Ansicht/Ausrichten an/Dokumentbegrenzungen* aktiviert haben, kann der Bereich leicht positioniert werden, da er dann am Rand des Dokuments anschnappt.

Mit Ebenen arbeiten

Die bereits korrigierte Partie des ersten Filmbilds soll nun zur Korrektur der anderen Filmbilder verwendet werden. Dazu können Sie sich der Ebenentechnik von Photoshop bedienen. Bildpartien können in Photoshop nämlich in unterschiedlichen „Schichten" – den so genannten Ebenen – untergebracht werden.

1 Rufen Sie die Funktion *Ebene/Neu/Ebene durch Kopie* auf, die Sie auch über die Tastenkombination Strg+J erreichen. Im Bild sehen Sie danach keinen Unterschied – außer, dass nun die Markierung des Auswahlbereichs verschwunden ist.

Dafür sehen Sie im *Ebenen*-Palettenfenster einen neuen Eintrag für die zusätzliche Ebene, die über dem Hintergrund angeordnet ist. Wenn Sie sich den Inhalt der neuen Ebene ansehen wollen, klicken Sie auf das Augensymbol des Hintergrunds, damit dieser ausgeblendet wird.

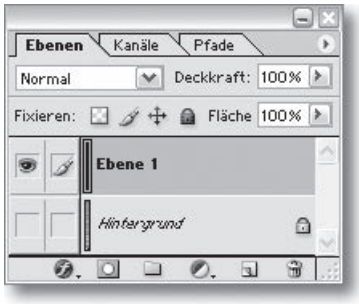


Bild 10.87: Ausblenden der Hintergrundebene

2 Im Dokument wird damit sichtbar, dass die gewünschte Aufgabe mit den vorangegangenen Arbeitsschritten erreicht wurde: Der Himmel läuft weich in den Hintergrund aus, dessen Transparenz mit einem Karomuster angezeigt wird.

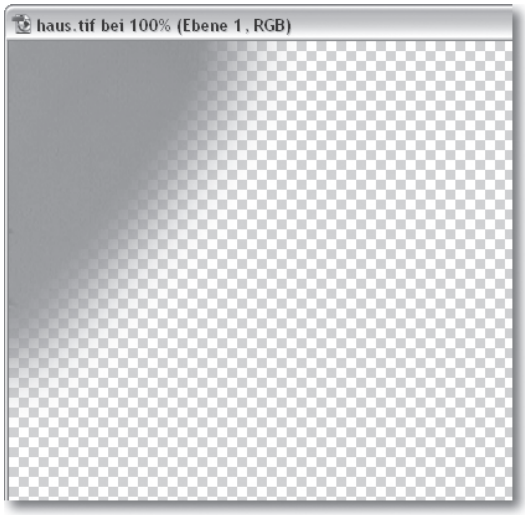


Bild 10.88: Die neu erstellte Ebene

3 Nun kommt eine ganze Menge Fleißarbeit auf Sie zu. Dieser „Himmelflicken“ muss nun nämlich zum Abdecken des Baums über den anderen Filmbildern platziert werden. Dazu sind einige wiederkehrende Arbeitsschritte notwendig.

Markieren Sie zunächst das Verschieben-Werkzeug, das Sie nachfolgend abgebildet sehen. Es dient zum Verschieben von Ebenen.



Bild 10.89: Aufruf des Verschieben-Werkzeugs

4 Wenn Sie nun in die Ebene klicken kann sie mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden. Ziehen Sie die Ebene zum zweiten Filmbild und platzieren Sie sie direkt an der Bildkante.

Dazu sollte die Darstellungsgröße 100 % betragen, ansonsten lässt sich die Ebene nicht präzise platzieren. Nach dem Platzieren sehen die folgende, korrigierte Version.

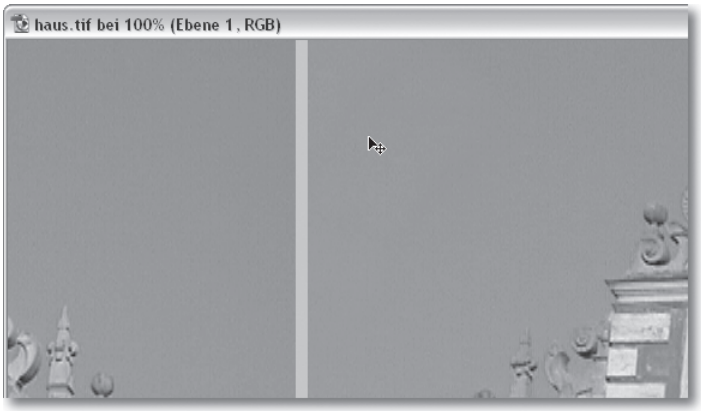


Bild 10.90: Korrigieren des zweiten Filmbilds

TIPP Wenn Sie ganz genau arbeiten wollen, können Sie zum Verschieben auch die Pfeiltasten verwenden.

5 Nun kommt das dritte Filmbild an die Reihe. Dazu müssen Sie zunächst eine Kopie der Ebene erstellen. Dies erreichen Sie am schnellsten, indem Sie die Ebene mit gedrückter linker Maustaste im *Ebenen*-Palettenfenster auf das Papiersymbol ziehen.

Das Duplikat erhält dieselbe Bezeichnung wie das Original und den Zusatz „Kopie“. Klicken Sie nun auf das Original und rufen Sie die Funktion *Ebene/Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren* auf.

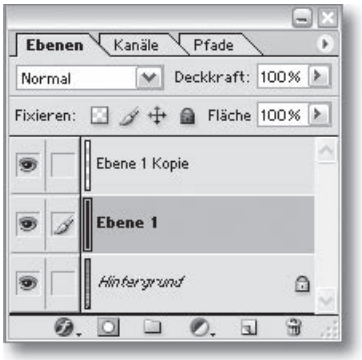


Bild 10.91: Markieren der Originalebene

6 Mit diesem Arbeitsschritt haben Sie die Korrektur fest mit dem Hintergrund verschmolzen – ein Verschieben oder eine Änderung ist nun nicht mehr möglich. Damit ist die Korrektur des zweiten Filmbilds endgültig abgeschlossen.

7 Nun muss das Duplikat zum dritten Filmbild geschoben werden, um dort den Baum abzudecken. Klicken Sie dazu den oberen Ebeneneintrag an, um diese Ebene zu markieren. Es kann nämlich immer nur die markierte Ebene bearbeitet werden.



Bild 10.92: Korrektur des dritten Filmbilds

8 Und so geht es nun munter weiter: Die Ebene muss dupliziert werden – das Original wird wieder mit dem Hintergrund verschmolzen. Das Duplikat wird zum nächsten Filmbild geschoben und so weiter ...

TIPP Photoshop verfügt auch über Funktionen zur automatischen Erledigung solcher sich wiederholender Aufgaben. Der Nachteil besteht dann aber darin, dass Sie keinen Überblick haben, ob durch den „Flicken" vielleicht Teile abgedeckt werden, die andere Bildinhalte enthalten. Deshalb ist es besser, diese Arbeitsschritte „manuell" durchzuführen. Wenn Sie jedes Filmbild betrachten, sehen Sie schnell, ob die eingefügte Ebene eventuell gekürzt oder ergänzt werden muss.

Die Aufräumarbeiten zum Abschluss

Wenn Sie das letzte Filmbild korrigiert haben, sind noch einige „Aufräumarbeiten" zu erledigen, um den Filmstreifen wieder in Premiere einsetzen zu können. Das Filmstreifen-Format unterstützt nämlich beispielsweise nur einen Alpha-Kanal. Im Moment erhält das Dokument aber mehrere Alpha-Kanäle.

1 Verschmelzen Sie auch das letzte Ebenenduplikat mit dem Hintergrund, sodass abschließend nur eine Ebene im *Ebenen*-Palettenfenster zu sehen ist.

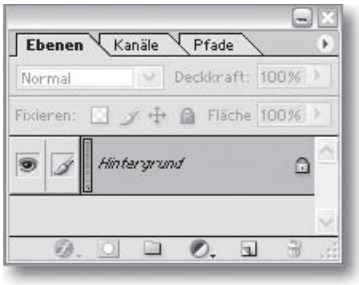


Bild 10.93: Zusammenfügen der Ebenen

2 Wechseln Sie zum *Kanäle*-Palettenfenster und löschen Sie dort bis auf den ursprünglichen Alpha-Kanal alle zusätzlich vorhandenen Alpha-Kanäle. Ziehen Sie den betreffenden Eintrag einfach auf das Papierkorbsymbol.



Bild 10.94: Die verbleibenden Kanäle

3 Speichern Sie die Datei mit der Funktion *Datei/Speichern* oder verwenden Sie die Funktion *Datei/Speichern unter*, wenn Sie das Ergebnis als eine neue Datei sichern wollen. Stellen Sie dann das FLM-Dateiformat ein.

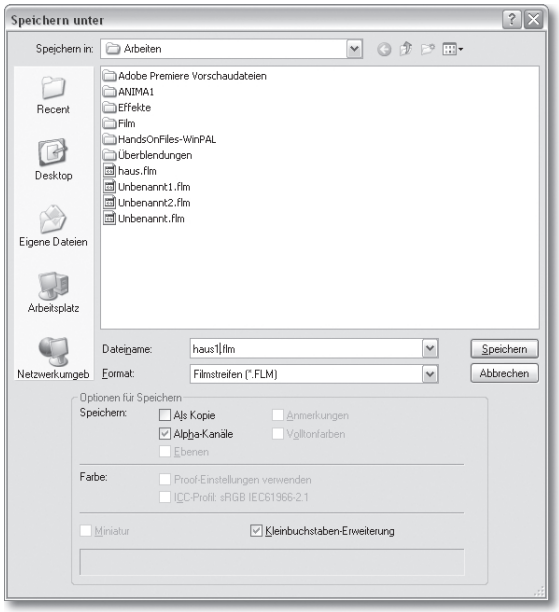


Bild 10.95: Speichern des Dokuments

4 Das Ergebnis können Sie nun in Premiere importieren und dort über dem Original auf einer neuen Videospur platzieren. Damit sparen Sie sich das Ausschneiden des Originalfilms. Wichtig ist dabei nur, dass der Film genau an der passenden Stelle eingesetzt wird.

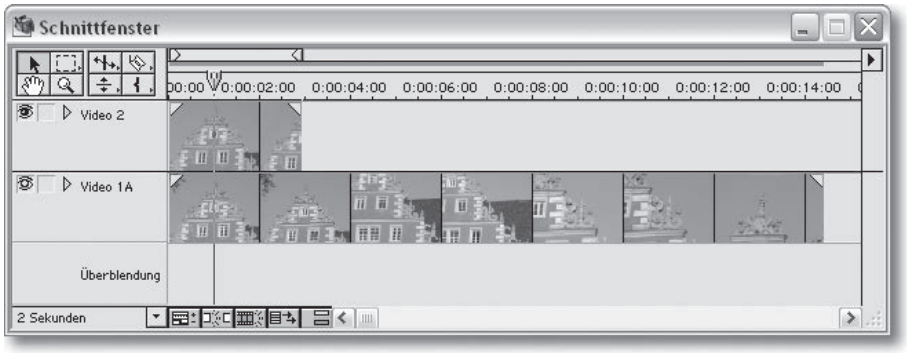


Bild 10.96: Der eingefügte Filmstreifen

5 Das war es schon. Eine Menge Arbeit – aber der Baum ist weg ...

Bei diesem Aufwand für eine so kurze Filmsequenz müssen Sie sich natürlich überlegen, ob sich die Arbeit auch lohnt.

11 Filmtitel erstellen

Eine der umfangreichsten Neuerungen von Premiere 6.5 ist die Erweiterung der Funktionalität des Title Designers.

Der Title Designer dient nicht nur zum Erstellen einfacher oder komplexer Filmtitel und -untertitel. Er kann weit mehr. Egal, ob Sie Stand- oder Rolltitel erstellen wollen, oder vielleicht auch grafisch schmückende Titel – der Title Designer stellt die entsprechenden Funktionen bereit.

In der Funktionalität kann sich der Title Designer fast mit Grafikprogrammen messen – Pfade, Polygone, schräger Text: alles ist möglich.

Den vielfältigen Möglichkeiten des Title Designers wollen wir uns in diesem Kapitel widmen. Sie erfahren, wie Sie Titel und Grafiken mit diesem Programm-Modul erstellen können. Aufgrund der vielfältigen Optionen sind der Kreativität auch bei diesem Thema kaum Grenzen gesetzt.

TIPP Der Title Designer ist ein eigenständiges – von Premiere unabhängiges – Programm-Modul. Das bedeutet, dass Sie zwischenzeitlich das Arbeitsfenster minimieren und in Premiere arbeiten können – nach dem Vergrößern des Title Designer-Fensters können Sie dann Ihre Arbeit dort fortsetzen.

11.1 Das Arbeitsfenster des Title Designers

Die Bearbeitung findet in einem eigenen Arbeitsfenster statt, das fast den gesamten Arbeitsbereich einnimmt. Sie können die Größe des Arbeitsfensters anpassen – so wie die meisten Windows-Fenster durch anklicken der Seiten. Skalieren Sie das Fenster gegebenenfalls auf die gewünschte neue Größe.



Bild 11.1: Skalieren des Arbeitsfensters

Es gibt allerdings wenige Gründe, um das Arbeitsfenster zu verkleinern. Um die Gestaltungen gut zu erkennen, ist es schon sinnvoll, den Arbeitsbereich so groß wie möglich zu halten.

Sie öffnen das Arbeitsfenster mit der Funktion *Datei/Neu/Titel*. Standardmäßig wird das Bild der aktuellen Schnittposition als Hintergrundbild verwendet.

So könnten Sie beispielsweise die folgende Ausgangssituation vorfinden:



Bild 11.2: Das Arbeitsfenster des Title Designers

11.2 Mit Vorlagen arbeiten

Sie haben überhaupt keine Zeit und wollen nur „mal eben“ einen attraktiven Filmtitel erstellen? Kein Problem: Klicken Sie auf die *Vorlagen*-Schaltfläche, um das folgende Dialogfeld zu öffnen.

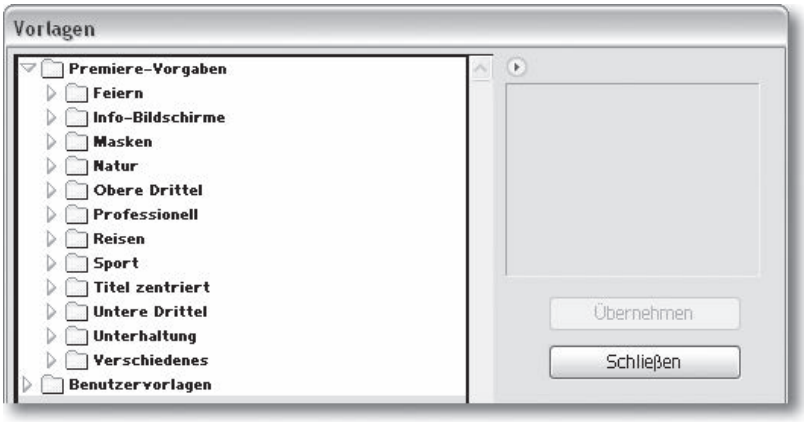


Bild 11.3: Verschiedene Vorlagen-Kategorien

Hier finden Sie in verschiedenen Unterordnern thematisch sortiert zahlreiche fertig gestaltete Vorlagen. Schauen Sie sich einmal die verschiedenen Beispiele an – einige sind aufwändig mit grafischen Elementen verziert.

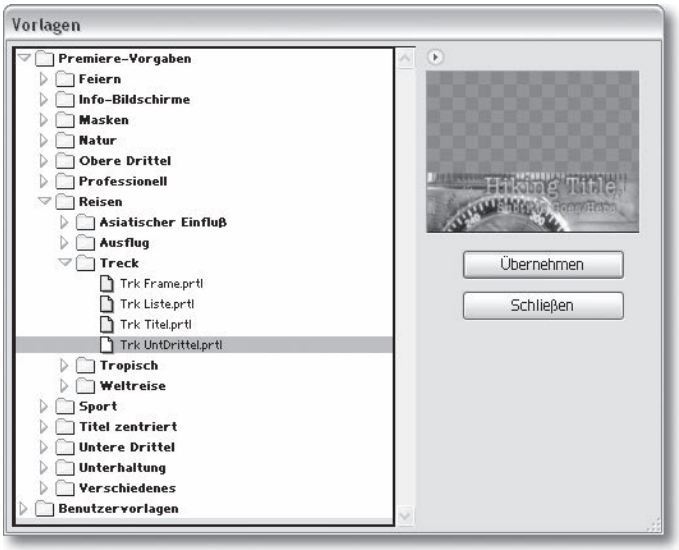


Bild 11.4: Eine der mitgelieferten Vorlagen

Nach dem Bestätigen mit der *Übernehmen*-Schaltfläche wird die Vorlage mit Standardtexten übernommen, die Sie nun einfach durch Ihren Text ersetzen können. Die oben getroffene Auswahl zeigt die folgende Abbildung.



Bild 11.5: Eine der Vorlagen an einem Beispiel angewendet

TIPP Die Film- oder Standbilder, die als Hintergrund angezeigt werden, sind kein Bestandteil des Titeldokuments. Sie können daher jederzeit ein anderes Bild für den Hintergrund verwenden.

11.3 Die Bedienung des Title Designers

Der Title Designer ist ähnlich wie Phtoshop aufgebaut. Auch hier finden Sie links die Werkzeugleiste mit den verschiedenen Werkzeugen zur Erstellung von Texten und Objekten.

Über dem Vorschaubereich finden Sie verschiedene, grundsätzliche Funktionen. Im ersten Listenfeld können Sie beispielsweise einstellen, ob es sich um einen Standtitel handelt, oder ob der Titel *Rollen* oder *Kriechen* soll. Als rollende Titel werden in Premiere die Titel bezeichnet, die sich vertikal durch das Bild bewegen. Bei einer horizontalen Bewegung wird von einem kriechenden Titel gesprochen.



Bild 11.6: Auswahl des Titeltyps

Die *Vorlagen*-Option haben Sie schon kennen gelernt. Mit der nächsten Option legen Sie fest, ob ein Videobild hinterlegt oder vor einem leeren Hintergrund gearbeitet werden soll. In diesem Fall wird ein grauschwarzes Karomuster angezeigt.

Ist die Videooption aktiviert, wird über die Timecodeangabe festgelegt, welches Videobild als Hintergrund verwendet werden soll. Das Anpassen erfolgt auf eine besondere Art und Weise – wie alle Wertänderungen im Title Designer. Durch ziehen des Mauszeigers kann nach dem Anklicken der Wert verändert werden. Ziehen Sie den Mauszeiger nach links, um die Werte zu reduzieren und nach rechts, um sie zu erhöhen.

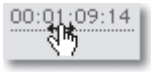


Bild 11.7: Ändern von Werten

Wenn Sie auf den Wert klicken, wird in den Editiermodus gewechselt. Sie können dann einen neuen Wert eintippen.



Bild 11.8: Eintippen eines neuen Werts

Die nächste Schaltfläche wird eingesetzt, um das Videobild der aktuellen Schnittposition als Hintergrund zu verwenden. Diese Option wird auch standardmäßig verwendet, wenn Sie den Title Designer starten. Falls Sie einen externen Monitor angeschlossen haben, kann die letzte Schaltfläche aktiviert werden, um den Titel dort anzuzeigen.



Bild 11.9: Die Anzeigeoptionen

Zusätzliche Anzeigeoptionen

Falls Sie Filme für Videos erstellen, ist es sinnvoll die so genannten geschützten Bereiche anzuzeigen. Beim Overscan-Verfahren werden Teile des Bilds abgeschnitten. Um zu vermeiden, dass dadurch Bildteile der Title Designer-Objekte nicht zu sehen sind, werden sie innerhalb der geschützten Bereiche positioniert.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Vorschaubild. In dem Kontextmenü finden Sie im Untermenü *Ansicht* die betreffenden Optionen.

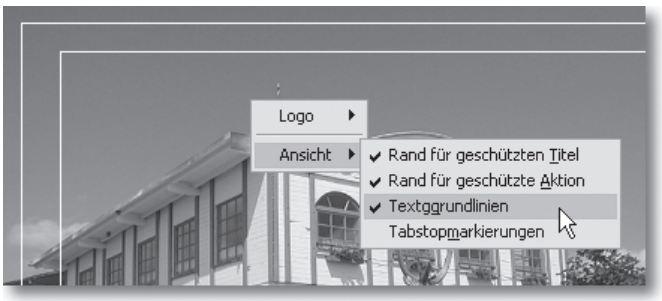


Bild 11.10: Die Ansichtsoptionen

Ist die Option *Rand für geschützten Titel* aktiviert, wird eine Umrandungslinie angezeigt, durch die ein ausreichender Abstand zum Overscan-Bereich gewährleistet ist. Dadurch ist der Titel in jedem Fall vernünftig zu lesen, wenn er innerhalb dieses Bereichs platziert wird.

Bei aktivierter Option *Rand für geschützte Aktion* wird der Bereich markiert, der in jedem Fall unter Berücksichtigung des Overscan-Bereichs zu sehen ist. Innerhalb dieses Bereichs können also Objekte positioniert werden.

TIPP Falls Sie Ihre Filme ausschließlich für den Einsatz am Rechner produzieren, sind diese Optionen uninteressant – am Rechner wird nämlich stets das gesamte Filmbild angezeigt.

Die beiden verbleibenden Optionen beziehen sich auf die Texteingabe. Bei aktivierter Option *Textgrundlinien* wird an der Unterkante der Texte eine Linie angezeigt, die Sie beispielsweise zum genauen Positionieren verwenden können. Die Option *Tabstopmarkierungen* blendet eventuell platzierte Tabulatoren ein.

Ist das Title Designer-Arbeitsfenster geöffnet, gibt es einen neuen Menüpunkt mit der Bezeichnung *Titel*. Hier finden Sie einige zusätzliche Funktionen, auf die wir später noch eingehen werden.

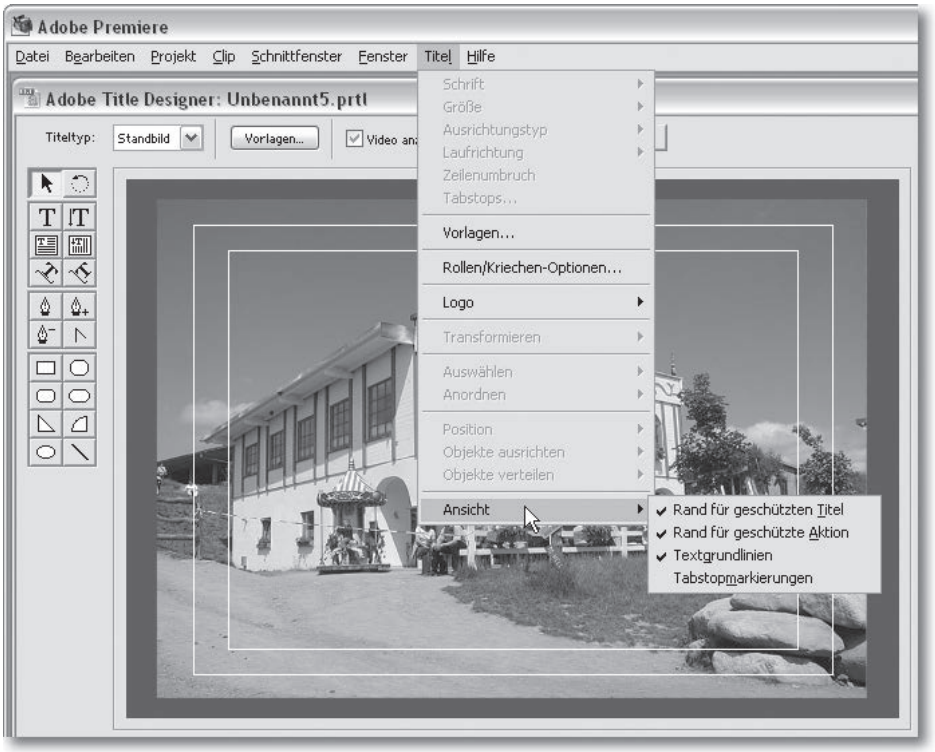


Bild 11.11: Die verfügbaren Menüfunktionen

Über die Menüfunktionen können Sie beispielsweise auch die Voreinstellungen des Title Designers verändern. Verwenden Sie dazu die Funktion *Bearbeiten/Voreinstellungen/Titelfenster*. Im folgenden Dialogfeld können Sie ebenfalls die geschützten Bereiche aktivieren. Außerdem lassen sich hier Buchstaben vorgeben, die für die Schriftvorschau verwendet werden sollen.

Zudem können Sie die Funktionen des *Datei*-Menüs verwenden, um den Titel zu speichern oder allgemeine Dokumenteinstellungen vorzunehmen. Dies entspricht den bereits vorgestellten Verfahren.

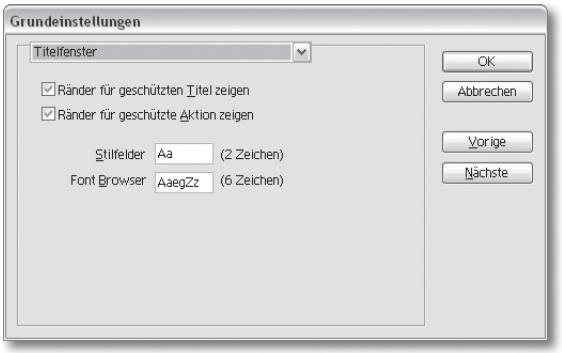


Bild 11.12: Die Voreinstellungen für das Titelfenster

Ändern der Objekteinstellungen

Im rechten Bereich finden Sie die Optionen, um die Attribute des markierten Objekts zu verändern. Die Attribute sind in vier Kategorien unterteilt:

Mit den *Eigenschaften* werden die Attribute der Schrift oder des grafischen Elements festgelegt. Die nächste Kategorie legt die Füllungseigenschaften fest. Wenn das Objekt eine Kontur erhalten soll, müssen Sie die Optionen der *Striche*-Kategorie verwenden. In der *Schatten*-Kategorie finden Sie Optionen, um das Element mit einem Schatten zu versehen.

Über das Pfeilmenü erreichen Sie übrigens einige zusätzliche Strichoptionen. Sie sehen die Optionen nachfolgend rechts abgebildet.

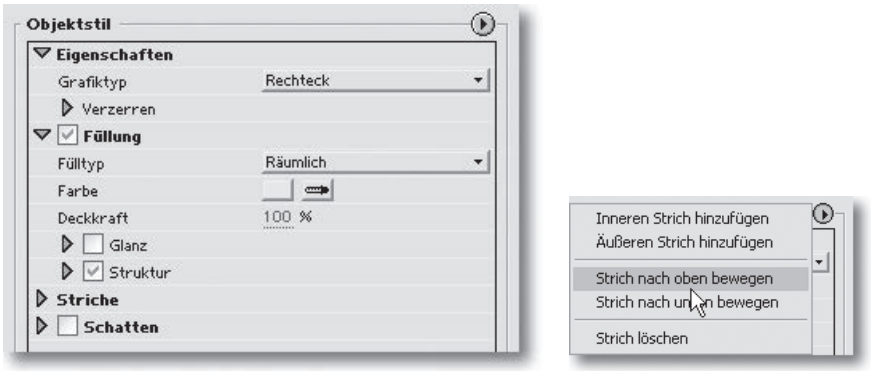


Bild 11.13: Die Objekteigenschaften verändern

Im unteren Bereich werden Optionen angeboten, um die Objekte zu transformieren und die Deckkraft festzulegen.

So kann das markierte Objekt beispielsweise skaliert oder gedehnt werden. Objektdrehungen sind hier ebenfalls möglich. Außerdem kann hier die numerische Angabe der Position erfolgen.

Die Optionen für die Vorlagen haben Sie bereits bei verschiedenen Workshops kennen gelernt.

11.4 Titel „manuell“ aufbauen

Nun wollen wir Ihnen anhand verschiedener Beispiele die Möglichkeiten der Titelgestaltung vorstellen. Dabei wollen wir die Titel von „leicht bis kompliziert“ aufbauen. Beginnen wir mit der simpelsten Titelvariante: ein Titeltext auf schwarzem oder farbigem Untergrund.

Solche Titel wurden in früheren Zeiten oft genutzt – heute können sie sinnvoll sein, wenn Sie lediglich eine Information über den kommenden Film angeben wollen, ohne dass der Titel als „Schmuck“ dienen soll.

1 Rufen Sie aus der Werkzeugleiste das Textwerkzeug auf. Dabei können Sie zwischen zwei Werkzeugen für horizontalen oder vertikalen Text wählen.



Bild 11.14: Auswahl des Textwerkzeugs

2 Klicken Sie auf die Stelle der Arbeitsfläche an der Sie den Text platzieren wollen. Danach sehen Sie dort einen Texteingabekasten.

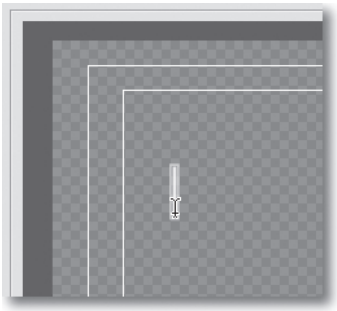


Bild 11.15: Positionieren des Texteingabefelds

3 Tippen Sie den Text ein. Er erhält zunächst die standardmäßig vorgegebenen Einstellungen. So könnte der Text wie nachfolgend abgebildet aussehen. Wir haben dabei einen recht kurzen Text gewählt – Titel sollten immer kurz gehalten werden.

Die Texteingabe erfolgt wie bei einem Textbearbeitungsprogramm – zum Zeilenwechsel wird die ↵-Taste verwendet. Falls Sie sich vertippen, können Sie die eingegebeben Buchstaben mit der ←-Taste wieder löschen. Mit den Pfeiltasten können Sie sich innerhalb des Textes bewegen.

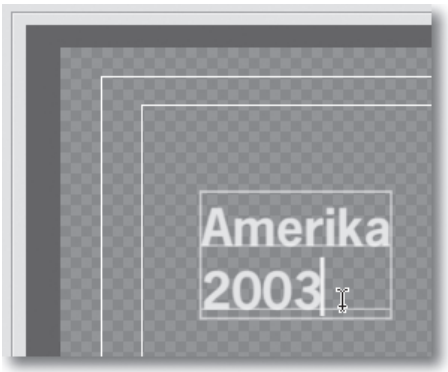


Bild 11.16: Eintippen des Textes

4 Klicken Sie den fertigen Text nun mit der rechten Maustaste an. Wählen Sie in dem Kontextmenü die Option *Ausrichtungstyp/Zentriert*, um die Zeilen mittig zueinander auszurichten.

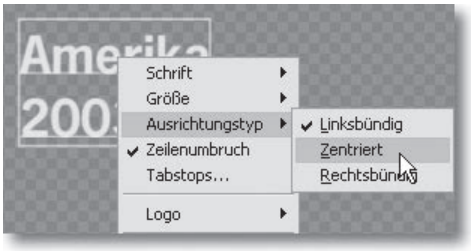


Bild 11.17: Ausrichten der Textzeilen

5 Deaktivieren Sie außerdem die *Zeilenumbruch*-Option. Damit stellen Sie sicher, dass beim Vergrößern der Schriftgröße auch das Textfeld entsprechend vergrößert wird.

Einige der Eigenschaften können Sie auch über die Funktionen des Kontextmenüs ändern – wie etwa die Größe. Rufen Sie aus dem *Größe*-Menü die Option *Andere* auf, um im folgenden Dialogfeld die gewünschte Größe anzugeben. In unserem Beispiel verwenden wir den Wert 180.

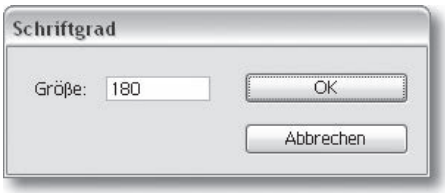


Bild 11.18: Ändern der Schriftgröße

6 Richten Sie das Textobjekt anschließend über die Funktionen *Horizontal* und *Vertikal zentriert* im *Position*-Untermenü mittig zum Arbeitsbereich aus. Damit erzielen Sie das folgende Ergebnis.



Bild 11.19: Der fertige Titel

7 Nun könnten Sie natürlich die weiteren Eigenschaften – wie etwa die Farbe der Schrift – verändern, wir wollen aber in diesem Fall alles so belassen. Speichern Sie den Titel über die Funktion *Datei/Speichern unter*. Der gespeicherte Titel erscheint dann automatisch im Projektfenster.

8 Wird der Titel vor einem Film platziert, erscheint er automatisch auf einem schwarzen Hintergrund.

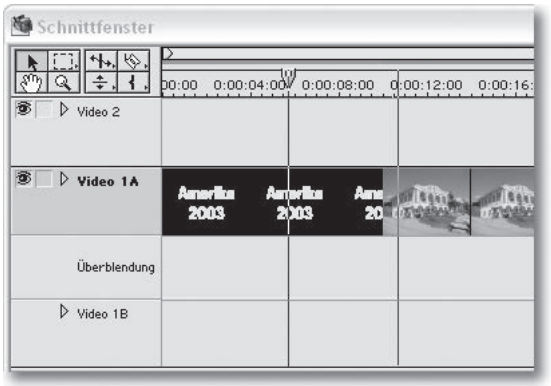


Bild 11.20: Ein schwarzer Filmtitel

11.4.1 Titel vor farbigem Hintergrund

Diese Ausgangssituation können Sie nun leicht für weitere Varianten verwenden. Als nächste Variante soll der Titel auf einer einfarbigen Fläche positioniert werden. Dazu müssen Sie den Titel auf einer Überlagerungsspur platzieren.

Verwenden Sie nun die Funktion *Datei/Neu/Farbfläche*. Stellen Sie in dem Farbwähler, den Sie damit öffnen, die gewünschte Farbe ein. Klicken Sie entweder in den Vorschaubereich, um die Farbe auszusuchen oder geben Sie den RGB-Farbwert an.

Wir haben die RGB-Werte 0, 80, 139 ausgewählt, die ein dunkles Blau ergeben. Platzieren Sie die Farbfläche unter dem Titel.

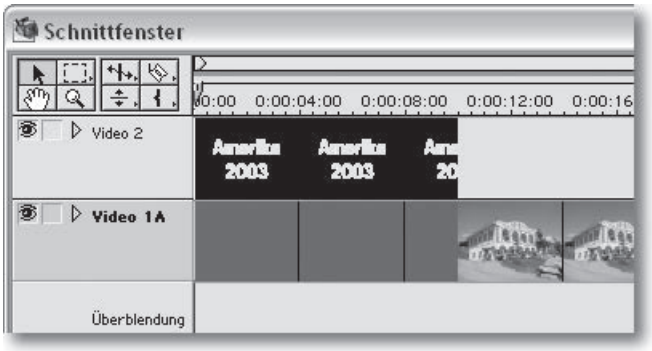


Bild 11.21: Verwenden einer Farbfläche

Da der Titel zuvor „solo“ verwendet wurde, hat Premiere automatisch die Transparenz-Eigenschaften entfernt – daher erschien der Titel ja auch auf einem schwarzen Untergrund. Damit der neue Hintergrund durchscheinen kann, muss die Transparenz wieder aktiviert werden.

Markieren Sie dazu den Titel im Schnittfenster. Klicken Sie im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster auf den *Setup*-Eintrag der *Transparenz*-Option. Wählen Sie als *Key-Typ* den *Alpha-Kanal* aus.

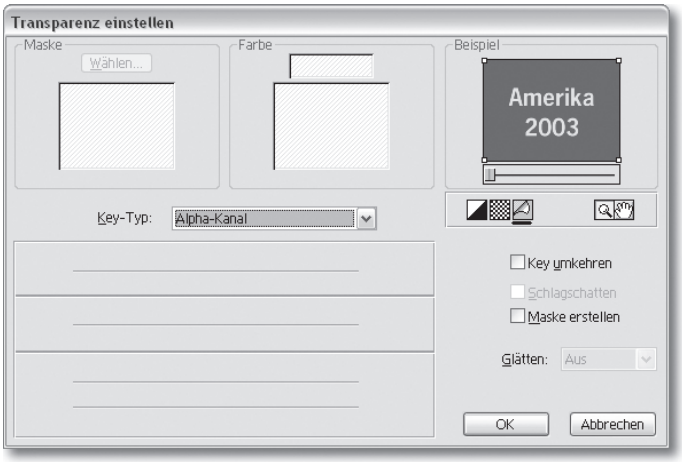


Bild 11.22: Verwenden des Alpha-Kanals

TIPP Der Title Designer erstellt den Alpha-Kanal automatisch für jeden Titel. Dies wird auch schon an dem Karomuster im Title Designer-Fenster deutlich – Karomuster werden immer verwendet, um Transparenzen kenntlich zu machen. Falls Sie den Titel mit einem anderen Bildbearbeitungsprogramm erstellen, müssen Sie einen Alpha-Kanal gesondert einfügen, damit der Titel zur Überlagerung eingesetzt werden kann.

11.4.2 Halbtransparente Schriften

Der Alpha-Kanal ist nicht nur bei den Schrifthintergründen nützlich – Sie können ihn auch für die Schrift selbst verwenden, um diese transparent zu gestalten.

1. Wir gehen dabei wieder von dem bestehenden Titel aus. Um ihn zu bearbeiten, können Sie das Vorschaubild des Titels doppelt im Projektfenster anklicken. Das bestehende Projekt wird dann im Title Designer-Arbeitsfenster geöffnet und kann weiter bearbeitet werden.
2. Die Transparenz des Titels wird über die *Deckkraft*-Option im *Transformieren*-Bereich geregelt. Stellen Sie hier beispielsweise einen Wert von 60 % ein.

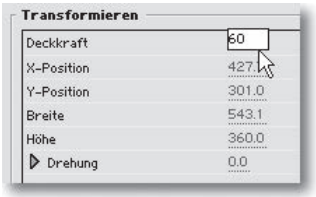


Bild 11.23: Ändern der Deckkraft

3. Verwenden Sie nun die Funktion *Datei/Speichern unter*, um den veränderten Titel unter einem neuen Namen zu speichern – so erhalten Sie den vorherigen Titel.
4. Das Bild, auf dem halbtransparente Titel untergebracht werden, muss dafür natürlich geeignet sein. Daher haben wir für das folgende Ergebnis eine etwas dunklere Vorlage ausgesucht.



Bild 11.24: Ein halbdeckender Filmtitel

TIPP Transparenzen beziehen sich – wie alle Transformationen – immer auf das gesamte Textobjekt. Sie können daher beispielsweise die zweite Zeile nicht mit einem anderen Deckkraftwert versehen. Attribute wie etwa Füllungen oder Schrifttypen können dagegen innerhalb eines Textobjekts variieren.

11.5 Titel in Bewegung versetzen

Im folgenden Beispiel sollen mehrere Schriftzüge durch das „Bild fliegen". Dabei sollen unterschiedliche Transparenzen zum Einsatz kommen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor.

1 Da die Titel in unterschiedlichen Geschwindigkeiten durch das Bild fliegen sollen, müssen mehrere verschiedene Titel erstellt werden. Als Basis verwenden wir wieder den bereits erstellten Titel.

2 Öffnen Sie den zuletzt erstellten Titel und löschen Sie dort die zweite Zeile – sie wird später in einem anderen Titel verwendet.

3 Neben der *Deckkraft* – die auf 70 % erhöht wurde – soll auch die *Farbe* verändert werden. Klicken Sie dazu auf das Farbfeld in der *Füllung*-Kategorie. Im Farbwähler soll dann Weiß eingestellt werden.

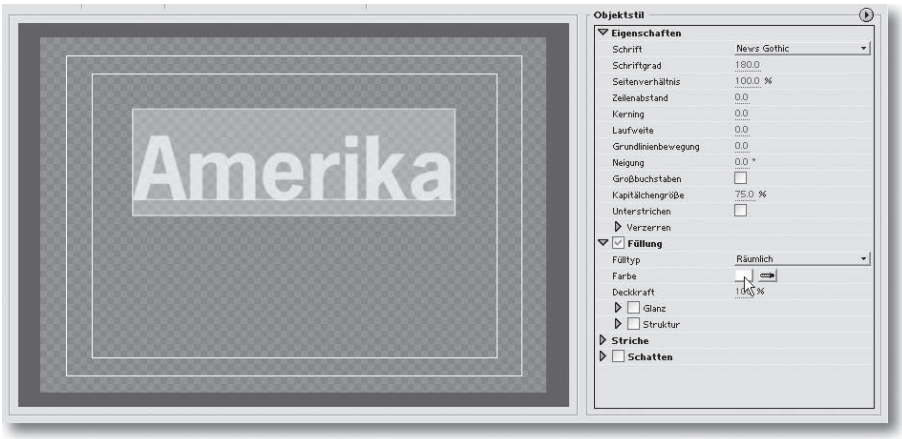


Bild 11.25: Anpassen des Schriftzugs

4 Um den Titel zu bewegen, muss die Kriechen-Option aktiviert werden. Rufen Sie dann aus dem *Titel*-Menü die Funktion *Rollen/Kriechen-Optionen* auf. Stellen Sie die abgebildeten Optionen ein.

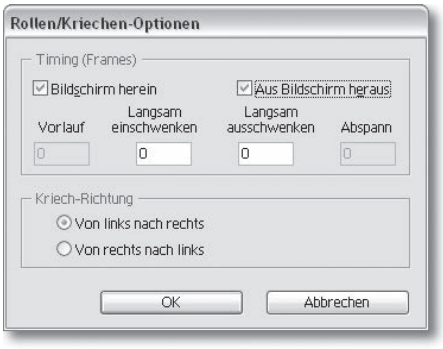


Bild 11.26: Die Kriechen-Optionen

TIPP Die vertikale Position des Schriftzugs spielt keine Rolle, wenn Sie die beiden Optionen *Bildschirm herein* und *Aus Bildschirm heraus* aktiviert haben. Der Schriftzug erscheint dann rechts im Bild und fährt nach links aus dem Bild, wenn Sie die Option *Von links nach rechts aktiviert* haben. Eigentlich müsste diese Option übrigens „Von rechts nach links" heißen, weil der Titel an der rechten Kante erscheint.

5 Speichern Sie diesen Titel nun unter einem anderen Namen und rufen Sie den vorherigen Titel erneut auf. Dieses Mal wird ein neuer Schriftzug benötigt. Geben Sie dazu den folgenden Text ein. Wir haben hier außerdem die *Deckkraft* auf 60 % eingestellt. Zusätzlich wurde die Schriftgröße auf 80 reduziert und der Schriftzug nach oben geschoben. Dazu können Sie die Pfeiltasten verwenden, wenn der Schriftzug mit dem Auswahl-Werkzeug ausgewählt wurde.



Bild 11.27: Der nächste Schriftzug

6 Auch dieser fertige Titel wird wieder unter einem neuen Namen gesichert. Hinzu kommt nun noch ein dritter Titel – rufen Sie dazu wieder den Ausgangstitel auf. Bei diesem Titel wird die Jahreszahl benötigt. Der Rest kann gelöscht werden. Als *Deckkraft* wird hier ein Wert von 85 % verwendet. Wenn Sie den ursprünglichen Zeilenabstand erhalten wollen, löschen Sie einfach nur das Wort ohne den Zeilenumbruch.

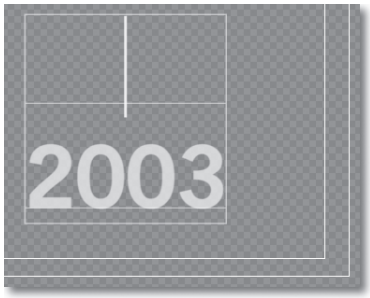


Bild 11.28: Löschen des Worts in der ersten Zeile

7 Speichern Sie diesen dritten Titel ebenfalls unter einem neuen Namen, nachdem Sie auch hier die bereits gezeigten Kriechen-Optionen eingestellt haben.

11.5.1 Die Geschwindigkeit der Bewegung ändern

Nachdem nun drei verschiedene Titel vorhanden sind, kann die Szene im Schnittfenster zusammengestellt werden. Die Titel sollen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten durch das Filmbild fahren. Der Title Designer unterstützt keine Geschwindigkeitseinstellungen – deshalb müssen Sie sich anders behelfen.

1 Erstellen Sie zwei neue Videospuren, sodass Sie insgesamt drei Überlagerungsspuren zur Verfügung haben. Positionieren Sie danach je einen Titel in einer Überlagerungsspur.

2 Sie können die Geschwindigkeit durch die Dauer des Titels festlegen. Je kürzer der Titel zu sehen ist, umso schneller läuft er durch das Bild, da er ja in jedem Fall die gesamte Strecke durch das Filmbild zurücklegen muss.

3 Die Dauer der Titel können Sie einfach durch trimmen des In- und Out-Points im Schnittfenster erledigen. Alternativ dazu können Sie natürlich auch die *Dauer*-Funktion verwenden.

Probieren Sie aus, in welcher Zusammenstellung der Kriechtitel am interessantesten wirkt. Wir haben uns für die nachfolgend abgebildete Zusammenstellung entschieden.

Die mittlere Zeile nimmt dabei als einzige die gesamte Zeitspanne in Anspruch. Dieser Text läuft also am langsamsten durch das Filmbild.

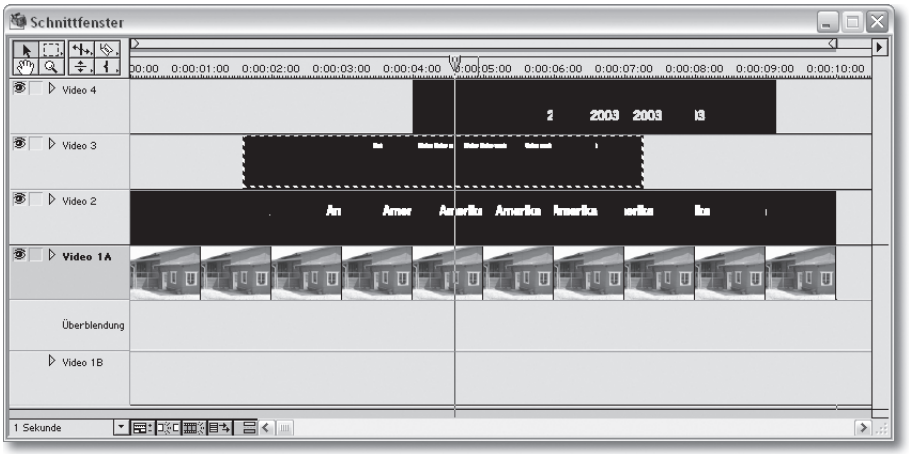


Bild 11.29: Unterschiedlich lange Kriechtitel

TIPP Durch die unterschiedlichen Längen wird der gewünschte „Überholeffekt“ erreicht. Die erste Textzeile überholt dabei die zweite Textzeile.

11.6 Effektvolle Titel gestalten

Mit den Optionen des Title Designers haben Sie unendlich viele Möglichkeiten, um effektvolle Schriftzüge zu erstellen. Einige besonders interessante Varianten wollen wir Ihnen nun vorstellen.

11.6.1 Trennungen vom Untergrund

Oft leidet die Lesbarkeit des Titels, da er sich nicht genügend vom Untergrund abhebt. In vielen Fällen können Sie die Titel durch kräftige Schrifttypen und kurze Worte gut lesbar gestalten.

Bei ungeeigneten Untergründen kann dies aber dennoch schwierig werden. So sehen Sie nachfolgend ein solches Beispiel. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie rechts in den Attributen.

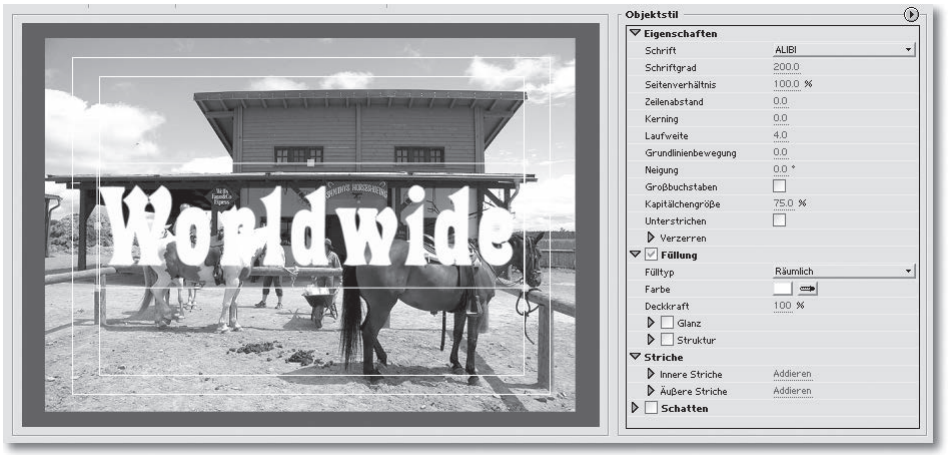


Bild 11.30: Die Schrift ist nicht optimal zu lesen

Wenn Sie sich eine Vorschau der Schrifttype ansehen wollen, können Sie den *Font Browser* verwenden, den Sie über die Funktion *Titel/Schrift/Durchsuchen* öffnen können.

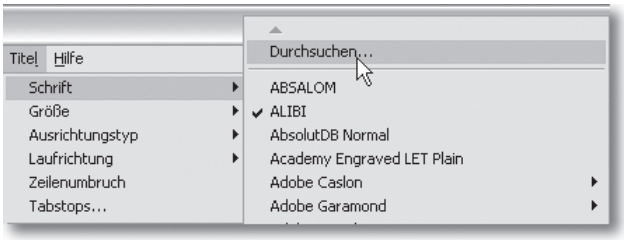


Bild 11.31: Aufruf des Font Browsers

Im nachfolgend abgebildeten Fenster sehen Sie die Vorschau der installierten Schriften – die von uns zuvor verwendete Schrift ist dort markiert.

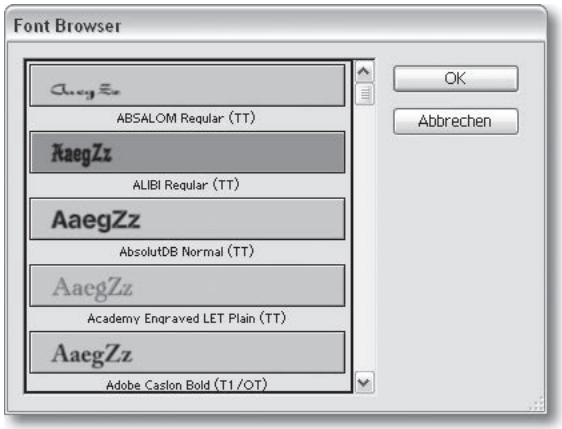


Bild 11.32: Verwendung des Font Browsers

TIPP Empfehlenswert ist die Verwendung des Font Browsers allerdings nicht: Der Aufbau der Vorschaubilder dauert eine Weile, sodass das Scrollen bis zur geeigneten Schrift eine „kleine Ewigkeit" dauern kann.

Bei unserer Beispielschrift kann die Lesbarkeit bereits deutlich verbessert werden, wenn Sie eine Kontur zum Schriftzug hinzufügen. Öffnen Sie dazu die *Striche*-Kategorie in den Optionen. Damit die Stärke der Buchstaben erhalten bleibt, sollte die Option *Äußerer Strich* aktiviert werden.

Damit diese Option nicht zum „Zusammenlaufen" der Buchstaben führt, hatten wir zuvor die Laufweite der Schrift auf den Wert 4.0 eingestellt.

Klappen Sie die Optionen zu dieser Funktion auf, um dort eine Größe von 20 einzugeben. So sieht der Schriftzug gleich deutlich besser aus, wie die nachfolgend gezeigte Abbildung belegt. Die Farbe der Schrift ist übrigens Weiß – die der Kontur Schwarz.

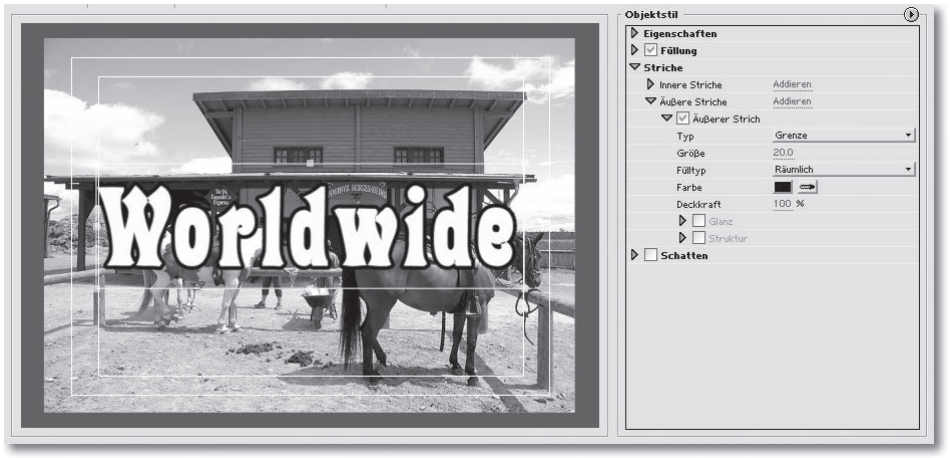


Bild 11.33: Die Schrift wurde mit einer Kontur versehen

11.6.2 Mit Schatten arbeiten

Je nach verwendetem Untergrund kann auch das Herausheben der Schrift durch einen Schatten zu einer besseren Lesbarkeit führen. Eventuell kann eine zusätzliche Kombination mit einer Kontur optimal wirken.

Die Schatten wirken besonders gut, wenn Sie einen hellen Hintergrund verwenden. Das liegt daran, dass die Schatten das Bild meist abdunkeln.

Beim Schatten sind zwei Typen zu unterscheiden: Der harte Schlagschatten der die Schrift vom Hintergrund trennt und der weich auslaufende Schatten, der die Schrift mehr vom Untergrund abhebt und sie plastischer erscheinen lässt.

1. Um die *Schatten*-Option zu aktivieren, muss das Kontrollkästchen vor dem Eintrag einen Haken zeigen.
2. Neben der Farbe können Sie beim Schatten noch den Einfallswinkel des „virtuellen Lichts“ einstellen. Der *Abstand*-Wert legt fest, wie weit der Schatten vom Schriftzug weggerückt wird.
3. Mit dem *Größe*-Wert bestimmen Sie, wie stark die Form des Schattens gegenüber dem Schriftzug vergrößert werden soll. Der *Verteilen*-Wert legt fest, wie weich der Schatten ausläuft. Dieser Wert bestimmt im Wesentlichen die Wirkung der folgenden Abbildung.
4. Einen harten Schlagschatten erreichen Sie mit den nachfolgend gezeigten *Schatten*-Einstellungen.

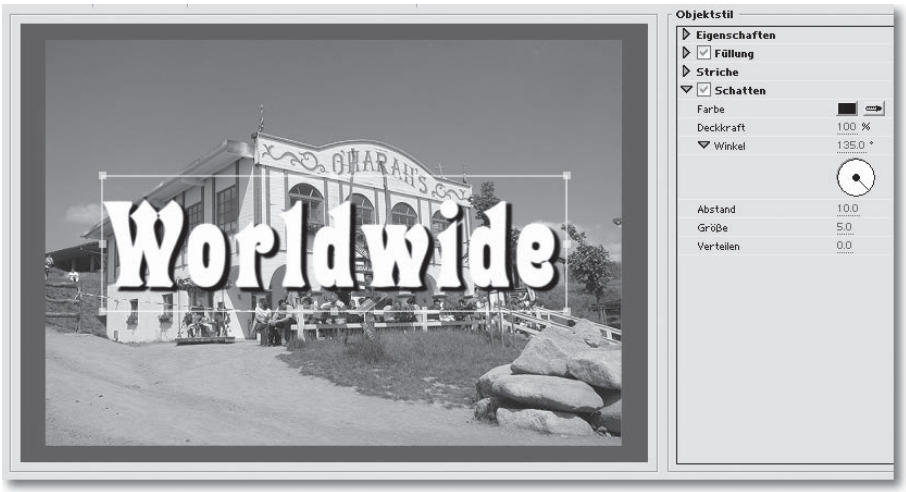


Bild 11.34: Ein harter Schlagschatten

TIPP Mit einem Lichteinfallwinkel von 135° erreichen Sie eine natürliche Wirkung. Dabei kommt das virtuelle Licht von oben links. Dieser Winkel wirkt so natürlich, weil Licht im Normalfall von oben kommt ... Gelegentlich begegnet man Schatten die „komisch“ aussehen. Dies könnte daran liegen, dass sie nach oben links zeigen.

5 Um aus dem harten Schlagschatten einen weich auslaufenden Schatten zu erstellen, müssen die Werte nur unwesentlich verändert werden. Am deutlichsten wurden beim nächsten Beispiel die Werte für die *Deckkraft* und das *Verteilen* verändert. Die *Größe* und der *Abstand* wurden dagegen nur leicht angepasst.

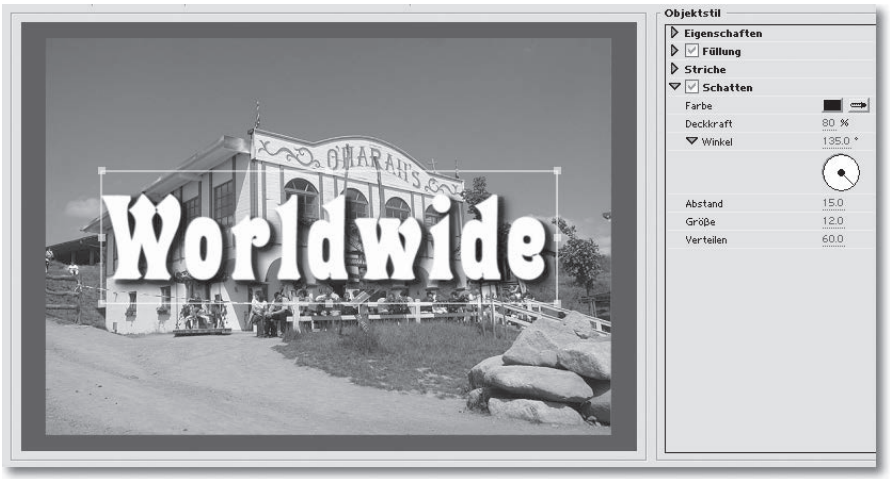


Bild 11.35: Ein weich auslaufender Schatten

6 Um das Abheben vom Untergrund weiter zu verstärken, können Sie nun zusätzlich noch eine Kontur hinzufügen – dabei haben wir eine Stärke von 10 eingestellt. Dies führt zum folgenden Ergebnis.

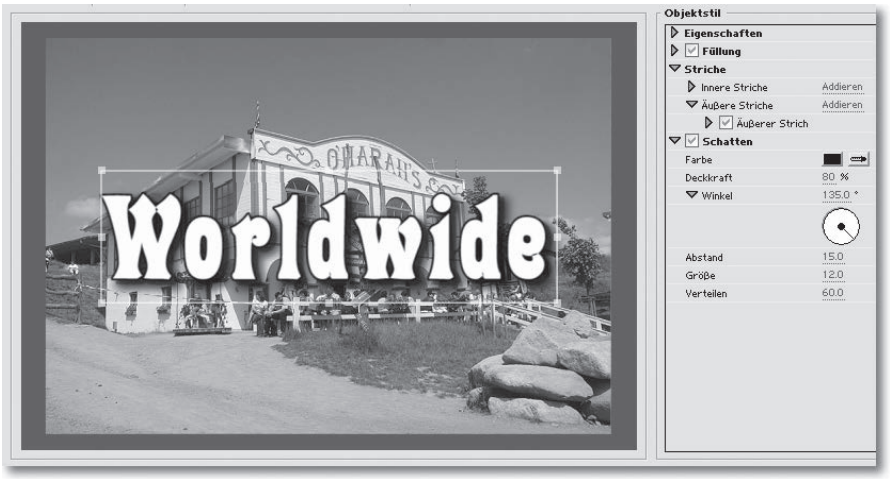


Bild 11.36: Weiche Schatten und eine Kontur bieten eine gute Lesbarkeit

TIPP Weitere Variationsmöglichkeiten bestehen nun darin, die *Abstand*- und *Größe*-Werte zu verändern. Dadurch heben Sie die Schrift mehr oder weniger stark „aus dem Untergrund heraus".

11.6.3 Plastische 3D-Titel erstellen

Der Title Designer bietet auch Optionen an, um Schriften durch „Pseudo-3D-Effekte“ plastisch erscheinen zu lassen. Als Ausgangssituation haben wir dazu die folgenden Schrifteinstellungen verwendet.

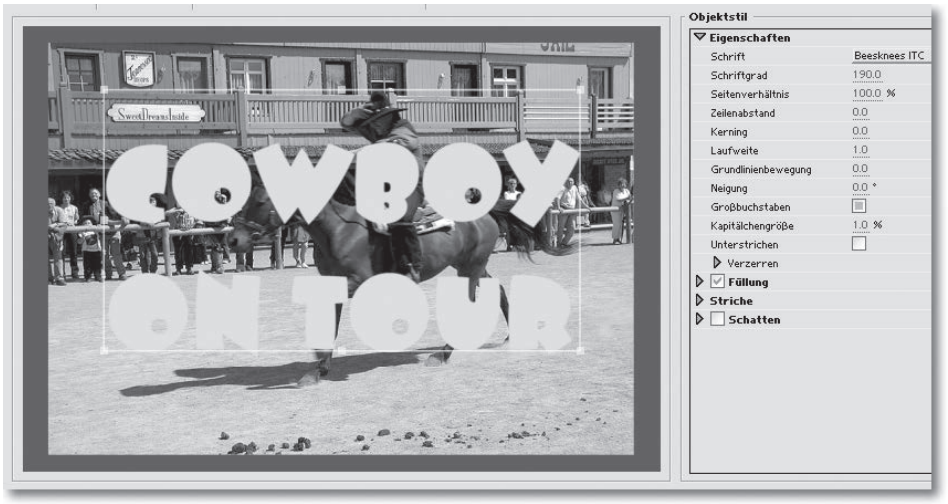


Bild 11.37: Die Ausgangssituation

Öffnen Sie die *Füllung*-Kategorie. Klicken Sie auf die *Fülltyp*-Schaltfläche. Damit öffnen Sie ein Menü, in dem Sie verschiedene Optionen für Farbverläufe finden. Markieren Sie die *Abschrägen*-Option.

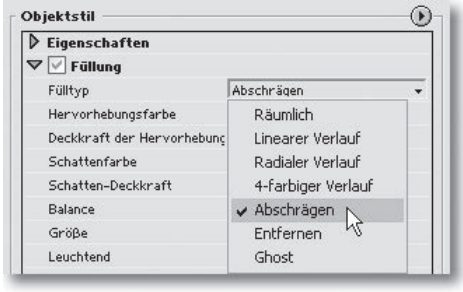


Bild 11.38: Einstellen der Abschrägung

Die Hervorhebungsfarbe bestimmt dabei die Farbe der Fläche und die hellen Töne des Abschrägungseffekts. Wir haben hier ein helles Grau eingestellt. Die Schattenfarbe bestimmt die dunklen Partien der Abschrägung. Hier sollten Sie für eine natürliche Darstellung Schwarz einstellen. Für beide Farben können Sie außerdem den Wert für die Deckkraft anpassen.

Mit dem *Balance-W*ert wird die Helligkeit der Abschrägung angepasst. Je niedriger Sie den Wert einstellen, umso dunkler fällt das Ergebnis aus. Der *Größe*-Wert bestimmt, wie weit das Objekt erhaben erscheint.

Werden die weiteren Optionen nicht genutzt, erscheint das Ergebnis zwar leicht plastisch, kann aber noch nicht so recht überzeugen, wie Sie am folgenden Bild erkennen können.

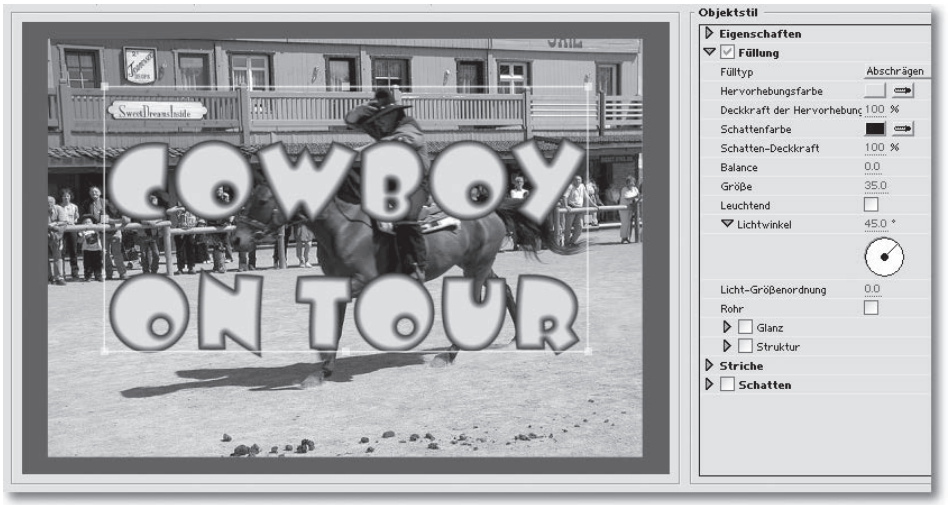


Bild 11.39: Die Einstellungen für die Plastizität

Deutlich interessanter wirkt das Ergebnis, wenn Sie zusätzlich die *Leuchtend*-Option aktivieren. Beim folgenden Beispiel haben wir dabei einen Lichtwinkel von 45° eingestellt, der wahlweise über das Eingabefeld oder das Einstellrad angepasst werden kann. Wenn Sie die *Licht-Größenordnung* auf den Maximalwert 100 erhöhen entsteht ein scharfkantiges Ergebnis.

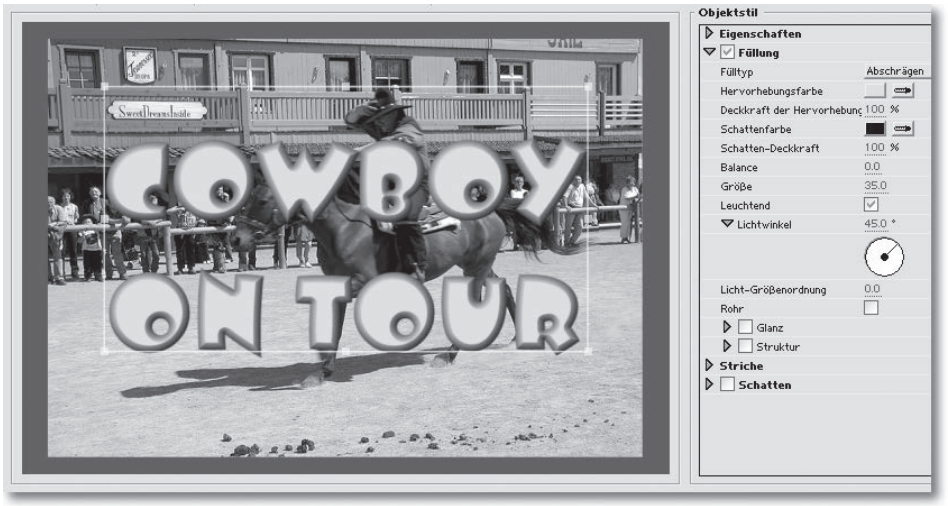


Bild 11.40: Aktivieren der Leuchtend-Option

Das spannendste Ergebnis erreichen Sie, wenn Sie zusätzlich noch die *Rohr*-Option aktivieren.

Dabei werden die Buchstaben nicht „abgeschrägt“ sondern abgerundet, was die beste plastische Wirkung ergibt. Sie sehen die Wirkung im folgenden Bild.

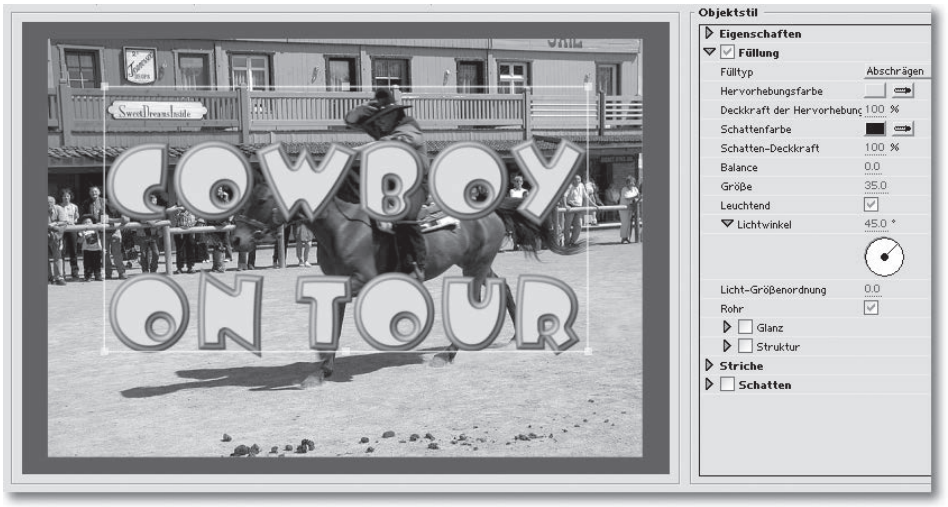


Bild 11.41: Zusätzliches Aktivieren der Rohr-Option

Nun können Sie das Ergebnis komplettieren, indem Sie noch einen weichen Schatten mit den folgenden Einstellungen hinzufügen:

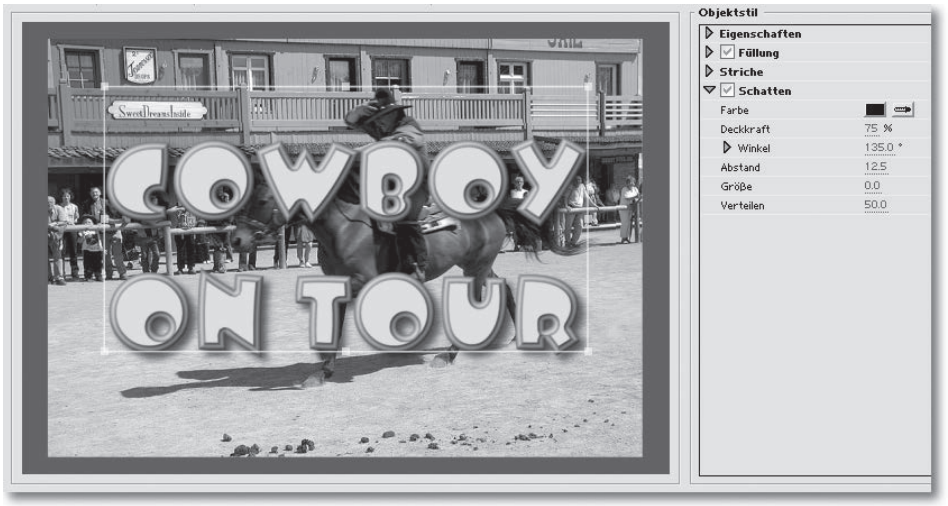


Bild 11.42: Das Ergebnis aller Effektanwendungen

TIPP Es lohnt sich durchaus, mit dem Ergebnis weitere Experimente durchzuführen – wie etwa die Verwendung einer Kontur. So kann das Hinzufügen eines äußeren Strichs den plastischen Effekt noch weiter verstärken. Außerdem können natürlich auch noch Farbkombinationen ausprobiert werden.

11.7 Titel mit Formen kombinieren

Alle Effekte, die wir Ihnen bisher vorgestellt haben, können Sie auch für geometrische Formen verwenden. Der Title Designer bietet für alle wichtigen geometrischen Formen Werkzeuge an. Egal, ob Sie Rechtecke, Kreise oder Striche konstruieren wollen – es werden jeweils die geeigneten Werkzeuge angeboten. Sie erreichen die Werkzeuge über den unteren Block in der Werkzeugleiste.

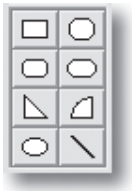


Bild 11.43: Die verfügbaren Formen-Werkzeuge

Filmabspänne mit Formen kombinieren

Wir wollen Ihnen jetzt einige der Formmöglichkeiten an Beispielen vorstellen. Im ersten Beispiel soll ein Balken erstellt werden, um darauf einen kriechenden Filmabspann zu erstellen.

1 Rufen Sie aus der Werkzeugleiste das Rechteck-Werkzeug auf. Sie sehen im Bild ein Kreuzsymbol. Klicken Sie auf die Position, an der das Rechteck beginnen soll und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Sie sehen die von uns gewählte Position in der folgenden Abbildung.



Bild 11.44: Das Rechteck-Werkzeug im Einsatz

2 Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste das Rechteck in der gewünschten Größe auf. In unserem Beispiel soll es von der linken bis zur rechten Kante des Titelbilds reichen.



Bild 11.45: Aufziehen des Rechtecks

3 Die Ausmaße des fertig gestellten Rechtecks können Sie jederzeit nachträglich verändern. Rufen Sie dazu das Auswahl-Werkzeug auf und klicken Sie das Rechteck an. Sie sehen dann acht Markierungspunkte, die zum Skalieren, Dehnen, Neigen oder Rotieren des Rechtecks verwendet werden.

Der Mauszeiger zeigt die jeweilige Verformungsmöglichkeit an. So sehen Sie in der folgenden Abbildung die Dehnen-Option. So können Sie die Höhe des Rechtecks anpassen.

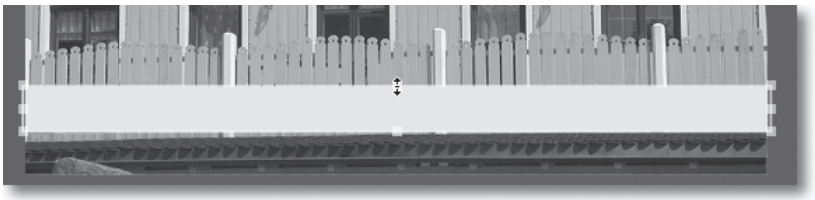


Bild 11.46: Transformieren des Rechtecks

4 Die Attribute der fertigen Form werden auf dieselbe Art angepasst, wie Sie es von den Texten bereits kennen. Anstatt der Schriftattribute werden über die *Grafiktyp*-Schaltfläche die verfügbaren Formen angeboten. So können Sie das Rechteck beispielsweise nachträglich in ein Rechteck mit abgerundeten Ecken umwandeln.

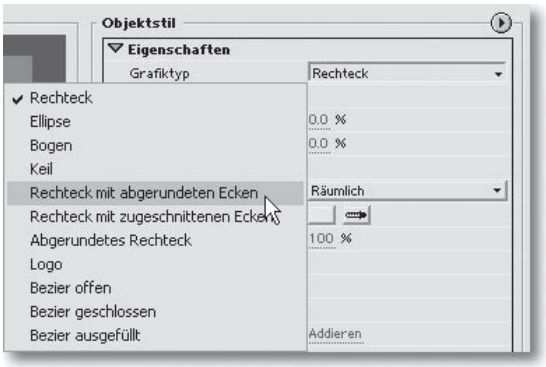


Bild 11.47: Ändern der Formeigenschaften

5 Die anderen verfügbaren Optionen richten sich nach der ausgewählten Form – das Rechteck kann lediglich verzerrt werden. Wir benötigen nun die Optionen der *Füllung*-Kategorie. Stellen Sie hier die Deckkraft auf 65 % ein, damit der Untergrund etwas durch das Rechteck durchscheint.

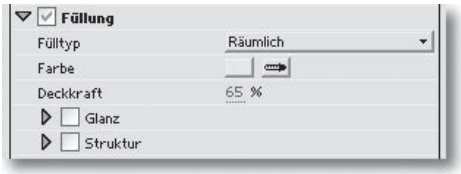


Bild 11.48: Ändern der Deckkraft

Anbringen des Kriechtextes

Die Arbeitsschritte für den Kriechtext kennen Sie ja schon, sie sollen daher hier nur im „Schnelldurchgang“ erläutert werden.

1 Tippen Sie den Abspanntext ein und weisen Sie gegebenenfalls eine der Vorlagen zu – wir haben die zweite Vorlage verwendet und dabei einen Schriftgrad von 40 eingestellt. Der Einfachheit halber haben wir für die Zwischenräume jeweils fünf Leerzeichen eingegeben.



Bild 11.49: Eintippen des Kriechtextes

TIPP Da der Abspann sicherlich länger ist als das Filmbild, kann das Eintippen etwas schwierig werden, weil der eingetippte Text nicht mehr zu sehen ist. Schieben Sie dann mit dem Auswahl-Werkzeug das Textobjekt nach links und geben Sie den weiteren Text ein. Eventuell muss der Textblock dabei mehrmals verschoben werden.

2 Stellen Sie als Schriftfarbe Weiß ein und weisen Sie außerdem einen äußeren Strich als Kontur zu. Die anderen Attribute zeigt das folgende Bild.

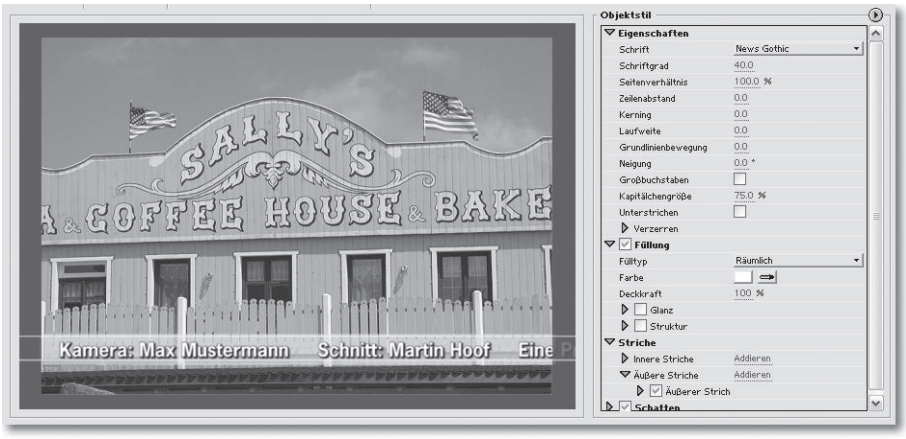


Bild 11.50: Formatieren des Textblocks

3 Als Nächstes sollen die beiden Objekte zueinander ausgerichtet werden. Markieren Sie dazu die beiden Objekte nacheinander mit dem Auswahl-Werkzeug. Halten Sie dabei nach dem Anklicken des Rechtecks die ⇧-Taste gedrückt.

Wenn Sie danach das Textobjekt anklicken, werden beide Objekte gemeinsam ausgewählt. Sie erkennen die Auswahl an den beiden Markierungslinien, die danach zu sehen sind.



Bild 11.51: Markieren mehrerer Objekte

4 Verwenden Sie nun zum Ausrichten der beiden Objekte die Funktion *Vertikal zentriert* aus dem Menü *Objekte ausrichten*. Sie finden diese Funktion im Kontextmenü. Damit werden die beiden Objekte in der Höhe mittig zueinander angeordnet. Hier gibt es übrigens auch Optionen zum horizontalen Ausrichten, die wir bei unserem Beispiel aber nicht benötigen.

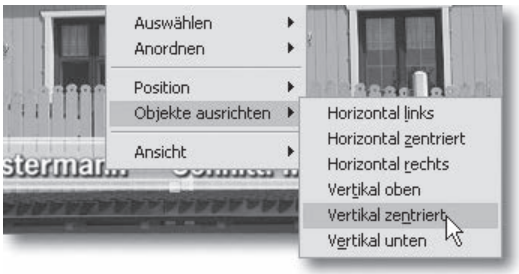


Bild 11.52: Ausrichten der Objekte

5 Bei Textobjekten wird als Bezugspunkt zum Ausrichten der Markierungsrahmen verwendet. Daher sitzt der Text in der Höhe nach dem Ausrichten nicht genau in der Mitte. Dies können Sie gegebenenfalls noch korrigieren, indem Sie das Textobjekt mit den Pfeiltasten nach oben verschieben.

Klicken Sie zur Abwahl der beiden Objekte einfach auf eine Stelle im Fenster, an der kein Objekt vorhanden ist. Danach können Sie das Textobjekt erneut auswählen und verschieben.



Bild 11.53: Erneute Auswahl des Textobjekts

6 Dabei wollen wir es zunächst belassen. Mehr Elemente sollen für unseren Abspann nicht verwendet werden. Bevor dem Titel die Kriechen-Optionen zugewiesen werden können, ist nun allerdings ein Zwischenschritt nötig.

Erstellen des Kriechtitels

Das Listenfeld, in dem die Art des Titels eingestellt wird, sagt schon aus, dass nun ein Zwischenschritt nötig ist: Hier können Sie nämlich nur einstellen, ob ein Titel stehen oder sich bewegen soll – das Trennen nach Objekten ist dabei nicht vorgesehen. Deshalb muss jetzt der Titel in zwei verschiedene Dokumente zerteilt werden, von denen dann das eine bewegt werden soll und das andere nicht.

TIPP Der vorgenommene Aufbau hat einen Sinn: So können nämlich die Positionen der Objekte zueinander genau eingestellt werden. Dies wäre beim getrennten Erstellen zweier Titel natürlich nicht möglich.

1 Markieren Sie das Rechteck mit dem Auswahl-Werkzeug und löschen Sie es mit der Entf-Taste. Speichern Sie das Dokument anschließend mit der Funktion *Datei/Speichern unter*.



Bild 11.54: Löschen des Rechtecks

2 Verwenden Sie nun die Tastenkombination Strg+Z, um den zuletzt vorgenommenen Arbeitsschritt zu widerrufen. Damit wird das Rechteck wiederhergestellt. Löschen Sie nun stattdessen den Schriftzug und speichern Sie das Dokument unter einem anderen Namen.

Premiere „merkt“ sich übrigens die letzten vorgenommenen Arbeitsschritte und zeigt diese im *Protokoll*-Palettenfenster an. Wie viele Arbeitsschritte festgehalten werden sollen, legen Sie in den Voreinstellungen im Dialogfeld *Automatisch speichern und widerrufen* fest.

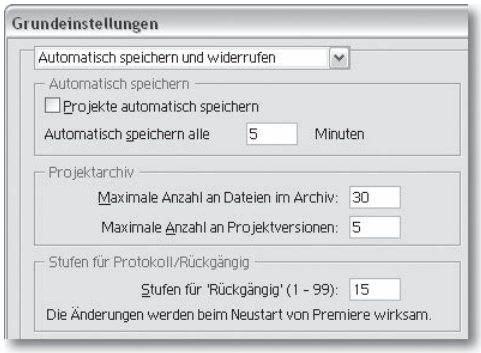


Bild 11.55: Ändern der Voreinstellungen

TIPP Je höher der Wert für die Rückgängig-Stufen ist, umso mehr Speicher wird verbraucht. Daher sollten Sie testen, ob die vorgegebenen 15 Stufen für Ihre tägliche Arbeit ausreichend sind.

3 Nun können Sie den Titel mit dem Schriftzug erneut öffnen und dort die *Kriechen*-Option im Listenfeld einstellen. Rufen Sie dann aus dem *Titel*-Menü die *Rollen/Kriechen-Optionen* auf und stellen Sie dort die abgebildeten Optionen ein.

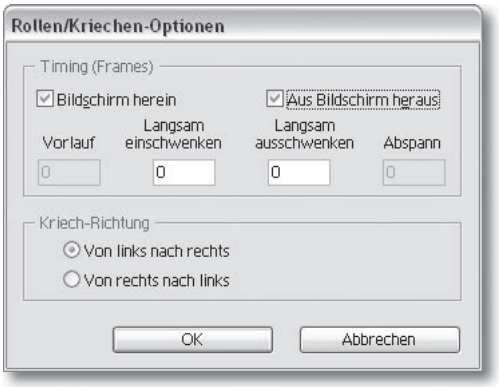


Bild 11.56: Einstellen der Kriechen-Optionen

4 Speichern Sie den Titel und schließen Sie den Title Designer. Sie können nun die beiden Titel auf zwei Überlagerungsspuren platzieren, sodass sich folgende Anordnung im Schnittfenster ergibt.

Nach diesem Muster können Sie beliebig viele Titel „übereinander stapeln" und so beispielsweise auch Titel in unterschiedliche Richtungen kriechen lassen.

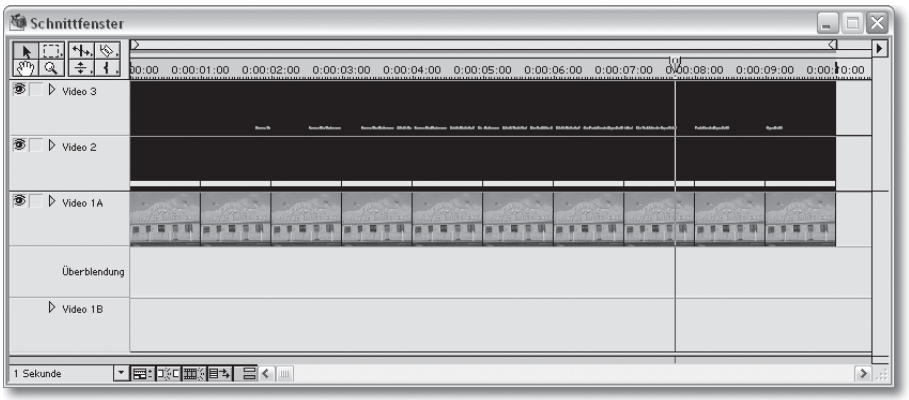


Bild 11.57: Anordnen der beiden Titel

TIPP Achten Sie auf die Reihenfolge. Der Balken-Titel muss unter dem Text positioniert sein, damit er diesen nicht überdeckt.

11.7.1 Mit Verläufen arbeiten

Neben einfarbigen Flächen oder plastischen Effekten haben Sie auch die Möglichkeit, Objekte mit verschiedenen Verlaufsoptionen zu versehen. Dies wollen wir Ihnen nun am vorangegangenen Beispiel demonstrieren.

1 Für die Aufgabe soll das bestehende Rechteck verwendet werden – allerdings soll es in der Höhe deutlich gedehnt werden. Ziehen Sie den oberen mittleren Markierungspunkt bis an die abgebildete Position.



Bild 11.58: Das gedehnte Rechteck

TIPP Seien Sie nicht irritiert, dass der Balken nun den Textblock überdeckt. Dies liegt an der eingeschalteten Videoanzeige. Wenn der Balken später gespeichert wird, liegt er wieder unter dem Textblock.

2 Klicken Sie in der *Füllung*-Rubik auf die *Fülltyp*-Schaltfläche um das nachfolgend gezeigte Menü zu öffnen.

Neben dem *Linearen Verlauf*, den wir nun einsetzen wollen, finden Sie hier auch den *radialen Verlauf*, der einen runden Verlauf erzeugt. Beim 4-farbigen Verlauf können Sie sogar Farben an den vier Ecken des Objekts zuweisen und so komplexe Farbverläufe erstellen.

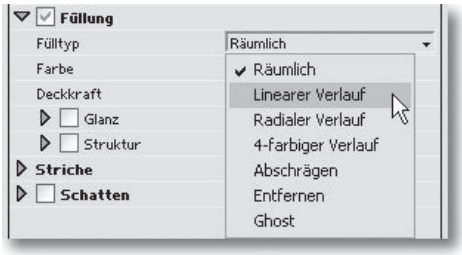


Bild 11.59: Aufruf der Verlaufsoption

3 Nach dem Aufruf der Verlaufsoption sehen Sie neue Bedienelemente in der *Füllung*-Kategorie. Neben einem Vorschaubalken finden Sie jetzt dort Farbfelder. Das folgende Bild zeigt, dass standardmäßig erst einmal die zuvor verwendete Farbe für die Anfangs- und Endfarbe eingesetzt wird.

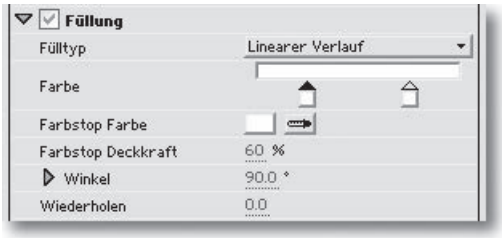


Bild 11.60: Die Bedienelemente für den Verlauf

4 Um den Verlauf anzupassen, muss eine Farbmarke doppelt angeklickt werden. Im Farbwähler können Sie dann den neuen Farbton einstellen. Stellen Sie zunächst die rechte Farbmarke auf Schwarz.

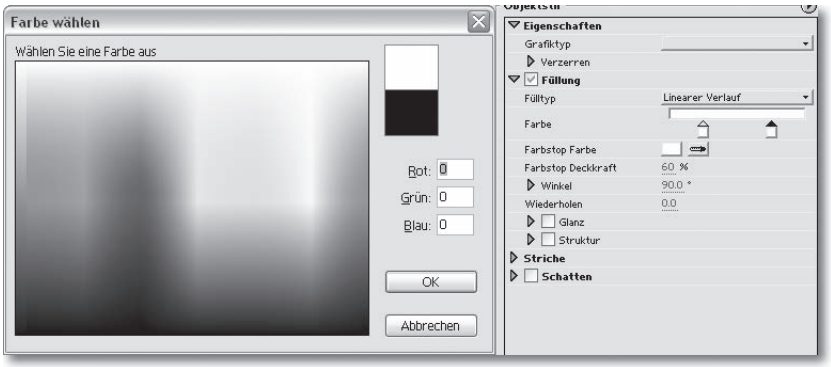


Bild 11.61: Anpassen einer Verlaufsmarke

5 Nach dem Bestätigen wird der Verlauf im Vorschaubalken sichtbar. Für jede Marke können Sie zusätzlich die Transparenz festlegen. Stellen Sie hier eine Deckkraft von 80 % ein. Das Ergebnis sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung – die Abdunklung des Filmbilds wird gut erkennbar.

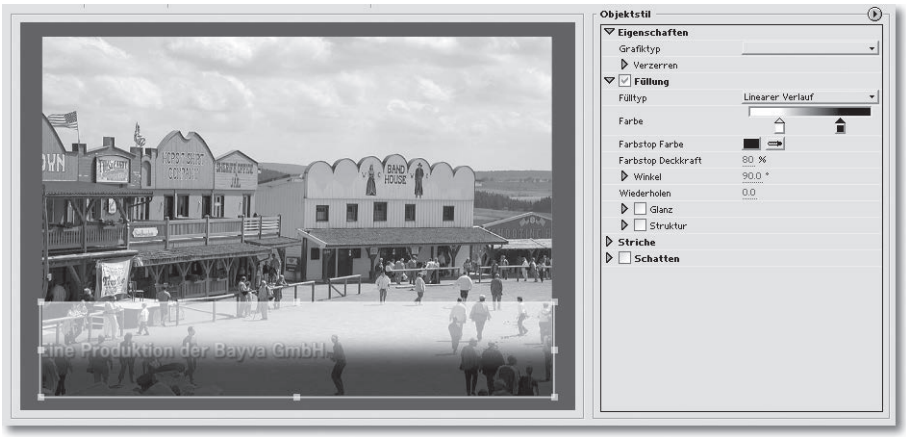


Bild 11.62: Die erste Änderung des Verlaufs

TIPP Mit dem Pipettensymbol können sie übrigens eine Farbe aus dem Vorschaubild aufnehmen. Wenn Sie den Mauszeiger auf das Vorschau-Filmbild halten, wird bereits das zu erwartende Ergebnis angezeigt. So fällt die Auswahl leicht.

6 Wechseln Sie zur ersten Farbmarke und stellen Sie dort eine Deckkraft von 0 ein, damit der Verlauf im „Nichts“ verschwindet.

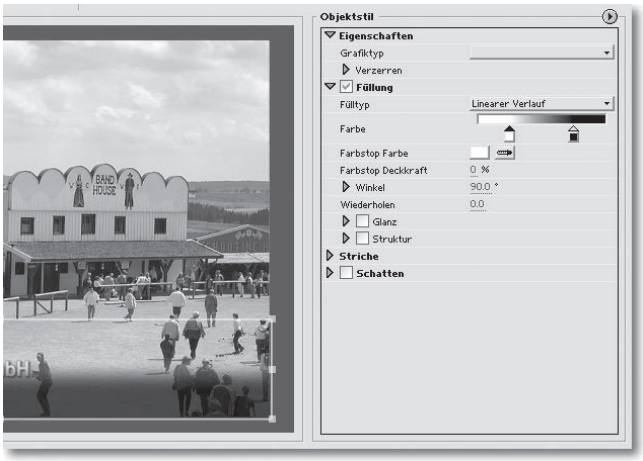


Bild 11.63: Ändern der ersten Farbmarke

TIPP Der *Winkel*-Wert dient zur Angabe der Verlaufsrichtung. Bei den eingestellten 90° geht der Verlauf von oben nach unten und bei 180° von rechts nach links.

7 Nun müssen Sie abschließend noch festlegen, über welchen Bereich sich der Verlauf erstrecken soll. Klicken Sie dazu eine der Verlaufsmarken an und verschieben Sie sie mit gedrückter linker Maustaste. Die linke Farbmarke verschieben wir ganz nach links, damit der Verlauf an der oberen Kante des Rechtecks beginnt.

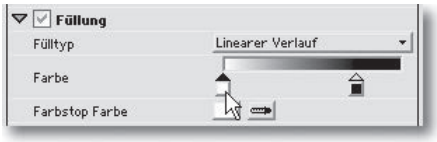


Bild 11.64: Verschieben der Farbmarke

8 Die rechte Farbmarke wird etwas nach links geschoben, damit der schwarze Farbbereich vergrößert wird. So ist der Titel gut lesbar.



Bild 11.65: Anpassen der rechten Farbmarke

9 Nach dem Positionieren im Schnittfenster erhalten Sie so das folgende Ergebnis – auch ganz interessant, oder?



Bild 11.66: Das Ergebnis im Monitorfenster

Zum Abschluss

Die Funktionen des Title Designers sind sehr vielfältig. In diesem Kapitel konnten wir nur einen „kleinen Abriss" der Möglichkeiten geben. So könnte man auch noch beschreiben, wie Sie mit der Funktion *Titel/Logo* Bilder einfügen können. Durch die Photoshop-Möglichkeiten können Sie hier eine Vielzahl an Motiven erstellen und im Title Designer verwenden.

Die Formen-Optionen des Title Designers sind so vielfältig, dass Sie hier auch komplexe Grafiken erstellen können – beispielsweise mit den Optionen des Pfad-Werkzeugs. Aber das sprengt den Rahmen eines Kapitels ...

Experimentieren Sie ruhig etwas – es lohnt sich. Vielleicht sind Sie aber auch mit Photoshop so weit vertraut, dass Sie auf den Title Designer verzichten und lieber die Funktionen des Bildbearbeitungsprogramms nutzen wollen. Das klappt nämlich auch reibungslos. Importieren Sie einfach das mit einem Alpha-Kanal versehene Ergebnis als Titel in das Schnittfenster.

Der Title Designer lädt zu vielen schönen Stunden weiterer Experimente ein ...

12 Das Ergebnis exportieren

Der Film ist fertig geschnitten, alle Effekte sowie Überblendungen sind angebracht und auch die Titel sind fertig. Was nun noch fehlt ist der Export. Denn in den seltensten Fällen werden Sie die Filme auf der Festplatte belassen – dazu sind die Filmdateien viel zu groß.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, um das bearbeitete Material zu sichern. Einige Verfahren sind mit kleineren Qualitätseinbußen verbunden, bei anderen Möglichkeiten ist der Unterschied deutlicher. Dies gilt beispielsweise für die Verwendung auf einer Webseite.

Die Möglichkeiten wollen wir Ihnen in diesem Kapitel der Reihe nach vorstellen. Dabei lernen Sie die unterschiedlichen Qualitätsstufen kennen.

12.1 Filme für den Export vorbereiten

Bevor Sie den Film exportieren können, müssen zunächst die Veränderungen eingerechnet – gerendert – werden. Dies kann je nach Länge des Films eine ganze Weile dauern – unter Umständen sogar viele Stunden. Alle Übergänge, Videofilter oder Geschwindigkeitsänderungen müssen neu berechnet werden.

Die Bereiche, für die ein Rendern erforderlich ist, werden im Schnittfenster mit einem roten Balken gekennzeichnet. Wurde bereits eine Vorschau berechnet, wird der entsprechende Teil grün markiert.

In der nachfolgenden Abbildung ist der Mauszeiger bei einer noch zu rendernden Partie des Films zu sehen.



Bild 12.1: Teile des Films müssen gerendert werden

Sie können die Vorschau mit der Funktion *Schnittfenster/Arbeitsbereich rendern* berechnen – dabei muss natürlich der Arbeitsbereich auf den Gesamtfilm eingestellt sein.

Das Berechnen wird mit einem Fortschrittsbalken im folgenden Dialogfeld angezeigt. Hier sehen Sie auch die noch zu erwartende restliche Berechnungszeit.



Bild 12.2: Rendern der Vorschau

Ablage von temporären Vorschaudateien

Sind Vorschaudateien vorhanden, werden diese beim Export verwendet – ein Neuberechnen ist nicht notwendig. Premiere erstellt übrigens automatisch für jedes Projekt, das Sie bearbeiten automatisch einen Ordner in dem Verzeichnis, in dem auch die Projektdateien gesichert wurden.

In diesem Ordner *Adobe Premiere Vorschaudateien* finden Sie weitere Ordner mit der Erweiterung *.tmp – für jedes bearbeitete Projekt einen. In diesen Ordnern sind die Vorschaudateien abgelegt.

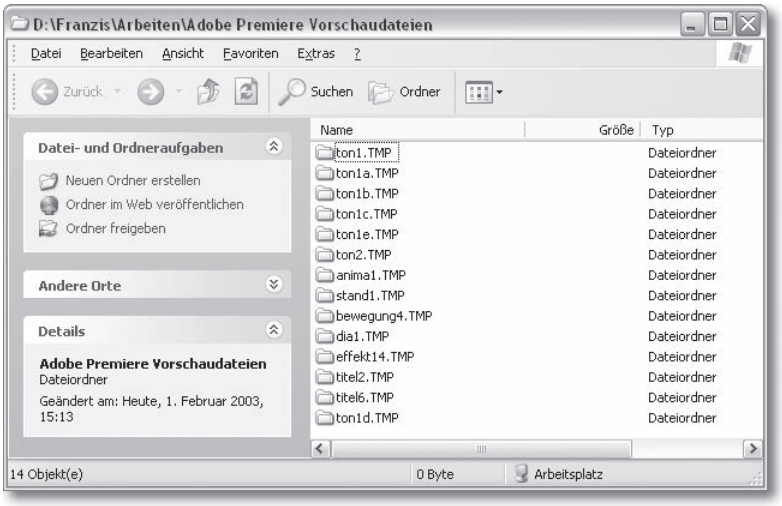


Bild 12.3: Die Ordner der Vorschaudateien

TIPP Da die Vorschaudateien meistens sehr viel Festplattenspeicher belegen, sollten Sie von Zeit zu Zeit die nicht mehr benötigten Dateien oder Verzeichnisse aus diesem Ordner löschen. So können Sie unter Umständen eine ganze Menge Festplattenspeicher freigeben.

12.2 Die Ergebnisse auf Band ausgeben

Egal, was Sie letztlich mit Ihrem Film vorhaben – Sie sollten ihn zusätzlich auf jeden Fall wieder auf einem DV-Band speichern. Dies ist nämlich die einzige Möglichkeit der verlustfreien Sicherung.

TIPP Das digitale Video zeichnet sich ja insbesondere dadurch aus, dass es gegenüber dem analogen Video quasi kein „Original" mehr gibt. Die bearbeitete Version unterscheidet sich in der Qualität gegenüber dem Original nicht. Es entsteht sozusagen ein zweites Original. Diese bestmögliche Qualität sollten Sie daher in jedem Fall erhalten. So können Sie bearbeitete Videos vom DV-Band auch jederzeit wieder einlesen und dann erneut bearbeiten.

Die Exportfunktionen finden Sie im Menü *Datei/Schnittfenster exportieren*. Hier finden Sie zwei Optionen zur Ausgabe auf Video: *Auf Video ausgeben* und außerdem *Auf Band ausgeben*.

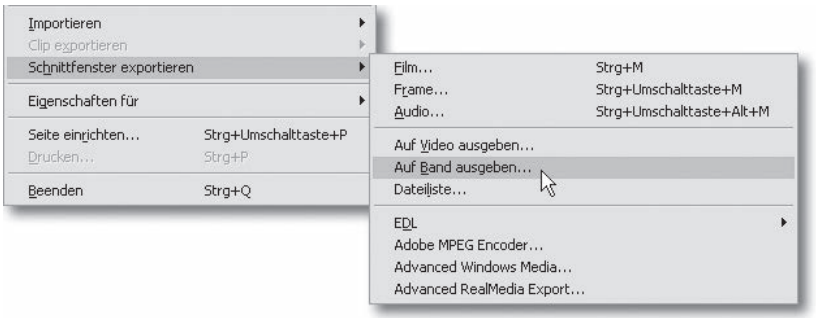


Bild 12.4: Die Ausgabeoptionen

Ausgabe mit der Option Auf Video ausgeben

Der Unterschied zwischen diesen beiden Optionen besteht darin, dass für die Option *Auf Band ausgeben* eine DV-Gerätesteuerung vorhanden sein muss. Diese Option können Sie beim Einsatz eines Firewire-Anschlusses verwenden.

Wollen Sie das Ergebnis beispielsweise auf einem Videorekorder sichern, der diese Steurung nicht unterstützt, müssen Sie die Option *Auf Video ausgeben* verwenden.

TIPP Bei dieser Option kann das Zielgerät nicht von Premiere gesteuert werden. Sie müssen also die Aufnahme manuell am Zielgerät einstellen. Diese Möglichkeit können Sie auch verwenden, falls Sie Probleme mit der DV-Gerätesteuerung haben.

12.2.1 Die Projekteinstellungen prüfen

Bevor Sie die Aufnahme starten, sollten Sie die Einstellungen des Projekts überprüfen.

1 Sicherheitshalber können Sie die Funktion *Projekt/Einstellungsübersicht* aufrufen und prüfen, ob hier rote Vermerke auf unterschiedliche Einstellungen hinweisen, die zu Problemen führen könnten.

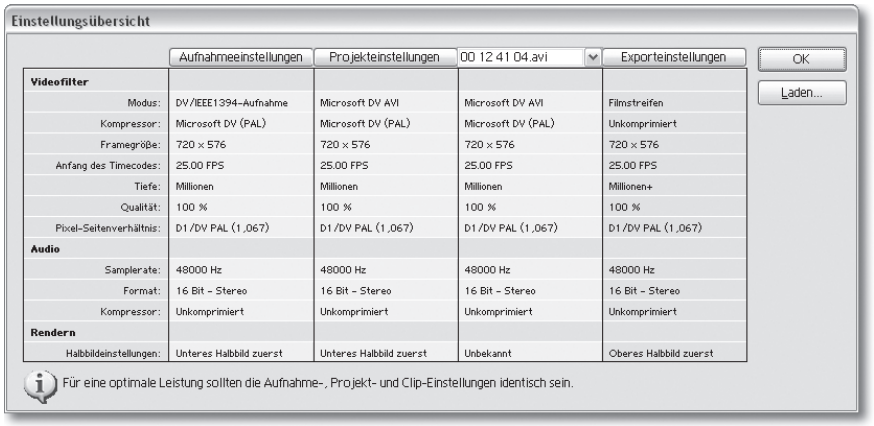


Bild 12.5: Die Einstellungsübersicht

2 Rufen Sie dann die Funktion *Projekt/Projekteinstellungen/Allgemein* auf. Hier werden zunächst die aktuellen Einstellungen angezeigt.

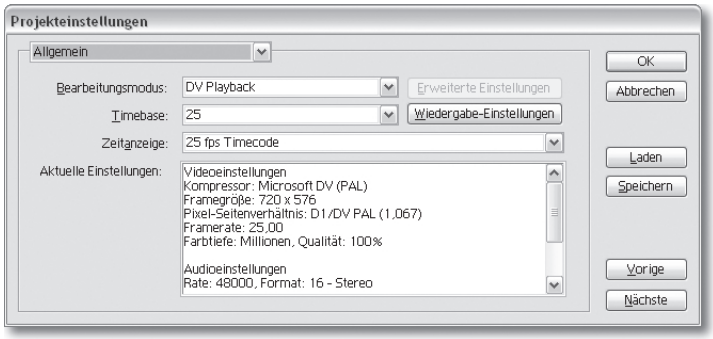


Bild 12.6: Die Projekteinstellungen anpassen

3 Rufen Sie nun über die Schaltfläche *Wiedergabe-Einstellungen* das folgende Dialogfeld auf. Auch wenn es zunächst nicht so erscheinen mag: Die Optionen in diesem Dialogfeld sind wichtig.

Es ist empfehlenswert alle Optionen zu aktivieren. Die „Wiedergabeoptionen" beziehen sich nämlich auch auf die Kontrolle bei der Aufnahme. Mit der Option *Wiedergabe auf DV-Camcorder/VCR* wird beim Testen das Bild im Rekordermonitor angezeigt.

TIPP Falls Sie mit einem externen Videomonitor arbeiten, können Sie die Option *Wiedergabe auf Desktop* deaktivieren und so mehr Platz im Premiere-Arbeitsbereich erhalten. Die Scrubbing-Option bezieht sich auf das schnelle Hin- und Herfahren mit dem Mauszeiger in der Zeitachse.

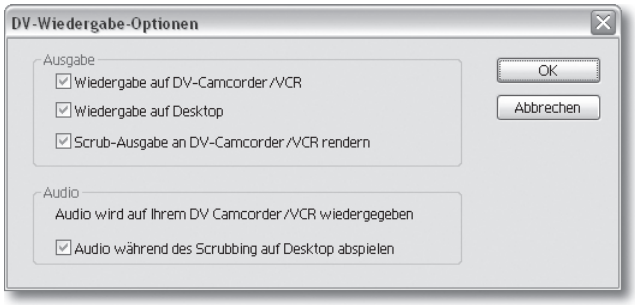


Bild 12.7: Einstellungen für die Wiedergabe

4 Sie können nach dem Bestätigen in der *Aufnehmen*-Kategorie noch prüfen, ob das DV-Gerät korrekt angesteuert werden kann. Ist dies nicht der Fall, wird hier eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

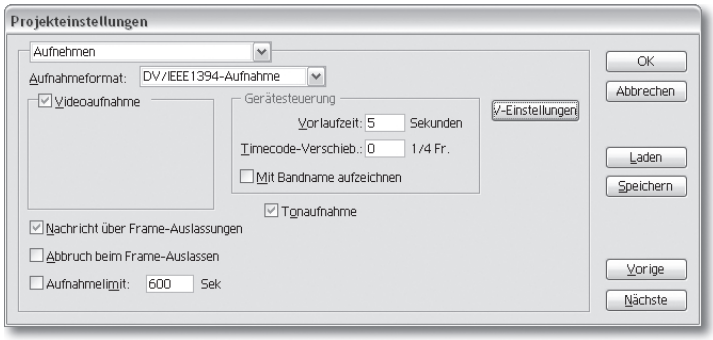


Bild 12.8: Die Aufnehmen-Optionen

5 Nun, da alle Vorbereitungen getroffen sind, können Sie sich an die Aufnahme machen. Wenn Sie die Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/Auf Video ausgeben* verwenden, werden die folgenden Optionen in dem Dialogfeld angeboten.

So können Sie angeben, ob ein Farbbalken oder ein Schwarzfilm eingefügt werden sollen. Außerdem wird hier unter anderem ein *Wiederholendes Abspielen* angeboten – diese Option können Sie verwenden, um eine Endlosschleife aufzunehmen.

Diese Funktion wird zum Beispiel bei Werbefilmen benötigt, die Sie vielleicht von den Fernsehpräsentationen aus dem Kaufhaus kennen.

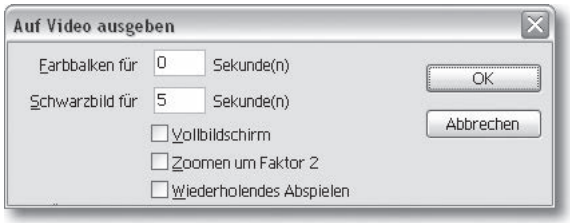


Bild 12.9: Die verfügbaren Optionen

6 Wenn Sie die Funktion *Auf Band ausgeben* verwenden, werden etwas andere Optionen angeboten. Hier sollten Sie zunächst die Option *Rekorder steuern* aktivieren, damit der Camcorder von Premiere automatisch gestartet und gestoppt wird.

Außerdem können Sie eine bestimmte Timecode-Postion angeben, an der die Aufnahme beginnen soll. Zusätzlich können Sie noch eine Startverzögerung eingeben. Dies kann sinnvoll sein, wenn der Camcorder erst „eingepegelt" werden muss.

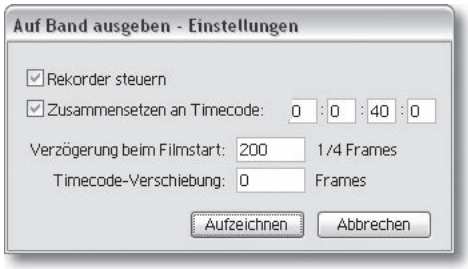


Bild 12.10: Automatische Steuerung des Rekorders

TIPP Wenn die Option *Zusammensetzen an Timecode* deaktiviert ist, wird die Aufnahme an der aktuellen Bandposition gestartet. Vergewissern Sie sich daher vor dem Starten der Aufnahme, ob die korrekte Bildposition eingestellt ist.

7 Starten Sie die Aufnahme über die *Aufzeichnen*-Schaltfläche. Falls es zu Problemen kommen sollte, könnte der Grund auch in einer nicht defragmentierten Festplatte liegen.

Außerdem sollten Sie möglichst keine anderen Programme parallel geöffnet haben, da der Vorgang recht speicherintensiv ist. Der Aufnahmevorgang kann jederzeit mit der Esc-Taste unterbrochen werden. Dabei wird auch automatisch der Aufnahme-Modus des Camcorders abgeschaltet.

8 Gelegentlich kann es schon vorkommen, dass die Aufnahme nicht gleich klappt. Starten Sie dann die Aufnahme erneut. Manchmal hilft auch ein erneutes Rendern. Falls Sie bei einem Projekt die Schwierigkeiten so nicht beseitigen können, rendern Sie den Film als AVI-Datei und überspielen Sie diese dann auf das Band. Einige Videokartenhersteller liefern Zusatztools mit, um die Filmaufzeichnung aus Premiere heraus zu optimieren. Prüfen Sie, ob ein solches Zusatztool installiert werden muss.

12.3 Filme auf der Festplatte speichern

Nachdem das „Original" gespeichert wurde, kann der Film für den eigentlich vorgesehenen Verwendungszweck ausgegeben werden – vielleicht wollen Sie eine DVD oder Video-CD erstellen, oder den Film auf Ihrer Webseite präsentieren.

Dafür haben Sie vielseitige Optionen – Premiere unterstützt alle nur denkbaren Aufgabenstellungen. Diese wollen wir Ihnen nun der Reihe nach vorstellen.

Sie können entweder Einzelteile des Projekts oder das gesamte Projekt exportieren. Um einen einzelnen Clip zu exportieren, markieren Sie diesen beispielsweise im Schnittfenster und verwenden Sie die Funktion *Datei/Clip exportieren/Film*.

Die Funktionen dieses Menüs gleichen fast denen beim Schnittfenster-Export. Sie sehen die dort verfügbaren Optionen im folgenden Bild.



Bild 12.11: Exportieren von Clips

12.3.1 Filme in der bestmöglichen Qualität speichern

Da Sie wohl in den meisten Fällen das Ergebnis Ihrer Schnittfenster-Arbeit exportieren werden, wollen wir Ihnen die Funktionen anhand des Untermenüs *Datei/Schnittfenster exportieren* erläutern.

Mit der Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/Film* öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Im Fußbereich werden die aktuellen Einstellungen angezeigt. Sie sehen dies im folgenden Bild.

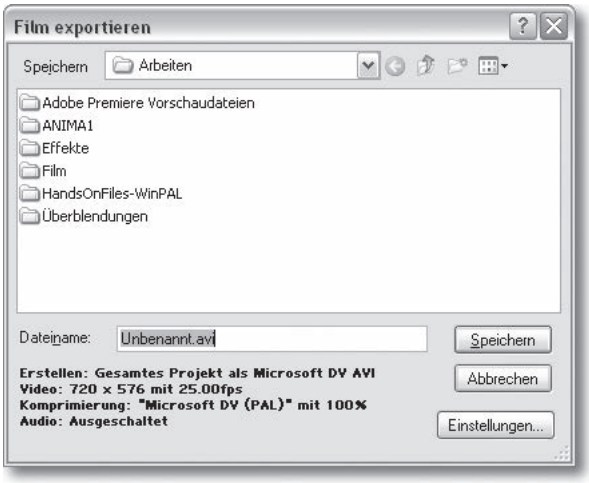


Bild 12.12: Die aktuellen Exporteinstellungen

Um die aktuellen Einstellungen zu verändern, aktivieren Sie die *Einstellungen*-Schaltfläche. Damit öffnen Sie das Exporteinstellungen-Dialogfeld.

Die Optionen haben wir Ihnen bereits im Kapitel 3 beim Einrichten der Projekte vorgestellt. Um das Ergebnis in der bestmöglichen Qualität zu speichern, stellen Sie als Dateiformat *Microsoft DV AVI* ein. Damit speichern Sie das Ergebnis im selben Format, in dem es bei der Aufnahme vom Camcorder aufgezeichnet wurde.

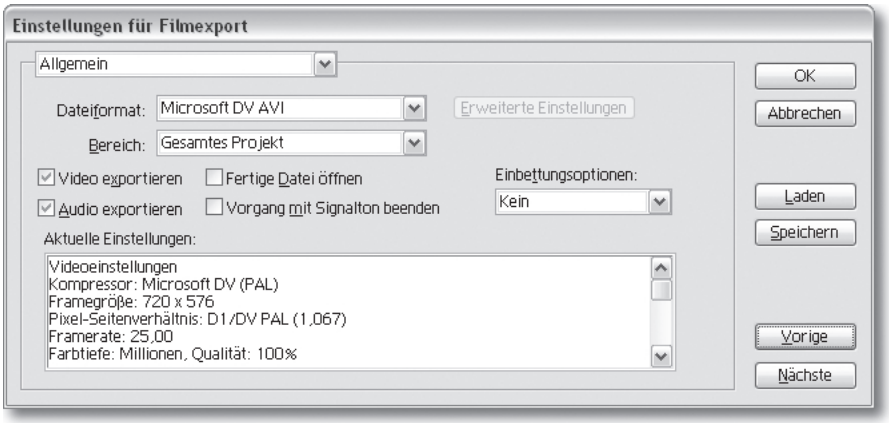


Bild 12.13: Die Exporteinstellungen

Da beim Export alle Frames des Films berechnet werden müssen – nicht nur die, die mit Effekten versehen oder auf andere Art verändert wurden – dauert das Berechnen entsprechend länger. Während des Renderns des Films sehen Sie wieder den bekannten Fortschrittsbalken.

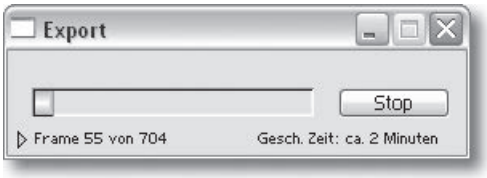


Bild 12.14: Fortschritt des Renderns

TIPP Da große Filmprojekte sehr lange Berechnungszeiten benötigen, können Sie die Ausgabe auf die Nachtzeiten verlegen. Je nach Größe des Projekts können viele Stunden vergehen, ehe das Ergebnis fertig berechnet ist. Natürlich spielt es dabei auch eine Rolle, wie leistungsfähig der von Ihnen verwendete Rechner ist.

Das Ergebnis kontrollieren

Bei dieser Variante erhalten Sie zwar Ergebnisse in der bestmöglichen Qualität – die Dateien sind aber sehr groß. So hat die AVI-Datei unseres 28 Sekunden langen Beispielfilms eine Größe von 101 MByte.

Das Ergebnis können Sie sich mit einem Video-Player ansehen – wie etwa dem Media Player, der zum Windows-Betriebssystem gehört.



Bild 12.15: Das Endergebnis im Media Player kontrollieren

12.3.2 „Fast" optimale Ergebnisse erstellen

Beim nächsten Schritt können Sie deutlich kleinere Dateien erstellen – dafür bleibt aber die optimale Bildqualität nicht erhalten. Die Filmbildgröße soll bei dieser Variante allerdings – noch – erhalten bleiben.

Stellen Sie bei dieser Variante als Dateityp *Microsoft AVI* ein. Damit werden in den Exporteinstellungen einige weitere Optionen verfügbar. So können Sie beispielsweise in der *Videofilter*-Rubrik nun einen Kompressor – einen so genannten Codec – auswählen, der die Dateigröße mehr oder weniger deutlich reduzieren kann.

„Hip" ist momentan der DivX-Kompressor, der sehr kleine AVI-Dateien erzeugen kann. Wenn Sie dieses Tool installiert haben, finden Sie den Eintrag in der *Kompressor*-Liste wieder:

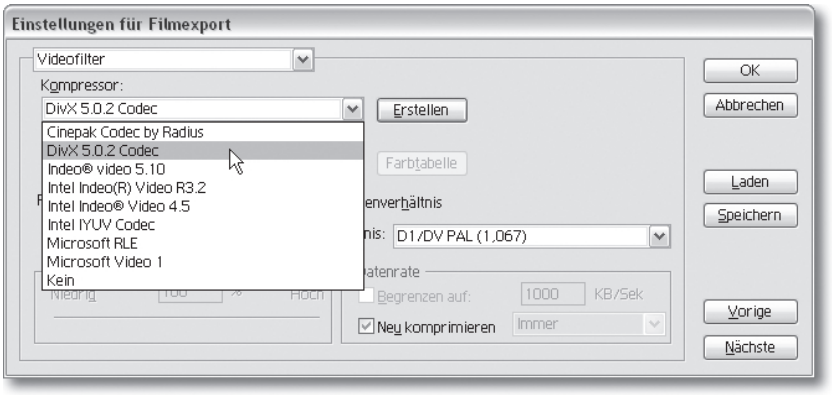


Bild 12.16: Die verfügbaren Codecs

TIPP Falls Sie den DivX-Codec noch nicht installiert haben: Sie können ihn über die Webadresse http://www.divx.com aus dem Internet herunterladen. Hier finden Sie auch eine kostenlose Variante.

Wählen Sie den Codec in der *Kompressor*-Liste aus. Über die *Erstellen*-Schaltfläche können Sie dann die verfügbaren Optionen anpassen. Die umfangreichen Optionen von DivX zu erläutern ist in diesem Kapitel nicht möglich – darüber gibt es ganze Bücher ... Sie öffnen hier folgendes Dialogfeld:

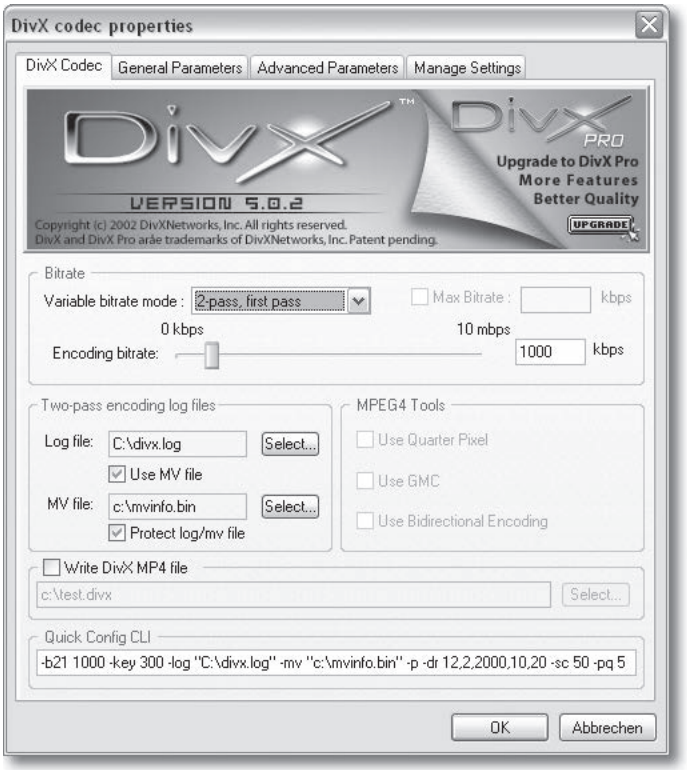


Bild 12.17: Die Optionen des DivX-Codecs

Die gezeigte Option 2-pass ist eine interessante Variante. Dabei sind zwei Durchgänge nötig, um den Film zu analysieren und die Komprimierung optimal auf den Film abzustimmen.

Nach der Option *First pass* ist ein erneuter Aufruf notwendig, bei dem die Option *Second pass* eingestellt werden muss.

TIPP Die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten des DivX-Codecs können Sie in der DivX-Dokumentation nachlesen. Sie haben hier die verschiedensten Möglichkeiten, um einen optimalen Kompromiss zwischen Dateigröße und Bildqualität zu suchen. Das Experimentieren lohnt sich hier auf jeden Fall!

Mit den abgebildeten Optionen ist zwar ein qualitativer Unterschied bei der Ansicht am Computerbildschirm sichtbar – aber die Dateigröße beträgt nur noch 9,9 MByte! Sie sehen bei diesem Beispiel, dass es sich lohnt abzuwägen, wie entscheidend eine perfekte Bildqualität ist. Da man die erreichte Bildqualität getrost als „sehr gut“ bezeichnen kann, werden Sie meistens mit diesem Verfahren zufrieden sein.



Bild 12.18: Das Ergebnis der DivX-Komprimierung

12.3.3 Kleinere Dateigrößen durch kleinere Filmbilder

Die nächste Variante, um die Dateigröße zu reduzieren, ist die Verkleinerung des Filmbilds. So können Sie in den Exporteinstellungen in der *Videofilter*-Kategorie die Maße des Filmbilds verändern.

Diese Option ist aber nur dann verfügbar, wenn nicht die Option *Microsoft DV AVI* aktiviert wurde. Verwenden Sie beispielsweise die halbe Bildgröße. Damit schrumpft die Datei auf 8,5 MByte.

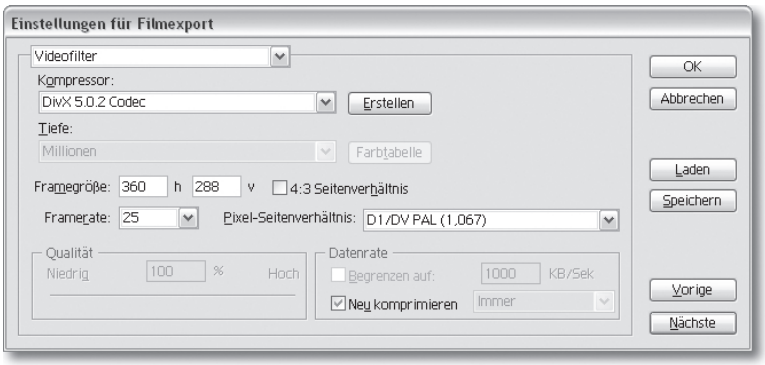


Bild 12.19: Ändern der Filmbildgröße

Neben den Filmformaten unterstützt Premiere übrigens auch GIF-Animationen. Sie werden Ihre Filmprojekte aber vermutlich wohl selten in diesem – für kleine Grafiken gedachten – Dateiformat speichern.

Je nach ausgewähltem Dateiformat gibt es neben dem *Dateiformat*-Listenfeld eine Schaltfläche, über die Sie erweiterte Einstellungen vornehmen können. Beim GIF-Format sind beispielsweise die folgenden Optionen verfügbar:



Bild 12.20: Die verfügbaren GIF-Animationsoptionen

12.3.4 Einzelbilder exportieren

Die nächste Möglichkeit, die Sie im Menü *Schnittfenster exportieren* finden, dient der Ausgabe einzelner Filmbilder. Stellen Sie vor dem Aufruf die aktuelle Schnittposition auf das zu exportierende Frame ein.

Auch hier werden im Fußbereich des Dialogfelds zunächst die aktuellen Einstellungen angezeigt.

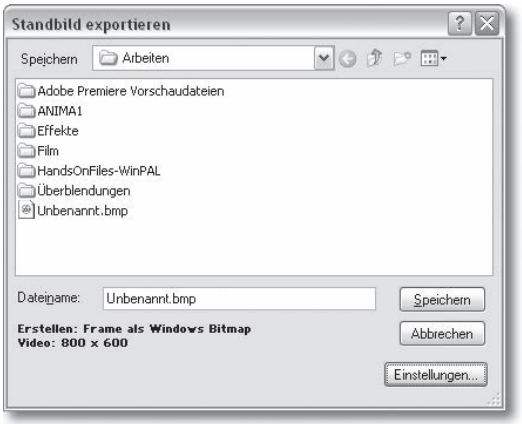


Bild 12.21: Die aktuellen Bildeinstellungen

Über die *Einstellungen*-Schaltfläche öffnen Sie das folgende Dialogfeld, in dem Sie die Vorgaben verändern können. Premiere stellt im *Dateityp*-Listenfeld vier gängige Dateiformate zur Auswahl: TIFF, TGA, GIF und BMP.

Zusätzliche Optionen werden hier nicht angeboten. Die vollständigen Einstellungen werden im unteren Bereich aufgelistet.

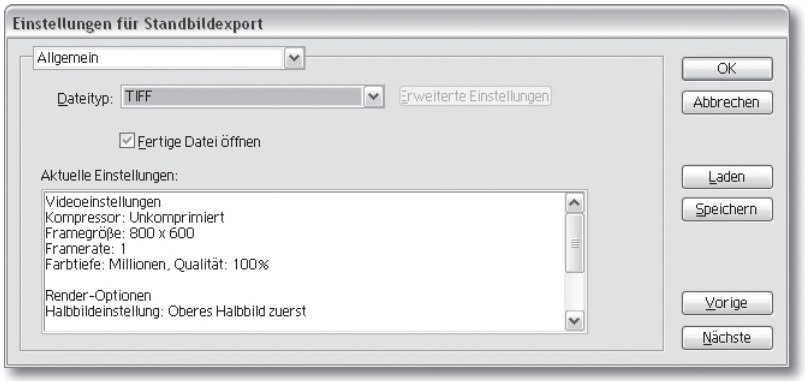


Bild 12.22: Die Standbildoptionen

War die Option *Fertige Datei öffnen* in den Optionen aktiviert, wird das fertige Bild in einem Clipfenster angezeigt.



Bild 12.23: Das gespeicherte Ergebnis

12.3.5 Den Ton getrennt speichern

Mit der Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/Audio* können Sie den Ton ohne Bild speichern. Die Einstellungsoptionen entsprechen denen, die Sie bereits kennen gelernt haben.

Die Speicherung des Tons kann als WAV-Datei oder im Quicktime-Dateiformat erfolgen. Alternativ dazu steht das AVI-Filmdateiformat zur Auswahl. Wollen Sie dieses Dateiformat verwenden, können Sie auch die Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/Film* verwenden und in den Optionen *Video exportieren* deaktivieren.

Dateilisten exportieren

Zu Dokumentationszwecken können Sie die Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/ Dateiliste* verwenden. Dabei wird eine Textdatei erstellt, in der alle Elemente des Projektfensters tabellarisch aufgeführt werden. Wird eine Ablage vor dem Aufruf der Funktion markiert, werden deren Inhalte in der Textdatei aufgeführt.

EDL-Funktionen verwenden

Im Untermenü EDL finden Sie verschiedene Optionen, um so genannte EDLs (**E**dit **D**ecision **L**ist) zu erstellen. Hierbei handelt es sich ebenfalls um reine Textdateien, die verwendet werden können, wenn der Endschnitt von professionellen Schnittstationen durchgeführt werden soll. Anhand der Listen werden alle Arbeitsschritte für die professionellen Schnittsysteme nachvollziehbar aufgeführt.

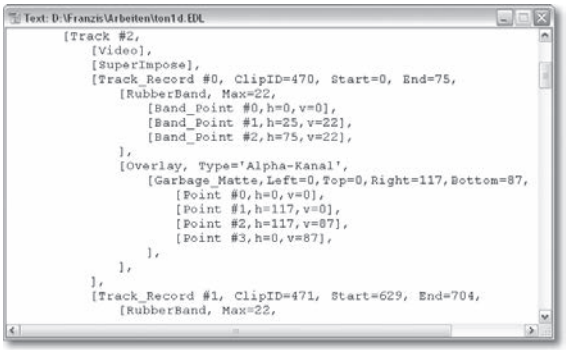


Bild 12.24: Auszüge aus einer EDL-Liste

12.4 Die Ausgabe auf CD oder DVD

Für die folgenden drei Optionen im Menü *Schnittfenster exportieren* werden Plugins verwendet, die ihre Funktionen in gesonderten Arbeitsfenstern bereitstellen.

Die erste Funktion *Adobe MPEG Encoder* wird benötigt, wenn Sie das Filmergebnis auf eine DVD oder CD bannen wollen. Dazu wird eine besonders vorbereitete Filmdatei benötigt, die im MPEG-Dateiformat vorliegen muss. Die notwendigen Berechnungen werden von dem Encoder vorgenommen.

CDs können auf unterschiedliche Weise bespielt werden. Die so genannte Video-CD kann dabei einen Film von ungefähr 80 Minuten in bestmöglicher Qualität aufnehmen. Die Qualität entspricht dabei in etwa einem VHS-Video. Bei der Super-Video-CD (SVCD) passen nur noch ungefähr 40 Minuten auf den Rohling. Die Qualität gleicht dem SVHS-Video.

Auf eine DVD passen ungefähr 120 Minuten Film in bestmöglicher Qualität. Die Qualitätsmerkmale kennen Sie von den DVDs, die heute im Handel vertrieben werden. Sie liegen deutlich über der SVHS-Qualität.

Die Qualitätsunterschiede der Videoformate

Haben Sie sich vielleicht gefragt, wie der Qualitätsunterschied der verschiedenen Videoformate zustande kommt? Dies lässt sich leicht feststellen, wenn man Einzelbilder der verschiedenen Formate miteinander vergleicht. Dabei fallen sofort die sehr unterschiedlichen Größen der Filme auf.

Video-CD-Typ	*Bildauflösung*	*ungefähre Spieldauer*	*Aufzeichnungsformat*
Video-CD	352 x 288 Pixel	80 Minuten	MPEG1
Super-Video-CD	480 x 576 Pixel	40 Minuten	MPEG2
DVD	720 x 576 Pixel	120 Minuten	MPEG2

Dabei ergeben sich folgende Vergleichsbilder. Beim Super-Video-CD-Format wird zwar in der Höhe schon die Pixelanzahl des DVD-Formats erreicht – in der Breite aber nicht. Das Super-Video-CD-Bild wird „in die Breite gezogen", um die korrekte Proportion zu erhalten.



Bild 12.25: Die verschiedenen Formate von links. Video-CD, Super-Video-CD und DVD

TIPP Damit möglichst viel Film auf einem Rohling untergebracht werden kann, wird die AVI-Filmdatei in das MPEG-Filmformat umgewandelt. Das MPEG-Format komprimiert die Daten sehr stark, sodass sich deutlich kleinere Dateigrößen ergeben. MPEG1 ist das ältere Dateiformat – MPEG2 ist der aktuelle Standard, der auch bei den DVD-Produktionen verwendet wird.

Sie können das Encodieren auch mit anderen Tools erledigen. Das Programm TMPG ist unter der Webadresse http://www.tmpgenc.net/e_main.html erhältlich. Sie finden die gezippte Programmdatei im Download-Bereich.

TIPP Die kostenfreie Variante des Programms ist auf eine 30-tägige Benutzung limitiert. Das liegt an dem lizenzpflichtigen MPEG-2-Verfahren. Da aber praktisch alle 30 Tage eine neue Programmversion angeboten wird, kann diese Beschränkung umgangen werden.

12.4.1 Der Adobe MPEG Encoder

Mit dem Aufruf des Adobe MPEG Encoders öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Hier sind die Optionen für alle CD- und DVD-Formate zusammengefasst.

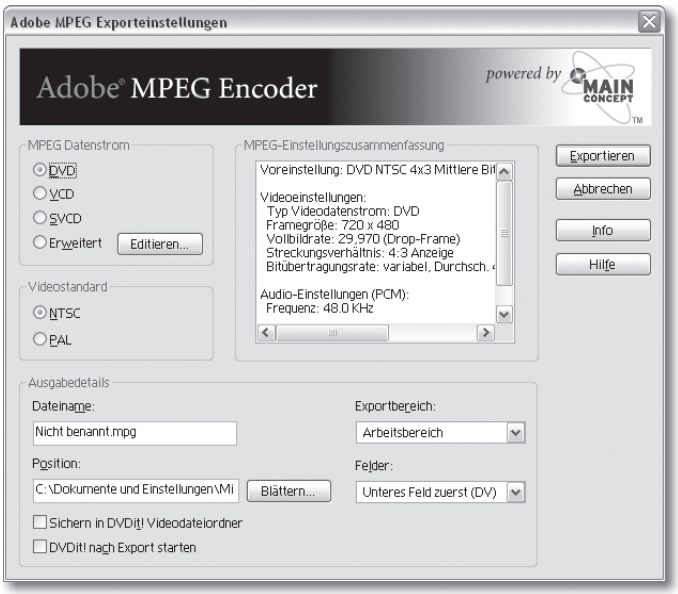


Bild 12.26: Die Optionen des MPEG Encoders

Bestimmen Sie im *Datenstrom*-Bereich zunächst einmal das Zielmedium. Aktivieren Sie dann die PAL-Videostandard-Option für das hier in Europa gängige Format. Legen Sie dann im Bereich *Ausgabedetails* den Namen der beiden Dateien fest – es wird nämlich das Filmbild getrennt vom Ton gespeichert.



Bild 12.27: Festlegen des Dateinamens

Bestimmen Sie dann im Exportbereich, ob der Arbeitsbereich oder das gesamte Projekt berechnet werden soll.

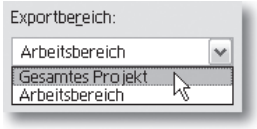


Bild 12.28: Festlegen des Exportbereichs

Abschließend können Sie noch die Halbbildfolge festlegen und bestimmen, ob die Dateien für die spätere Verwendung im externen Programm DVDit! vorbereitet werden sollen. Mit der *Exportieren*-Schaltfläche können Sie nun den Exportvorgang starten, wenn Sie die vorgegebenen Standardeinstellungen verwenden wollen. Je nach Größe des Films dauert das Umrechnen eine Weile.

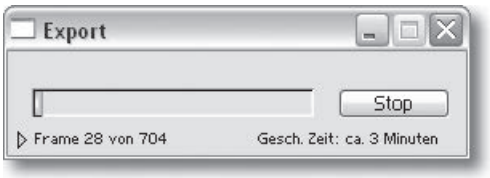


Bild 12.29: Export des Films

Auf die Einstellungen Einfluss nehmen

Mit der vorgestellten „Schnellvariante" werden Sie in den meisten Fällen zu guten Ergebnissen kommen. Sie können aber auch ganz gezielt auf die verwendeten Einstellungen Einfluss nehmen. Rufen Sie dazu die *Editieren*-Schaltfläche auf, um das folgende Dialogfeld zu öffnen.

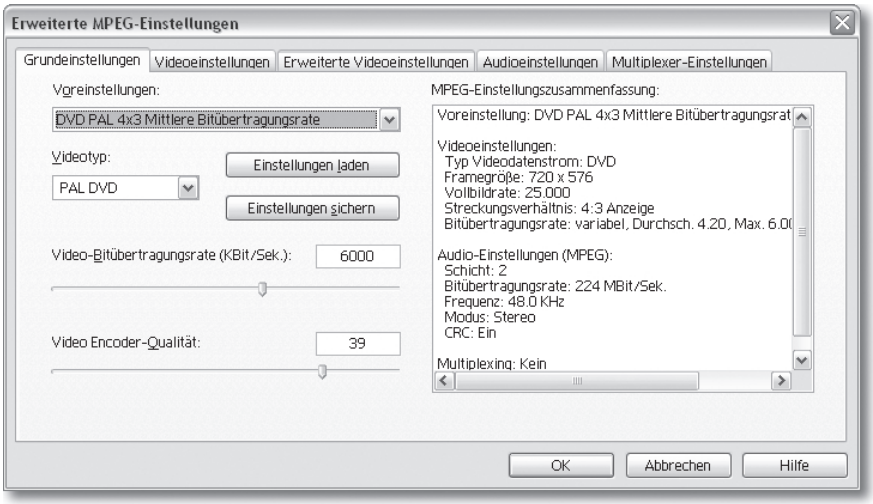


Bild 12.30: Editieren der Encode-Einstellungen

Einige, bedeutende Optionen wollen wir Ihnen kurz vorstellen – detaillierte Beschreibungen der umfangreichen Funktionen können Sie über die *Hilfe*-Schaltfläche im Hauptmenü in einer Dokumentation nachlesen.

Ein wesentlicher Faktor für die Bildqualität ist bei der DVD die so genannte Bitrate. Je höher sie ist, umso besser ist das Bild. Diese Bitrate kann über den Schieberegler angepasst werden oder Sie wählen eine der vielen Optionen aus dem *Voreinstellungen*-Listenfeld aus. Hier gibt es auch zu jedem Modus verschiedene Qualitätsstufen.

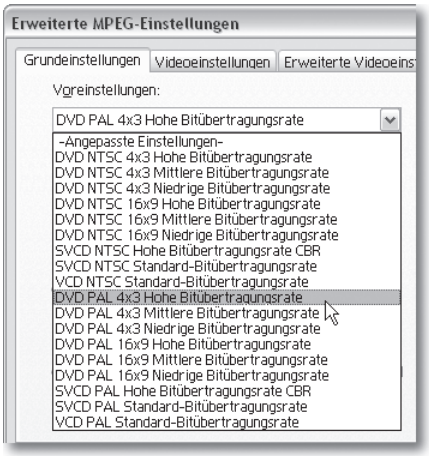


Bild 12.31: Auswahl einer Qualitätsstufe

Wenn Sie nicht zu den „Spezialisten“ gehören, können Sie die Standardvorgaben der *Videoeinstellungen*-Registerkarte übernehmen.

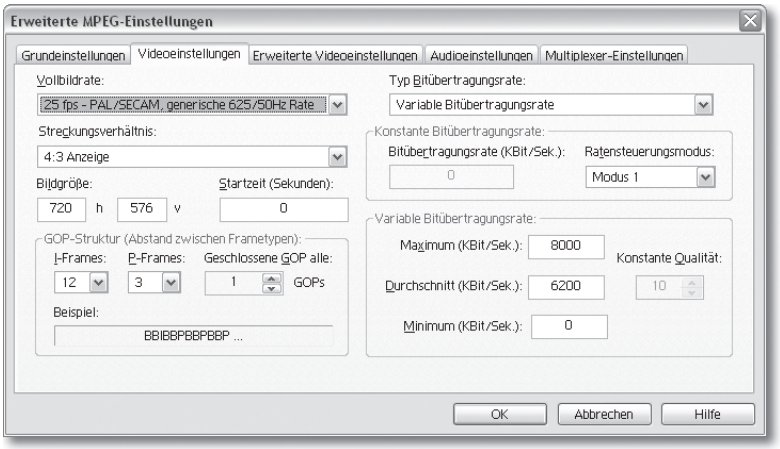


Bild 12.32: Die verfügbaren Videooptionen

Die Registerkarte für die *Erweiterten Videoeinstellungen* ist nur für die Experten gedacht. Hier werden Sie ohne ein intensives Studium der mitgelieferten Literatur kaum Optimierungen vornehmen können. Daher wollen wir an dieser Stelle auch die *Matrixkoeffizienten* oder die *Ebenen-ID* nicht näher erläutern ...

Mit den passenden *Audioeinstellungen* können Sie dagegen schon einigen Speicherplatz einsparen. Das Standard-PCM-Format – das in Premiere verwendet wird – komprimiert den Ton nicht.

Wird der Ton dagegen ebenfalls im MPEG-Modus komprimiert, können erhebliche Dateiverkleinerungen die Folge sein. Bei der Tonqualität werden Sie dagegen kaum einen Unterschied wahrnehmen können.

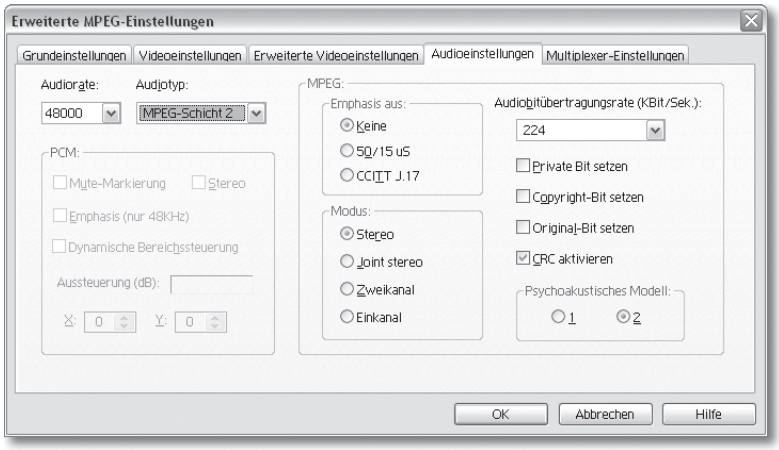


Bild 12.33: Anpassen der Audioeinstellungen

Auch auf die Optionen der Registerkarte *Multiplexer-Einstellungen* wollen wir hier nicht detailliert eingehen. Nach dem Export der Datei kann das Ergebnis mit einem DVD-Tool auf die Scheibe gebannt werden. Dazu erfahren Sie im nächsten Kapitel mehr ...

12.5 Filme für das Web

Die beiden folgenden Funktionen des Menüs *Schnittfenster exportieren* widmen sich dem Export der Filme für das Web. Die Funktion *Advanced Windows Media* öffnet das folgende Dialogfeld. Mit diesem Plugin werden Filmdateien im WMF-Dateiformat generiert – das allerdings im weltweiten Netz noch nicht allzu häufig zum Einsatz kommt. Auch hier können Sie zwischen verschiedenen Qualitätsstufen unter Berücksichtigung des Zielgeräts wählen.

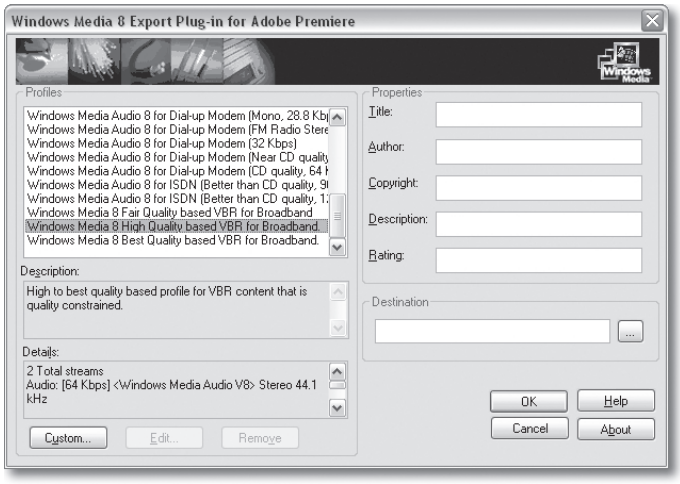


Bild 12.34: Export im WMF-Dateiformat

Sollen die Filme im weiter verbreiteten RM-Format gespeichert werden, rufen Sie die Funktion *Datei/Schnittfenster exportieren/Advanced RealMedia Export* auf. Das Plugin stellt folgende Optionen bereit:

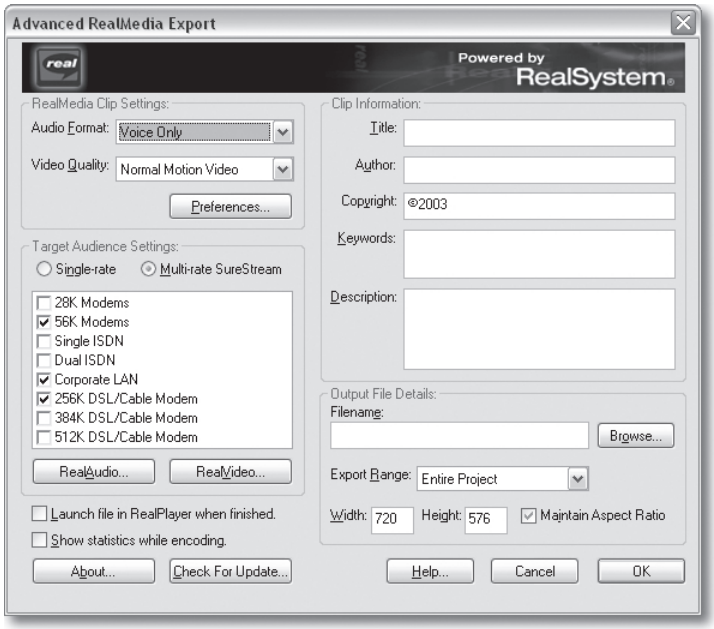


Bild 12.35: Das RealMedia-Plugin

Im Bereich *Target Audience Settings* können Sie entweder ein oder mehrere Zielgeräte angeben. Stellen Sie die Option ein, von der Sie meinen, dass Ihre Webbesucher diese Technologie am ehesten nutzen.

TIPP Um die Dateien möglichst klein zu halten, sollten Sie die Option *Single-rate* verwenden und nur eine der Optionen angeben – etwa *Single ISDN*.

Geben Sie im Bereich *Output File Details* den Namen für die zu exportierende Datei an. Im Listenfeld *Export Range* wird angegeben, ob der Arbeitsbereich oder das gesamte Projekt exportiert werden soll.

Stellen Sie dann die neue Bildgröße ein. Bei der Verwendung im Internet sollten die Filme eine Breite von etwa 200 bis 300 Pixeln haben, je nach verwendetem Datenstrom. Mit einem ISDN- oder gar DSL-Anschluss kann die größere Variante verwendet werden. Kommen noch Modems zum Einsatz sind kleinere Filme besser geeignet, um ein Ruckeln des Films zu vermeiden.

Die Einstellungen anpassen

Mit der *Preferences*-Schaltfläche öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Hier können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen.

Details zu den verschiedenen Möglichkeiten können Sie in der Dokumentation finden, die Sie über die *Help*-Schaltfläche erreichen. Die vielen Optionen sind auf fünf verschiedenen Registerkarten untergebracht.

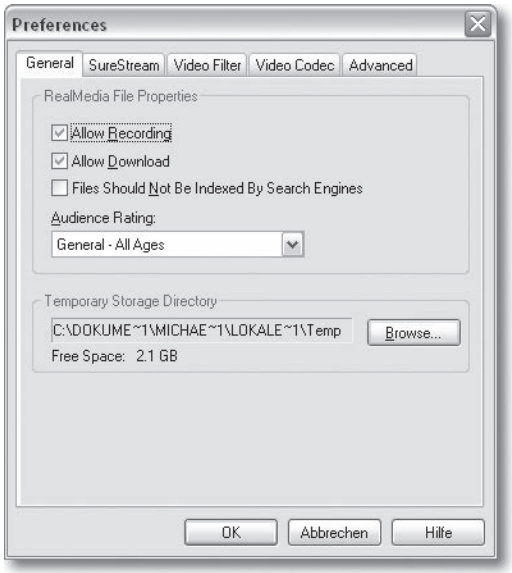


Bild 12.36: Optionen des RealMedia-Plugins

Um die Filme zu optimieren, ist es empfehlenswert, auf der Registerkarte *Video Codec* die folgenden Einstellungen vorzunehmen. Dabei wird im 2-pass-Verfahren das Filmbild vor dem Encodieren analysiert.

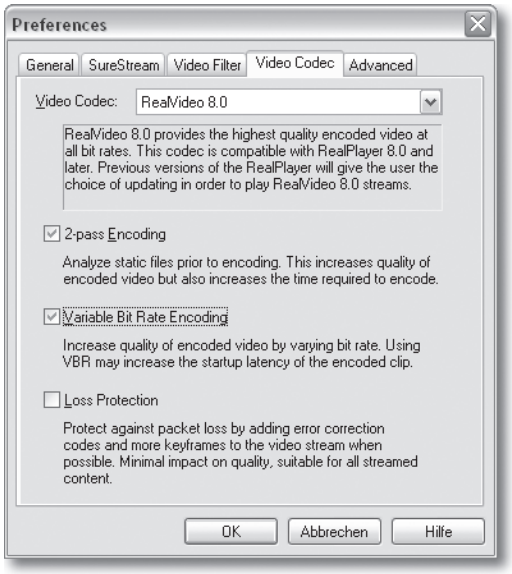


Bild 12.37: Optionen der Registerkarte Video Codec

Der Aufwand beim Export

Die Plugins bieten sehr viele Möglichkeiten an, die Exportergebnisse zu optimieren. Wenn Sie nur gelegentlich mit den Plugins arbeiten, lohnt sich das aufwändige Austesten aller Optionen sicherlich nicht.

Arbeiten Sie allerdings sehr häufig mit den Exportoptionen, könnte ein intensives Studium der Online-Dokumentationen durchaus nützlich sein. Ehe allerdings der optimale Kompromiss zwischen Bildqualität und Dateigröße gefunden ist, kann eine Menge Zeit bei vielen Versuchen vergehen ...

13 DVDs mit DVDit! LE 2.5 erstellen

Im letzten Kapitel dieses Buchs wollen wir Ihnen nun noch ein externes Programm vorstellen, das mit auf der Premiere-CD untergebracht ist. Sie müssen DVDit! allerdings bei der Installation getrennt installieren.

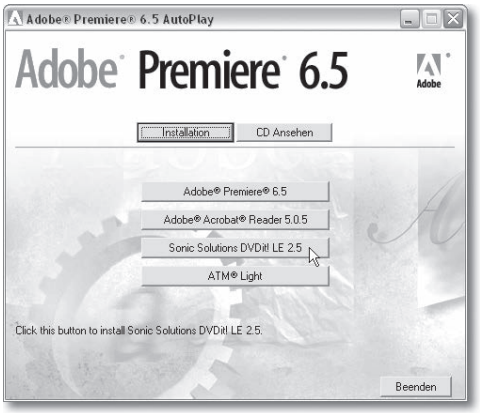


Bild 13.1: Installation von DVDit!

DVDit! können Sie verwenden, um Menüs für interaktive DVDs zu erstellen. Das fertige Projekt kann dann auf DVD gebrannt werden. Es handelt sich bei diesem so genannten Authoring-Programm um eine „Light"-Version, die aber für „Heimanwendungen" völlig ausreichend ist.

Wir wollen Ihnen in diesem Kapitel an einem Beispiel vorstellen, wie Sie das Programm bedienen müssen – es arbeitet nämlich mit einer etwas anderen Bedienerführung als Premiere.

13.1 DVDit! starten

Sie können das Programm eigenständig starten, indem Sie den betreffenden Eintrag im Windows-Startmenü aufrufen. Eine andere Variante besteht darin, die Optionen des Adobe MPEG Encoders zu nutzen. Haben Sie dort die beiden folgenden Optionen aktiviert, wird das Programm nach dem Export automatisch gestartet.

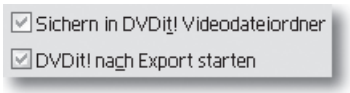


Bild 13.2: Automatisches Starten nach dem Export

Nach dem Start des Programms müssen Sie zunächst in einem Dialogfeld angeben, dass ein neues Projekt erstellt werden soll. Im nächsten Schritt werden die Angaben zum Projekt abgefragt. Stellen Sie den PAL-TV-Standard ein und außerdem das gewünschte Videoformat.



Bild 13.3: Die Vorgaben für das neue Projekt

Nach dem Bestätigen über die Beenden-Schaltfläche sehen Sie den folgenden Arbeitsbereich. Er stellt eine etwas andere Bedienerführung bereit, als Sie es von Premiere kennen.



Bild 13.4: Die Arbeitsoberfläche von DVDit!

Auf der rechten Seite sehen Sie einen Katalog, in dem zu verschiedenen Themen Einträge vorhanden sind. So finden Sie hier Hintergründe, Schaltflächen, Schriften und Medien. Im Medien-Ordner sind die zuvor gespeicherten Filmteile untergebracht. Der Aufruf einer Kategorie erfolgt über die Steuerleiste am Fuß des Katalogbereichs.



Bild 13.5: Die verschiedenen Rubriken

Die letzte Schaltfläche dient zur Anzeige der Vorschau des aktuellen Projekts. Hier wurden die beiden zum Film gehörenden Dateien automatisch eingefügt.



Bild 13.6: Die automatisch eingefügten Dateien

Um nachträglich Dateien in den Katalog aufzunehmen, klicken Sie auf die *Thema*-Bezeichnung. Im folgenden Menü muss dann die Funktion *Dateien zum Thema hinzufügen* aktiviert werden.

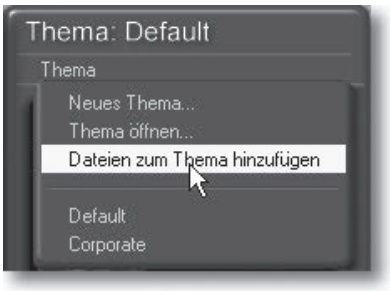


Bild 13.7: Hinzufügen weiterer Filme

TIPP DVDit! lädt automatisch alle Dateien in den Katalog, die sich im Verzeichnis *Sonic Solutions/DVDit! LE/Themes/Default/Media* befinden. Dort legt auch der Adobe MPEG Encoder die Dateien ab, wenn Sie die Funktion *Sichern in DVDit! Videodateiordner* aktiviert haben.

13.2 Die DVD zusammenstellen

Nun sollen die importierten Filme zu einer DVD zusammengestellt werden. Dazu wird die Menü/Movie-Leiste links neben dem Katalog benötigt. Hier gibt es zunächst zwei leere Miniaturfilmbilder. Das obere trägt die Bezeichnung *Erstwiedergabe*. Der Inhalt dieses Bilds wird als Startbild verwendet, wenn die CD eingelegt wird.



Bild 13.8: Festlegung der Erstwiedergabe

In diesem Erstwiedergabebereich können Sie ein Hintergrundbild oder einen Film platzieren. Die Zuweisung erfolgt einfach per Drag & Drop des gewünschten Elements aus dem Katalog. In unserem Beispiel soll eines der mitgelieferten Hintergrundbilder verwendet werden.



Bild 13.9: Zuweisen eines Hintergrundbilds als Menü

Mit diesem Arbeitsschritt wurde das erste Menü erstellt, das nun mit der entsprechenden Bezeichnung in der Menü/Movie-Leiste angezeigt wird. Gleichzeitig sehen Sie das Menü-Foto im Vorschaubereich. Die nachfolgende Abbildung zeigt diese neue Situation.



Bild 13.10: Zuweisen eines Menüs

Um nun Filme zur Zusammenstellung einzufügen, wechseln Sie im unteren Bereich zur *Filme*-Kategorie. Oben wird dann in der Leiste das bestehende Menü und darunter ein leeres Filmbild angezeigt.

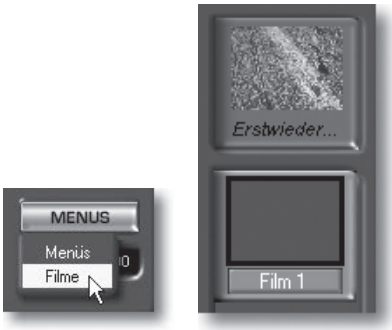


Bild 13.11: Wechsel in die Filme-Rubrik

Ziehen Sie nun der Reihe nach die Filmdateien, die in die DVD aufgenommen werden sollen, per Drag & Drop auf das leere Filmbild. Nach dem Einfügen wird jeweils ein neues leeres Filmbild bereitgestellt.

Da der Ton als getrennte Datei vorliegt, muss dieser gesondert zugewiesen werden. Ziehen Sie dazu per Drag & Drop jeweils die dazugehörende Tondatei auf das Filmminiaturbild in der *Filme*-Kategorie. Da die Dateien jeweils dieselben Grundnamen erhalten, fällt die Zuordnung zum Film leicht. Es unterscheiden sich lediglich die Dateinamenerweiterungen.

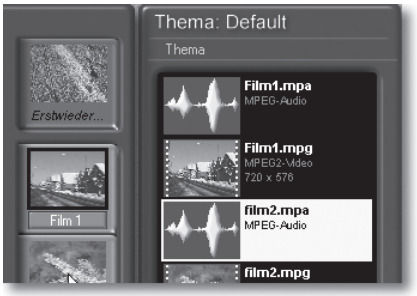


Bild 13.12: Zuordnen des Tons

13.2.1 Erstellen der Menüstruktur

Das platzierte Menü soll nun dazu verwendet werden, um die jeweiligen Filme hier zu starten. Auch diese Aufgabenstellung kann sehr schnell per Drag & Drop-Aktion erledigt werden.

Wir gehen in diesem Fall davon aus, dass sich in der Filme-Kategorie noch keine Filme befinden. Das Einfügen der Filme erfolgt nämlich erst mit den folgenden Arbeitsschritten automatisch. Ziehen Sie dazu den gewünschten Film mit gedrückter linker Maustaste auf die Arbeitsfläche.

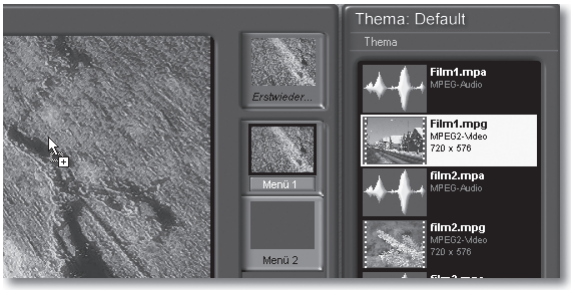


Bild 13.13: Filme per Drag & Drop positionieren

Die platzierten Filme erhalten einen dreidimensional wirkenden Schaltflächeneffekt zugewiesen. Außerdem wird automatisch der Film in der *Filme*-Rubrik eingeordnet. So muss dem Film nur noch der Ton zugewiesen werden.



Bild 13.14: Der positionierte Film

Positionieren Sie auf diese Art die betreffenden Filme auf der Titelebene. Die Filme werden von Markierungspunkten umgeben. Nach der Auswahl eines Schaltflächenobjekts können Sie die Markierungspunkte zum Skalieren der Schaltflächen verwenden. In der folgenden Abbildung wurde eine Schaltfläche markiert.

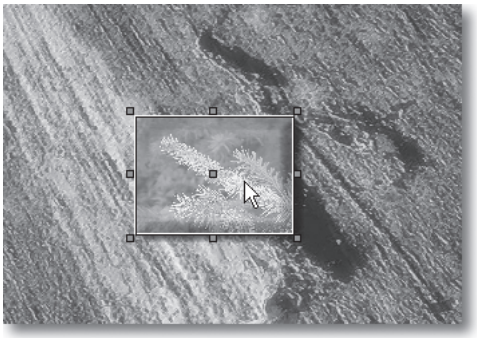


Bild 13.15: Die Markierungspunkte dienen zum Verzerren der Schaltfläche

Sie können maximal 36 Schaltflächen auf einem Menü positionieren. Sind mehr Filme im Projekt enthalten, müssen Sie demnach ein weiteres Menü erstellen, um die verbleibenden Filme aufzunehmen. So könnte eine mögliche Anordnung wie folgt aussehen – hier haben wir die Schaltflächen alle etwas skaliert.

Neben Filmen können auch die Schaltflächen zur Menüsteuerung verwendet werden, die Sie in dem Katalog finden. Sie sehen einige der mitgelieferten Muster in der folgenden Abbildung.



Bild 13.16: Die positionierten Filme

13.2.2 Weitere Elemente einfügen

Ob den Filmobjekten der dazugehörende Ton zugewiesen wurde, können Sie übrigens prüfen. Klicken Sie ein Objekt mit der rechten Maustaste an. Wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option *Schaltflächenverknüpfungen einblenden* aus.



Bild 13.17: Aufruf des Kontextmenüs

Nach dem Aufruf der Funtkion werden anstatt der Vorschaubilder Informationskästen angezeigt. Hier können Sie feststellen, welche Verknüpfungen bestehen. So fehlt beim vierten Film in der folgenden Abbildung beispielsweise die Audiospur.

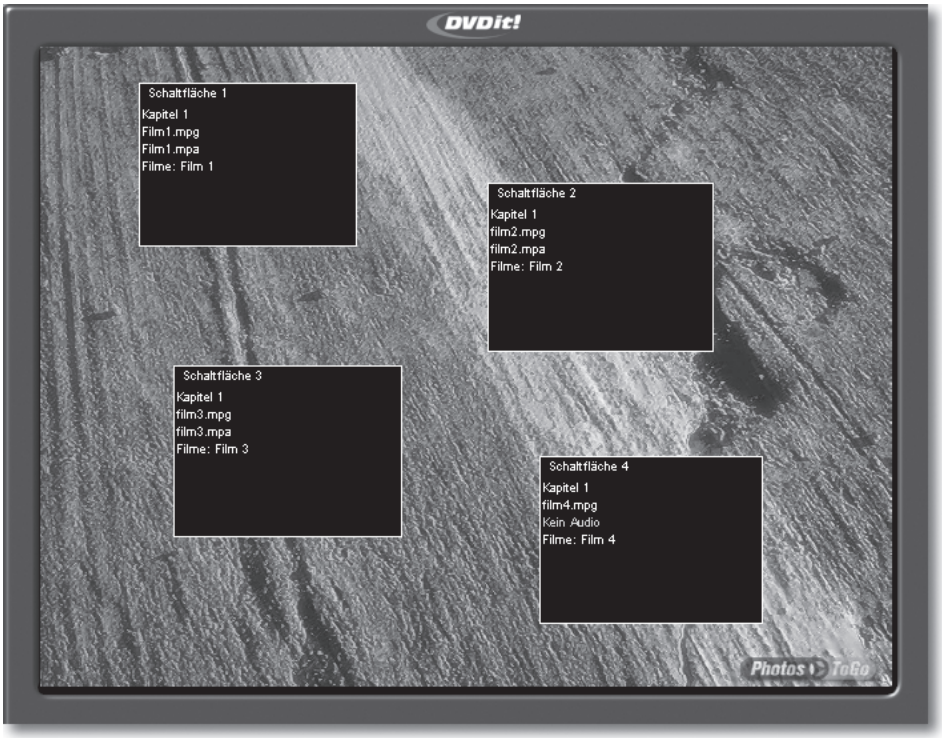


Bild 13.18: Anzeige der Verknüpfungsinformationen

Die dazu passende Tondatei können Sie direkt auf das Vorschaubild ziehen, um den Ton zuzuweisen.

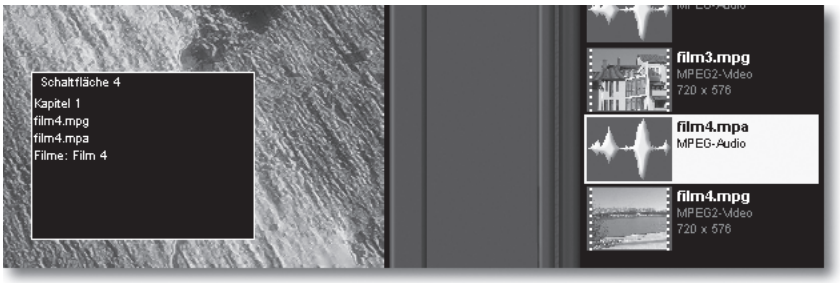


Bild 13.19: Zuweisen des Tons

Sie können nun auch Textbezeichnungen anbringen, um den Inhalt des Films zu beschreiben. Wechseln Sie dazu in die Text-Rubrik des Katalogs. Zum Scrollen in der Liste wird der Knopf rechts daneben verwendet. Suchen Sie den gewünschten Schrifttyp aus der Liste heraus.

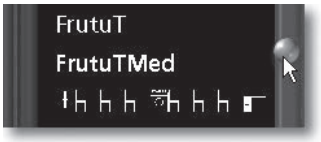


Bild 13.20: Scrollen im Katalog

Ziehen Sie den gewünschten Schriftzug aus dem Katalog in den Vorschaubereich. Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird ein Standardtext eingefügt, der nun noch formatiert werden soll.



Bild 13.21: Platzieren des Textes

Wenn Sie den Schriftzug anklicken, können Sie ihn an den vier Markierungspunkten skalieren. Um die Attribute des Schriftzugs zu verändern, wird die Menüfunktion *Effekte/Texteigenschaften* benötigt.

Nach dem Aufruf wird jetzt rechts statt des Katalogs ein neues Fenster angezeigt. Hier werden Optionen angeboten, um die Schriftattribute zu verändern. Auch die Farbe kann hier angepasst werden.



Bild 13.22: Die Texteigenschaften ändern

Die Anpassung der Farbe erfolgt durch Verziehen der Regler für den Farbwert und die Helligkeit. Wir haben nachfolgend ein mittleres Blau eingestellt. Außerdem wurde die Schriftgröße auf 28 eingestellt. Schließen Sie dann das Fenster über die *Okay*-Schaltfläche.

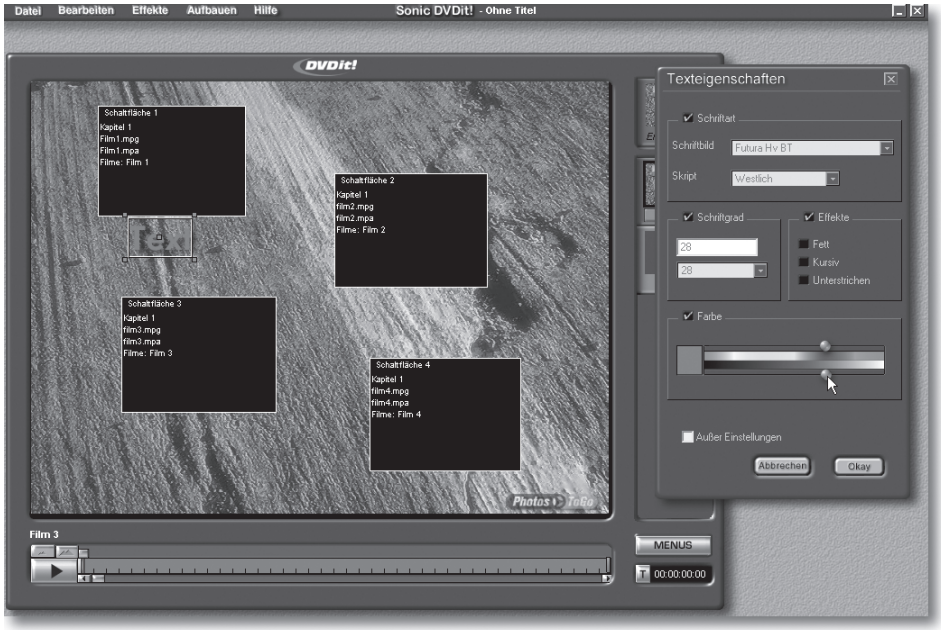


Bild 13.23: Anpassen der Schriftoptionen

Um den vorgegebenen Text zu ändern, müssen Sie doppelt auf den Schriftzug klicken. Im Editiermodus kann dann der neue Text eingegeben werden.

Ist der neue Text eingegeben, klicken Sie einfach außerhalb des Schriftzugs. Sie sehen den fertigen Schriftzug nachfolgend rechts abgebildet.

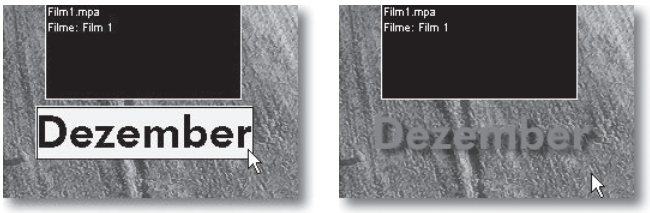


Bild 13.24: Der angepasste Schriftzug

TIPP Auch Schriftzüge können als Schaltfläche dienen. Ziehen Sie dazu einfach den betreffenden Film auf den fertigen Schriftzug.

Im *Effekte*-Menü finden Sie außerdem zwei Optionen zum Anpassen der Farbeinstellungen und des Schlagschattens. Markieren Sie zunächst das betreffende Objekt. Mit der *Farbeinstellungen*-Funktion wird dann das folgende Fenster geöffnet.

Hier können Sie nach dem Markieren eines Elements den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit verändern. Die Veränderung bezieht sich dabei nur auf die Schaltfläche – nicht auf den damit verknüpften Film.



Bild 13.25: Anpassen der Farbeinstellungen

TIPP Nach der Anpassung müssen die Fenster jeweils erst geschlossen werden, bevor Sie mit der Arbeit fortfahren können.

Verknüpfungseigenschaften prüfen und ändern

Wenn Sie eine Schaltfläche mit der rechten Maustaste anklicken, können Sie nach dem Aufruf der Funktion *Verknüpfungseigenschaften* im folgenden Fenster die Einstellungen für die Verknüpfung anpassen. Hier wird festgelegt, was passieren soll, wenn beim Player später die Tasten *Menü*, *Weiter* oder *Ende* gedrückt werden.

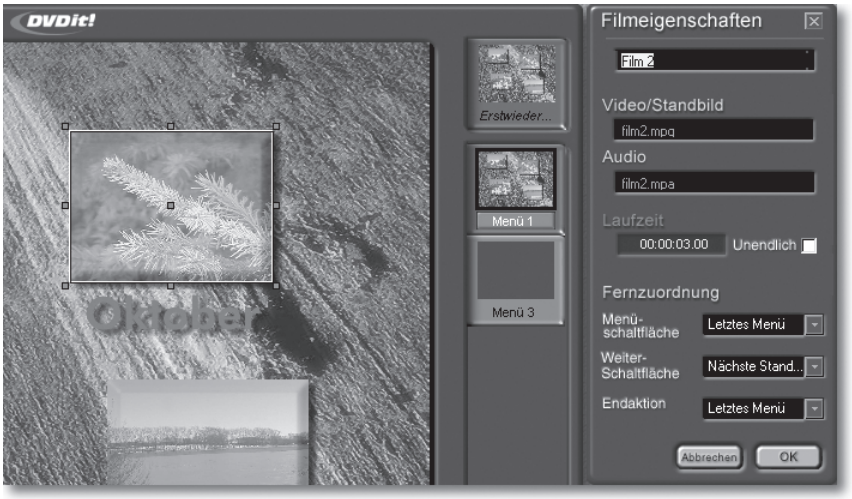


Bild 13.26: Anpassen der Verknüfungseinstellungen

Testen des fertigen Projekts

Ist alles fertig gestellt, können Sie die DVD vor dem Brennen testen. Verwenden Sie dazu die letzte Schaltfläche in der Fußzeile des Katalogs.



Bild 13.27: Aktivieren des Vorschaumodus

Sie öffnen damit das folgende Fenster. Hier finden Sie die Navigationselemente der DVD-Steuerung. Prüfen Sie, ob die Filme wunschgemäß verknüpft sind und korrekt starten. Starten Sie die DVD mit der Play-Taste. Mit der *Title*-Schaltfläche können Sie jederzeit zum Menü zurückkehren.



Bild 13.28: Das DVD-Steuerpult

Sie können jeden Film durch einen Klick auf das Miniaturbild starten. Nach dem Ende des Films kehrt das Programm automatisch zum Menü zurück.



Bild 13.29: Testen der DVD

13.2.3 Die Projekteinstellungen

Nachdem alles fertig gestellt und geprüft ist, kann jetzt das Ergebnis auf die DVD gebannt werden. Rufen Sie die Funktion *Datei/Projekteinstellungen* auf. Im folgenden Fenster wird das Ausgabegerät und der Name der DVD angegeben. Im oberen Bereich sehen Sie, wie viel Platz auf der DVD verbraucht wurde.

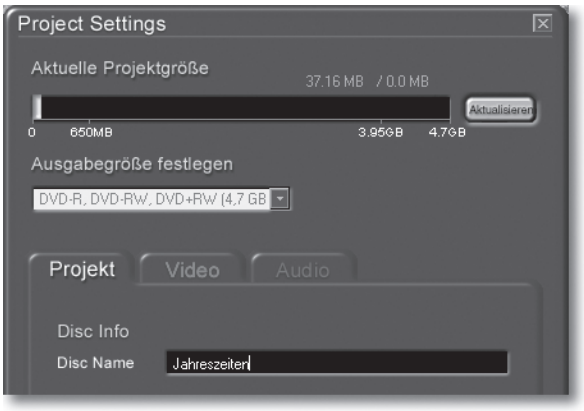


Bild 13.30: Die Projekteinstellungen

Um nun abschließend die DVD zu erstellen, rufen Sie die Menüfunktion *Aufbauen/DVD-Disc erstellen* auf. Im folgenden Fenster werden die Einstellungen angepasst. Stellen Sie Ihren Brenner im *Recorder*-Listenfeld ein.



Bild 13.31: Einstellungen zum Brennen der DVD

Auf der *Erweitert*-Registerkarte finden Sie Optionen zum Anpassen des Dateisystems und der temporären Speicherung.



Bild 13.32: Die erweiterten Brennoptionen

In verschiedenen Arbeitsdurchgängen werden nun die Filme und Tondateien berechnet und die für die DVD erforderlichen Dateien zusammengestellt. Jetzt heißt es nur noch warten – je nach Ausnutzung der DVD kann die Berechnung eine ganze Weile dauern. Ein Fortschrittsbalken informiert über die erledigten Arbeiten.



Bild 13.33: Berechnen der Dateien

14 Die CD zum Buch

Auf der CD, die dem Buch beiliegt, finden Sie neben den Projektdateien auch alle Filme, die in den verschiedenen Workshops verwendet wurden. Außerdem haben wir die Überblendungs- und Videoeffekte jeweils in einem Beispielfilm auf die CD gepackt.

TIPP Die Filme liegen in halber Größe vor, da die Originalfilmdaten sehr umfangreich sind. Nur durch die kleinere Bildgröße und den angewendeten Komprimierungscodec konnten die vielen Filme auf der CD untergebracht werden. Die beschriebenen Arbeitsschritte stimmen aber dennoch – lediglich die Projekteinstellungen müssen Sie gegebenenfalls auf die kleinere Bildgröße anpassen.

Folgende Dateien finden Sie in den verschiedenen Verzeichnissen:

- Im Verzeichnis *\Kapitel* sind in verschiedenen Unterverzeichnissen die fertigen Projekte nebst dazugehörenden Dateien – wie etwa Titel – untergebracht. An den Namen der Verzeichnisse erkennen Sie, zu welchem Kapitel die Projekte gehören.
- Die verfügbaren Videofilter sind im Ordner *\Effekte* untergebracht. Gelegentlich wurden zu einem Effekt mehrere Dateien mit unterschiedlichen Filmmotiven erstellt, um die Wirkung besser beurteilen zu können. Die Benennung der Dateien gibt Auskunft über den angewendeten Videofilter.
- Im *\Filme*-Verzeichnis sind alle Videodateien untergebracht, die in den Workshops verwendet wurden. Wenn Premiere beim Öffnen eines Projekts nach dem Ort der Filme fragt, geben Sie dieses Verzeichnis an.
- Das Verzeichnis *\Foto* enthält die Digitalkamerafotos, die bei der Erstellung der Titel im Kapitel 11 verwendet wurden. Hier ist auch das Foto *Fort.tif* untergebracht, an dem in verschiedenen Kapiteln der Alpha-Kanal demonstriert wurde. Das Bild enthält nämlich eine Maskierung im Alpha-Kanal.
- Im Verzeichnis *\Sound* sind einige Sounddateien untergebracht, die mit der *Smart-Sound*-Funktion aus dem Menü *Datei/Neu* erstellt wurden.
- Das *\Überblendungen*-Verzeichnis enthält die Beispielfilme der vorhandenen Überblendungseffekte. Die Benennung der Dateien sagt aus, um welchen Effekt es sich dabei handelt.

Mit einem Webbrowser Ihrer Wahl können Sie die *Start.htm*-Datei öffnen, um zu den jeweiligen CD-Inhalten zu surfen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit der CD!

Stichwortverzeichnis

3D-Bewegung 229
3D-Titel erstellen 430

A

A/B-Bearbeitungsmodus 145, 207
Ablage erstellen 107
Ablagebereich 47
Abschrägen-Option 430
Abspielgeschwindigkeit 126
Abweichung 25
Adobe After Effects 76
Adobe MPEG Encoder 458
Advanced RealMedia Export 462
Aliasnamen festlegen 108, 154
Allgemeiner Filmvorspann 104
Alpha glühen-Filter 321
Alpha-Kanal 364
Alpha-Kanal-Key 271
Amplitude 23
Angleichen 264
Animation erstellen 239
Anpassen-Filter 300
Ansicht wechseln 65
Ansichtsmodus 50
Ansichtsoptionen anpassen 161
Anzeige, Videofilter 284
Anzeigeoptionen 49
  ändern 250
  Title Designer 415
Arbeitsbereich
  Audio 342
  einstellen 197
  rendern 199, 444
  Title Designer 411
  vordefinierte 44
Arbeitsoberfläche 13, 43
  DVDit! 466
Attribute einfügen 294
Audio-Arbeitsbereich 45, 342
Audio-Einstellungen 91
Audio-Mixer 341
  einsetzen 353
  Optionen 358
Audioclip
  anordnen 345
  einfügen 83
  importieren 347
  löschen 83
  schneiden 350
  trimmen 344
Audiodatei speichern 455
Audioeffekte 38
Audiofilter einsetzen 359
Audioformate 349
Audiofunktionen 341
Audiospuren
  anpassen 257
  mischen 356
Auf Band ausgeben 445
Auf Video ausgeben 445
Aufnahme 123
  Batchliste 135
  Probleme 448
  starten 57, 129
  Zeitraffer 140
Aufnahmeeinstellungen 55
Aufnahmemöglichkeiten 138
Aufnahmeoptionen 139
Aufnahmevorbereitungen 124
Aufnehmen-Einstellungen 93
Aufnehmen-Optionen 447
Aufrollen-Filter 337
Ausgabe
  auf Band 85, 445
  auf Video 122
  CD/DVD 456
  DV-Band 445
Ausrichten
  An Kanten 64

Objekte 378
Ausrichtungstypen 419
Aussteuerung 355
Auswahl
bearbeiten 402
erstellen 400
erweitern 173
verschieben 404
Auswahl-Werkzeug 62, 170
Auswahlbereiche kombinieren 403
AVI-Datei 87, 141
erstellen 451
kontrollieren 450
AVI-Dateiformat 59

B

Balance regeln 355
Bandpass-Filter 361
Batchliste 124, 131
aufnehmen 135
verwalten 134
Bearbeitungsmodus 89
Bearbeitungsoptionen 176
Bedienelemente
DVDit! 467
Monitorfenster 162
Title Designer 414
Berechnungszeit 211, 310
Bereichsauswahl-Werkzeug 171
Beschneiden-Filter 334
Bevel Alpha-Filter 305
Bewegte Maske 280
Bewegung
anpassen 425
einsetzen 240
erstellen 241
glätten 250
kopieren 252
verbessern 244
Bewegungseditor 237
Bewegungsgeschwindigkeit ändern 251
Bewegungsschnittfenster 241
Bild
drehen 305
einfrieren 383
einstellen-Filter 324
kippen 305
kopieren 384
Bild für Bild-Aufnahme 138
Bildbereich abdecken 399
Bilder/Sekunde 156
Bildgröße ändern 453
Bildkorrektur abschließen 408
Bildmaske-Effekt 220
Bildmaske-Key 275
Bildoptimierung 300
Bildschwenk-Filter 336
Bildsequenzen importieren 365
Bildteile
abschneiden 266
maskieren 396
retuschieren 398
Bildverfremdung 315, 332
Black Video 105
Blende
Ton 346
weiche 253
Blende-Effekte 221
Blendenbereich-Werkzeug 255
Blendenflecke-Filter 338
Blendenschere einsetzen 259
Blendensteuerung aktivieren 253
Blitz-Effekt 22
BMP-Dateien erstellen 390

C

Camcorder anschließen 52
CD/DVD exportieren 456
Chroma-Key 263
Clip
in Schnittfenster sperren 186
löschen 190
Clip-Aufnahmeparameter 131
Clipeigenschaften prüfen 137
Clipfenster 145
Clipüberblendung, Rollen 165
Codec auswählen 91, 368
Crossfade-Modus 20

D

Dämpfen 75
Darstellungsmodi, Audioclip 348

Datei
importieren 103
verschieben 109
Dateiformate 103
Alpha-Kanal 273
Import 363
Dateiliste
erstellen 113
exportieren 456
Dateioptionen 108
Dateityp, Export 454
Datenrate-Diagramm 138
Deckkraft verändern 253, 422
Deckkraftlinien anzeigen 253
Dehnen-Überblendungen 232
Des Clips 274
Diaschau erstellen 368
Differenzmaske-Key 277
DivX-Codec 451
Doppelansicht 160
Drucken, Fenster 114
Drucker einrichten 114
DVD
brennen 477
interaktive 465
testen 476
zusammenstellen 468
DVDit! 2.5 LE 36
installieren 465
Dynamics-Filter 359

E

Ebenen einsetzen 405
Echo-Videofilter 298
Echtzeitvorschau 14, 211
Edit, vorheriges 162
EDL-Funktionen 456
Effekt
anwenden 76, 205
Bild im Bild 266, 327
dreidimensionale 305
Ein-/Ausblenden 289
einblenden 287
Filmtitel 426
fliegende Schrift 423
Hineinfliegen 246
Lichtblitze 320
löschen 286
Türen 213
überblenden 290
Effekteigenschaften anpassen 206
Effekteinstellungen 20
anpassen 212
aufrufen 216
kopieren 293
Effektrichtung ändern 215
Eigenschaften
Film 59
GIF-Animation 368
Keyframe 242
Einblenden
Filmclip 19
Videofilter 289
Einfärben-Filter 324
Einstellungen
Blitz-Effekt 23
MPEG 459
MPEG Encoder 35
RealMedia-Plugin 462
übertragen 295
Einstellungsübersicht 95, 446
Einzelbildbearbeitung 363
Einzelbilder
bearbeiten 387
exportieren 454
retuschieren 389
Einzelbildsteuerung 63
Einzelspurbearbeitung 45
Endtitel erstellen 381
EQ-Filter 360
Export 443
Audio 455
Einzelbilder 389, 454
Film 85
Web 461
Exporteinstellungen 96, 450

F

Facetteneffekt 332
Farbbalance (HLS)-Filter 324
Farbbalance-Videofilter 302
Farbe

ändern 26
auswählen 263
ersetzen-Filter 324
wählen 440
Farbfläche 105
erstellen 420
Farbmasken-Keys 279
Farbrelief-Filter 315
Farbverlauf-Überblendung 223
Farbverschiebung-Filter 324
Farbwerte anpassen 303
Fenster
anpassen 148
ausdrucken 114
auswählen 147
Batchliste 124
Storyboard 116
Synchronisation 161
Film
anhalten 383
anpassen 176
bearbeiten 60
einfügen, Schnittfenster 157
schneiden 62, 67
überlagern 188
verkürzen 167
zerschneiden 183, 184, 383
Filmabspann, kriechender 433
Filmaufnahme 86
Filmaufnahme-Fenster 55
Filmausschnitt verschieben 195
Filmbild
herausschneiden 388
verformen 329
verkleinern 267
Filmclip
animieren 239
auswählen 170
nachvertonen 343
sortieren 117
teilen 67
verschieben 64, 170
zusammenstellen 70
Filmgeschwindigkeit
ändern 292
steuern 180
Filmmaterial
sichten 125
überspielen 52
Filmmontage 268
Filmoptimierung 96
Filmschnitt, Clipfenster 148
Filmstreifen
bearbeiten 394
exportieren 391
Filmstreifenbilder korrigieren 406
Filmteile aufnehmen 128
Filmtitel
bewegter 423
einfügen 374
erstellen 411, 418
gestalten 78
plastischer 430
transparenter 422
Filmvorspann, allgemeiner 104
Filtereffekte 16
Firewire-Anschluss 52
FLM-Dateiformat 394
FLM-Datei speichern, Photoshop 409
Fokus beidseitig einstellen 166
Font Browser 426
Formen festlegen 234
Formen-Werkzeuge 433
Frame-Auslassungen 56, 93
Frames einfügen 206
Füllbilder erstellen 206

G

Gamma-Korrektur-Filter 325
Gammawert 97
Gaußscher Scharfzeichner 332
Gaußscher Weichzeichner 311
Geräteeinstellung anpassen 54
Gerätesteuerung einstellen 32
Geräusche entfernen 359
Geschwindigkeit
ändern 425
einstellen 154, 366
GIF-Animation
einstellen 454
importieren 367
Glätten 265
Glätten-Filter 313

Grafiktypen anpassen 434
Griffpunkte
einfügen 253, 259, 346, 357
verschieben 255
Grobschnitt 125
Größe ändern-Filter 337
Grundeinstellungen 32, 98

H

Halbbilder 92, 392
interpolieren 300
Halbbildflimmern reduzieren 300
Halbbild-Optionen einstellen 393
Hand-Werkzeug 195
Helligkeit & Kontrast-Filter 300
Hintergrund
ausblenden 405
erstellen 311
Hintergrundgestaltung 315
Histogramm 302
Horizontale Ablenkung-Filter 335

I

Import
Bildsequenzen 365
Einzelbilder 363
GIF-Animationen 367
Import-/Exporteinstellungen 133
Importieren 103
Audioclips 347
FLM-Datei 409
Standbild 272
In-/Outpoints 69
ändern 176
Audio 344
verschieben 150
In-Point setzen 128, 149
Informationen
Audio 348
Aufnahme 58
Informationen-Palettenfenster 217
Irisblenden 233

J

Jalousien-Überblendung 74

K

Kacheleffekt 323
Kamera-Filter 333
Kameraeinstellungen 54
Kameratyp auswählen 33
Kamera weichzeichnen-Filter 313
Kanal-Filter 308, 360
Kanal-Weichzeichner 16
Kanäle-Palettenfenster 395
Kanalmixer-Videofilter 301
Kanten abschrägen 305
Kantenglättung 214
Kantenpixel wiederholen 18
Karomuster 262
Katalog einsetzen 468
Kernbreite 26
Key umkehren 273
Key-Typen 261
Keyframe-Navigator 288
Keyframes
auswählen 242
einsetzen 286
erstellen 244
Kommentare
aufzeichnen 352
eingeben 113
Kompressor auswählen 451
Komprimierung, DivX 453
Konturen finden-Filter 77, 316
Konturen
scharfzeichnen 332
Schrift 377
Konturoptionen 417
Kopierstempel-Werkzeug 398
Korrektur, Filmstreifen 406
Kräuseln-Filter 330
Kriechtext erstellen 435
Kriechtitel 425
Kristallisieren-Filter 332

L

Lautstärke 355
anpassen 257
Lesbarkeit verbessern 426
Lichteinfallswinkel 428
Linsenverzerrung-Filter 329

Listenansicht 111
Löschen
  Einzelbilder 387
  Lücke 175
  und Lücke schließen 167, 178
Lücke schließen 69, 171, 174
Luminanz-Key 269

M

Map-Überblendungen 217
Marken
  ansteuern 155
  einsetzen 151
Maske erstellen 396
Maske extrahieren-Filter 304
Master-Regler 356
Mauszeiger, Trimmen 176
Mehrspurauswahl-Werkzeug 173
Menüstruktur erstellen 470
Miniaturansicht 66, 110
Mischen, Ton 354
Mit Struktur versehen-Filter 320
Mittelpunkt verschieben 31, 215
Monitorfenster 50, 145
  Ansichtsoptionen 159
Mosaik-Videofilter 317
MP3-Datei einfügen 349
MPEG Encoder 34
MPEG-Format 457
Multi-Effekt 361
Multiplizieren-Keys 280
Musiktracks einfügen 349

N

Navigation, Schnittfenster 195
Navigator-Palettenfenster 195
Neigen-Filter 330

O

Objekte ausrichten 378, 435
Objektstil 375
  ändern 417
  Kombinationen 431
Offline-Dateien 106
Optimieren, Kanäle 308
Optimierung
  Einzelbilder 363
  Farben 324
  Fernsehmonitor 299
  Filmbild 300
Optionen
  Ansicht 161
  Audio 91
  Audio-Mixer 358
  Aufnehmen 93, 124
  Ausgabe 85
  Batchliste 131
  Bearbeitung 176
  Bewegung 240
  Bewegungseditor 249
  Chroma-Key 264
  Clipfenster 153
  DV-Aufnahme 32
  Echo-Filter 298
  Echtzeitvorschau 15
  Export 96
  Keyframe und Rendern 92
  Projektfenster 109
  Schnittfenster 169
  Speichern 99
  Storyboard 118
  Title Designer 100
  Überblendung 73
  Überblendungseffekte 212
  Verlauf 439
  Videofilter 90, 292
Ordner erstellen 203
Out-Point setzen 129, 150
Overscan-Bereich 160

P

Palettenfenster 51
  Überblendungen 72, 163, 202
  Videofilter 76, 283
PBL-Datei 132
Perspektive einsetzen 246
Perspektive-Filter 305
Photoshop, Filmstreifen bearbeiten 394
Polarkoordinaten-Filter 326
Polygon-Lasso 400
Position einstellen 149

Posterize Time-Videofilter 299
PPJ-Datei 97
Programmstart 13
Projekt
  öffnen 46, 102
  speichern 97
Projektarchiv 99
Projektaufbau 101
Projekteinstellungen 43, 89
  Diaschau 368
  DV-Aufnahme 53
  prüfen 445
  speichern 94
Projektfenster 47
  anpassen 109
Projektverwaltung 107
PRTL-Datei 81
PSQ-Datei 120
Punktieren-Filter 333

Q

Qualität
  Videoformate 457
  Vorschau 15
QuickInfo anzeigen 98
QuickTime-Effekte 218, 296

R

Radialer Weichzeichner 314
Radius 30
Rahmenbreite einstellen 213
Rahmenfarbe auswählen 214
Ränder, sichere 160
Rasierklinge-Werkzeug 67, 184
Rate ausdehnen-Werkzeug 180
Rauschen einfügen 28
Rauschen-Filter 319
Rechteck-Werkzeug 433
Rekorder steuern 448
Relief-Filter 316
Rendering 443
Retusche, Photoshop 398
RGB-Differenz-Key 269
Richtungsunschärfe-Filter 309
Rollen-Werkzeug 177
Rollen/Kriechen-Optionen 423, 438

S

Schaltflächen positionieren 471
Scharfzeichnungsfilter 332
Schatten
  einstellen 307, 378, 428
  weich auslaufender 429
Schlagschatten einsetzen 328
Schlagschatten-Videofilter 307
Schlüsselbild erstellen 244
Schneiden, bildgenaues 66
Schnitt
  harter 71, 201
  weicher 71
Schnittfenster 49, 169
  anpassen 192
  Automatisch zum 371
  exportieren 390, 449
  Film einfügen 157
  Film zusammenstellen 60
  Marken 153
  Ton 348
Schnittfenster-Optionen 65
Schnittposition bestimmen 159
Schnittwerkzeuge 183
Schreibmodus aktivieren 356
Schrift
  anpassen, DVDit! 474
  auswählen 375
  halbtransparente 422
Schriftattribute einstellen 376
Schriftkontur einsetzen 426
Schriftschatten 428
Schriftstil
  ändern 80
  speichern 380
Schriftzug ändern 424
Schwarzweißbild erzeugen 304
Schwellenwert 264
Schwenklinien-Ansicht 343
Schwingungen-Filter 331
Screenshot 115
Scrubben 90, 216
Seite aufrollen-Effekt 228
Sendefähige Farben-Filter 299
Shuttle-Regler 125
Simulation 27

SmartSound Quicktracks 40
SmartSound-Datei 373
Solarisation-Filter 323
Sounddatei speichern 84, 373
Speichern
  auf Festplatte 448
  automatisches 99
  Batchliste 132
  Projekt 97
  Projekteinstellungen 94
  Schriftstil 380
  Storyboard 120
  Titel 81, 381
Speicherpfad festlegen 100
Sperren, Clips/Spuren 186
Spezialeffekte 219
Spiegeln-Filter 325, 335
Spurauswahl-Werkzeug 172
Spuren
  auswählen 172
  ein-/ausblenden 193
  gruppieren 358
  hinzufügen 191, 238
  trennen 185
  unbenutzte 194
Spuroptionen 191
  einstellen 354
Standardbewegung 240
Standardüberblendung
  einsetzen 372
  festlegen 205
  verwenden 119
  zuweisen 162
Standbild
  Dauer ändern 364
  erstellen 385
  sortieren 369
Standzeiten anpassen 370
Starten, DVDit! 465
Steuerungselemente 126, 355
Stilisieren-Filter 315
Storyboard
  ausdrucken 121
  einsetzen 118
  erstellen 116, 369
  speichern 120
Streifen und Ton 105
Stroboskop-Filter 320
Strudel-Effekt 29
Suchen-Funktion 112
Symbolansicht 110
Symbole
  Audio 257
  In-/Out-Points 151
  Keyframing 288
  Marken 152
  Navigator 196
Synchronisierungsmodus 62, 183, 344
Szenen löschen 69
Szenenschnitt 130

T

Task-Manager 397
TC Works 38
Text
  DVDit! 473
  formatieren 374
Texteingabe-Optionen 416
Text-Werkzeug 79, 418
Timebase 90
Timecode 71, 127, 142
  anpassen 156
Time-Filter 298
Titel
  ein-/ausblenden 386
  erstellen 312
  platzieren 382, 420
  positionieren 425
  speichern 381
  zerschneiden 437
Titelhintergrund, farbiger 420
Titelvorlagen einsetzen 412
Title Designer 37, 78, 374, 411
TMP-Dateien 444
Ton
  abschalten 259
  asynchroner 172
  ausschalten 157
  DVDit! 469
  einfügen 373
Tonaufnahme, Camcorder 352
Toneingabe-Fenster 146
Toneinstellungen 341

Tonmischung 38
Tonspur überlagern 190
Tonverstärkung 359
Tonwertkorrektur 302
Transformieren, Formen 81
Transformieren-Effekte 333
Transformieren-Filter 326
Transparenz
  aktivieren 249
  einsetzen 252
  einstellen 261, 421
  Schrift 422
Transparenzeinstellungen 238
Transparenz-Typen 261
Trickblenden 74
Trimmen 62
  Filmclip 167
  Mauszeiger 176
Trimmen-Ansicht 164
Türen-Effekt 213

U

Überblenden-Effekt 19
Überblenden, Effekte 290
Überblenden-Werkzeug 258, 346
Überblendung 71
  Audioclips 258, 346
  kopieren 75
  suchen 203
  weiche 210
  verwalten 202
  zuweisen 73
Überblendungsbeschreibung 217
Überblendungsdauer festlegen 213
Überblendungseffekte 201
  ersetzen 208
Überblendungsmodi 21
Überblendungsrichtung ändern 208, 214
Übergangsvarianten 164
Überlagerungsclip ausblenden 255
Überlagerungsspuren 82
  einsetzen 188
Überschieben-Überblendungen 226
Uhr-Überblendung 223
Umdrehen-Überblendung 230
Umkehren-Filter 308
Unschärfe einfügen 309
Unterschieben-Werkzeug 181
Ursprung festlegen 399

V

Verbiegen-Filter 329
Vergröberung-Filter 332
Verknüpfungen
  einfügen 472
  überprüfen 475
  wiederfinden 46
Verlauf-Effekt 27
Verläufe erstellen 439
Verlaufsfarben festlegen 441
Verschieben, Keyframe 287
Verschieben-Werkzeug 181
Versetzen-Überblendung 220
Vertikale Ablenkung-Filter 337
Vertonen, Filmclip 343
Verzerren-Filter 325
Verzerrung
  drehen 251
  einstellen 246
Verzweigung 24
Video-Effekte 299
Videofilter 76, 283
  animieren 286
  anpassen 285, 292
  einsetzen 16, 383
Videofilter-Einstellungen 90
Videoformate, Tabelle 457
Videokarten 123
Videooptionen, MPEG 460
Vorbereitungen
  Export 443
  Überblendung 209
Voreinstellungen
  ändern 437
  anpassen 89, 98, 369
  Titelfenster 416
Vorlagen
  anpassen 80
  einsetzen 78, 412
  öffnen 104
Vorschau
  animierte 204
  Echtzeit 14
Vorschaudateien, temporäre 444

Vorschaueinstellungen 56

W

Weiche Auswahlkante-Filter 334
Weiche Blende 210
Weichzeichner, Schneller 311
Weichzeichnung 17
Weichzeichnungs-Filter 309
Wellen-Filter 331
Werkzeuge
  Blendensteuerung 255
  Schnittfenster 49
Werkzeugleiste 169
  Title Designer 414
Werkzeugwechsel 183
Werte anpassen 414
Widerhall & Verzögerung-Filter 361
Widerhall-Effekte 360
Wiedergabe-Optionen 90, 446
Windeffekt 323
Wischen-Effekte 224
Wischen-Überblendungen 222
WMF-Datei 461
Wölben-Filter 331

Z

Zauberstab-Maske 396
Zeitachsenskalierung 61
Zeitlupe/-raffer 154, 180
Zeitraffer 140
Ziehen-Filter 330
Zoom-Überblendungen 219
Zoom-Werkzeug 394
Zoomeffekt 336
  einstellen 243
Zusatzframes 133
Zwischentitel einfügen 386