

Vorwort

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

Mit Pinnacle Studio haben Sie eine sehr interessante Software erworben, um Ihre Filme leicht zu bearbeiten. Das Programm bietet eine ganze Menge spannender Funktionen an, die Sie oft nicht einmal in teuren Spezialprogrammen vorfinden – die Übergänge des mitgelieferten Programms Hollywood FX sind hier nur als ein Beispiel zu nennen.

An vielen praxisnahen Beispielen will ich Ihnen in diesem Buch die Materie Videobearbeitung näher bringen und Ihnen zeigen, dass die Bearbeitung von Videos gar nicht so schwer ist, wie es zunächst den Anschein haben mag.

Um Pinnacle richtig „ausreizen“ zu können lohnt sich ein tieferes Einsteigen in das Programm. Schritt für Schritt erfahren Sie in diesem Buch, wie Sie auch komplexe Aufgabenstellungen bewältigen können. Von der Aufnahme bis zur Produktion einer interaktiven DVD lernen Sie kennen, was Pinnacle zu bieten hat. Und das ist eine ganze Menge ...

Vielleicht interessiert Sie ja das Thema Videobearbeitung im Allgemeinen. Dann könnte für Sie vielleicht das Buch „Videobearbeitung“ interessant sein, das ich ebenfalls in der HotStuff-Reihe von Franzis' geschrieben habe. Dort erfahren Sie alles Wissenswerte über interessante Hardware und nützliche Utility-Programme.

Die von mir verwendeten Filme und die Projekte finden Sie übrigens auf der beiliegenden Buch-CD. Sie sind in entsprechend benannten Unterordnern untergebracht. Damit die Filme alle auf die CD passen, habe ich die Filmbildgröße entsprechend reduziert.

Ich hoffe, Sie haben nach der Lektüre dieses Buchs nur noch wenige Fragen zum Thema. 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>.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit Ihrem Videoequipment und diesem Buch.

Michael Gradias

im Juli 2003

Inhaltsverzeichnis

1

Der erste Film	12
1.1 Pinnacle Studio 8 starten	14
1.2 Die Bereiche der Arbeitsoberfläche	16
1.2.1 Der Vorschaubereich	18
1.2.2 Das Filmfenster	19
1.2.3 Menüfunktionen	21
1.3 Einen Film aufnehmen	22
1.3.1 Aufnahme ab!	27
1.4 Bearbeiten des Films	30
1.4.1 Das Filmfenster verwenden	31
1.4.2 Einfügen eines Filmtitels	37
1.4.3 Überblendungseffekte einfügen	44
1.4.4 Die Filmgeschwindigkeit ändern	46
1.4.5 Filme trimmen	48
1.4.6 Umsortieren von Filmszenen	53
1.4.7 Den Endtitel einfügen	54
1.4.8 Die Tonspur bearbeiten	57
1.5 Der Export des fertigen Films	61
1.5.1 Speichern des Projekts	62
1.5.2 Exporteinstellungen anpassen	62

2

Die perfekte Filmaufzeichnung	68
2.1 Die Aufnahmequelle auswählen	69
2.1.1 Analoge Aufzeichnungen	69
2.1.2 Digitale Aufzeichnungen	71
2.2 Die Einstellungsoptionen	72
2.2.1 Einstellungsoptionen für die analoge Aufnahme	72
2.2.2 Die Einstellungsoptionen der digitalen Aufzeichnung	79
2.3 Die Aufnahme starten	83

3

Mit dem Album arbeiten	92
3.1 Öffnen von Videodateien	92
3.2 Nachträgliche Szenenerkennung	95
3.3 Informationen des Albums	96
3.3.1 Vorschau des Films	99
3.3.2 Szenen auswählen	100
3.4 Szenen kombinieren und unterteilen	101
3.5 Im Album suchen	103
3.6 Die verschiedenen Album-Kategorien	104
3.6.1 Die Übergänge-Kategorie	105
3.6.2 Die Titel-Kategorie	107
3.6.3 Das Standbilder-Album	107
3.6.4 Das Soundeffekte-Album	108
3.6.5 Die Album-Kategorie Menüs	109
3.7 Elemente aus verschiedenen Dateien	109

4

Mit Filmszenen arbeiten	112
4.1 Szenen in das Videoprojekt übernehmen	112
4.1.1 Die passende Ansicht wählen	114
4.2 Szenen bearbeiten	115
4.2.1 Szenen sortieren	115
4.2.2 Filme trimmen	118
4.2.3 Filme per Mauseaktionen trimmen	122
4.3 Szenen teilen und kombinieren	126
4.4 Weitere Funktionen	129
4.4.1 Getrennte Bearbeitung von Bild und Ton	129
4.4.2 Weitere Optionen der Toolbox	131
4.4.3 Insert-Schnitte einfügen	131

5

Filme korrigieren und optimieren	136
5.1 Die Toolbox Farbe anpassen	136
5.1.1 Bilder umfärben	137
5.1.2 Schwarzweiße Filme	138
5.1.3 Die Einfache Farbtönung	139
5.1.4 Die Sepia-Option	139
5.1.5 Bildoptimierungsfunktionen	140
5.2 Bilder mit Effekten verfremden	142
5.2.1 Effekt-Kombinationen	145
5.2.2 Extremwerte zur Verfremdung nutzen	148

5.2.3		Strichzeichnungen erstellen	151
5.2.4		Effektvolle Filmtitel	153
5.2.5		Effekte animieren	157

6 Übergangseffekte verwenden 164

6.1		Die Anwendung der Überblendungseffekte	164
6.2		Übergangseinstellungen bearbeiten	168
6.3		Die grundsätzlichen Effekt-Kategorien	170
6.3.1		Der Ein/Ausblenden-Effekt	170
6.3.2		Die weiche Überblendung	172
6.3.3		Wipe-Effekte	173
6.3.4		Slide-Effekte	175
6.3.5		Die Push-Effekte	176
6.3.6		Aufwändige Wipe-Übergänge	177
6.3.7		Fast wie in Hollywood – Hollywood FX	180
6.3.8		Berechnen der Übergänge	184
6.4		Übergänge in der Praxis	186
6.4.1		Unterschiedliche Übergänge verwenden	190

7 Übergänge mit Hollywood FX 194

7.1		Das Arbeitsfenster von Hollywood FX	195
7.1.1		Die Bereiche des Arbeitsfensters	196
7.2		Einen Übergang anpassen	206
7.2.1		Zusätzliche Objekte einsetzen	215

8 Filmtitel erstellen 222

8.1		Die verschiedenen Titeltypen	223
8.1.1		Titel der verschiedenen Typen erstellen	225
8.2		Die Elemente des Titel-Editors	227
8.2.1		Das Titel-Editor-Album	233
8.2.2		Das Editierfenster	234
8.3		Die Titelerstellung in der Praxis	235
8.3.1		Formatieren des Textes	236
8.3.2		Ausrichten von Objekten	241
8.4		Titel animieren	242
8.4.1		Verschiedene Bewegungsrichtungen verwenden	245
8.5		Die Titel-Stile anpassen	250
8.5.1		Schriftstile anwenden	252
8.5.2		Stile speichern	258

8.5.3	Speichern des Titels	259
8.5.4	Ein paar Anmerkungen zum Schluss	260

9

Menüs aufbauen 266

9.1	Die Menüvorlagen verwenden	266
9.1.1	Das fertige Menü testen	269
9.1.2	Animierte Menüs verwenden	272
9.1.3	Menüstrukturen anpassen	274
9.2	Die Menüeigenschaften ändern	276
9.3	Das Menü bearbeiten	281
9.3.1	Titeltex te bearbeiten	281
9.3.2	Miniaturbilder bearbeiten	283
9.3.3	Die Verknüpfungseigenschaften	284
9.3.4	Neue Verlinkungen aufbauen	287

10

Der Ton macht die Musik 296

10.1	Abtrennen der Tonspur	296
10.2	Bearbeitung der Tonspur	297
10.2.1	Die Lautstärke-Optionen	299
10.2.2	Kommentare aufzeichnen	304
10.2.3	Kommentare per Camcorder aufzeichnen	306
10.2.4	Musikstücke von CDs verwenden	310
10.2.5	Automatisch Musikstücke generieren	314

11

Die Ausgabeoptionen festlegen 320

11.1	Der Bereich Film erstellen	320
11.2	Die Bedienelemente des Arbeitsbereichs	321
11.2.1	Die verschiedenen Ausgabemöglichkeiten	321
11.3	Die Ausgabeoptionen	323
11.3.1	Die Ausgabe auf Videoband	323
11.3.2	Ausgabe als AVI-Datei	327
11.3.3	Ändern der AVI-Einstellungen	328
11.3.4	Der DivX-Codec	330
11.3.5	Die DivX-Optionen	333
11.3.6	MPEG-Dateien erstellen	341
11.3.7	Die Option Web Video	344
11.3.8	Die Upload-Option	345
11.3.9	CDs und DVDs herstellen	346

Stichwortverzeichnis	353
----------------------------	-----

Kapitel 1 Inhalt

1.1		Pinnacle Studio 8 starten	14
1.2		Die Bereiche der Arbeitsoberfläche	16
1.2.1		Der Vorschaubereich	18
1.2.2		Das Filmfenster	19
1.2.3		Menüfunktionen	21
1.3		Einen Film aufnehmen	22
1.3.1		Aufnahme ab!	27
1.4		Bearbeiten des Films	30
1.4.1		Das Filmfenster verwenden	31
1.4.2		Einfügen eines Filmtitels	37
1.4.3		Überblendungseffekte einfügen	44
1.4.4		Die Filmgeschwindigkeit ändern	46
1.4.5		Filme trimmen	48
1.4.6		Umsortieren von Filmszenen	53
1.4.7		Den Endtitel einfügen	54
1.4.8		Die Tonspur bearbeiten	57
1.5		Der Export des fertigen Films	61
1.5.1		Speichern des Projekts	62
1.5.2		Exporteinstellungen anpassen	62

1

Der erste Film

Mit Pinnacle Studio haben Sie ein leistungsfähiges Programm zur Videobearbeitung erworben. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Arbeitsoberfläche von Pinnacle 8 kurz vorstellen. Sie lernen dabei die einzelnen Arbeitsbereiche des Programms kennen.

In einem ersten Workshop werden dann die grundsätzlichen Funktionen der Videobearbeitung mit Pinnacle Studio vorgestellt.

Pinnacle bietet verschiedene TV- und Videokarten an. Wir arbeiten mit der Studio DeLuxe-Version, zu der die nachfolgend abgebildete Steckkarte gehört, die in einen freien PCI-Slot des Rechners eingeschoben werden muss.



Bild 1.1 Die Videoschnittkarte aus dem Paket Studio DeLuxe von Pinnacle Systems

TIPP

Wir haben uns für diese – etwas teurere – Videoschnittkarte entschieden, da mit ihr neben digitalen auch analoge Videos eingelesen und wieder ausgegeben werden können. Dies ist interessant, wenn Sie beispielsweise alte Videokassetten bearbeiten wollen.

TIPP Nähere Informationen über die angebotenen Pinnacle-Karten finden Sie unter der Webadresse <http://www.pinnaclesys.de>.

1

Neben zwei Firewire-Anschlüssen gibt es auf der Karte nur noch eine „Sammelbuchse“. Die Ein- und Ausgangsbuchsen sind in einer gesonderten Box untergebracht. Das ist recht praktisch, da so das ständige „unter den Tisch krabbeln“ zum Anschließen der Verbindungen entfällt. Als gesondertes Kabel liegt der Firewire-Anschluss vor.



Bild 1.2 Die Anschlussbox mit separatem Firewire-Kabel

Bei dem von uns verwendeten Camcorder handelt es sich um das Modell NV-DS30EG von Panasonic. Dieser Camcorder hat den Vorteil, über einen digitalen Eingang – DV-In – zu verfügen, sodass die Ergebnisse auch auf DV-Videobändern gesichert werden können.



Bild 1.3 Der Camcorder Panasonic NV-DS30EG

TIPP

Camcorder, die über einen digitalen Eingang verfügen, sind etwas teurer. Der Grund ist folgender: Da höhere Einfuhrzölle erhoben werden, wenn ein Camcorder auch als Aufnahmegerät verwendet werden kann, wird der Eingang einfach werksseitig gesperrt. Er kann dann oft nachträglich freigeschaltet werden – gegen einen Aufpreis von ungefähr 100 Euro.

1.1 Pinnacle Studio 8 starten

Wir gehen nun davon aus, dass Sie Pinnacle Studio bereits erfolgreich installiert haben. Nach dem Start des Programms finden Sie die folgende Arbeitsoberfläche vor. Es wird ein mitgelieferter Beispielfilm angezeigt.

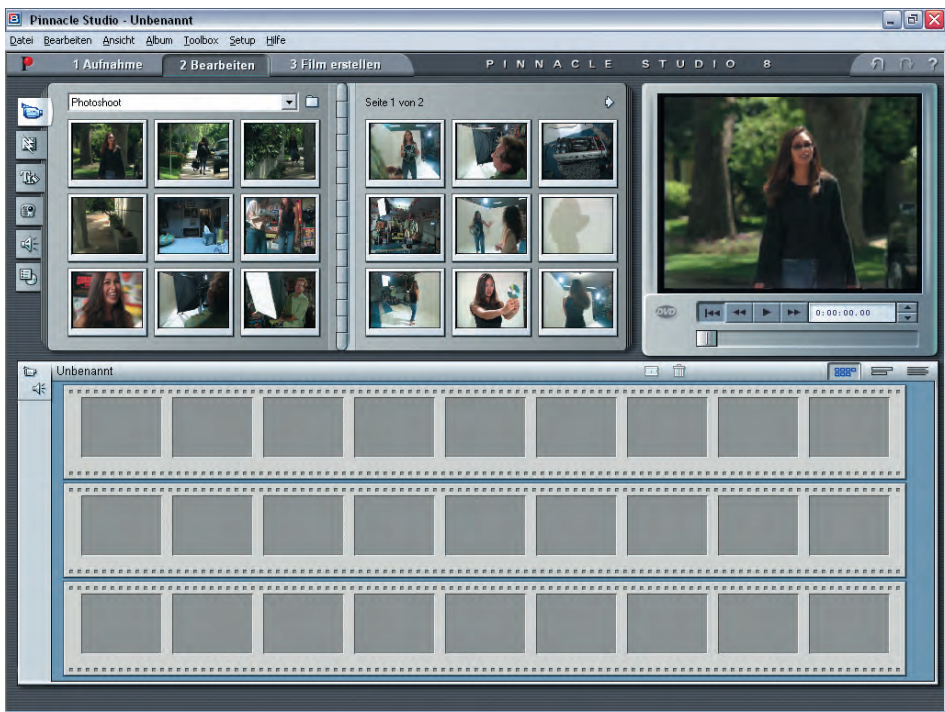


Bild 1.4 Die Arbeitsoberfläche von Pinnacle Studio 8

Sehen wir uns nun der Reihe nach die unterschiedlichen Bereiche der Arbeitsoberfläche von Pinnacle Studio an.

Pinnacle Studio teilt die Arbeitsoberfläche in die drei grundlegenden Schritte der Videobearbeitung auf. In der Kopfzeile finden Sie die drei Kategorien *Aufnahme*, *Bearbeiten* und *Film erstellen*.

Die erste Kategorie stellt Funktionen bereit, um das Filmmaterial aufzuzeichnen. Sie sehen dabei die folgende Aufteilung.

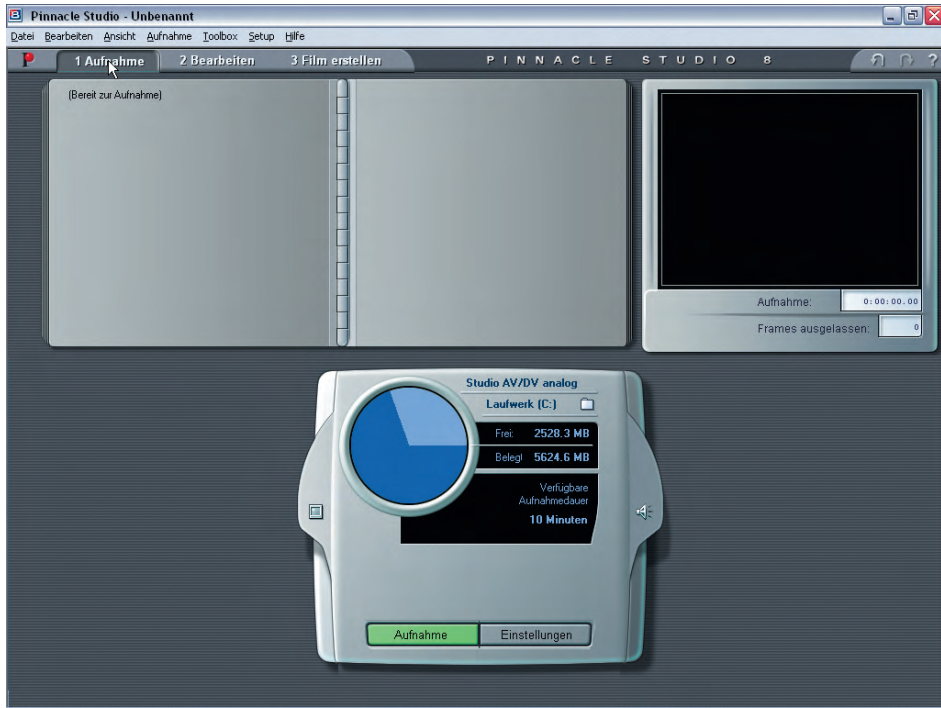


Bild 1.5 Die Aufnahme-Kategorie

Die Ansicht unterscheidet sich – je nachdem, ob Sie einen Camcorder angeschlossen haben oder analoges Filmmaterial aufzeichnen wollen. Die letzte Variante sahen Sie in der vorherigen Abbildung.

In der Kategorie *Bearbeiten* – die ja schon gezeigt wurde – wird das Filmprojekt zusammengestellt, werden Titel und Überblendungen eingefügt sowie etwaige Bildveränderungen vorgenommen.

Die letzte Kategorie – *Film erstellen* – stellt die Funktionen bereit, die für die verschiedenen Exportvarianten erforderlich sind.

Egal, ob Sie das Ergebnis als e-Mail versenden oder auf eine DVD brennen wollen: die nötigen Funktionen finden Sie hier.

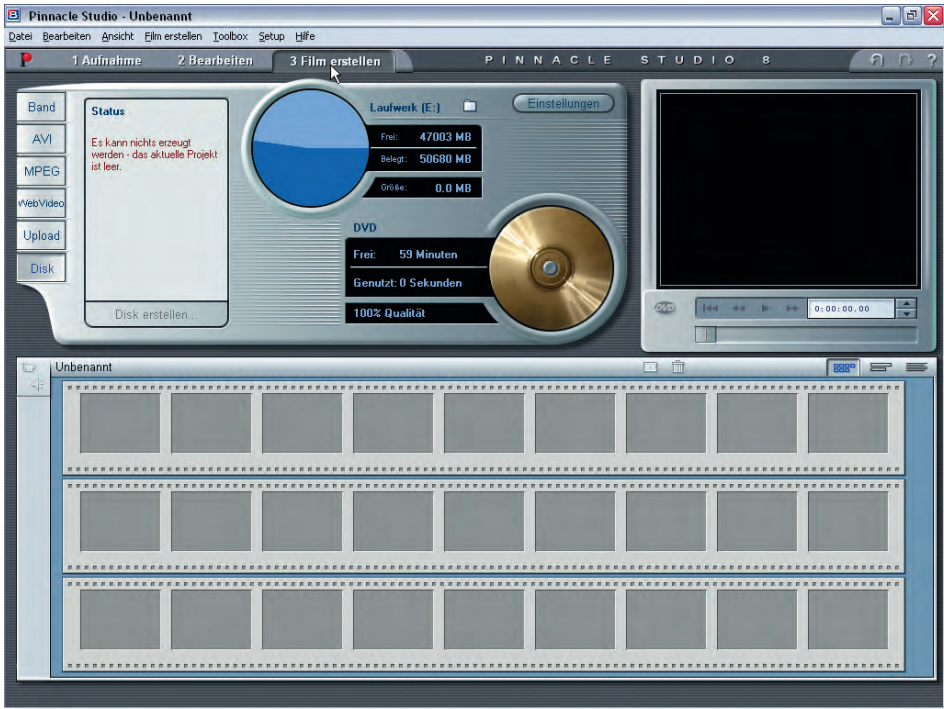


Bild 1.6 Die Kategorie Film erstellen

1.2 Die Bereiche der Arbeitsoberfläche

Widmen wir uns nun dem *Bearbeiten*-Modus. Hier werden Sie die meiste Zeit arbeiten. Im oberen linken Bereich ist das so genannte Album zu sehen. Standardmäßig ist hier die erste Rubrik geöffnet, in der Miniaturbilder des aktuellen Films zu sehen sind.

Auf der linken Seite des Albums sind sechs Registerkartenreiter angeordnet, über die die anderen Bereiche des Albums geöffnet werden können. Dies zeigt die folgende Abbildung. Mit dem zweiten Reiter werden beispielsweise die Übergänge angezeigt. Pinnacle Studio 8 stellt eine große Anzahl von solchen Übergängen bereit, mit denen eine Filmszene effektiv in die folgende überblendet werden kann.

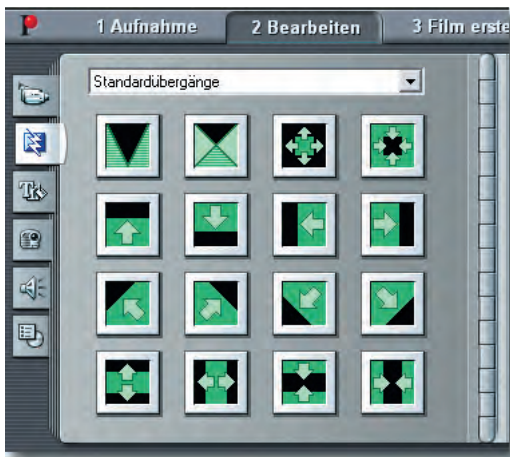


Bild 1.7 Das Album

Bei einigen Alben sind unterschiedliche Kategorien verfügbar, die über das Listenfeld ausgewählt werden können.

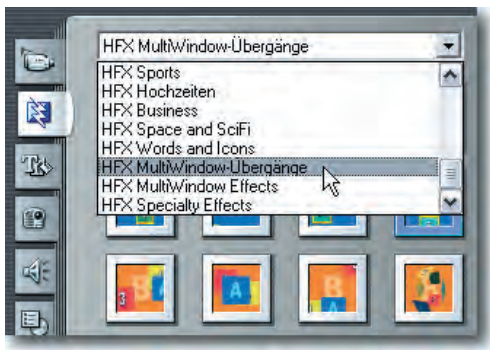


Bild 1.8 Auswahl einer Kategorie

TIPP

In einigen Alben – wie etwa beim Titel-Album – wird nur eine Pfadangabe benötigt. Der aktuelle Pfad wird angezeigt. Er kann über das Ordnersymbol verändert werden. Damit wird das gängige Dialogfeld *Datei öffnen* ausgewählt.

Passen die verfügbaren Elemente nicht auf eine Seite des Albums, erscheinen rechts Bedienelemente zum Navigieren innerhalb der verfügbaren Seiten des Albums. Nachfolgend sehen Sie eine solche Situation – hier gibt es drei Albumseiten.

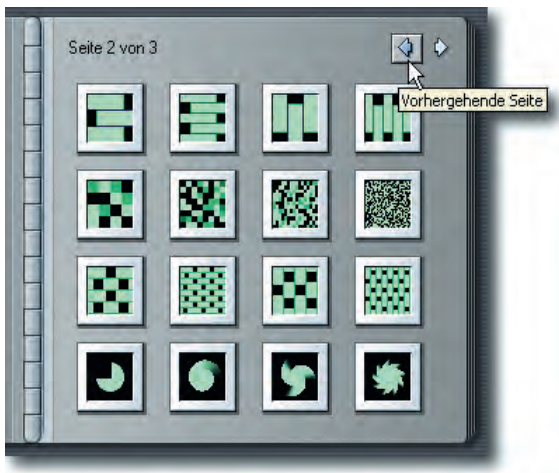


Bild 1.9 Wechseln der Albumseiten

1.2.1 Der Vorschaubereich

Auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs sehen Sie das Vorschaufenster. Dort können Sie den aktuellen Film ansehen oder Titel, Übergänge und Standbilder begutachten. Unter dem Vorschaubild gibt es Bedienelemente zum Navigieren. Außerdem wird der Timecode des Films angezeigt. Mit dem Schieberegler unter den Bedienelementen können Sie schnell die gewünschte Position im Film ansteuern.



Bild 1.10 Das Vorschaufenster

Wenn Sie eine DVD erstellen wollen und Menüs verwendet haben, können Sie über die **DVD**-Bezeichnung die Bedienelemente zur DVD-Steuerung einblenden – diese Situation sehen Sie im folgenden Bild.



Bild 1.11 Die Bedienelemente der DVD-Steuerung

1.2.2 Das Filmfenster

Im unteren Bereich der Arbeitsoberfläche wird das so genannte Filmfenster angezeigt. Hier sehen Sie das aktuelle Filmprojekt mit den eventuell eingefügten Titeln und Übergängen. Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten der Darstellung, auf die wir später detailliert eingehen werden. Die standardmäßig eingestellte Ansichtsoption **Storyboard-Ansicht** zeigt die folgende Abbildung.

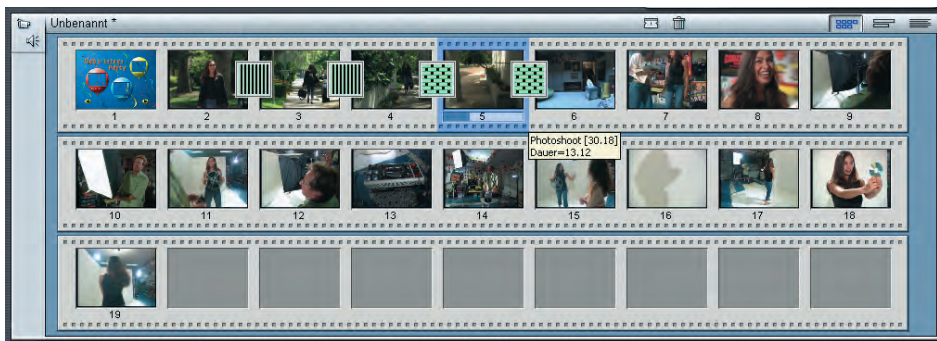


Bild 1.12 Das Filmfenster

1

Wenn Sie Elemente des Filmfensters doppelt anklicken, wird im oberen Bereich ein Bearbeitungsfenster geöffnet – die so genannte Toolbox. Hier werden zusätzliche Funktionen angeboten. Die Funktionen eines Übergangs sehen Sie im folgenden Bild.

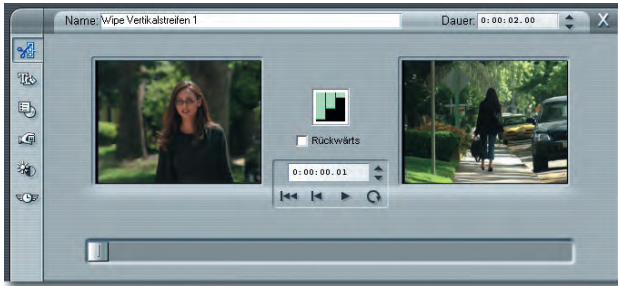


Bild 1.13 Die Toolbox

Bei einigen Tools – wie etwa den DVD-Titeln – nimmt die Toolbox den gesamten Arbeitsbereich ein.



Bild 1.14 Das Bearbeitungsfenster der DVD-Titel

1.2.3 Menüfunktionen

Einige Funktionen erreichen Sie auch über das Windows-typische Menü – beispielsweise für die Voreinstellungen oder zum Speichern der Projekte.

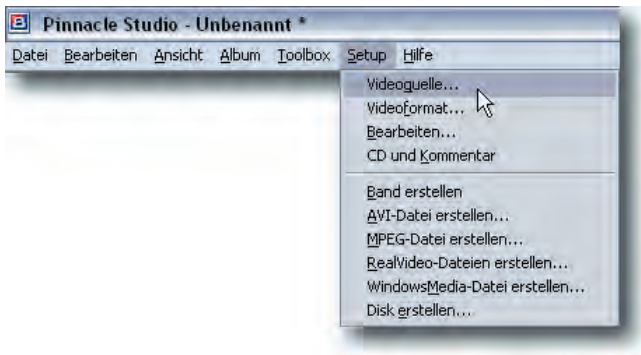


Bild 1.15 Die Menüfunktionen

Die einzelnen Einstellungen werden in einem gesonderten Dialogfeld vorgenommen. Ein Beispiel zeigt das nächste Bild. Hier können Sie die Einstellungen des Camcorders anpassen.

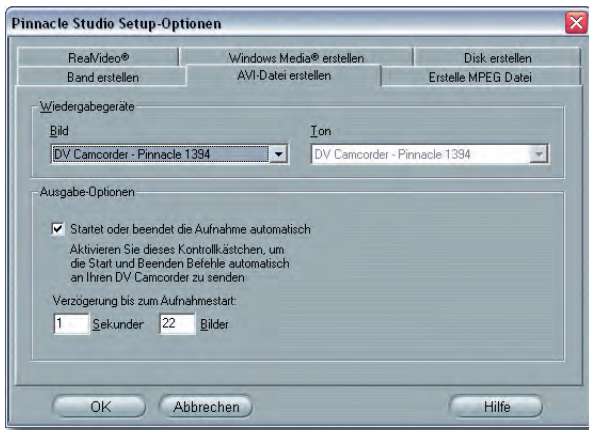


Bild 1.16 Optionen in den Dialogfeldern

In der rechten oberen Ecke des Arbeitsbereichs finden Sie drei Schaltflächen. Mit den beiden ersten können Sie Arbeitsschritte zurücknehmen oder wiederherstellen. Über die letzte Schaltfläche wird die Hilfe zu Pinnacle aufgerufen.



Bild 1.17 Arbeitsschritte rückgängig machen

1.3 Einen Film aufnehmen

Nachdem Sie nun die grundlegenden Bedienelemente kennen gelernt haben, wollen wir uns an die Arbeit machen und den ersten Film überspielen und anschließend weiterbearbeiten.

TIPP

Wird ein Firewire-Anschluss verwendet, ist nur ein einzelnes Kabel zum Überspielen von Bild und Ton notwendig. Bei der Überspielung von analogem Filmmaterial werden dagegen getrennte Anschlüsse für Bild und Ton verwendet.

- 1 Suchen Sie den Firewire-Anschluss Ihres Camcorders. Bei dem von uns eingesetzten Modell Panasonic NV-DS30 befindet er sich rechts unter dem aufgeklappten LCD-Monitor.

Sie sehen die Position nachfolgend mit einem Pfeil gekennzeichnet. Sorgen Sie für die Stromversorgung des Camcorders.



Bild 1.18 Der Firewire-Anschluss des Camcorders

- 2 Verbinden Sie den Camcorder mit dem mitgelieferten Kabel, um den Anschluss zum Rechner herzustellen. Stellen Sie anschließend den Camcorder auf den Wiedergabemodus VCR ein. Dies sehen Sie nachfolgend in der rechts gezeigten Abbildung. Sehen Sie hier gegebenenfalls im Handbuch Ihres Modells nach, um festzustellen, wie dieser Modus zu aktivieren ist.



Bild 1.19 Anschließen des Camcorders

- 3** Wenn Sie mit Windows XP arbeiten, sollte der Camcorder automatisch erkannt werden und im folgenden Dialogfeld Pinnacle Studio zur Bearbeitung angeboten werden. Eventuell werden hier noch weitere Programme aufgelistet – je nachdem, welche Programme Sie noch zur Videobearbeitung installiert haben.

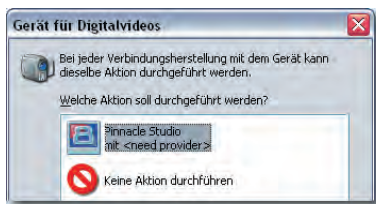


Bild 1.20 Starten eines Videobearbeitungsprogramms

- 4** Nach dem Bestätigen wird Pinnacle Studio 8 gestartet und der Aufnahmebereich geöffnet. Sie könnten dann eventuell die nachfolgend gezeigte Anordnung vorfinden – die Ansicht hängt hier von den bei der letzten Aufnahme verwendeten Einstellungen ab.



Bild 1.21 Die Ansicht im Aufnahmemodus

- 5 Zum Ändern der Einstellungen für den Kameraanschluss aktivieren Sie die *Einstellungen*-Schaltfläche des Steuerpults. Wechseln Sie im folgenden Dialogfeld zur *Videoquelle*-Registerkarte und ändern Sie dort die Einstellung im *Bild*-Listenfeld auf die Option *DV Camcorder - Pinnacle 1394*. Damit wird der Firewire-Anschluss als Eingangsquelle verwendet.

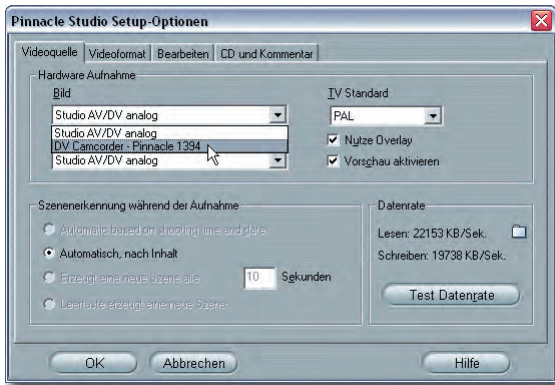


Bild 1.22 Die Kamerasteuerungs-Einstellungen

- 6 Sie können nun die Gelegenheit nutzen, um auch gleich die anderen Voreinstellungen anzupassen. Aktivieren Sie im Bereich *Datenrate* das Ordnersymbol, um in einem gesonderten Dialogfeld die gewünschte Festplatte zur Speicherung des Films auszuwählen.

TIPP Achten Sie darauf, dass Sie eine defragmentierte Festplattenpartition mit ausreichender freier Kapazität aussuchen. Videofilme benötigen eine ganze Menge Festplattenspeicher.

Mit der Schaltfläche *Test Datenrate* können Sie die Leistungsfähigkeit der Festplatte ermitteln. Dieser Test sollte bei der ersten Verwendung von Pinnacle Studio unbedingt durchgeführt werden.

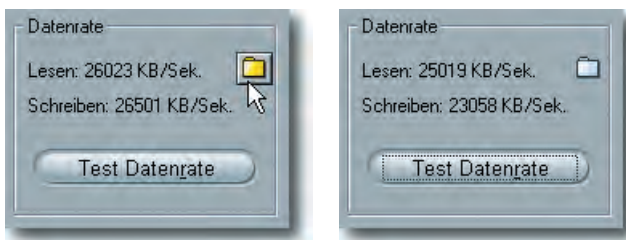


Bild 1.23 Ändern der Festplatteneinstellungen

Das Ergebnis der Festplattenuntersuchung wird in einem gesonderten Dialogfeld angezeigt. Außerdem wird hier angegeben, ob die Geschwindigkeit der Festplatte für die DV-Aufnahme ausreicht.

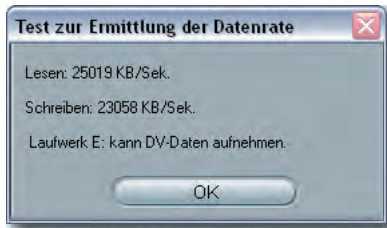


Bild 1.24 Das Ergebnis der Festplattenuntersuchung

- 7** Von Bedeutung sind auch die Optionen des Bereichs Szenenerkennung. Pinnacle Studio kann nämlich feststellen, wann Sie eine Aufnahme gestartet oder gestoppt haben. Für jeden Neustart der Aufnahme wird bei der ersten Option eine neue Szene mit einem eigenen Miniaturbild erstellt. So ersparen Sie sich einerseits das spätere Zerschneiden des Films und andererseits lassen sich so misslungene Szenen schnell löschen.

Die folgenden Optionen sind für die Überspielung von analogem Filmmaterial nützlich, bei dem kein Timecode vorhanden ist. Hier kann die Trennung anhand des Film-inhalts erfolgen.

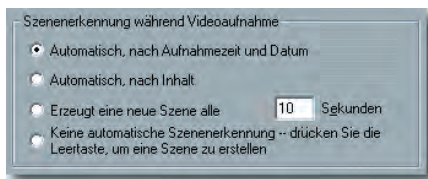


Bild 1.25 Optionen zur Szenentrennung

TIPP Damit jedes einzelne Filmbild eindeutig identifiziert werden kann, wird bei DV-Kameras automatisch eine bildgenaue Zeitsteuerung mit aufgezeichnet. Dieser so genannte Timecode kann zur späteren Steuerung wieder ausgelesen werden.

- 8** Die *Videoformat*-Registerkarte dient zur Einstellung der Aufnahmequalität. Verwenden Sie hier im ersten Listefeld die Option *DV*, um die Aufzeichnung in bestmöglicher Bild- und Tonqualität durchführen zu können. Allerdings beansprucht diese Option auch den meisten Festplattenspeicher.

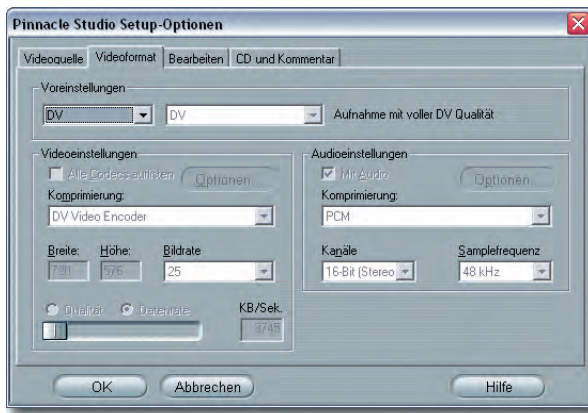


Bild 1.26 Die Einstellungen der Aufnahmequalität

- 9 Nach dem Bestätigen über die **OK**-Schaltfläche ändert sich die Darstellung der Arbeits-
oberfläche – Sie sehen dann einen symbolischen Camcorder.

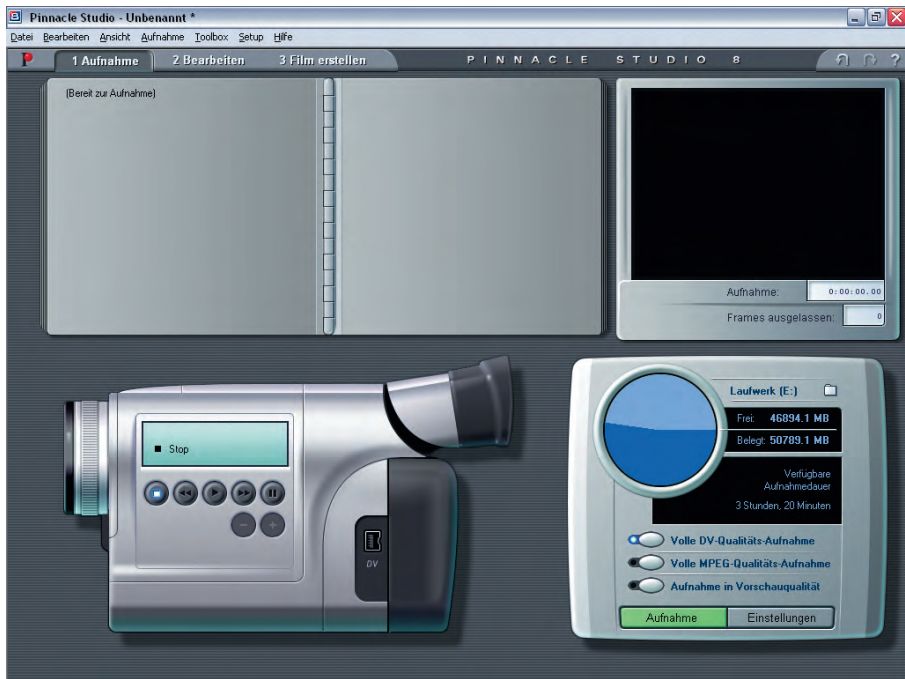


Bild 1.27 Die Arbeitsoberfläche mit der Kamerasteuerung

1.3.1 Aufnahme ab!

1

Nachdem die passenden Voreinstellungen vorgenommen wurden, kann nun die Aufnahme beginnen. Zum Start des Films könnten Sie theoretisch die Steuerungstasten des Camcorders verwenden. Das ist aber nicht nötig – leichter ist die „Fernsteuerung“ des Camcorders über den Rechner.

Dazu dienen die Bedienelemente auf dem symbolisch abgebildeten Camcorder. Spulen Sie erst einmal das Videoband auf die Position, an der Sie mit der Aufzeichnung beginnen wollen.

TIPP Um Festplattenkapazität zu sparen, muss nicht das ganze Videoband auf den Rechner überspielt werden – suchen Sie einfach die Position, an der die Filmaufnahme beginnen soll. Die Anzeige des Films erfolgt im Vorschauenster oben rechts auf der Arbeitsfläche von Pinnacle Studio 8.

Um die exakte Position zu finden, können Sie auch die Symbole „+“ und „-“ verwenden. Damit wird das Band jeweils ein Filmbild vor- oder zurückgespult.

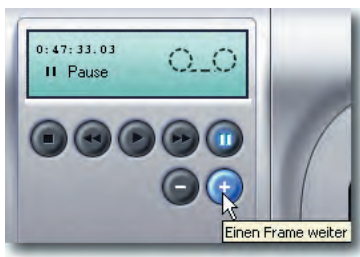


Bild 1.28 Einzelbildweise Navigation

Die Aufnahme wird über die gleichnamige Schaltfläche des Steuerpults gestartet. In einem gesonderten Dialogfeld wird der Name der Videodatei vorgegeben.

Außerdem können Sie hier angeben, wann die Aufnahme angehalten werden soll. Der standardmäßig vorgegebene Wert bezieht sich auf die freie Festplattenkapazität. Dabei wird die Aufnahmequalität berücksichtigt.

TIPP Die Stopp-Funktion können Sie beispielsweise auch gut bei analogen Aufzeichnungen einsetzen, wenn als Aufnahmequelle ein Fernsehbild dient. So lässt sich zum Beispiel die Dauer verwenden, um nach der Aufnahme eines Spielfilms die Aufzeichnung selbstständig zu beenden – wie Sie es von der Timer-Funktion eines Videorekorders kennen.

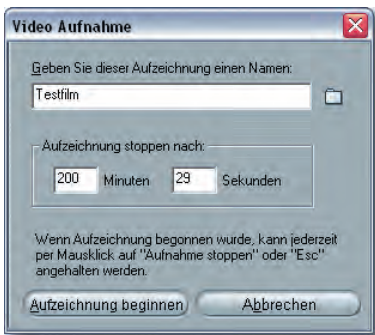


Bild 1.29 Starten der Aufnahme

Nach dem Start der Aufnahme können Sie im Vorschaubereich oben rechts den Film betrachten. Außerdem werden Miniaturbilder im Album abgelegt. Ein Zwischenstadium zeigt die folgende Abbildung.



Bild 1.30 Übertragen der Filmbilder

TIPP Pinnacle Studio erkennt anhand der Filmdaten automatisch, wann die Filmaufnahme unterbrochen wurde. Für jede neue Szene wird im Album – das oben links zu sehen ist – ein neues Vorschaubild eingefügt.

Wenn die gewünschten Filmszenen übertragen sind, kann die Aufnahme über die *Stop*-Schaltfläche des Steuerpults angehalten werden.

In unserem Beispiel ist die Aufnahme etwas über 5 Minuten lang. Der Timecode kann unterhalb des Vorschaubilds abgelesen werden. Der Beispielfilm wurde in mehrere Szenen unterteilt, die Sie links im Album sehen.



Bild 1.31 Die fertige Aufnahme

TIPP Bereits an dieser kurzen Filmsequenz erkennen Sie den enormen Speicherbedarf bei Filmen. Für die etwas mehr als 5 Filmminuten wurde ca. 1,1 GByte Festplattenspeicher benötigt. Den reduzierten Festplattenspeicher können Sie im so genannten Diskometer oben im Steuerpult ablesen. Hier wird die freie Festplattenkapazität auch grafisch aufgezeigt.

Speichern des Projekts

Zum Abschluss muss der Film noch als Projekt gespeichert werden. In den Projekten werden neben dem eigentlichen Film auch alle Bearbeitungen, Titel, Effekte oder Ähnliches mit gespeichert. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Projekt speichern* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg** + **S** erreichen. Geben Sie hier einen aussagekräftigen Namen ein. Projekte werden mit der Dateiendung **.stu* gesichert.



Bild 1.32 Speichern des Projekts

1.4 Bearbeiten des Films

Nun, da der Film auf der Festplatte gespeichert ist, können Sie den Camcorder ausschalten. Spulen Sie die Cassette gegebenenfalls noch an die gewünschte Stelle. Das ist mit den Schaltflächen der symbolischen Kamera leichter als mit der Kamera selbst. Nun soll der aufgenommene Film bearbeitet werden.

Aktivieren Sie den Bearbeitungsmodus über die *Bearbeiten*-Registerkarte unter dem Menü. Um die Schwachstellen zu erkennen, können Sie den Film zunächst einmal ansehen. Dazu dient der Player rechts im Bild. Klicken Sie im Album auf das Vorschaubild der Szene, die Sie ansehen wollen.

Die Bedienelemente zum Starten oder schnellen Vor- beziehungsweise Rücklauf entsprechen denen, die Sie vom Videorekorder kennen. Die beiden Pfeilsymbole rechts neben der Timecodeanzeige können Sie verwenden, um einzelbildweise vor- oder zurückzuspuhlen. Der Schieberegler unter den Bedienelementen dient zum schnellen Anspringen eines bestimmten Filmbereichs.

TIPP Der Schieberegler ist sehr praktisch. Sie können ihn ebenso für einen schnellen Suchlauf wie auch für ein langsames Abspielen des Films verwenden. Klicken Sie dazu den Schieberegler an und ziehen Sie ihn entweder langsam oder schnell mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Position.

Unter dem Vorschaubild im Album sehen Sie einen Balken, der anzeigt, wo Sie sich innerhalb des Films befinden. Die entsprechende Szene wird dabei farbig hervorgehoben. Sie sehen dies nachfolgend links im mittleren Filmminiaturbild abgebildet.



Bild 1.33 Betrachten des Films im Player. Links ist die Position innerhalb des gesamten Films zu sehen

1.4.1 Das Filmfenster verwenden

Den unteren Bereich der Arbeitsoberfläche nimmt das so genannte Filmfenster ein. Hier ist zur Zeit noch alles leer. In diesem Bereich wird die Filmzusammenstellung angezeigt.

Neben dem Film sehen Sie hier auch ob Überblendungseffekte, Titel oder Ähnliches eingefügt wurden. Im Laufe dieses Workshops wird dieser Bereich mit verschiedenen Symbolen und Miniaturbildern gefüllt.



Bild 1.34 Das Filmfenster ist noch leer

Soll eine Filmszene in das Filmfenster übertragen werden, klicken Sie einfach die betreffende Szene im Album an und ziehen sie mit gedrückter Maustaste in das Storyboard. Als Storyboard wird die Ansicht bezeichnet, in der jede Szene mit einem Miniaturbild gekennzeichnet wird.



Bild 1.35 Übernahme einer Szene in das Filmfenster

Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das Miniaturbild der Szene im Filmfenster angezeigt. Verweilen Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über dem Vorschaubild, sehen Sie den Start- und Endpunkt sowie den Filmenamen in einem Schildchen.



Bild 1.36 Ein Hinweisschild mit den Daten der Szene

Übertragen Sie nun auf dieselbe Art und Weise die gewünschten Szenen in das Filmfenster. In unserem Beispiel sollen zunächst die ersten acht Szenen in der ursprünglichen Reihenfolge verwendet werden.

Sie können diese Aufgabenstellung auch „in einem Rutsch“ erledigen, indem Sie die Vorschaubilder im Album mit gedrückter -Taste anklicken. Dann werden alle Szenen markiert und können gemeinsam in das Filmfenster übertragen werden.

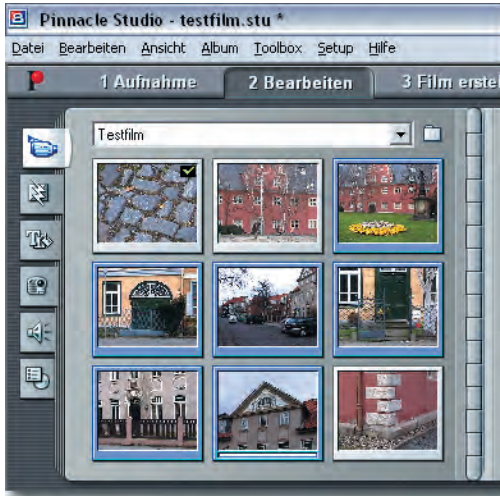


Bild 1.37 Mehrere Vorschaubilder wurden markiert

Nach der Übertragung sollten Sie im Filmfenster die nachfolgend abgebildete Anordnung wieder finden. Im Album werden die bereits ins Storyboard übertragenen Filme mit einem Haken versehen, sodass sofort erkannt werden kann, welche Filme noch nicht verwendet wurden.



Bild 1.38 Die übertragenen Szenen

TIPP

Der Vorteil der Videobearbeitung besteht unter anderem darin, dass die ursprüngliche Szenenanordnung nicht beibehalten werden muss. Sie können die Szenen auch völlig anders anordnen. Davon soll allerdings in unserem Beispiel kein Gebrauch gemacht werden – das folgt in späteren Workshops.

Verschiedene Ansichten des Filmfensters

Sie können die Ansicht im Filmfenster verändern. Am oberen rechten Rand des Filmfensters finden Sie drei Symbole für die verschiedenen Ansichtstypen.



Bild 1.39 Verschiedene Ansichtsarten

Die erste Schaltfläche aktiviert die standardmäßig aktive *Storyboard-Ansicht*. Mit der zweiten Schaltfläche wird in die so genannte *Timeline-Ansicht* umgeschaltet. Hier wird der Film wie eine „ausgebreitete Filmrolle“ angezeigt.

Die Anzeige erfolgt auf der Zeitskala im Verhältnis zur Filmlänge. Die Audiospur für den Ton wird getrennt angezeigt und kann auch getrennt bearbeitet werden – aber dazu später mehr.

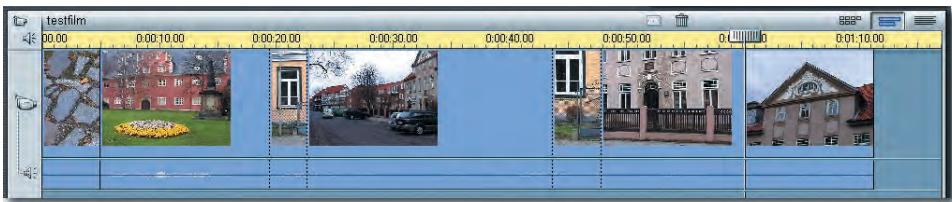


Bild 1.40 Die Timeline-Ansicht zeigt den Film im Verhältnis zur Filmlänge

Die Größe der Zeitskala können Sie verändern. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala, die über den Vorschaubildern zu sehen ist. Dort finden Sie verschiedene Vorgabewerte für die Skalierung. Verwenden Sie hier beispielsweise für eine übersichtliche Darstellung die Option *Gesamtfilm*.

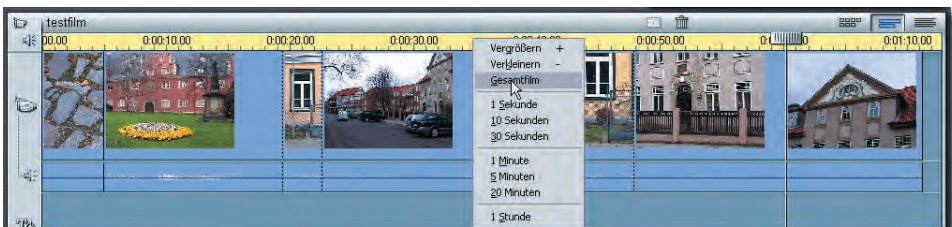


Bild 1.41 Größe der Zeitskala ändern

Anschließend wird der komplette Film angezeigt.

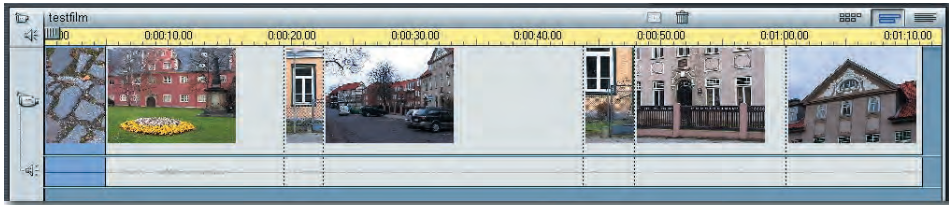


Bild 1.42 Die veränderte Zeitskala-Ansicht

TIPP

Der Timeline-Schieberegler mit der dazugehörigen senkrechten Linie – der Editierlinie – zeigt in der Zeitachse exakt an, wo Sie sich innerhalb des Gesamtfilms befinden. Sie können den Schieberegler entweder auf die gewünschte neue Position verschieben oder Sie klicken in der Zeitachse einfach auf die neue Position.

Die dritte Schaltfläche können Sie verwenden, um in den so genannten *Listenmodus* umzuschalten. Hier werden alle Szenen tabellarisch aufgeführt. Anfangs- und Endzeit können hier ebenso abgelesen werden wie etwaige zugeschnittene – getrimmte – Szenen. Diese Ansicht dient eher der Organisation von Szenen und wird daher wohl selten zum Einsatz kommen.

	Name	Getrimmter Start	Filmlänge	Filmlast
1	Videoclip: 'Testfilm [2:32.06]'	0:02:32.06	0:00:05.00	0:00:00.00
	Audioclip: 'Testfilm [2:32.06]'	0:02:32.06	0:00:05.00	0:00:00.00
2	Videoclip: 'Testfilm [2:42.02]'	0:02:42.02	0:00:14.12	0:00:05.00
	Audioclip: 'Testfilm [2:42.02]'	0:02:42.02	0:00:14.12	0:00:05.00
3	Videoclip: 'Testfilm [2:56.14]'	0:02:56.14	0:00:03.05	0:00:19.12
	Audioclip: 'Testfilm [2:56.14]'	0:02:56.14	0:00:03.05	0:00:19.12
4	Videoclip: 'Testfilm [2:59.19]'	0:02:59.19	0:00:21.01	0:00:22.17
	Audioclip: 'Testfilm [2:59.19]'	0:02:59.19	0:00:21.01	0:00:22.17
5	Videoclip: 'Testfilm [3:20.20]'	0:03:20.20	0:00:04.06	0:00:43.18
	Audioclip: 'Testfilm [3:20.20]'	0:03:20.20	0:00:04.06	0:00:43.18
6	Videoclip: 'Testfilm [3:25.01]'	0:03:25.01	0:00:12.06	0:00:47.24
	Audioclip: 'Testfilm [3:25.01]'	0:03:25.01	0:00:12.06	0:00:47.24
7	Videoclip: 'Testfilm [3:37.07]'	0:03:37.07	0:00:11.02	0:01:00.05
	Audioclip: 'Testfilm [3:37.07]'	0:03:37.07	0:00:11.02	0:01:00.05

Bild 1.43 Die Listenansicht ist gut für die Szenenorganisation geeignet

Schalten Sie nun in die *Storyboard-Ansicht* zurück – für den Anfang ist diese Einstellung am besten geeignet. Wenn Sie ein Storyboard-Vorschaubild doppelt anklicken, wird ein neues Fenster herausgefahren, in dem verschiedene Einstellungen vorgenommen werden können.

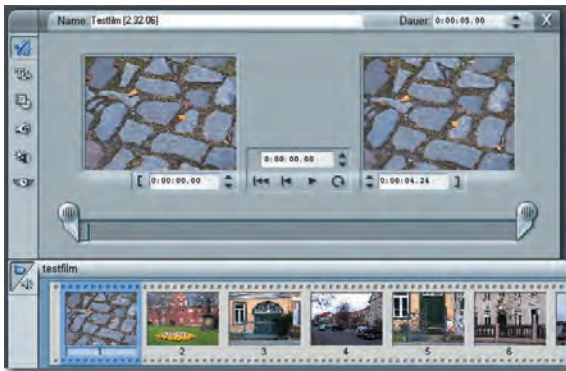


Bild 1.44 Ändern der Clipseigenschaften

Alternativ zum Doppelklick kann dieses „Werkzeug“ auch über das Kamerasymbol links neben der Zeitachse geöffnet oder geschlossen werden.



Bild 1.45 Das Werkzeug zum Ändern der Clipseigenschaften

Über das Symbol rechts daneben wird dasselbe Fenster geöffnet. Dabei werden aber andere Funktionen – nämlich zur Bearbeitung des Tons – angeboten.



Bild 1.46 Werkzeuge für die Audibearbeitung

Verschiedene Werkzeuge

Am linken Rand der jeweiligen Fenster finden Sie verschiedene Symbole. Über diese Schaltflächen werden jeweils neue Fenster geöffnet, die unterschiedliche Werkzeuge für die verschiedensten Aufgabenstellungen zur Verfügung stellen.

Hier finden Sie im Hauptfenster beispielsweise Optionen für Effektübergänge, zur Gestaltung von Filmtiteln, zur Anzeige von Standbildern sowie für Soundeffekte. Das mittlere Fenster ändert sich dabei je nach Aufgabenstellung. In der folgenden Abbildung haben wir die Übergangseffekte geöffnet.



Bild 1.47 Die Ansicht der Übergangseffekte

1.4.2 Einfügen eines Filmtitels

Nun soll der Film der Reihe nach bearbeitet werden. Filme beginnen meist mit einem Filmtitel – das soll auch bei unserem Film nicht anders sein.

Klicken Sie in der *Storyboard-Ansicht* doppelt auf das erste Storyboard-Bild, um das Clipbearbeitungs-Werkzeug zu öffnen. Klicken Sie dort auf das zweite Symbol, um den Titelgenerator zu aktivieren.

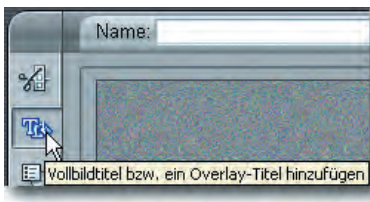


Bild 1.48 Öffnen des Titelgenerators

1 Sie sollten dann die folgende Anordnung auf der Arbeitsfläche sehen:

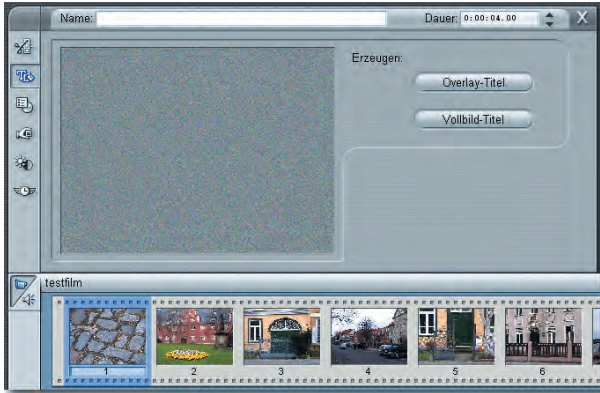


Bild 1.49 Die Titelsansicht

Verwenden Sie die Schaltfläche *Overlay-Titel*, um einen Titel zu erzeugen, der über dem Filmbild liegt. Der Titelgenerator wird dann in einem eigenen Fenster geöffnet. Hier finden Sie jede Menge Funktionen, um den Filmtitel zu generieren. Die rot gestrichelte Linie zeigt die videosichere Zone an.

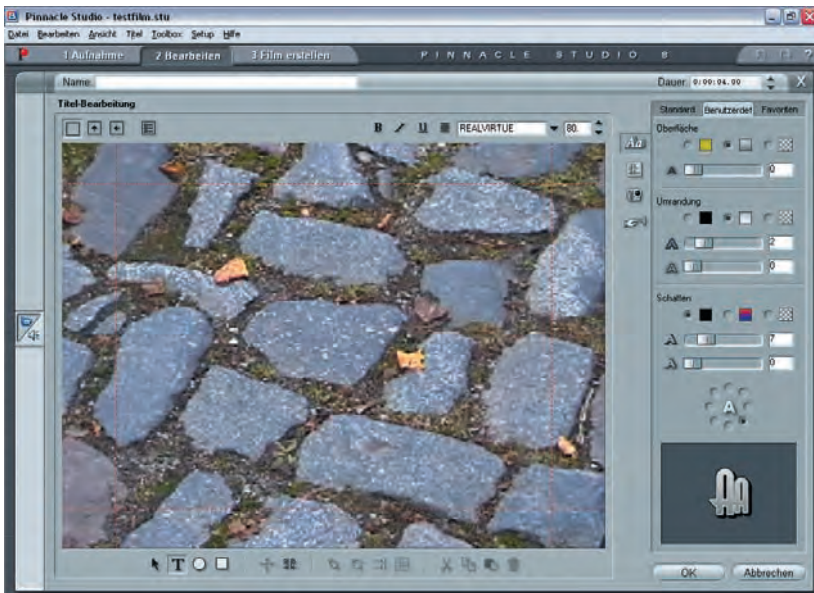


Bild 1.50 Der Titelgenerator

Alles, was Sie innerhalb dieses Bereichs platzieren, wird später auch ganz sicher auf dem Fernsehschirm zu sehen sein. Klicken Sie in den videosicheren Bereich um ein Texteingabefeld zu erstellen. Sie sehen dann einen Markierungsrahmen mit acht Markierungspunkten.

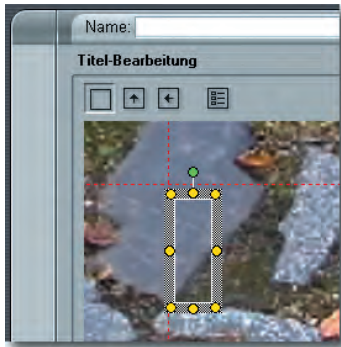


Bild 1.51 Das Texteingabefeld

Tippen Sie den gewünschten Text ein. Wir haben die Bezeichnung „Stadtansichten“ verwendet. Der Text wird zunächst mit den Standardeigenschaften versehen.

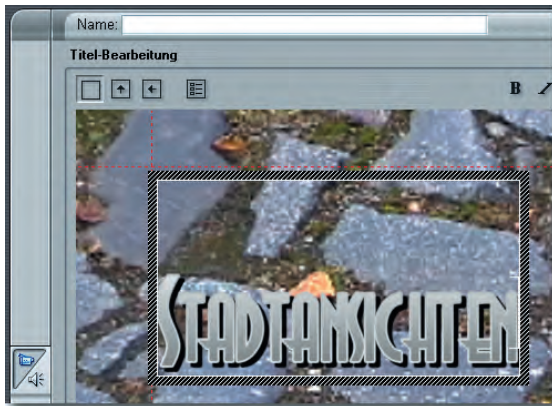


Bild 1.52 Der eingegebene Text

TIPP Sie können sich aussuchen, ob Sie die Texteingenschaften vor oder nach der Texteingabe verändern. Der Vorteil der von uns vorgestellten Variante besteht darin, dass der Text gleich sichtbar ist und so besser beurteilt werden kann.

Texte formatieren

Der eingegebene Text soll nun formatiert werden. Der Schrifttyp und die Schriftgröße werden mit den Bedienelementen über dem Arbeitsbereich verändert.



Bild 1.53 Optionen zur Textformatierung

Nun könnten Sie der Reihe nach alle Attribute – wie Schrifttyp, Schriftgröße, Schrifteffekte und so weiter – nacheinander ändern. Es geht aber auch viel leichter. Der Titelgenerator bietet nämlich eine Vielzahl vorgefertigter Vorlagen an, die Sie einfach übernehmen und dann anpassen können. Dies ist die schnellere Variante.

Markieren Sie dazu zunächst den gesamten, eingetippten Text. Das klappt am schnellsten mit der Tastenkombination **Strg** + **A**. Der Text wird dann wie folgt angezeigt:



Bild 1.54 Der markierte Text

Aktivieren Sie nun rechts neben der Arbeitsfläche die *Standard*-Registerkarte, um einen so genannten Dekostil auszuwählen. Hier finden Sie eine ganze Menge Vorlagen für Schriften mit Konturen, Schatten, Verlaufseinfärbungen und Ähnlichem.

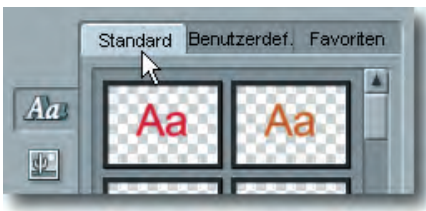


Bild 1.55 Aufruf der Dekostile

Die von uns verwendete, schlichte Variante sehen Sie im folgenden Bild:

1



Bild 1.56 Der angewendete Dekostil

Die Dekostile müssen nicht bleiben, wie sie vorgegeben werden. Über die *Benutzerdefiniert*-Registerkarte können die jeweiligen Eigenschaften verändert werden.

Dies geschieht in drei Rubriken. Hier können Sie beispielsweise die Farbe oder die Art und Stärke von Kontur und Schatten einstellen. So sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Wir belassen unser Beispiel allerdings auf den voreingestellten Werten.

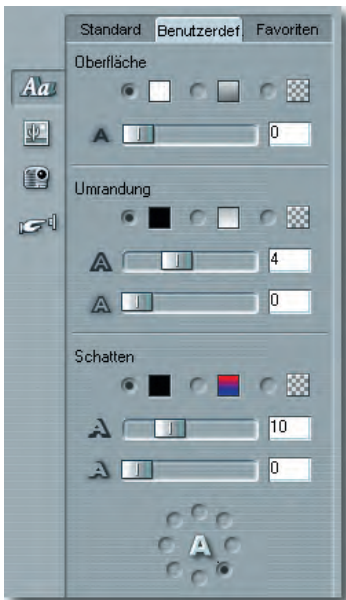


Bild 1.57 Anpassen der Effekteinstellungen

1

Klicken Sie nun den Markierungsrahmen an, um den gesamten Textblock zu markieren. Geben Sie dann im Eingabefeld rechts über der Arbeitsoberfläche eine Schriftgröße von 130 ein. Sie erhalten so die nachfolgend gezeigte neue Situation.



Bild 1.58 Der fertig formatierte Text

Zum Zentrieren des Textes können Sie die Tastenkombination **Strg** + **↵** verwenden. Damit wird der Text einerseits in der Breite zentriert ausgerichtet und andererseits der Gesamttextblock in der Höhe ebenfalls mittig ausgerichtet. So ist das Endstadium erreicht. Sie sehen das Ergebnis in der folgenden Abbildung.



Bild 1.59 Der fertige Titel

Um den fertigen Titel in Pinnacle Studio 8 zu übernehmen, verwenden Sie am besten die **F12**-Taste. Hier sehen Sie jetzt eine veränderte Darstellung. Der Titel ist nun in allen Vorschaubildern eingefügt. Im **Name**-Feld sehen Sie, dass der Titelgenerator automatisch einen Namen vergeben hat, der dem Text entspricht.



Bild 1.60 Der eingefügte Titel

Die Standdauer festlegen

Nun sollten Sie abschließend noch die Standzeit des Titels vorgeben. Klicken Sie dazu im Clipbearbeitungs-Fenster in das **Dauer**-Eingabefeld und tragen Sie dort eine Standzeit von 10 Sekunden ein.

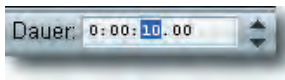


Bild 1.61 Angabe der Standzeit

TIPP Die Angabe der Zeiten erfolgt bei Timeline-Werten immer in der Form von 00:00:00:00. Damit sind Stunden:Minuten: Sekunden: Einzelbilder gemeint. Der letzte Wert geht immer nur bis 24, da pro Sekunde Filmzeit 25 Einzelbilder aufgezeichnet werden. Nach dem 24. Bild erfolgt die Umstellung auf die nächste Sekunde. Mit dieser Darstellung ist ein bildgenaues Ansteuern jedes Einzelbilds im Film möglich.

1.4.3 Überblendungseffekte einfügen

Nun ist es nicht sehr schön, wenn der Film sofort startet. Kaum hat das Auge das Bild nach dem Start wahrgenommen, geht es los. Eleganter – und üblicher – ist ein „Einblenden“ des Films. Dabei ist zunächst eine Farbe zu sehen, die dann in das Filmbild übergeht. So kann sich das menschliche Auge an den Film gewöhnen.

Das Erstellen von Übergangseffekten – zu denen auch das Einblenden gehört – ist in Pinnacle Studio 8 ebenfalls sehr leicht möglich. Rufen Sie dazu über die zweite Schaltfläche die Übergangseffekte auf. Gleich das erste Symbol dient der Einblendung. Klicken Sie den Einblendungseffekt an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste vor das erste Vorschaubild in der *Storyboard-Ansicht*.

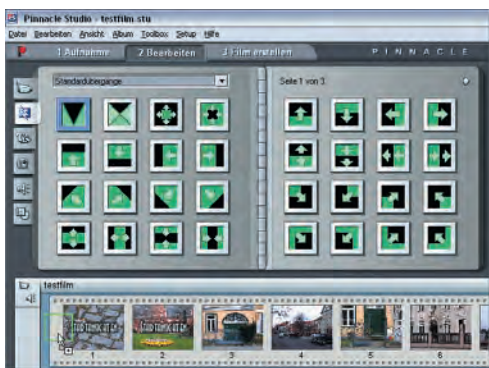


Bild 1.62 Übertragen eines Übergangseffekts

Klicken Sie doppelt auf das Übergangseffekt-Symbol, um die Dauer des Übergangs einzustellen. Tragen Sie hier einen Wert von 3 Sekunden ein – also den Timecode 0:00:02:24.

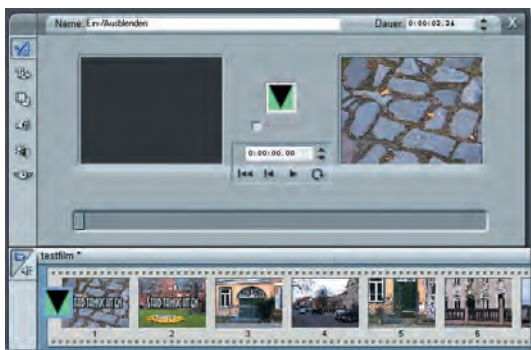


Bild 1.63 Ändern der Effekteinblendungsdauer

Den Filmtitel mit einblenden

Wenn Sie den Film nun im Vorschaufenster abspielen, werden Sie bemerken, dass der Filmtitel sofort erscheint, während das Bild einblendet. Außerdem „ragt“ der Filmtitel in die zweite Filmszene hinein. Schöner wäre es aber, wenn der Titel gemeinsam mit dem Bild einblenden würde. Diese Aufgabenstellung können Sie aber nur in der *Timeline-Ansicht* erledigen.

In der *Timeline-Ansicht* sehen Sie, dass der Titel auf einer extra Spur untergebracht ist. Durch die Spuren ist es möglich, Film, Ton und andere Effekte getrennt voneinander zu bearbeiten.

Um den Titel ebenfalls einzublenden, ziehen Sie den Einblendungseffekt einfach vor das Titelvorschaubild. Die Dauer der Einblendung sollte der des Bilds entsprechen. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung:

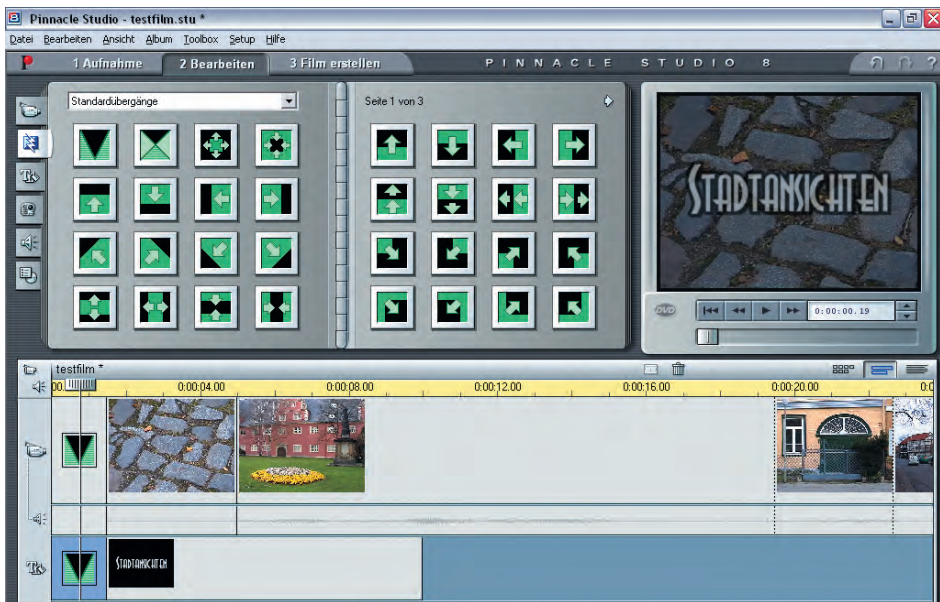


Bild 1.64 Einblenden des Filmtitels

TIPP

Um die Details in der *Timeline-Ansicht* besser erkennen zu können, sollten Sie die Skalierung der Zeitachse vorübergehend ändern. So haben wir beispielsweise die Zeitskala auf die Darstellung *30 Sekunden* eingestellt.

1.4.4 Die Filmgeschwindigkeit ändern

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, überlagert der Titel nicht nur die erste Filmszene, er ragt noch bis in die zweite Szene hinein. Das soll jetzt geändert werden. Dies könnten Sie erledigen, indem Sie die Dauer des Titels entsprechend verändern – wir wollen aber das Gegenteil tun: Die erste Filmszene soll entsprechend verlängert werden.

Klicken Sie dazu doppelt auf das Miniaturbild der Szene – nicht des Titels! Wechseln Sie in dem Fenster zur letzten Kategorie, in der die Geschwindigkeit des Films verändert werden kann.

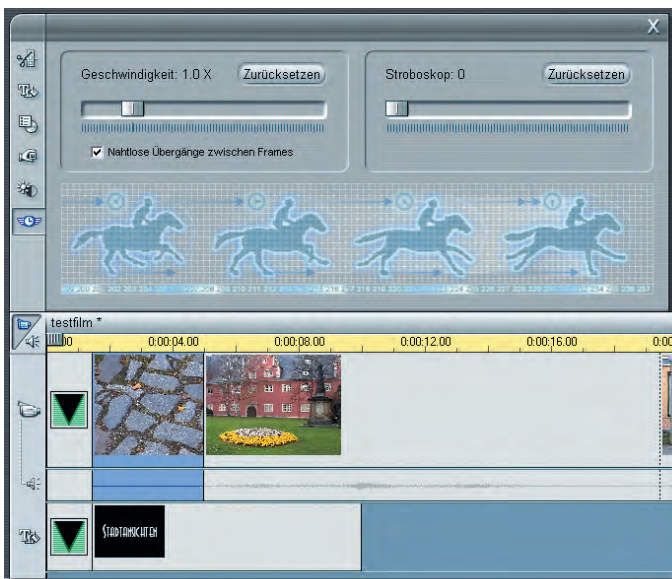


Bild 1.65 Verändern der Filmgeschwindigkeit

In diesem Fenster kann die Geschwindigkeit angepasst werden. So können Sie entweder eine Zeitlupe oder einen Stroboskopeffekt simulieren.

Bevor die Geschwindigkeit verändert werden kann, muss aber noch eine Vorarbeit erledigt werden. Standardmäßig werden nämlich immer alle Spuren gemeinsam angepasst. Ändern Sie also die Filmspur, wird auch der Titel mit angepasst.

Um dies zu verhindern, können Sie einzelne Spuren sperren und so von einer Veränderung ausschließen. Klicken Sie dazu auf das Symbol vor der Titelspur. Nach dem Einrasten der Schaltfläche wird die Titelspur grau dargestellt – als Symbol, dass eine Bearbeitung nun nicht mehr möglich ist.

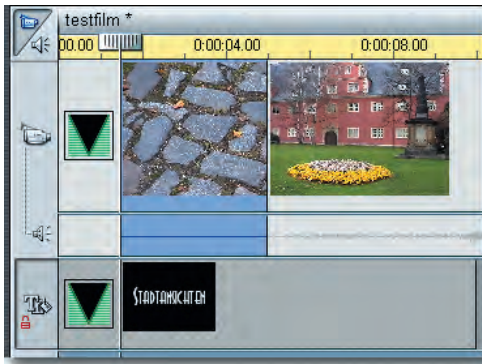


Bild 1.66 Sperren der Titelspur

Die Veränderung der Geschwindigkeit kann durch Verziehen des Schiebereglers erfolgen. Alternativ dazu können Sie aber diese Aktion auch per Drag & Drop durchführen. Wenn Sie den Mauszeiger über die Grenze des ersten und zweiten Filmclips halten, wird der nachfolgend abgebildete Mauszeiger angezeigt. Er symbolisiert die Veränderungsmöglichkeit.

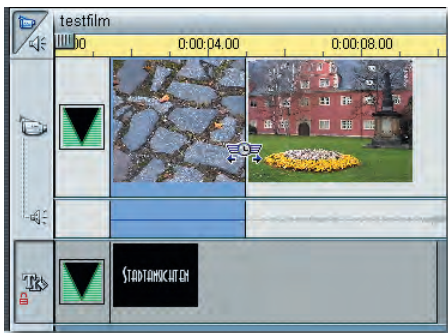


Bild 1.67 Ändern der Geschwindigkeit

Wenn Sie den Mauszeiger nun mit gedrückter linker Maustaste nach rechts ziehen, wird die Szene verlängert – die Geschwindigkeit wird reduziert. Ziehen Sie die Kante des Filmclips bis zur Kante des Titels.

Sie bemerken dann, dass die Geschwindigkeit halbiert wurde. Dies ist an dem Wert 5/10 erkennbar, der über dem Schieberegler im oberen Fenster angezeigt wird. Werte über 1.0 erhöhen die Geschwindigkeit – die Szene wird dann kürzer. So können Sie gegebenenfalls Zeitrafferaufnahmen erstellen. Die neue Situation sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Bild 1.68 Die reduzierte Geschwindigkeit

TIPP Die Kanten der Clips wirken „magnetisch“. Nähern Sie sich einer Kante, schnappt diese an. So ist das präzise Ausrichten an der Kante des Titelclips leicht. Würden Sie dagegen den Schieberegler verwenden, hilft diese Option nicht.

Nachdem die Aufgabe erledigt ist, können Sie das Fenster mit einem Klick auf das Kreuzsymbol oben rechts wieder schließen.

1.4.5 Filme trimmen

Sicherlich passiert Ihnen das auch gelegentlich: Beim Filmen reißen Sie die Kamera, und auf einmal ist nur noch der Boden im Bild. Oder eine Szene enthält überflüssige Filmteile, die entfernt werden sollen.

Solche Filmteile können Sie natürlich mit Pinnacle Studio nachträglich aus dem Film herauschneiden. Dies wollen wir Ihnen nun vorstellen.

Sehen Sie sich den Film an, um festzustellen, wo die erste herauszuschneidende Szene ist. Dazu können Sie am besten den Schieberegler im Player verwenden. Ist die erste Stelle ungefähr gefunden, muss das Einzelbild gesucht werden, bei dem das Verreißen begonnen hat.

Sehr hilfreich sind dabei die beiden Pfeiltasten rechts neben der Timeline-Anzeige im Player. Mit dem nach oben zeigenden Pfeil wechseln Sie nämlich zum nächsten Einzelbild, mit dem nach unten zeigenden Pfeil zum vorherigen. So können Sie sich Stück für Stück an den Fehler „herantasten“.



Bild 1.69 Schrittweises Wechseln der Filmbilder

Filmclips teilen

Nun haben Sie verschiedene Möglichkeiten, einen Filmbereich zu entfernen. Wir schlagen folgenden Weg vor:

- 1 Wenn Sie den Anfang des zu entfernenden Filmbereichs gefunden haben, können Sie den Film an dieser Stelle „zerschneiden“. *Clip zerteilen* heißt die entsprechende Funktion, die Sie über die abgebildete Schaltfläche erreichen.

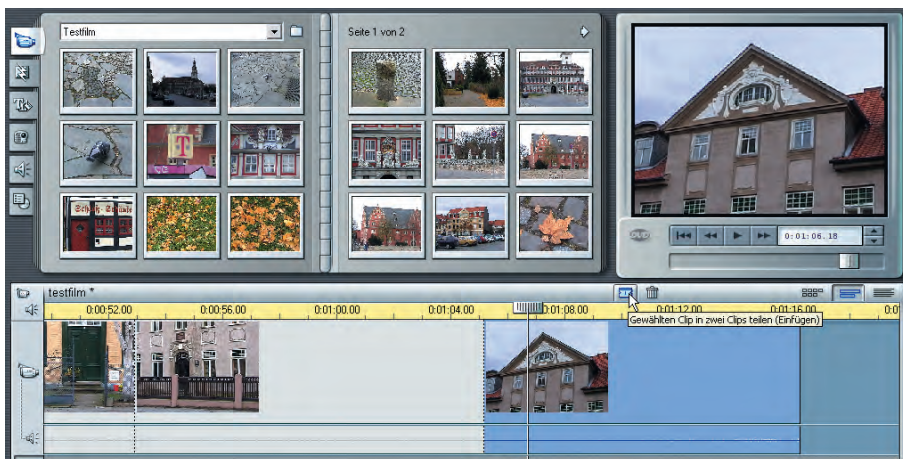


Bild 1.70 Zerteilen des Films

TIPP Das Filmbild, das im Player zu sehen ist, wird nach der Filmteilung zum ersten Bild der zweiten Szene.

- 2** Nach dem Zerschneiden sehen Sie in der *Timeline-Ansicht* ein neues Vorschaubild. Im Album taucht die neu entstandene Szene aber nicht auf. Das Zerschneiden bezieht sich ausschließlich auf den zusammengestellten Film – nicht auf den Originalfilm.

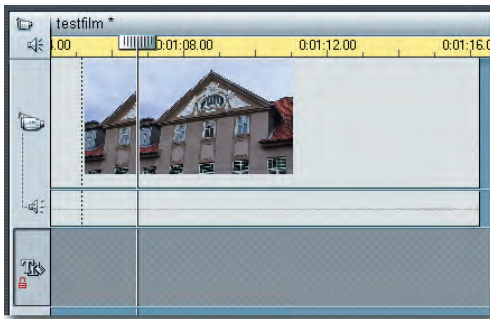


Bild 1.71 Die neu entstandene Szene

- 3** Nun könnten Sie die Szene mit dem unerwünschten Inhalt löschen. Wir wollen aber eine Variante wählen, bei der die Filmdaten erhalten bleiben – zerschneiden Sie den Film daher nicht. Klicken Sie dazu doppelt auf das Vorschaubild der Szene mit der zu entfernenden Filmpartie. Damit öffnen Sie das Clipbearbeitungs-Fenster.

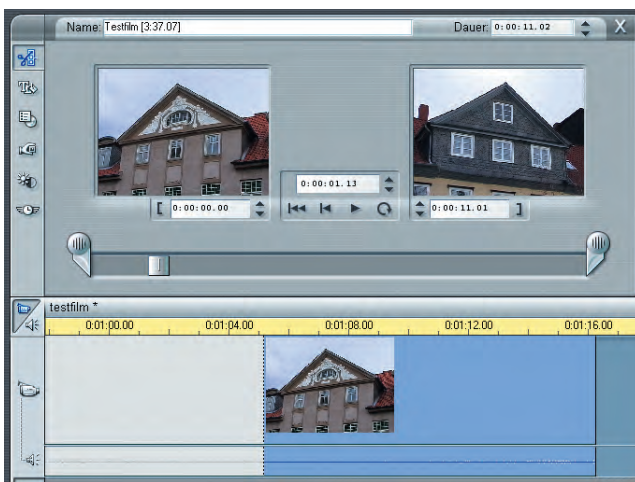


Bild 1.72 Das geöffnete Clipbearbeitungs-Fenster

- 4** Unter den Vorschaubildern sind neben dem Schieberegler zwei Begrenzungsschieber zu sehen. Mit diesen Schiebern können Sie am Anfang und am Ende des Films Teile abschneiden.

Versetzen Sie den rechten Schieber nun so weit nach links, dass der unerwünschte Film-bereich entfernt wird. Auch hier können Sie am besten wieder die Einzelbildschaltung verwenden, um das betreffende Filmbild aufzufinden.

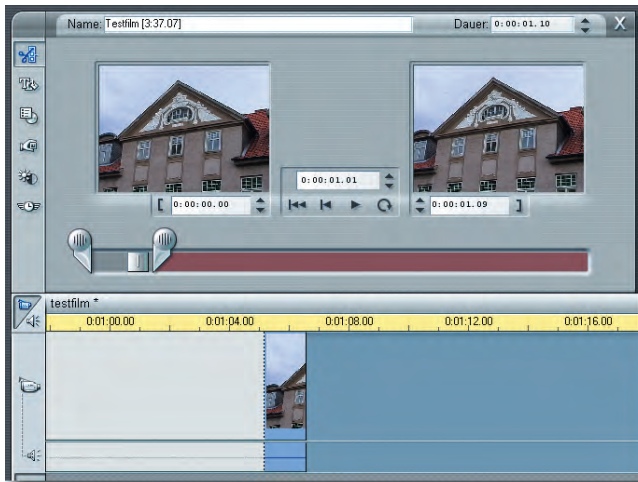


Bild 1.73 Szenenende begrenzen (trimmen)

- 5** Auf diese Art können Sie den Film bequem „zurechtschneiden“. Suchen Sie fehlerhafte Stellen und schneiden Sie diese aus dem Film heraus. Eventuell entstehen dabei lauter kleine Filmschnipsel.

Sie können diese Arbeit übrigens auch per Drag & Drop direkt in der Timeline erledigen. Achten Sie darauf, dass an der Kante des Films der folgende Mauszeiger zu sehen ist.

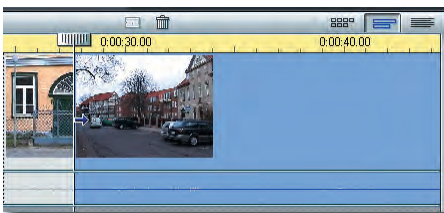


Bild 1.74 Der Trimmen-Mauszeiger

1

- 6** Ziehen Sie nun den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste nach rechts, um den Filmanfang zu trimmen. Währenddessen können Sie das aktuelle Anfangsbild im Player betrachten.

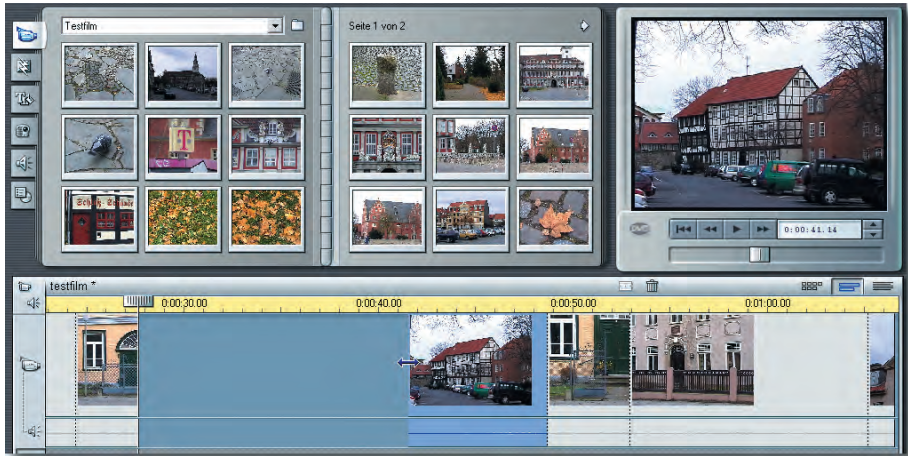


Bild 1.75 Trimmen des Filmanfangs

- 7** Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die entstandene Lücke automatisch geschlossen und alle folgenden Filme herangerückt.

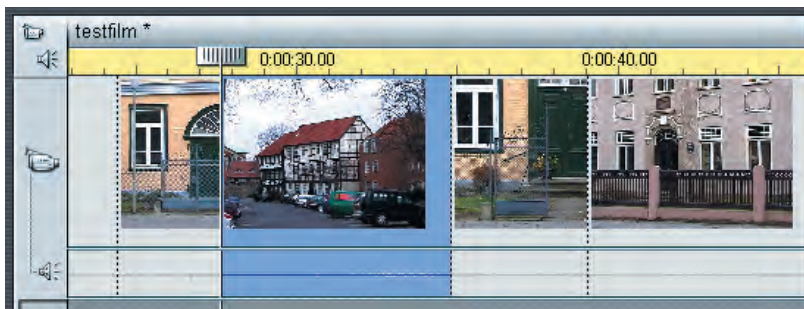


Bild 1.76 Die herangerückten Szenen

- 8** Diese Arbeit muss nun beim gesamten Film fortgesetzt werden. Das kann – je nach Qualität der Originalaufnahme – eine ganze Weile dauern. Aber die Arbeit lohnt sich, da das Ergebnis nach dem Entfernen mißlungener Filmteile sauberer und professioneller aussieht.

1.4.6 Umsortieren von Filmszenen

1

Falls die Szenen nicht in der richtigen Reihenfolge vorliegen, können Sie das Umsortieren ebenfalls per Drag & Drop-Aktionen durchführen.

- 1 Klicken Sie die zu verschiebende Szene an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Die Szene wird zur Verdeutlichung der Markierung blau eingefärbt.

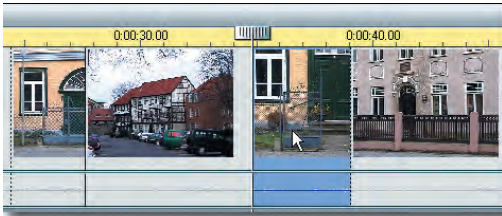


Bild 1.77 Markieren der Szene

- 2 Verschieben Sie mit gedrückter Maustaste die Szene an die gewünschte neue Position. Während des Verschiebens zeigen zwei Vorschaulinien die Länge des Films an. Sind die Vorschaulinien grün eingefärbt, kann der Film an dieser Position eingefügt werden.

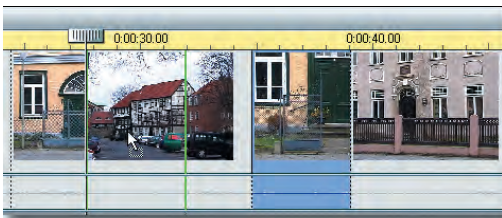


Bild 1.78 Verschieben der Szene

- 3 Ist die korrekte Position erreicht, lassen Sie die Maustaste los. Die Szene wird dann hier eingefügt.

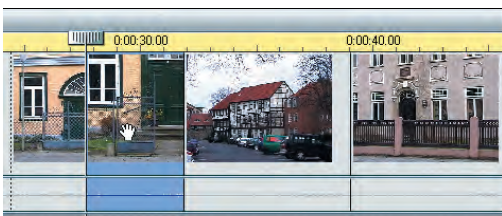


Bild 1.79 Die verschobene Szene

1.4.7 Den Endtitel einfügen

Da nun alle Szenen zurechtgeschnitten sind, soll am Ende des Films noch ein Endtitel angebracht werden. Da wir zum Start des Films einen Overlay-Titel verwendet hatten, der über dem laufenden Film eingeblendet wurde, wollen wir Ihnen zum Abschluss eine andere Variante vorstellen: Der Endtitel soll auf einem stehenden Filmbild platziert werden.

Dazu bietet Pinnacle Studio eine interessante Möglichkeit an. Das Bild, das verwendet werden soll, befindet sich am Ende des Films – die folgende Abbildung zeigt das erforderliche letzte Filmbild.



Bild 1.80 Verschieben der rechten Begrenzung

Wechseln Sie nun über die vierte Schaltfläche in den Aufnahmemodus für Standbilder. Beachten Sie, dass die Optionen *Film* und *Flimmern reduzieren* aktiviert sind. Aktivieren Sie dann die *Aufnahme*-Schaltfläche, um das Bild aufzunehmen, das in der Player-Vorschau zu sehen ist.



Bild 1.81 Aufnahmemodus für Standbilder

Nach der „Aufnahme“ wird das Filmbild rechts im Fenster im Vorschaubereich angezeigt. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Bild 1.82 Das aufgenommene „Foto“

Sie können nun entscheiden, ob das Foto in den Film eingefügt oder als Bilddatei gespeichert werden soll. Sie können zum Speichern verschiedene, gängige Bilddateiformate verwenden. Dazu gehören beispielsweise das BMP-, JPEG- oder das TIFF-Dateiformat.

Das Speichern des Bilds hat den Vorteil, dass Sie später noch einmal auf das Bild zurückgreifen können. Daher sollten Sie diese Variante wählen.

Wenn Sie nun im Album auf die vierte Registerkarte wechseln, sehen Sie dort alle lesbaren Bildtypen, die sich in dem angegebenen Ordner befinden. In unserem Beispiel ist dort nun das aufgenommene Foto zu sehen, das wie die Filmszenen per Drag & Drop in den Film übertragen werden kann. Platzieren Sie das Bild am Ende des Films.

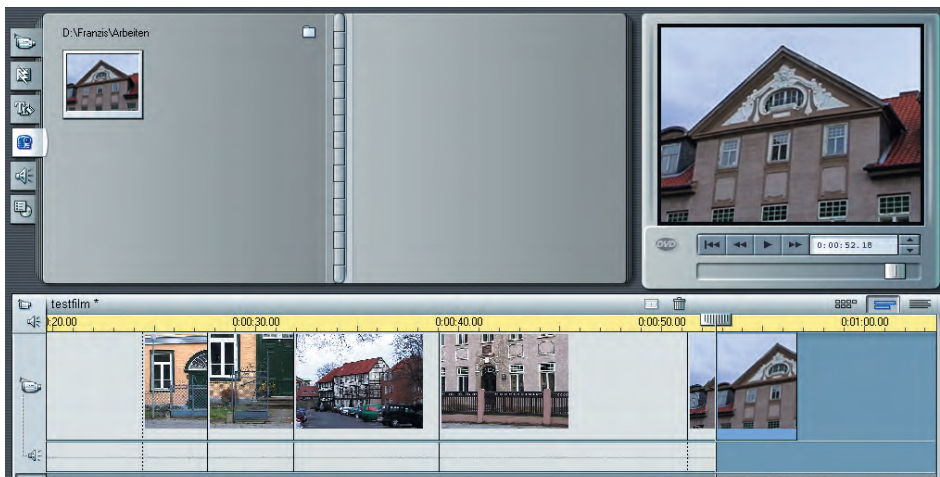


Bild 1.83 Das Foto wurde am Ende des Films eingefügt

Um die Standzeit des Fotos zu ändern, können Sie entweder den rechten Rand des Vorschaubilds in der *Timeline-Ansicht* verziehen oder Sie rufen aus dem Menü die Funktion *Toolbox/Clipseigenschaften verändern* auf.

In dem neuen Fenster können Sie dann die präzise Angabe der Standdauer vornehmen. Wir haben hier eine Standzeit von 10 Sekunden eingegeben.

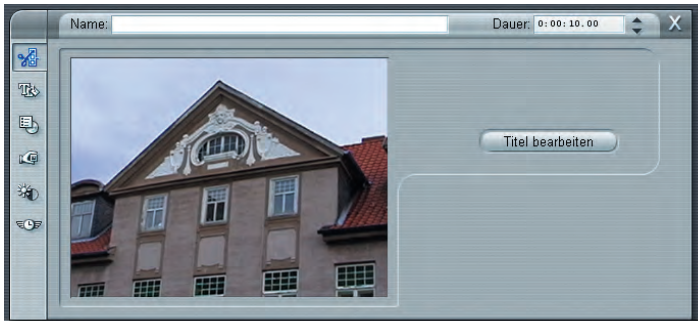


Bild 1.84 Ändern der Standdauer des Fotos

Nun soll dieses Foto für den Endtitel verwendet werden. Klicken Sie doppelt auf das Standbild. Erstellen Sie den Titel mit der Bezeichnung „Ende“. Alle Formatierungen entsprechen denen des Eingangstitels – lediglich die Schriftgröße wurde auf 260 verändert.

Zentrieren Sie den Schlusstitel in der Höhe und in der Breite zum Bild. Danach entsteht die folgende neue Anordnung in der Timeline.

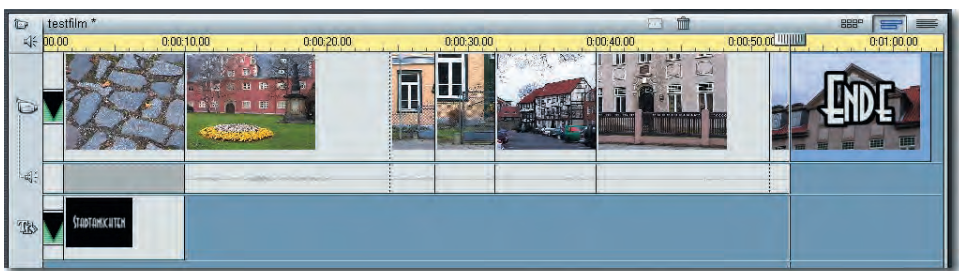


Bild 1.85 Der fertige Film mit Schlusstitel

TIPP

Standardmäßig wird der Titel nicht auf der Titelspur platziert, sondern gleich am Standbild angewendet. Dies soll in diesem ersten Workshop auch nicht verändert werden. Später werden Sie erfahren, wie Sie den Titel „per Hand“ auf der Titelspur positionieren können.

1.4.8 Die Tonspur bearbeiten

1

Der Film sieht nun schon ganz nett aus. Wenn er abgespielt wird, zeigt sich – oder besser „hört man“ – aber ein Manko. Durch die Schnitte ist natürlich auch immer wieder der Ton unterbrochen. Außerdem fehlt der Ton beim neu eingefügten Schlusstitel.

Das wirkt nicht sehr professionell und soll deshalb jetzt geändert werden. Die „Tonschnitte“ sind durch die senkrechten Trennlinien auch in der Tonspur zu sehen.



Bild 1.86 Die zerschnittene Tonspur

TIPP

Die senkrechten Striche zeigen übrigens Schnitte an – ist die Linie gestrichelt, handelt es sich um „normale“ Szenenenden, die nicht getrimmt wurden.

Um den Ton getrennt vom Filmbild bearbeiten zu können, muss die Bildspur gesperrt werden. Dies können Sie mit einem Klick auf das Kamerasymbol am Anfang des Filmfensters erledigen. Anschließend sieht das Clipbearbeitungs-Fenster anders aus. Mit einem Klick auf die Tonspur einer Szene wird der Ton grafisch im Clipbearbeitungs-Fenster angezeigt:

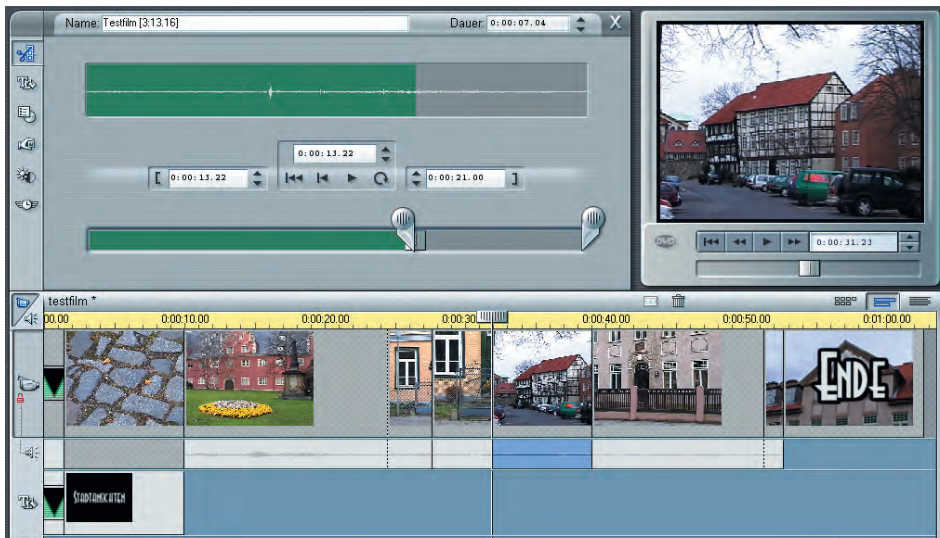


Bild 1.87 Der Toneditiermodus

1

Haben Sie eine Szene mit abgeschnittenen Teilen markiert, werden diese in der Tonspur hervorgehoben.

Nun soll der Ton an den Film angepasst werden. Dies können Sie auf verschiedene Art erledigen. In unserem Fall kommt dem Originalton keine große Bedeutung zu – es handelt sich nur um „Nebengeräusche“.

Um den Tonschnitt zu umgehen, können Sie beispielsweise den Ton von getrimmten Szenen verwenden.

- 1 Wechseln Sie zur Szene, in der das Filmbild erstmals getrimmt wurde – und damit auch gleichzeitig der Ton. In unserem Beispiel ist dies die fünfte Szene.

Im Clipbearbeitungs-Fenster ist das Trimmen rechts durch die Markierung gut zu erkennen:

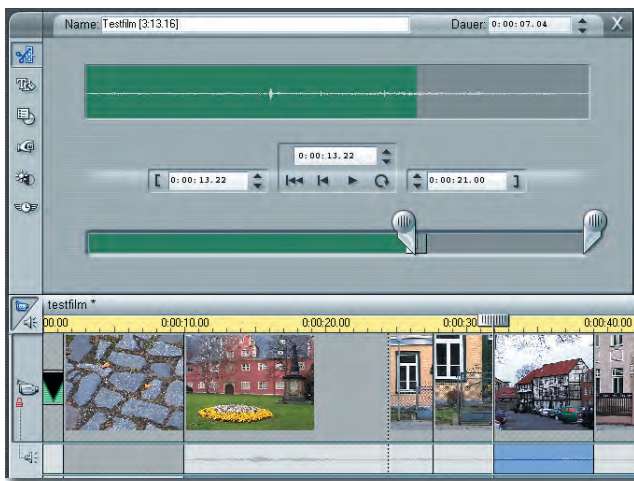


Bild 1.88 Der getrimmte Ton wird grafisch dargestellt

- 2 Wenn Sie nun den linken Begrenzungsschieber weiter nach links schieben, entsteht ein durchgängiger Ton. Dies ist auch gut an den nun fehlenden Trennlinien in der Audiospur zu erkennen.

Der Ton soll in unserem Beispiel genau bis zum Beginn der dritten Szene reichen. Um den Übergang genau zu „treffen“, können Sie die Skalierung der Zeitachse stark verändern – beispielsweise auf einen Wert von 30 Sekunden.

So ist eine optimale Kontrolle möglich. Die neue Situation zeigt die nachfolgende Abbildung.

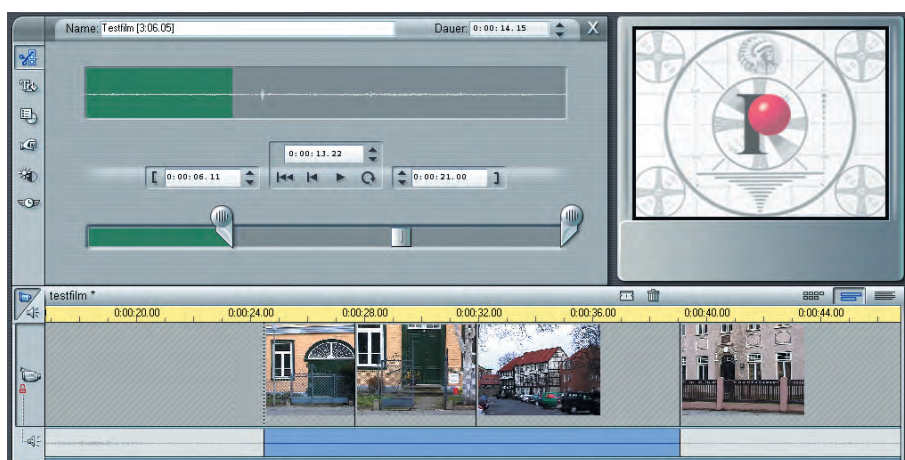


Bild 1.89 Durchgängiger Ton ohne Schnitte

Musikstücke erstellen

In unserem Beispiel gibt die Verwendung des Originaltons wenig Sinn. So können Sie ihn auch entfernen und durch neuen Sound – beispielsweise Musik – ersetzen. Dafür bietet Pinnacle Studio verschiedene interessante Möglichkeiten an.

Dazu müssen allerdings zunächst die bestehenden Audioclips entfernt werden.

- 1** Markieren Sie die Audioclips und löschen Sie diese – das klappt am schnellsten mit der -Taste.

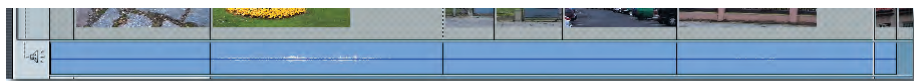


Bild 1.90 Markieren der Audioclips

- 2** Nach dem Löschen der Audioclips sehen Sie eine leere Audiospur – wie in der folgenden Abbildung.

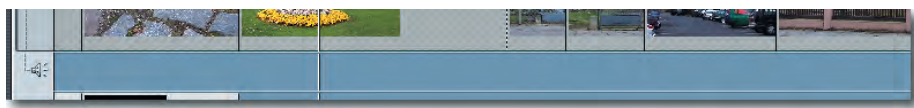


Bild 1.91 Die leere Audiospur

1

- 3 Stellen Sie fest, wie lang der Gesamtfilm ist. In unserem Beispiel dauert der Film 1 Minute, 2 Sekunden und 17 Filmbilder. Dies können Sie leicht feststellen, wenn Sie zum Filmente wechseln und den Wert im Timecodefeld ablesen.
- 4 Wechseln Sie zum Filmanfang und rufen Sie über das Menü die Funktion *Toolbox/Hintergrundmusik erzeugen* auf. Im Fenster sehen Sie dann folgende Optionen, die zum „Komponieren“ eines Musikstücks verwendet werden können. Unsere Einstellungen zeigt die Abbildung. Tragen Sie im *Dauer*-Eingabefeld den zuvor ermittelten Wert der Filmlänge ein.



Bild 1.92 Optionen zum Erstellen der Hintergrundmusik

TIPP Über die *Vorschau*-Schaltfläche können Sie sich das Ergebnis der aktuellen Einstellungen anhören, bevor der Sound fertig gestellt wird.

- 5 Um den fertigen Soundtrack zur Timeline zu übertragen, verwenden Sie die Funktion *Zum Film hinzufügen*. Der Soundtrack wird an der aktuellen Bildposition eingefügt, und zwar auf der dritten Tonspur, die für Hintergrundmusik vorgesehen ist.

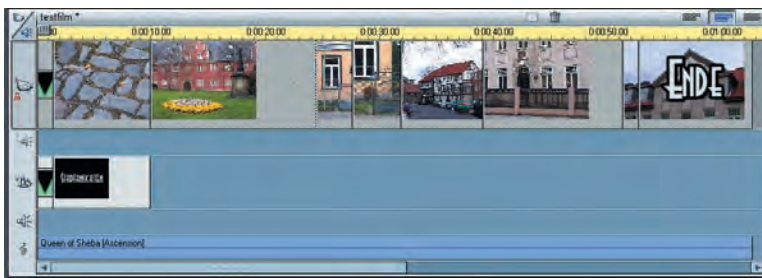


Bild 1.93 Die fertige Hintergrundmusik

Das war's!

Das war's schon. Klar, es könnten noch viele weitere Verbesserungen angebracht werden – aber das würde den Rahmen dieses Kapitels sprengen. So könnten Sie zwischen den Szenen teilweise noch Überblendungseffekte anbringen oder Kommentare einfügen. Aber schließlich wollen wir ja in den kommenden Kapiteln auch noch Themen haben ... Ein wichtiger Bearbeitungsschritt fehlt aber dennoch: Der fertige Film muss noch gespeichert werden.

1.5 Der Export des fertigen Films

Bei der Speicherung des fertigen Films ist folgende Überlegung nötig: Alle Varianten – ob Video-CD, Super-Video-CD oder DVD – verschlechtern die Bildqualität. Sie ist zwar sehr gut, entspricht aber nicht dem Original. Das erreichen Sie nur mit einer Variante – indem Sie den fertigen Film zurück auf ein Videoband übertragen. Wenn Ihr DV-Camcorder über einen DV-In-Eingang verfügt, ist dies kein Problem. Wechseln Sie dazu in die *Film erstellen*-Kategorie. Hier finden Sie Optionen, um den Film in den verschiedenen Qualitätsstufen zu exportieren.

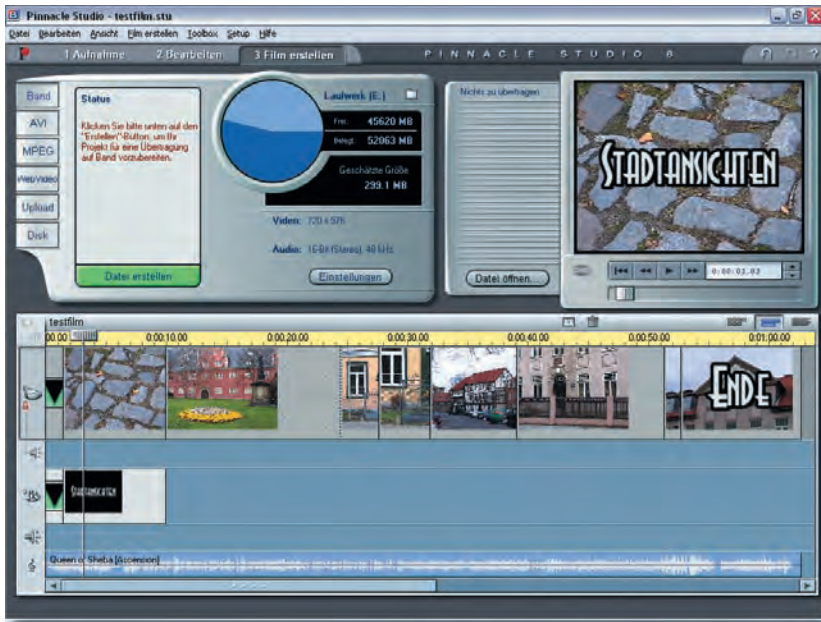


Bild 1.94 Die Kategorie Film erstellen

TIPP Sie sollten das Ergebnis auf jeden Fall zurück auf ein Videoband sichern, um die bestmögliche Qualität zu erhalten. Auch dann, wenn Sie zusätzlich eine CD oder DVD erstellen wollen.

1.5.1 Speichern des Projekts

Neben dem Export zum Zielmedium müssen Sie mit der Funktion *Datei/Projekt speichern* das Projekt sichern. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **Strg**+**S** verwenden.

Die Studio-Dateien mit der Dateiendung **.stu* enthalten die Verweise zu den Originalfilmdateien und die Zusammenstellungen des Schnittfensters.

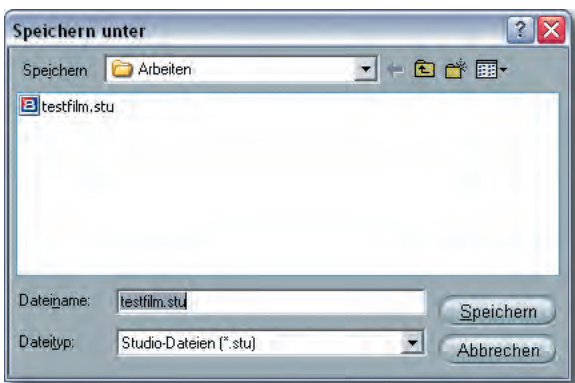


Bild 1.95 Speichern des Projekts

TIPP Die Originalfilme sind nicht im Studio-Projekt enthalten. Sie dürfen daher nicht gelöscht werden. Das Projekt enthält lediglich den Hinweis, wo sich der Originalfilm auf der Festplatte befindet.

1.5.2 Exporteinstellungen anpassen

Nun können Sie die Exporteinstellungen für das Filmprojekt ändern. Um den Film auf einem DV-Band zu speichern, aktivieren Sie die *Band*-Option. Über die *Einstellungen*-Schaltfläche können Sie das folgende Dialogfeld öffnen, in dem die Optionen für die Ausgabe eingestellt werden.

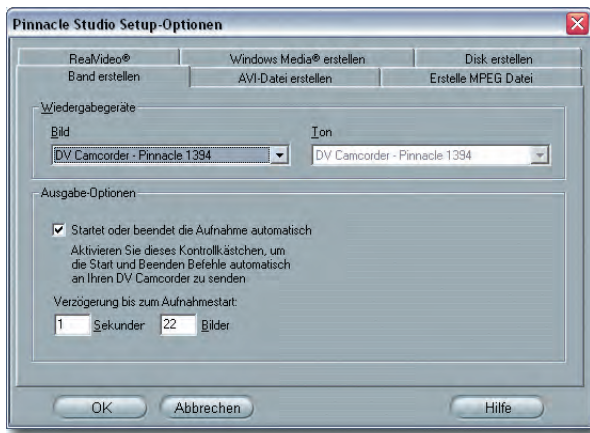


Bild 1.96 Die Optionen zum Übertragen auf Band

Über die weiteren Registerkarten können Sie beispielsweise die Einstellungen zum Erstellen von AVI- oder MPEG-Dateien vorgeben. Interessant ist auch die Option DVD-Daten vorzubereiten.

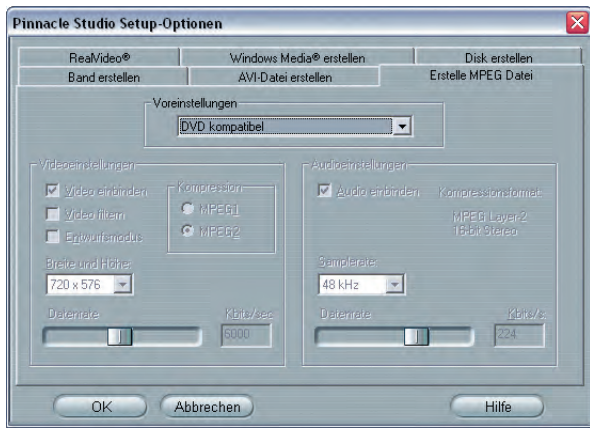


Bild 1.97 Optionen für DVD-Dateien

Um eine DVD zu erzeugen, können die Einstellungen auf der Registerkarte *Disk erstellen* verwendet werden. Im Bereich *Brenn-Optionen* wird festgelegt, ob lediglich die Dateien erstellt oder auch gleich die DVD gebrannt werden soll. Außerdem können Sie die Bildqualität variieren. Mit der *Automatisch*-Option ermittelt Pinnacle Studio anhand der Filmgröße automatisch die geeignete Bildqualität.

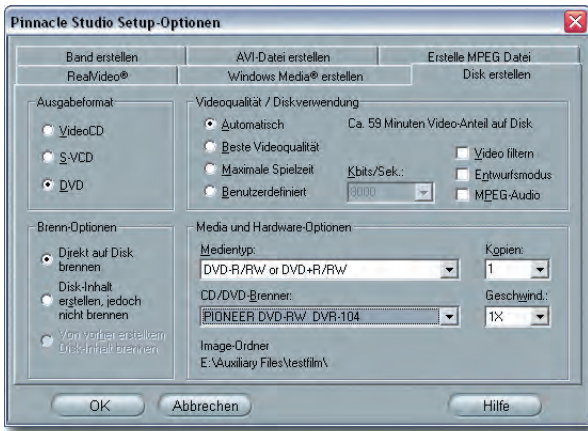


Bild 1.98 Die Optionen zum Erstellen einer DVD

Wenn die *Disk*-Registerkarte aktiviert wurde, sollten Sie nun die folgende Anordnung vorfinden:

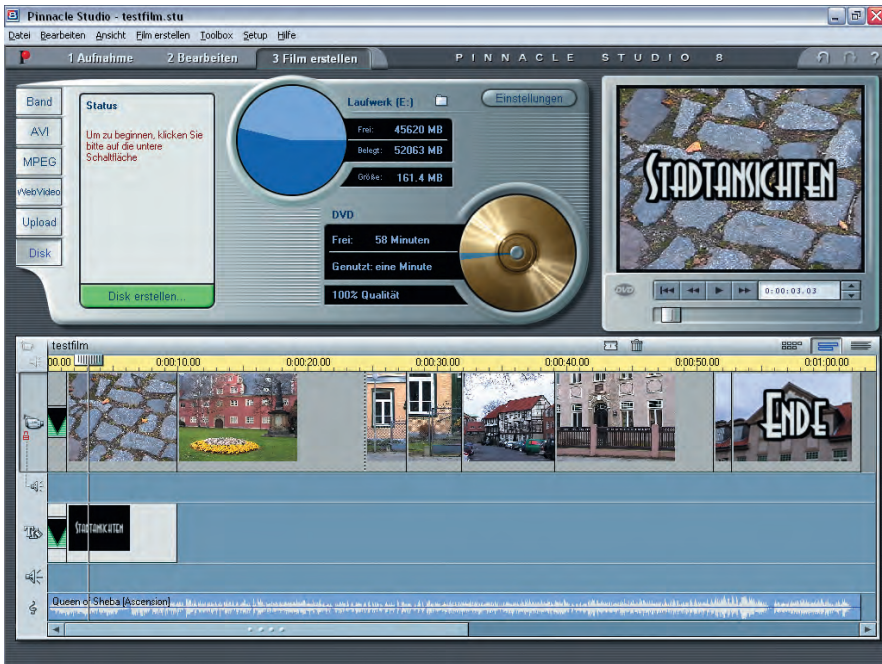


Bild 1.99 Erstellen einer DVD

Verwenden Sie die Schaltfläche *Disk erstellen*, um den Berechnungsvorgang des Films zu starten. Jedes einzelne Filmbild muss nun berechnet – gerendert – werden.

1

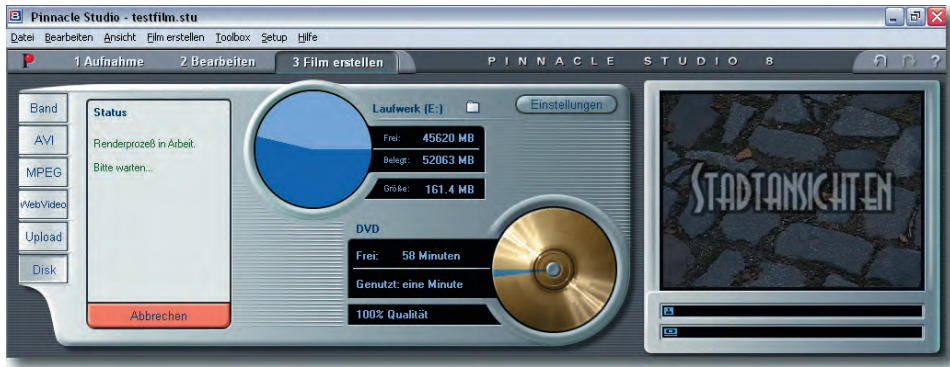


Bild 1.100 Starten des Rendervorgangs

Das Berechnen aller einzelnen Bilder kann erhebliche Zeit in Anspruch nehmen. Den Fortschritt können Sie in den Balken unter dem Player beobachten. Bei größeren Filmprojekten sollten Sie die Berechnung „über Nacht“ durchführen.



Bild 1.101 Fortschrittsbalken im Player

Der erste Film ist fertig

Damit ist Ihr erster Film fertig gestellt. In diesem Workshop haben Sie die wesentlichen Elemente der Videobearbeitung kennen gelernt. So können wir uns in den kommenden Kapiteln an die Details machen.

Kapitel 2 Inhalt

2.1		Die Aufnahmequelle auswählen	69
2.1.1		Analoge Aufzeichnungen	69
2.1.2		Digitale Aufzeichnungen	71
2.2		Die Einstellungsoptionen	72
2.2.1		Einstellungsoptionen für die analoge Aufnahme	72
2.2.2		Die Einstellungsoptionen der digitalen Aufzeichnung	79
2.3		Die Aufnahme starten	83

2 Die perfekte Filmaufzeichnung

Schon bei der Aufnahme bietet Pinnacle verschiedenste interessante Optionen an, die wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen wollen. Die passenden Einstellungen sind wichtig für eine optimale Bildqualität.

Die Aufnahmemodi unterscheiden sich im analogen und digitalen Modus. Beide Verfahren lernen Sie in diesem Kapitel näher kennen. Wenn Sie die folgende Anordnung im Aufnahmebereich sehen, können Sie analoges Filmmaterial aufzeichnen. Die Optionen werden über die *Einstellungen*-Schaltfläche angepasst, die Sie im Steuerpult unten rechts finden.

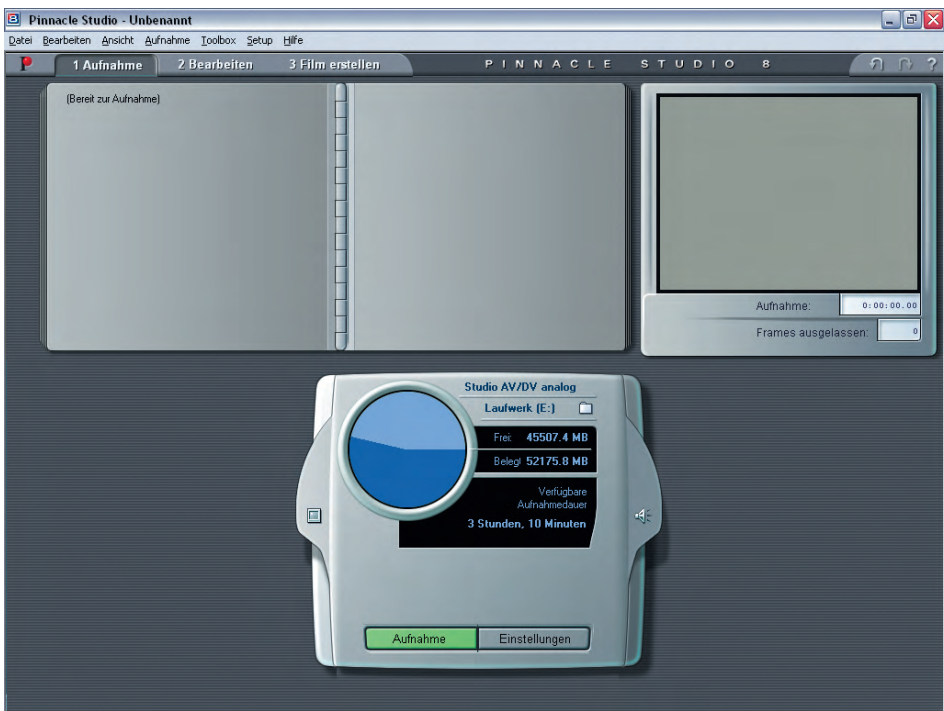


Bild 2.1 Aufzeichnung von analogem Filmmaterial

2.1 Die Aufnahmequelle auswählen

Je nach verwendeter Hardware können Sie das Filmmaterial über unterschiedliche Eingänge aufzeichnen. Die von uns eingesetzte Videoschnittkarte Studio DeLuxe bietet dabei alle erdenklichen Möglichkeiten.

2.1.1 Analoge Aufzeichnungen

Hi 8-Rekorder werden beispielsweise oft über Cinch-Kabel angeschlossen. Damit wird eine geringere Bildqualität erzielt, als beim SVHS-Eingang, der beispielsweise bei Videorekordern und einigen Camcordern verwendet wird. Hier ist in diesem Fall folgende Anschlussvariante nötig – rechts sind die beiden Kabel für Stereoton angeschlossen.

Die obere Reihe der Anschlussbox wird für die Eingänge verwendet – die untere Reihe für die Ausgänge.



Bild 2.2 Die SVHS-Anschlussvariante

TIPP Die bessere Bildqualität einer SVHS-Übertragung gegenüber dem VHS-Signal entsteht dadurch, dass beim S-Video-Signal die Farbinformationen in einer Leitung und die der Helligkeit in einer anderen Leitung übertragen werden. Beim VHS-Signal sind dagegen beide Werte in einer Leitung untergebracht und können sich so gegenseitig stören. Dadurch entsteht die etwas schlechtere Bildqualität.

Verbinden Sie das Eingabegerät entsprechend mit der Anschlussbox. Nach dem Start von Pinnacle Studio 8 und dem Wechsel zur **Aufnahme**-Kategorie müssen Sie nun als Erstes die Einstellungen aufrufen.

- 1 Wechseln Sie im Dialogfeld zur Kategorie **Videoquelle**. Stellen Sie dort im **Bild**-Listenfeld die Option **Studio AV/DV analog** ein. Auf die anderen Optionen gehen wir später ein.



Bild 2.3 Auswahl der analogen Steuerung

- 2** Nun müssen Sie noch den Eingang auswählen, der angesteuert werden soll. Beim Cinch-Eingang handelt es sich nämlich ebenso wie beim SVHS-Eingang um einen analogen Eingang.
- 3** Klicken Sie dazu auf die nachfolgend abgebildete Schaltfläche, um das Video-Bedienfeld zu öffnen.



Bild 2.4 Öffnen des Video-Bedienfelds

- 4** Stellen Sie hier ein, ob der Cinch-Eingang (*Composite*) oder der SVHS-Eingang (*S-Video*) verwendet werden soll.



Bild 2.5 Auswahl des Videoeingangs

- 5 Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um das Bedienfeld wieder zu schließen. Öffnen Sie nun mit einem Klick auf die gegenüberliegende Schaltfläche das Audio-Bedienfeld. Hier können Sie angeben, ob der Ton mit aufgenommen werden soll.

2



Bild 2.6 Das Audio-Bedienfeld

2.1.2 Digitale Aufzeichnungen

Bei digitalen Aufzeichnungen haben Sie es leichter. Ist im Einstellungs-Dialogfeld die Option *DV-Camcorder Pinnacle 1394* aktiviert, können Sie im Steuerpult nur zwischen drei Qualitätsstufen wählen. Darauf kommen wir später noch zu sprechen.



Bild 2.7 Das Steuerpult für die digitale Aufzeichnung

Falls der Camcorder nicht eingeschaltet wurde oder die Verbindung über das Firewire-Kabel noch nicht hergestellt ist, wird dies im folgenden Dialogfeld moniert.



Bild 2.8 Hinweis auf einen fehlerhaften Anschluss

2.2 Die Einstellungsoptionen

Nun wollen wir uns den Aufnahmeoptionen im Einzelnen widmen. Dabei beginnen wir zunächst mit den Möglichkeiten, die Sie bei der Aufnahme von analogem Filmmaterial haben.

2.2.1 Einstellungsoptionen für die analoge Aufnahme

Der obere Bereich des Steuerpults wird von Pinnacle als Diskometer bezeichnet. Hier wird der freie Festplattenspeicher grafisch und numerisch dargestellt. Um die aktuelle Festplatte zu wechseln, klicken Sie auf das Ordnersymbol.



Bild 2.9 Das Diskometer

Im folgenden Dialogfeld können Sie den gewünschten Ordner auswählen, in dem die aufgenommenen Filme gespeichert werden sollen. Geben Sie hier außerdem den Namen der zu erstellenden Datei an.

2



Bild 2.10 Die Pfadangabe

TIPP Filmaufnahmen benötigen eine erhebliche Menge an Festplattenspeicher. Pro Filmminute werden ungefähr 230 MByte Festplattenspeicher benötigt, was knapp 4 MByte pro Minute entspricht. Daher muss die Festplatte auch in der Lage sein, diese 4 MByte pro Sekunde schreiben zu können – dieses Kriterium erfüllen aber die meisten der modernen Festplatten.

Rufen Sie nun das Einstellungen-Dialogfeld auf. Wechseln Sie hier zur *Videoquelle*-Registerkarte. Hier finden Sie die folgenden Optionen vor.

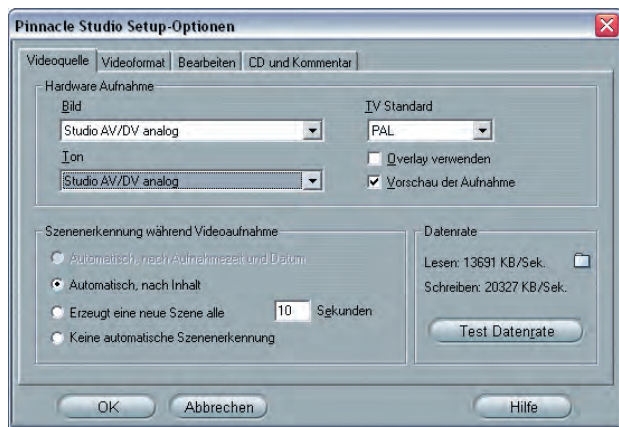


Bild 2.11 Die Videoquelle-Optionen

Folgende Optionen sind dabei interessant:

- Stellen Sie im *TV-Standard*-Listenfeld die Option *PAL* ein, das ist die in fast ganz Europa gängige Fernsehnorm. SECAM wird in Frankreich und einigen osteuropäischen Ländern verwendet. NTSC in den USA und Japan.

TIPP

Der PAL-Fernsehstandard arbeitet mit einer Bildgröße von 720 x 576 Pixeln und zeichnet 25 Einzelbilder pro Sekunde auf.

- Die *Overlay*-Funktion kann die Vorschau gleichmäßiger machen, wenn die Hardware diese Option unterstützt. Falls Probleme auftauchen, können Sie diese Option versuchsweise deaktivieren.
- Die Option *Vorschau der Aufnahme* sollten Sie aktivieren, um das Filmbild während der Aufzeichnung im Player betrachten zu können. Andernfalls kann die Kontrolle nur über den Kontrollmonitor des Ausgabegeräts erfolgen. Falls Ihre Hardware nicht leistungsfähig genug ist, könnte das Deaktivieren dieser Option sinnvoll sein.

TIPP

Sehr interessant sind die Optionen im Bereich *Szenenerkennung während Videoaufnahme*. Viele andere Videobearbeitungsprogramme bieten eine solche Funktion nicht an.

Die Überlegung bei der Szenenerkennung ist die folgende: Wenn Sie beim Filmen die Aufnahme stoppen und anschließend wieder fortsetzen, entsteht eine neue Szene. Für die weitere Bearbeitung ist es nützlich, wenn die so entstehenden Szenen getrennt sind. So lassen sich beispielsweise die verschiedenen Szenen umsortieren.

Wenn Sie eine DV-Aufzeichnung vornehmen, kann die Szenentrennung vom Camcorder übernommen werden – dies ist bei der analogen Aufnahme nicht möglich. Daher ist die erste Option auch deaktiviert.

Pinnacle Studio kann aber die Aufnahme analysieren und selbstständig feststellen, wo die Szenentrennung erfolgt.

- Bei der Option *Automatisch, nach Inhalt* sucht Pinnacle Studio im Film Situationen, in denen der Filmbildinhalt gravierend gewechselt wird. Dies sollte im Normalfall eine neue Szene sein. Ausnahmesituationen sind hier veränderte Lichtverhältnisse – beispielsweise beim Aufblitzen einer Lichtquelle.
- Die nächste Option *Erzeugt eine neue Szene alle x-Sekunden* bietet sich an, wenn bei der Aufnahme die Kamera nicht gestoppt wurde und so kein Zeit-/Datumsstempel auf dem Band vorhanden ist. Geben Sie den gewünschten Zeitabstand zum Erstellen einer neuen Szene in dem Eingabefeld ein.

- Die letzte Option *Keine automatische Szenenerkennung* können Sie verwenden, wenn Sie selbst bestimmen wollen, wann ein neues Miniaturbild angelegt werden soll. Drücken Sie dann zum Erzeugen einer neuen Szene bei der Aufnahme jeweils die Leertaste.

Die Optionen der Registerkarte *Videoformat* bieten in diesem Modus lediglich die Option *Volle DV-Qualität* an. Alle anderen Optionen sind in diesem Modus deaktiviert.

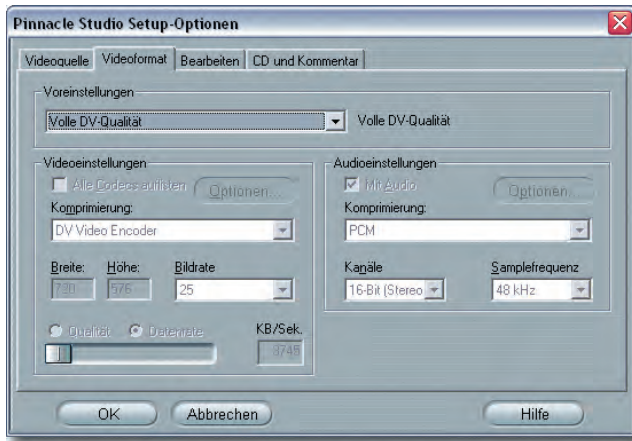


Bild 2.12 Die Videoformat-Optionen

Allgemeine Optionen einstellen

Auf der nächsten Registerkarte – *Bearbeiten* – finden Sie einige allgemeine Optionen für die Arbeitsumgebung.

- Die drei Optionen im Bereich *Standarddauer* werden verwendet, um Werte festzulegen, die beispielsweise standardmäßig für die Dauer einer Überblendung eingesetzt werden sollen. Die Zeitangabe erfolgt in Sekunden und Frames.
- Daneben werden zwei verschiedene Miniaturbildgrößen für die Darstellung im Storyboard angeboten.
- Als Nächstes können Sie festlegen, ob das aktuelle Projekt nach einer festgelegten Zeitspanne automatisch gespeichert werden soll.
- Der *Rendern*-Bereich stellt zwei Optionen zum Berechnen der Filmdaten zur Verfügung. *Rendering im Hintergrund* sollten Sie aktivieren, um die Berechnung der Vorschau im Hintergrund ablaufen zu lassen. Sie können dabei weiterarbeiten.

Bis zur Fertigstellung des Renderns wird ist Player eine vereinfachte Vorschau sichtbar. Während der Berechnung sehen Sie einen Verlaufs balken in der Zeitskala.

- Ist die Option deaktiviert, wird eine vereinfachte Vorschau mit weniger Details verwendet. Hollywood FX-Übergänge werden dann beispielsweise mit geringerer Auflösung und einer reduzierten Framerate gezeigt. Miniaturen von Menüs werden dann nicht in Bewegung dargestellt.
- Aktivieren Sie die Option *Hardware-Beschleunigung*, wenn Ihre Grafikkarte die 3D-Beschleunigung unterstützt. Dann werden zum Beispiel Hollywood FX-Übergänge schneller berechnet. Falls Darstellungsprobleme auftauchen, sollten Sie versuchsweise diese Option deaktivieren – eventuell unterstützt dann Ihre Grafikkarte die Funktion nicht.
- Während der Bearbeitung erstellt Pinnacle Studio automatisch diverse Hilfsdateien – beispielsweise für die Vorschau. Den Ordner, in dem diese Hilfsdateien abgelegt werden sollen, können Sie im nächsten Bereich angeben.

Falls Sie Festplattenspeicher freigeben wollen, können diese Hilfsdateien übrigens jederzeit mit der Funktion *Datei/Hilfsdateien löschen* entfernt werden. In einem Dialogfeld wird der dadurch freigegebene Speicherplatz angegeben.

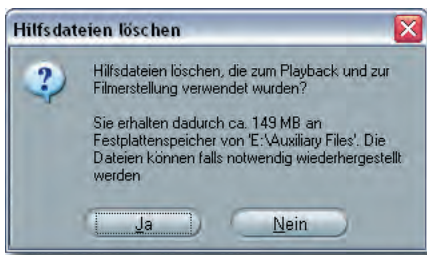


Bild 2.13 Freigeben von Festplattenspeicher

TIPP

Es lohnt sich durchaus, nach der Fertigstellung von Projekten zu prüfen, ob durch das Löschen der Hilfsdateien Speicher freigegeben werden kann. Bei größeren Filmprojekten könnten nämlich sehr große Dateimengen in diesem Ordner abgelegt worden sein, die Sie nach der Fertigstellung ja nicht mehr benötigen.

- In dem letzten Bereich finden Sie drei Varianten, die für die Bearbeitung von DVD-Menüs interessant sind. Mit den Optionen können Sie festlegen, ob Links zum Menü automatisch erstellt werden, oder ob beispielsweise ein Abfragedialog eingeblendet werden soll.

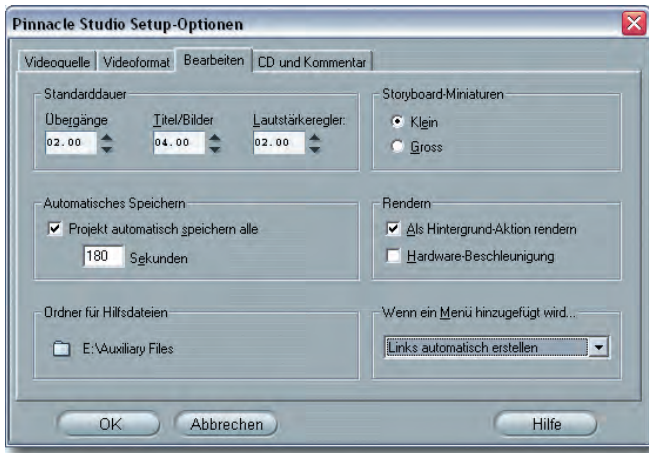


Bild 2.14 Die Optionen der Bearbeiten-Registerkarte

Die Optionen der Registerkarte CD und Kommentar

Auf der letzten Registerkarte finden Sie verschiedene Hardwareoptionen für die Audioteile des Films.

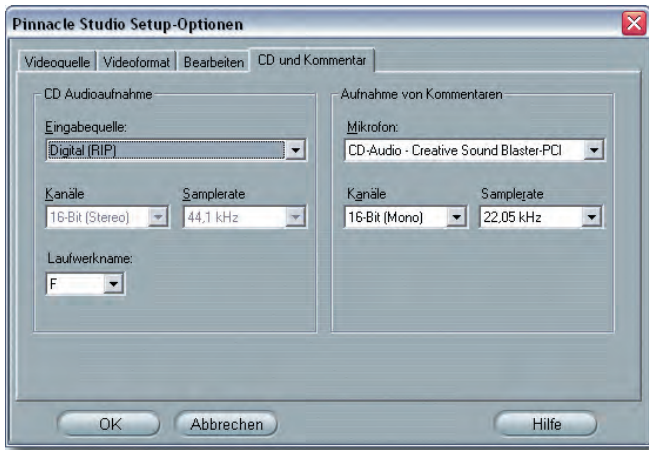


Bild 2.15 Audiooptionen

Pinnacle Studio bietet nämlich die Möglichkeit an, Musik von CDs zu übernehmen – sie zu rippen nennt das der Fachmann.

Im linken Bereich sind die Optionen für das CD-Rippen aufgeführt.

- Die beste Aufnahmequalität erreichen Sie, wenn Sie im Listenfeld *Eingabequelle* die Option *Digital (RIP)* verwenden.
- Haben Sie eine andere Option eingestellt, können Sie in den Listenfeldern *Kanäle* und *Samplerate* die gewünschte Qualität einstellen. Die Werte *16-Bit (Stereo)* mit *44,1 kHz* entsprechen dabei der CD-Qualität.
- Im letzten Feld muss der Laufwerksbuchstabe des CD-ROM-Laufwerks eingestellt werden.

Falls Sie den Sound über ein Mikrofon aufnehmen wollen, können Sie im rechten Bereich im *Mikrofon*-Listenfeld den Eingang angeben, an dem das Mikrofon angeschlossen ist. Bei Mikrofonaufnahmen reichen in den folgenden Listenfeldern meist die Angaben *16 Bit (Mono)* mit *22,05 kHz* aus.

Zusätzliche Aufnahmeoptionen

Zusätzliche Optionen für die Aufnahme finden Sie im Video-Bedienfeld, das Sie ja schon kurz kennen gelernt haben. Mit den vier Reglern können Sie die Helligkeit, den Kontrast, die Schärfe und die Sättigung des aufgenommenen Filmbilds anpassen.

Ziehen Sie die Regler nach oben, um das Filmbild aufzuhellen, den Kontrast zu verstärken, das Bild zu schärfen oder die Farbsättigung zu erhöhen. In der Mitte liegt der jeweilige Normalwert – an dieser Position rastet der Regler ein. Durch das Verziehen der Regler nach unten erreichen Sie die gegenteilige Wirkung.



Bild 2.16 Optionen des Video-Bedienfelds

TIPP Diese Funktionen können Sie beispielsweise verwenden, um altes Filmmaterial global zu verbessern. Sind nur einzelne Szenen verbesserungsbedürftig, sollte die Korrektur in der späteren Bearbeitung vorgenommen werden. Sie können dann nämlich die betroffenen Szenen unabhängig vom Gesamtfilm korrigieren.

2

Im Audio-Bedienfeld können Sie einerseits die Lautstärke anpassen. Ziehen Sie zur Verstärkung der Lautstärke den Regler nach oben. Bei der Aufnahme wird der Lautstärkepegel angezeigt. Sollte dieser in den roten Bereich ragen, muss die Lautstärke reduziert werden – so vermeiden Sie eine Übersteuerung.



Bild 2.17 Anpassen der Lautstärke

Über den Regler unten kann die Balance bei Stereoton-Aufnahmen verändert werden. In der standardmäßigen Mittelstellung wird die Originalaussteuerung übernommen. Es gibt wenig Grund diese Balance zu verändern.

2.2.2 Die Einstellungsoptionen der digitalen Aufzeichnung

Erfolgt die Aufnahme über den digitalen Firewire-Anschluss, sind weitestgehend dieselben Einstellungsmöglichkeiten gegeben. An einigen Stellen gibt es allerdings Unterschiede oder erweiterte Möglichkeiten, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

Bei der Registerkarte *Videoquelle* entfällt die *Overlay*-Funktion – dafür können Sie bei der Szenenerkennung die erste Option aktivieren: *Automatisch nach Aufnahmezeit und Datum*. Damit werden die Original-Camcorder-Daten ausgelesen.

Es spricht nichts dafür, diese Option zu deaktivieren – sie liefert die optimale Szenentrennung.



Bild 2.18 Die Optionen bei der DV-Aufnahme

Auf der Registerkarte **Videoformat** stehen dann im **Voreinstellungen**-Listefeld drei Optionen zur Verfügung – im **DV**-Modus sind alle Optionen deaktiviert. Interessanter ist der **MPEG**-Modus.



Bild 2.19 Die Voreinstellungen

Planen Sie die Aufzeichnung einer DVD, SVCD oder VCD, finden Sie hier die passenden Einstellungen. Die Aufnahme kann dann gleich im passenden MPEG-Dateiformat erfolgen.

TIPP Das MPEG-Dateiformat komprimiert die Bilder. So entstehen drastisch kleinere Dateien. Allerdings ist dies mit einem Bildqualitätsverlust verbunden. Die Ausgangsqualität wird dabei nicht erhalten. Gegebenenfalls wäre eine Neuaufnahme nötig, um die Originalqualität zu erhalten.

Im rechten Listenfeld werden die unterschiedlichen Qualitätsstufen für die verschiedenen CD-Formate angeboten.

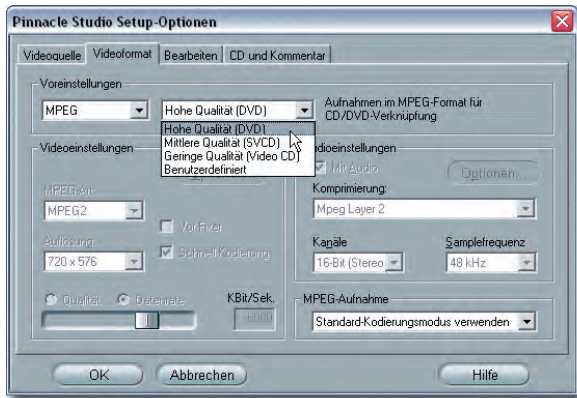


Bild 2.20 Die verschiedenen CD-Formate

Es werden jeweils die passenden Einstellungen für die jeweilige Option angeboten. Im Listenfeld *MPEG-Aufnahme* können Sie auswählen, ob die MPEG-Umwandlung gleich bei der Aufnahme in Echtzeit erfolgen soll, oder erst nach dem Beenden der Aufnahme. Nach dem Aktivieren der Option erscheint ein Hinweis-Dialogfeld, das auf die Bedenklichkeit der Echtzeitkomprimierung hinweist.



Bild 2.21 Ein Hinweis zur MPEG-Kodierung

TIPP So verlockend die Option der Echtzeitkodierung auch ist: Es ist eine enorme Rechnerleistung nötig, die nur mit sehr leistungsfähigen Systemen erreicht werden kann. Da ansonsten Filmbilder ausgelassen werden, sollten Sie gegebenenfalls auf diese Option verzichten, um eine optimale Qualität zu erhalten. Das spätere Kodieren kostet allerdings auch enorme Berechnungszeit ...

Auf den anderen Registerkarten gibt es keine Unterschiede. Nach dem Schließen des Dialogfelds können Sie im Steuerpult auch zwischen den zuvor angegebenen Qualitätsstufen wählen.

Eine interessante Aufnahmevariante

Sehr interessant ist dabei die letzte Option *Aufnahme in Vorschauqualität* – die Pinnacle als SmartCapture bezeichnet. Sie können diese Option im Steuerpult auch über die letzte Schaltfläche aktivieren.



Bild 2.22 Aufzeichnen in Vorschauqualität

Bei dieser Variante können Sie enorm viel Festplattenkapazität einsparen. Die Aufnahme erfolgt dabei nämlich in einer geringen Bildgröße, die für die Bearbeitung des Films völlig ausreicht.

Ist der Film dann fertig gestellt, muss das Filmmaterial erneut aufgenommen werden – dann aber in voller DV-Qualität. In der Vorschau aufgenommene Filme werden im Album mit gestrichelt umrandeten Miniaturbildern gekennzeichnet.

TIPP

Neben dem geringeren Festplattenspeicherbedarf bei der ersten Aufnahme gibt es einen weiteren Vorteil: Da das Bild in einer kleineren Bildgröße bearbeitet wird, erhöht sich auch die Bearbeitungsgeschwindigkeit. So sollten Sie diese Variante öfter in Erwägung ziehen – es lohnt sich ...

2.3 Die Aufnahme starten

Nun sind nur noch wenige, vorbereitende Arbeiten nötig, um mit der Aufnahme beginnen zu können.

- 1 Falls Sie einen längeren Film von Ihrem DV-Camcorder überspielen wollen, ist es empfehlenswert, das Netzteil des Camcorders anzuschließen. Ansonsten könnten Sie Gefahr laufen, dass während der Aufnahme der Akku leer ist.

Suchen Sie den Anschluss für das Netzteil. Bei dem von uns verwendeten Modell befindet er sich unter dem Akku.



Bild 2.23 Der Netzteilanschluss des Camcorders

- 2 Verbinden Sie den Camcorder nun mit dem Netzteil.



Bild 2.24 Anschluss des Netzteils

- 3 Schalten Sie den Camcorder an und wechseln Sie für die Aufnahme in den VCR-Modus.

TIPP Wenn Sie analoges Filmmaterial aufnehmen wollen, muss das Quellgerät eingeschaltet und gestartet werden, da hier die Steuerung durch Pinnacle Studio entfällt – diese ist nur über den Firewire-Anschluss möglich.

- 4 Verwenden Sie nun die *Aufnahme*-Schaltfläche des Steuerpults, um die Aufnahme zu starten. Bei der Namensvergabe „denkt“ Pinnacle Studio übrigens mit. Neben der Grundbezeichnung wird eine Nummer verwendet.

Bei einer folgenden Aufnahme wird automatisch weiter nummeriert, sodass ein versehentliches Überschreiben vermieden wird.

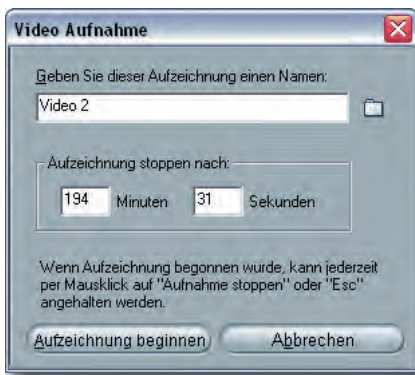


Bild 2.25 Automatisches Nummerieren des Films

- 5 Mit der Schaltfläche *Aufzeichnung beginnen* starten Sie die Aufnahme. Pinnacle generiert nun automatisch für jede aufgenommene Szene ein neues Miniaturbild.

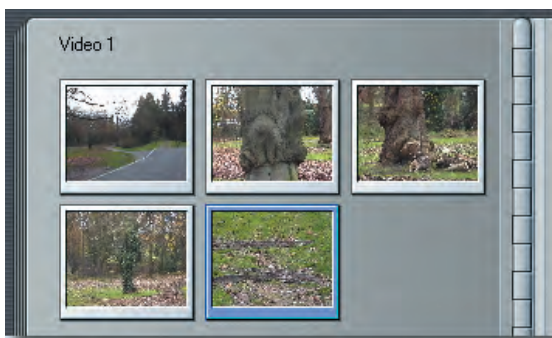


Bild 2.26 Automatisch generierte Miniaturbilder

- 6 Um die Aufnahme zu beenden, können Sie im Steuerpult die nun verfügbare *Stop*-Schaltfläche verwenden – oder Sie drücken alternativ dazu einfach die **[Esc]**-Taste.

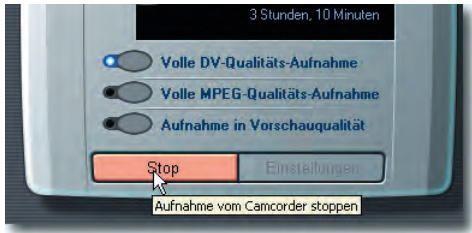


Bild 2.27 Anhalten der Aufnahme

TIPP Es kann immer nur ein Film im Album geöffnet sein. Starten Sie die Aufnahme erneut, wird automatisch ein neues Album angelegt.

Ausgelassene Frames beachten

Im Player sehen Sie unter dem Vorschaubild und dem Timecode noch ein Feld, in dem die so genannten ausgelassenen Frames angegeben werden. Im Normalfall sollten bei der Aufnahme keine Frames ausgelassen werden. Achten Sie daher darauf, dass am Ende der Aufnahme der Wert immer noch bei 0 ist.



Bild 2.28 Anzeige der ausgelassenen Frames

Wurden mehrere Bilder ausgelassen, sollten Sie die Aufnahme wiederholen.

Fehlen nämlich mehrere Filmbilder, könnte dies im Film sichtbar werden – er „ruckelt“ dann. Grund für fehlende Frames kann eine zu langsame oder fragmentierte Festplatte sein.

Die Festplatte vorbereiten

Wichtigstes „Bauteil“ im Rechner, für die fehlerfreie Aufzeichnung des Filmmaterials, ist nach dem Prozessor die Festplatte. In Anbetracht der sehr niedrigen Preise für eine neue Festplatte, wäre es eine gute Idee, dem Rechner eine eigene Festplatte zu spendieren, die nur für die Videobearbeitung reserviert wird. Ist dies nicht möglich, sollten Sie aber über eine eigene Partition für die Videobearbeitungsaufgaben nachdenken. Neben einer besseren Organisation bleiben Ihnen auch Probleme mit der Fragmentierung erspart.

Um die Festplatte zu optimieren, verwenden Sie bei der Auswahl eines Laufwerks im Windows-Explorer den Menüpunkt *Eigenschaften* aus dem Menü der rechten Maustaste. Auf der *Extras*-Registerkarte finden Sie die Option *Defragmentierung*.



Bild 2.29 Defragmentieren des Datenträgers

Vielleicht arbeiten Sie ja auch mit dem Programm Norton SystemWorks. In der Kategorie Norton Utilities finden Sie die *Speed Disk*-Funktion. Dies Programm ist etwas leistungsfähiger als das Windows-Pendant. Nachfolgend sehen Sie links die zerstückelten – fragmentierten – Dateien. Rechts wurden die einzelnen Fragmente wieder zusammengesetzt. So ist ein kontinuierlicher „Schreibfluss“ auf dem Laufwerk gewährleistet.

TIPP Die Defragmentierung kann – je nach Größe der Festplatte – eine ganze Weile dauern. Bei einer 100 GByte-Platte, wie in unserem Beispiel, ist es sinnvoll die Defragmentierung über Nacht durchzuführen.

2

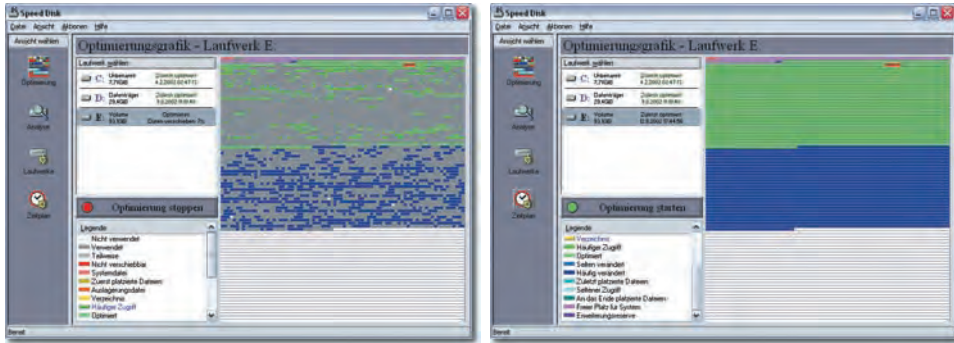


Bild 2.30 Das Programm Speed Disk aus den Norton Utilities

TIPP Bei fragmentierter Festplatte können die Videodaten nicht nacheinander „in einem Stück“ geschrieben werden. Windows verwendet zuerst alle freien Bereiche auf der Festplatte. Dieses „Springen“ kann sich bei der Videoaufnahme negativ auswirken.

Den Schreibcache deaktivieren

Eine weitere Optimierung betrifft ebenfalls die Festplatte. Normalerweise schreibt Windows XP die Daten nicht sofort auf die Festplatte. Durch den so genannten Schreibcache werden die Daten erst einmal im Hauptspeicher behalten. Erst bei geringerer Systemauslastung werden die Daten auf die Festplatte geschrieben.

Da bei Videoaufzeichnungen große Datenmengen entstehen, gibt es keine geringere Systemauslastung. So könnte es passieren, dass es Bildaussetzer gibt, weil Windows XP den Datenfluss unterbricht, wenn die Daten auf die Festplatte geschrieben werden. Wenn Sie Bildaussetzer im Video bemerken, sollten Sie den Schreibcache deaktivieren.

- 1 Klicken Sie das Arbeitsplatzsymbol mit der rechten Maustaste an und rufen Sie in dem Pop-upmenü die Funktion **Verwalten** auf. Wählen Sie in der **Computerverwaltung** die Rubrik **Geräte-Manager** aus und öffnen Sie dort die **Laufwerke** mit einem Klick auf das Plusssymbol.

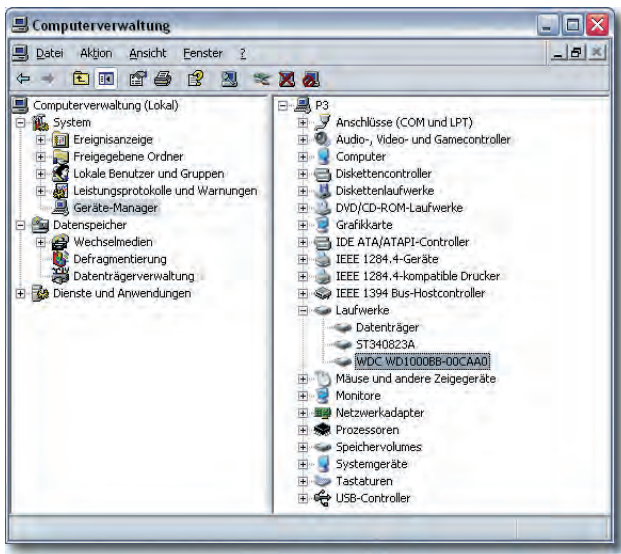


Bild 2.31 Aufruf der Laufwerke in der Computerverwaltung

- 2** Markieren Sie die betreffende Festplatte und rufen Sie aus dem Kontextmenü die *Eigenschaften*-Option auf. Auf der Registerkarte *Richtlinien* finden Sie die Option *Schreibcache auf dem Datenträger aktivieren*. Wird diese Option deaktiviert, schreibt Windows XP die Daten sofort auf den Datenträger, was die Bildaussetzer verhindert.

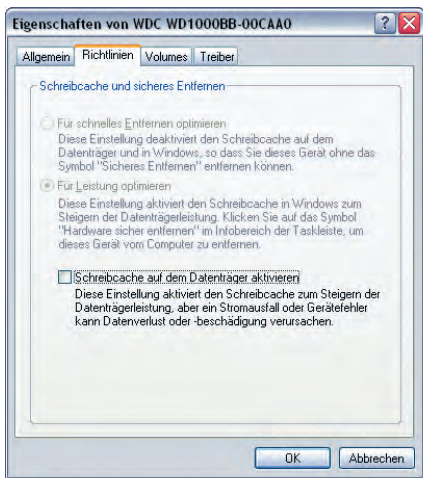


Bild 2.32 Deaktivieren des Schreibcaches

TIPP

Wenn Sie mit einem älteren Betriebssystem arbeiten – wie etwa Windows 98 – können Probleme mit der Dateigröße entstehen. Dieses Betriebssystem unterstützt nämlich nur Dateigrößen bis 2 GByte. Bei der Aufzeichnung der DV-Daten ist diese Grenze schon nach etwa 10 Minuten erreicht. Teilweise bieten die Videokarten hier eine „Stückelungslösung“ an. Ansonsten muss der Anwender die Filme in passende „Häppchen“ schneiden.

2

Die perfekte Aufnahme

Die perfekte Aufnahme des Filmmaterials ist die Voraussetzung für die weitere Bearbeitung. Daher sollten Sie sich die vorgestellten Optionen ruhig genau ansehen. So sparen Sie sich eventuell überflüssige Arbeit, weil eine Aufnahme vielleicht wegen ungünstiger Einstellungen wiederholt werden muss.

Da die Einstellungen bei der nächsten Aufnahme erhalten bleiben, brauchen Sie sich nur einmal um die passenden Einstellungen zu kümmern.

Kapitel 3 Inhalt

3.1		Öffnen von Videodateien	92
3.2		Nachträgliche Szenenerkennung	95
3.3		Informationen des Albums	96
3.3.1		Vorschau des Films	99
3.3.2		Szenen auswählen	100
3.4		Szenen kombinieren und unterteilen	101
3.5		Im Album suchen	103
3.6		Die verschiedenen Album-Kategorien	104
3.6.1		Die Übergänge-Kategorie	105
3.6.2		Die Titel-Kategorie	107
3.6.3		Das Standbilder-Album	107
3.6.4		Das Soundeffekte-Album	108
3.6.5		Die Album-Kategorie Menüs	109
3.7		Elemente aus verschiedenen Dateien	109

3

Mit dem Album arbeiten

Dieses Kapitel wollen wir nutzen, um Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten zu zeigen, die Sie bei der Arbeit mit dem Album haben. Hier werden die Filme nämlich nicht nur verwaltet. Sie können die Szenen auch verbinden und vieles mehr.

Dabei werden wir Ihnen natürlich auch die verschiedenen Kategorien zeigen, die das Album anbietet.

3.1 Öffnen von Videodateien

Wenn die Aufnahme fertig gestellt ist, können Sie in die *Bearbeiten*-Rubrik wechseln. Dort sehen Sie dann den gerade aufgenommenen Film im Album. Falls nach einem Start von Pinnacle Studio noch kein Film geöffnet ist, finden Sie die folgende Anordnung vor:



Bild 3.1 Das leere Album

In der Liste finden Sie alle Filmprojekte, die sich im aktuellen Verzeichnis befinden.

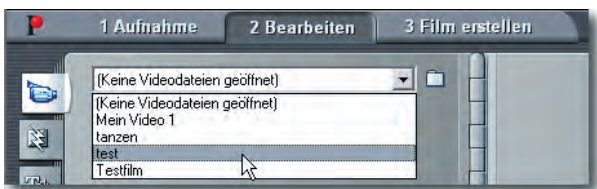


Bild 3.2 Die Filmprojekte des aktuellen Verzeichnisses

Mit einem Klick auf das Ordnersymbol öffnen Sie ein Dialogfeld zur Auswahl eines neuen Verzeichnisses. Wählen Sie die betreffende AVI- oder MPEG-Datei aus.

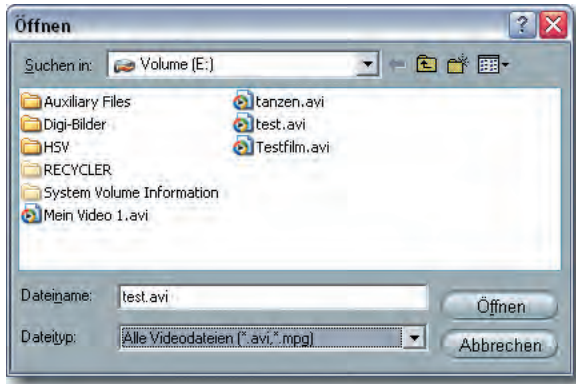


Bild 3.3 Öffnen einer Filmdatei

Wenn für die Datei bereits eine Szenenerkennung besteht, werden die Miniaturbilder der Szene eingelesen. Falls die Szenenerkennung noch nicht durchgeführt wurde, erledigt Pinnacle Studio dies nach der Auswahl der Datei. Dies kann – je nach Länge des Films – unter Umständen eine Weile dauern.

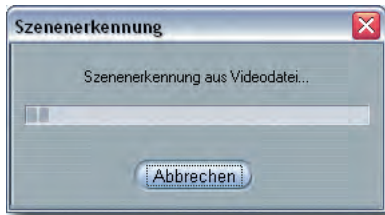


Bild 3.4 Die Szenenerkennung

TIPP Die Szenenerkennung wird in einer getrennten Datei mit der Dateiendung **.scn* gespeichert. Die Datei wird im selben Verzeichnis wie die Filmdatei abgelegt. Diese Datei sollte daher nicht gelöscht werden. Sie hat übrigens nichts mit der Datei zu tun, die beim Speichern des Projekts erstellt wird.

Nach dem Öffnen der Datei sehen Sie die Miniaturbilder im Album. Enthält der Film mehr Szenen, als auf eine Albumseite passen, werden automatisch weitere Albumseiten erstellt. Die Navigation erfolgt über die Symbole oben rechts im Album.



Bild 3.5 Die geladenen Szenen mit den Miniaturbildern

Falls Sie die Aufnahme im SmartCapture-Verfahren aufgezeichnet haben, werden die Miniaturbilder gestrichelt umrandet.

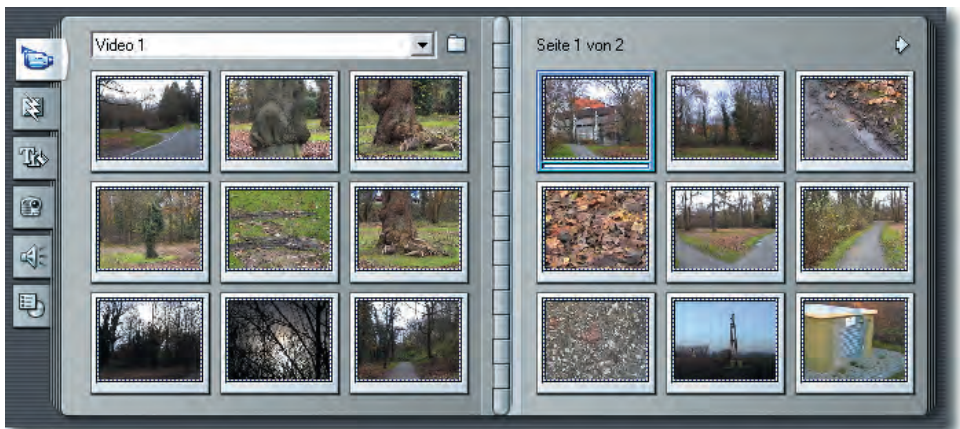


Bild 3.6 Aufnahmen im Vorschaumodus

Die Albumansicht kann über die Funktion *Album/Detailansicht* verändert werden. Sie sehen in diesem Modus weniger Miniaturbilder im Album.

Dafür werden zusätzlich der Szenenname und die Dauer der Szene eingeblendet. Diese Variante zeigt das folgende Bild. Dieser Modus ist beispielsweise nützlich, wenn Sie die Szenen benennen wollen – aber dazu später mehr.

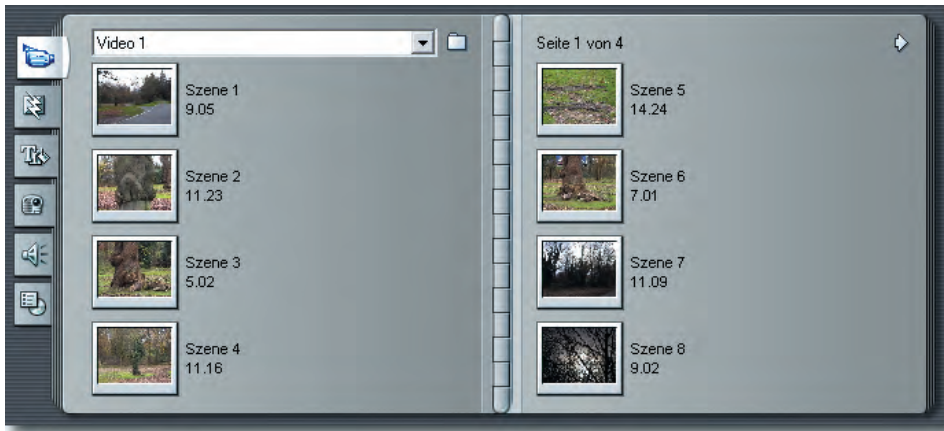


Bild 3.7 Die Detailansicht des Albums

3.2 Nachträgliche Szenenerkennung

Die Szenenerkennung kann auch nachträglich durchgeführt werden. Dies ist interessant, wenn Sie beispielsweise eine bereits fertige Filmdatei öffnen, die nicht mit Pinnacle Studio aufgenommen wurde.

- 1 Markieren Sie das betreffende Miniaturbild im Album. Die Funktionen können entweder über das **Album**- oder das Kontextmenü aufgerufen werden.

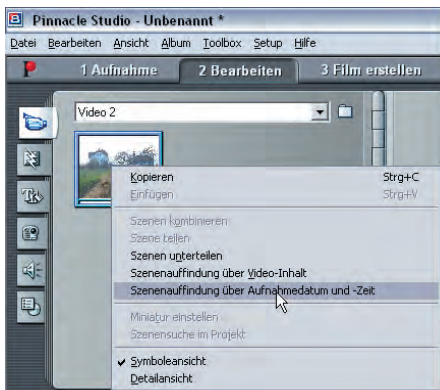


Bild 3.8 Optionen zur Szenenerkennung

- 2 Mit der ersten Option zur Szenenerkennung – *Szenen unterteilen* – können Sie im folgenden Dialogfeld angeben, wie lange jede der Szenen dauern soll.

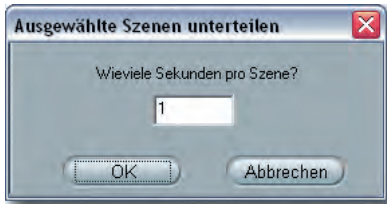


Bild 3.9 Unterteilen der Szene

- 3 Die Option *Szenenauffindung über Videoinhalt* ist für analoge Filmaufnahmen sinnvoll. Die letzte der Szenenerkennungsoptionen – *Szenenauffindung über Aufnahmedatum und -Zeit* – können Sie dagegen für digitale Filmaufzeichnungen verwenden. Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Aufnahme Datum- und Zeitstempel enthält.

3.3 Informationen des Albums

Neben der Anzeige des Miniaturbilds einer Szene werden noch weitere Informationen zum Film angeboten. Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einem der Miniaturbilder verweilen, wird ein Schild eingeblendet. Solange Sie den Mauszeiger nicht bewegen, bleibt dieses Schild stehen.

Dort wird einerseits angezeigt zu welchem Zeitpunkt im Verhältnis zum Gesamtfilm die Szene beginnt, andererseits können Sie die Dauer der Szene ablesen. Der Timecode wird in Minuten:Sekunden:Filmbilder angegeben. Sie sehen dies in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Bild 3.10 Einblenden eines Hinweisschildes

Im *Detailansicht*-Modus können Sie den Namen der Szene verändern. Markieren Sie dazu das betreffende Miniaturbild.

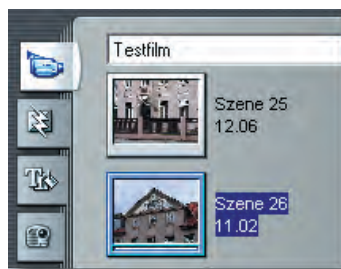


Bild 3.11 Markieren einer Szene

Mit einem weiteren Mausklick auf die Bezeichnung der Szene wechseln Sie in den Editiermodus – Sie sehen dies in der folgenden Abbildung:

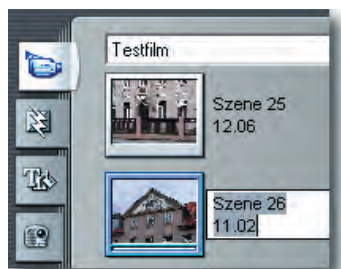


Bild 3.12 Der Editiermodus

Tippen Sie den gewünschten neuen Bezeichnungstext ein. Nach dem Eintippen können Sie die Eingabe mit der -Taste bestätigen.



Bild 3.13 Der eingegebene Text

TIPP Wenn Sie bei der Bezeichnungsangabe einen Zeilenumbruch erzeugen wollen, müssen Sie neben der -Taste zusätzlich die -Taste drücken.

Ist die Szenenbezeichnung länger als zwei Zeilen, wird der Text unglücklicherweise im *Detailansicht*-Modus abgeschnitten. So sehen Sie nachfolgend, dass die dritte Zeile nicht mehr lesbar ist.



Bild 3.14 Die abgeschnittene Bezeichnung

Im *Symbolansicht*-Modus wird allerdings der komplette Text im Schild angezeigt. Dies sehen Sie im nächsten Bild. Insofern können Sie ruhig auch längere Bezeichnungen verwenden, wenn Sie dies beabsichtigen. Sie werden sicherlich meistens im *Symbolansicht*-Modus arbeiten.

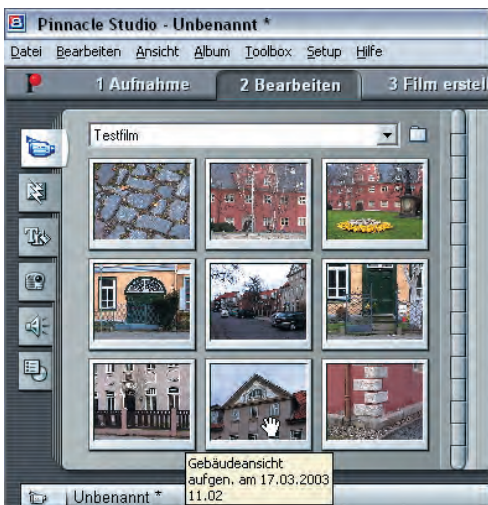


Bild 3.15 Der lange Bezeichnungstext im Hinweisschild

3.3.1 Vorschau des Films

Wenn Sie sich den Inhalt einer Szene ansehen wollen, markieren Sie die betreffende Szene im Album. Verwenden Sie die Navigationselemente des Players, um den Film zu starten oder zu stoppen. Sie können zum Starten auch doppelt auf das Miniaturbild klicken.

Ein Balken unter dem Miniaturbild der Szene zeigt an, welche Stelle des Gesamtfilms gerade angezeigt wird.

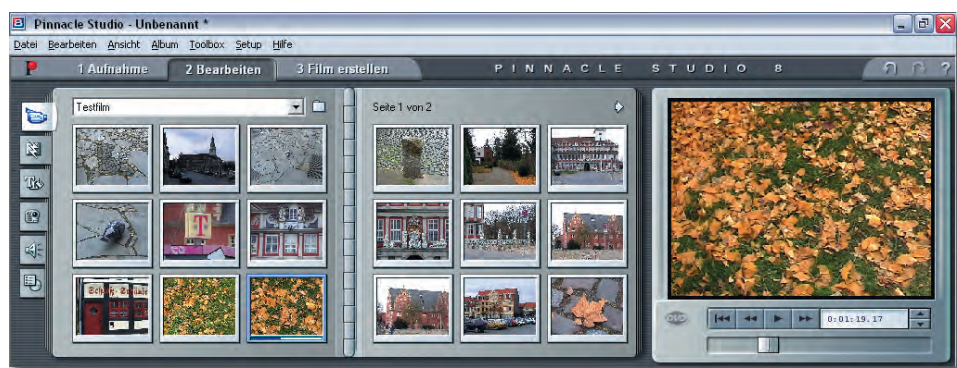


Bild 3.16 Vorschau des Films

Wenn Sie sich innerhalb der Szene nicht beim ersten Filmbild befinden, wird im Kontextmenü eine neue Funktion aktivierbar: *Miniaturbild einstellen*. Nach dem Aufruf wird zur Anzeige der Szene das Filmbild verwendet, das im Player zu sehen ist. Diese Funktion ist sinnvoll, falls das erste Filmbild kein typisches Motiv für die Szene zeigt.

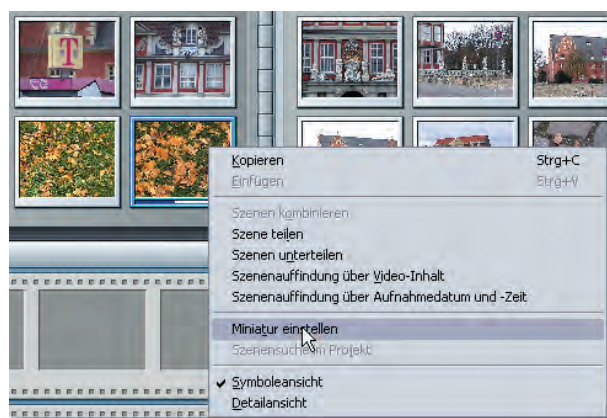


Bild 3.17 Erstellen eines neuen Miniaturbilds

TIPP

Um wieder das alte Miniaturbild einzustellen, müssen Sie nur erneut auf die betreffende Szene klicken. Dann wird ja im Player automatisch das erste Bild der Szene angezeigt. Nun können Sie erneut die Funktion *Miniaturbild einstellen* aufrufen, um wieder das erste Filmbild zur Darstellung der Miniatur zu verwenden.

3.3.2 Szenen auswählen

Um zwischen den Szenen im Album zu wechseln, können Sie die Pfeiltasten verwenden. Sie haben noch weitere Möglichkeiten die Tastatur zur Auswahl einzusetzen:

Sie können auch mehrere Szenen markieren. Die Auswahl erfolgt so, wie Sie es beispielsweise vom Windows Explorer kennen. Um zusammenhängende Szenen auszuwählen, muss beim Anklicken der Szene die -Taste gedrückt werden.

Sollen nicht zusammenhängende Szenen markiert werden, verwenden Sie die Tastenkombination  + . Um alle Szenen auf einmal zu markieren, kann die Tastenkombination  +  verwendet werden. Dabei werden alle Szenen des Films markiert – auch diejenigen auf den nicht sichtbaren Albumseiten. Diese Funktion ist nützlich, wenn alle Szenen auf einmal in das Storyboard übertragen werden sollen.

Eine weitere Auswahlmöglichkeit besteht durch das Aufziehen eines Rahmens. Klicken Sie neben die Vorschaubilder und ziehen Sie mit gedrückter, linker Maustaste einen Rahmen auf. Alle Miniaturbilder, die vom Rahmen berührt werden, werden dabei in die Auswahl aufgenommen. Sie erkennen die Auswahl an den blauen Hervorhebungen – wie nachfolgend abgebildet.



Bild 3.18 Szenenauswahl durch Aufziehen eines Rahmens

3.4 Szenen kombinieren und unterteilen

Haben Sie bei der automatischen Szenenerkennung zu viele Szenen erhalten? Oder wollen Sie die Szenen aus thematischen Gründen zusammenfassen? Kein Problem: Auch dafür bietet Pinnacle Studio Lösungen an.

Mehrere Szenen können zu einer neuen Szene zusammengefasst und auch wieder aufgeteilt werden:

- 1 Markieren Sie dazu im Album die Szenen, die Sie zusammenfassen wollen. Es können allerdings nur nebeneinander stehende Szenen kombiniert werden.

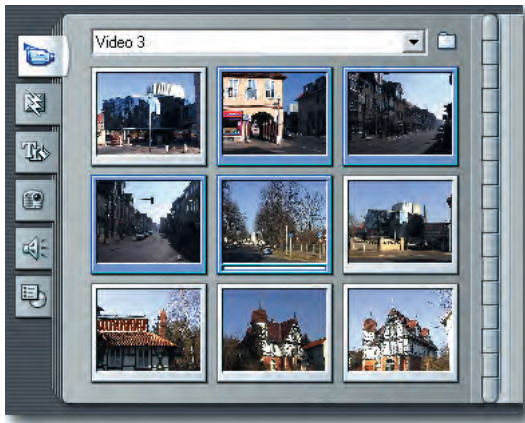


Bild 3.19 Markieren von Szenen

- 2 Rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Szenen kombinieren* auf. Sie sehen anschließend, dass aus den vier Miniaturbildern eins wurde. Das Miniaturbild wird vom Szenenanfang übernommen.



Bild 3.20 Die kombinierte Szene

- 3** Die neu entstandene Szene können Sie jederzeit wieder mit den bereits beschriebenen Funktionen des Kontextmenüs teilen.



Bild 3.21 Erneutes Teilen der Szene

- 4** Wenn Sie im Player ein anderes Bild der Szene als das Startbild sehen, wird übrigens die Funktion *Szene teilen* verfügbar. Damit wird die Szene an der aktuellen Position „zerschnitten“. Diese Funktion erreichen Sie auch über das nachfolgend gezeigte Symbol im Schnittfenster.

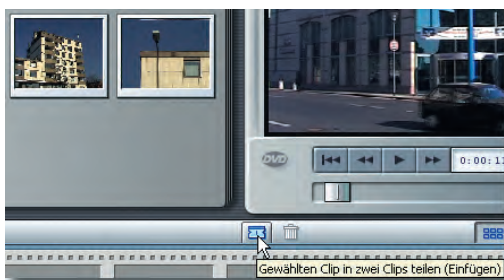


Bild 3.22 Zerschneiden einer Szene

TIPP Um ein versehentliches Zerschneiden einer Szene zurückzunehmen, können Sie übrigens die Tastenkombination **Strg** + **Z** verwenden. Zum Wiederherstellen einer Aktion kann die Tastenkombination **Strg** + **Y** verwendet werden.

3.5 Im Album suchen

Die Szenenbezeichnungen im Album sind nützlich – vor allem bei umfangreichen Filmprojekten. Sie sollten daher regen Gebrauch von dieser Option machen. So können Sie die Funktion *Album/Szenen nach Namen auswählen* verwenden, um eine Szene anhand der Beschreibung wiederzufinden.

Im folgenden Dialogfeld wird angegeben, welche Szenenbezeichnungen gesucht werden sollen. Hier ist auch eine Verknüpfung von Begriffen oder die umgekehrte Suche möglich – dabei muss die *Nicht*-Option aktiviert werden.

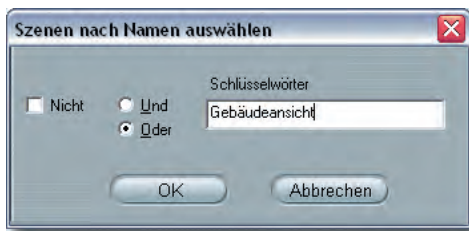


Bild 3.23 Suchen einer Szenenbezeichnung

Szenen, die den Suchbegriff enthalten, werden nach dem Bestätigen im Album blau markiert. Die betreffende Albumseite wird dabei allerdings nicht automatisch geöffnet – Sie müssen also gegebenenfalls im Album blättern, um die markierten Szenen aufzufinden.



Bild 3.24 Gefundene Szenen

Auffinden von Szenen

Sie wollen eine Szene im Schnittfenster suchen? Dann können Sie die Funktion *Szenensuche im Projekt* nach dem Markieren einer Szene verwenden. Die betreffende Szene wird dann ebenfalls blau markiert.

Umgekehrt funktioniert es übrigens genauso. Markieren Sie eine Szene im Schnittfenster, um das Pendant im Album aufzufinden. Verwenden Sie dazu die Funktion *Szenensuche im Album*.



Bild 3.25 Szenensuche im Album

3.6 Die verschiedenen Album-Kategorien

Das Album ist in sechs verschiedene Kategorien unterteilt. Bisher haben wir uns nur dem Video-Album gewidmet. Nun sind die anderen Kategorien an der Reihe. Sie erreichen die verschiedenen Kategorien über die Registerkartenreiter links neben dem Album.



Bild 3.26 Die Album-Kategorien

3.6.1 Die Übergänge-Kategorie

In der zweiten Kategorie finden Sie Übergänge. Mit den unzähligen Übergängen können Sie interessante Wechsel zwischen den Szenen anbringen. Die Navigation zwischen den unterschiedlichen Albumseiten erfolgt auf die bereits bekannte Art und Weise.

3



Bild 3.27 Die Übergänge-Kategorie

Um einen besseren Überblick über die zahlreichen, verfügbaren Übergänge zu erhalten, finden Sie im Listenfeld verschiedene, thematisch sortierte, Rubriken.

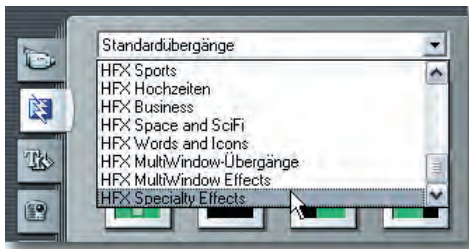


Bild 3.28 Verschiedene Rubriken

TIPP Pinnacle Studio wird mit Hollywood FX ausgeliefert. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von leistungsstarken Übergängen. Sie erkennen diese Übergänge neben der HFX-Bezeichnung im Listenfeld auch an der andersfarbigen Darstellung der Miniaturbilder.

Wenn Sie einen der Übergänge anklicken, wird im Player eine Vorschau des Übergangs angezeigt. Zur Darstellung werden zwei „Tableaus“ mit den Buchstaben „A“ und „B“ verwendet. Je nach Komplexität des Übergangs kann die Anzeige unter Umständen einen Moment dauern und eventuell auch ruckeln.

Sie sehen nachfolgend den sehr komplexen Übergang *PLS-Cube and Objects* aus der Rubrik *HFX Specialty Effects*. Rechts ist die Vorschau des angewendeten Effekts abgebildet.



Bild 3.29 Ein Übergang in der Vorschau (links) und das Ergebnis

Bei den Hollywood FX-Effekten finden Sie verschiedene Effekte mit einer PRO-Bezeichnung. Dies ist ein Wasserzeichen, das im Filmbild eingefügt wird. Diese Übergänge dienen nur zur Demonstration.

Um auch diese Effekte verwenden zu können, müssen Sie die Hollywood FX PRO-Version erwerben. Auf der rechten Seite des Albums finden Sie dazu detailliertere Angaben. Das Bild ist übrigens eine Schaltfläche. Sie können damit zu einer Webseite mit weiteren Informationen wechseln.



Bild 3.30 Zusätzliche Effekte von Hollywood FX PRO

3.6.2 Die Titel-Kategorie

Die nächste Album-Kategorie bietet verschiedene Vorlagen für Titel an. Einige Titel sind recht simpel – andere dagegen aufwändig gestaltet. Die Bearbeitung des Titels ist erst nach dem Platzieren im Storyboard möglich. Mit einem Doppelklick auf das Miniaturbild im Storyboard wird dann das Titelbearbeitungsfenster geöffnet.

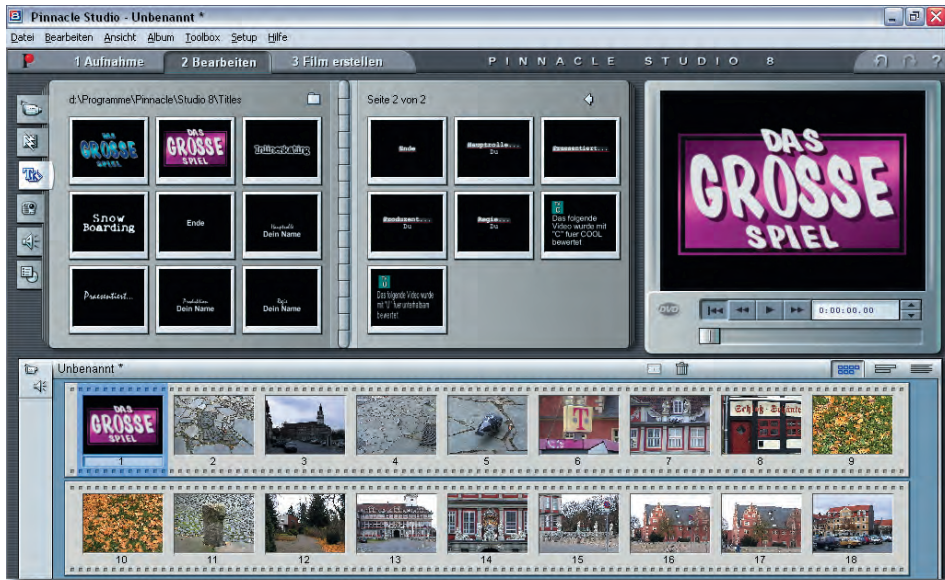


Bild 3.31 Die Vorlagen im Titel-Album

3.6.3 Das Standbilder-Album

In der folgenden Kategorie des Albums werden Standbilder verwaltet. In diesem Album werden auch digitalisierte Schnappschüsse aus einem Film aufgenommen. Auch hier gibt es – außer der Möglichkeit ein anderes Verzeichnis zu öffnen – keine weiteren Optionen.

TIPP Sie können Bilder in den gängigen Bitmap-Dateiformaten **.bmp*, **.jpg*, **.tga*, **.tif* importieren. Außerdem wird auch das Vektorgrafik-Dateiformat **.wmf* unterstützt. So haben Sie alle Optionen, um Arbeiten, die Sie in anderen Programmen erstellt haben, in Pinnacle Studio zu verwenden. So könnten Sie auch beispielsweise auf die Funktionen von TitleDeko verzichten und den Titel in einem anderen Grafikprogramm erstellen.

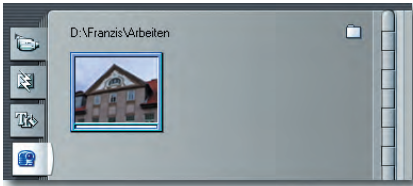


Bild 3.32 Das Album für Standbilder

3.6.4 Das Soundeffekte-Album

In der nächsten Kategorie werden Soundeffekte verwaltet. Die Anordnung sieht hier etwas anders aus. Durch Anklicken eines Soundeffekts können Sie sich den Effekt anhören – die Steuerung erfolgt dabei über die Navigationselemente des Players.

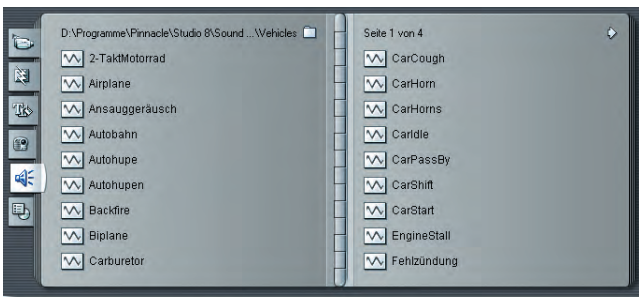


Bild 3.33 Die Soundeffekte

Pinnacle liefert viele verschiedene Soundeffekte mit. Sie sind thematisch sortiert in verschiedenen Unterordnern des Verzeichnisses *Sound Effects* untergebracht.

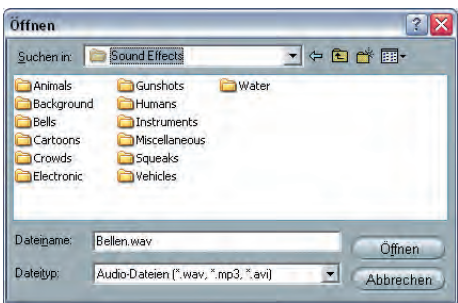


Bild 3.34 Pinnacle liefert viele Soundeffekte mit

TIPP Sounddateien können in den gängigen Dateiformaten **.wav* und **.mp3* importiert werden. Außerdem ist der Ton einer AVI-Filmdatei importierbar.

3

3.6.5 Die Album-Kategorie Menüs

Die letzte Album-Kategorie enthält eine ganze Menge verschiedener DVD-Menü-Vorlagen. Auch hier gibt es keine weiteren Funktionen. Die Bearbeitung der Menüs erfolgt wiederum nach dem Einfügen in das Storyboard über ein gesondertes Arbeitsfenster.

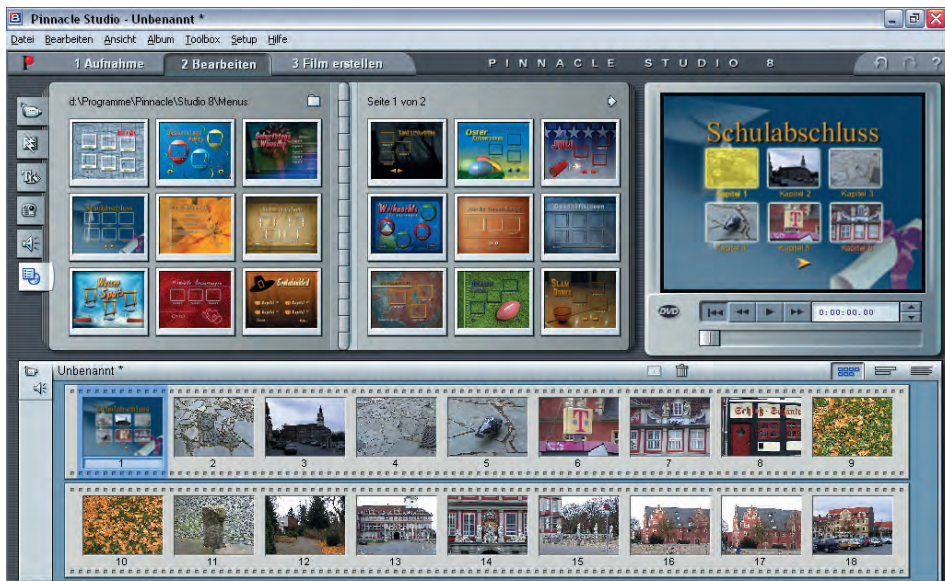


Bild 3.35 Die Album-Kategorie Menüs

TitleDeko-Dateien werden übrigens als externe Dateien gespeichert. Sie erhalten die Dateierweiterung **.dtl*.

3.7 Elemente aus verschiedenen Dateien

Es kann immer nur ein Album in einer Filmdatei geöffnet sein – darüber haben wir schon berichtet.

Aber dennoch können Sie später im Schnittfenster Szenen aus unterschiedlichen Alben verwenden. Falls Sie dabei Filme, die in Vorschauqualität aufgenommen wurden, mit integrieren wollen, weist ein Hinweisschild auf die Problematik hin.

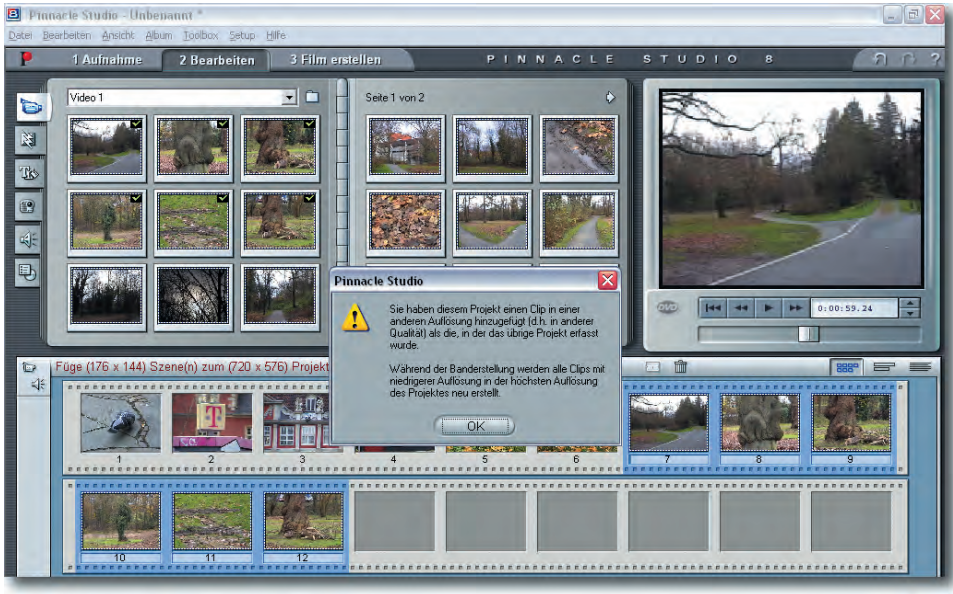


Bild 3.36 Hinweis auf unterschiedliche Qualitäten

Fazit

Sie haben es sicherlich bemerkt: Mit dem Album haben Sie eine ganze Menge an interessanten Funktionen zur Verfügung. Im Laufe der täglichen Arbeit werden Sie vermutlich sehr häufig auf die Funktionen des Albums zurückgreifen.

Kapitel 4 Inhalt

4.1		Szenen in das Videoprojekt übernehmen	112
4.1.1		Die passende Ansicht wählen	114
4.2		Szenen bearbeiten	115
4.2.1		Szenen sortieren	115
4.2.2		Filme trimmen	118
4.2.3		Filme per Mauseaktionen trimmen	122
4.3		Szenen teilen und kombinieren	126
4.4		Weitere Funktionen	129
4.4.1		Getrennte Bearbeitung von Bild und Ton	129
4.4.2		Weitere Optionen der Toolbox	131
4.4.3		Insert-Schnitte einfügen	131

4 Mit Filmszenen arbeiten

Der Film ist im „Kasten“, die Möglichkeiten des Albums ausgeschöpft. Dann kann es nun an die Arbeit gehen. Die Szenen müssen zu einem Film zusammengestellt werden. Diese Arbeit wollen wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen.

Sie werden erfahren, wie Sie die Länge von Filmszenen verändern können. Außerdem lernen Sie die Möglichkeiten näher kennen, die Sie nach dem Platzieren in der Timeline haben.

4.1 Szenen in das Videoprojekt übernehmen

Um Szenen in das Videoprojekt zu übernehmen, müssen die betreffenden Szenen im Album markiert werden. Um nebeneinander liegende Szenen zu markieren, können Sie die -Taste verwenden. Sollen vereinzelte Szenen eingesetzt werden, klicken Sie die betreffenden Miniaturbilder mit gedrückter -Taste an.

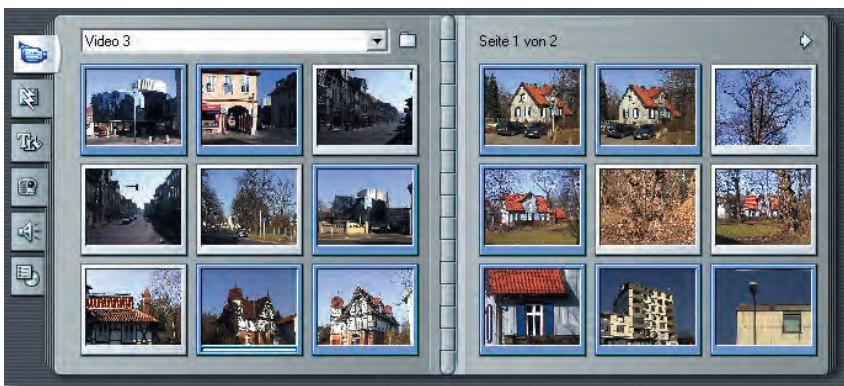


Bild 4.1 Markieren von Szenen im Album

Die markierten Szenen können nun einfach per Drag & Drop in das Filmfenster gezogen werden. Sie sehen dann das nachfolgend gezeigte Mauszeigersymbol.

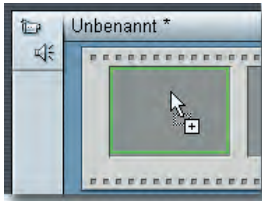


Bild 4.2 Übertragen der Szenen in das Filmfenster

Die Szenen werden nach dem Loslassen der linken Maustaste in das Filmfenster übertragen. Die Reihenfolge entspricht dabei der im Album – in welcher Reihenfolge Sie die Szenen dort markiert haben spielt keine Rolle! Die Szenen werden nach dem Einfügen übrigens gleich alle markiert, wie die blaue Hervorhebung belegt.

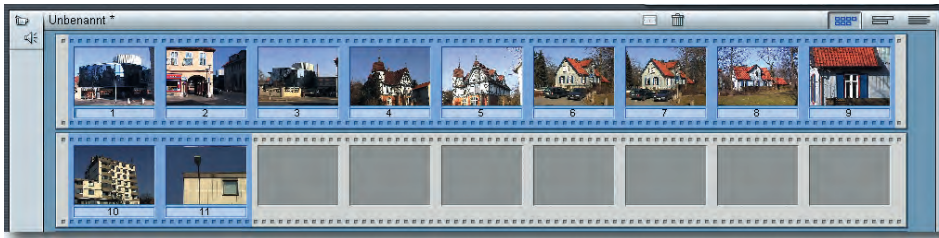


Bild 4.3 Die eingefügten Filmszenen

TIPP Alternativ zur Drag & Drop-Variante können Sie die betreffenden Filmszenen im Album auch nach dem Markieren mit der Tastenkombination **Strg**+**C** kopieren und sie im Filmfenster mit der Tastenkombination **Strg**+**V** wieder einfügen. Die Drag & Drop-Variante ist nicht nur die bequemere – sie ist auch schneller.

Alle Filme, die in das Filmfenster übernommen wurden, werden im Album mit einem Haken versehen.



Bild 4.4 Im Filmfenster verwendete Szenen werden gekennzeichnet

Werden Szenen im Filmfenster gelöscht, wird auch die Hervorhebung im Album wieder entfernt.

4

4.1.1 Die passende Ansicht wählen

Die *Storyboard-Ansicht*, die standardmäßig vorgegeben wird, ist für den Videobearbeitungsneuling die richtige Wahl. Hier haben Sie einen guten Überblick über den gesamten Film.

Sobald Sie aber den Film ernsthafter bearbeiten wollen, ist die *Timeline-Ansicht* besser geeignet. Hier kann auch die Länge der Filmszenen beurteilt werden. Diesen Modus sehen Sie im folgenden Bild. Sie erreichen ihn über die zweite Schaltfläche im Kopf des Filmfensters.

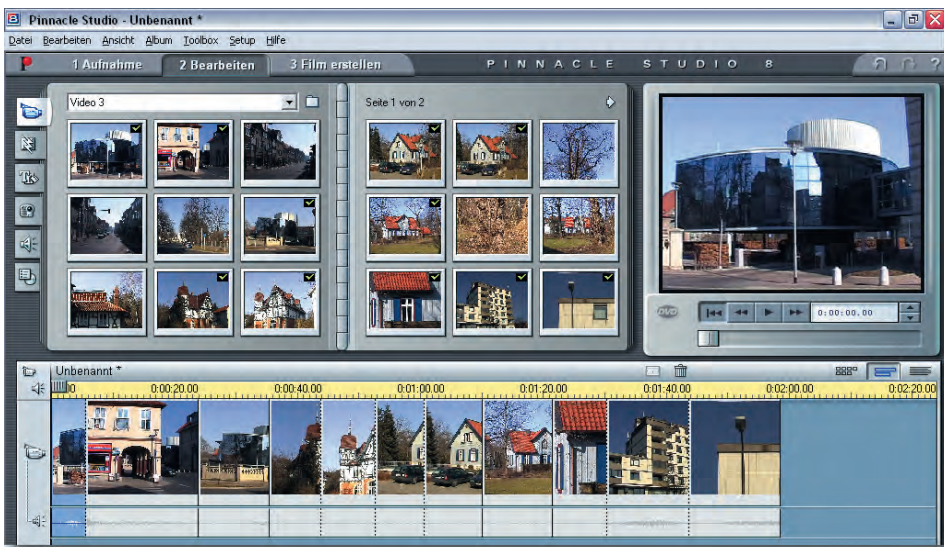


Bild 4.5 Aktivieren der Timeline-Ansicht

Falls der Film nicht komplett zu sehen ist können Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala klicken. In dem Kontextmenü finden Sie verschiedene Vorgabewerte zur Anpassung der Zeitskala.

Da die von uns verwendeten Szenen keinen allzu langen Gesamtfilm ergeben, ist die *Gesamtfilm*-Option geeignet, mit der die Zeitskala so eingestellt wird, dass alle Szenen des Films in der Timeline angezeigt werden. Ist der Film dagegen sehr lang, ist diese Option nicht geeignet, da dann von den einzelnen Szenen nichts mehr zu erkennen wäre.

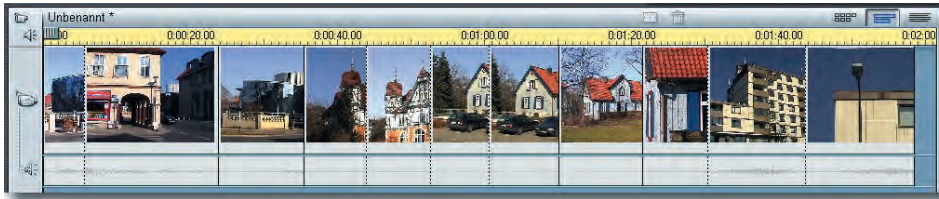


Bild 4.6 Die Gesamtfilm-Ansicht

Szenen markieren

Um eine Szene bearbeiten zu können, müssen Sie diese markieren. Klicken Sie dazu auf die betreffende Szene. Die markierten Szenen erkennen Sie an der blauen Hervorhebung. Nachfolgend wurde beispielsweise die zweite Szene des Films markiert.

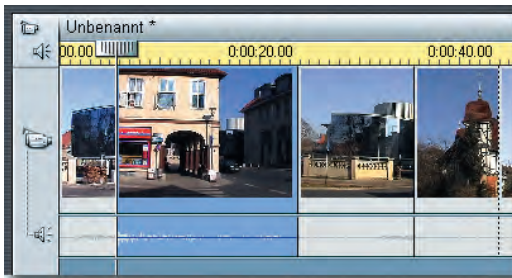


Bild 4.7 Markieren der zweiten Szene

4.2 Szenen bearbeiten

Haben Sie die Szene markiert, können Sie diese auf unterschiedliche Art und Weise bearbeiten. Die verschiedenen Möglichkeiten, die Ihnen Pinnacle Studio anbietet, wollen wir Ihnen nun der Reihe nach vorstellen.

4.2.1 Szenen sortieren

Die Szenen wurden nicht in der gewünschten Reihenfolge in das Filmprojekt übernommen? Kein Problem – das Umsortieren können Sie sehr leicht per Drag & Drop erledigen.

- 1 Ziehen Sie die markierte Szene mit gedrückter linker Maustaste. Die Dauer der Szene wird durch zwei vertikale Linien gekennzeichnet. Solange Sie diese Linien in der Farbe rot sehen, ist ein Einfügen an diese Position nicht möglich, da Szenen nicht in die Mitte einer anderen Szene verschoben werden können.

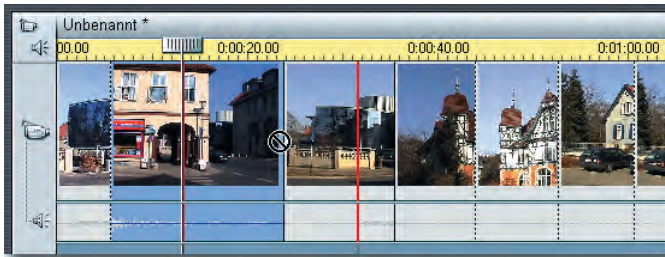


Bild 4.8 An dieser Position ist ein Einfügen nicht möglich

- 2 An den Kanten anderer Szenen werden die Linien grün angezeigt – dort ist das Einfügen möglich. So soll hier die markierte Szene eine Szene weiter geschoben werden.

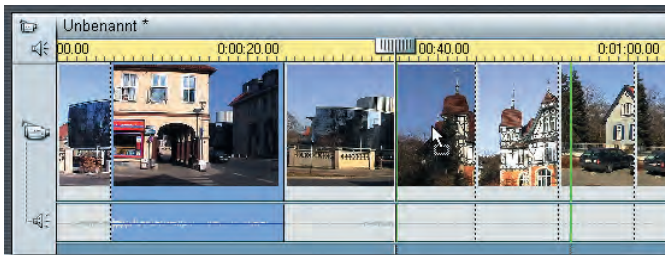


Bild 4.9 Hier ist das Einfügen möglich

- 3 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Szene umsortiert.

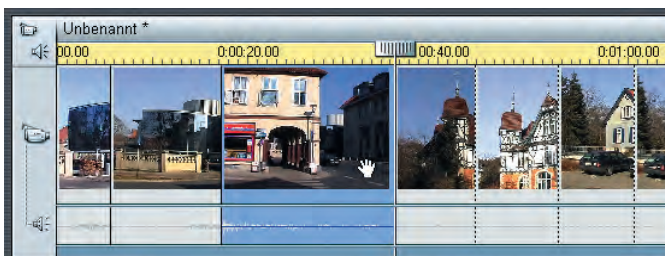


Bild 4.10 Die neue Anordnung

- 4** Sollen mehrere Szenen in „einem Rutsch“ umsortiert werden, ist die Verfahrensweise dieselbe. Markieren Sie die betreffenden Szenen. Die Vorschaulinien beziehen sich dann beim Verschieben auf die Gesamtlänge der markierten Szenen.

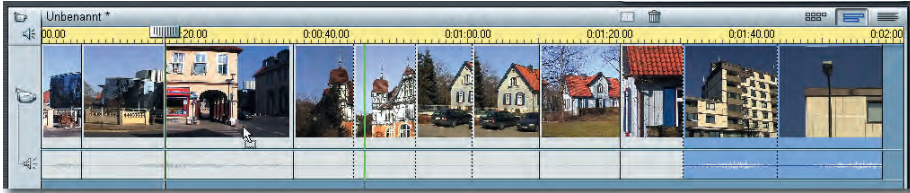


Bild 4.11 Verschieben mehrerer Szenen

- 5** Nach dem Loslassen der Maustaste werden die markierten Szenen an der neuen Position eingefügt. So haben wir die beiden markierten Szenen an den Filmanfang verschoben.

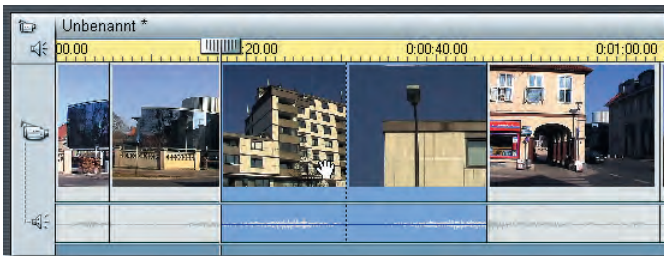


Bild 4.12 Die umsortierten Szenen

- 6** Die markierten Szenen müssen zum Verschieben nicht unbedingt aneinander angrenzen. Markieren Sie die Szenen dann gegebenenfalls mit gedrückter **Strg**-Taste. Eine solche Situation zeigt das nächste Bild.

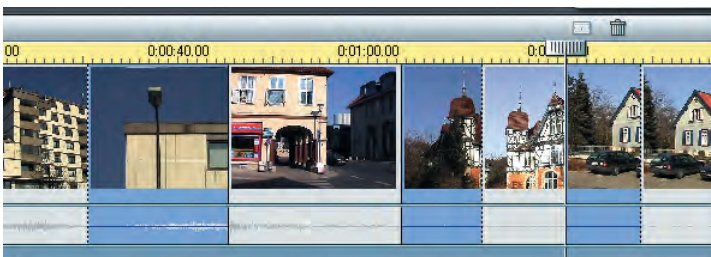


Bild 4.13 Markieren mehrerer Szenen

4.2.2 Filme trimmen

Alle Szenen werden nach der Übernahme aus dem Album standardmäßig komplett übernommen. Nun kann es aber vorkommen, dass Sie nicht die gesamte Szene benötigen – weil sie vielleicht zu lang ist, oder weil sich am Anfang oder Ende der Szene Bildfehler befinden. In solchen Fällen können Sie die Szene „zurechtschneiden“ – trimmen nennt das der Fachmann.

Sie haben zum Trimmen verschiedene Möglichkeiten, die wir Ihnen nun der Reihe nach vorstellen wollen.

- 1 Mit einem Doppelklick auf die betreffende Szene öffnen Sie die so genannte Toolbox – ein Fenster, das über dem Filmfenster geöffnet wird. Die Vorschaubilder zeigen links das erste und rechts das letzte Filmbild der Szene an.



Bild 4.14 Öffnen der Toolbox

- 2 Unter den Vorschaubildern wird der Timecode der Szene angezeigt. Rechts neben den Timecodefeldern gibt es zwei Schaltflächen für die einzelbildweise Steuerung.

Zwischen den Vorschaubildern finden Sie die Navigationselemente, um den Film zu starten oder zu stoppen. Mit der ersten Schaltfläche wechseln Sie zum Anfang der Szene und die letzte Schaltfläche können Sie verwenden, um den Film in einer „Schleife“ kontinuierlich abzuspielen. Darüber wird der Timecode des aktuellen Filmbilds angezeigt. Die Vorschau des Films erfolgt im Player rechts neben der Vorschau.

- 3 Unter diesen Elementen finden Sie einen Schieberegler, den Sie verwenden können, um den Film zu trimmen. Große Schaltknöpfe symbolisieren den Filmanfang und das Filmende.

- 4** Während Sie einen der Schaltknöpfe verziehen wird im Vorschaubild der Toolbox und des Players das neue Endbild angezeigt.

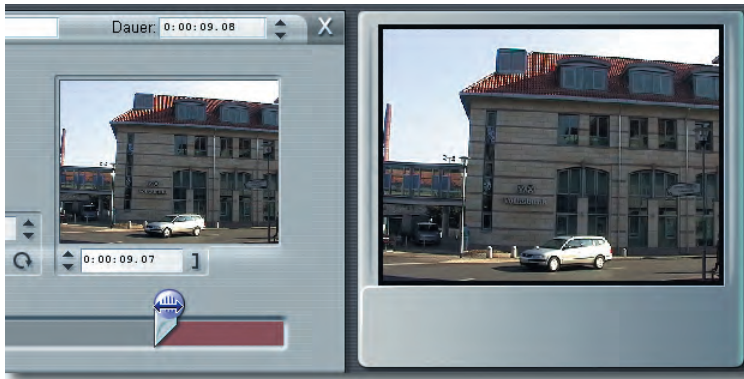


Bild 4.15 Verziehen des Schaltknopfs

- 5** In unserem Beispiel fährt ein Auto durch das Bild. Dies soll nun abgeschnitten werden. Ziehen Sie den Schieberegler so weit nach links, bis das Auto verschwunden ist. Wenn Sie den Schieberegler sehr langsam verziehen, können Sie den Film bildgenau zurechtschneiden. Während des Verziehens wird übrigens im Filmfenster der Gesamtfilm angepasst, sodass keine Lücke entsteht.

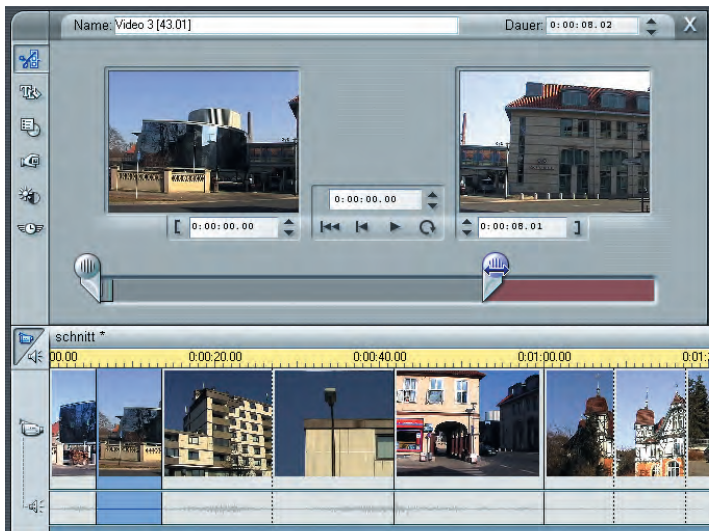


Bild 4.16 Der neue Endpunkt des Films

- 6** Wenn Sie die Aufgabe ganz genau erledigen wollen, können Sie die Pfeiltaste für die Einzelbildnavigation verwenden, die Sie neben dem Timecode sehen. Der Schieberegler wird dabei automatisch mit verschoben.

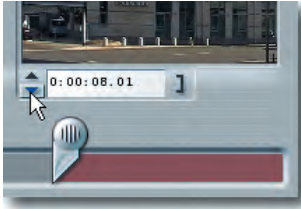


Bild 4.17 Die Einzelbildschaltung

TIPP Mit der oberen der beiden Schaltflächen wird der Film ein Frame länger. Alternativ kann hier auch die Tastenkombination **[Alt] + [→]** verwendet werden. Um den Film um ein Frame mehr zu trimmen, können Sie auch die Tastenkombination **[Alt] + [←]** anstatt der unteren Schaltfläche verwenden.

- 7** Eine „grobere“ Variante besteht darin, den Film über den Play-Schalter zu starten. Der Schaltknopf zeigt die aktuelle Position im Film an.



Bild 4.18 Abspielen des Films

Ist die gewünschte Stelle des neuen Filmanfangs erreicht, drücken Sie auf die nachfolgend abgebildete Schaltfläche. Dann wird der linke Schieberegler automatisch auf die aktuelle Bildposition verschoben.

Hierfür können Sie übrigens auch die -Taste verwenden. Beim Ändern der aktuellen Endzeit wird die entsprechende Schaltfläche unter dem rechten Vorschaubild aktiviert. Hier kann alternativ die -Taste verwendet werden.



Bild 4.19 Eine neue Startzeit einsetzen

- 8** Die Änderungen können jederzeit wieder zurückgenommen oder neu eingestellt werden. Ziehen Sie einfach den Regler an den linken Rand, um das Trimmen des Anfangs wieder zurückzunehmen.

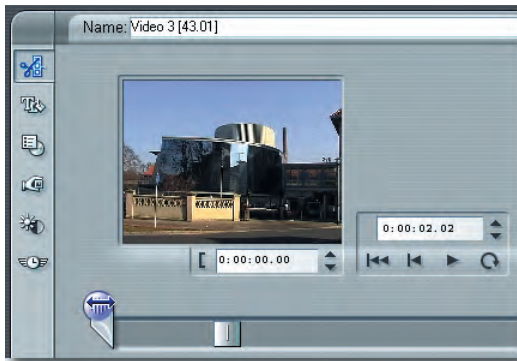


Bild 4.20 Herstellen des alten Filmanfangs

- 9** Soll eine weitere Szene getrimmt werden, klicken Sie die betreffende Szene im Filmfenster an. Sie wird dann in der Toolbox angezeigt. Ist das Trimmen erledigt, muss das Toolbox-Fenster geschlossen werden. Verwenden Sie dazu entweder das Kreuzsymbol oben rechts im Fenster oder die nachfolgend abgebildete Schaltfläche.

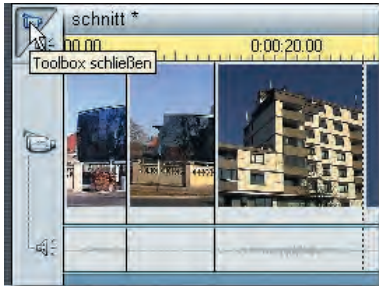


Bild 4.21 Schließen der Toolbox

TIPP Im Fachjargon wird der Anfangspunkt des Films übrigens In-Point und der Endpunkt Out-Point genannt.

4.2.3 Filme per Mausaktionen trimmen

Ein ganz anderes Trimmverfahren können Sie per Mausaktionen direkt im Filmfenster durchführen. Diese Variante wollen wir Ihnen nun vorstellen.

- 1 Markieren Sie die Szene, die Sie trimmen möchten. Es kann nämlich immer nur die markierte Szene verändert werden. Wenn Sie dann den Mauszeiger auf eine der Kanten halten, zeigt das Zeigersymbol die mögliche Trimmoption an. Beachten Sie daher immer die Form des Mauszeigers.

Nachfolgend haben wir die zuvor getrimmte Szene markiert. Dabei erscheint das folgende Mauszeigersymbol. Dies symbolisiert, dass der sichtbare Teil des Films verlängert werden kann.

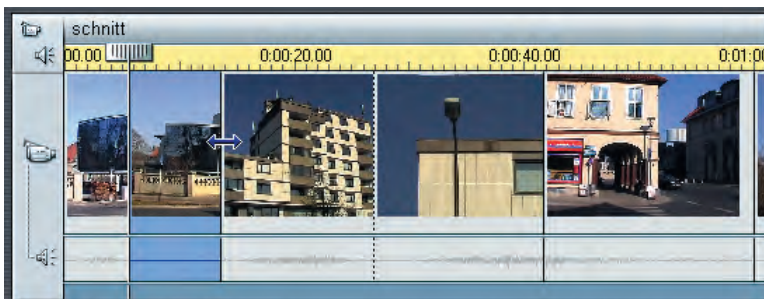


Bild 4.22 Der Film kann verlängert werden

- 2** Zum Verlängern des Films am Filmende ziehen Sie jetzt die Filmkante nach rechts. Ziehen Sie die Kante nach links, wird der Film weiter verkürzt. Das neue Filmende können Sie im Player-Fenster beobachten.

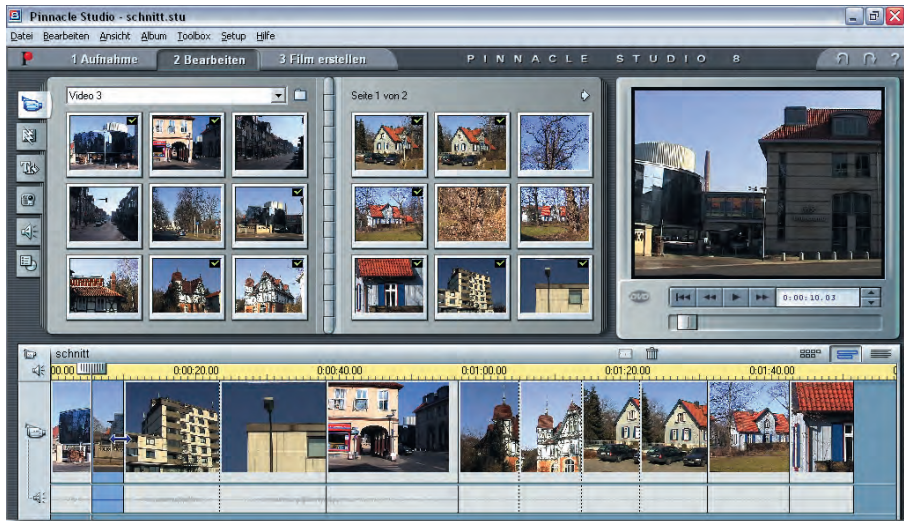


Bild 4.23 Trimmen des Films

- 3** Ist eine Szene noch vollständig vorhanden, zeigt das Mauszeigersymbol die Trimm-Möglichkeit an.

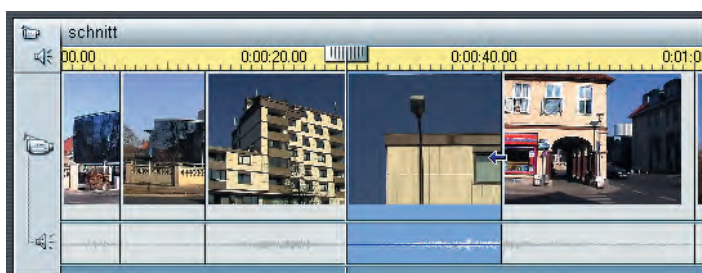


Bild 4.24 Das Trimmsymbol für den Endpunkt

- 4** Am Szenenanfang wird dementsprechend ein nach rechts zeigender Pfeil angezeigt – Sie sehen das in der folgenden Abbildung. Beim Trimmen einer Szene wird übrigens automatisch der Gesamtfilm immer so angepasst, dass keine Lücke entsteht.

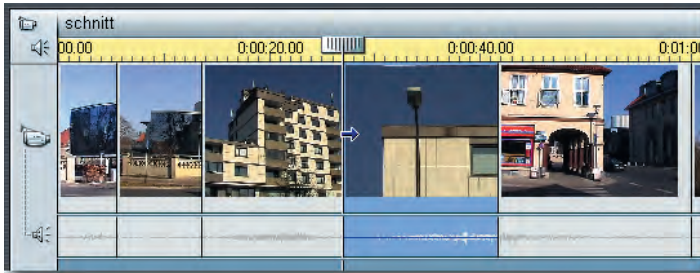


Bild 4.25 Das Trimmsymbol für den Filmanfang

- 5** Wird der Anfang einer Szene getrimmt, ist zunächst eine Lücke zu sehen – wie die folgende Abbildung belegt.

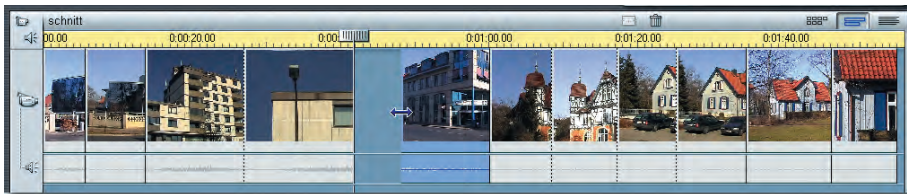


Bild 4.26 Eine Lücke ist zu sehen

Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird diese Lücke automatisch geschlossen und die nachfolgenden Szenen entsprechend nach links gerückt. Der Gesamtfilm ist dann auch entsprechend kürzer. Dies sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.

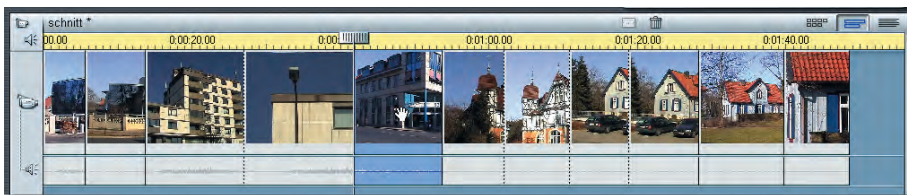


Bild 4.27 Die Lücke wird geschlossen

TIPP Das Vorschaubild zeigt übrigens immer das erste Bild der Szene. Wird der Anfang getrimmt, wird demnach auch das Vorschaubild verändert. So behalten Sie stets einen guten Überblick.

- 6** Falls Sie die Kanten nicht gut erkennen können, weil sie zu klein angezeigt werden, können Sie die Zeitskala verändern. Auch diese Aufgabe kann per Drag & Drop erledigt werden. Klicken Sie in die Zeitskala und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Mauszeiger nach rechts, um die Skala zu vergrößern.

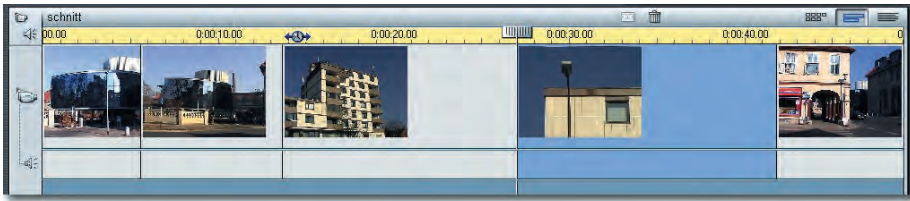


Bild 4.28 Vergrößern der Zeitskala

Das Kontextmenü nutzen

Es lohnt sich, ab und zu einen Blick in das Kontextmenü zu werfen. Je nach aktuellem Arbeitsbereich werden hier interessante und arbeitserleichternde Funktionen angeboten.

Im Filmfenster finden Sie beispielsweise die folgenden Funktionen vor, wenn sich die aktuelle Filmposition in der Mitte einer Szene befindet. So können Sie unter anderem eine Szene kopieren und sie an einer anderen Position im Film wieder einfügen. Das Umplatzen einer Filmszene klappt mit der *Ausschneiden*-Funktion. Für einige der Funktionen sind auch Tastenkombinationen verfügbar.

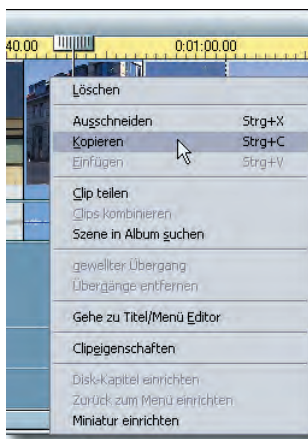


Bild 4.29 Die Funktionen des Kontextmenüs

4.3 Szenen teilen und kombinieren

So wie Sie Szenen im Album trennen und wieder zusammenfügen können, ist dies auch im Filmfenster möglich. Diese Möglichkeit können Sie beispielsweise verwenden, um unerwünschte Teile aus einer Szene herauszuschneiden.

- 1 Wechseln Sie zu der Stelle, an der die Szene getrennt werden soll. Verwenden Sie dann zum Teilen des Clips das Rasierklingsymbol – dies ist die schnellste Variante. Alternativ dazu können Sie auch aus dem Kontextmenü die Funktion *Clip teilen* aktivieren.

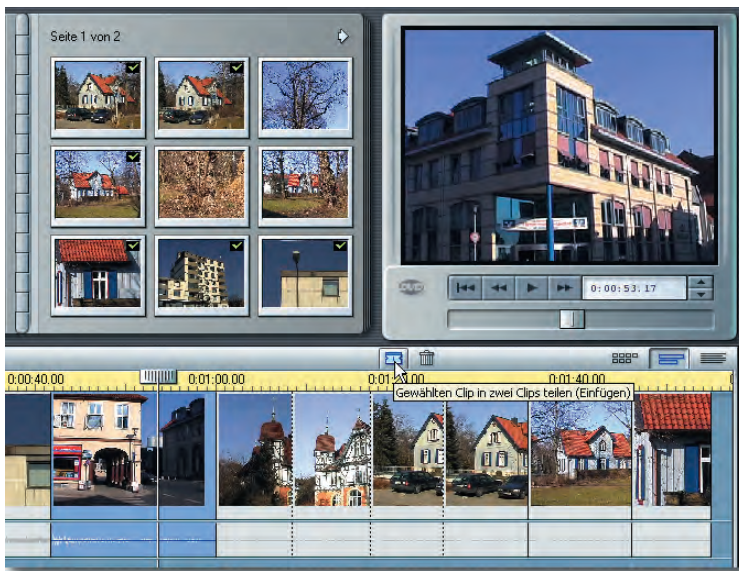


Bild 4.30 Teilen eines Clips

- 2 Nach dem Teilen sehen Sie zwei Vorschaubilder – jedes zeigt das erste Bild der betreffenden Szene. Sie erkennen die Trennung an der vertikalen Linie.

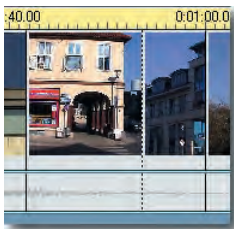


Bild 4.31 Die geteilte Szene

- 3** Die geteilten Szenen können Sie nun getrennt bearbeiten, verschieben oder auch löschen. Geteilte Szenen können Sie jederzeit wieder zu einer Szene zusammenfügen. Markieren Sie die betreffenden Szenen. Im Kontextmenü wird dann die Funktion *Clips kombinieren* verfügbar.

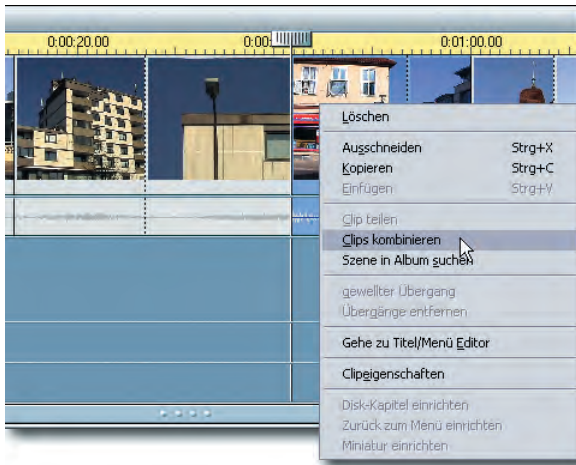


Bild 4.32 Kombinieren von Szenen

- 4** Welche Szenen kombiniert werden können, erkennen Sie übrigens an den vertikalen Linien. Ist eine Linie durchgezogen, kann die Szene nicht mit der folgenden Szene kombiniert werden. Ist die Linie gestrichelt, ist die Kombination dagegen möglich.

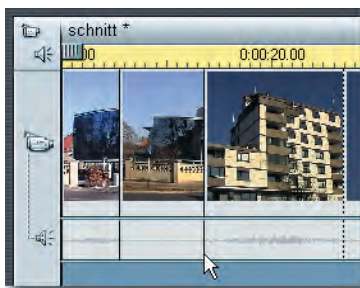


Bild 4.33 Diese Linie zeigt, dass hier eine Kombination nicht möglich ist

TIPP Es können nur Szenen kombiniert werden, die entweder im Album nebeneinander platziert sind oder im Filmfenster geteilt wurden.

Die „unzerschnittenen“ Szenen

Nun meinen Sie vielleicht, dass geteilte Szenen „zerschnitten“ sind – das Rasierklingensymbol ist ja ein Indiz dafür.

4

Dies ist aber bei der Videobearbeitung nicht möglich. Auch wenn vom Schnitt gesprochen wird, ist immer noch der Gesamtfilm vorhanden. Dies belegt ein Blick in die Toolbox einer geteilten Szene. Sie sehen dort, dass beim ersten Teil der zerschnittenen Szene lediglich das Filmmende getrimmt wurde.



Bild 4.34 Das getrimmte Ende

Beim zweiten Teil der geteilten Szene wurde dagegen der Anfang getrimmt.



Bild 4.35 Der getrimmte Anfang

Pinnacle Studio erledigt also beim „Zerschneiden“ quasi nur automatisch verschiedene Arbeitsschritte. Nämlich:

- Duplizieren der Szene.
- Einfügen des Duplikats hinter die Originalszene.
- Trimmen des Filmendes der ersten Szene.
- Trimmen des Filmanfangs der zweiten Szene bis zu genau der Position, an der der erste Teil endet.

All diese Arbeitsschritte ersparen Sie sich mit der Verwendung des Rasierklingen-Werkzeugs. Praktisch, nicht wahr?

4.4 Weitere Funktionen

Zum Abschluss des Kapitels sollen noch einige weitere Funktionen erläutert werden, die bei der Bearbeitung der Szenen erwähnenswert sind.

4.4.1 Getrennte Bearbeitung von Bild und Ton

Alle Arbeitsschritte, die wir bisher gezeigt hatten bezogen sich auf Bild und Ton. Neben dem Filmbild wurde so beispielsweise auch immer der Ton getrimmt.

Sie können aber auch jede Aktion getrennt für die Bild- oder Tonspur durchführen. Dazu müssen Sie lediglich die Spur sperren, die nicht bearbeitet werden soll. Die Sperrung erfolgt über die Schaltfläche am Beginn der Spur.

Wenn Sie den Mauszeiger über das Symbol bewegen, wird die Schaltfläche sichtbar. Sie sehen dies nachfolgend bei der Tonspur.



Bild 4.36 Schaltflächen werden sichtbar

Nach dem Sperren einer Spur wird die Spur zur Verdeutlichung grau dargestellt. Außerdem ist ein Schloss-Symbol in der Schaltfläche zu sehen.

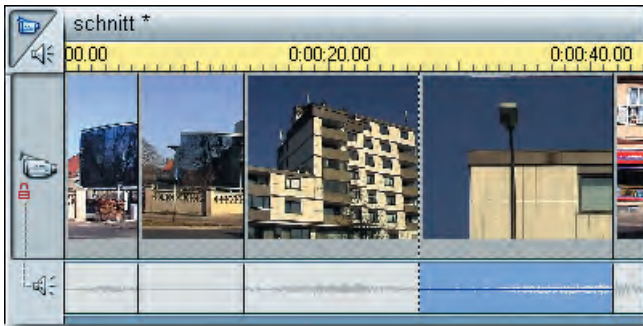


Bild 4.37 Sperren der Bildspur

Wird nach dem Sperren der Bildspur die Audiospur bearbeitet, kann diese ebenfalls in der Toolbox getrimmt werden. Dabei könnte dann allerdings eine Lücke entstehen, da der verbleibende Ton nicht automatisch „aufrutscht“.

In der folgenden Abbildung sehen Sie außerdem, dass Hinweise in der Titelzeile des Filmfensters angezeigt werden – hier beispielsweise der Hinweis, dass der Filmclip wegen der Sperrung nicht ausgewählt werden kann. Außerdem sehen Sie die Lücke in der Tonspur, die durch das Trimmen entstanden ist

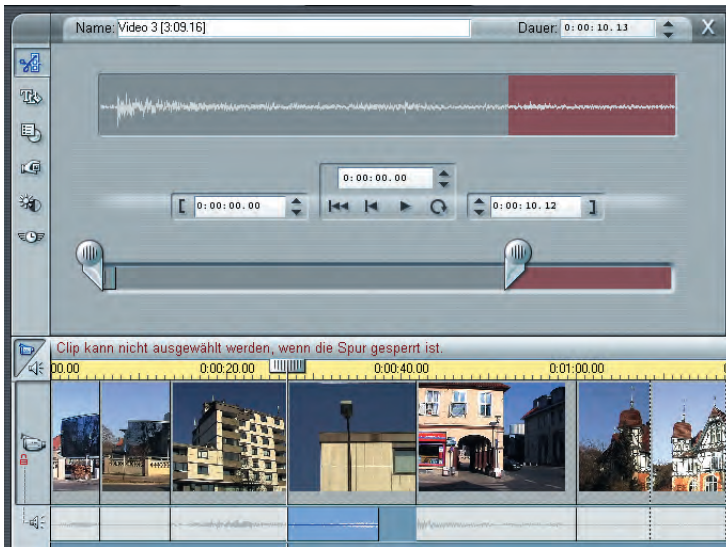


Bild 4.38 Trimmen der Audiospur

4.4.2 Weitere Optionen der Toolbox

Die Eingabefelder in der Kopfzeile der Toolbox können Sie übrigens auch verwenden, um den Namen einer Szene zu ändern. Rechts können Sie die Dauer der Szene einstellen.

Wenn Sie den vorgegebenen Wert verändern, wird die Szene am Ende entsprechend getrimmt.



Bild 4.39 Die Kopfzeile der Toolbox bietet Eingabefelder an

4.4.3 Insert-Schnitte einfügen

Sie haben es bemerkt: Pinnacle Studio schließt automatisch immer alle Lücken, die sich beim Verschieben von Filmszenen ergeben könnten.

Nun kann es aber Situationen geben, bei denen Sie diese Lücke benötigen, um dort beispielsweise eine andere Filmszene einzufügen. Dieses Verfahren nennt der Fachmann Insert-Schnitt.

Auch diese Option beherrscht Pinnacle Studio. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Platzieren Sie zunächst die betreffende Szene im Filmfenster. Sperren Sie dann die Audiospur.

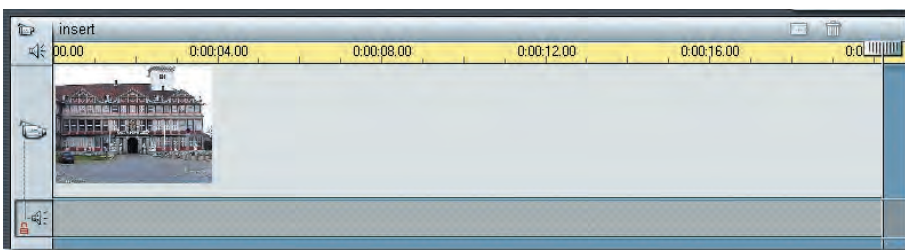


Bild 4.40 Die Grundszenen

- 2 Die Szene zeigt einen Gebäudekomplex. Ein Insert-Schnitt könnte nun beispielsweise eine Detailaufnahme desselben Gebäudes zeigen. Dazu soll zunächst ein Stück des bestehenden Films herausgeschnitten werden. Suchen Sie die betreffende Stelle im Film und zerschneiden Sie ihn mit der Rasierklinge.

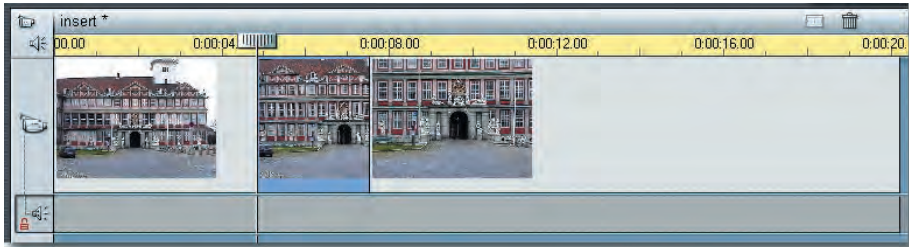


Bild 4.41 Zerschneiden der Szene

- 3** Markieren Sie die mittlere Szene und löschen Sie diese. Dazu können Sie entweder das Mülleimersymbol oder die -Taste verwenden. Durch die gesperrte Audiospur entsteht so eine Lücke, die nicht automatisch geschlossen wird.

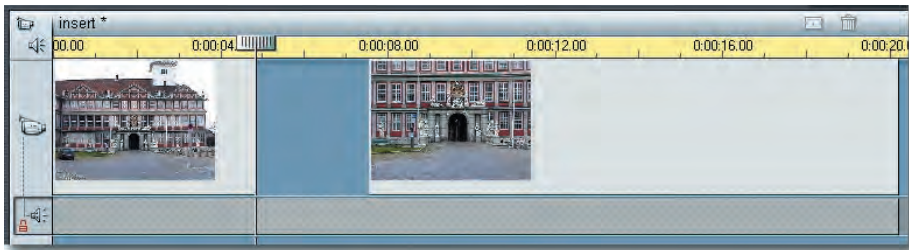


Bild 4.42 Nach dem Löschen entsteht eine Lücke

- 4** Ziehen Sie nun die Szene, die in die Lücke eingefügt werden soll, aus dem Album in das Filmfenster. Sie erkennen im folgenden Bild, dass die eingefügte Szene länger ist, als die Lücke.

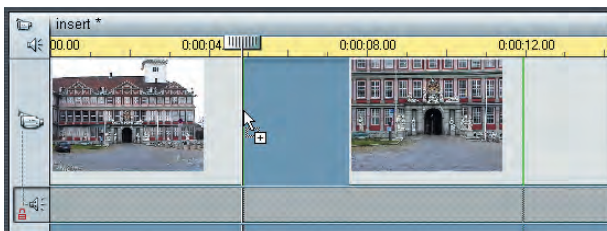


Bild 4.43 Einfügen einer neuen Szene

- 5** Nach dem Loslassen der linken Maustaste sehen Sie, dass Pinnacle Studio die eingefügte Szene automatisch auf die Länge der Lücke getrimmt hat.

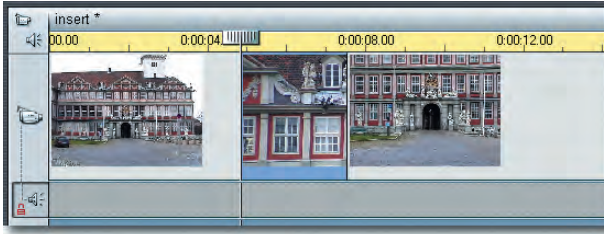


Bild 4.44 Die getrimmte eingefügte Szene

- 6 Nun könnten Sie gegebenenfalls die Tonspur wieder entriegeln. So haben Sie jetzt eine Szene erhalten, bei der durchgängig der Ton der ersten Szene verwendet wird. Der Ton des dazwischen geschnittenen Filmteils wurde nicht verwendet.

TIPP Natürlich funktioniert dieses Verfahren auch „andersherum“. So können Sie die Filmbildspur sperren und beim Ton einen Insert-Schnitt durchführen – beispielsweise zum Einfügen eines Kommentars.

Kapitel 5 Inhalt

5.1		Die Toolbox Farbe anpassen	136
5.1.1		Bilder umfärben	137
5.1.2		Schwarzweiße Filme	138
5.1.3		Die Einfache Farbtönung	139
5.1.4		Die Sepia-Option	139
5.1.5		Bildoptimierungsfunktionen	140
5.2		Bilder mit Effekten verfremden	142
5.2.1		Effekt-Kombinationen	145
5.2.2		Extremwerte zur Verfremdung nutzen	148
5.2.3		Strichzeichnungen erstellen	151
5.2.4		Effektvolle Filmtitel	153
5.2.5		Effekte animieren	157

5

Filme korrigieren und optimieren

Bisher haben wir immer mit mehr oder weniger perfektem Ausgangsmaterial gearbeitet. Das wird sicherlich auch bei der Bearbeitung Ihrer Filme so sein – beim heutigen Stand der automatischen Filmaufnahmen passieren ja keine Aufnahmefehler mehr ;–)

Falls der unwahrscheinliche Fall dennoch eintreten sollte, macht das nichts: Zu dunkle oder zu kontrastarme Filme sowie Farbstiche können korrigiert werden. Dies wollen wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen.

Außerdem wollen wir Ihnen dazu ein paar interessante Anwendungsbeispiele etwas genauer vorstellen.

5.1 Die Toolbox Farbe anpassen

Nach dem Doppelklicken auf eine Szene im Filmfenster können Sie über den fünften Registerkartenreiter die Toolbox *Farbe anpassen* öffnen. Sie sehen die verfügbaren Funktionen im folgenden Bild. Hier finden Sie unterschiedliche Funktionen, um die markierte Szene zu verändern. Außerdem erreichen Sie diese Toolbox auch über die Menüfunktion *Toolbox/Farbe anpassen*.

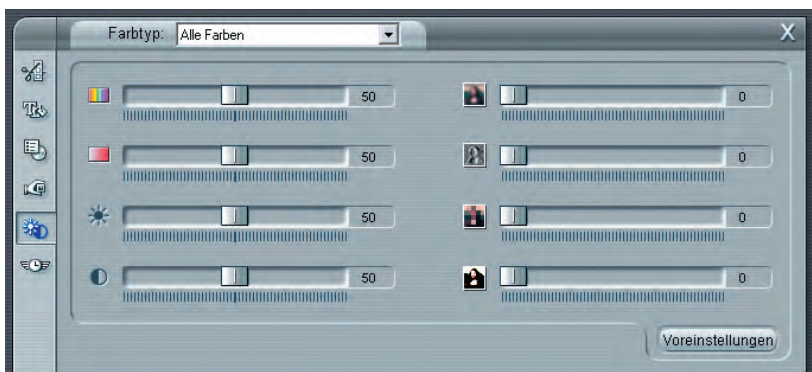


Bild 5.1 Die Toolbox Farbe anpassen

5.1.1 Bilder umfärben

Sie wollen Ihrem Film einen anderen Farbcharakter verpassen? Dazu werden die ersten Funktionen der Toolbox verwendet.

- 1 Im **Farbtyp**-Listefeld in der Kopfzeile der Toolbox wird zunächst ein globaler Farbtyp ausgewählt. Damit bestimmen Sie, worauf sich die Veränderung beziehen soll. Wir beginnen zunächst mit dem Typ **Alle Farben**.



Bild 5.2 Auswahl eines Farbtyps

- 2 Wenn Sie nun den ersten Schieberegler, der die Farbtönung regelt, verschieben, werden die Farben des Filmbilds verändert. Es entsteht ein Falschfarbenbild. Wird der Regler nach links gezogen, werden rote Farbtöne zum „Mischen“ verwendet. Ziehen Sie den Regler nach rechts werden grüne Farbtöne verwendet.

Die Wirkung hängt ganz vom jeweiligen Motiv ab. Experimentieren Sie einfach etwas mit der Funktion – es entstehen spannende Ergebnisse. So haben wir das folgende Motiv verwendet.

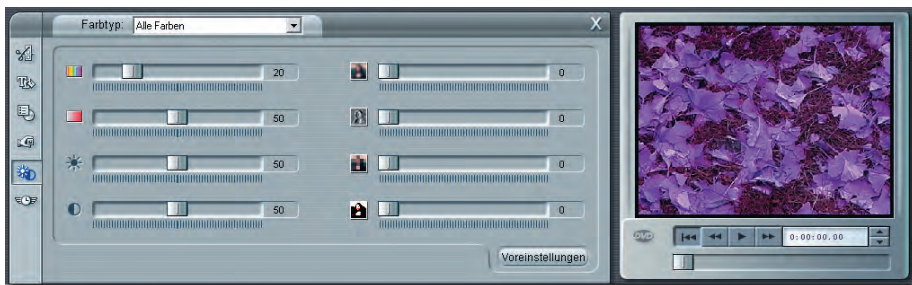


Bild 5.3 Ändern des Farbtons

TIPP Wenn Sie „bunte“ Filmbilder verwenden, entsteht ein „Falschfarbenbild“. Wird dagegen ein eher monochromes Filmbild als Motiv verwendet, sieht das Ergebnis anders aus. Es erscheint noch realistisch – nur die farbigen Elemente des Bilds erscheinen eingefärbt.

5.1.2 Schwarzweiße Filme

Je nachdem, welchen Farbtyp Sie ausgewählt haben, werden unterschiedliche Schieberegler deaktiviert. Bei der *Schwarzweiß*-Option können Sie beispielsweise nur die Helligkeit und den Kontrast verändern.

- 1 Markieren Sie im *Farbtyp*-Listenfeld die *Schwarzweiß*-Option. Das Bild erhält zunächst Standardwerte – alle Schieberegler befinden sich in der Mitte. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Bild 5.4 Die Standardwerte der Schwarzweiß-Option

TIPP Wenn Sie einen Schieberegler verziehen rastet er übrigens in der Mittelstellung ein, so dass der Ausgangswert leicht zu finden ist. Um alle Werte auf einmal zurückzusetzen, verwenden Sie die *Voreinstellungen*-Schaltfläche.

- 2 Um das Bild etwas interessanter zu gestalten, können Sie den dritten Regler nach links ziehen und das Bild so abdunkeln. Außerdem wird der Wert des vierten Reglers erhöht, sodass das Bild kontrastreicher wird. Das Ergebnis ist etwas brillanter als das Ausgangsbild.

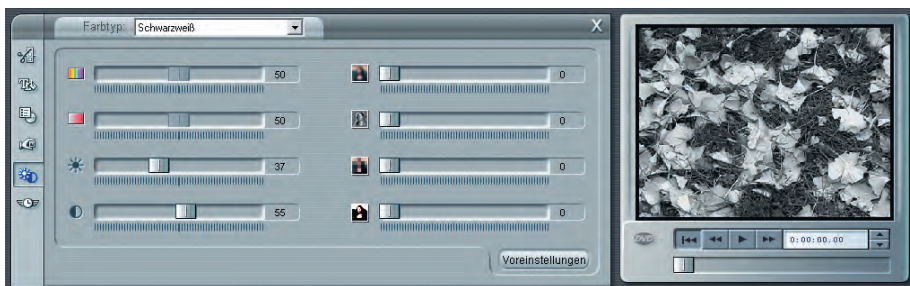


Bild 5.5 Das optimierte Bild

5.1.3 Die Einfache Farbtönung

Bei dem Farbtyp *Einfache Farbtönung* ist die Verfremdung des Originalfilms nicht so stark wie bei der Option *Alle Farben*. Probieren Sie für ein interessantes Ergebnis doch einmal die folgenden Werte aus:



Bild 5.6 Die Einfache Farbtönung

5.1.4 Die Sepia-Option

Kennen Sie noch die sepiafarbenen Schwarzweißfotos, die manche Hobbyfotografen im Heimlabor angefertigt haben? Sie wirkten immer sehr spannend. Pinnacle Studio bietet nun die Option, eine solche Wirkung auch bei bewegten Filmbildern zu erzielen. Dazu muss der *Sepia*-Farbtyp eingestellt werden.

Die Stärke der Tönung wird durch den Sättigung-Regler bestimmt. Probieren Sie doch einmal die folgende Einstellung aus. Bei diesem niedrigen Wert entsteht ein recht elegantes Ergebnis. Sehr hohe Werte lassen ein „Zweifarbennbild“ entstehen. Das Ergebnis ist dann kein schwarzweißes sondern ein „schwarzsepia“-farbenes Bild.



Bild 5.7 Ein sepiafarbenes Bild

5.1.5 Bildoptimierungsfunktionen

Die weiteren Optionen wollen wir Ihnen jeweils mit aktiviertem Farbtyp *Alle Farben* vorstellen. Sie können die folgenden Optionen einsetzen, um das Filmbild qualitativ zu verbessern.

Den zweiten Regler können Sie dazu verwenden, um die Farbsättigung zu erhöhen. Dadurch werden die Farben leuchtender. Bei zu hohen Werten wirkt das Bildergebnis aber unrealistisch.



Bild 5.8 Erhöhung der Sättigung

TIPP

Je weiter Sie den Wert unter den Standardwert reduzieren, umso mehr verliert das Filmbild an Farbe – bis es letztlich beim Wert 0 schwarzweiß ist.

Helligkeit und Kontrast steuern

Die beiden nächsten Regler dienen zur Steuerung von Helligkeit und Kontrast. Wir wollen das folgende Filmbild verbessern – es ist zu dunkel geraten.

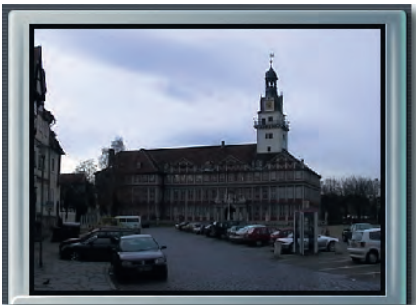


Bild 5.9 Ein zu dunkles Ausgangsbild

- 1 Hellen Sie zunächst das Bild auf. Verschieben Sie dazu den Helligkeitsregler auf den Wert 77. Das Filmbild wird dabei zwar heller, es sieht aber nicht gut aus, da der Kontrast des Bilds nun zu gering ist.



Bild 5.10 Erhöhen der Helligkeit

- 2 Zur Verstärkung des Kontrasts stellen Sie nun den Kontrast-Wert auf 59 ein. Werte über 50 erhöhen des Kontrast des Filmbilds – liegt der Wert unter 50, wird der Kontrast reduziert.



Bild 5.11 Erhöhen des Kontrasts

- 3 Sie sehen, dass das Bildergebnis nun deutlich brillanter aussieht. So können Sie diese Funktionen nutzen, um „mißlungene“ Filmbilder zu verbessern. Die Verwendung im „Papierkorb“ können Sie sich so sparen. Die folgende Abbildung zeigt das neue Ergebnis.

TIPP

Wie auch in diesem Beispiel, werden Sie in den meisten Fällen zum optimalen Ergebnis kommen, wenn Sie die richtige Mischung zwischen Helligkeit und Kontrast finden. Dies wirkt sich auch bei „überstrahlten“ – zu hellen – Ergebnissen aus. Hier muss neben dem Abdunkeln des Bilds auch eine Reduzierung des Kontrasts eingestellt werden.



Bild 5.12 Das optimierte Ergebnis

5.2 Bilder mit Effekten verfremden

Auf der rechten Seite der Toolbox finden Sie Funktionen, um Bilder zu verfremden. Die erste Option wird verwendet, um Bilder „weichzeichnen“ – das Ergebnis wird unscharf. Beim Maximalwert 10 ist vom ursprünglichen Bild nicht mehr allzu viel zu erkennen. Dies belegt das folgende Bild.

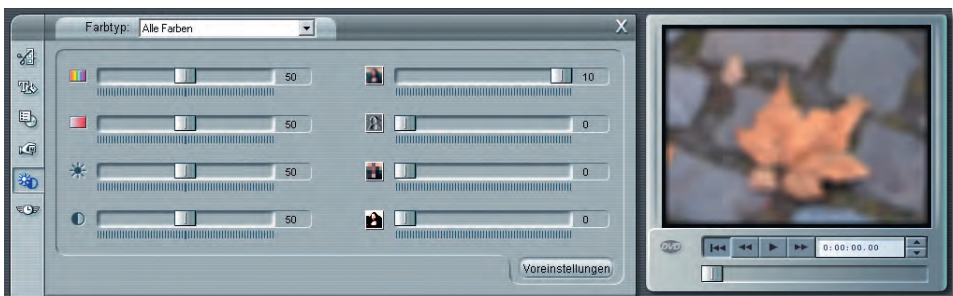


Bild 5.13 Weichzeichnen des Films

TIPP

Unscharfe Bilder können beispielsweise gut als Untergrund für Filmtitel verwendet werden.

Mit der zweiten Funktion auf der rechten Seite verwandeln Sie das Filmbild in ein Relief auf grauem Grund. Mit dem niedrigsten Wert – 1 – entsteht ein sehr schwach erhabenes Ergebnis.



Bild 5.14 Ein schwach erhabenes Relief

Bei höheren Werten werden mehr Konturen des Bilds mit einer Prägung überzogen. Höhere Werte als 3 wirken bei den meisten Motiven nicht mehr. Sie sehen das Ergebnis im nächsten Bild.



Bild 5.15 Anwendung eines höheren Werts

TIPP Da bei dem Prägungseffekt die Konturen des Bilds verwendet werden, sind kontrastreiche Motive besonders gut geeignet. Bei Bildern mit nur wenigen Konturen wirkt dieser Effekt dagegen nicht.

Interessant ist hier übrigens die Kombination mit dem Weichzeichnungs-Effekt. Bei der Verwendung des Werts 3 entsteht das folgende Ergebnis – es wirkt völlig anders als das Bild zuvor.



Bild 5.16 Kombination von Weichzeichnung und Prägung

Der nächste Effekt teilt das Bild in lauter Rechtecke auf. Je höher Sie den Wert einstellen, umso größer werden die Rechtecke – 64 ist der maximal mögliche Wert. Das Ergebnis des Werts 15 zeigt die folgende Abbildung.



Bild 5.17 Der Mosaik-Effekt

Der letzte Effekt – Posterize – reduziert die Farbabstufungen. Je höher Sie den Wert einstellen, umso weniger Farben werden zur Darstellung des Bilds verwendet. Beim maximalen Wert von 7 entsteht so ein plakatives Ergebnis, bei dem die meisten Details verloren gehen. Sie sehen dies im nächsten Bild.



Bild 5.18 Der Posterize-Effekt

5.2.1 Effekt-Kombinationen

Mit den Effekten können Sie etwas „herumspielen“, um zu spannenden Ergebnissen zu kommen. Einige mögliche Varianten wollen wir Ihnen nun anhand von Beispielen zeigen. Dabei lohnt es sich mehrere Effekte am selben Bild anzuwenden – das ist nämlich möglich.

Im ersten Beispiel wollen wir ein plakatives Bild erstellen, das etwas an eine Collage erinnert.

- 1 Stellen Sie zunächst den Posterize-Effekt mit einem Wert von 5 ein, um das folgende – noch wenig spannende – Ergebnis zu erhalten.



Bild 5.19 Der angewendete Posterize-Effekt

- 2** Interessant ist nun die Kombination mit dem Weichzeichnungs-Effekt. Hier können Sie unterschiedliche Werte ausprobieren. Nachfolgendes Beispiel haben wir mit dem Wert 4 weichgezeichnet.



Bild 5.20 Zusätzliches Weichzeichnen

- 3** Mit dem Maximalwert 10 werden die Farbflächen der „Collage“ größer. Sie sehen das Ergebnis im folgenden Bild. Das sieht doch schon recht spannend aus, nicht wahr?



Bild 5.21 Stärkeres Weichzeichnen

- 4** Nun können Sie mit weiteren Wertkombinationen herumexperimentieren. Wird der Posterize-Wert auf 6 erhöht, ergeben sich scharfkantigere Farbflächen. Dies belegt die folgende Abbildung.

Vom Motiv ist nicht mehr allzu viel zu sehen. Es ist eine Art „Kunstwerk“ entstanden.



Bild 5.22 Eine weitere Variante

- 5** Zusätzliche Variationsmöglichkeiten ergeben sich, wenn Sie mit den Werten für Helligkeit und Kontrast experimentieren. Was halten Sie denn von den folgenden Einstellungen? Hier haben wir außerdem die Weichzeichnung etwas reduziert, um mehr Details des Filmbilds sichtbar zu machen. Das Ergebnis sieht fast aus wie „gemalt“.

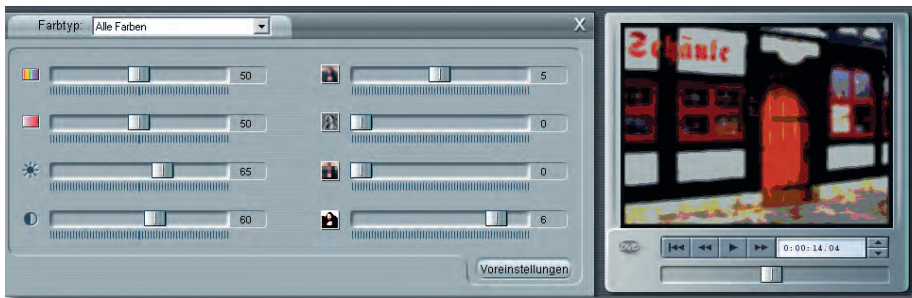


Bild 5.23 Ändern von Helligkeit und Kontrast

- 6** Die „richtigen“ Werte hängen stark vom verwendeten Ausgangsmaterial ab. Probieren Sie doch die zuvor gezeigten Werte einmal an einem anderen Bild aus – eine Variante zeigt die folgende Abbildung.

TIPP Leider ist es in Pinnacle Studio nicht möglich, die Werte einfach auf andere Szenen zu übertragen. Auch das Speichern der verwendeten Werte ist nicht vorgesehen. So bleibt Ihnen also nichts anderes übrig, als sich die Werte zu notieren und bei der anderen Szene erneut einzustellen. Vielleicht denken die Entwickler ja bei der Folgeversion an diese Erleichterung ...

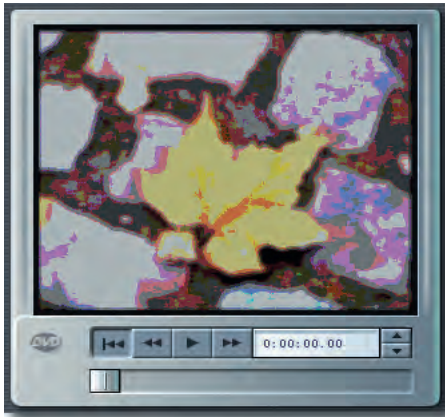


Bild 5.24 Dieselben Einstellungen bei einem anderen Motiv

5.2.2 Extremwerte zur Verfremdung nutzen

Die Bildoptimierungsmöglichkeiten können Sie nicht nur zur Verbesserung des Filmbilds verwenden. Auch hier lohnt sich das Experimentieren – und zwar mit ungewöhnlich hohen Werten. Ein solches Beispiel wollen wir Ihnen nun in den folgenden Arbeitsschritten vorstellen.

- 1 Wir verwenden als Ausgangsbasis das folgende Motiv. Platzieren Sie die Szene im Filmfenster und öffnen Sie die Toolbox.



Bild 5.25 Das Ausgangsmotiv

- 2** Wenn Sie nun den Kontrast auf den Maximalwert 100 einstellen, entsteht das folgende Ergebnis. Das Bild sieht fast wie eine „Zeichnung“ aus.



Bild 5.26 Der maximale Kontrast

- 3** Wollen Sie etwas mehr Details im Filmbild erhalten, können Sie den Kontrastwert etwas reduzieren – beispielsweise auf 65. Damit erhalten Sie das nachfolgend gezeigte Ergebnis.



Bild 5.27 Der Kontrast wurde auf 65 eingestellt

- 4** Natürlich können Sie auch hier zusätzlich Kombinationen mit Effekten ausprobieren. So haben wir im folgenden Bild zusätzlich den Posterize-Effekt mit dem Wert 5 angewendet.



Bild 5.28 Zusätzlicher Posterize-Effekt

- 5** Eine „schrille“ Variante à la Warhol erreichen Sie, wenn Sie nun eine Sättigung mit dem Maximalwert von 100 einstellen. Es entsteht ein plakatives, farbenprächtiges Ergebnis, wie das folgende Bild belegt.

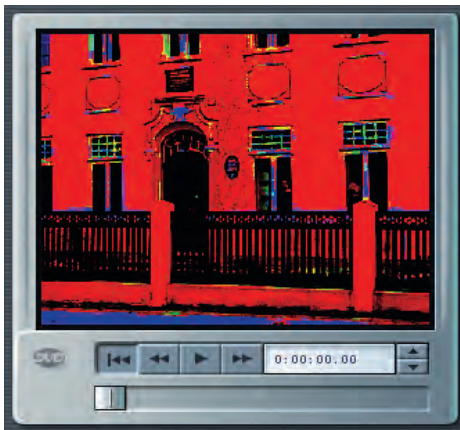


Bild 5.29 Eine „Warhol“-Variante

- 6** Sie haben bemerkt, dass es sich durchaus lohnt, auch einmal mit ungewöhnlich hohen Werten herumzuexperimentieren. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf – wenn Sie etwas Zeit investieren, können Sie so viele verschiedene und interessante Effektvarianten erstellen.

5.2.3 Strichzeichnungen erstellen

Im nächsten Workshop wollen wir ein Ergebnis erstellen, das wie eine Strichzeichnung erscheint. Auch für diese Aufgabenstellung werden wieder mehrere der verfügbaren Effekte verwendet.

- 1 Entfärben Sie zunächst das Bild, um ein schwarzweißes Ergebnis zu erhalten. Ziehen Sie dazu den Sättigung-Regler ganz nach links.

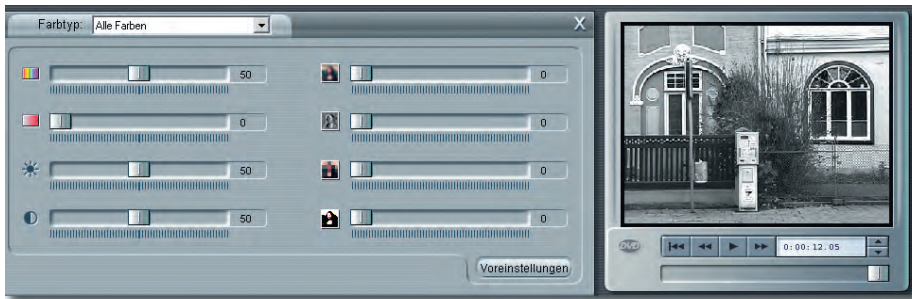


Bild 5.30 Das entfärbte Bild

- 2 Damit nun alle verbleibenden Graustufen aus dem Bild verschwinden, muss der Posterize-Regler ganz nach rechts auf den Wert 7 geschoben werden. So bleiben nur noch die „Farben“ Schwarz und ein Grauton übrig.



Bild 5.31 Anwenden des Posterize-Effekts

- 3 Nun können Sie mit dem Helligkeit-Regler steuern, wie viele Details zu erkennen sind. Probieren Sie doch einmal den Wert 68 aus – Sie sehen das Ergebnis nachfolgend.

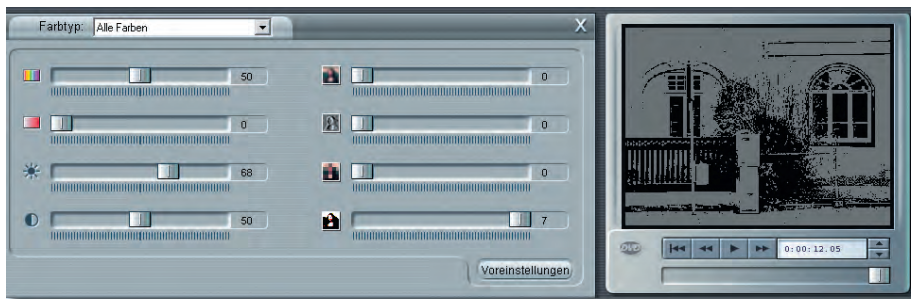


Bild 5.32 Aufhellen des Bilds

- 4** Mit modifizierten Werten – die nachfolgend abgebildet sind – entsteht eine völlig andere Wirkung.



Bild 5.33 Veränderte Werte

- 5** Das Ergebnis sieht fast wie ein „Linoleumschnitt“ aus.



Bild 5.34 Das nächste Ergebnis

5.2.4 Effektvolle Filmtitel

Im nächsten Beispiel soll ein verfremdetes Filmbild praktisch eingesetzt werden und zwar als Untergrund für einen Filmtitel.

- 1 Als Ausgangsbild dient die folgende Vorlage. Bei der Auswahl des geeigneten Motivs haben wir darauf geachtet, dass das Bild Kontraste und deutliche Formen aufweist. Außerdem enthält das Bild keine störenden Details.



Bild 5.35 Das Ausgangsbild

- 2 Zeichnen Sie das Bild nun weich. Wir haben dazu den hohen Wert 7 verwendet. Damit entsteht das folgende Ergebnis.



Bild 5.36 Das weichgezeichnete Bild

- 3** Zum Abschluss erhält das Bild eine Prägung. Hier haben wir einen niedrigen Wert eingestellt: 1.



Bild 5.37 Die fertigen Effekte

- 4** Dieses neue Motiv soll nun als Titelhintergrund verwendet werden. Öffnen Sie dazu die Toolbox und wechseln Sie zur Titelfunktion, die Sie über den zweiten Registerkartenreiter erreichen.

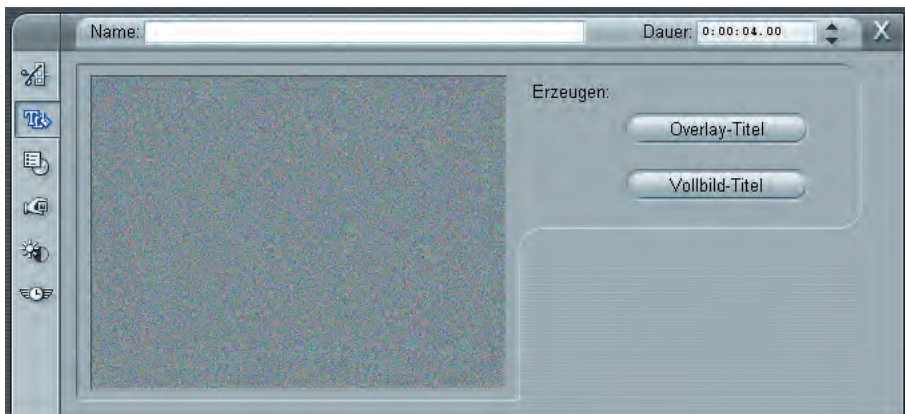


Bild 5.38 Die Titel-Toolbox

- 5** Verwenden Sie nun die Overlay-Schaltfläche um das TitleDeko-Modul zu öffnen. Dann öffnet sich ein neues Arbeitsfenster, in dem die Funktionen zum Generieren von Titeln angeboten werden.

Tippen Sie den gewünschten Text ein. Der Einfachheit halber haben wir einen Stil verwendet, der in den *Favoriten* zu finden ist. Nach dem Ausrichten und Anpassen der Schriftgröße könnten Sie die folgende Anordnung wiederfinden.



Bild 5.39 Der fertige Titel

- 6 Im Titelfenster sind die angewendeten Effekte nicht zu sehen – dies können Sie nicht verändern. Wenn Sie das Titelfenster schließen, sehen Sie den neu eingefügten Titel in der Titelspur.

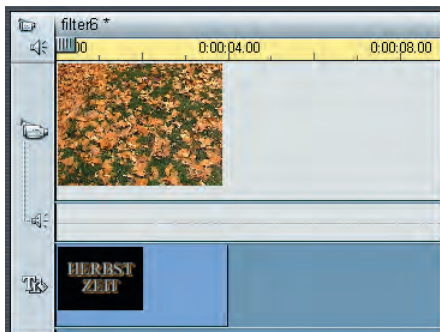


Bild 5.40 Der fertige Titel

- 7** Verändern Sie nun die Dauer des Titels auf die gewünschte Länge – in unserem Beispiel soll er sich über die ganze Szene erstrecken. Dies erreichen Sie am leichtesten, wenn Sie per Drag und Drop die rechte Kante bis zum Ende des darüber liegenden Filmclips ziehen.

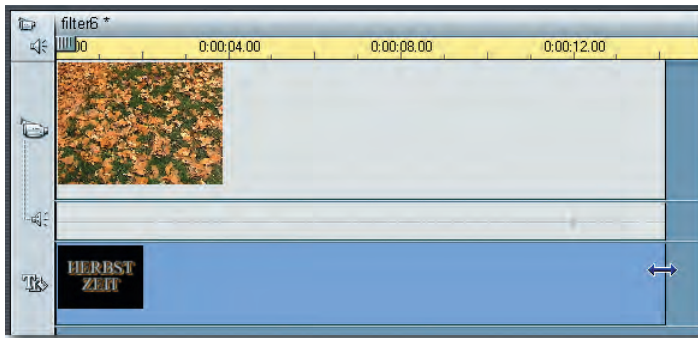


Bild 5.41 Verändern der Cliplänge

- 8** Im Player können Sie nun das schicke Endergebnis bewundern. Der Titel wirkt gut auf dem Untergrund – er ist gut lesbar und wird nicht von einem unruhigen Filmbild gestört.



Bild 5.42 Das Endergebnis

TIPP Viele der anderen, vorgestellten Effekteinstellungen eignen sich ebenfalls gut für die Verwendung als Titeluntergrund.

5.2.5 Effekte animieren

Was die Überschrift verspricht funktioniert mit Pinnacle Studio nicht. Effekte können immer nur auf die gesamte Szene angewendet werden. Während der Szene lassen sich die Einstellungen des Effekts nicht verändern.

In teureren Videobearbeitungsprogrammen à la Premiere ist dies möglich. In Pinnacle Studio brauchen Sie aber nicht ganz darauf zu verzichten – hier ist allerdings ein „Trick“ nötig, um das Ziel zu erreichen.

- 1 Die verfügbaren Effekte lassen sich alle in unterschiedlichen Stärken verwenden. Diese Option wollen wir nutzen, um die Aufgabenstellung zu bewältigen.
- 2 Platzieren Sie die Szene, die Sie mit einem animierten Effekt versehen wollen, in der Timeline. Vergrößern Sie die Zeitachsenkalierung per Drag & Drop auf den maximal möglichen Wert. Dabei zeigt die Skalierung jedes einzelne Filmbild. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.

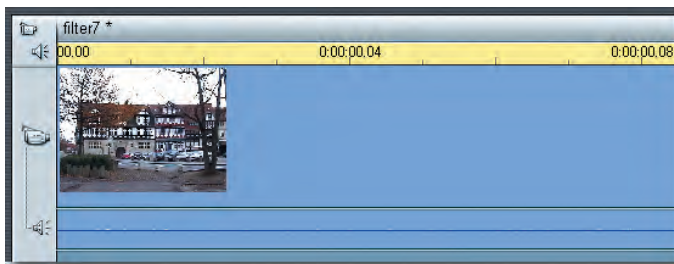


Bild 5.43 Die maximale Zeitachsenkalierung

- 3 Nun geht es fleißig an das Zerschneiden. Verschieben Sie den Regler für die aktuelle Bildposition an das Ende des zweiten Filmbilds und zerschneiden Sie den Film dort mit der Rasierklinge.

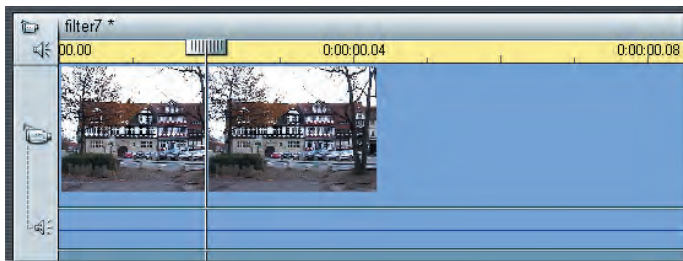


Bild 5.44 Zerschneiden des Films

- 4** Trennen Sie nun den Film nach jedem zweiten Filmbild. Die Anzahl der so entstehenden Szenen muss den möglichen Effekteinstellungen entsprechen. Natürlich haben wir uns dabei den Effekt mit dem höchsten Wert ausgesucht – beim Mosaik-Effekt sind 64 Stufen möglich. Erstellen Sie daher 65 Szenen.

Die Ansicht der vielen neuen Szenen in einer verkleinerten Zeitachsendarstellung zeigt das nächste Bild.

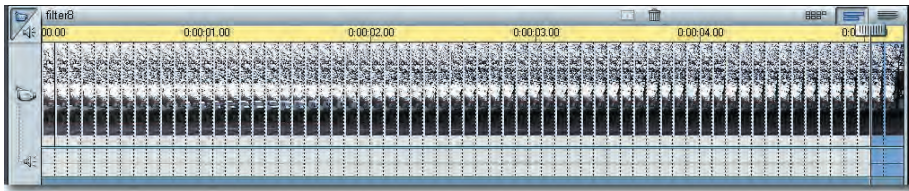


Bild 5.45 Viele neue Szenen

- 5** Nun kommt die nächste Fleißarbeit. Markieren Sie die zweite Szene und stellen Sie dort einen Wert von 1 für den Mosaik-Effekt ein.

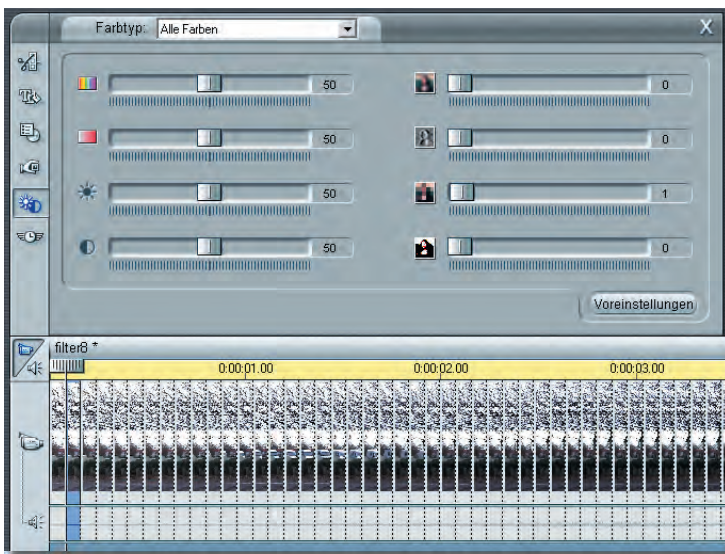


Bild 5.46 Anwenden des Effekts

- 6** Anschließend muss jede Szene in der Toolbox geöffnet werden, und der Wert des Effekts um 1 erhöht werden, bis die letzte Szene mit dem Maximalwert 64 versehen ist.

Der Effekt wird bei jeder Szene deutlicher sichtbar. Das nächste Bild zeigt die Wirkung bei dem Wert 21.

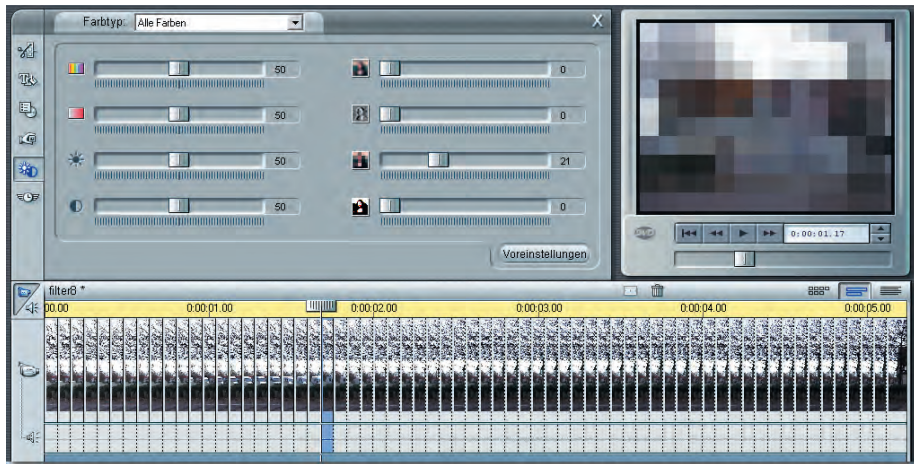


Bild 5.47 Ein Zwischenstadium

- 7** Am Ende wird der verbleibenden Szene mit dem Restfilm der Maximalwert 64 zugewiesen.

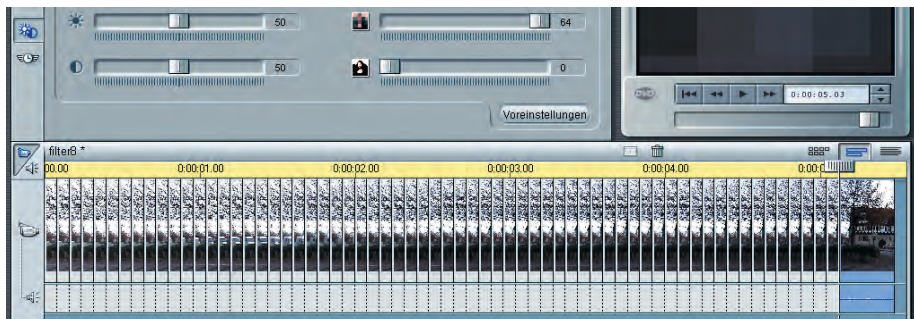


Bild 5.48 Die Einstellungen für die letzte Szene

- 8** Am Ende ist vom Motiv nichts mehr zu erkennen – es bleiben nur einige wenige Kästchen übrig – Sie sehen das im nächsten Bild.

Wenn Sie die Vorschau im Player starten, sehen Sie: Das Ziel ist erreicht. Während des rund fünf Sekunden dauernden Films wird die Wirkung des Effekts immer stärker, bis das Endstadium erreicht ist.



Bild 5.49 Das Endbild

TIPP

Warum wir die Szenen jeweils zu zwei Bildern zusammengefasst haben? Nun, der Grund ist einfach: Das menschliche Auge ist beim Betrachten des fertigen Films so träge, dass bei der zweibildweisen Anwendung noch eine fließende Bewegung wahrgenommen wird. Und der Film wird damit auf eine ansehnliche Dauer verlängert.

Speichern des Projekts

Das war's! Nun muss das Ergebnis nur noch gespeichert werden. Ob das Projekt bereits gesichert wurde, zeigt übrigens die Titelzeile des Arbeitsbereichs und auch des Filmfensters an. Dort wird nämlich der Dateiname angezeigt.

Sehen Sie dort nach dem Dateinamen einen Stern oder den Dateinamen *Unbenannt*, wurde das Ergebnis noch nicht gespeichert.



Bild 5.50 Anzeige des Dateinamens

Rufen Sie dann die Funktion *Datei/Projekt speichern als* auf, um das aktuelle Projekt auf der Festplatte zu sichern.

Pinnacle Studio-Projekte werden übrigens standardmäßig mit der Dateiendung **.stu* gespeichert.

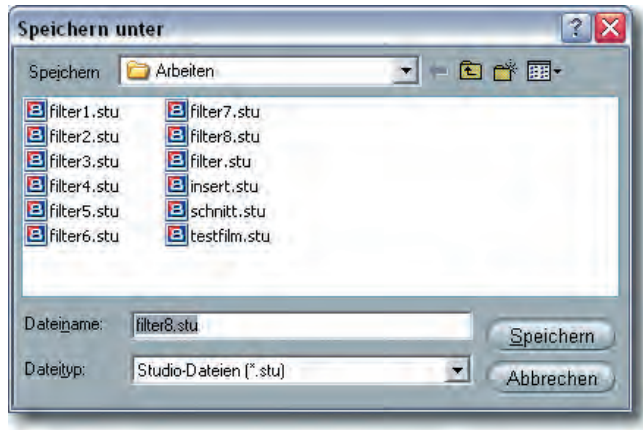


Bild 5.51 Speichern des Projekts

Kapitel 6 Inhalt

6.1		Die Anwendung der Überblendungseffekte	164
6.2		Übergangseinstellungen bearbeiten	168
6.3		Die grundsätzlichen Effekt-Kategorien	170
6.3.1		Der Ein/Ausblenden-Effekt	170
6.3.2		Die weiche Überblendung	172
6.3.3		Wipe-Effekte	173
6.3.4		Slide-Effekte	175
6.3.5		Die Push-Effekte	176
6.3.6		Aufwändige Wipe-Übergänge	177
6.3.7		Fast wie in Hollywood – Hollywood FX	180
6.3.8		Berechnen der Übergänge	184
6.4		Übergänge in der Praxis	186
6.4.1		Unterschiedliche Übergänge verwenden	190

6

Übergangseffekte verwenden

Bisher wurden die verschiedenen Szenen einfach immer nebeneinander platziert – harter Schnitt sagt der Fachmann dazu. In diesem Kapitel wollen wir nun einen Schritt weiter gehen.

Die Filmszenen sollen nämlich nun ineinander geblendet werden. Dazu gibt es in Pinnacle Studio eine ganze Menge Möglichkeiten.

Sie lernen die grundsätzliche Bedienung kennen und außerdem werden wir Ihnen im Laufe des Kapitels einige interessante Anwendungsbeispiele zeigen.

6.1 Die Anwendung der Überblendungseffekte

Um mit Überblendungseffekten arbeiten zu können, benötigen Sie zunächst einmal Szenen in der Timeline. Platzieren Sie also alle benötigten Szenen im Filmfenster und sortieren Sie die Szenen auf die bereits bekannte Art und Weise.

So könnten Sie beispielsweise die nachfolgend abgebildete Anordnung im Filmfenster vorfinden. Aktivieren Sie als Zeitachsenkalierung die Option *Gesamtfilm*, um alle Szenen im Filmfenster zu sehen.

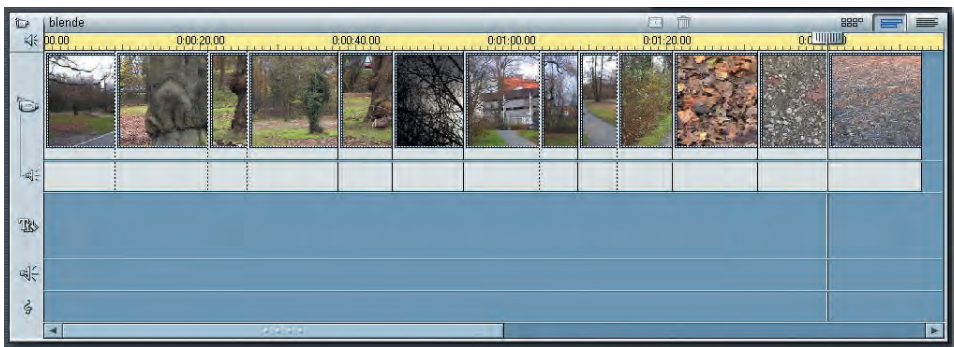


Bild 6.1 Die Ausgangssituation

- 1 Öffnen Sie die Toolbox der Übergänge. Dort sehen Sie zunächst die Standardübergänge. Das folgende Bild zeigt dies.



Bild 6.2 Die Standardübergänge

- 2 Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einem der Übergänge verweilen, wird die Wirkung in einem Schildchen angezeigt.



Bild 6.3 Ein Hinweisschild

- 3 Um die Wirkung eines Effekts zu prüfen, klicken Sie den betreffenden Übergang im Album an. Der Übergang wird dann im Player angezeigt. Ein Beispiel zeigt das folgende Bild.



Bild 6.4 Vorschau im Player

- 4 Bei der Anwendung eines Übergangseffekts kommt es darauf an, in welcher Ansicht Sie arbeiten. Ist die *Timeline-Ansicht* eingestellt, können Sie den gewünschten Übergang einfach per Drag & Drop auf die Kante der betreffenden Szene ziehen.

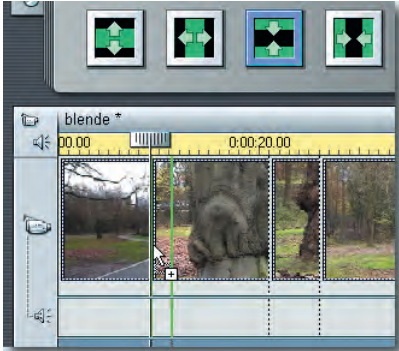


Bild 6.5 Anwenden eines Übergangs

- 5 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird der Übergang eingefügt. Sie sehen dann die folgende Situation:

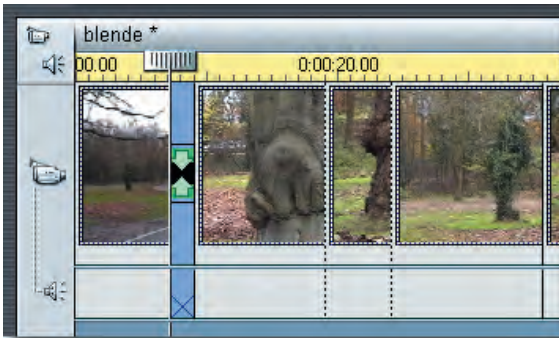


Bild 6.6 Der angewendete Übergang

TIPP

Vielleicht ist es Ihnen aufgefallen: Der Gesamtfilm wird nach dem Einfügen des Übergangs etwas kürzer. Das liegt daran, dass sich die Filmszenen „überlappen“ müssen, damit der Effekt wirken kann.

- 6 Am Vorschaubild erkennen Sie, um welchen Effekt es sich handelt – es entspricht dem Vorschaubild im Album.

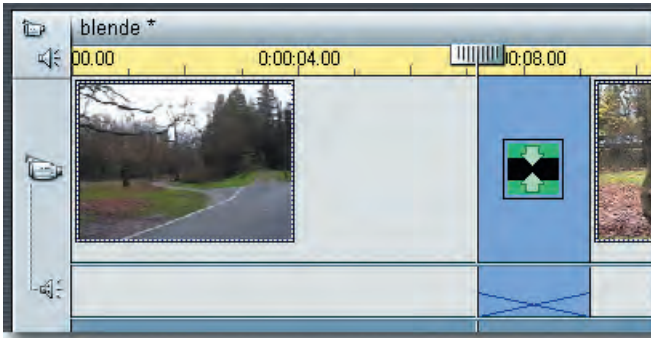


Bild 6.7 Das Vorschaubild des Übergangs

Der Übergang in der Storyboard-Ansicht

Wenn Sie in der *Storyboard-Ansicht* arbeiten, sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Ziehen Sie den gewünschten Übergang per Drag & Drop aus dem Album in die *Storyboard-Ansicht*. Sie sehen dann den nachfolgend gezeigten Vorschaurahmen. Platzieren Sie den Übergang auf einen Steg zwischen den Szenen-Miniaturbildern.

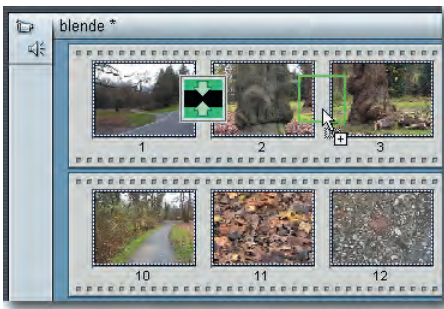


Bild 6.8 Anwendung in der Storyboard-Ansicht

- 2 Die Miniaturbilddarstellung entspricht auch hier der im Album. Die Kürzung des Films fällt in diesem Ansichtsmodus natürlich nicht auf.
- 3 Schalten Sie wieder in die *Timeline-Ansicht* um. Diese ist für die Bearbeitung der Übergänge gut geeignet, da hier die Übersichtlichkeit besser ist. Die Länge der Übergänge ist hier ebenfalls optimal zu beurteilen.

6.2 Übergangseinstellungen bearbeiten

Die Übergänge erhalten standardmäßig die Dauer zugewiesen, die im Dialogfeld der Funktion *Setup/Bearbeiten* im *Übergänge*-Eingabefeld vorgegeben wurde. In unserem Beispiel sind dies 2 Sekunden.



Bild 6.9 Die Standardeinstellungen

Die Länge eines Übergangs kann aber jederzeit verändert werden. Diese Aufgabenstellung können Sie entweder per Drag & Drop im Filmfenster oder numerisch genau über die Toolbox vornehmen.

- 1 Sie können den Übergang verlängern, indem Sie im Filmfenster die rechte oder linke Kante mit gedrückter linker Maustaste verziehen. Sie sehen dann das nachfolgend gezeigte Symbol.

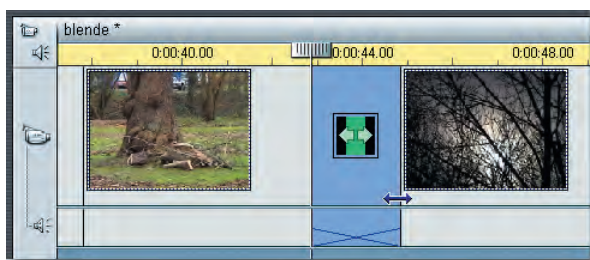


Bild 6.10 Verlängern der Übergangsdauer

- 2 Nach dem Loslassen der linken Maustaste sehen Sie den verlängerten Übergangseffekt – das nächste Bild zeigt das Ergebnis.

TIPP

Die Übergänge benutzen immer automatisch dieselbe Dauer vom Ende der ersten und Anfang der zweiten Szene – der Effekt wird „eingemittelt“.

Das Einmitten erkennen Sie gut an den Überblendungslinien, die in der Audiospur angezeigt werden.

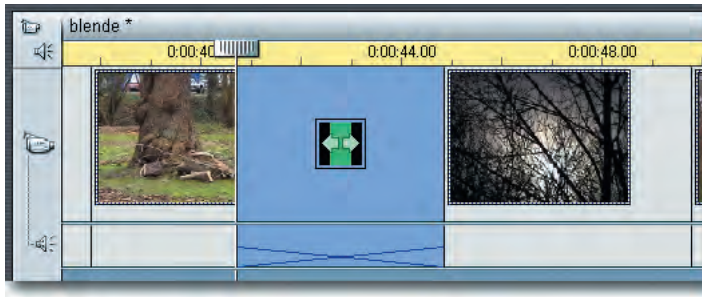


Bild 6.11 Die Überblendungslinien

- 3** Mit einem Doppelklick auf den Übergang öffnen Sie die Toolbox, in der die Übergangseinstellungen angepasst werden können.

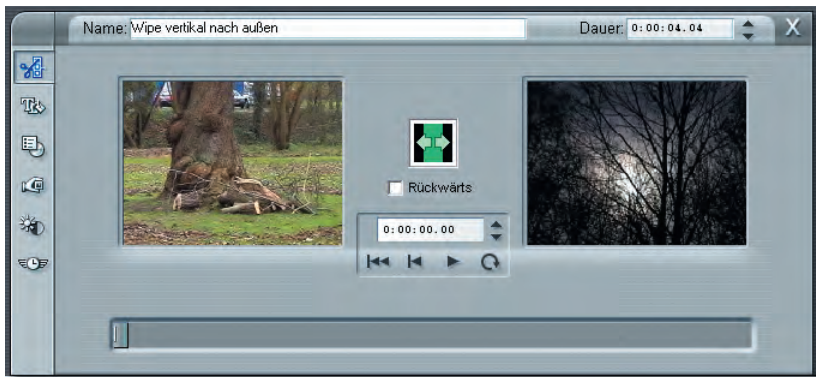


Bild 6.12 Der Übergang in der Toolbox

- 4** Im *Dauer*-Eingabefeld oben rechts können Sie die nummerisch genaue Dauer des Effekts einstellen.
- 5** Die Toolbox bietet neben der Navigationsmöglichkeit nicht viele Optionen für den Übergang. Lediglich die *Rückwärts*-Option können Sie aktivieren.

Der Name sagt aus, was bei aktivierter Option passiert: Sie entscheiden bei dem Beispielübergang, ob die zweite Szene von der Mitte her nach außen aufgezo-gen wird, oder ob sie von außen nach innen zugeschoben wird. Probieren Sie die unterschiedliche Wirkung in der Vorschau aus.

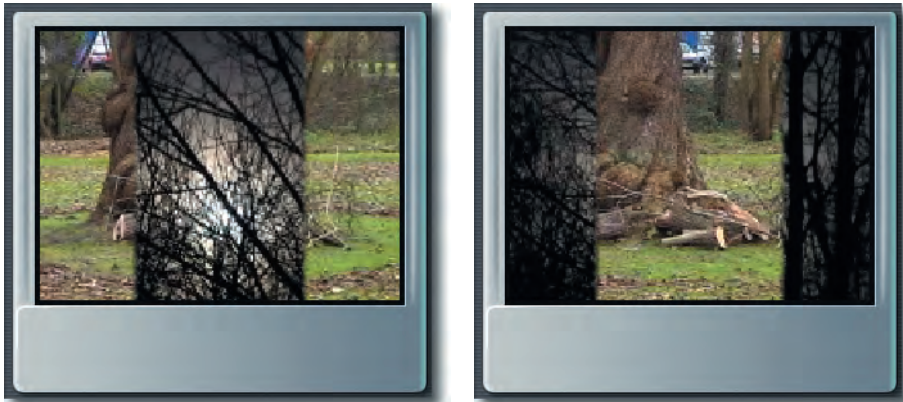


Bild 6.13 Die aktivierte Rückwärts-Option (rechts)

TIPP

Die Wirkung der *Rückwärts*-Option verstehen Sie am ehesten, wenn Sie diese an verschiedenen Effekten ausprobieren.

6.3 Die grundsätzlichen Effekt-Kategorien

Es gibt unzählige Übergänge in Pinnacle Studio. Und dennoch lassen sich diese Effekte in einige, wenige unterschiedliche Bereiche aufteilen, die wir Ihnen nun der Reihe nach vorstellen wollen.

6.3.1 Der Ein/Ausblenden-Effekt

Eine Sonderstellung nimmt der erste Übergang der Standardübergänge ein: der Übergang Ein/Ausblenden. Hier wird nämlich nicht überblendet, sondern – wie es der Name schon sagt – ein- und ausgeblendet.

Bei diesem Übergangseffekt spielt auch die Position im Filmfenster eine ganz entscheidende Rolle.

- 1 Wird der Effekt am Anfang des Gesamtfilms platziert, entsteht eine „klassische“ Einblendung. Der Film ist dabei zunächst schwarz. Während der Dauer des Effekts wird dann das Filmbild Stück für Stück sichtbar. Eine solche Variante sehen Sie in der folgenden Abbildung.

Auch an der Überblendungslinie in der Audiospur ist die Wirkung gut zu erkennen – Sie sehen dies auch im folgenden Bild.

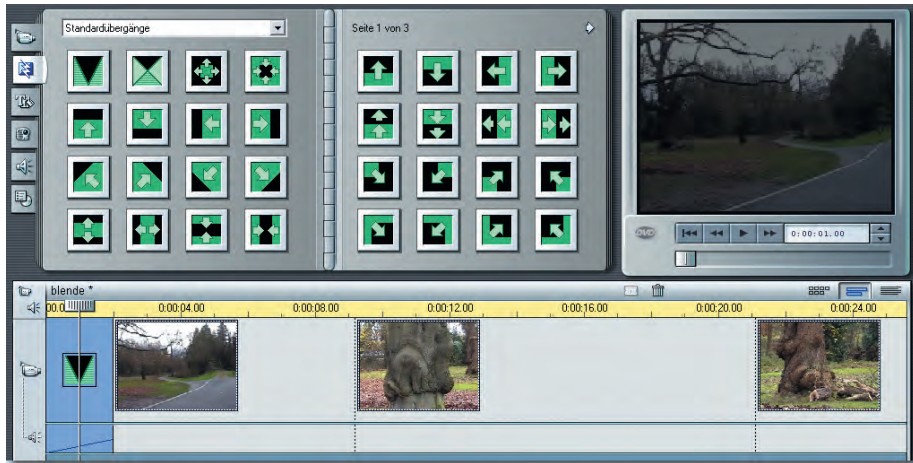


Bild 6.14 Auflenden des Films

- 2** Wird der Übergang am Ende des Films verwendet, passiert – logischerweise – genau das Gegenteil. Der Film „verschwindet“ während der Dauer des Effekts ins Schwarze. Dies nennt man „Ab-“ oder „Ausblenden“. Die Wirkung erkennen Sie nachfolgend auch wieder an der Überblendungslinie.

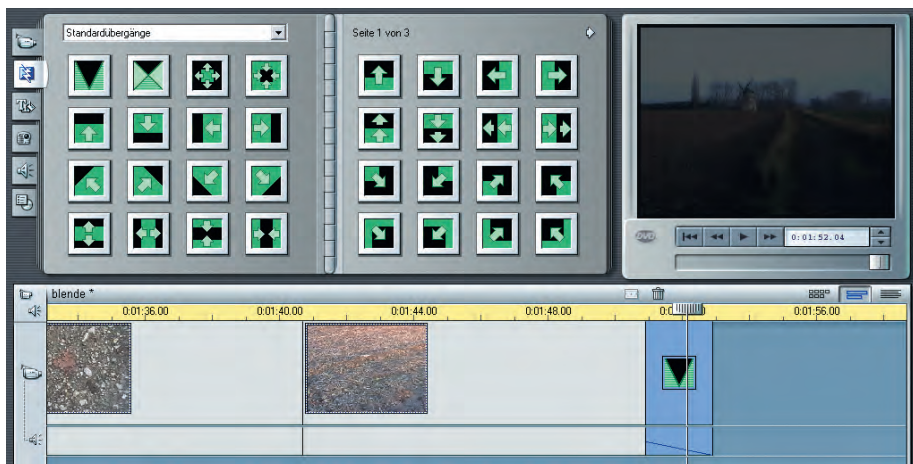


Bild 6.15 Abblenden des Films

- 3** Eine Möglichkeit bleibt noch übrig: Sie platzieren diesen Übergang in der Mitte des Films. In diesem Fall wird die erste Filmszene ins Schwarze überblendet. Anschließend blendet aus dem schwarzen Film die zweite Szene hervor. Auch hier ist die Wirkung gut an der Überblendungslinie zu erkennen.

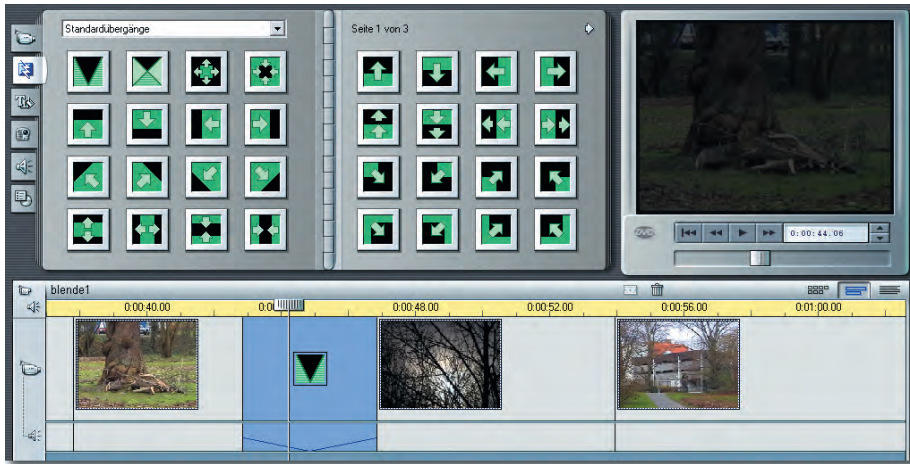


Bild 6.16 Aus- und wieder Einblenden

6.3.2 Die weiche Überblendung

Die weiche Überblendung ist eine klassische Blende, die Ihnen in vielen Fällen begegnen wird. Dabei wird die erste Filmszene immer transparenter, bis letztlich die zweite Szene vollständig zu sehen ist. In der Mitte dieser Überblendung sind beide Filmszenen gleich deutlich zu erkennen.

Sie finden diesen Übergang an der zweiten Stelle im Album. Sie sehen das dazugehörige Vorschaubild nachfolgend.



Bild 6.17 Die weiche Überblendung

Das Ergebnis dieser Überblendungsart sehen Sie in der folgenden Abbildung. Es zeigt genau die Mitte der Blende.

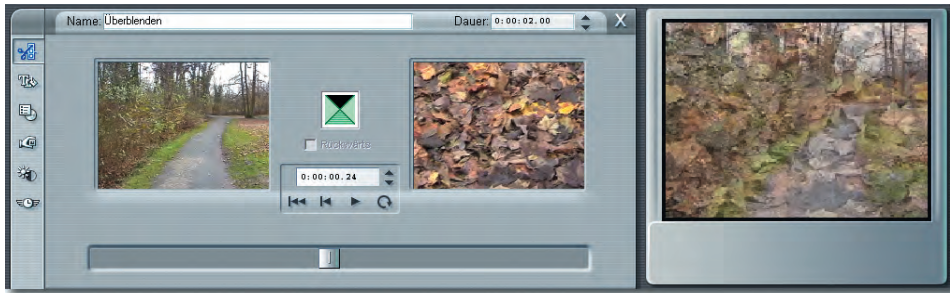


Bild 6.18 Das Ergebnis der Überblendung

TIPP

Bei diesem Übergang ist die *Rückwärts*-Option deaktiviert. Das ist ja auch logisch – rückwärts abgespielt käme nämlich dasselbe Ergebnis heraus.

6.3.3 Wipe-Effekte

Die so genannten Wipe-Effekte werden auch als Wischeffekte bezeichnet. Bei diesen Effekten wird die zweite Filmszene über der ersten „aufgezogen“. Dafür stehen verschiedenartige Optionen zur Verfügung.

Bei der einfachsten Variante wird die zweite Szene von einer Kante her soweit aufgezogen, bis von der ersten Filmszene nichts mehr zu sehen ist. So zeigt die folgende Abbildung den Übergang *Wipe nach oben*.



Bild 6.19 Der Übergang Wipe nach oben

Die Wipe-Effekte finden Sie verteilt über die einzelnen Seiten des Albums. Es sind einfache und aufwändige Formen vorhanden – wie etwa eine Raute oder eine Spirale. Außerdem gibt es Streifen- oder auch Kästchen-Wipe-Effekte.

Das Prinzip ist immer dasselbe: beide Filmszenen bewegen sich nicht – die zweite Szene wird Stück für Stück freigegeben. Nachfolgend geben viele verschiedene Kästchen mit unterschiedlicher Deckkraft das Filmbild frei.

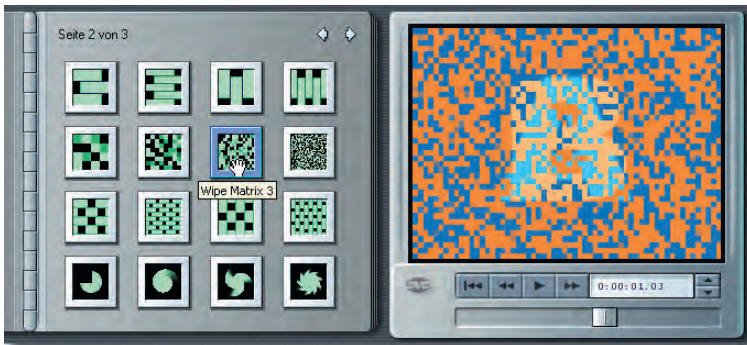


Bild 6.20 Ein aufwändiger Wipe-Effekt

An den Vorschaubildern ist die Wirkung besser zu erkennen, als an realen Filmbildern – wie im nachfolgend gezeigten Bild. Die krassen gegensätzlichen Farben des Vorschaubilds lassen deutlich werden, welche Teile die erste Filmszene betreffen und welche die zweite Filmszene.

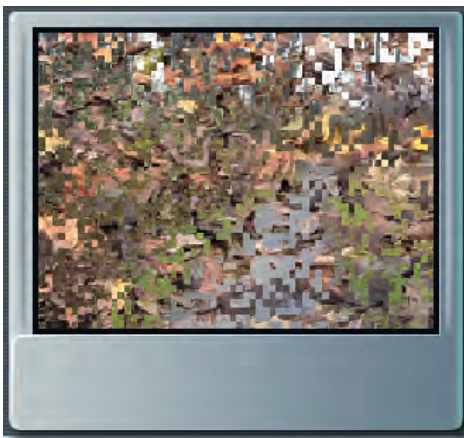


Bild 6.21 Der zuvor gezeigte Effekt am realen Film

TIPP

An den Effektsymbolen erkennen Sie übrigens gut, an welchen Stellen transparente Partien verwendet werden. Die schwarzen Stellen des Effektsymbols zeigen die erste Filmszene – die grünen die Form des Erscheinens der zweiten Szene. Sind dunklere Grüntöne vorhanden, gibt es transparente Partien.

6.3.4 Slide-Effekte

Die nächste Effekt-Kategorie symbolisiert ein Miniaturbild, das dem Wipe-Effekt stark ähnelt – allerdings befindet sich der richtungsweisende Pfeil hier innerhalb der zweiten Szene – dem grünen Bereich.



Bild 6.22 Ein Slide-Effekt

Der Pfeil deutet den Unterschied der Kategorien an: bei Slide-Effekten bewegt sich die zweite Filmszene nämlich. Sie schiebt sich auf unterschiedliche Art und Weise über den ersten Filmclip.

Die Bewegung des zweiten Filmclips ist in der folgenden Abbildung sehr gut zu erkennen. Der erste Filmclip bleibt dagegen starr. Da die zweite Filmszene nach links in das Filmbild läuft, heißt der Effekt *Slide nach links*.



Bild 6.23 Die bewegte zweite Filmszene

TIPP

Da die zweite Filmszene bewegt wird, kann es für diese Kategorie nur acht Effekte geben – vier für die Kanten und vier für die Ecken. Andere Bewegungsrichtungen kann es bei Filmbildern nicht geben.

Bei den vier Slide-Effekten aus den Ecken schiebt sich die zweite Filmszene schräg in das Filmbild.



Bild 6.24 Der Slide-Effekt Slide nach oben rechts

6.3.5 Die Push-Effekte

Auch bei den Push-Effekten kann man beim Betrachten des Miniaturbilds die Wirkung errahnen – hier sind nämlich zwei Pfeile zu sehen. In jeder der Filmszenen zeigt ein Pfeil an, dass hier beide Filmszenen bewegt werden.

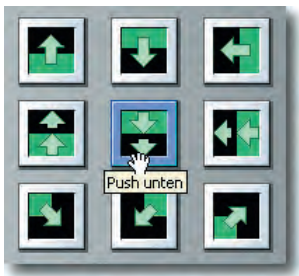


Bild 6.25 Ein Push-Effekt

Bei den vier Push-Effekten schiebt die zweite Filmszene die erste aus dem Filmbild heraus. Den Effekt *Push unten* sehen Sie im folgenden Bild in der Vorschau.



Bild 6.26 Der Push unten-Übergang

TIPP

Es kann nur vier Push-Übergänge geben, da das Filmbild nur vier Kanten besitzt. Beim schrägen Herausschieben würden ja „Leerräume“ im Filmbild entstehen – daher entfallen die Eckenvarianten.

6.3.6 Aufwändige Wipe-Übergänge

Es gibt weitere Wipe-Übergänge, die Sie über die Option *Alpha Magic* im oberen Listenfeld erreichen.



Bild 6.27 Eine weitere Kategorie

Die Funktionsweise der *Alpha Magic*-Übergänge entspricht den Wipe-Effekten. Die zweite Filmszene wird dabei über der ersten Filmszene aufgezogen.

In dieser Kategorie stehen allerdings noch deutlich komplexere Formen zur Auswahl bereit – dies erkennen Sie bereits an den Miniaturbildern des Albums.

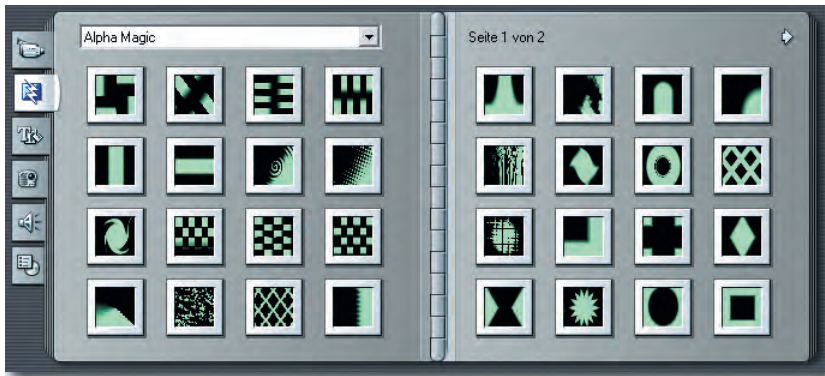


Bild 6.28 Einige der Alpha Magic-Effekte

TIPP

Die Bezeichnung *Alpha Magic* kommt übrigens daher, dass diese Effekte die Möglichkeit des Alpha-Kanals nutzen. Im Alpha-Kanal eines Pixelbildes werden die Transparenzdaten verwendet.

Für die *Alpha-Magic*-Effekte werden übrigens schwarzweiße JPEG-Bilder verwendet, die Sie im Pinnacle-Ordner `\Studio 8\Alpha Magic` finden. Das Bild, das zum Effekt *BlackHole* gehört, sehen Sie nachfolgend in der Windows Bild- und Faxanzeige geöffnet.

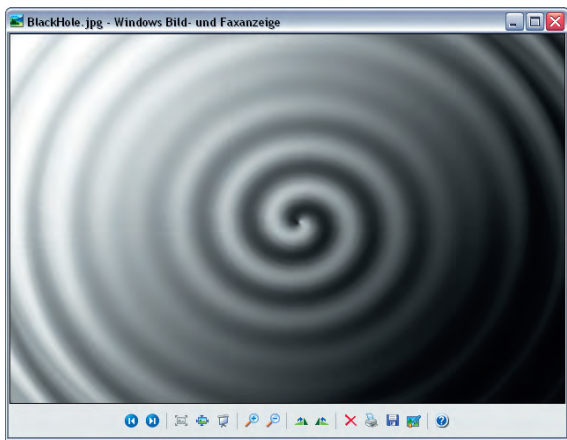


Bild 6.29 Ein Alpha Magic-Bild

In Pinnacle Studio sieht derselbe Effekt folgendermaßen aus. Man kann hier die Funktionsweise gut erkennen. An den dunklen Stellen scheint die zweite Filmszene zuerst durch – an den hellen zuletzt.



Bild 6.30 Der BlackHole-Effekt in der Vorschau

TIPP

Falls Ihnen die vielen Übergangseffekte nicht ausreichen, können Sie selber Graustufenbilder erstellen und diese im *Alpha Magic*-Ordner ablegen. Beim nächsten Start von Pinnacle Studio werden die Dateien dieses Ordners neu eingelesen. Sie müssen allerdings darauf achten, dass Sie das Bild schwarzweiß halten – ohne es in den Graustufenmodus zu konvertieren.

Wenn Sie von der Möglichkeit der Erstellung eigener Verläufe Gebrauch machen, müssen Sie allerdings auf ein entsprechend generiertes Effektsymbol verzichten – die Vorschau im Player funktioniert aber.

Sie sehen im folgenden Bild: das Minaturbild ist schwarz.



Bild 6.31 Ein selbst erstellter Übergang

6.3.7 Fast wie in Hollywood – Hollywood FX

Mit Hollywood FX lassen sich sehr komplexe, größtenteils spannende und witzige Übergänge erstellen. Diese Effekte erfordern einige Rechenarbeit – die Anzeige der Vorschau kann daher einen Moment dauern.

TIPP Die Effekte verfügen meist über bewegte Motive, auf denen die Filmszene untergebracht ist. So muss letztlich jedes einzelne Filmbild mit den Objekten des Effekts berechnet werden – daher kommt der hohe Berechnungsaufwand.

Bei Hollywood FX handelt es sich um ein „eigenständiges“ Programm – es kann aber direkt aus Pinnacle Studio heraus aufgerufen werden.

In der „Light-Version“, die mit Pinnacle Studio ausgeliefert wird, stehen nicht alle Effekte zur Verfügung, die in der Vollversion angeboten werden. Diese können Sie aber käuflich erwerben. Als ein „Schmankerl“ werden einige Effekte angezeigt, die nur in der zusätzlich zu erwerbenden Pro-Version zu finden sind.

Diese Effekte können Sie zwar am Film anwenden – Sie nutzen Ihnen aber wenig, weil dort ein Wasserzeichen angebracht wird, das während der Dauer des Effekts zu sehen ist. Ein solches Wasserzeichen zeigt das folgende Bild.

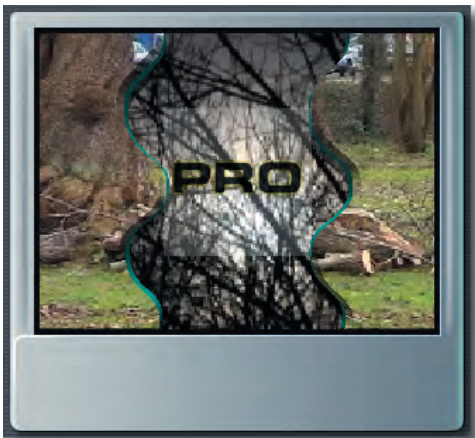


Bild 6.32 Das Wasserzeichen der Pro-Version

Die Hollywood FX-Effekte sind ebenfalls thematisch sortiert in verschiedenen Rubriken untergebracht. So behalten Sie bei den vielfältigen Übergangseffekten wenigstens einigermaßen den Überblick ...

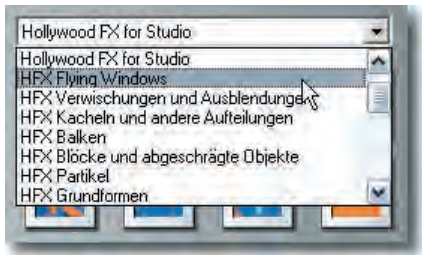


Bild 6.33 Die HFX-Rubriken

Die Hollywood FX-Übergänge sind weit komplexer als die bisher vorgestellten Effekte. Sie arbeiten meist mit dreidimensionalen Darstellungen – oft wird eine der Szenen mehrfach verwendet, wie beispielsweise beim Effekt *BAS-Domino*, der in der Rubrik *HFX Flying Windows* zu finden ist.



Bild 6.34 Der Effekt BAS-Domino

TIPP

Eventuell ruckelt die Vorschau bei der Betrachtung im Player. Der Grund liegt in der aufwändigen Berechnung dieser Effekte. Um den Effekt in Echtzeit abspielen zu können, werden notfalls Filmbilder ausgelassen. Die fehlenden Bilder führen dann zu der ruckelnden Darstellung der Vorschau.

Bei vielen Effekten verwandelt sich das Filmbild in eine dreidimensionale Form, die sich anschließend auf unterschiedliche Art über die nun freigegebene zweite Filmszene bewegt. Nachfolgend sehen Sie den Übergang *PLS-Pyramid* aus der Rubrik *HFX Grundformen*.



Bild 6.35 Der HFX-Übergang PLS-Pyramid

In der Rubrik *HFX News* werden beispielsweise neben den Filmszenen weitere Accessoires verwendet – wie etwa Kugeln, Linien oder Texte. Dies zeigt das folgende Beispiel am Übergang *BAS-News Intro 1*.



Bild 6.36 Der Übergang BAS-News Intro 1

TIPP

Bei der Verwendung solch aufwändiger Übergänge müssen Sie aufpassen, dass dadurch nicht die eigentlichen Filmszenen im Übergang „untergehen“. Schlichte Übergänge wirken oft besser. Auch bei Übergängen gilt die Regel: Weniger ist oft mehr. So eignen sich die komplexen Übergänge eher zum „Herumspielen“ als für einen ernsthaften Einsatz.

In der Rubrik *Speciality Effects* sind einige Effekte vorhanden, die gar keine echten „Übergänge“ sind. Beim Effekt *PLS-Twist and Shapes* werden die beiden Filmszenen innerhalb einer Trickumgebung gezeigt. Die Filmszenen selbst bewegen sich in diesem Beispiel nicht – nur die zusätzlichen Elemente im Bild werden bewegt.



Bild 6.37 Der Effekt PLS-Twist and Shapes

TIPP

Die Effekte, bei denen es sich nicht um Übergänge handelt, können Sie beispielsweise für Titeleffekte verwenden.

Hollywood FX-Übergänge bearbeiten

Die Bearbeitung der Hollywood FX-Übergänge erfolgt etwas anders, als Sie es von den anderen Übergängen kennen. Öffnen Sie dazu zunächst mit einem Doppelklick auf das Miniaturbild des angewendeten Übergangs die Toolbox. Hier sehen Sie nun eine *Bearbeiten*-Schaltfläche.



Bild 6.38 Die Toolbox des Übergangs

Mit einem Klick auf die *Bearbeiten*-Schaltfläche öffnen Sie das nachfolgend abgebildete Hollywood FX-Arbeitsfenster. Hier werden umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten angeboten, die wir Ihnen im nächsten Kapitel genauer vorstellen werden.

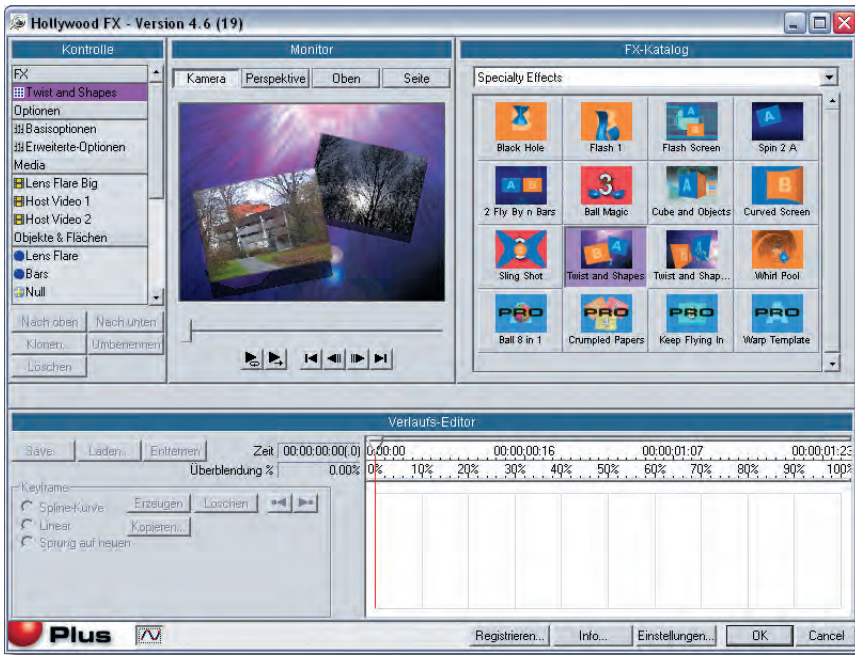


Bild 6.39 Das Arbeitsfenster von Hollywood FX

6.3.8 Berechnen der Übergänge

Beim Anwenden von Übergängen müssen alle einzelnen Filmbilder der Überblendung berechnet – gerendert – werden. Dies erledigt Pinnacle Studio im Hintergrund, wenn Sie dies über die Funktion *Setup/Bearbeiten* eingestellt haben.

Diese Option ist nützlich, da Sie nämlich während des Rendervorgangs weiter arbeiten können.

TIPP

Je nach verwendetem Übergang und der Länge des Übergangs kann das Berechnen der Einzelbilder eine ganze Weile dauern. Besonders die Übergänge mit dreidimensionalen Effekten erfordern erhebliche Berechnungszeit.

Während der Übergang berechnet wird, sehen Sie in der Timeline über dem Vorschaubild einen farbigen Balken. Der blaue Teil des Balkens zeigt die noch zu rendernden Bilder – beim grünen Teil ist die Berechnung bereits abgeschlossen. Ist die Berechnung beendet, verschwindet der Balken wieder.

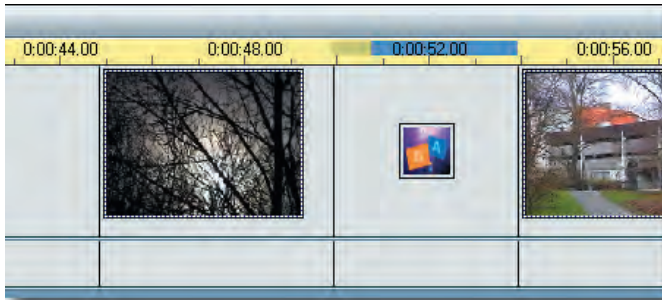


Bild 6.40 Der Fortschrittsbalken des Renderns

TIPP Solange der Film noch nicht fertig gerendert ist, wird er in der Vorschau in verminderter Qualität angezeigt.

Pinnacle Studio legt die gerenderten Vorschaudateien übrigens automatisch in temporären Verzeichnissen ab. Sie finden diese Dateien in Unterordnern des Verzeichnisses *Auxiliary Files*. Dieser Ordner wird automatisch in dem Verzeichnis erstellt, in dem die Originalfilme gespeichert wurden. Die Unterordner werden dabei mit dem Namen des gespeicherten Projekts benannt.

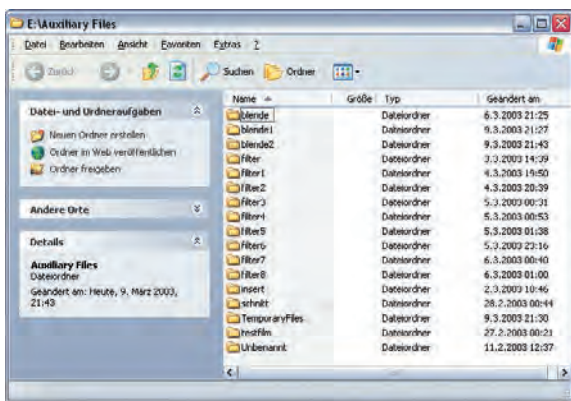


Bild 6.41 Temporäre Dateien

Die Vorschaudateien werden im AVI-Filmformat gespeichert. Sie können sich das Ergebnis daher im Windows Media Player ansehen.

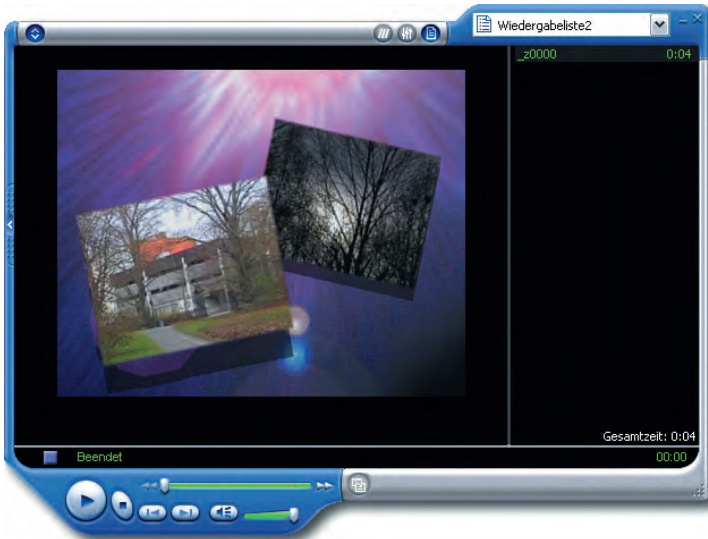


Bild 6.42 Abspielen des AVI-Films im Windows Media Player

TIPP

Falls Sie Festplattenspeicher freigeben wollen, können Sie die Unterordner des Ordners *Auxiliary Files* löschen. Die Vorschaudateien werden dann bei Bedarf neu berechnet. Alternativ dazu können Sie auch die Menüfunktion *Datei/Hilfsdateien löschen* verwenden. Pinnacle Studio löscht dann automatisch alle Unterordner des Ordners *Auxiliary Files* mit Ausnahme des Ordners des aktuellen Projekts.

6.4 Übergänge in der Praxis

Zum Abschluss des Kapitels wollen wir Ihnen noch ein paar Beispiele für die Anwendung von Übergängen zeigen.

- 1 Positionieren Sie dazu zunächst einmal alle benötigten Szenen per Drag & Drop im Filmprojekt.
- 2 Sortieren Sie die Szenen in der gewünschten Reihenfolge. Auch diese Aufgabe erledigen Sie am schnellsten per Drag & Drop.

- 3 Stellen Sie über die Funktion *Setup/Bearbeiten* die gewünschte Standarddauer für die Übergänge ein. Wir verwenden hier den Wert 3 Sekunden.

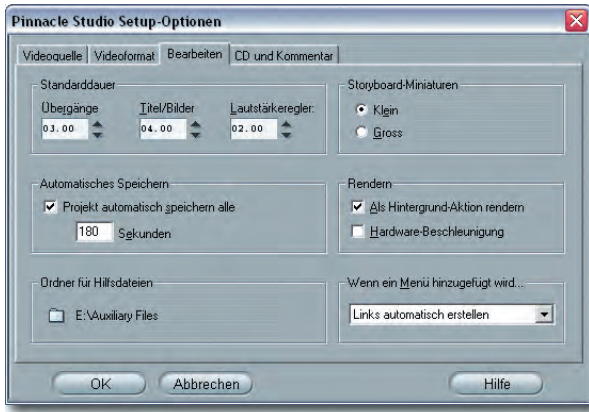


Bild 6.43 Ändern der Standarddauer

TIPP Das vorherige Anpassen der Standarddauer hat den Vorteil, dass Sie nachträglich weniger ändern müssen – vorausgesetzt, die Übergänge sollen dieselbe Länge besitzen. Es ist empfehlenswert, dass die verwendeten Übergänge dieselbe Länge haben, denn unterschiedliche Längen würden den Betrachter „verwirren“.

- 4 Stellen Sie die Zeitachsenskalierung so ein, dass der Gesamtfilm zu sehen ist. Fügen Sie am Anfang des Films per Drag & Drop den *Ein/Ausblenden*-Übergang ein. Nach der ersten Szene wird der *Überblenden*-Übergang verwendet. So erhalten Sie die folgende Ausgangssituation.

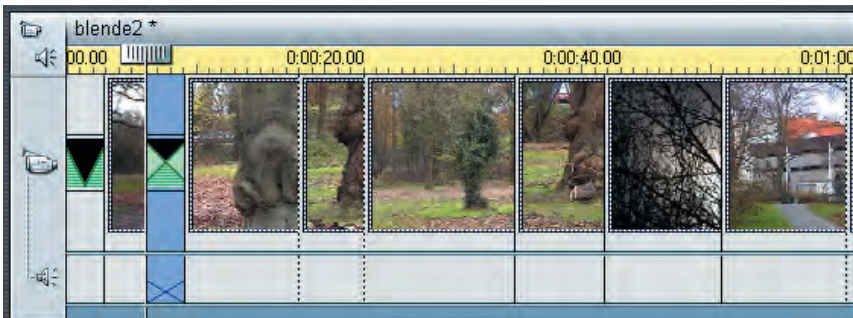


Bild 6.44 Platzieren der ersten Blenden

- 5** Klicken Sie den *Überblenden*-Übergang mit der rechten Maustaste an und aktivieren Sie die *Kopieren*-Option aus dem Kontextmenü. Alternativ dazu können Sie auch die **Strg**+**C**-Tastenkombination verwenden.



Bild 6.45 Kopieren des Übergangs

- 6** Nun können Sie den nächsten Filmclip markieren und dort die *Einfügen*-Funktion aktivieren. Alternativ gilt hier die Tastenkombination **Strg**+**V**.



Bild 6.46 Einfügen eines kopierten Übergangs

TIPP Das Einfügen von kopierten Übergängen hat den Vorteil, dass Sie die Einstellungen des Übergangs gleich mit übernehmen.

- 7** Nun hätten Sie eine Menge zu tun, um denselben Übergang für alle anderen Szenen des Films ebenfalls einzufügen. Daher bietet Pinnacle Studio hier eine besondere Funktion an. Markieren Sie dazu alle folgenden Szenen des Films – mit Ausnahme der ersten Szene. Klicken Sie dazu einfach die erste Filmszene und anschließend mit gedrückter **⇧**-Taste die letzte Filmszene an. So werden nämlich aufeinander folgende Szenen am schnellsten markiert.

Verwenden Sie dann aus dem Kontextmenü die Funktion *gewellter Übergang*.

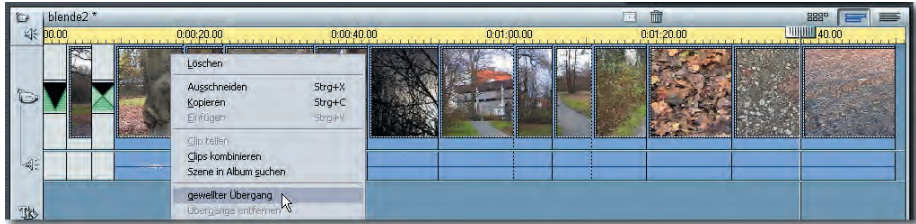


Bild 6.47 Die Option gewellter Übergang

TIPP Sie können diese Funktion auch dazu einsetzen, um nicht aufeinander folgende Szenen mit demselben Übergang zu versehen. Markieren Sie dazu die betreffenden Szenen mit gedrückter **Strg**-Taste.

- 8** Mit diesem Arbeitsschritt erledigt Pinnacle Studio die Arbeit für Sie und fügt automatisch zwischen allen Szenen dieselbe Blende ein.

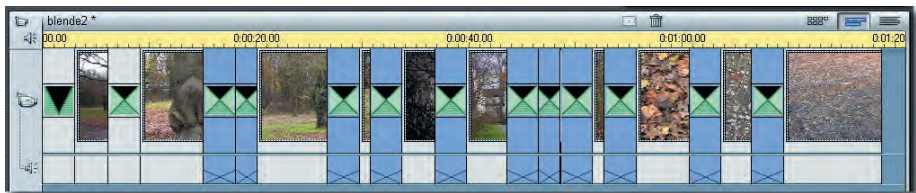


Bild 6.48 Automatisches Einfügen von Übergangskopien

- 9** Fügen Sie nun zum Abschluss nach der letzten Szenen einen *Ein/Ausblenden*-Übergang ein, damit der Film am Ende ausblendet. Damit ist nun der erste Beispielfilm fertig gestellt.

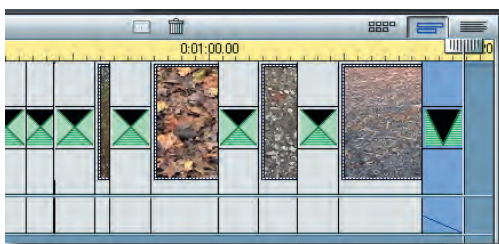


Bild 6.49 Ausblenden zum Abschluss

TIPP

Die Überblendungs-Übergänge erzeugen einen „langsamen“ Filmschnitt. Die Filmszenen blenden harmonisch ineinander. Daher eignet sich diese Blendenart für „langsame“ Aufnahmen – wie unsere Landschaftsaufnahmen. Für Sportaufnahmen wäre diese Methode beispielsweise völlig ungeeignet.

6

6.4.1 Unterschiedliche Übergänge verwenden

Wir hatten ja schon darauf hingewiesen: Beim Einsatz von Übergängen ist weniger oft mehr. Es gibt aber durchaus Beispiele, bei denen unterschiedliche Übergänge harmonisch wirken können.

Wir haben uns dafür eine Diaschau ausgesucht. Für die Erstellung sind die folgenden Arbeitsschritte nötig.

- 1 Beachten Sie, dass in den *Setup/Bearbeiten*-Einstellungen die Dauer für *Titel/Bilder* auf den gewünschten Wert eingestellt wurde. Wir haben hier einen Stand von 10 Sekunden vorgegeben.



Bild 6.50 Die Standarddauer für die Bilder

- 2 Öffnen Sie im Album die Standbilder-Kategorie und geben Sie den Ordner an, in dem sich die vorbereiteten Fotos befinden.



Bild 6.51 Öffnen des Bilder-Ordners

- 3** Platzieren Sie die Fotos in der gewünschten Reihenfolge in der *Timeline-Ansicht*. In dieser Kategorie ist die Auswahl mehrerer Elemente übrigens nicht möglich – Sie müssen die Fotos der Reihe nach einfügen.



Bild 6.52 Die eingefügten Fotos

- 4** Wählen Sie nun die Übergänge aus. Wenn Sie übrigens am Anfang des Films einen Übergang platzieren, wird zunächst ein schwarzer Hintergrund verwendet, bevor die Szene eingeblendet wird. Wir haben uns für den Übergang *Wipe nach rechts* entschieden. So wird das Foto von links nach rechts aufgezogen.

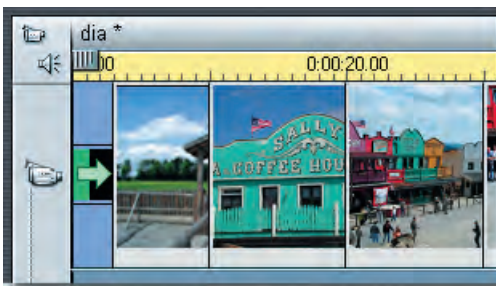


Bild 6.53 Ein Wischeffekt zum Beginn des Films

- 5** Da nun lauter unterschiedliche Übergänge zum Einsatz kommen, gibt es keine Hilfestellung – Sie müssen alle Übergänge nacheinander einfügen. Wir verwenden für unser Beispiel die vier Wipe-Effekte, die das Bild von der Filmbildkante her aufziehen. So erhalten Sie abschließend das folgende Ergebnis.

TIPP Wenn Sie unterschiedliche Übergänge verwenden, sollten Sie darauf achten, dass diese den gleichen Stil besitzen – also wie im Beispiel die vier Wipe-Richtungen. Unglücklich sind völlig verschiedenartige Effekte – wie etwa ein 3D-Effekt dem ein Push-Effekt folgt.

Außerdem haben wir bei unserem Beispiel eine Logik verfolgt: Die Richtung ist nicht willkürlich gewählt. Die Wipes wiederholen sich in der Reihenfolge: von rechts, von oben, von links und von unten. Durch diesen Aufbau entsteht eine harmonische Bildfolge, an die sich der Betrachter gewöhnen kann. Wechselnde Effekte verwirren den Betrachter dagegen.



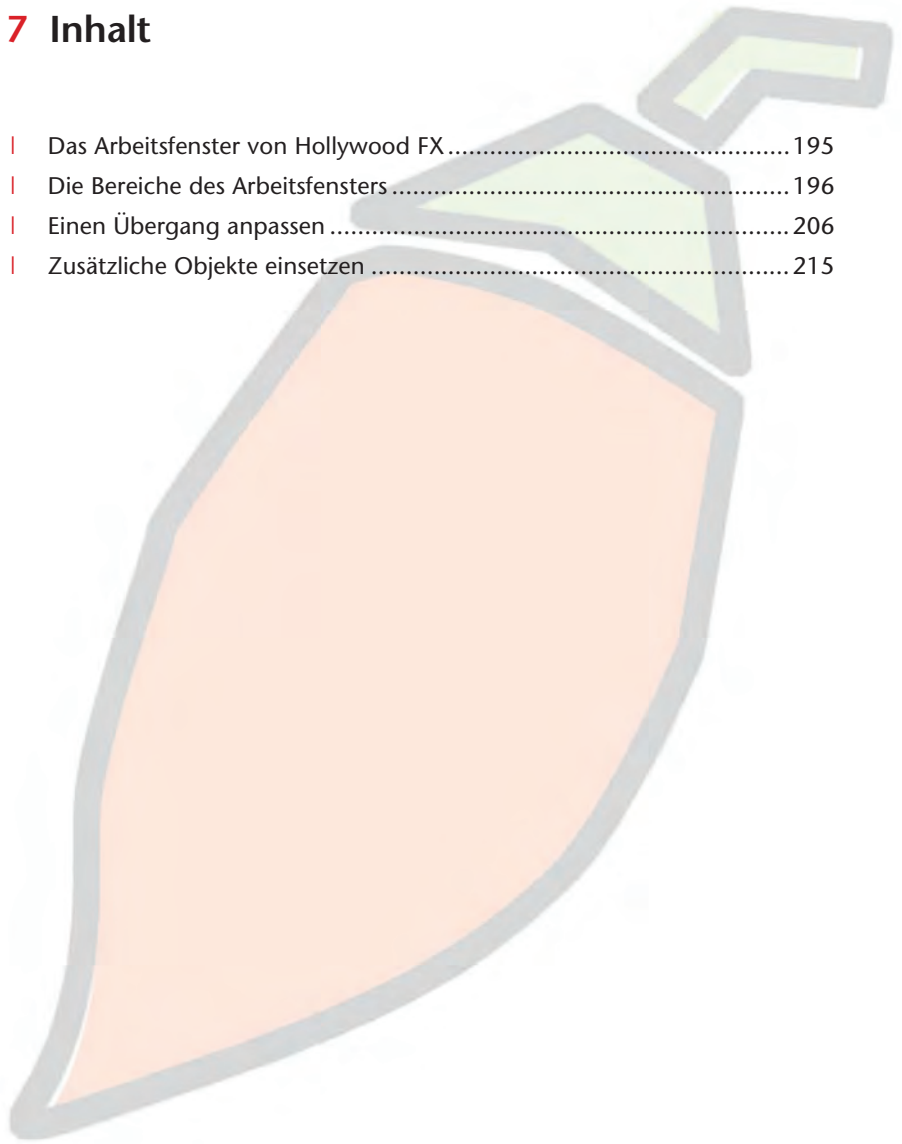
Bild 6.54 Die fertige Diaschau

- 6** Da das letzte Foto wieder im schwarzen Hintergrund verschwinden soll, wurde auch bei der letzten Szene ein Wipe-Effekt eingefügt.

TIPP Es ist eine Regel beim Filmaufbau, dass der Film so enden sollte, wie er begonnen hat, um den „Kreis“ zu schließen. Beginnen Sie also mit einer Überblendung, sollten Sie auch am Ende eine Überblendung platzieren.

Kapitel 7 Inhalt

7.1		Das Arbeitsfenster von Hollywood FX	195
7.1.1		Die Bereiche des Arbeitsfensters	196
7.2		Einen Übergang anpassen	206
7.2.1		Zusätzliche Objekte einsetzen	215



7

Übergänge mit Hollywood FX

Dieses Kapitel wollen wir nutzen, um Ihnen das interessante Programm Hollywood FX etwas näher vorzustellen, das Sie ja bereits im letzten Kapitel kurz kennen gelernt haben. In diesem Kapitel erfahren Sie, welche umfangreichen Möglichkeiten Sie haben, um vorhandene Übergänge in Hollywood FX zu verändern.

Falls Ihnen die vielen mitgelieferten Effekte nicht ausreichen, können Sie die PRO-Version käuflich erwerben. Wenn Sie direkt aus Pinnacle zur betreffenden Internetseite verzweigen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche im rechten Teil des Albums.

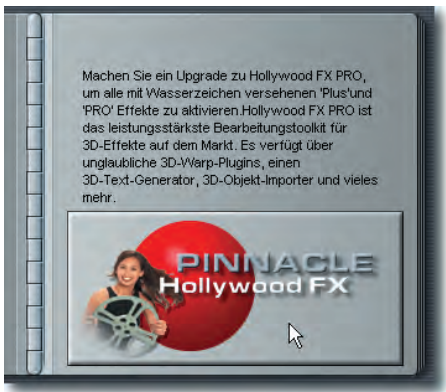


Bild 7.1 Das Update auf Hollywood FX PRO

Nach dem Updaten können Sie beispielsweise alle Übergänge verwenden, die im Album mit einem PRO-Wasserzeichen versehen sind.

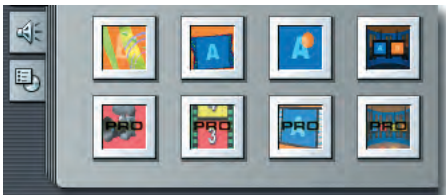


Bild 7.2 Zusätzliche Effekte der PRO-Version

7.1 Das Arbeitsfenster von Hollywood FX

Um zum Arbeitsfenster von Hollywood FX zu gelangen, müssen Sie zunächst die Toolbox mit einem Doppelklick auf den im Filmfenster angewendeten Hollywood FX-Übergang öffnen. Aktivieren Sie dort die *Bearbeiten*-Schaltfläche.

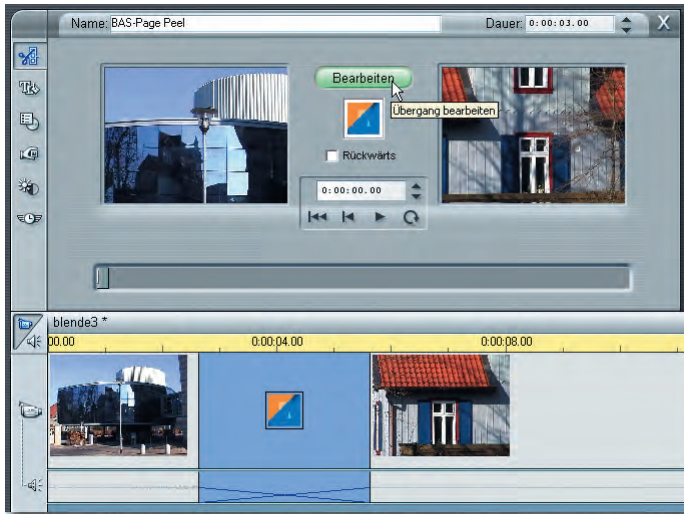


Bild 7.3 Öffnen der Toolbox

Damit öffnen Sie das folgende Arbeitsfenster:



Bild 7.4 Das Arbeitsfenster von Hollywood FX

Mit einem Mausklick auf das nachfolgend gezeigte Symbol kann die Ansicht des Arbeitsfensters erweitert beziehungsweise wieder reduziert werden. Im erweiterten Bereich ist unter anderem eine Timeline für die Dauer des Übergangs untergebracht.

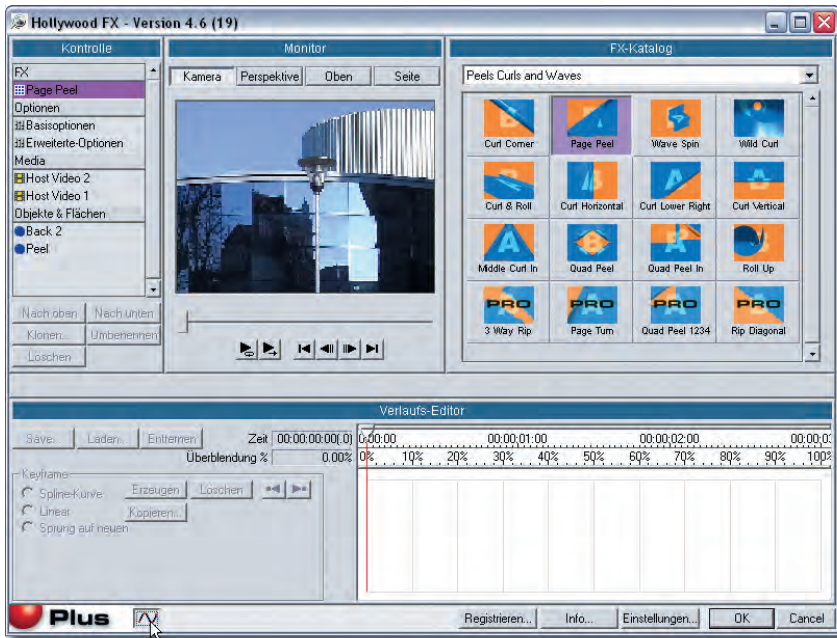


Bild 7.5 Die erweiterte Ansicht des Arbeitsfensters

7.1.1 Die Bereiche des Arbeitsfensters

Das Arbeitsfenster von Hollywood FX ist eher konventionell aufgebaut. Es teilt sich in verschiedene Bereiche auf. Zunächst mag die Aufteilung etwas ungewohnt erscheinen, wenn Sie die Arbeitsoberfläche von Pinnacle Studio daneben betrachten.

Aber keine Bange – das erscheint nur auf den ersten Blick so. Bei näherer Betrachtung ist der Aufbau durchaus logisch und nachvollziehbar. Aber immer der Reihe nach ...

Im Album von Pinnacle Studio sind die verschiedenen Hollywood FX-Effekte im Menü in verschiedene Themenbereiche aufgeteilt.

Eigentlich ist es aber egal, welchen der Übergänge Sie ausgewählt haben. Im rechten Bereich der Hollywood FX-Arbeitsoberfläche finden Sie ebenfalls die Themenbereiche vor.

Hier können Sie nachträglich auch einen Effekt aus einer anderen Rubrik aussuchen – dies sehen Sie in der folgenden Abbildung. Einziger Unterschied: Die Bezeichnungen sind hier in englischer Sprache gehalten.



Bild 7.6 Auswahl eines Übergangs

Auch die Themenbereiche finden Sie hier in einer Liste vor – allerdings sind auch hier die Themenbereiche in englischer Sprache aufgeführt. Die Liste sehen Sie in der folgenden Abbildung.

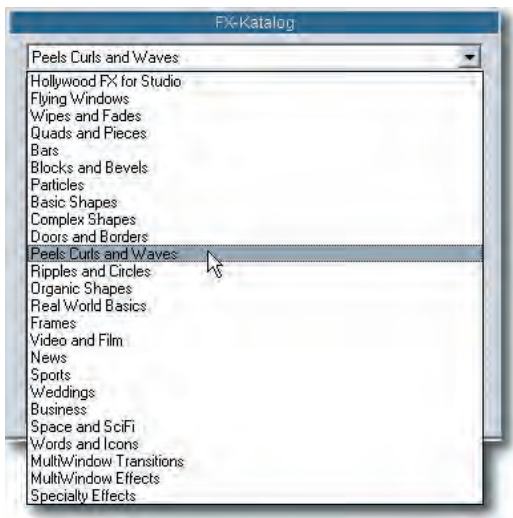


Bild 7.7 Die Themenbereiche in Hollywood FX

Die Perspektive auswählen

Hollywood FX „funktioniert“ etwas anders als Pinnacle Studio. Die Elemente liegen als dreidimensionale Objekte vor. Die Bearbeitung hat Ähnlichkeit mit der eines 3D-Grafikprogramms.

Die Ansicht, die Sie im Film sehen, ist die *Kamera*-Ansicht. Sie simuliert den Blick durch die imaginäre Filmkamera. Diese Option ist standardmäßig eingestellt. Hollywood FX bietet aber noch mehr. Sie können sich nämlich die Szene auch ganz anders ansehen.

Mit der *Perspektive*-Option über dem Vorschaubild betrachten Sie die Szene beispielsweise so, als wären Sie der Regisseur, der etwas zurückgesetzt den Aufbau betrachtet. In diesem Modus wird die Ähnlichkeit zu einem 3D-Programm besonders deutlich. Sie finden hier die folgende Anordnung. Die fiktive Kamera ist links zu sehen – Sie ist mit einem Kreuz gekennzeichnet.

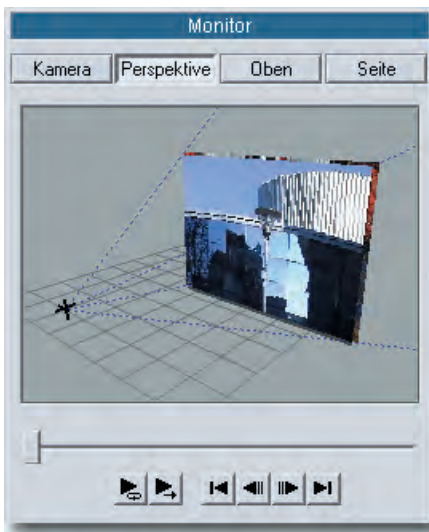


Bild 7.8 Die Perspektive-Ansicht

Das Gitternetz unter den Bildern symbolisiert ebenfalls die dreidimensionale Ansicht. Mit dem nächsten Modus betrachten Sie die Szene direkt von oben – Sie schauen dabei also auf die Oberkante der Filmszenen.

Dabei wird ebenfalls offensichtlich, dass die Filmszenen hier als dreidimensionale Objekte behandelt werden. Die erste Szene zeigt das erste Objekt, die zweite Filmszene das zweite Objekt. Die Objekte können getrennt voneinander bearbeitet werden.

TIPP Die Filmszenen-Objekte sind Rechtecke in der Größe der Filmszene, auf die die Filmszene sozusagen projiziert wird.

Die *Oben*-Ansicht zeigt das folgende Bild. Hier ist zunächst wenig zu erkennen – die Wirkung wird erst beim Abspielen des Films sichtbar. Die imaginäre Kamera sehen Sie hier unten in der Mitte des Filmbilds.

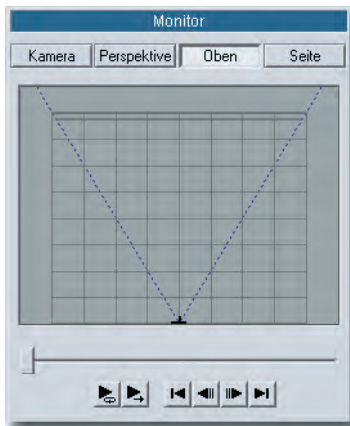


Bild 7.9 Die Oben-Ansicht

In der *Seite*-Ansicht betrachten Sie die Szene von der rechten Seite. Hier wird die folgende Darstellung angezeigt.

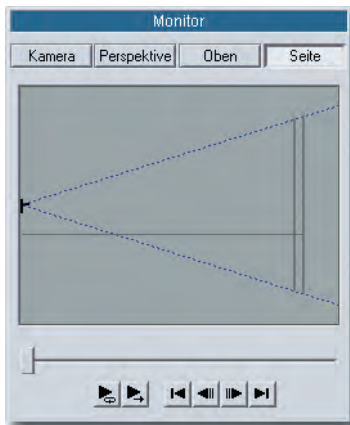


Bild 7.10 Die Seite-Ansicht

Interessant werden die Ansichten, wenn Sie über die Navigationselemente unter dem Vorschaubild den Übergang abspielen. Dann erkennen Sie nämlich die perspektivische Darstellung.

So sieht eine Zwischenphase des von uns verwendeten Übergangs *Page Peel* in der *Seite*-Ansicht folgendermaßen aus:

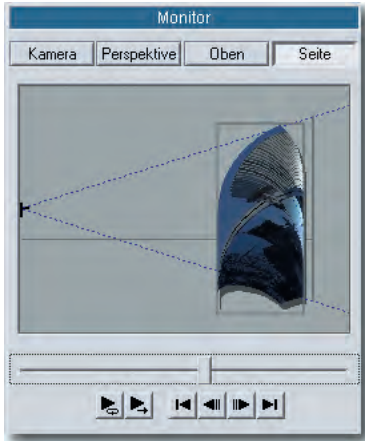


Bild 7.11 Eine Zwischenphase des Effekts

Dasselbe Filmbild sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung im *Oben*-Ansichtsmodus.

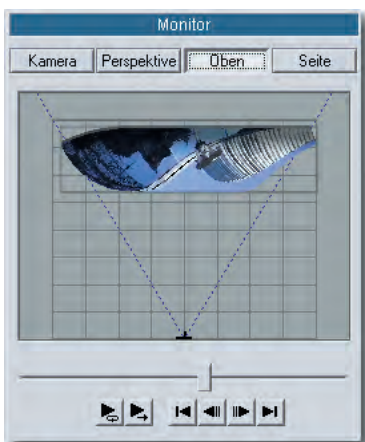


Bild 7.12 Das zuvor gezeigte Filmbild in der Oben-Ansicht

Am deutlichsten ist die Wirkung des Übergangs in der *Perspektive*-Ansicht zu erkennen. Daher sollten Sie diese Darstellungsform wählen. Hier sehen Sie gut, wie das obere Filmbild – die erste Filmszene – von der zweiten Filmszene heruntergerollt wird.

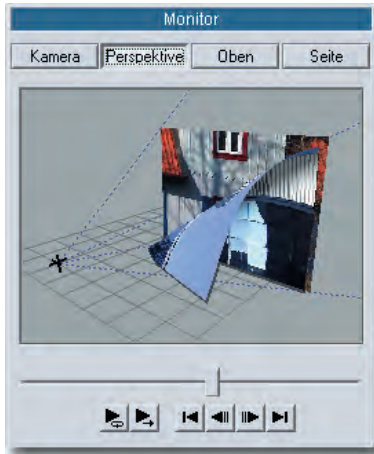


Bild 7.13 Ein Zwischenstadium in der Perspektive-Ansicht

Mit den Navigationselementen unter dem Vorschaubild können Sie sich den Übergang ganz genau ansehen. Mit der ersten Schaltfläche kann die Szene in einer Endlosschleife betrachtet werden. Mit der nachfolgend gezeigten Schaltfläche bewegen Sie sich einzelbildweise vorwärts durch die Szene.

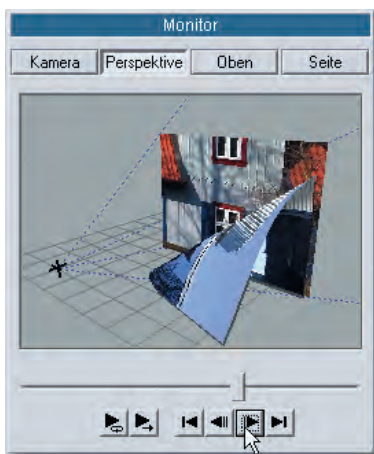


Bild 7.14 Einzelbildweises Begutachten des Films

Die Objekte auswählen

Auf der linken Seite des Fensters werden im *Kontrolle*-Bereich verschiedene Auswahlelemente angeboten. Die standardmäßig aktivierte *FX*-Option bietet im rechten Bereich die Auswahl eines neuen Effekts an. Markierte Einträge werden in dem *Kontrolle*-Bereich farbig hervorgehoben.

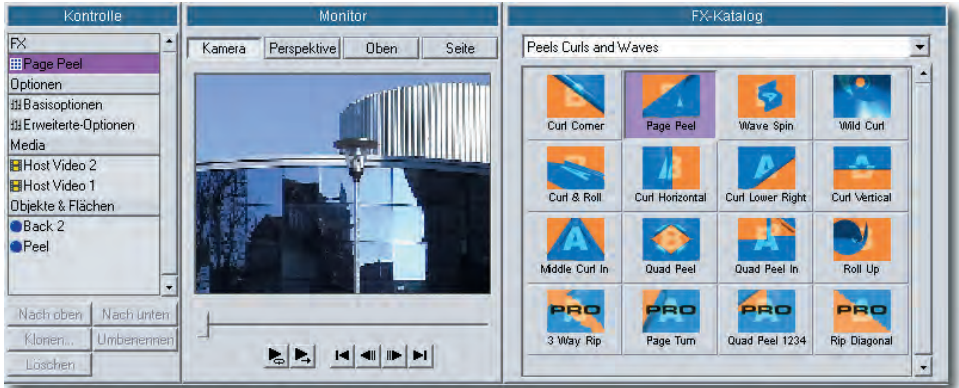


Bild 7.15 Der Kontrolle-Bereich

In der *Optionen*-Kategorie gibt es zwei Einträge. Ist die Funktion *Basisoptionen* aktiviert, werden im rechten Bereich andere Optionen angeboten. Hier können Sie nun beispielsweise die Beleuchtungs- und Rendereinstellungen anpassen.

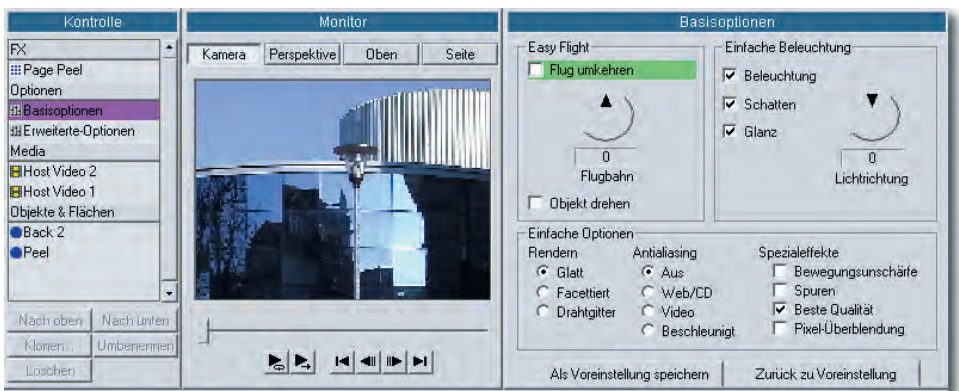


Bild 7.16 Anpassen der Basisoptionen

In der Rubrik *Erweiterte-Optionen* werden rechts wieder andere Optionen verfügbar.

Sie finden dann dort beispielsweise Optionen für den *Schattenwurf* und die *Bewegungsunschärfe*.

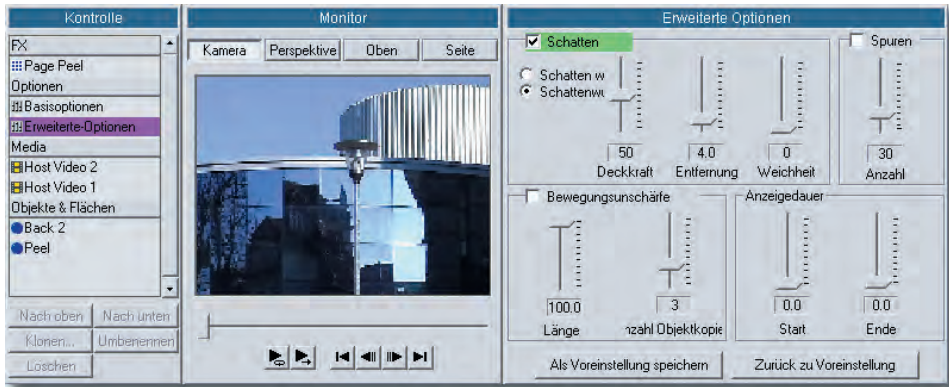


Bild 7.17 Die erweiterten Optionen

In der *Media*-Kategorie werden zwei Einträge angeboten – für jede verwendete Szene einer. Nach dem Markieren eines Eintrags werden auf der rechten Seite Informationen zu der Szene angeboten. Außerdem kann die Szene hier zugeschnitten werden, um nur einen Teil des Filmbilds zu verwenden.

Wenn der im „Ebenenstapel“ unten liegende Film markiert wurde, erscheint der obere Film durchsichtig – Sie sehen dies in der folgenden Abbildung. So sind beide Filme gut erkennbar. In der *Perspektive*-Darstellung sind die beiden übereinander liegenden Filmszenen besonders gut zu erkennen.

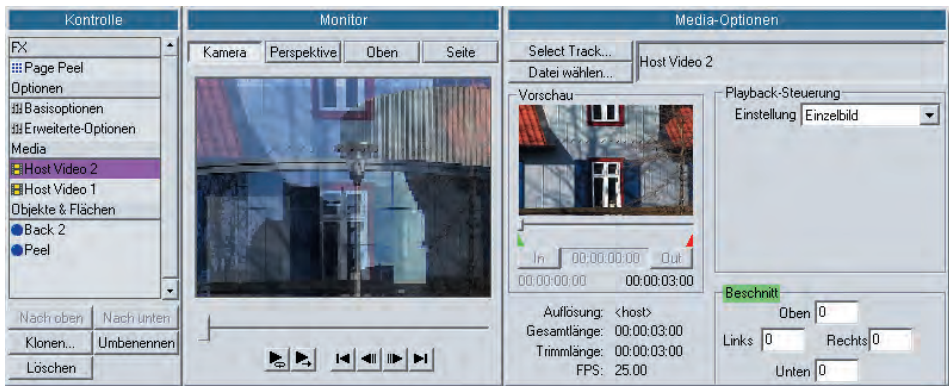


Bild 7.18 Die Media-Optionen

TIPP Sie könnten zwar in dieser Rubrik die Filmszenen auch austauschen. Dies ist aber nicht empfehlenswert. Diese Funktion wird eher benötigt, wenn Hollywood FX als Standalone-Programm verwendet wird.

Hollywood FX baut wie bereits beschrieben die Szene mit dreidimensionalen Elementen auf. Die verschiedenen Objekte, die dabei entstehen, können in der Rubrik *Objekte & Flächen* ausgewählt werden.

Bei dem Beispieleffekt sind es lediglich zwei Objekte – zwei Rechtecke, auf die die jeweilige Filmszene projiziert wird. In der *Perspektive*-Einstellung ist das ausgewählte Objekt besonders gut zu erkennen – es wird mit einer gelben Markierungslinie hervorgehoben.

Im rechten Bereich werden nach der Auswahl eines Objekts Optionen angeboten, um das Objekt zu transformieren.

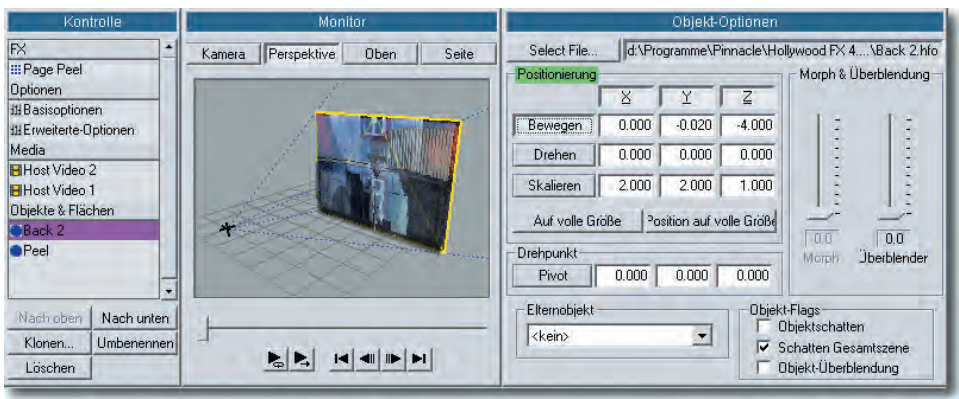


Bild 7.19 Auswahl eines Objekts

Mit Keyframes arbeiten

Im unteren Bereich des Arbeitsbereichs sehen Sie den *Verlaufs-Editor*. Hier können Keyframes eingestellt und verwaltet werden.

TIPP Die Verfahrensweise in Hollywood FX ist anders als in Pinnacle Studio. In Hollywood FX kann der Bewegungsverlauf eines Effekts durch so genannte Schlüsselbilder – Keyframes – angepasst werden. So lässt sich die Geschwindigkeit eines Effekts, wie auch der Bewegungsverlauf, verändern.

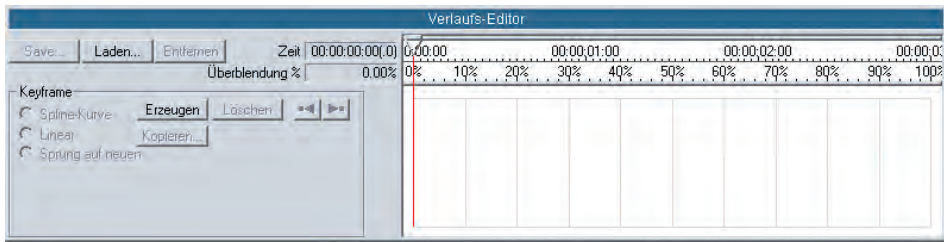


Bild 7.20 Der Verlaufs-Editor

Die Fenstergröße anpassen

Vielleicht finden Sie das Vorschaubild zu klein, um die Objekte genau erkennen zu können? In solchen Fällen können Sie das Arbeitsfenster – wie von anderen Windows-Programmen bekannt – skalieren. Klicken Sie dazu das Arbeitsfenster an der Kante an und ziehen Sie die Kante mit gedrückter linker Maustaste bis zur gewünschten neuen Größe.

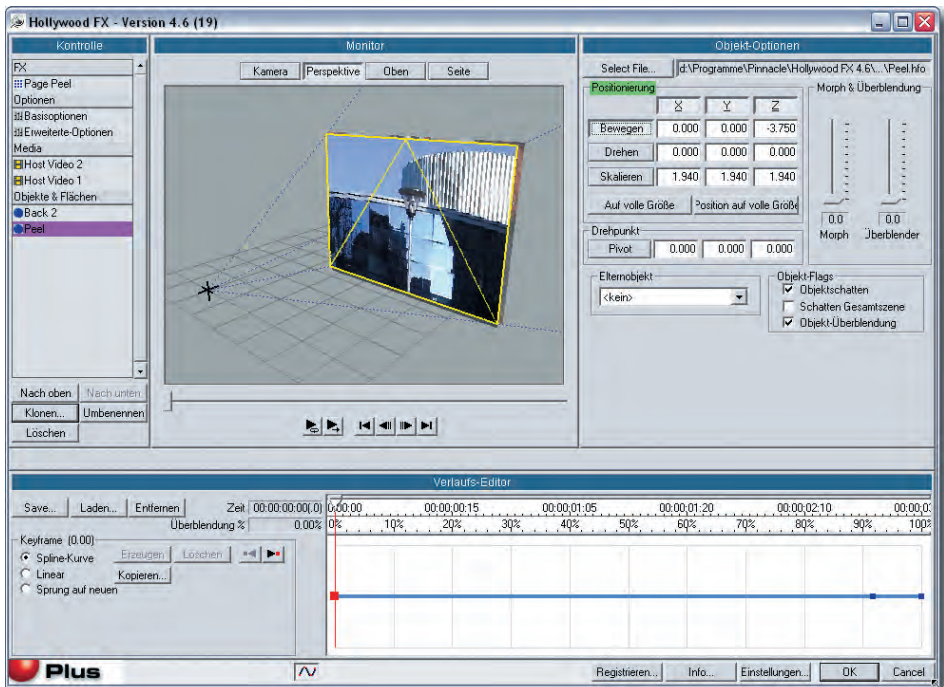


Bild 7.21 Skalieren des Arbeitsfensters

7.2 Einen Übergang anpassen

Nachdem Sie nun den Arbeitsbereich kennen gelernt haben, soll ein Übergang angewendet und dessen Einstellungen verändert werden.

- 1 Platzieren Sie die betreffenden Szenen im Filmfenster und wenden Sie den gewünschten Hollywood FX-Übergang an. Wir haben uns aus der Rubrik *Hollywood FX for Studio* den Effekt *BAS-Block Pieces* ausgesucht.
- 2 Öffnen Sie mit einem Doppelklick auf das Miniaturbild des Übergangs die Toolbox. So sollten Sie nun die folgende Situation vorfinden:

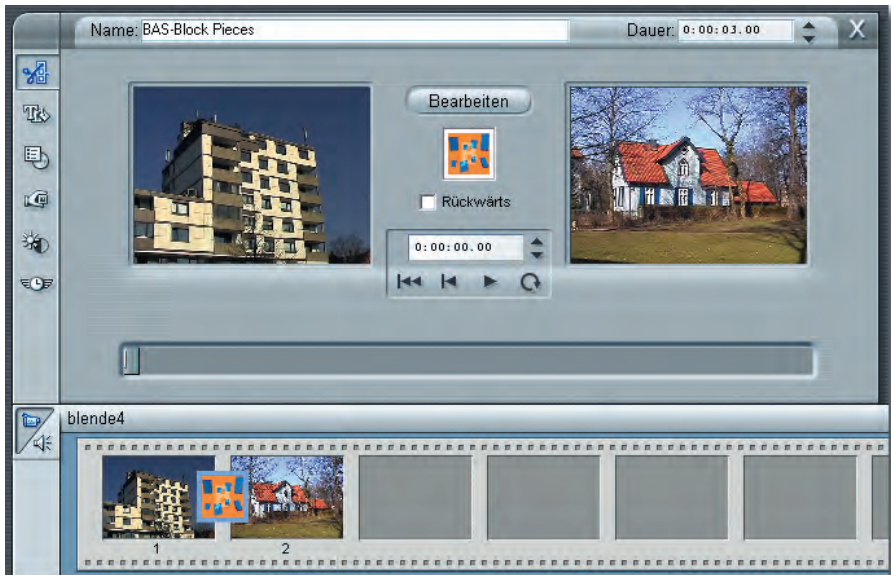


Bild 7.22 Die Ausgangssituation

- 3 Verwenden Sie die *Bearbeiten*-Schaltfläche, um das Hollywood FX-Arbeitsfenster zu öffnen.
- 4 Es ist ganz sinnvoll, wenn Sie sich zunächst einmal die Wirkung des Effekts ansehen. Dabei ist die *Perspektive*-Ansicht empfehlenswert – hier kann der Effekt am besten beurteilt werden.

Verwenden Sie entweder die erste Play-Taste – damit wird der Effekt in einer Endlosschleife immer wieder neu gestartet – oder die zweite Play-Taste, die den Effekt dagegen nur einmal zeigt.

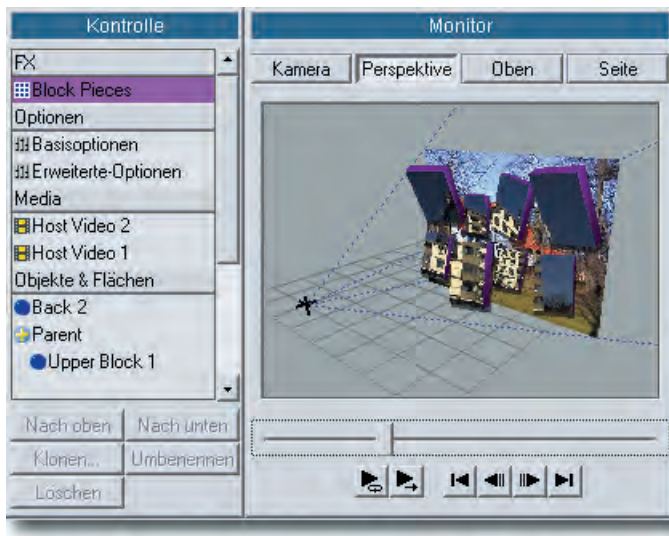


Bild 7.23 Betrachten des Übergangs

TIPP Alternativ dazu können Sie auch den Schieberegler über den Navigationstasten zur Navigation verwenden. Wenn Sie beim Verziehen des Schiebereglers die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie im Film „scrubben“ – so nennt der Fachmann diese Art der Filmbetrachtung. Dies hat den Vorteil, dass Sie die Geschwindigkeit stufenlos steuern können. Je schneller Sie den Schieberegler verziehen, umso schneller wird der Film angezeigt.

- 5** Bei diesem Übergang ist das oben liegende Filmbild in acht Blöcke unterteilt, die in der Bewegung auseinander fliegen. Sie erkennen die Bewegung der getrennten Objekte in der *Perspektive*-Ansicht gut.

Demnach sind auch in der Kategorie *Objekte & Flächen* mehr Objekte vorhanden – für jedes der Rechtecke eins. Dies sehen Sie, wenn Sie die Liste mit dem Scrollbalken rechts daneben herunterscrollen.



Bild 7.24 Scrollen der Liste

Sie sehen in der Auflistung der Objekte, dass die einzelnen Rechtecke in einer Gruppe zusammengefasst sind.

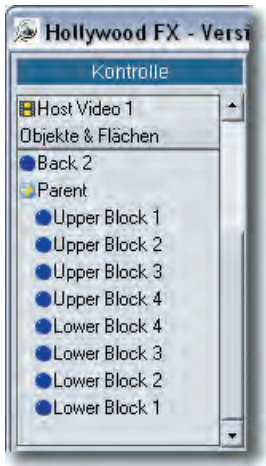


Bild 7.25 Die gruppierten Objekte

TIPP Die Gruppierung der Objekte hat einen großen Vorteil: So kann nämlich einerseits die Gruppe und andererseits die einzelnen Elemente der Gruppe transformiert werden.

- 6** Um die Transformation eines der Objekte zu ändern, müssen Sie das betreffende Objekt zunächst in der Liste markieren. Die Markierung erkennen Sie an der farbigen Hervorhebung. Der Name sagt schon etwas über die Position des Objekts aus. Sie erkennen es aber auch an der gelben Markierung im Vorschaubild.

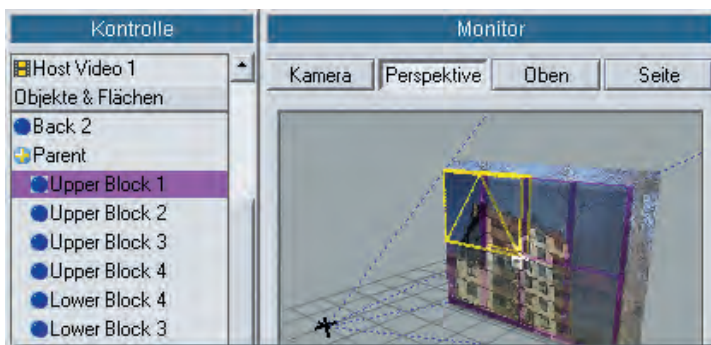


Bild 7.26 Markieren eines Objekts

Keyframes bearbeiten

Nach dem Markieren eines der Objekte ändert sich die Ansicht im *Verlaufs-Editor*. Dort ist nun eine Linie mit verschiedenen Markierungspunkten zu sehen. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.

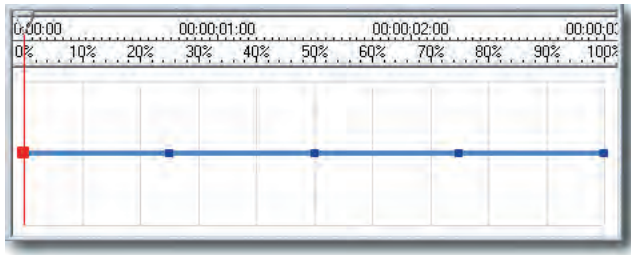


Bild 7.27 Die Ansicht der Keyframes

Die Markierungspunkte kennzeichnen die Keyframes. Keyframes werden an den Punkten eingefügt, an denen eine Änderung der Transformation erfolgt – beispielsweise das Drehen in eine andere Richtung.

Sie können zum folgenden Keyframe wechseln, wenn Sie die nachfolgend abgebildete Schaltfläche aktivieren. Alternativ dazu können Sie auch den Schieberegler in der Zeitachse verwenden.

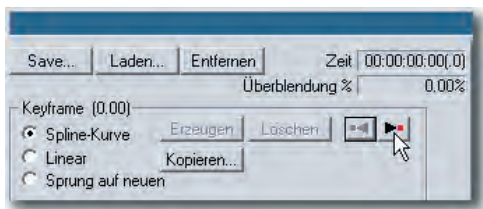


Bild 7.28 Wechseln zum nächsten Keyframe

Wenn Sie den Schieberegler verwenden, erkennen Sie an der roten Hervorhebung des Markierungspunkts, wenn ein neues Keyframe erreicht ist.

TIPP Um Bewegungen zu verändern, müssen lediglich die Schlüsselbilder – die Keyframes – angepasst werden. Die Berechnung der dazwischen liegenden Filmbilder erledigt Hollywood FX automatisch. Im Fachjargon wird das Berechnen dieser „Zwischenphasen“ übrigens Inbetweening genannt.

Bei den Keyframes können Sie die Positionen der Objekte verändern. Dies können Sie entweder über die Eingabefelder im rechten Bereich des Arbeitsfensters erledigen oder per Drag & Drop direkt in der Vorschau. Klicken Sie dazu das ausgewählte Objekt an und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste.

Wir verschieben das erste Objekt perspektivisch gesehen nach vorn. Sie sehen dies im folgenden Bild. Während Sie das Objekt verschieben, werden die Werte in den Eingabefeldern automatisch angepasst.

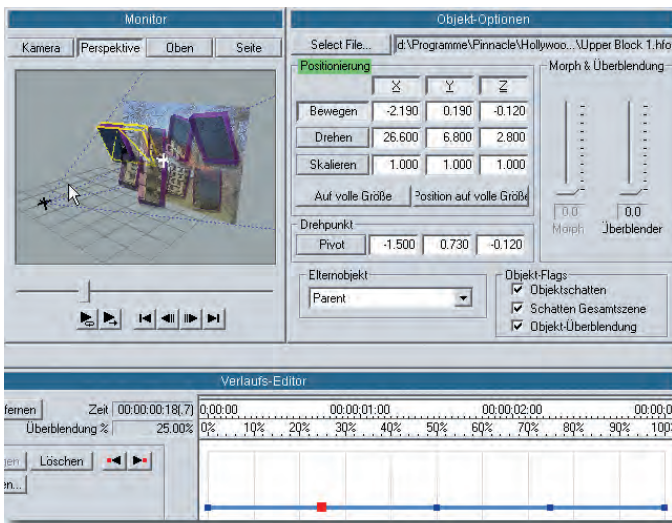


Bild 7.29 Verschieben eines Objekts

Auf diese Art können Sie nun weitere Objekte verschieben. Wir haben in diesem Beispiel das Objekt nach vorn gezogen, damit es „eine Kurve nach vorn“ fliegt. Markieren Sie dazu das nächste Objekt und verschieben Sie es ebenfalls nach vorn. Diese Situation sehen Sie im folgenden Bild.

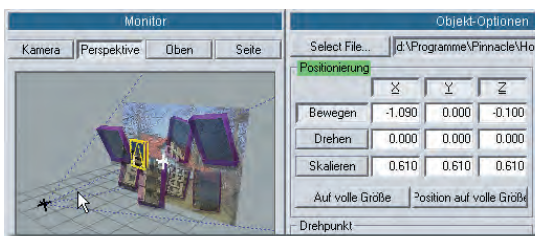


Bild 7.30 Verschieben des zweiten Objekts

Alternativ zum Verziehen der Objekte mit dem Mauszeiger könnten Sie die Änderung auch über die Eingabefelder vornehmen. Nachdem die anderen Objekte auch nach vorn gezogen wurden, könnten Sie die folgende neue Anordnung sehen.

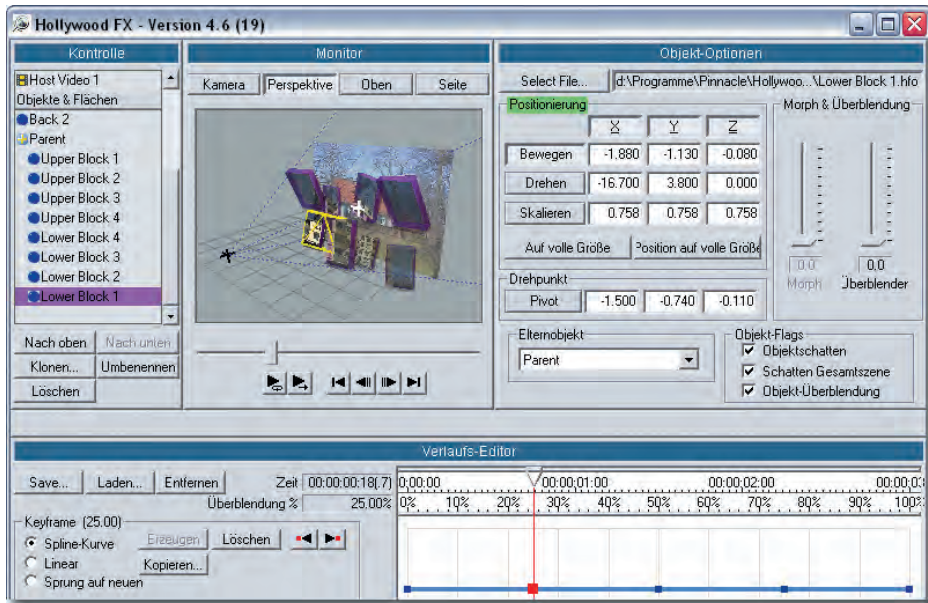


Bild 7.31 Die verschobenen Objekte

Auf dieselbe Art könnten Sie nun die Objekte auch noch in den anderen Keyframes anpassen – das wollen wir hier allerdings nicht tun. Mit dem Ändern der Objekte eines Keyframes werden die zwischen den Keyframes liegenden Filmbilder von Pinnacle Studio automatisch berechnet.

Die Neuberechnung können Sie überprüfen, wenn Sie sich den Film nun wieder in der Vorschau ansehen. Die Rechtecke fliegen zunächst nach vorn, ehe sie schnell nach hinten fliegen und dabei so klein werden, dass sie nicht mehr zu sehen sind.

TIPP Neben der Position der Rechtecke haben Sie übrigens – ohne es zu merken – auch noch die Geschwindigkeit verändert. Das liegt daran, dass nach dem Verschieben andere Strecken von den Objekten zurückgelegt werden müssen. Da das Rechteck nach dem Verschieben weiter vom dritten Keyframe entfernt ist, fliegt es nach der Änderung schneller zum dritten Keyframe. Die Keyframes sind ja an einem bestimmten Zeitpunkt des Films fixiert. Da die Entfernung zur Position im ersten Keyframe kürzer geworden ist, wird die Bewegung hier langsamer.

Basisoptionen ändern

Im folgenden Arbeitsschritt soll nun eine globale Veränderung durchgeführt werden. Dabei bleibt die Bewegung aller Einzelelemente erhalten.

- 1 Wechseln Sie über die linke Liste zu den *Basisoptionen*.
- 2 Markieren Sie die Option *Objekt drehen*. Nach dem Markieren sehen Sie einen Haken in dem Optionsfeld.

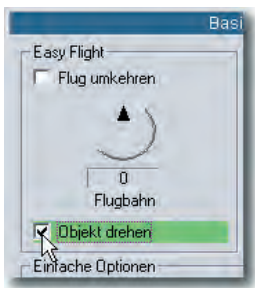


Bild 7.32 Markieren der Option Objekt drehen

- 3 Klicken Sie nun den Drehknopf an und verziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste den Mauszeiger zum Ändern des Werts. Stellen Sie hier beispielsweise einen neuen Wert von 41° ein.

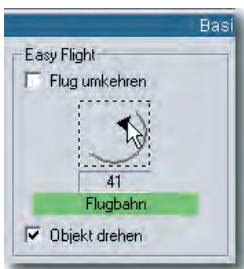


Bild 7.33 Ändern des Rotationswerts

- 4 Mit dieser Änderung wird das Gesamtbild gekippt. Testen Sie die Wirkung mithilfe der Vorschau.

TIPP

Bei diesem Kippen kann es vorkommen, dass einzelne Rechtecke für einen Moment nicht im Bild zu sehen sind.

Eine Zwischenphase zeigt die folgende Abbildung.



Bild 7.34 Rotieren des Gesamtbilds

- 5 Prüfen Sie abschließend noch die anderen *Basioptionen*. In der Kategorie *Einfache Beleuchtung* sollten Sie alle Optionen aktivieren. Außerdem sollten Sie in der Rubrik *Einfache Optionen* im *Spezialeffekte*-Bereich die Option *Beste Qualität* aktivieren. Zuletzt sollten Sie die *Antialiasing*-Option *Video* aktivieren.

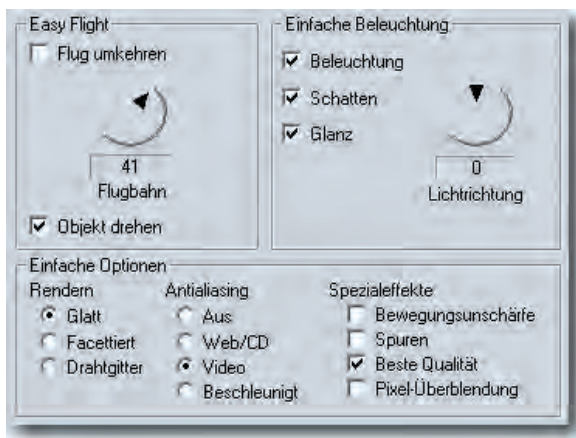


Bild 7.35 Die verwendeten Optionen

TIPP Bei schrägen Kanten ergeben sich unschöne „Treppeneffekte“. Um diesen Effekt zu vermeiden, sollte die **Antialiasing**-Option aktiviert werden. Das Antialiasing verlängert zwar die Renderzeit – die bessere Qualität belohnt aber das längere Warten auf das Ergebnis.

Sie können auch in der Vorschau die **Antialiasing**-Option einsetzen. Verwenden Sie dazu die Einstellungen-Schaltfläche in der Fußzeile des Arbeitsfensters. Im folgenden Dialogfeld müssen Sie dann die entsprechende Option aktivieren.

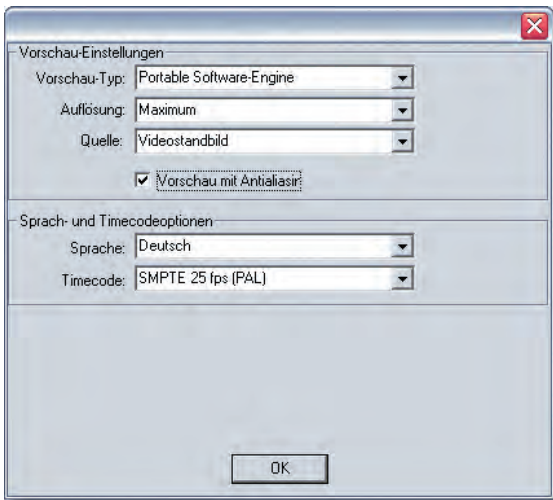


Bild 7.36 Das Einstellungen-Dialogfeld

Die saubereren Kanten sehen Sie nach dem Bestätigen im Vorschaubild.



Bild 7.37 Antialiasing in der Vorschau

Nun dauert es eine ganze Weile, ehe der Berechnungsbalken über dem Miniaturbild in der *Timeline-Ansicht* verschwinden. Aber Sie können ja während der Berechnung weiterarbeiten ...

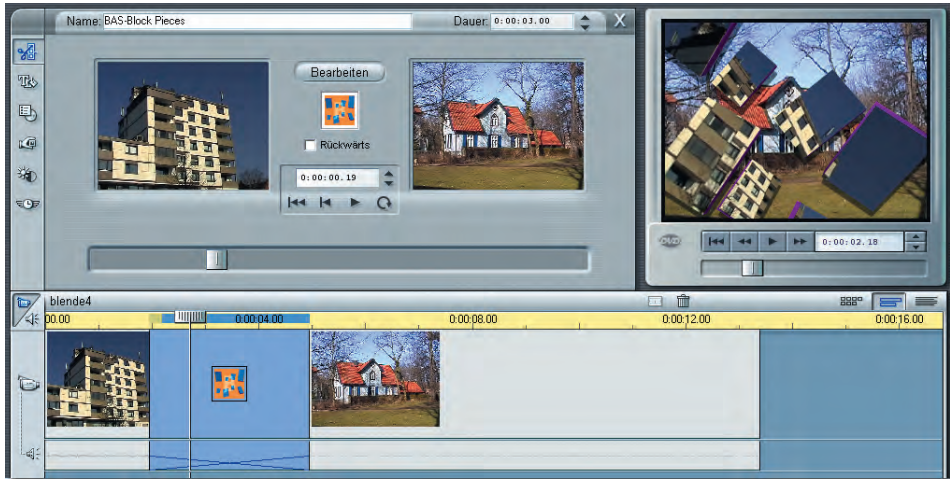


Bild 7.38 Berechnen der Vorschau

7.2.1 Zusätzliche Objekte einsetzen

Bis jetzt wurden nur die Filmszenenobjekte behandelt. Bei den aufwändigeren Effekten sind ja auch Elemente enthalten, die nichts mit den Filmszenen zu tun haben – wie etwa Dreiecke, Kugeln oder Linien. Besonders in der Rubrik *Specialty Effects* finden Sie diese Übergänge.

Bei diesen Effekten ist die Liste der *Objekte & Flächen* natürlich deutlich länger, da es ja auch in diesen Fällen für jedes Objekt einen Eintrag gibt.

Die Bearbeitung der „Sonderobjekte“ entspricht der, die Sie von den Filmszenenobjekten kennen. Auch hier wird zunächst das betreffende Objekt in der Liste markiert und dann über die Eingabefelder auf der rechten Seite oder per Mausektionen im Vorschaufenster transformiert.

In der folgenden Abbildung sehen Sie den Effekt *Twist and Shapes* mit verschiedenen zusätzlichen Objekten. Beachten Sie in der Abbildung die vielen Einträge in der Liste *Objekte & Flächen*. In der *Perspektive*-Ansicht ist auch gut zu erkennen, dass der rotierende Hintergrund durch das Drehen eines Rechtecks mit projiziertem Bild entsteht.

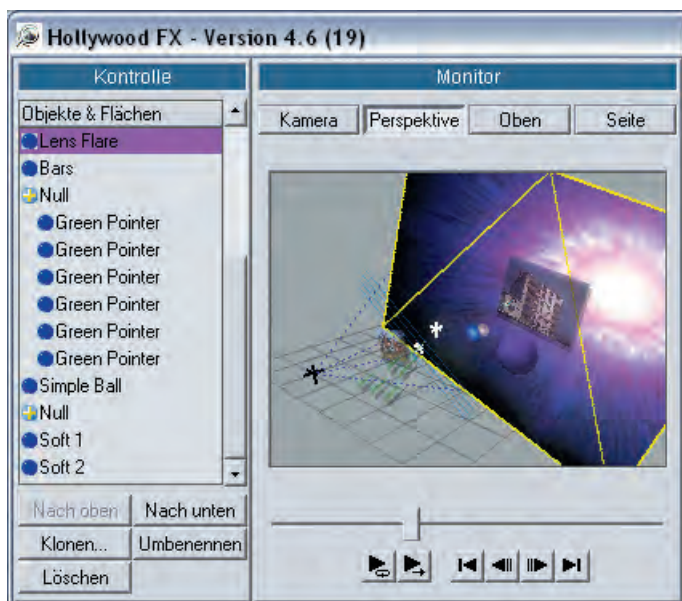


Bild 7.39 Zusätzliche Elemente

In der *Kamera*-Ansicht ist von der räumlichen Bewegung wenig zu erkennen. Eine Zwischenphase sehen Sie nachfolgend.

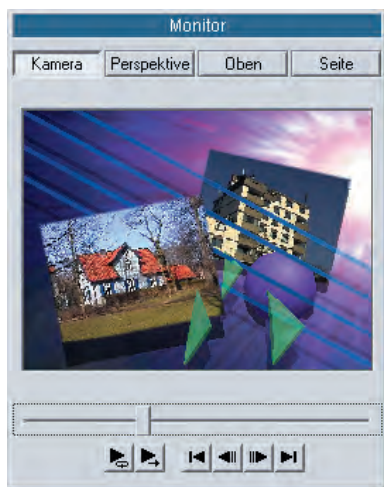


Bild 7.40 Eine Zwischenphase in der Kamera-Ansicht

Hinzufügen und Entfernen von Objekten

Unter der Liste finden Sie die Optionen zur Verwaltung der Objekte. Sie können hier die Reihenfolge der Auflistung ändern oder die markierten Objekte umbenennen und löschen. Beim Umbenennen erscheint dann ein gesondertes Dialogfeld zur Eingabe des neuen Namens.

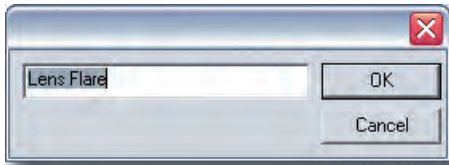


Bild 7.41 Umbenennen von Objekten

Beim Löschen von Objekten gibt es keine Sicherheitsabfrage. Das macht aber nichts. Über die abgebildete Schaltfläche in der Fußzeile des Dialogfelds können Sie die letzten Aktionen jederzeit wieder zurücknehmen. Welche Aktion zurückgenommen werden kann, zeigt die Beschriftung der Schaltfläche.



Bild 7.42 Zurücknehmen von Aktionen

Mit der **Klonen**-Schaltfläche können Sie Duplikate von Objekten erstellen. Die verfügbaren Optionen dazu werden im folgenden Dialogfeld angegeben.

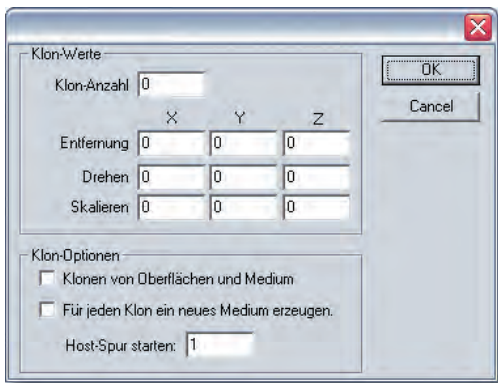


Bild 7.43 Die Optionen beim Klonen von Objekten

TIPP Im Bereich *Klon-Optionen* legen Sie übrigens fest, ob lediglich das Objekt oder auch ein darauf projiziertes Bild dupliziert werden soll.

Falls Sie nach dem Bestätigen keinen neuen Eintrag in der Liste finden, haben Sie vermutlich im Eingabefeld *Klon-Anzahl* den standardmäßig vorgegebenen Wert 0 beibehalten. Hier muss natürlich mindestens eine 1 eingetragen werden, wenn ein einzelnes Duplikat erstellt werden soll.

Nach dem Klonen finden Sie das neue Objekt am Ende der Liste wieder. Dem Originalnamen wurde dann die Nummer des Duplikats hinzugefügt. Das Duplikat können Sie nun nach den bekannten Verfahren bearbeiten.

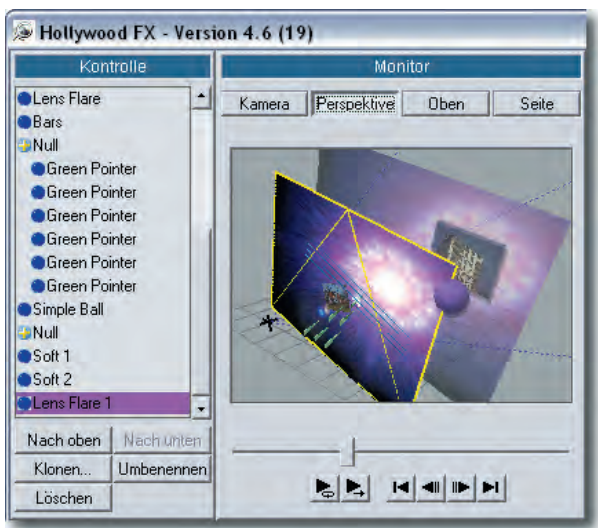


Bild 7.44 Erstellen eines Duplikats

Die verwendeten Objekte werden als getrennte Dateien gespeichert. Dies sehen Sie im rechten Bereich des Arbeitsfensters – dort ist der Pfad zur Originaldatei vermerkt. Die Dateien tragen die Dateiendung **.hfo*.

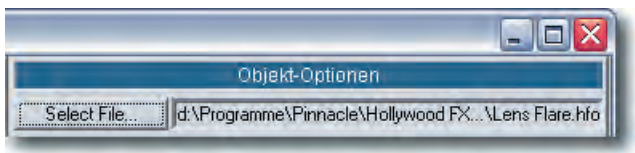


Bild 7.45 Die Pfadangabe

Über die Schaltfläche **Select File** können Sie andere mitgelieferte Objekte auswählen. Die mitgelieferten Objekte sind in verschiedenen Unterordnern thematisch sortiert untergebracht.

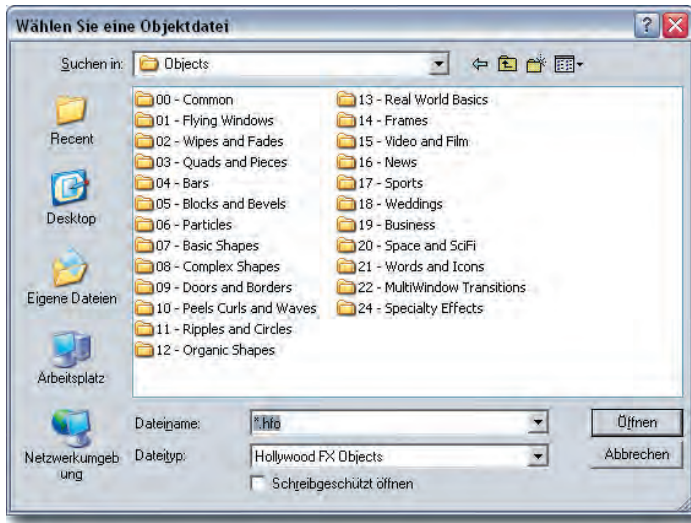


Bild 7.46 Die mitgelieferten Objekte sind in Unterordnern untergebracht

Nach dem Bestätigen wird das neue Objekt in der Szene verwendet – so haben wir nachfolgend einen Fußball in die Szene eingefügt.

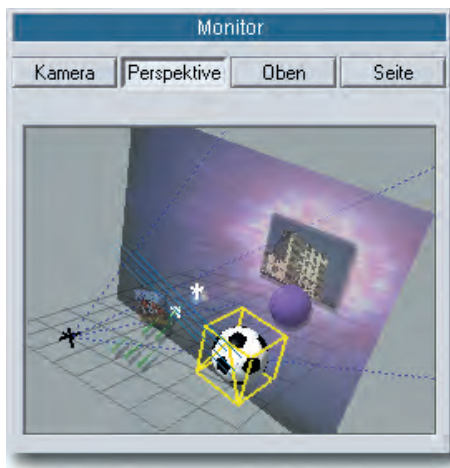


Bild 7.47 Das neu eingefügte Objekt

TIPP

Direkt einfügen können Sie die mitgelieferten Objekte nicht – erstellen Sie ein Duplikat irgendeines Objekts und tauschen Sie danach das Objekt einfach gegen eines der mitgelieferten Objekte aus.

Ein Resümee

Sie haben es vielleicht bemerkt: Hollywood FX bietet unzählige Möglichkeiten, um spannende Übergänge zu erstellen oder Vorlagen anzupassen.

Hier sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Probieren Sie ruhig einmal eine Weile mit dem interessanten Programm herum – Sie können verblüffende Ergebnisse damit erzielen ...

Daher lohnt sich die Einarbeitung in das Programm – die zugegebenermaßen eine Weile dauern kann – durchaus.

Kapitel 8 Inhalt

8.1		Die verschiedenen Titeltypen	223
8.1.1		Titel der verschiedenen Typen erstellen	225
8.2		Die Elemente des Titel-Editors	227
8.2.1		Das Titel-Editor-Album	233
8.2.2		Das Editierfenster	234
8.3		Die Titelerstellung in der Praxis	235
8.3.1		Formatieren des Textes	236
8.3.2		Ausrichten von Objekten	241
8.4		Titel animieren	242
8.4.1		Verschiedene Bewegungsrichtungen verwenden	245
8.5		Die Titel-Stile anpassen	250
8.5.1		Schriftstile anwenden	252
8.5.2		Stile speichern	258
8.5.3		Speichern des Titels	259
8.5.4		Ein paar Anmerkungen zum Schluss	260

8

Filmtitel erstellen

Der Film ist fertig gestellt, die Filmszenen sind sortiert und optimiert und die Übergänge wurden eingefügt. Was nun noch fehlt, um den Film fertig zu stellen, sind Titel.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten vorstellen, die Sie mit dem Titel-Editor haben. Mithilfe des Titel-Editors können Sie Ihrem Film auch grafische Elemente zur Verzierung hinzufügen.

Anhand einiger Beispiele werden wir Ihnen in diesem Kapitel zeigen, was Sie alles mit diesen Funktionen „anstellen“ können.

Der Titel-Editor bietet seine Funktionen in einem gesonderten Arbeitsfenster an – Sie sehen dies in der folgenden Abbildung. Das Fenster nimmt den gesamten Arbeitsbereich von Pinnacle Studio ein.

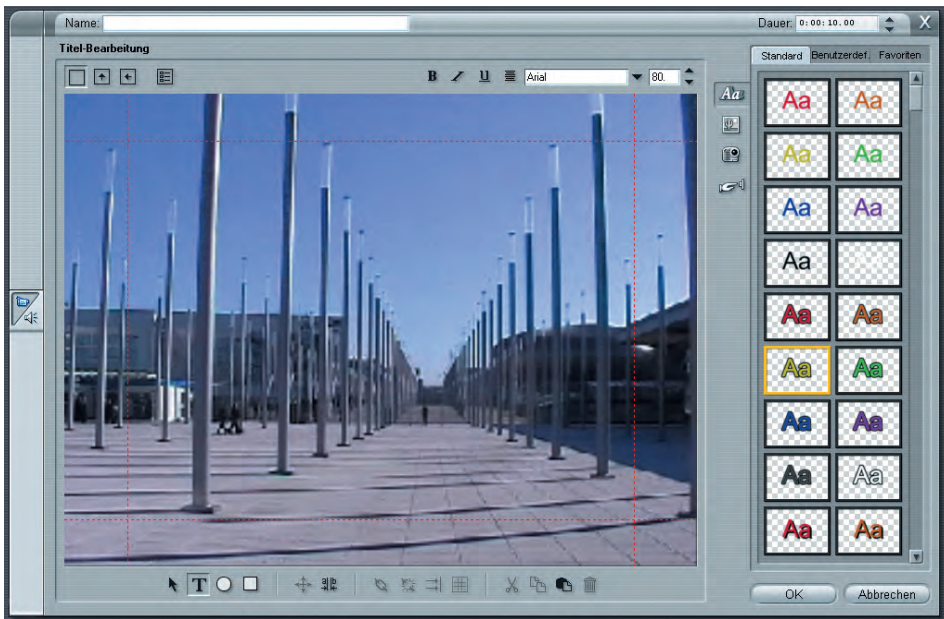


Bild 8.1 Der Titel-Editor

8.1 Die verschiedenen Titeltypen

Sie haben unterschiedliche Möglichkeiten, um Filmtitel zu erstellen. Pinnacle Studio trennt die Titel nach so genannten *Vollbild-* und *Overlay-Titeln*. Beim *Vollbild-Titel* wird der Titel vor einem leeren Hintergrund gestaltet. Beim *Overlay-Titel* wird dagegen eine Filmszene als Hintergrundbild verwendet.

Die beiden Filmtiteltypen können nachträglich umgewandelt werden. So können Sie aus einem *Vollbild-Titel* jederzeit einen *Overlay-Titel* machen. Entscheidend dafür ist die Positionierung in der *Timeline-Ansicht*.

- 1 Wird der Titel in der Videospur platziert, entsteht ein *Vollbild-Titel*. Sie sehen diese Situation im folgenden Bild.

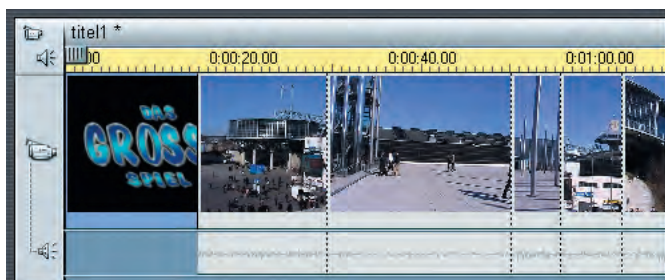


Bild 8.2 Ein Vollbild-Titel

- 2 Befindet sich der Titel dagegen auf der Titelspur, entsteht ein *Overlay-Titel* – dies zeigt das folgende Bild.

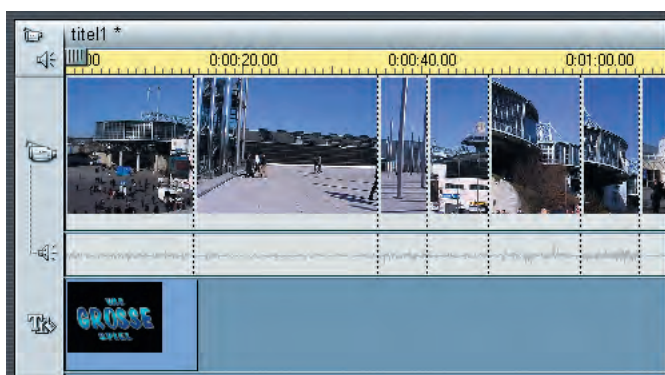


Bild 8.3 Ein Overlay-Titel

TIPP Die Umwandlung eines Titeltyps erfolgt einfach durch das Verschieben per Drag & Drop auf die entsprechende Spur.

- 3** In der *Storyboard-Ansicht* sehen die Titel etwas anders aus. Beim *Overlay-Titel* ist kein eigenes Miniaturbild vorhanden. Sie sehen in diesem Fall das Ergebnis der Überlagerung.



Bild 8.4 Der Overlay-Titel in der Storyboard-Ansicht

- 4** Haben Sie dagegen einen *Vollbild-Titel* erstellt, wird dieser mit einem eigenen Miniaturbild angezeigt.



Bild 8.5 Der Vollbild-Titel in der Storyboard-Ansicht

- 5** *Overlay-Titel* können sich auch über mehrere Filmszenen erstrecken. Eine solche Situation sehen Sie nachfolgend in der *Timeline-Ansicht*.

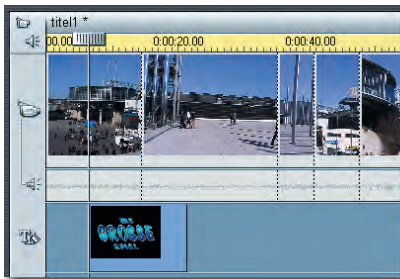


Bild 8.6 Der Titel erstreckt sich über mehrere Szenen

8.1.1 Titel der verschiedenen Typen erstellen

Die einfachste Art, um Titel der verschiedenen Typen zu erstellen, lernen Sie nun kennen. Wir gehen dabei davon aus, dass die betreffenden Filmszenen bereits in der *Timeline-Ansicht* platziert und sortiert sind.

- 1 Klicken Sie dort doppelt auf die Szene, wo Sie den Titel platzieren wollen. Soll der Titel nicht am Anfang der Szene beginnen, suchen Sie in der Toolbox die betreffende Position mit dem Schieberegler.

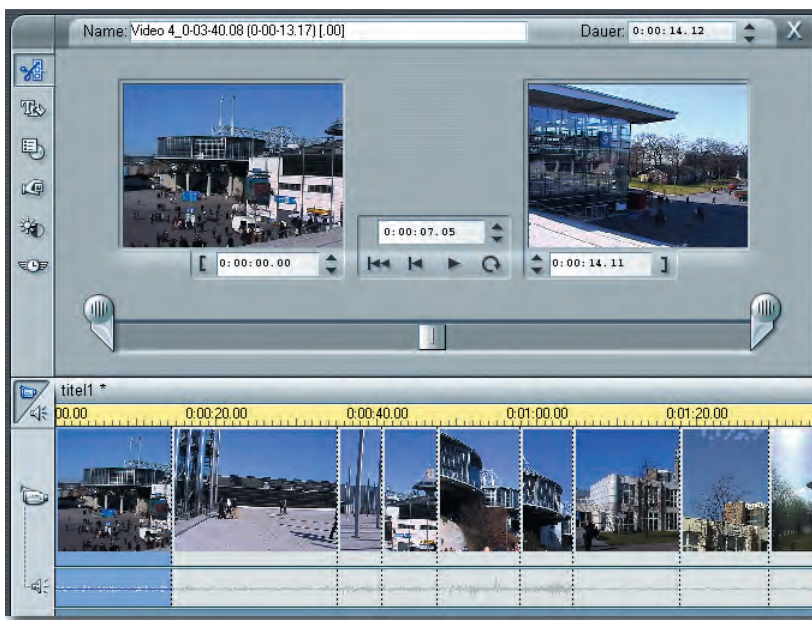


Bild 8.7 Aufsuchen der Titelposition

- 2 Wechseln Sie nun zur Kategorie Titel-Toolbox. Diese erreichen Sie über den zweiten Registerkartenreiter.

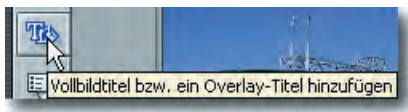


Bild 8.8 Aufruf der Titel-Toolbox

- 3 Nach dem Aufruf finden Sie die folgende Toolbox-Ansicht vor.



Bild 8.9 Die Titel-Toolbox

- 4** Falls Sie übrigens einen *Vollbild-Titel* erstellen, wenn Sie sich nicht am Anfang einer Szene befinden, wird der Titel am Ende der markierten Szene eingefügt.

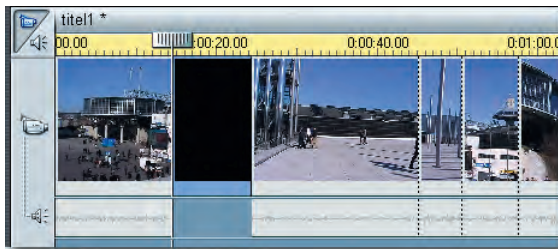


Bild 8.10 Ein Vollbild-Titel wurde hinter der markierten Szene eingefügt

- 5** *Overlay-Titel* werden im Gegensatz dazu genau an der markierten Stelle in die Szene eingefügt.

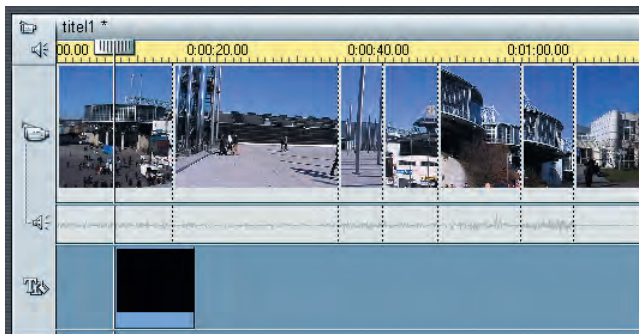


Bild 8.11 Einfügen eines Overlay-Titels

Filmtitel per Menüfunktionen erstellen

Die Titel-Toolbox können Sie übrigens auch mit der Menüfunktion *Toolbox/Titel erzeugen* öffnen. Alternativ dazu kann auch die Funktion *Gehe zu Titel/Menü Editor* aus dem Kontextmenü verwendet werden, wenn Sie die betreffende Szene mit der rechten Maustaste angeklickt haben.



Bild 8.12 Verwenden der Kontextmenüfunktion

8.2 Die Elemente des Titel-Editors

Nachdem Sie über die Toolbox das Arbeitsfenster des Titel-Editors geöffnet haben, können Sie mit der Arbeit am Titel beginnen.

Zunächst wollen wir Ihnen aber die einzelnen Bereiche des Arbeitsfensters zum besseren Verständnis kurz vorstellen. In der Titelzeile des Fensters sehen Sie links die Bezeichnung für den Titel. Da wir noch keinen Text verwendet haben, ist dieses Feld zunächst leer.

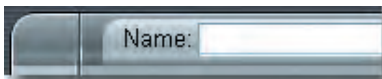


Bild 8.13 Die Bezeichnung des Titels

Auf der rechten Seite der Titelzeile sehen Sie einen Timecodewert für die Dauer des Titels. Über die Pfeiltasten können Sie den Stand verändern.

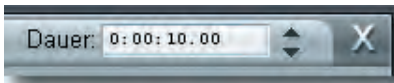


Bild 8.14 Die Standarddauer des Titels

Hier wird standardmäßig der Wert verwendet, den Sie über die Funktion *Setup/Bearbeiten* im *Standarddauer*-Bereich angegeben haben. Falls Sie öfter Titel mit einer bestimmten Länge benötigen, sollten Sie den *Titel/Bilder*-Wert entsprechend anpassen.



Bild 8.15 Anpassen der Standardwerte

Stehende, rollende und kriechende Titel

Im nachfolgend gezeigten Bereich können Sie einstellen, ob der Titel stehen, rollen oder kriechen soll. Sie finden diese Bezeichnungen komisch? Nun, dabei handelt es sich um Fachbegriffe aus dem Filmjargon.

- Beim Standtitel, den Sie über die erste Schaltfläche aktivieren, ist die Wirkung noch logisch: es passiert nämlich gar nichts. Der Titel steht auf dem Hintergrund.
- Die so genannten Rolltitel kennen Sie aus Film und Fernsehen: dabei läuft der Text von unten nach oben durch das Bild.
- Der Kriechtitel wandert von rechts nach links durch das Bild und ist beispielsweise für Kommentare zum Filmgeschehen zu verwenden. Diese Option erreichen Sie über die dritte Schaltfläche.
- Die vierte Schaltfläche dient zum Erstellen von Menüs – beispielsweise zur DVD-Steuerung.

Von diesen vier Schaltflächen kann immer nur eine markiert werden – Menüs können also daher nicht durch das Filmbild rollen, was ja auch wenig Sinn ergäbe ...

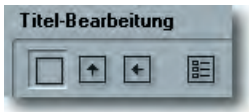


Bild 8.16 Den Titledtyp einstellen

Texte formatieren

Auf der rechten Seite finden Sie Funktionen zum Formatieren des Textes. Diesen Bereich zeigt das folgende Bild.



Bild 8.17 Formatieren des Textes

- Das B-Symbol dient zum Einstellen von fetten Schriften – die im Fachjargon auch „Bold“ genannt werden. Damit werden die Buchstaben verstärkt und dadurch eventuell besser lesbar.
- Mit der I-Schaltfläche stellen Sie den Text schräg – Kursiv wird dies genannt. Bei Filmen sollte diese Option eher nicht verwendet werden, da die Lesbarkeit des Textes darunter leidet.
- Die U-Schaltfläche dient zum Unterstreichen des Textes. Dies können Sie gegebenenfalls für Hervorhebungen verwenden.
- Mit einem Klick auf die nächste Schaltfläche öffnen Sie ein Menü mit Optionen zum Zentrieren und Anpassen des Textes sowie für den Zeilenumbruch.

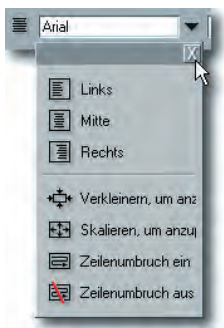


Bild 8.18 Optionen im Menü

TIPP

Sie können das Menü mit einem erneuten Klick auf die Schaltfläche oder über die Kreuzschaltfläche oben rechts im Menü wieder schließen.

Die Schriftauswahl erfolgt über das nachfolgend gezeigte Listenfeld, das Sie mit einem Klick auf das Pfeilsymbol neben dem aktuellen Schriftnamen öffnen. Die ausgewählte Schrift wird farbig hervorgehoben.

Die Schriftgröße können Sie im daneben liegenden Eingabefeld oder über die Pfeiltasten rechts daneben anpassen.



Bild 8.19 Auswahl einer Schrifttype

TIPP

Werden die Schriftattribute vor der Texteingabe angepasst, haben Sie den Vorteil, dass dann beim Eintippen des Textes gleich die richtige Schrift verwendet wird. Sie können alternativ dazu die Schrift aber auch nachträglich anpassen.

Die Objekt-Toolbox

Unter dem Arbeitsbereich finden Sie ebenfalls Bedienungselemente. Die erste Symbolgruppe besteht aus vier Schaltflächen.



Bild 8.20 Die Schaltflächen der Objekt-Toolbox

- Die Pfeil-Schaltfläche wird zum Markieren von Objekten verwendet. Nur wenn ein Objekt markiert ist, kann es bearbeitet werden.
- Die drei folgenden Schaltflächen dienen zum Erstellen von Text-, Rechteck- und Ellipsen-Objekten.

Bei den nachfolgenden Schaltflächen können Sie entscheiden, wie das markierte Objekt transformiert werden soll. Standardmäßig ist die erste Schaltfläche nach der Konstruktion eines Objekts markiert. Dann können Sie das Objekt skalieren oder auch rotieren.

Ist die zweite Schaltfläche aktiviert, kann das markierte Objekt geneigt werden. Ist ein Textobjekt markiert, kann in diesem Modus außerdem der Buchstaben- und Zeilenabstand verändert werden.

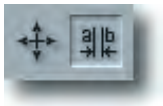


Bild 8.21 Transformations-Optionen

Objekte ausrichten oder gruppieren

Die nächste Schaltflächengruppe bietet Optionen, die erst verfügbar sind, wenn mehrere Objekte markiert wurden.



Bild 8.22 Funktionen für mehrere markierte Objekte

- Mit der ersten Schaltfläche fassen Sie mehrere markierte Objekte zu einer Gruppe zusammen. Über die zweite Schaltfläche können Sie solche Gruppierungen wieder aufheben.
- Die dritte und vierte Schaltfläche können Sie zum Ausrichten von Objekten verwenden – die dritte Schaltfläche richtet Objekte zueinander aus, die vierte Schaltfläche justiert die Objekte dagegen im Verhältnis zur Arbeitsfläche. Bei der dritten Schaltfläche werden außerdem Funktionen zur Anpassung der Objektgrößen angeboten.

In beiden Fällen öffnen Sie mit dem Anklicken ein Menü, in dem die einzelnen Funktionen angeboten werden.

So sehen Sie links die Ausrichtungsoptionen der dritten Schaltfläche. Rechts wird die Position im Arbeitsbereich eingestellt.

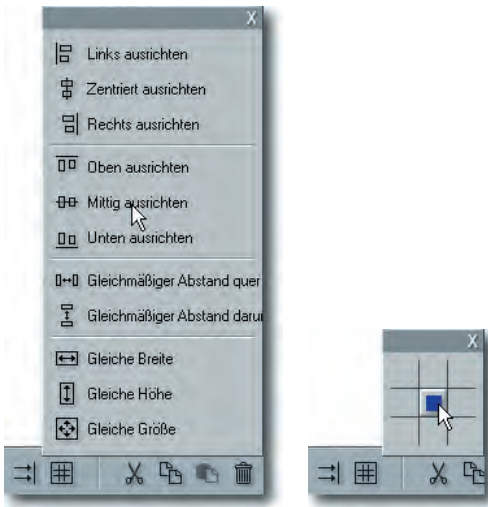


Bild 8.23 Die Ausrichtungsoptionen in gesonderten Menüs

Objekte kopieren und ausschneiden

In der letzten Schaltflächengruppe finden Sie Optionen, um markierte Objekte auszuschneiden und zu kopieren. Außerdem ist das Einfügen eines Objekts aus dem Zwischenspeicher und das Löschen von Objekten möglich.

Hier können Sie alternativ auch die unter Windows gängigen Tastenkombinationen verwenden: Zum Ausschneiden dient die Tastenkombination **Strg**+**X**, zum Kopieren verwenden Sie **Strg**+**C**. Das Einfügen können Sie mit der Tastenkombination **Strg**+**V** erledigen. Zum Löschen dient die **Entf**-Taste.



Bild 8.24 Die letzte Schaltflächengruppe

TIPP

Da Sie diese Funktionen in der täglichen Arbeit vermutlich häufiger benötigen werden, lohnt sich das Erlernen dieser Tastenkombinationen durchaus.

8.2.1 Das Titel-Editor-Album

Auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs finden Sie das Album. Hier werden verschiedene Vorlagen angeboten. Insgesamt gibt es vier verschiedene Album-Kategorien, die Sie über die Registerkartenreiter links neben dem Album aufrufen können.

Sie sehen die vier Alben nachfolgend abgebildet. Im ersten Album finden Sie die Stile für Objekte. Hier gibt es drei Unterkategorien, die über die Registerkartenreiter über dem Album aufgerufen werden können. Das zweite Album bietet Fotos an, die Sie als Hintergrundmotiv einsetzen können. Im dritten Album werden Standbilder angeboten. Das vierte Album enthält diverse Schaltflächen für Menüs.



Bild 8.25 Die vier Alben. Von oben links nach unten rechts: Stile, Hintergründe, Standbilder und Schaltflächen

8.2.2 Das Editierfenster

Den größten Bereich des Arbeitsfensters nimmt das so genannte Editierfenster ein. Dort sehen Sie das Overlay-Bild, falls Sie im Overlay-Modus arbeiten. Lassen Sie sich nicht von der verminderten Qualität des Filmbilds irritieren – das liegt an der Vergrößerung und der verminderten Vorschauansicht. Nach dem Rendern des Films erhalten Sie die optimale Bildqualität.

In diesem Editierfenster werden die Objekte des Filmtitels platziert und bearbeitet. Die dazu nötigen Arbeitsschritte lernen Sie im folgenden Workshop kennen.

8

Die vier roten, gestrichelten Linien – die Sie im folgenden Bild sehen – kennzeichnen übrigens den so genannten „videosicheren“ Bereich. Damit wird der Bereich gekennzeichnet, der in jedem Fall später zu sehen ist, auch wenn Sie das Ergebnis auf einem Fernsehbildschirm betrachten. Das Fernsehsignal schneidet nämlich an den Rändern des Filmbilds Teile ab – Underscan nennt dies der Fachmann.



Bild 8.26 Die Markierungslinien des videosicheren Bereichs

TIPP

Wenn Sie alle Objekte innerhalb des videosicheren Bereichs platzieren, kann nichts „passieren“. Dann sind in jedem Fall alle Elemente zu sehen.

8.3 Die Titelerstellung in der Praxis

Nun wollen wir Ihnen anhand verschiedener Beispiele erläutern, wie Sie interessante Filmtitel erstellen können.

- 1 Öffnen Sie das Arbeitsfenster des Titel-Editors. Wir verwenden für das erste Beispiel einen *Overlay-Titel*. Aktivieren Sie das Text-Werkzeug. Wenn Sie den Mauszeiger in das Editierfenster halten, sehen Sie folgendes Mauszeigersymbol:



Bild 8.27 Das Mauszeigersymbol

- 2 Klicken Sie auf die Stelle im Bild, an der Sie den Text erstellen wollen. Sie sehen dann einen Markierungsrahmen.

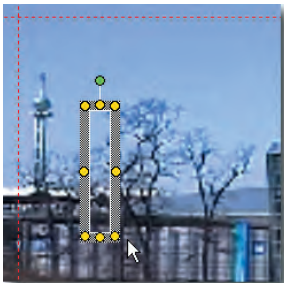


Bild 8.28 Der Text-Markierungsrahmen

- 3 Tippen Sie nun den gewünschten Text ein. Die Texteingabe erfolgt so, wie Sie es von einem Textbearbeitungsprogramm kennen. Mit der -Taste fügen Sie einen Zeilenumbruch ein.



Bild 8.29 Der eingegebene Text

TIPP

Bei der Texteingabe wird der Markierungsrahmen automatisch vergrößert, sodass der eingegebene Text in den Rahmen passt.

8.3.1 Formatieren des Textes

Nach der Texteingabe können Sie sich nun dem Formatieren des Textes widmen. Klicken Sie dazu einfach auf die Markierungslinie. Nach dem Anklicken sehen Sie Markierungspunkte auf der Linie. Erst wenn die Objekte markiert wurden, können deren Eigenschaften verändert werden.



Bild 8.30 Das markierte Textobjekt

- 1 Passen Sie gegebenenfalls die Schriftattribute an. Wir haben den Schrifttyp *Impact* mit einer Größe von *140* verwendet.



Bild 8.31 Anpassen der Schriftattribute

- 2 Markieren Sie nun das Unterschneiden-Werkzeug, das Sie über die sechste Schaltfläche unter dem Editierfenster erreichen. Mit diesem Werkzeug sollen nun die Buchstaben- und Zeilenabstände vergrößert werden.

Wenn Sie den Mauszeiger über einen mittleren Markierungspunkt halten, wird die Änderungsmöglichkeit des Buchstabenabstands angezeigt.



Bild 8.32 Ändern des Buchstabenabstands

- 3** Ziehen Sie den Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste nach rechts, um den Buchstabenabstand zu vergrößern. Eine gestrichelte Linie zeigt die zu erwartende neue Rahmengröße an.



Bild 8.33 Vergrößern des Rahmens

- 4** Nach dem Loslassen der Maustaste sehen Sie, dass die Buchstaben nun einen größeren Abstand zueinander haben.



Bild 8.34 Der vergrößerte Buchstabenabstand

TIPP Größere Buchstabenabstände können Sie beispielsweise auch verwenden, um Platz für stärkere Konturen zu schaffen. Sind die Buchstabenabstände zu eng, können ansonsten nämlich die Buchstaben zusammenfließen. Bei einigen Schrifttypen wird außerdem die Lesbarkeit durch größere Buchstabenabstände verbessert.

- 5** Um den Zeilenabstand zu vergrößern müssen Sie oben oder unten den mittleren Markierungspunkt verziehen.



Bild 8.35 Ändern des Zeilenabstands

8

- 6** Beim Verziehen des Markierungspunkts sind Sie nicht an das Editierfenster gebunden – Sie können den Mauszeiger bis zur Bildschirmkante verziehen.



Bild 8.36 Die Vorschaulinie beim Verziehen

- 7** So ergibt sich der folgende neue Zeilenabstand:



Bild 8.37 Der neue Zeilenabstand

Mit dem Symbol oben rechts können Sie übrigens das Objekt neigen – diese Option benötigen wir für unser Beispiel aber nicht.



Bild 8.38 Neigen von Objekten

- 8** Um markierte Objekte an eine neue Position zu verschieben, klicken Sie auf die Markierungslinie, wenn Sie das folgende Mauszeigersymbol sehen. Dazu muss allerdings zunächst wieder das Verschieben-Werkzeug aktiviert sein.



Bild 8.39 Verschieben von Objekten

Sie können dann das Objekt mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte neue Position schieben.



Bild 8.40 Das verschobene Objekt

8.3.2 Ausrichten von Objekten

Nun soll zum Abschluss das fertige Textobjekt noch ausgerichtet werden. Die verfügbaren Ausrichtungsoptionen erreichen Sie auch über die Menüfunktion *Titel/Ausrichten*. Hier können Sie auch die dazugehörigen Tastenkombinationen ablesen.

Mit der folgenden Option wird der Text in der Mitte des Arbeitsbereichs angeordnet. Außerdem werden auch die Zeilen mittig zueinander ausgerichtet.

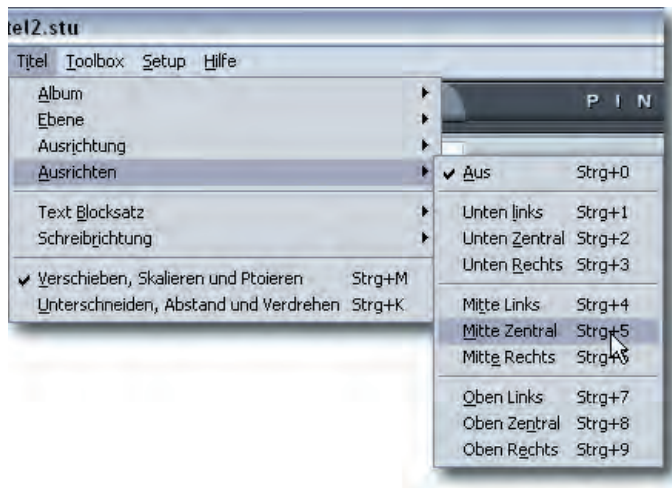


Bild 8.41 Ausrichten von Objekten

Der Aufruf dieser Option entspricht der Auswahl der folgenden Option über das Ausrichten-Menü.

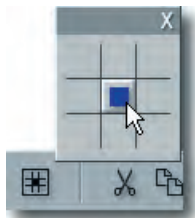


Bild 8.42 Das Ausrichten-Menü

In diesem ersten Beispiel wollen wir es bei den vorgenommenen Anpassungen belassen. Sie können den Titel-Editor nun über die *OK*-Schaltfläche unten rechts im Arbeitsbereich schließen.

Nach dem Bestätigen finden Sie die folgende Situation im Pinnacle Studio-Arbeitsbereich vor. Beachten Sie die Position des Titels in der *Timeline-Ansicht* und die Wirkung des Overlay-Titels im Vorschaufenster.



Bild 8.43 Der fertig gestellte Titel

8.4 Titel animieren

Nun wollen wir Ihnen ein paar Möglichkeiten zeigen, um Titel zu animieren. So können Sie Titel einlaufen lassen, eindrehen oder überblenden.

Titel können wie jede andere Filmszene mit Übergängen versehen und somit in Bewegung versetzt werden.

- 1** Wir gehen dabei von der zuvor gezeigten Ausgangssituation aus. Es soll dabei allerdings die Dauer des Titels verlängert werden. Dies könnten Sie einerseits im Titel-Editor erledigen. Das Editorfenster kann jederzeit mit einem Doppelklick auf das Miniaturbild geöffnet werden.
- 2** Andererseits können Sie aber auch die Funktion *Toolbox/Titel erzeugen* aufrufen, um die Toolbox zu öffnen. Dort können Sie die Dauer ebenfalls anpassen. Verlängern Sie die Dauer auf 20 Sekunden.

Sie sehen in der Toolbox die folgende Situation:



Bild 8.44 Verlängern der Titeldauer

- 3** Eine weitere Möglichkeit der Standdauerverlängerung besteht darin, die Kante des Titels in der *Timeline-Ansicht* zu verziehen.

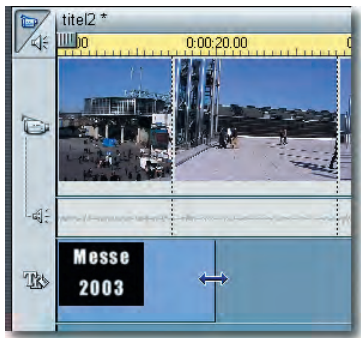


Bild 8.45 Anpassen der Länge per Drag & Drop

- 4** Nun können Sie einen der vielen Übergänge – wie von den Filmszenen bekannt – anwenden. Probieren Sie doch einmal den Übergang *Push links* aus.

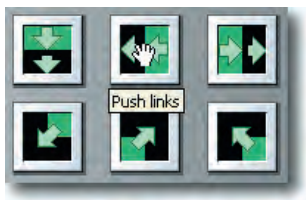


Bild 8.46 Anwenden eines Übergangs

- 5 Mit der Dauer des Übergangs bestimmen Sie die Geschwindigkeit des hereinlaufenden Titels.

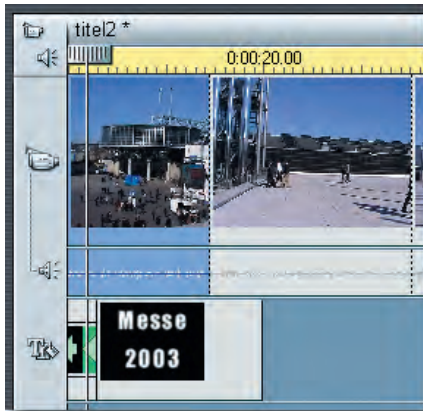


Bild 8.47 Die Dauer des Titels bestimmt die Geschwindigkeit

- 6 Im Player können Sie die Wirkung kontrollieren. Falls der Titel zu schnell in das Bild läuft, können Sie die Dauer der Überblendung verlängern. Sollte der Titel zu langsam einlaufen, muss die Dauer des Übergangs gekürzt werden. Probieren Sie doch auch einmal andere Übergänge aus – Sie haben ja die vielfältigen Möglichkeiten ausführlich im vorigen Kapitel kennen gelernt.



Bild 8.48 Der hereinlaufende Titel

8.4.1 Verschiedene Bewegungsrichtungen verwenden

Sie wollen die beiden Zeilen des Titels nicht auf einmal erscheinen lassen? Oder soll die erste Textzeile anders in das Bild fahren als die zweite Zeile? Dann müssen Sie einen kleinen Trick anwenden, da sich die Übergänge natürlich immer auf das gesamte Filmbild beziehen – nicht nur auf Teilbereiche.

Um diese Aufgabenstellung dennoch erledigen zu können, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- 1 Reduzieren Sie die Dauer des Titels auf 10 Sekunden. Den zuvor angewendeten Titel haben wir entfernt.



Bild 8.49 Verkürzen des Titels

- 2 Markieren Sie den Titel und rufen Sie aus dem Kontextmenü die *Kopieren*-Funktion auf.



Bild 8.50 Kopieren des Titels

- 3 Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste hinter den bestehenden Titel und verwenden Sie hier die **Einfügen**-Option des Kontextmenüs.



Bild 8.51 Einfügen des Duplikats

- 4 So sehen Sie nach dem Einfügen zwei Titel mit identischem Inhalt. Sollte der zweite Titel nicht exakt an den ersten anstoßen, verschieben Sie ihn per Drag & Drop.

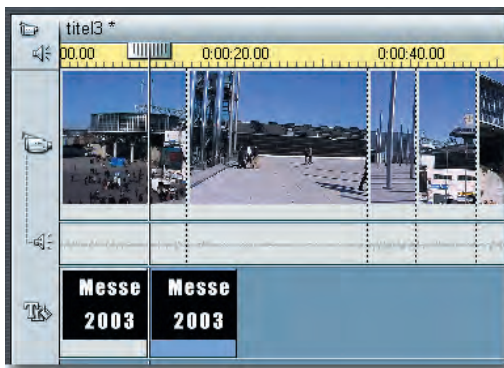


Bild 8.52 Der duplizierte Titel

TIPP

Der Titel wird an der Stelle eingefügt, an der Sie mit der rechten Maustaste das Kontextmenü aufgerufen haben.

- 5 Öffnen Sie nun den Titel-Editor für den ersten Filmtitel. Bei diesem Titel soll nun die zweite Zeile entfernt werden. Hier ist allerdings auch wieder ein kleiner Trick erforderlich.

Löschen Sie zunächst nur die ersten drei Buchstaben der zweiten Zeile. So bleibt ein Buchstabe übrig. Markieren Sie den Buchstaben. Dies erreichen Sie, indem Sie vor den Buchstaben klicken und dann den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste über den Buchstaben ziehen.

Markierte Buchstaben werden mit einem halbtransparenten blauen Bereich überdeckt. Sie sehen die Markierung nachfolgend.

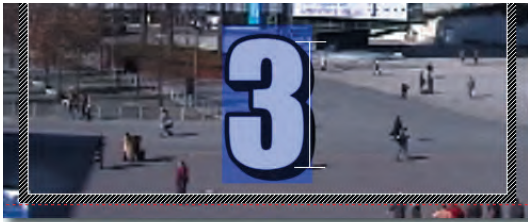


Bild 8.53 Der markierte Buchstabe

- 6** Nun ist eine Überlegung nötig: Der Stand der ersten Zeile soll präzise erhalten bleiben. Wird aber der letzte Buchstabe auch gelöscht, verrutscht der Textblock. Daher wollen wir den letzten Buchstaben sozusagen als „Platzhalter“ erhalten.

Der Buchstabe soll aber nicht zu sehen sein. Nehmen Sie daher im *Stilarten*-Album in der Rubrik *Benutzerdefiniert* die folgenden Einstellungen vor. Die Oberfläche wurde dabei transparent eingestellt – Umrandung und Schatten erhielten den Wert 0.

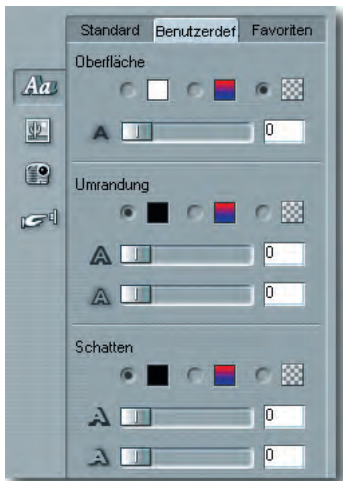


Bild 8.54 Die benutzerdefinierten Stil-Einstellungen

Mit diesen Einstellungen ist der Buchstabe zwar nach wie vor vorhanden – er ist aber nicht mehr zu sehen.



Bild 8.55 Der unsichtbare Buchstabe

- 7** Nach dem Schließen des Titel-Editors sehen Sie nun die beiden unterschiedlichen Titel. Der erste Titel beinhaltet nur eine Zeile, beim zweiten Titel sind dagegen beide Zeilen vorhanden.

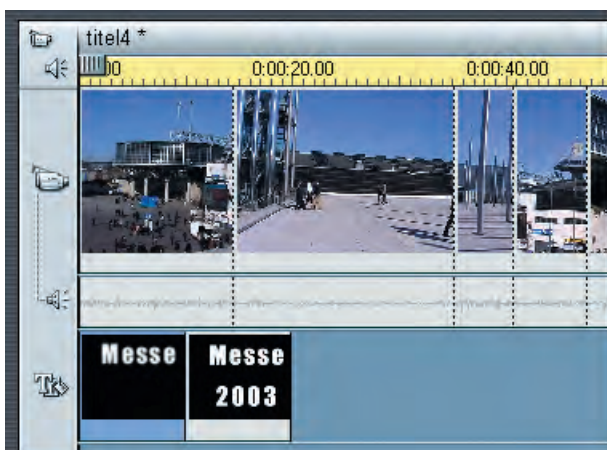


Bild 8.56 Zwei verschiedene Titel

TIPP Dieser Aufbau ist bei Filmarbeiten gängige Praxis. Bei Zeichentrickfilmen wird beispielsweise oft „rückwärts“ gearbeitet. So wird zunächst das Endbild erzeugt und anschließend werden Bild für Bild Elemente entfernt. Im Ergebnis hat man bei umgekehrter Aufnahme dann den Eindruck, als kämen Bildteile dazu – obwohl eigentlich das Gegenteil der Fall ist. Da diese Verfahrensweise nicht nur sehr genau, sondern auch sehr schnell zu realisieren ist, sollten Sie sie häufig einsetzen.

- 8** Nun können Sie die gewünschten Übergänge anwenden. Sie müssen dabei aber berücksichtigen, dass zwischen dem ersten und zweiten Titel keine Slide- oder Push-Übergänge verwendet werden dürfen – dann würde der angewendete Trick nämlich auffallen.

Benutzen Sie stattdessen einen der vielen Wipe-Übergänge. Da hier stehende Filmszenen verwendet werden, fällt der Trick mit den zwei unterschiedlichen Filmtiteln nicht auf. Eine mögliche Anordnung sehen Sie im folgenden Bild:



Bild 8.57 Die angewendeten Übergänge

- 9** Bei diesem Aufbau wird der erste Titel von links in das Filmbild geschoben, die zweite Zeile zieht von unten auf. Diese Situation sehen Sie nachfolgend im Vorschaubild des Players.



Bild 8.58 Aufziehen der zweiten Zeile

8.5 Die Titel-Stile anpassen

Nun wollen wir Ihnen verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten für die Titeltexte vorstellen. Dabei gehen wir von einem *Vollbild-Titel* aus. Nach dem Aufruf des Titel-Editors können Sie im Hintergrund-Album festlegen, wie der Hintergrund des Titels gestaltet werden soll. Dazu haben Sie vier Möglichkeiten, die Sie im oberen Bereich auswählen können.

Mit der ersten Option erstellen Sie einen einfarbigen Hintergrund. Die gewünschte Farbe kann mit einem Klick auf das Farbfeld im Farbwähler-Dialogfeld ausgesucht werden.



Bild 8.59 Ein einfarbiger Hintergrund

Die zweite Option können Sie verwenden, um den Hintergrund mit einem Verlauf zu versehen. Ein Klick auf das Miniaturbild öffnet das folgende Menü. An den vier Ecken können neue Farbtöne eingestellt werden, die den Verlauf definieren. Auch hier wird mit einem Klick auf das Farbfeld das Farbwähler-Dialogfeld geöffnet.

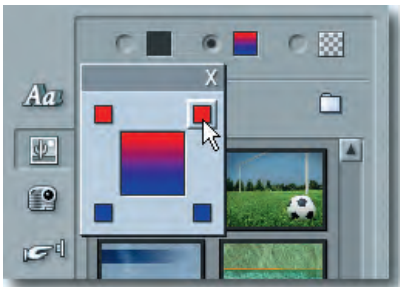


Bild 8.60 Einstellen eines Verlaufs

Mit der dritten Option wird ein transparenter Hintergrund eingestellt. Hier gibt es keine zusätzlichen Optionen.

TIPP

Die transparente Option wird für *Overlay-Titel* benötigt. Die transparenten Bereiche zeigen dann den Inhalt der Videospur.

Mit der letzten Schaltfläche können Sie Bitmap-Bilder als Hintergrund verwenden. Pinnacle liefert eine große Menge an Hintergrundmotiven mit. Klicken Sie das gewünschte Miniaturbild doppelt an, um das Motiv zuzuweisen.

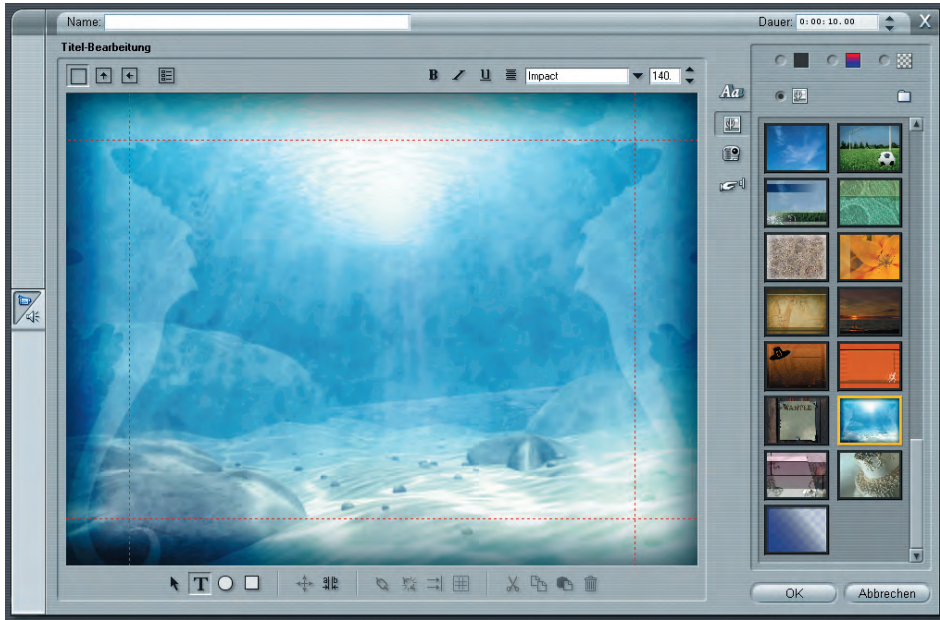


Bild 8.61 Auswahl eines Hintergrundmotivs

Die mitgelieferten Hintergrundbilder finden Sie übrigens im Pinnacle-Ordner im Unterordner **Backgrounds**. Die Pixelbilder liegen in einer Größe von 640 x 480 Pixeln vor. Die meisten Dateien sind im JPEG-Dateiformat gespeichert.

Einige Hintergrundmotive verwenden transparente Bereiche – diese Motive liegen im TGA-Dateiformat vor, da dieses Dateiformat im Alpha-Kanal die Informationen der Transparenz speichern kann.

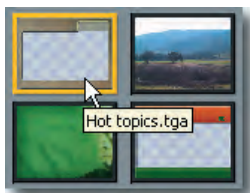


Bild 8.62 Hintergründe mit transparenten Bereichen

TIPP Die teiltransparenten Hintergründe können Sie verwenden, um Teile des Originalfilms durchscheinen zu lassen. Der Titel muss in diesem Fall allerdings als *Overlay-Titel* eingesetzt werden.

Sie können übrigens auch mit einem Bildbearbeitungsprogramm eigene Bilder erstellen und diese im *Backgrounds*-Ordner speichern. So haben Sie unendlich viele Möglichkeiten mit Hintergrundbildern zu arbeiten.

8

8.5.1 Schriftstile anwenden

Wenn Sie ein Textobjekt erstellt haben, wird dieses zunächst mit den zuletzt verwendeten Eigenschaften versehen. Nach der Formatierung des Textes könnten Sie so beispielsweise die folgende Anordnung vorfinden.



Bild 8.63 Der eingegebene und formatierte Text

TIPP Eins ist übrigens sehr praktisch: Wenn Sie über die bereits vorgestellten Möglichkeiten das Textobjekt zentriert angeordnet haben, „merkt“ sich Pinnacle Studio dies. Wenn Sie Änderungen durchführen – wie etwa einen anderen Schrifttyp auswählen –, bleibt anschließend das Textobjekt dennoch zentriert.

Im Album finden Sie jede Menge sehr unterschiedlicher Stilvorlagen – für jeden Geschmack ist etwas dabei. Die Vorlagen „steigern“ sich. Die ersten Einträge zeigen recht einfach gestaltete Stile mit unterschiedlichen Farben und Konturstärken. Dann kommen Schatten und Verläufe dazu.

Die Zuweisung eines Stils erfolgt einfach über das Anklicken der Stilvorlage. Dazu muss allerdings das betreffende Objekt bereits ausgewählt sein. Eine recht einfache Vorlage mit dem Namen **05-5** zeigt das folgende Bild. Hier wurde eine kräftige Kontur und ein schwacher Verlauf verwendet.



Bild 8.64 Ein zugewiesener Stil

TIPP

Beim Zuweisen eines Stils werden Schrifttyp und -größe nicht verändert. Lediglich die Farbe wird mit der Stiltzuweisung angepasst. Dazu kommen dann die etwaigen Kontur- und Schatteneffekte.

Die Attribute der einfachen Stile können Sie nachträglich verändern. Dazu müssen Sie zur *Benutzerdef.*-Registerkarte wechseln.

Hier werden die drei Kategorien *Oberfläche*, *Umrandung* und *Schatten* angeboten. Außerdem kann eingestellt werden, von wo das imaginäre Licht kommen soll. In der folgenden Abbildung sehen Sie die Attribute, die beim zuvor gezeigten Stil verwendet wurden. Diese Werte können Sie alle verändern. So lassen sich die mitgelieferten Stile dem eigenen Geschmack anpassen.

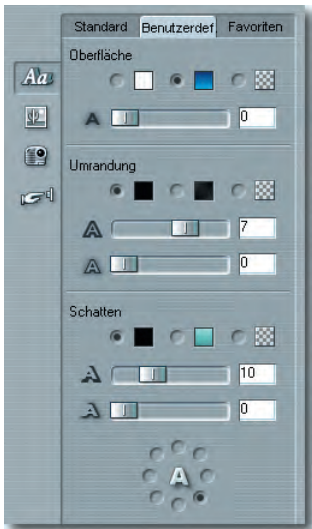


Bild 8.65 Die Einstellungen des Stils

Die verfügbaren Optionen sind recht leicht zu erfassen – sie sind für alle Bereiche gleich. So können Sie jeweils über die Optionsfelder wählen, ob eine Farbe oder ein Verlauf verwendet werden soll. Mit der dritten Option wird die Transparenz aktiviert.



Bild 8.66 Drei Optionsfelder

Für die *Oberfläche* können Sie mit dem folgenden Regler oder über das Eingabefeld die Objektkanten unscharf einstellen. Beim Wert 10 entsteht folgender Eindruck. Die Kontur und den Schatten haben wir hier entfernt.



Bild 8.67 Der weichgezeichnete Rand

Im **Umrandung**-Bereich stehen Ihnen zwei Schieberegler zur Verfügung. Der erste steuert die Konturstärke und mit dem zweiten wird die Schärfe der Umrandung gesteuert. Probieren Sie doch einmal die folgenden Einstellungen aus – damit entsteht ein interessantes Ergebnis, wie die Abbildung belegt.



Bild 8.68 Interessante Umrandungswerte

Beim **Schatten** wird über den ersten Regler der Abstand des Schattens angepasst – der zweite Regler reguliert wiederum die Schärfe. Je höher der Wert ist, umso weicher läuft der Schatten aus.



Bild 8.69 Ein weich auslaufender Schatten

Im letzten Bereich wird der Lichteinfall eingestellt. Acht verschiedene Lichtrichtungen stehen zur Verfügung. Klicken Sie auf eins der Optionsfelder, um die Lichtrichtung zu verändern.

TIPP Die zuvor abgebildete Lichtrichtungs-Option (unten rechts) sollten Sie im Normalfall immer verwenden, da dies eine natürliche Wirkung ergibt. So scheint das Licht von oben links zu leuchten.

Je weiter Sie in der Liste nach unten scrollen, umso komplexer werden die Stile. Beim nachfolgend gezeigten Stil *07-2* entsteht beispielsweise eine recht interessante Wirkung. Der Textblock scheint ein wenig zu „leuchten“.



Bild 8.7 Ein aufwändigerer Stil

Bei den aufwändigeren Stilen – die Pinnacle Studio auch „Looks“ nennt – können Sie nicht mehr alle Optionen verändern, wie ein Blick auf die *Benutzerdef.*-Registerkarte zeigt. Beim vorgestellten Stil kann so beispielsweise nur noch die *Oberfläche* verändert werden. Die anderen Optionen sind deaktiviert.



Bild 8.71 Deaktivierte Optionen

Wenn Sie in der Stile-Liste noch weiter nach unten scrollen, kommen zu den bereits bekannten Objekteigenschaften auch noch weitere Stilelemente hinzu.

Hier werden beispielsweise Rechtecke oder abgerundete Rechtecke als Zierelemente für den Untergrund verwendet. Auch bei diesen Formen sind Veränderungen nur sehr eingeschränkt möglich.



Bild 8.72 Zusätzliche Zierelemente

Danach folgen Stile, bei denen Texturen als Oberfläche verwendet werden – wie etwa beim nachfolgend gezeigten Stil 34-2. Hier ist die *Oberfläche*-Option deaktiviert – *Schatten* und *Umrandung* können dagegen verändert werden.

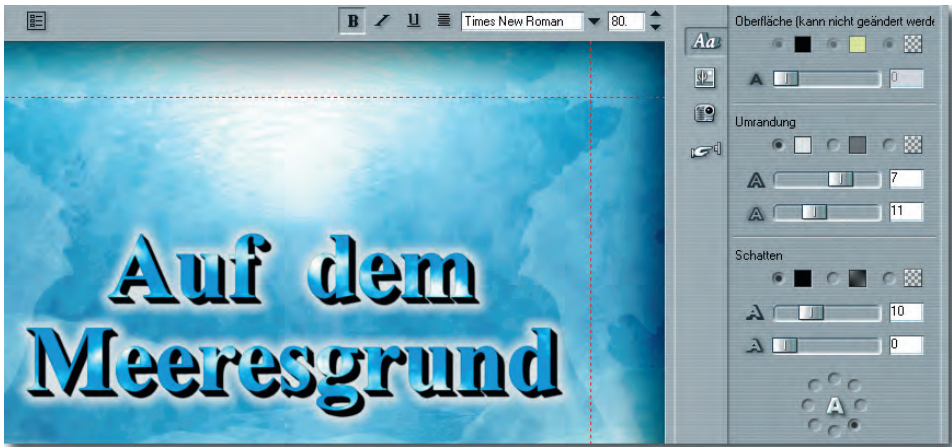


Bild 8.73 Der Stil 34-2 verwendet eine Textur als Oberfläche

Beim nächsten Beispiel haben wir als Grundlage den Stil 39-3 verwendet und dort die Farbe geändert. Das Hintergrundelement ist auch hier sehr aufwändig.



Bild 8.74 Ein weiterer, aufwändig gestalteter Stil

8.5.2 Stile speichern

Wenn Sie Änderungen an einem Stil vorgenommen haben, können Sie diese speichern. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, dieselben Einstellungen auch bei anderen Titeln zu verwenden. Wechseln Sie dazu zur *Favoriten*-Registerkarte. Hier sehen Sie einige bereits vorhandene Dekostile.



Bild 8.75 Einige Favoriten

TIPP

Bei den Favoriten werden im Gegensatz zu den Stilen auch die Schriftattribute – wie Schrifttyp und -größe – mit gespeichert. Das Speichern der Stile ohne die Schriftattribute ist dagegen nicht vorgesehen.

Um den eigenen Stil zu speichern, klicken Sie auf die nachfolgend gezeigte Schaltfläche. Sie finden danach ein neues Miniaturbild am Ende der Liste vor.



Bild 8.76 Speichern eines Stils

TIPP Wenn Sie einen Stil aus den *Favoriten* löschen wollen, markieren Sie das betreffende Miniaturbild und klicken Sie auf das Mülleimersymbol.

8.5.3 Speichern des Titels

Mit der *OK*-Schaltfläche wird der fertige Titel in das Projekt übernommen. Ein gesonder-tes Speichern des Titels ist nicht notwendig. Dies geschieht automatisch beim Speichern des Projekts. Sie können allerdings den Titel auch als getrennte Datei speichern. Verwenden Sie dazu die Menüfunktion *Datei/Titel speichern als*. Titeldateien werden übrigens mit der Dateierdung **.dtl* gesichert.

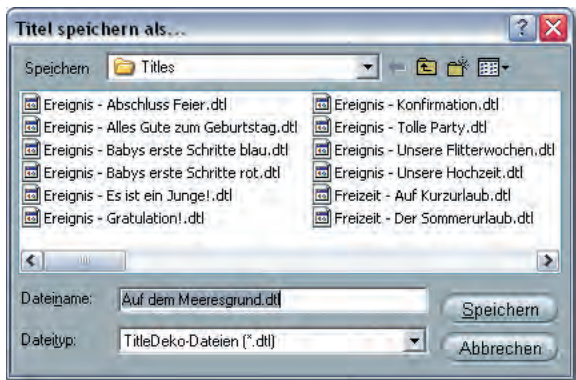


Bild 8.77 Speichern des Titels

Der Vorteil des getrennten Speicherns liegt darin, dass der Titel dann in das Titel-Album aufgenommen wird.

Sie finden den Titel im Album alphabetisch sortiert eingeordnet. In unserem Beispiel ist der Titel aufgrund des Namens ganz am Anfang der Auflistung zu finden.



Bild 8.78 Der gespeicherte Titel im Album

8.5.4 Ein paar Anmerkungen zum Schluss

Auf ein paar Punkte, die wir noch für erwähnenswert halten, wollen wir zum Abschluss des Kapitels noch eingehen.

Alle Informationen dieses Kapitels können nicht nur bei Textobjekten verwendet werden – sie gelten genauso für Rechtecke oder Ellipsen. Das Zuweisen und Bearbeiten der Stile erfolgt auf dieselbe Art wie bei den Textobjekten.

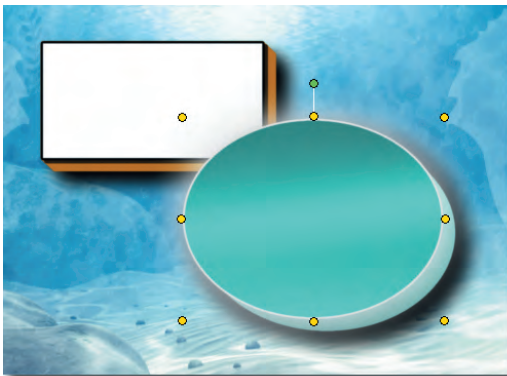


Bild 8.79 Formen mit zugewiesenen Stilen

Mit mehreren Objekten arbeiten

Wenn Sie mehrere Objekte konstruiert haben, können Sie diese gemeinsam bearbeiten. Dazu müssen alle betreffenden Objekte ausgewählt werden. Dies erreichen Sie, indem Sie beim Anklicken der Objekte die **Strg**-Taste gedrückt halten. Ein Plus-Zeichen neben dem Mauszeiger kennzeichnet diese Auswahlmöglichkeit.

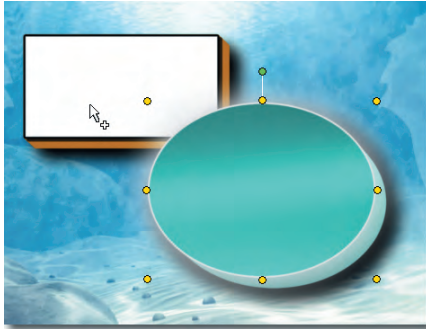


Bild 8.80 Auswählen mehrerer Objekte

Nach dem Anklicken erkennen Sie an den Markierungspunkten die ausgewählten Objekte. Alle Änderungen, die Sie nun mit den Markierungspunkten durchführen, verändern alle markierten Objekte. So haben wir bei der nachfolgend rechts gezeigten Abbildung die Objekte skaliert.

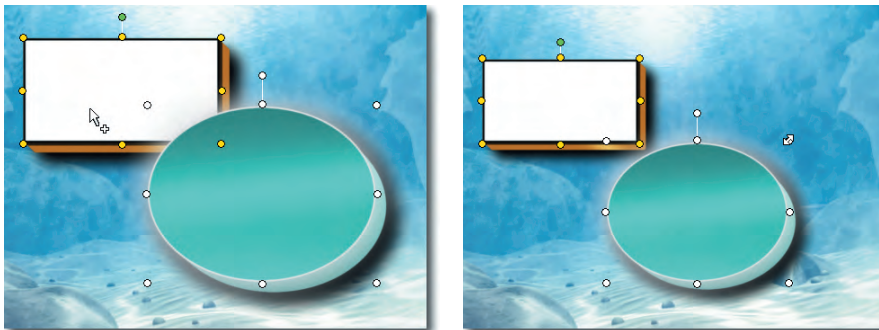


Bild 8.81 Gleichzeitiges Transformieren mehrerer Objekte

TIPP

Sie können mehrere Objekte zu einer Gruppe zusammenfassen, bei der dann nur Markierungspunkte für die Gruppe angezeigt werden.

Hierarchien von Objekten ändern

Wenn Sie mit mehreren Objekten arbeiten, werden diese in der Reihenfolge des Erstellens „übereinander gestapelt“. So kann es passieren, dass Teile von Objekten, die im Ebenenstapel unten liegen, verdeckt werden.

TIPP Die Ebenen können Sie sich wie übereinander liegende Folien vorstellen, bei der auf jeder „Folie“ eins der Objekte untergebracht ist. Durch ein Vertauschen der Folien kann die Reihenfolge der Objekte verändert werden.

8 Um die Reihenfolge im Ebenenstapel zu ändern, rufen Sie das Menü *Titel/Ebene* auf. Dort finden Sie verschiedene Optionen, um das markierte Objekt um eine Position, oder ganz nach oben oder unten im Ebenenstapel zu verschieben. Die jeweils dazugehörigen Tastenkombinationen sehen Sie hinter dem jeweiligen Menüeintrag.

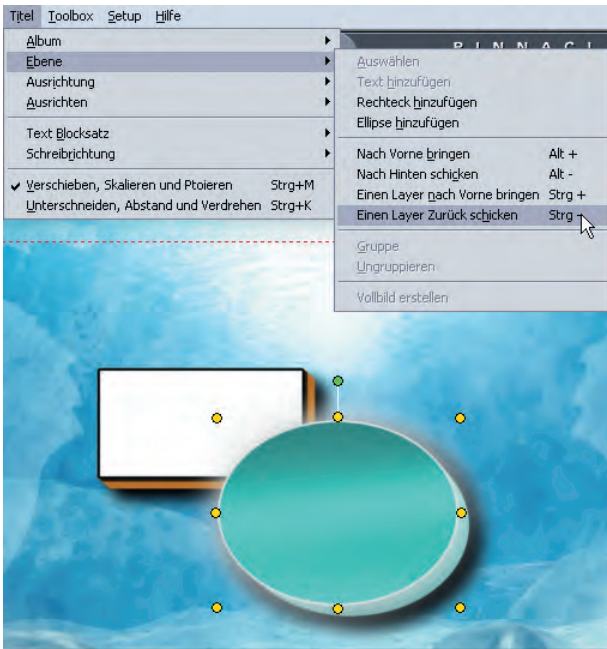


Bild 8.82 Optionen zur Änderung der Objektlage

Mit der zuvor abgebildeten Option wird die markierte Ellipse im Ebenenstapel eine Position nach hinten geschoben. Dies führt dazu, dass anschließend das Rechteck oben liegt – Sie sehen dies im nächsten Bild.

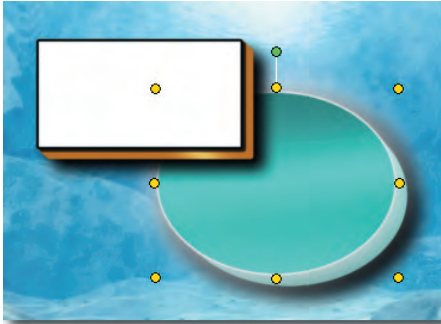


Bild 8.83 Ändern der Ebenenreihenfolge

Anpassen von Objektgrößen

Spannend ist auch die folgende Möglichkeit: Vielleicht benötigen Sie ja Objekte in der exakt gleichen Höhe oder Breite. Da ein numerisch exaktes Konstruieren nicht möglich ist, bietet Pinnacle Studio eine andere Möglichkeit an.

Markieren Sie die betreffenden Objekte. Im Menü *Titel/Ausrichtung* finden Sie verschiedene Funktionen zum Angleichen der Objektgrößen.

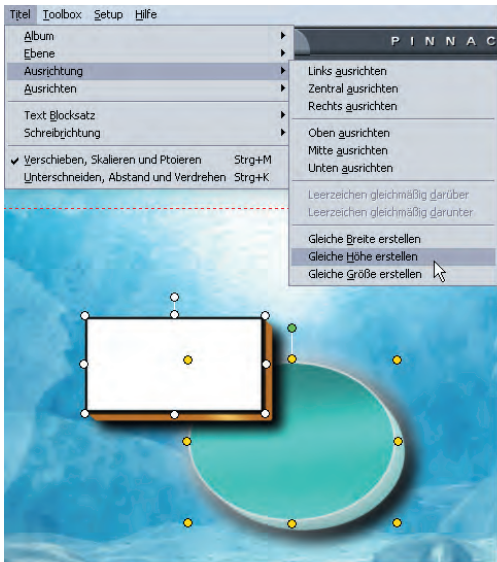


Bild 8.84 Angleichen von Objektgrößen

TIPP

Oben in diesem Menü finden Sie auch Optionen, um die markierten Objekte zueinander auszurichten.

Nachfolgend haben wir die Funktion *Titel/Ausrichtung/Gleiche Höhe erstellen* verwendet. Damit wurde das Rechteck vergrößert, da es die niedrigere Höhe aufwies.

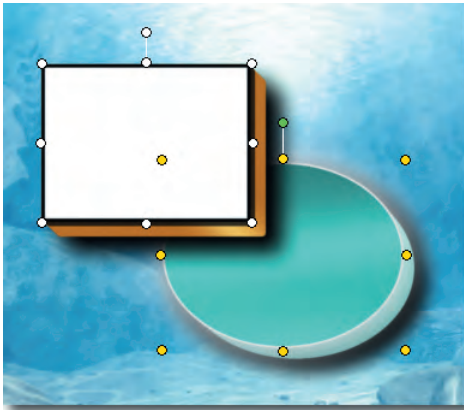


Bild 8.85 Objekte auf dieselbe Höhe bringen

Kapitel 9 Inhalt

9.1		Die Menüvorlagen verwenden	266
9.1.1		Das fertige Menü testen	269
9.1.2		Animierte Menüs verwenden	272
9.1.3		Menüstrukturen anpassen	274
9.2		Die Menüeigenschaften ändern	276
9.3		Das Menü bearbeiten	281
9.3.1		Titeltexte bearbeiten	281
9.3.2		Miniaturbilder bearbeiten	283
9.3.3		Die Verknüpfungseigenschaften	284
9.3.4		Neue Verlinkungen aufbauen	287

9

Menüs aufbauen

Sie wollen Ihren fertigen Film auf eine DVD brennen? Oder vielleicht auch auf eine Video-CD? Dann benötigen Sie eine Menüsteuerung zur Auswahl einer einzelnen Filmszene. Auch für diese Aufgabenstellung bietet Pinnacle Studio leistungsfähige Funktionen an.

Die Funktionen zur Menüerstellung wollen wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen. Die Erstellung ähnelt sehr stark der Titelgestaltung. Das liegt daran, dass Menüs eigentlich Titel sind, die mit Navigationselementen versehen wurden.

Wir werden Ihnen die mitgelieferten Vorlagen und deren Anwendung vorstellen. Außerdem lernen Sie die Anpassungsmöglichkeiten näher kennen.

9.1 Die Menüvorlagen verwenden

Als Erstes wollen wir eine Menüsteuerung „ganz auf die Schnelle“ erstellen. Wenn Sie die Standardeinstellungen verwenden, können Sie die Menüsteuerung in wenigen Arbeitsschritten fertig stellen.

Wir gehen dabei davon aus, dass Sie alle Szenen bereits in die *Timeline-Ansicht* eingefügt haben. Zur besseren Übersicht sollten Sie die Zeitachsenkalierung auf die *Gesamtfilm*-Option einstellen.

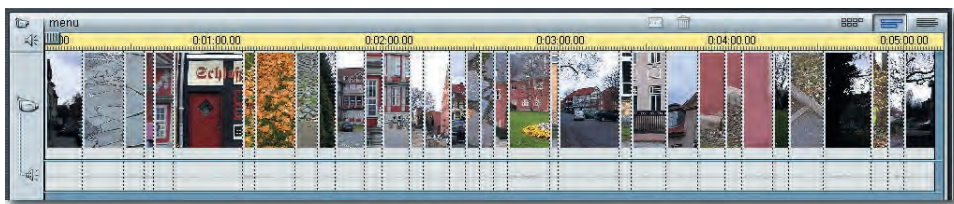


Bild 9.1 Die Ausgangssituation

Auch für Menüs bietet Pinnacle Studio eine ganze Menge verschiedener Vorlagen an, die Sie im Titel-Album finden.

Sie erreichen die Vorlagen über die letzte Registerkarte.



Bild 9.2 Die mitgelieferten Vorlagen

- 1 Bevor Sie ein Menü erstellen, sollten Sie prüfen, ob in den Voreinstellungen entweder die Option *Links automatisch erstellen* oder *Sollen Links erstellt werden?* aktiviert ist. Im zweiten Fall wird vor der Linkerstellung ein Dialogfeld mit einer Abfrage geöffnet. Mit der Option *Keine Links erstellen*, müssen Sie die Links „manuell“ erstellen.

Das nachfolgend gezeigte Dialogfeld öffnen Sie übrigens über die Funktion *Setup/Bearbeiten*.



Bild 9.3 Einstellungen zur Linkerstellung

- 2** Ziehen Sie nun per Drag & Drop das gewünschte Menü aus dem Album vor die erste Szene in der *Timeline-Ansicht*.

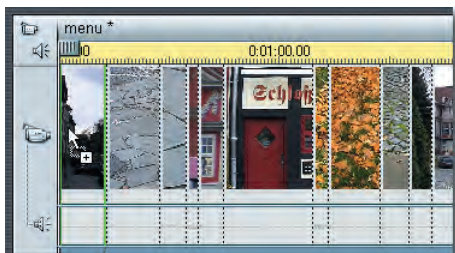


Bild 9.4 Anwenden einer Menüvorlage

- 3** Bejahen Sie im nachfolgenden Dialogfeld die Abfrage, ob die Links automatisch erstellt werden sollen.

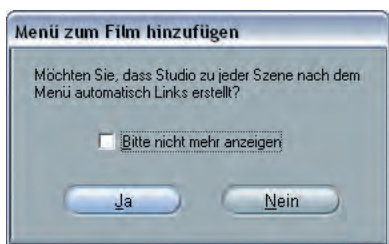


Bild 9.5 Die Abfrage zur Linkerstellung

- 4** Warten Sie nun einen Moment – Pinnacle verlinkt automatisch alle Szenen mit dem Menü. Dies kann einen Moment dauern, wenn Sie viele Szenen im Filmprojekt platziert haben.

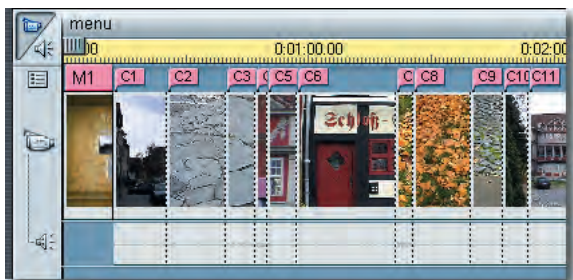


Bild 9.6 Das automatisch erstellte Menü

- 5** Sie können auch mit mehreren Menüs arbeiten. In diesem Fall sollten Sie am besten „rückwärts“ arbeiten. Platzieren Sie zunächst das zweite Menü. Alle folgenden Szenen werden dann mit diesem Menü verknüpft.

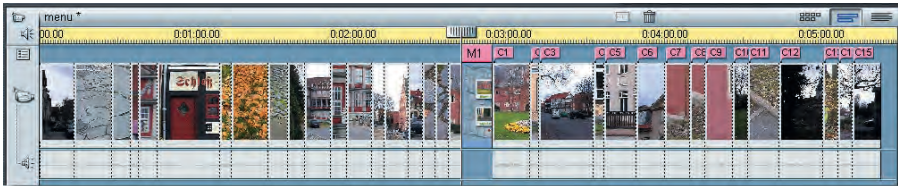


Bild 9.7 Platzieren des zweiten Menüs

- 6** Fügen Sie nun das Menü ein, das die ersten Szenen aufnehmen soll. Danach wird das zweite Menü automatisch umbenannt und anders eingefärbt, sodass eine Unterscheidung möglich ist.

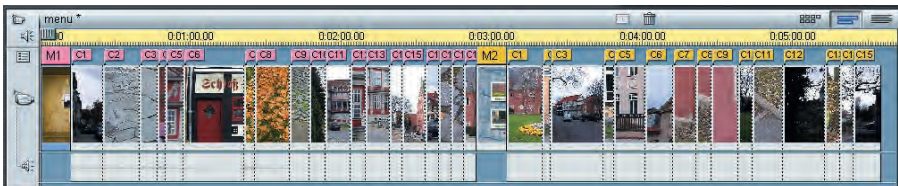


Bild 9.8 Einfügen des ersten Menüs

- 7** Damit ist schon eine funktionstüchtige Steuerung erstellt, die Sie nun testen können.

TIPP Für die Beschriftungen werden Standardbezeichnungen eingefügt, die wir in diesem ersten Beispiel nicht anpassen wollen.

9.1.1 Das fertige Menü testen

Die fertige Navigation können Sie über die Funktionen des Players testen. Sie müssen dabei über die DVD-Schaltfläche in den DVD-Modus wechseln.



Bild 9.9 Umschalten in den DVD-Modus

Nach dem Umschalten finden Sie die folgende neue Ansicht im Player vor. Hier stehen nun die DVD-Fernbedienungstasten zur Verfügung.



Bild 9.10 Der DVD-Player-Modus

Die einzelnen Navigationselemente wirken sich wie folgt aus:

- Die erste Schaltfläche wird verwendet, um zum Filmanfang – dem Menü – zurückzu-kehren. Die drei folgenden Schaltflächen werden verwendet, um den Film schnell zurück-zuspulen, mit normaler Geschwindigkeit abzuspielen oder schnell vorzuspulen. Diese Navigationselemente wirken sich aber erst nach dem Start des Films aus.



Bild 9.11 Die Steuerung des Films

TIPP

Mit der Play-Taste wird der Film gestartet. Dass Sie dabei zunächst keinerlei Bewegung sehen, liegt daran, dass das Menü als „Filmszene“ behandelt wird. Dies sehen Sie auch in der Timeline. Dabei wird die Menüszene in einer Endlosschleife abgespielt. So spielt die Dauer der Menüszene keinerlei Rolle. Dass die Szene abgespielt wird, erkennen Sie an der Linie für die aktu-elle Filmposition. Die Linie bewegt sich nach dem Start.

- Die folgende linke Schaltfläche können Sie verwenden, um zum Hauptmenü zu sprin-gen, während der Film abgespielt wird. Die Schaltfläche rechts wirkt sich nur aus, wenn Sie mehrere Menüs verwenden. Sie springen damit zum vorherigen Menü.



Bild 9.12 Wechseln zum Menü

- Die Schaltfläche unten links können Sie verwenden, um eine Szene zurückzuspringen. Die rechte Schaltfläche springt eine Szene vorwärts.



Bild 9.13 Wechseln der Szenen

- Die mittleren Schaltflächen wirken sich nur aus, wenn Sie sich innerhalb des Menüs befinden. Hiermit können Sie das aktive Element im Menü wechseln. Um einen Button im Menü auszuwählen, wird die mittlere Schaltfläche aktiviert.



Bild 9.14 Navigation im Menü

Das jeweils aktive Element des Menüs wird farbig hervorgehoben. Zu den aktivierbaren Elementen gehören auch die Schaltflächen zum Wechseln der Menüseiten.



Bild 9.15 Markieren der aktiven Elemente

Die einzelnen Filmszenen werden mit Miniaturbildern dargestellt. Um eine der Filmszenen zu starten, klicken Sie das betreffende Vorschaubild an. Dann wird zur betreffenden Szene gesprungen und der Film wird abgespielt.



Bild 9.16 Eine Filmszene wird gestartet

9.1.2 Animierte Menüs verwenden

In der Pinnacle-Version 8 wird eine besondere Funktion angeboten: Sie können Menüs einsetzen, bei denen das Hintergrundbild bewegt ist. Diese Menüs zeigen im Album unten rechts das folgende Symbol:



Bild 9.17 Animierte Menüs

Die Anwendung der animierten Menüs entspricht der bereits vorgestellten Verfahrensweise. Auch hier erfolgt die Zuweisung einfach per Drag & Drop. Die Darstellung in der Timeline zeigt den Aufbau dieser Menüs – er ist etwas anders als bei stehenden Menüs.

Sie sehen in der folgenden Abbildung, dass der animierte Film auf der Videospur abgelegt ist – das Menü befindet sich dagegen auf der Titelspur.

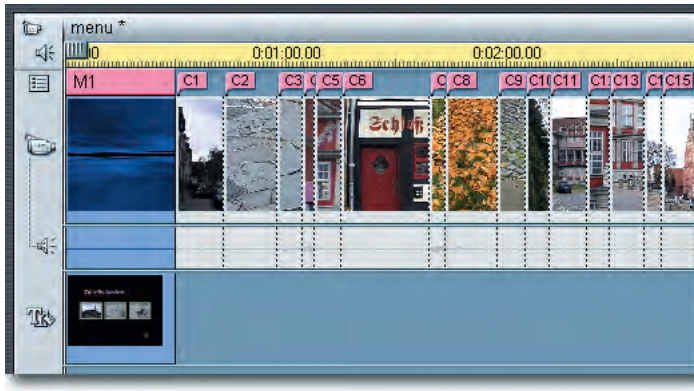


Bild 9.18 Anwendung eines animierten Menüs

TIPP Bei den animierten Menüs finden Sie übrigens viele interessante Filme. Falls Sie die Filme selbst verwenden wollen, löschen Sie einfach das Miniaturbild auf der Titelspur. Übrig bleibt dann nur der Film. Die Menüstrukturen werden automatisch entfernt.

Die animierten Menüs installieren

Auf die animierten Menüs können Sie erst zugreifen, wenn Sie diese installiert haben. Starten Sie dazu die Content-CD, die mit Pinnacle Studio 8 ausgeliefert wird. Markieren Sie nach dem Start des Setup-Programms die Option *Motion Menus*. Nach dem Start von Pinnacle Studio finden Sie dann die bewegten Menüs im Titel-Album.



Bild 9.19 Installieren der bewegten Menüs

9.1.3 Menüstrukturen anpassen

Nach dem Erstellen der Menülinks fügt Pinnacle Studio eine Menüspur ein. Dort finden Sie verschiedene Symbole vor.

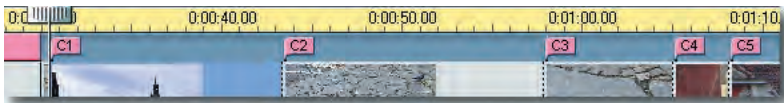


Bild 9.20 Symbole in der Menüspur

Das Menü wird mit einem „M“ gekennzeichnet. Außerdem erhält es eine Nummer. Gibt es mehrere Menüs, werden diese fortlaufend nummeriert.

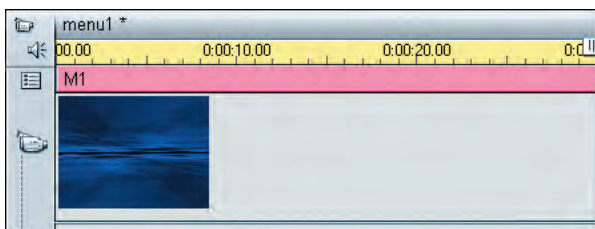


Bild 9.21 Kennzeichnung des Menüs

Jede Filmszene, die mit einem Menü verknüpft ist, ist mit einem Marker versehen, der ein „C“ sowie eine fortlaufende Nummerierung zeigt. Die farbige Markierung zeigt an, zu welchem Menü die Verknüpfung gehört.

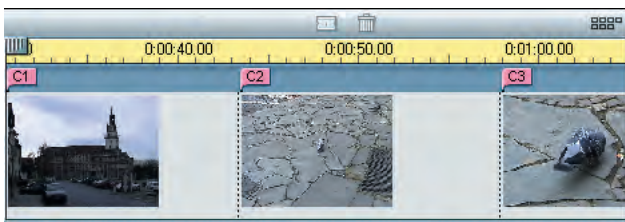


Bild 9.22 Markierungen der Szenenverknüpfung

Die Marker können mit einem Mausklick markiert werden. In den meisten Fällen wird die betreffende Filmszene vom Beginn an abgespielt. Dies können Sie allerdings verändern, indem Sie den Marker anklicken und ihn an eine andere Position in der Filmszene ziehen. Der Start erfolgt dann von dieser neuen Position.

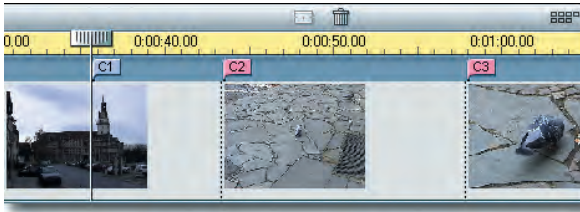


Bild 9.23 Verändern des Filmstarts

Standardmäßig wird beim Anklicken eines Miniaturbilds im Menü der Film gestartet und dann bis zum Ende abgespielt. Sie können aber auch am Ende einer jeden Szene automatisch zum Menü zurückkehren.

Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Menüspur. Im Kontextmenü finden Sie die Option *Zurück zum Menü einstellen*.

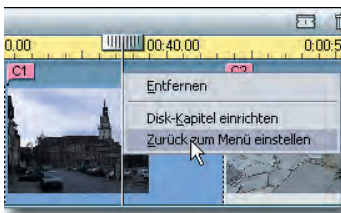


Bild 9.24 Das Kontextmenü der Menüspur

Nach dem Anwenden dieser Funktion sehen Sie einen Marker am Ende der Szene – er trägt die Bezeichnung „M“.



Bild 9.25 Ein Marker zur Rückkehr zum Menü

TIPP

Dieser Marker wird automatisch am Ende der Szene angebracht – dabei ist egal, an welcher Position innerhalb der Szene Sie das Kontextmenü aufgerufen haben.

Marker neu einfügen und löschen

Sie können nachträglich Marker einfügen oder entfernen. Dabei ist es auch möglich innerhalb einer Szene mehrere Marker zu platzieren. Klicken Sie dazu an der gewünschten Position mit der rechten Maustaste in die Menüspur. Verwenden Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Disk-Kapitel einrichten*.



Bild 9.26 Einfügen eines weiteren Markers

Der neu eingefügte Marker wird entsprechend der bereits bestehenden Marker fortlaufend nummeriert. Die Nummerierung kann nachträglich umsortiert werden – aber dazu später mehr.

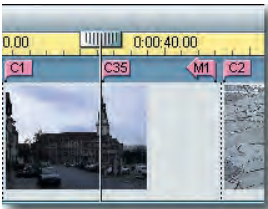


Bild 9.27 Ein neu eingefügter Marker

TIPP Um bestehende Marker wieder aus der Szene zu löschen, markieren Sie diese und verwenden Sie die -Taste. Alternativ dazu finden Sie auch eine *Entfernen*-Funktion im Kontextmenü.

9.2 Die Menüeigenschaften ändern

Die automatisch erstellten Menülinks können auch nachträglich verändert werden. Dazu werden verschiedene Optionen in der Toolbox angeboten.



Bild 9.28 Die Menü-Toolbox

9

Das *Name*- und das *Dauer*-Eingabefeld kennen Sie ja bereits von den Filmtiteln. Wenn Sie mit vielen Filmszenen arbeiten, werden mehrere Menüseiten verwendet. Um zwischen den verschiedenen Menüseiten zu wechseln, können Sie die folgende Schaltfläche verwenden. Mit dem unteren Pfeil wechseln Sie zur folgenden Menüseite.



Bild 9.29 Navigation zwischen den Menüseiten

Wenn bei den Miniaturbildern die Linknummern angezeigt werden sollen, aktivieren Sie die nächste Schaltfläche.

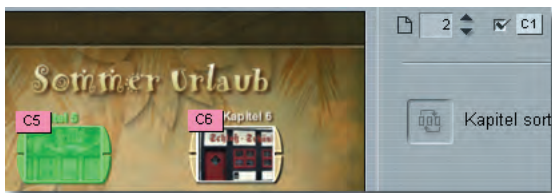


Bild 9.30 Anzeige der Linknummern

Falls die Nummerierung der Szenen nicht mehr forlaufend ist – beispielsweise durch Einfügen von neuen Markern –, können Sie die folgende Schaltfläche verwenden, um die Szenen neu zu sortieren.

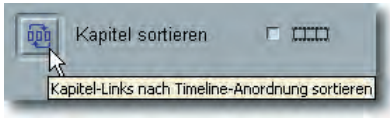


Bild 9.31 Neusortierung der Links

9

Animierte Miniaturen erzeugen

Die nächste Option ist wieder eine leistungsfähige Funktion, die andere – weit teurere Programme – nicht bieten können. Gängig ist, dass im Menü statische Minaturbilder angezeigt werden. Die Miniaturen zeigen jeweils das erste Bild der jeweiligen Szene.

Wenn die Filmstreifen-Option aktiviert wurde, werden statt der statischen Minaturbilder die Filmszenen als Vorschau angezeigt.

Das Berechnen der Vorschaufilme kann eine ganze Weile dauern. Es wird aber im Hintergrund gerendert, sodass Sie weiterarbeiten können. Den Fortschritt des Renderns erkennen Sie am Renderbalken in der Zeitskala. Diese Situation sehen Sie in der folgenden Abbildung.

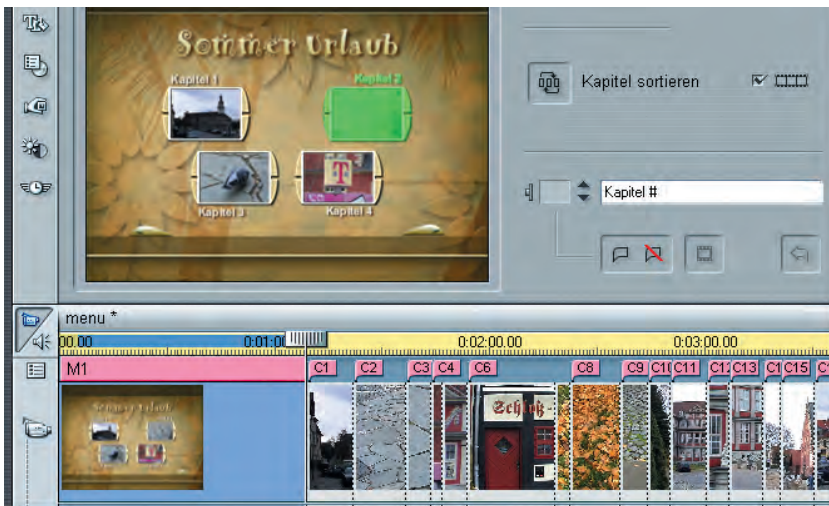


Bild 9.32 Rendern der Menüvorschaufilme

Die Buttonbezeichnungen ändern

Im nächsten Bereich werden die Beschriftungen der Buttons und die Verlinkung angepasst. Über die Pfeiltasten können Sie den gewünschten Button auswählen. Mit dem unteren Pfeil wird zum nächsten Button gewechselt. Dabei wird automatisch zur betreffenden Menüseite gewechselt.

Im Eingabefeld rechts daneben kann die Bezeichnung des Buttons geändert werden. Das #-Zeichen dient dabei als Platzhalter für die fortlaufende Nummerierung der Buttons und sollte daher nicht geändert werden.



Bild 9.33 Ändern der Buttonbeschriftung

TIPP Das Ändern der Bezeichnung bezieht sich auf alle Menüseiten. Sie brauchen also in diesem Beispiel lediglich die vier Bezeichnungen der ersten Menüseite zu verändern, um die Bezeichnungen auf allen Menüseiten anzupassen.

Unter diesen Feldern wird eine Schaltflächenleiste angeboten. Die Funktionen beziehen sich auf den jeweils ausgewählten Button.

- Die erste Schaltfläche verlinkt die aktuell markierte Szene mit dem markierten Miniaturbild.
- Die zweite Schaltfläche löscht die bestehende Verlinkung.
- Standardmäßig wird das erste Bild der Szene für das Miniaturbild verwendet. Benutzen Sie die dritte Schaltfläche, um das Bild, das aktuell im Player zu sehen ist, als Miniaturbild zu verwenden.
- Die letzte Schaltfläche fügt einen Marker *Zurück zu Menü* am Ende der Szene ein.



Bild 9.34 Schaltflächen zur Linkänderung

Verlinkungen per Drag & Drop

Auch Verlinkungen lassen sich schnell per Drag & Drop-Aktionen durchführen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Markieren Sie in der *Timeline-Ansicht* die betreffende Szene und ziehen Sie diese auf eines der Miniaturbilder des Menüs.



Bild 9.35 Verlinkung per Drag & Drop

- 2 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird zum einen im Menü das Miniaturbild und zum anderen der Marker in der *Timeline-Ansicht* eingefügt.



Bild 9.36 Die neue Verlinkung

9.3 Das Menü bearbeiten

Die Menüvorlagen sind sehr weit ausgearbeitet. Vielleicht möchten Sie aber dennoch Veränderungen vornehmen. Die Änderungen werden über die Möglichkeiten des Titel-Editors angeboten. Öffnen Sie den Titel-Editor über die Schaltfläche *Menü bearbeiten* in der Menü-Toolbox.

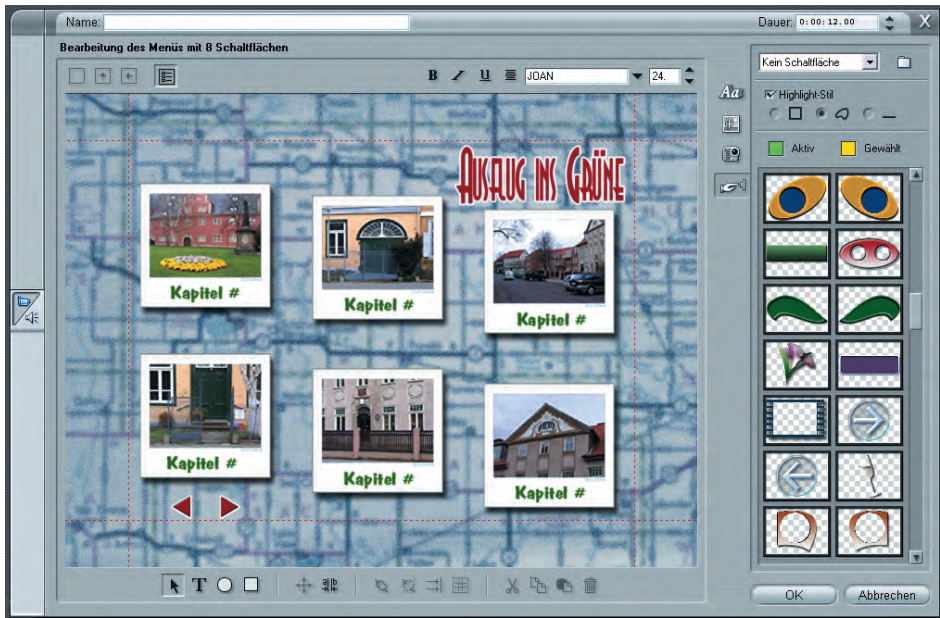


Bild 9.37 Bearbeiten eines Menüs

Das Menü kann hier auf verschiedenste Art bearbeitet werden. Wie das funktioniert, wollen wir Ihnen nun zeigen.

9.3.1 Titeltexte bearbeiten

Titeltexte sind nichts anderes, als die Textobjekte, die Sie bereits im vergangenen Kapitel kennen gelernt haben. Sie können den Text ebenso wie die Formatierung oder den Stil auf die vorgestellte Art verändern.

- 1 Bevor ein Textobjekt editiert werden kann, müssen Sie es auswählen. Verwenden Sie dazu das Pfeil-Werkzeug unter dem Editierfenster.

- 2** Sie erkennen das markierte Textobjekt an dem Markierungsrahmen. Das folgende Bild zeigt das Objekt.



Bild 9.38 Markieren des Textobjekts

- 3** Klicken Sie in das Textobjekt. Verwenden Sie die Tastenkombination **Strg** + **A**, um den bestehenden Text zu markieren.



Bild 9.39 Markieren des bestehenden Textes

- 4** Tippen Sie nun den gewünschten neuen Text ein. Dieser Titel wird auf allen Seiten des Menüs angezeigt.



Bild 9.40 Der neu eingegebene Text

- 5** Der neu eingegebene Text wird automatisch „zusammengestaucht“, wenn die Grenze des Markierungsrahmens erreicht ist. Die Größe des Rahmens wird nicht automatisch angepasst.

Verziehen Sie einen der beiden mittleren Markierungspunkte, um die Rahmenbreite anzupassen. Zuvor muss dabei allerdings der Markierungsrahmen angeklickt werden.

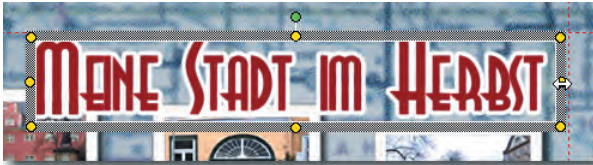


Bild 9.41 Verbreitern des Markierungsrahmens

TIPP

Der Schriftzug kann durch Verziehen der Markierungspunkte nur gestaucht werden – ein Dehnen ist dagegen nicht möglich. Ist die normale Schriftbreite erreicht, wird nur der Rahmen größer – die Schrift dagegen nicht.

- 6** Verschieben Sie den Schriftzug auf die gewünschte Position – beispielsweise mit den bekannten Ausrichtungsfunktionen.

9.3.2 Miniaturbilder bearbeiten

Im nächsten Arbeitsschritt sollen die Miniaturbilder des Menüs angepasst werden. Klicken Sie mit dem Pfeil-Werkzeug eines der Miniaturbilder an – dann wird der Aufbau gut erkennbar.

Sie sehen in der folgenden Abbildung, dass der Button aus mehreren Elementen besteht – dem Objekt mit dem Miniaturbild und einem Textobjekt. Die Markierungspunkte zeigen dies.



Bild 9.42 Ein Button-Element

Die beiden Objekte sind in einer Gruppe zusammengefasst. Dies erkennen Sie daran, dass die Schaltfläche zum Aufheben der Gruppierung verfügbar ist.

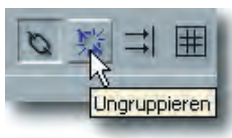


Bild 9.43 Aufheben der Gruppierung

Nach dem Anklicken der Schaltfläche können die Objekte getrennt voneinander bearbeitet und transformiert werden. Dazu muss das betreffende Element wieder ausgewählt werden – wie nachfolgend der Schriftzug.



Bild 9.44 Die aufgehobene Gruppierung

9.3.3 Die Verknüpfungseigenschaften

Bei den Objekten der Buttons sind Verknüpfungen eingefügt, um den Wechsel zur betreffenden Filmszene zu ermöglichen. Den Aufbau wollen wir uns nun näher ansehen – hier gibt es nämlich auch wieder spannende Funktionen. Öffnen Sie dazu das Schaltflächen-Album über das folgende Registerkartensymbol.



Bild 9.45 Öffnen des Schaltflächen-Albums

Im oberen Bereich des Albums werden die Verlinkungsoptionen angeboten. Im unteren Bereich gibt es verschiedenste Vorlagen für unterschiedliche Schaltflächen und auch für Miniaturbilder.

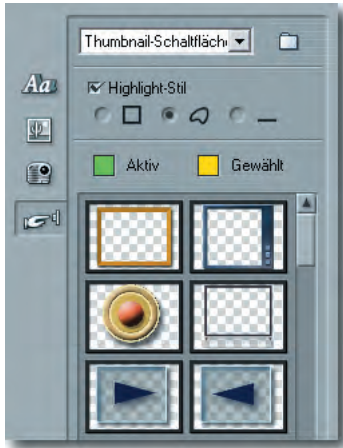


Bild 9.46 Die Verlinkungsoptionen

TIPP

Die Vorlagen befinden sich im Pinnacle-Ordner *Buttons*. Die Bilder sind alle im TGA-Dateiformat abgespeichert, da hier die Alpha-Kanal-Optionen für Transparenzen verwendet werden. Sie können in diesem Ordner eigene Vorlagen abspeichern, die Sie mit einem Bildbearbeitungsprogramm erstellt haben.

Im oberen Listefeld wird eingestellt, um welche Verlinkungsart es sich bei dem markierten Objekt handeln soll.

- Mit der *Normal*-Option können Sie zu einer einzelnen Videoszene oder einem anderen Menü verzweigen. Die Verlinkung wird in der Menü-Toolbox vorgenommen – dazu später mehr.
- Die Option *Thumbnail-Schaltfläche* wird verwendet, um Filmszenen zu verlinken. Dazu muss aber in dem vorhandenen Schaltflächenelement ein transparenter Bereich vorhanden sein, der das Miniaturbild aufnehmen kann.
- Die beiden folgenden Optionen im Menü – *Vorheriger* und *Nächster Schaltfläche* – dienen zum Navigieren innerhalb verschiedener Menüseiten. Damit werden normalerweise die Schaltflächen verbunden. Natürlich können Sie dies auch für aufwändigere Pixelbilder einsetzen.

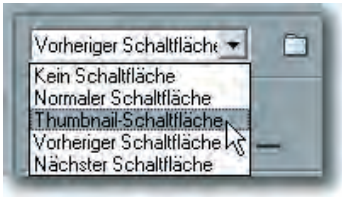


Bild 9.47 Die verfügbaren Button-Optionen

TIPP

Soll ein Schaltflächen-Objekt wieder in ein „normales“ Objekt umgewandelt werden, verwenden Sie einfach die Option **Kein Schaltfläche**. Sie können übrigens jede beliebige Form in eine Schaltfläche verwandeln – Textobjekte, Bilder oder auch geometrische Formen, wie Rechtecke oder Ellipsen.

Im folgenden Bereich können Sie festlegen, wie die Schaltflächen hervorgehoben werden. Wenn der Anwender eine Schaltfläche mit dem Mauszeiger überfährt, wird eine farbige, transparente Farbfläche zur Verdeutlichung angezeigt. Eine andere Farbe kennzeichnet das aktive Element. Um diese Möglichkeit zu verwenden, muss zunächst die Option **Highlight-Stil** aktiviert werden.

- Beim Kasten wird eine rechteckige Fläche für die Hervorhebung verwendet – auch dann, wenn die Form kein Rechteck zeigt.
- Mit der zweiten Option wird die wirkliche Form des markierten Objekts für die Hervorhebung verwendet.
- Bei der dritten Option kennzeichnet eine Unterstreichung das jeweils ausgewählte Element.
- Welche Farbe für die jeweilige Markierung verwendet werden soll, können Sie über die beiden Optionen darunter festlegen. Klicken Sie auf die betreffende Farbfläche. Dann wird ein Dialogfeld mit einem Farbwähler geöffnet.

Die verfügbaren Optionen sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Bild 9.48 Optionen für den Highlight-Stil

9.3.4 Neue Verlinkungen aufbauen

In unserem Beispiel sollen nun die bestehenden Verlinkungen komplett entfernt und neue Strukturen aufgebaut werden. Vieles klappt dabei völlig automatisch. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Markieren Sie sämtliche Navigationselemente. Dies können Sie beispielsweise erledigen, indem Sie nach Aufruf des Pfeil-Werkzeugs mit gedrückter **Strg**-Taste nacheinander die verschiedenen Objekte anklicken. Die Markierungspunkte der Objekte zeigen die aktuelle Auswahl an.



Bild 9.49 Markieren verschiedener Objekte

TIPP Prinzipiell können Sie mit dem Pfeil-Werkzeug auch einen Rahmen um die betreffenden Objekte aufziehen. Bei uns klappte dies aber nicht – ob es an der von uns verwendeten Konfiguration oder einem Programmfehler lag, ist nicht erkennbar.

- 2 Die so markierten Objekte löschen Sie am einfachsten mit der **Entf**-Taste. Danach werden alle Objekte entfernt.

Beachten Sie dabei, dass das Textobjekt mit der Überschrift nicht markiert wurde – dieses Objekt soll nämlich erhalten bleiben. Sie finden dann die folgende neue Situation vor.

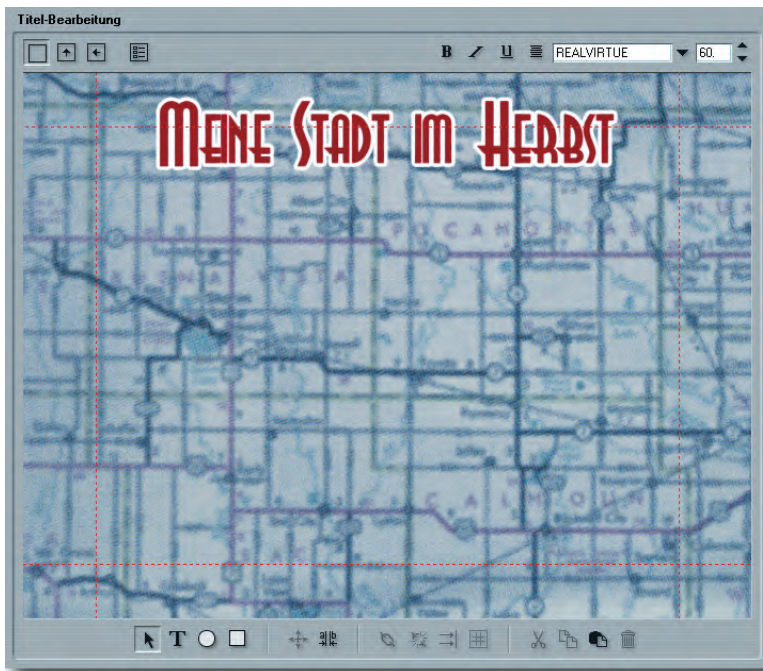


Bild 9.50 Die Objekte sind gelöscht

- 3** Suchen Sie sich nun eine Vorlage für das Miniaturbild aus dem Album aus und ziehen Sie sie per Drag & Drop in das Editierfenster. Wir haben uns für die Vorlage mit der Bezeichnung *Family – Now Playing frame.tga* entschieden. Dabei handelt es sich um ein symbolisiertes Filmbild.

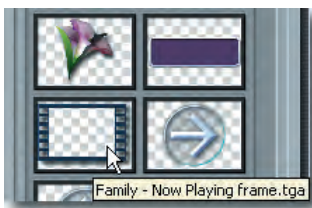


Bild 9.51 Auswahl einer Vorlage

- 4** Den Vorlagen, die für die Aufnahme von Filmszenen vorgesehen sind, wird automatisch die Verlinkung *Thumbnail-Schaltfläche* zugewiesen. Dies erkennen Sie nach dem Anwenden auch gleich an der farbigen Hervorhebung.

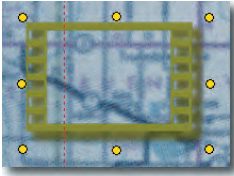


Bild 9.52 Die eingefügte Schaltfläche

- 5** Sie können diese Schaltfläche nun gegebenenfalls transformieren – beispielsweise, um die Größe anzupassen. In unserem Fall stimmt die Größe bereits.

Sie können nun weitere Schaltflächen auf dieselbe Art einfügen, oder die bestehende kopieren und in der gewünschten Anzahl erneut einfügen. Diese Variante ist meist die schnellere. Schieben Sie das jeweils neu eingefügte Element anschließend per Drag & Drop auf die gewünschte neue Position.

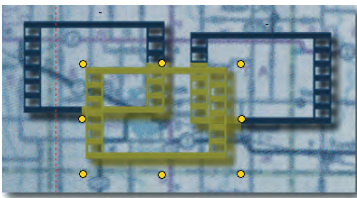


Bild 9.53 Einfügen von Duplikaten

- 6** So könnten Sie nach dem Sortieren folgende Situation erhalten:

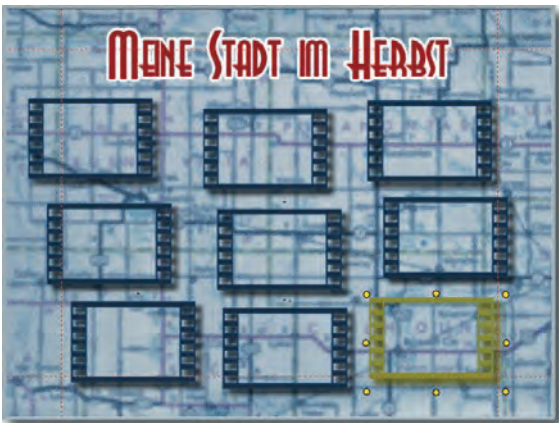


Bild 9.54 Die eingefügten Objekte

- 7** Zum Blättern innerhalb der verschiedenen Menüseiten haben wir uns die Schaltflächen mit der Bezeichnung *Family – Album next.tga* und *Album Prev.tga* ausgesucht.



Bild 9.55 Die ausgewählten Schaltflächen-Vorlagen

- 8** Beim Platzieren dieser Vorlagen im Editierfenster werden Sie bemerken, dass auch hier jeweils automatisch die passenden Verknüpfungstypen verwendet werden, um zur vorherigen oder nächsten Seite zu wechseln. Wir platzieren diese Schaltflächen im unteren Bereich.

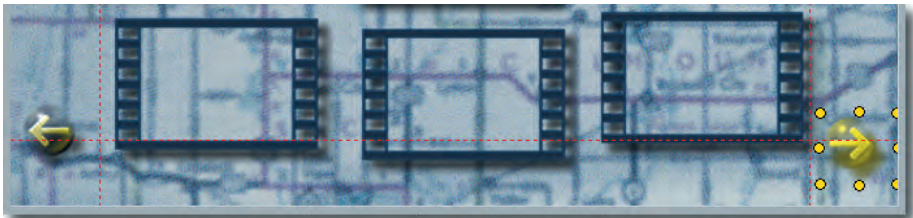


Bild 9.56 Einfügen von Navigationselementen

- 9** Abschließend wird noch eine Schaltfläche für den Wechsel zum anderen Menü benötigt. Dafür verwenden wir einen einfachen Balken. Er trägt die Bezeichnung *Corporate – Meeting agenda bar 1.tga*. Hier wird automatisch der Typ *Normale Schaltfläche* zugewiesen. Diese Vorlage wird oben rechts angeordnet.

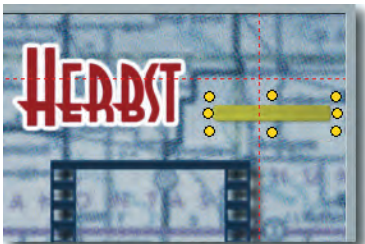


Bild 9.57 Platzieren einer „normalen“ Schaltfläche

Der Feinschliff

Sie sehen momentan zwar noch keinerlei Vorschaubild – das ist aber so in Ordnung. Nach dem Bestätigen über die **OK**-Schaltfläche wird das Menü übernommen. In der Toolbox-Ansicht sehen Sie dann, dass die Miniaturbilder automatisch verlinkt wurden.



Bild 9.58 Die verlinkten Miniaturbilder

Eins muss jetzt aber noch korrigiert werden. Die Schaltfläche zum Menüwechsel wurde automatisch mit der ersten Filmszene verlinkt. Dies zeigt das Schildchen in der letzten Abbildung. Markieren Sie nun das erste Menü und ziehen Sie es per Drag & Drop auf die Menü-Schaltfläche.



Bild 9.59 Verknüpfung per Drag & Drop

Anschließend sehen Sie, dass die Menü-Schaltfläche korrekt verlinkt ist.



Bild 9.60 Die neue Verlinkung

Wechseln Sie nun zur zweiten Menüseite. Hier muss die Verlinkung ebenfalls eingefügt werden – das geschieht nicht automatisch.



Bild 9.61 Wechseln zur zweiten Menüseite

Nach dem Zuweisen finden Sie die folgende neue Situation vor. Sie sehen in der nächsten Abbildung auch die Platzhalter, für die keine Szenen mehr vorhanden sind. Diese werden später im Menü nicht angezeigt.



Bild 9.62 Verknüpfung der zweiten Menüseite

Ist Ihnen etwas aufgefallen? Es fehlen jetzt zwei Szenen im Menü – nämlich die zuvor mit der Menü-Schaltfläche verknüpften. Pinnacle Studio „rückt“ hier die Szenen nicht automatisch auf.

Korrigieren Sie dies, indem Sie die betreffenden Szenen ebenfalls per Drag & Drop aufnehmen. Anschließend können Sie die korrekte Verknüpfung im Player testen.



Bild 9.63 Testen des Menüs

TIPP Auf die Textobjekte für die Kapitel-Bezeichnungen haben wir in diesem Beispiel absichtlich verzichtet. Die Bearbeitung der Textobjekte haben Sie ja schon ausreichend kennen gelernt. Die Verknüpfung erfolgt genauso wie bei den Miniaturbildern.

Getrenntes Speichern von Menüs

Wie Sie es von den Titeln kennen, können Sie auch Menüs als gesonderte Datei speichern. Hierbei wird dasselbe Dateiformat wie bei den Titeln verwendet. Die Dateiendung lautet **.dtl*. Verwenden Sie im geöffneten Titel-Editor-Arbeitsfenster die Menüfunktion *Datei/ Menü speichern als*, um den aktuellen Titel zu sichern.

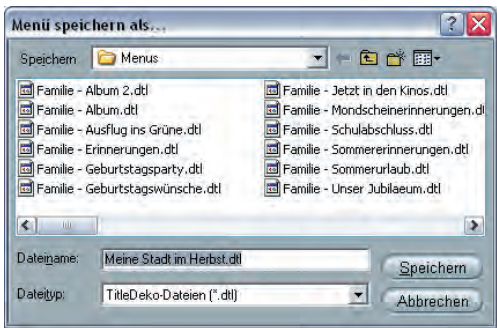


Bild 9.64 Speichern des Menüs

Sie finden dann den Titel nach dem Öffnen des Titel-Albums alphabetisch einsortiert wieder und können ihn auch für andere Projekte verwenden.



Bild 9.65 Das gespeicherte Menü

Kapitel 10 Inhalt

10.1		Abtrennen der Tonspur	296
10.2		Bearbeitung der Tonspur	297
10.2.1		Die Lautstärke-Optionen	299
10.2.2		Kommentare aufzeichnen	304
10.2.3		Kommentare per Camcorder aufzeichnen	306
10.2.4		Musikstücke von CDs verwenden	310
10.2.5		Automatisch Musikstücke generieren	314

10 Der Ton macht die Musik

Bisher ging es immer um das Filmbild. In diesem Kapitel kommt nun der Ton an die Reihe. Wir wollen Ihnen hier intensiv die Möglichkeiten, die Sie bei der Bearbeitung und Änderung der Audiospur haben, vorstellen.

Sie können mithilfe von Pinnacle Studio den Ton des Films ändern und entfernen sowie neuen Sound einfügen. Woher der neue Sound stammt, ist dabei egal. Vielleicht wollen Sie Musikstücke zum Vertonen verwenden, oder Sie sprechen einen kommentierenden Text auf den Film. Sicherlich wird es gelegentlich vorkommen, dass der bestehende Ton zwar verwendet werden soll aber noch angepasst werden muss. Dies kann beim Schneiden des Films der Fall sein. Vielleicht wollen Sie auch nur den bestehenden Ton optimieren.

Aber immer der Reihe nach ...

10.1 Abtrennen der Tonspur

Im Normalfall sind Bild und Ton des Films gekoppelt. Sie können aber den Ton vom Bild trennen. Dies ist beispielsweise notwendig, wenn Sie den bestehenden Sound löschen und durch einen anderen ersetzen wollen.

- 1 Aktivieren Sie die Schaltfläche vor der Videospur. Damit wird die Videospur gesperrt, was durch ein kleines Schloss-Symbol gekennzeichnet wird. Außerdem wird die gesamte Videospur grau hinterlegt.

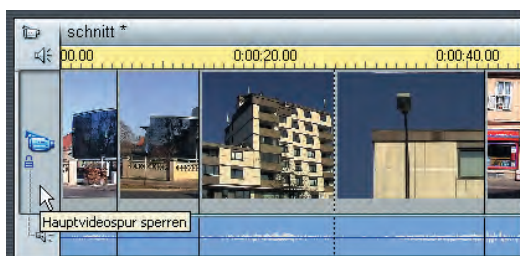


Bild 10.1 Sperren der Videospur

- 2** Nun können Sie alle Szenen auf der Audiospur nach den bekannten Verfahren markieren.

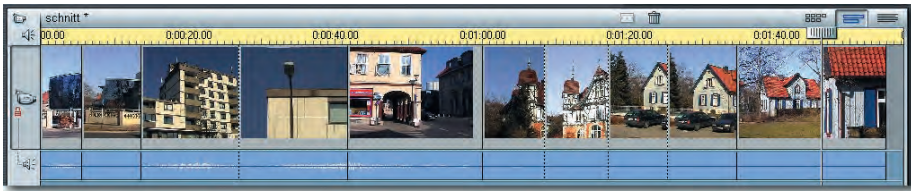


Bild 10.2 Markieren der Szenen in der Tonspur

- 3** Sie können die markierten Szenen dann mit der -Taste löschen. Jetzt ist Platz frei, um neuen Sound einzufügen.

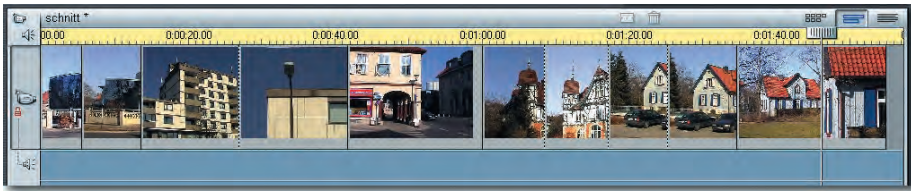


Bild 10.3 Löschen der Szenen in der Tonspur

10.2 Bearbeitung der Tonspur

Auch für die Bearbeitung der Audiospur bietet Pinnacle in der Toolbox Funktionen an, die wir Ihnen nun vorstellen wollen. Um die Audio-Toolbox zu öffnen, muss die Videospur wieder gesperrt sein. Alternativ dazu können Sie auch die Menüeinträge im *Toolbox*-Menü verwenden. Sie finden diese in der nachfolgend gezeigten Kategorie.

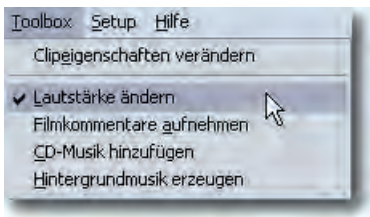


Bild 10.4 Menüfunktionen für die Audio-Toolbox

Im Kapitel 4 haben Sie bereits die Trimmoptionen kennen gelernt, die Sie über die erste Registerkarte erreichen. Am schnellsten öffnen Sie die Audio-Toolbox, wenn Sie bei gesperrter Videospur doppelt auf die Audiospur klicken.

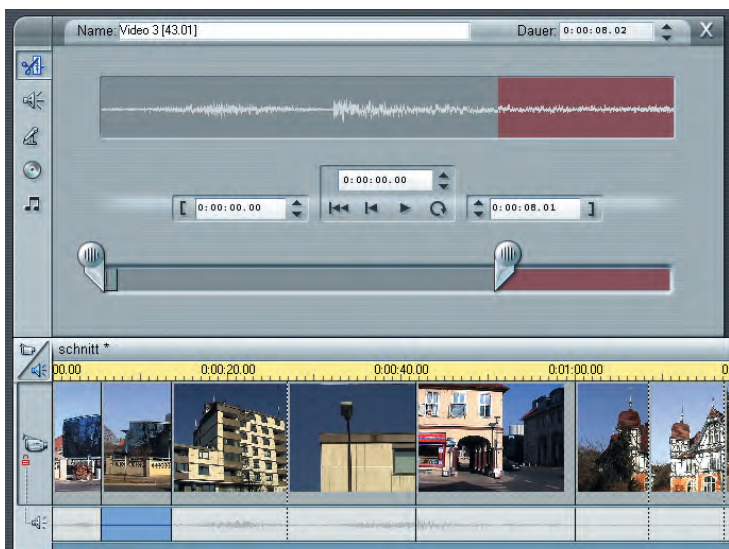


Bild 10.5 Das Trimmfenster bei aktiviertem Audioclip

Über die zweite Registerkarte wird die Lautstärke der Audiospuren verändert. Pinnacle bietet insgesamt drei verschiedene Audiospuren an, um zusätzlich auch Kommentare oder Hintergrundmusik einzufügen. Die Regelung erfolgt in der Toolbox getrennt für die drei Spuren. An den Symbolen über den Reglern erkennen Sie, auf welche der Audiospuren sich der Regler bezieht.



Bild 10.6 Lautstärkeregung der drei Audiospuren

TIPP

Um die Lautstärke zu verändern, können Sie wahlweise den Schieberegler oder den Drehknopf verwenden. Der Drehknopf ändert dabei die Lautstärke der gesamten Szene. Der Schieberegler ändert die Lautstärke nur an der aktuellen Position.

10.2.1 Die Lautstärke-Optionen

Links neben dem Lautstärkeregler finden Sie eine Schaltfläche, um den Ton des gesamten Films abzustellen. Damit wird der Ton nur stumm geschaltet – er wird nicht gelöscht und kann jederzeit wieder eingeschaltet werden.



Bild 10.7 Stummschalten des Tons

Verwenden Sie den Regler rechts daneben, um die Lautstärke des gesamten Films zu erhöhen oder zu reduzieren. Drehen Sie den Regler nach links, wird der Ton leiser, nach rechts wird er lauter.

Ton ein- oder ausblenden

Unter dem Schieberegler sehen Sie zwei Dreiecksymbole, die Sie verwenden können, um den Ton einer Szene ein- oder auszublenen.

Dabei wird der Ton innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne langsam lauter bis die Normallautstärke erreicht ist.



Bild 10.8 Ein- oder ausblenden des Tons

Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

- 1 Rufen Sie über die Funktion *Setup/Bearbeiten* die Voreinstellungen auf. In der *Standarddauer*-Rubrik können Sie im *Lautstärkeregler*-Eingabefeld einstellen, wie lang die Überblendungsdauer standardmäßig sein soll.



Bild 10.9 Die Voreinstellungen anpassen

- 2 Wechseln Sie zu der Bildposition, an der Sie den Ton ausblenden wollen. Verwenden Sie dann das rechte Dreieck um den Ton binnen zwei Sekunden stumm werden zu lassen – dies ist der von uns eingesetzte Standardwert.



Bild 10.10 Ausblenden des Tons

- 3 Nach dem Anwenden erkennen Sie gut die Wirkung dieser Änderung, wenn Sie den Film einzelbildweise zurückspulen. Schritt für Schritt wird der Ton lauter, bis nach 50 Filmbildern die Normallautstärke erreicht ist.



Bild 10.11 Die halbe Lautstärke in der Mitte der Überblendung

- 4 Wechseln Sie auf die Position, an der Sie den Ton wieder einblenden wollen und verwenden Sie dort das linke Dreieck. Nach zwei Sekunden ist dann die normale Lautstärke wieder erreicht.

TIPP Das Ein- und Ausblenden des Tons in der Audiospur können Sie beispielsweise verwenden, wenn ein Kommentar eingesetzt werden soll. Während des Kommentars kann dann der Ton des Hauptfilms ausblenden.

Die Lautstärkelinie verwenden

Die Szenen spielen bei diesem Verfahren keine Rolle. Falls sich die aktuelle Filmposition beispielsweise eine Sekunde vor Ende der Szene befindet, erstreckt sich die Zunahme der Lautstärke über zwei Szenen.

Diese Situation erkennen Sie sehr gut, wenn Sie einen Blick in die *Timeline-Ansicht* werfen. In der Audiospur sehen Sie die so genannte Lautstärkelinie.

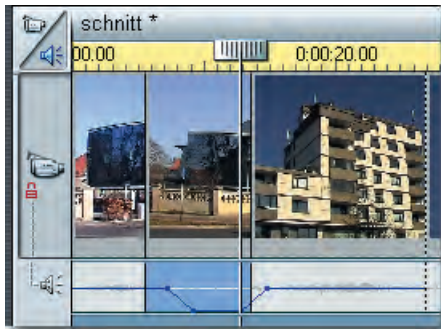


Bild 10.12 Die Lautstärkelinie

Sie können diese Lautstärkelinie auch direkt dazu verwenden die Lautstärke per Drag & Drop anzupassen. Ist eine Szene markiert, sehen Sie folgendes Mauszeigersymbol.

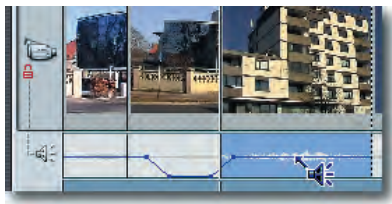


Bild 10.13 Änderungen per Drag & Drop

Klicken Sie auf die Position, ab der die Lautstärke verändert werden soll. Ziehen Sie die Linie nach unten, um den Ton des verbleibenden Films leiser zu stellen. Eine solche Situation sehen Sie nachfolgend abgebildet.

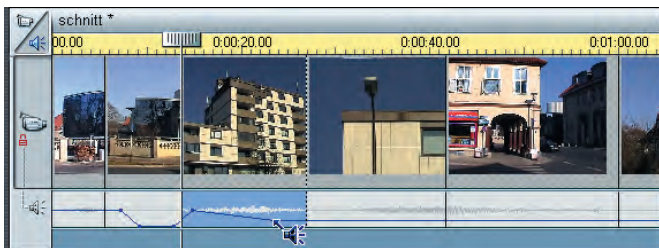


Bild 10.14 Reduzieren der Lautstärke

Klicken Sie dann auf die Position, an der Sie den Ton wieder verstärken wollen – ein Beispiel zeigt das nächste Bild. Ziehen Sie hier die Lautstärkelinie mit gedrückter linker Maustaste auf die Ausgangsposition.

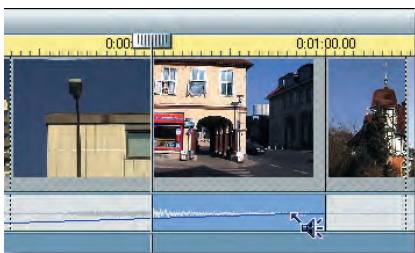


Bild 10.15 Aufblenden des Tons

Sie können nun davor einen weiteren Ziehpunkt einfügen, um die reduzierte Lautstärke eine Weile zu belassen, ehe wieder aufgeblendet wird.

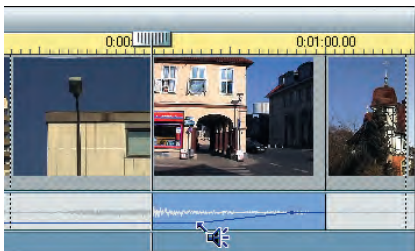


Bild 10.16 Ein weiterer neuer Ziehpunkt

Wird der Mauszeiger über einen bestehenden Ziehpunkt gehalten, ändert er sein Aussehen. Sie können dann den bestehenden Ziehpunkt horizontal oder vertikal auf eine neue Position verschieben.

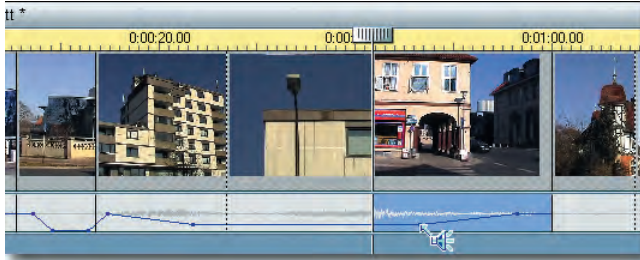


Bild 10.17 Ändern eines bestehenden Ziehpunkts

10

Klicken Sie einen Ziehpunkt mit der rechten Maustaste an, wenn Sie ihn beispielsweise löschen wollen. Mit der Funktion *Lautstärke Einstellung löschen* aus dem Kontextmenü wird der betreffende Ziehpunkt entfernt. Die Funktion *Lautstärkeänderungen entfernen* entfernt alle Lautstärkeänderungen der aktuellen Szene.

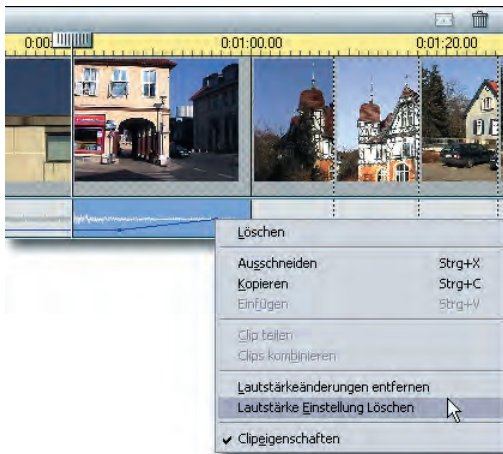


Bild 10.18 Die Optionen des Kontextmenüs

TIPP Mit dem Entfernen der Ziehpunkte einer Szene erhalten Sie nicht automatisch wieder die ursprüngliche Lautstärke. Ist in einer folgenden Szene noch ein Ziehpunkt positioniert, wirkt sich dieser Ziehpunkt auch hier aus.

10.2.2 Kommentare aufzeichnen

Vielleicht wollen Sie ja Ihren letzten Urlaubsfilm kommentieren. Dabei kann der Originalton als Untermalung erhalten bleiben oder Sie blenden nur den Kommentar ein. Die folgende Registerkarte der Audio-Toolbox bietet die Optionen zum Aufzeichnen von Kommentaren an.



Bild 10.19 Aufzeichnen von Kommentaren

Zur Aufnahme können Sie ein Mikrofon an Ihre Soundkarte anschließen. Rufen Sie dann die Voreinstellungen über *Setup/CD und Kommentar* auf. Im rechten Bereich können Sie in dem Listenfeld einstellen, welcher Eingang verwendet werden soll.

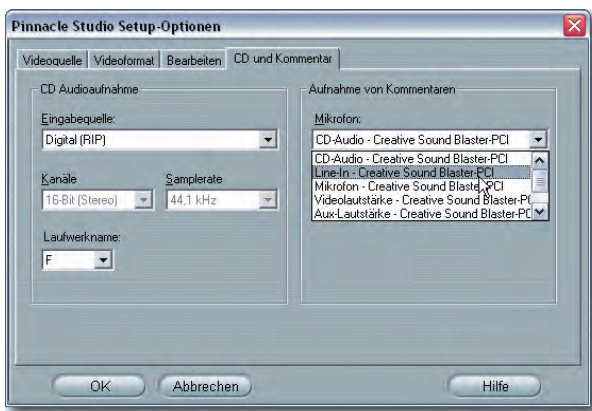


Bild 10.20 Einstellen der Eingangsoptionen

Darunter sind zwei Listenfelder für die Einstellung der *Kanäle* und der *Samplerate* (Abtast-rate) für die Aufnahmequalität.

Sie können hier die bestmögliche Qualität einstellen – je höher die Werte, umso besser ist die Qualität. Dabei muss aber bedacht werden, dass eine höhere Qualität auch mehr Speicherkapazität erfordert.

- 1 Die Aufnahme können Sie über die gleichnamige Schaltfläche starten. Die Regulierung der Lautstärke erfolgt über den Regler rechts daneben.
- 2 Der Film wird nach dem Aufnahmestart abgespielt und Sie können den vorbereiteten Text in das Mikrofon sprechen.



Bild 10.21 Aufnahme von Kommentaren

- 3 Nach dem Stoppen der Aufnahme wird der Kommentar in die Kommentar-Tonspur eingefügt.

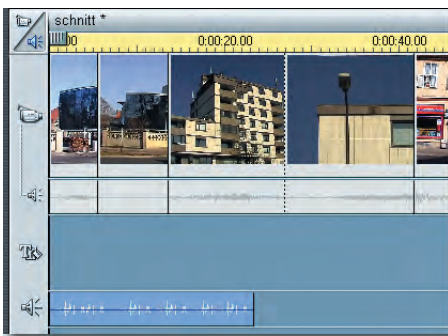


Bild 10.22 Der aufgenommene Kommentar

- 4 Gegebenenfalls können Sie nun zu einer anderen Position im Film wechseln und dort einen weiteren Kommentar aufzeichnen. Diese Funktion ist recht praktisch – so lassen sich Filme sehr leicht nachvertonen.

10.2.3 Kommentare per Camcorder aufzeichnen

Sie haben keinen Mikrofonanschluss oder kein Mikrofon und wollen dennoch Kommentare aufzeichnen? Kein Problem! Wir stellen Ihnen nun ein simples Verfahren vor, mit dem Sie auch in diesen Fällen Ihrem Film Kommentare hinzufügen können. Alles, was Sie dazu benötigen, ist Ihr Camcorder.

- 1 Decken Sie das Objektiv Ihres Camcorders ab. Meist liegt dem Camcorder 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 Ihren vorbereiteten Text. Dabei kann der TFT-Monitor ruhig zugeklappt bleiben – zu sehen ist ja sowieso nichts.



Bild 10.23 Tonaufnahme über den Camcorder

TIPP

Als Erleichterung können Sie während der Aufnahme den nachzuvertonenden Film in Pinnacle Studio abspielen. So behalten Sie die Kontrolle über die Synchronität der Tonaufzeichnung zum Film.

- 3 Nun können Sie in Pinnacle Studio den gerade aufgezeichneten Film aufnehmen. Schließen Sie die Kamera wie gewohnt über den Firewire-Anschluss an und übertragen Sie die Aufzeichnung in Pinnacle Studio. Das Bild ist bei der Aufnahme dann verständlicherweise schwarz.

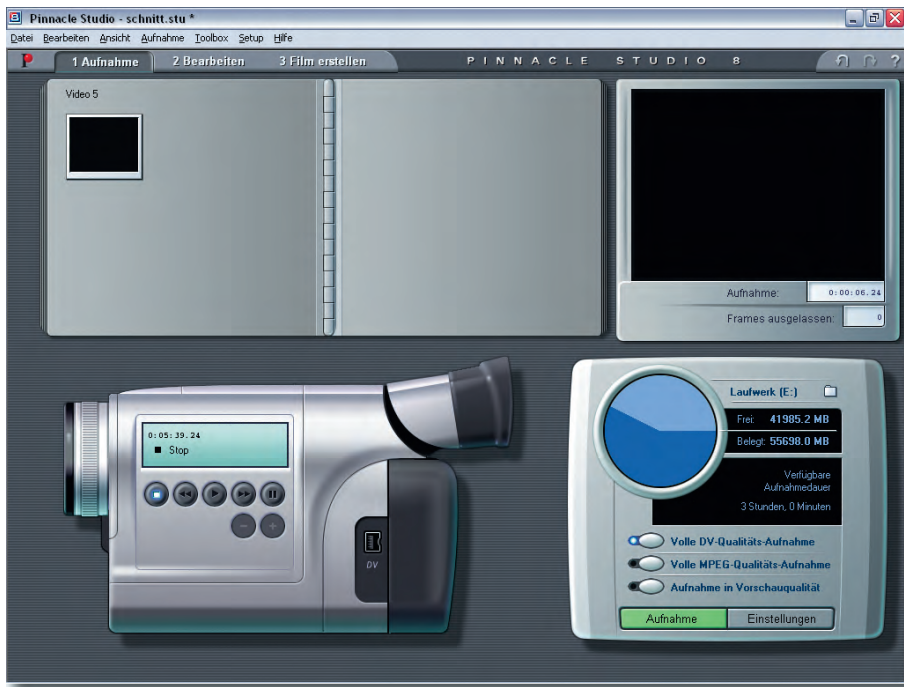


Bild 10.24 Aufzeichnung des Tons

- 4** Wechseln Sie wieder zur *Bearbeiten*-Arbeitsoberfläche. Dort finden Sie im Filmclip-Album den gerade aufgezeichneten Film.



Bild 10.25 Der Film im Album

- 5** Falls Sie den Ton als überlagernden Ton verwenden wollen, ziehen Sie den Filmclip einfach in die Kommentar-Tonspur.

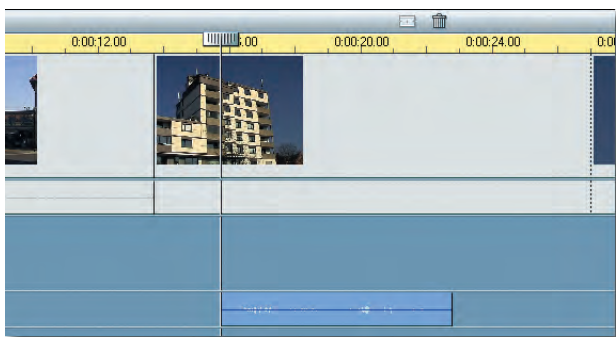


Bild 10.26 Einfügen des Tons in die Kommentarspur

10

- 6** In dieser Zusammenstellung wird der Originalton in normaler Lautstärke abgespielt – ebenso wie der Kommentar.

Wenn dabei eine verwirrende Geräuschkulisse entsteht, können Sie mit den bekannten Arbeitsschritten die Lautstärke des Originaltons reduzieren oder ausblenden. Um die Ausblendung mittig zum Kommentar einzustellen, gehen Sie wie folgt vor:

Wechseln Sie zum Anfang des Kommentars. Da das Ausblenden auf den Standardwert von 2 Sekunden eingestellt ist, erhöhen Sie im Timecodefeld den Sekundenwert um 1. Den neuen Wert können Sie dort nach dem Anklicken direkt eintippen.



Bild 10.27 Erhöhen des Sekundenwerts

- 7** Verwenden Sie in der Lautstärke-Toolbox nun das rechte Dreieck der Originaltonspur, um den Ton auszublenden.



Bild 10.28 Ausblenden des Tons

Sie sehen nachfolgend, dass anschließend die Mitte des Ausblendeeffekts genau an der Kante des Kommentars liegt.

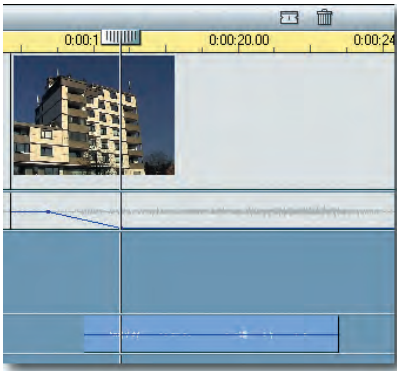


Bild 10.29 Der ausgeblendete Originalton

- 8** Wiederholen Sie dies am Ende des Kommentars. Hier muss im Player die Sekundenangabe um den Wert 1 reduziert werden. Verwenden Sie dann das linke der beiden Dreiecke, um den Ton wieder einzublenden.

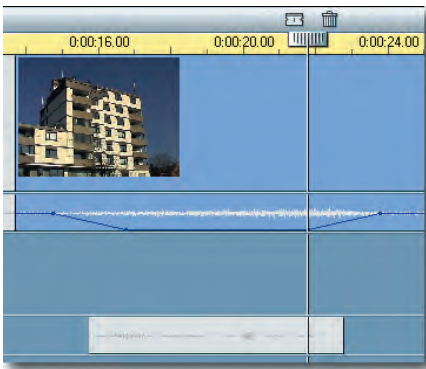


Bild 10.30 Wieder einblenden des Originaltons

- 9 Falls Sie den Ton nicht weich ausblenden wollen, können Sie ihn auch abrupt stummschalten. Ziehen Sie dazu den Regler des Originalfilms am Anfang des Kommentars ganz nach unten. Am Ende des Kommentars wird er wieder auf normale Lautstärke eingestellt.

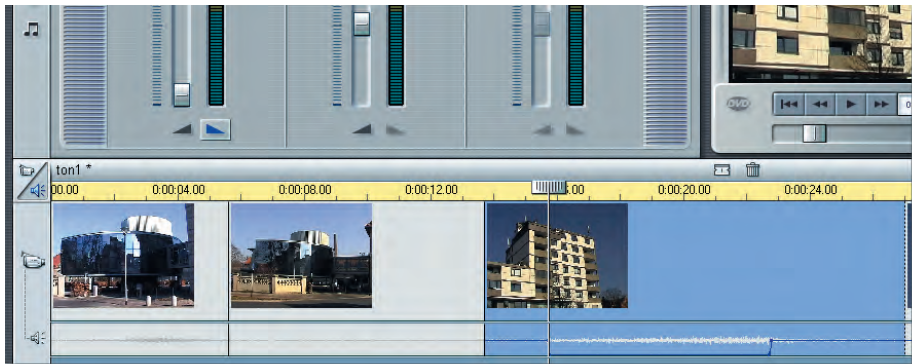


Bild 10.31 Das abrupte Abstellen des Originaltons

TIPP

Beim Ändern der Lautstärke kommt es nicht auf die Auswahl der Spur in der *Timeline-Ansicht* an. Es ist nur entscheidend, welchen der Regler Sie verstellen. Ist in der Kommentarspur ein Ton vorhanden, wird der zweite Regler aktivierbar.

10.2.4 Musikstücke von CDs verwenden

Sie möchten Ihren Film mit einem Musikstück untermalen, das Ihnen nur auf einer CD vorliegt?

Pinnacle Studio bietet für diese Aufgabenstellung eine besondere Funktion an. Sie können nämlich Musikstücke von CDs „rippen“. So nennt man das Übertragen der Musikstücke von CD auf die Festplatte.

Die Funktionen dazu erreichen Sie über die vierte Registerkarte der Audio-Toolbox – dies zeigt das folgende Bild.

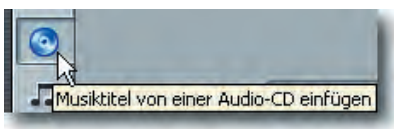


Bild 10.32 Musiktitel rippen

Bevor Sie mit dem Rippen beginnen, sollten Sie über die Funktion *Setup/CD und Kommentar* die Voreinstellungen überprüfen. Als Eingabequelle sollten Sie die Option *Digital (Rip)* verwenden, um die bestmögliche Qualität zu erreichen.

Sollten Sie über mehrere CD-Laufwerke verfügen, müssen Sie nun noch den betreffenden Laufwerksnamen angeben.

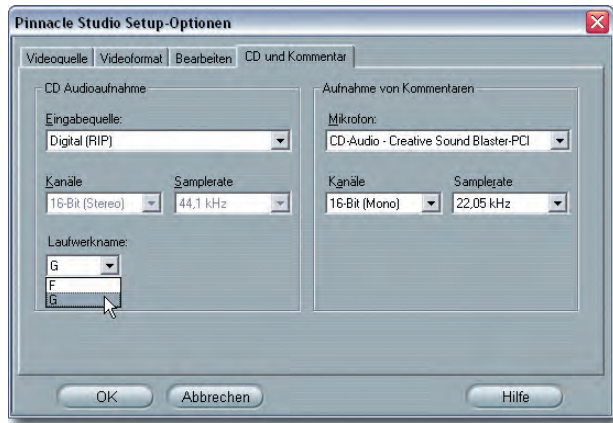


Bild 10.33 Die Voreinstellungen der CD

Beim ersten Anwenden der Funktion fordert Pinnacle Studio Sie auf, eine CD einzulegen und diese mit einem Namen zu versehen.



Bild 10.34 Benennen der CD

TIPP Das Benennen der CD ist wichtig, um den verwendeten Musiktitel später wieder aufzufinden. Sie könnten hier beispielsweise den Titel der CD oder den Interpreten als Bezeichnung verwenden.

Nach dem Bestätigen finden Sie in der Toolbox folgende Anordnung vor:

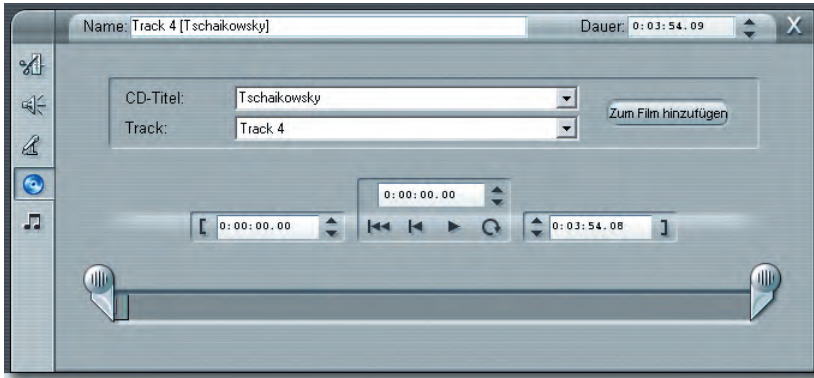


Bild 10.35 Die CD-Optionen

Sie können das Musikstück wie gewohnt mit den Schiebereglern trimmen. So können Sie es beispielsweise auf die Länge des Gesamtfilms kürzen.

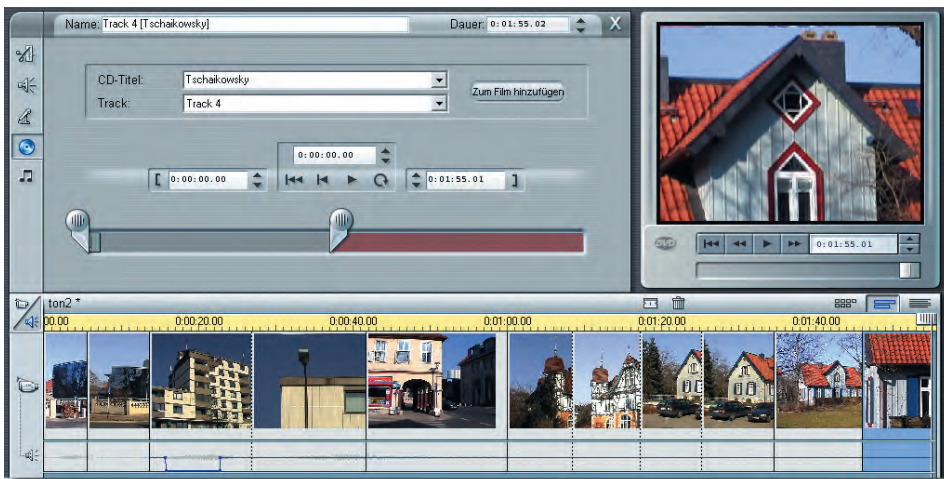


Bild 10.36 Kürzen des Musikstücks

Stellen Sie nun die aktuelle Schnittposition auf den Filmanfang. Verwenden Sie dann die Schaltfläche *Zum Film hinzufügen*. Pinnacle Studio platziert dann das Musikstück in der Hintergrundmusikspur. Der Anfang des Musikstücks wird dabei auf der aktuellen Filmbildposition platziert.

Das Musikstück wird erst dann von der CD eingelesen, wenn Sie das erste Mal die Vorschau starten. Das Einlesen kann – je nach Länge des verwendeten Musikstücks – einen Moment dauern.



Bild 10.37 Einlesen des Musikstücks

Anschließend sehen Sie in der Hintergrundmusikspur auch die Erhebungen in der Miniaturansicht.

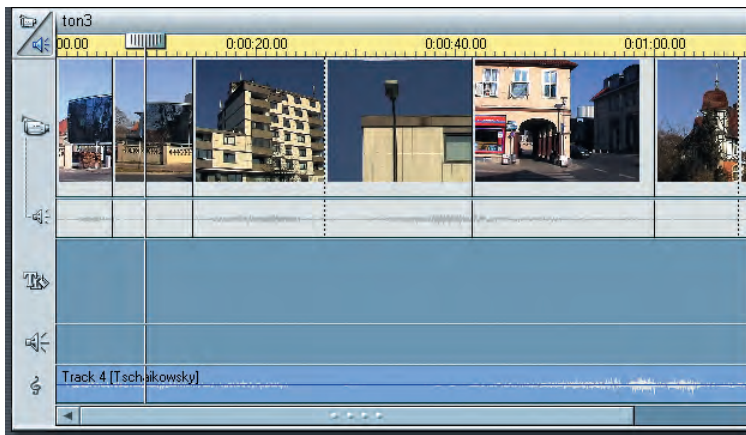


Bild 10.38 Die Miniaturansicht des eingelesenen Musikstücks

TIPP

Nach dem Einlesen speichert Pinnacle das Musikstück automatisch auf der Festplatte. Wenn Sie eine getrennte Datei erhalten wollen, können Sie diese aus dem temporären Verzeichnis kopieren. Die Musikdatei wird übrigens im WAV-Dateiformat gesichert.

Solange Sie die Hilfsdateien nicht löschen, braucht das Musikstück nicht erneut eingelesen zu werden. Falls die Hilfsdateien nicht mehr vorhanden sind, werden Sie aufgefordert, die betreffende CD einzulegen, um den Titel neu einzulesen.

10.2.5 Automatisch Musikstücke generieren

Eine weitere, besondere Funktion erreichen Sie über die letzte Registerkarte. Hier finden Sie Optionen, um automatisch Musikstücke zu generieren. *SmartSound* wird diese Option in Pinnacle genannt.



Bild 10.39 Die SmartSound-Option

Mit *SmartSound* generieren Sie automatisch Hintergrundmusik in einem ausgewählten Stil. Für die einzelnen Stilrichtungen werden unterschiedliche Lieder angeboten. Die Lieder werden in verschiedenen Versionen bereitgestellt.

TIPP

Die Liste der angebotenen Versionen unterscheidet sich, je nachdem wie lang die Spieldauer des ausgewählten Clips ist.

SmartSound anwenden

Um eine Hintergrundmusik mit *SmartSound* zu erstellen, gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

- 1** Markieren Sie den Filmclip, den Sie vertonen wollen. Natürlich können Sie auch mehrere Filmclips oder den gesamten Film auswählen. Zur Auswahl des gesamten Films können Sie die Tastenkombination **Strg** + **A** verwenden.
- 2** Wenn Sie die Clips auswählen, fällt zweierlei auf: Zum einen wird die Dauer des Musikstücks automatisch angepasst und zum anderen sehen Sie, dass sich die Liste der Versionen entsprechend der Länge des Musikstücks verändert. Dies sehen Sie in der nächsten Abbildung.

TIPP Sollte die Tastenkombination **Strg** + **A** nicht funktionieren, liegt dies daran, dass die **Timeline-Ansicht** nicht markiert ist. Klicken Sie dann einfach einmal irgendwo in die **Timeline-Ansicht**.

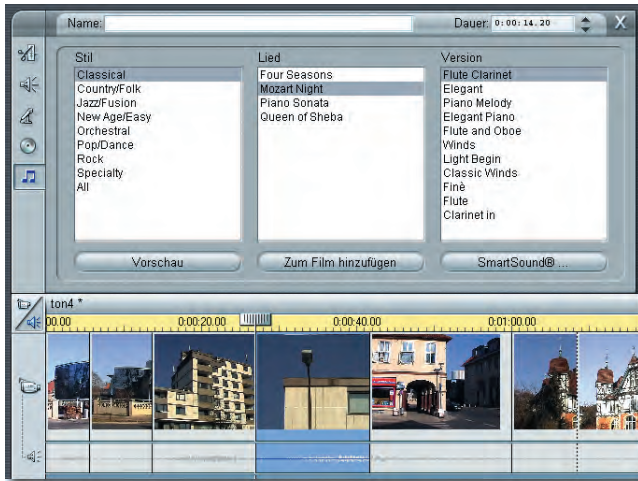


Bild 10.40 Zusammenstellung bei einem einzelnen Filmclip

3 Haben Sie den gesamten Film markiert, sehen Sie folgende Auswahl:

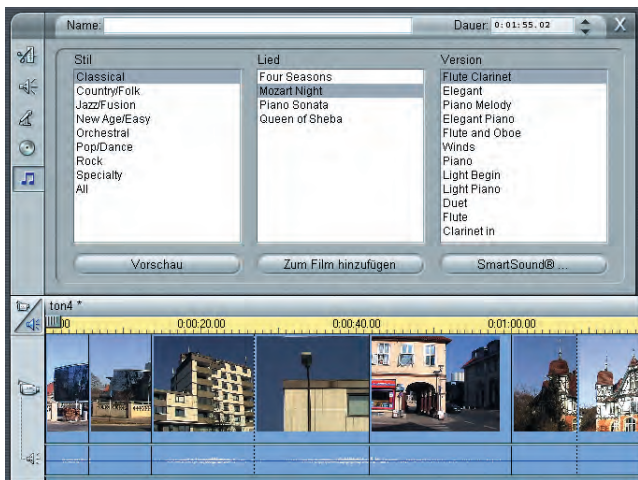


Bild 10.41 Zusammenstellung bei der Auswahl des gesamten Films

- 4 Wenn Sie sich das Musikstück anhören wollen, verwenden Sie die *Vorschau*-Schaltfläche. Gefällt Ihnen die Auswahl, klicken Sie auf die Schaltfläche *Zum Film hinzufügen*. Das Musikstück wird dann in die Hintergrundmusikspur eingefügt.

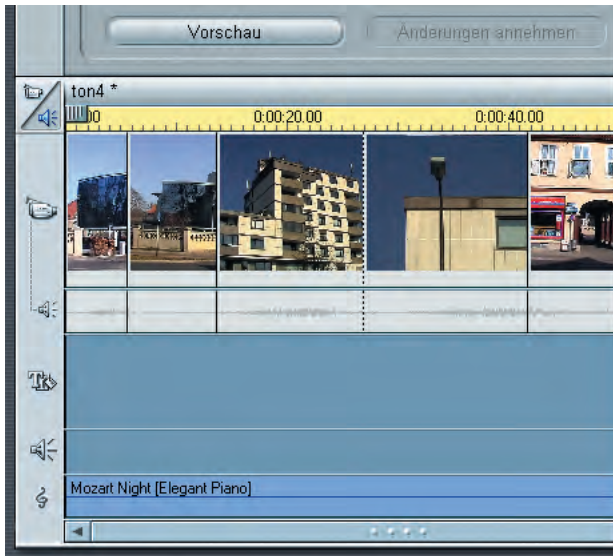


Bild 10.42 Das eingefügte Musikstück

- 5 Die Wellenform wird erst sichtbar, wenn Sie die Vorschau erstmals starten.

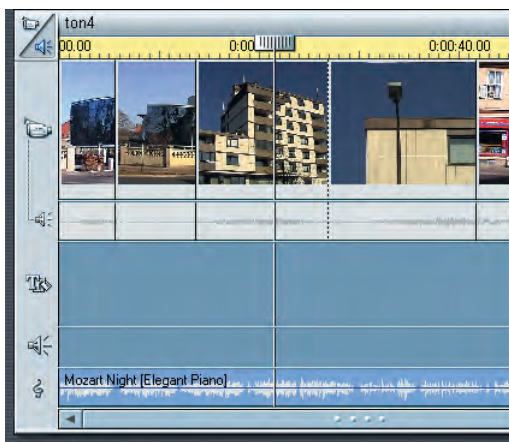


Bild 10.43 Die Wellenform im Miniaturbild

- 6** Nach dem Platzieren des Musikstücks ändert sich die mittlere Schaltfläche in der Toolbox. Sie sahen in der Abbildung 10.42, dass dort nun eine deaktivierte Schaltfläche mit der Bezeichnung *Änderungen annehmen* angezeigt wird.

Sobald Sie irgendeine andere Zusammenstellung in der Toolbox auswählen, wird diese Option aktivierbar.



Bild 10.44 Eine geänderte Zusammenstellung

- 7** Verwenden Sie diese Schaltfläche, wenn die Änderungen auf das markierte Musikstück übertragen werden sollen. Sie erkennen dies auch an der geänderten Bezeichnung in der Hintergrundmusikspur.

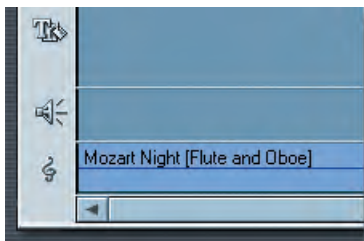


Bild 10.45 Das geänderte Musikstück

TIPP Die Musikstücke werden übrigens so generiert, dass sie nicht abrupt enden. Am Ende wird das Musikstück „ordentlich“ abgeschlossen. Daher werden auch unterschiedliche Versionen angeboten, die sich in der Filmlänge unterscheiden. So können Sie im „Handumdrehen“ professionelle Soundtracks erstellen.

- 8 Über die *SmartSound*-Schaltfläche erhalten Sie übrigens im folgenden Dialogfeld einige Optionen zum Produkt. So können Sie beispielsweise per Internet weitere Musikstücke erwerben.



Bild 10.46 Zusätzliche Informationen zu SmartSound

Kapitel 11 Inhalt

11.1		Der Bereich Film erstellen	320
11.2		Die Bedienelemente des Arbeitsbereichs	321
11.2.1		Die verschiedenen Ausgabemöglichkeiten	321
11.3		Die Ausgabeoptionen	323
11.3.1		Die Ausgabe auf Videoband	323
11.3.2		Ausgabe als AVI-Datei	327
11.3.3		Ändern der AVI-Einstellungen	328
11.3.4		Der DivX-Codec	330
11.3.5		Die DivX-Optionen	333
11.3.6		MPEG-Dateien erstellen	341
11.3.7		Die Option Web Video	344
11.3.8		Die Upload-Option	345
11.3.9		CDs und DVDs herstellen	346

11 Die Ausgabeoptionen festlegen

Alle Arbeiten am Film sind nun erledigt. Der Schnitt ist fertig, die Titel und Effekte sind eingefügt und der Ton ist angepasst. Nun stellt sich nur noch die Frage: Wohin mit dem Ergebnis?

Wollen Sie den fertigen Film nur auf der Festplatte belassen, oder soll eine CD oder DVD gebrannt werden. Vielleicht soll das Ergebnis ja auch auf Ihrer Webseite verwendet oder als E-Mail-Anhang verschickt werden. Die Möglichkeiten sind vielfältig.

Pinnacle bietet natürlich für alle Aufgabenstellungen die passenden Funktionen an. Wir wollen Ihnen in diesem Kapitel die Optionen vorstellen, die beim Export erwähnenswert sind.

TIPP Eins ist beim Export zu beachten: Es kann eine ganze Menge Zeit in Anspruch nehmen, wenn die Filmbilder für den Export berechnet werden. So bietet es sich bei längeren Filmen oft an, diese Aufgabenstellung über Nacht zu erledigen.

11.1 Der Bereich Film erstellen

Wie für die Aufnahme und die Filmbearbeitung bietet Pinnacle Studio für den Export einen gesonderten Arbeitsbereich an. Sie erreichen diesen über die Registerkarte *Film erstellen* über der Arbeitsoberfläche.



Bild 11.1 Den Arbeitsbereich Film erstellen aufrufen

Nach dem Anklicken sehen Sie den folgenden Arbeitsbereich:

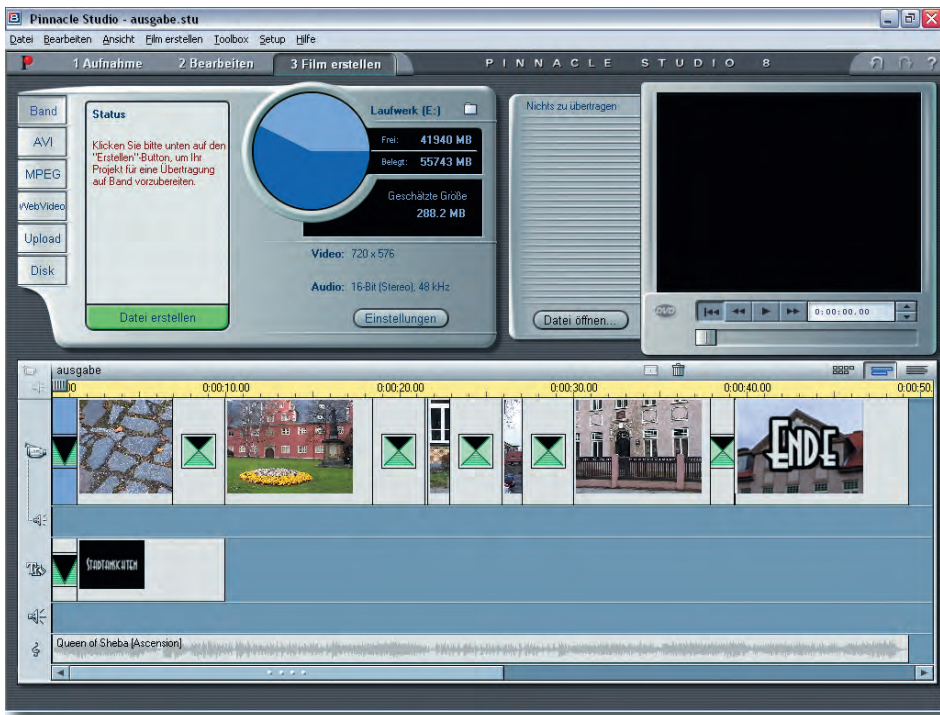


Bild 11.2 Der Arbeitsbereich Film erstellen

11.2 Die Bedienelemente des Arbeitsbereichs

Öffnen Sie zunächst das Projekt, das Sie für den Export vorbereiten wollen. Wir gehen dabei davon aus, dass alle Bearbeitungsschritte fertig gestellt sind. Die Übergänge sind ebenso wie die Titel eingefügt und der Ton ist auch bearbeitet.

Das Projekt wird in der bereits bekannten *Timeline-Ansicht* angezeigt. Natürlich können Sie hier auch die *Storyboard-Ansicht* benutzen.

11.2.1 Die verschiedenen Ausgabemöglichkeiten

Die verschiedenen Ausgabeoptionen erreichen Sie über die Registerkarten auf der linken Seite.

In dem Bereich rechts daneben finden Sie Hinweise und Informationen. Unter diesem Bereich finden Sie eine Schaltfläche, um den Exportvorgang zu starten.

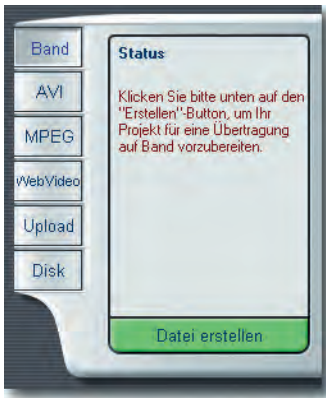


Bild 11.3 Das Informationsfeld

Auch der rechte Bereich der Toolbox dient der Information. Hier wird in einem so genannten Diskometer angezeigt, wie die Belegung der Festplatte aussieht. Darunter werden Informationen über das Ausgabematerial – wie die Bildgröße und die Tonqualität – angezeigt.



Bild 11.4 Das Diskometer

TIPP

Dieser Bereich kann unterschiedliche Informationen beinhalten – je nach verwendetem Ausgabetyp.

Im Player wird neben dem Filmbild der Fortschritt der Berechnung angezeigt. Außerdem finden Sie hier Optionen, um bereits fertig gestellte AVI-Dateien zu laden und diese zu exportieren.



Bild 11.5 Der Vorschaubereich

11.3 Die Ausgabeoptionen

Nun wollen wir Ihnen die Ausgabeoptionen im Einzelnen vorstellen. Sechs verschiedene Ausgabeoptionen werden von Pinnacle Studio angeboten. Damit können Sie das Ergebnis für jede erdenkliche Weiterverwendung exportieren.

11.3.1 Die Ausgabe auf Videoband

Die erste Kategorie bietet die Möglichkeit, das Ergebnis auf einem Videoband zu sichern. Dies ist die beste aller Qualitätsstufen. Es ist empfehlenswert, diese Option zu nutzen, wenn Sie eine „Sicherheitskopie“ der Originaldaten erstellen wollen.

TIPP Um diese Möglichkeit nutzen zu können, muss Ihr Camcorder über eine so genannte DV-In-Schnittstelle verfügen. Diese ist bei vielen Camcordern nur mit einem Aufpreis erhältlich. Der Grund, warum viele Camcorder keinen digitalen Eingang besitzen ist nachvollziehbar: Da höhere Einfuhrzölle anfallen, wenn ein Camcorder auch als Aufnahmegerät verwendet werden kann, wird der Eingang einfach werksseitig gesperrt. Er kann aber oft nachträglich – gegen Bezahlung – freigeschaltet werden.

Über die *Einstellungen*-Schaltfläche öffnen Sie das folgende Dialogfeld, in dem Sie die Voreinstellungen anpassen können.

Stellen Sie hier im *Bild*-Listenfeld die Option *DV Camcorder - Pinnacle 1394* ein, um den Camcorder über die Firewire-Schnittstelle anzusteuern. Außerdem sollten Sie die Option *Startet oder beendet die Aufnahme automatisch* aktivieren. Dann brauchen Sie sich um nichts zu kümmern – Pinnacle erledigt die Kamerasteuerung ganz automatisch. Als Letztes können Sie noch eine Verzögerungszeit am Aufnahmestart angeben.

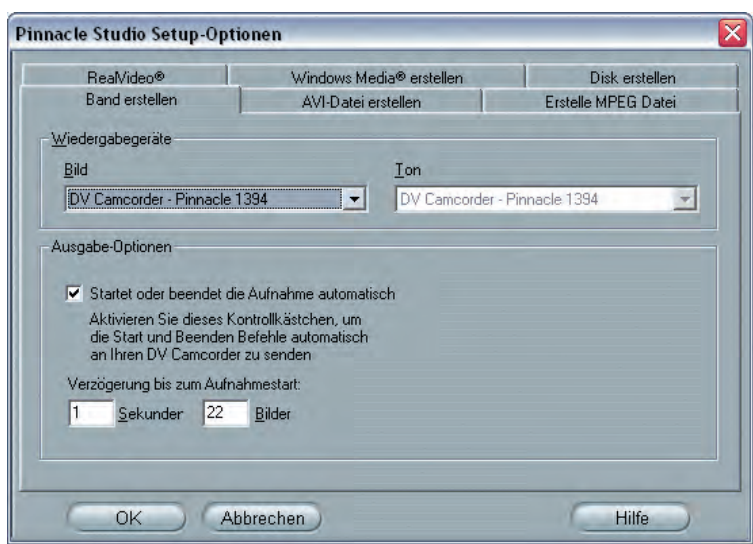


Bild 11.6 Die DV-Ausgabeoptionen

Falls Sie die Ausgabe auf einem analogen Videorekorder planen, aktivieren Sie im *Bild*-Listenfeld die Option *Studio AV/DV analog*. In den *Ausgabe-Optionen* können Sie dann wählen, ob der Composite- oder S-VHS-Ausgang verwendet werden soll.

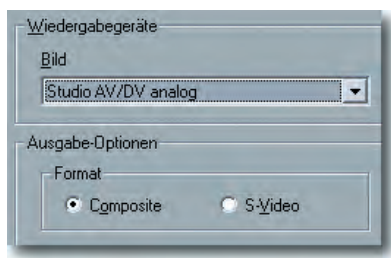


Bild 11.7 Die Analog-Ausgabeoptionen

- 1 Starten Sie den Rendervorgang über die *Datei erstellen*-Schaltfläche.



Bild 11.8 Start des Rendervorgangs

- 2 Während des Berechnens können Sie den Fortschritt im Player beobachten. Der obere Fortschrittsbalken bezieht sich auf den Stand der Berechnung der aktuellen Szene. Der untere Fortschrittsbalken zeigt den Stand in Bezug auf den Gesamtfilm. Sie sehen dies im folgenden Bild.

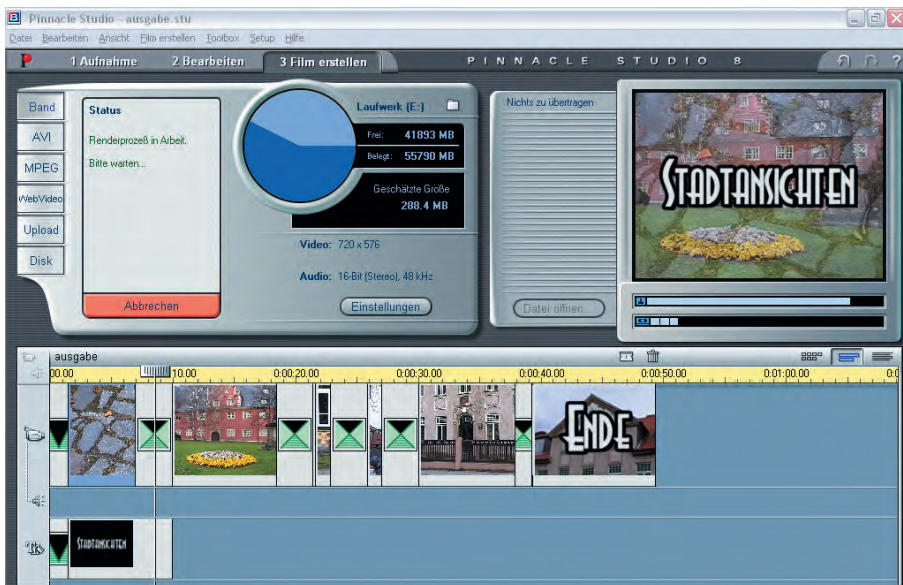


Bild 11.9 Rendern des Films

- 3 Beim Rendern werden diejenigen Partien des Films berechnet, bei denen Sie Änderungen eingefügt haben. Dazu gehören beispielsweise Titel, Übergänge und Filmszenen, die Sie optimiert haben.

Beim Rendern können Sie auch an der Linie der aktuellen Bildposition erkennen, wie weit der Berechnungsvorgang erledigt ist. Szenen, für die keine Berechnung nötig ist, werden einfach übersprungen. Ein weiteres Zwischenstadium des Renderns sehen Sie nachfolgend.

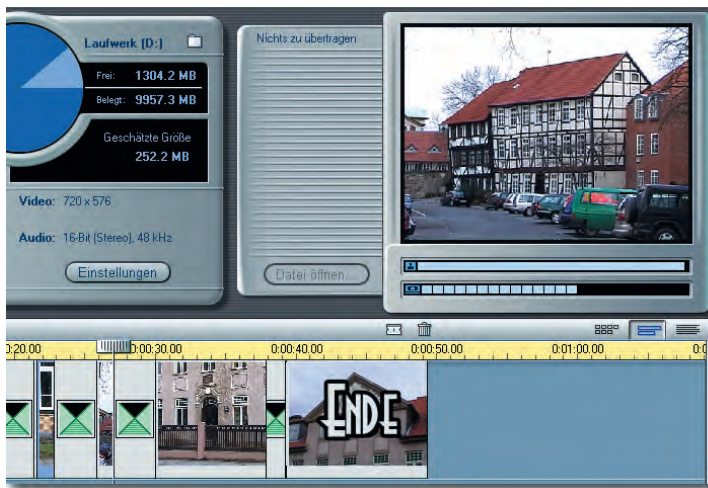


Bild 11.10 Ein weiteres Stadium des Renderns

- 4** Wenn das Rendern abgeschlossen ist, werden die weiteren Arbeitsschritte im *Status*-Feld angezeigt.

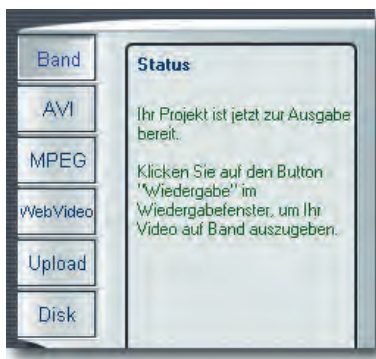


Bild 11.11 Die weiteren Hinweise

- 5** Klicken Sie auf die Play-Taste im Player, um den Aufnahmevorgang zu starten.



Bild 11.12 Starten des Aufnahmevorgangs

- 6 Sie müssen den Camcorder auf den VCR-Modus einstellen, damit aufgezeichnet werden kann.
- 7 Der Aufnahmeprozess wird nun automatisch gestartet. Die Aufzeichnung beginnt an der aktuellen Bandposition. Nach dem Ende der Aufnahme wird der Camcorder wieder selbsttätig gestoppt.

TIPP Da beim Start die aktuelle Bildposition verwendet wird, müssen Sie zuvor das Band gegebenenfalls auf die gewünschte Position spulen.

11.3.2 Ausgabe als AVI-Datei

Die nächste hochwertige Ausgabe beansprucht sehr viel Festplattenspeicher. Anstatt auf Band kann nämlich das Ergebnis auch als AVI-Datei gespeichert werden. Hierbei müssen Sie mit über 200 MByte an Daten pro Minute Film rechnen. So ist schnell eine CD oder Festplatte gefüllt.

Dennoch wollen wir Ihnen diese Variante vorstellen. Bei dieser Ausgabeart können Sie über die *Einstellungen*-Schaltfläche folgendes Dialogfeld öffnen – hier finden Sie nun andere Optionen vor als bei der Aufzeichnung auf Band. Mit den gezeigten Optionen werden die Einstellungen so erhalten, wie sie im Originalfilm vorliegen. So erhalten Sie die bestmögliche Qualität.

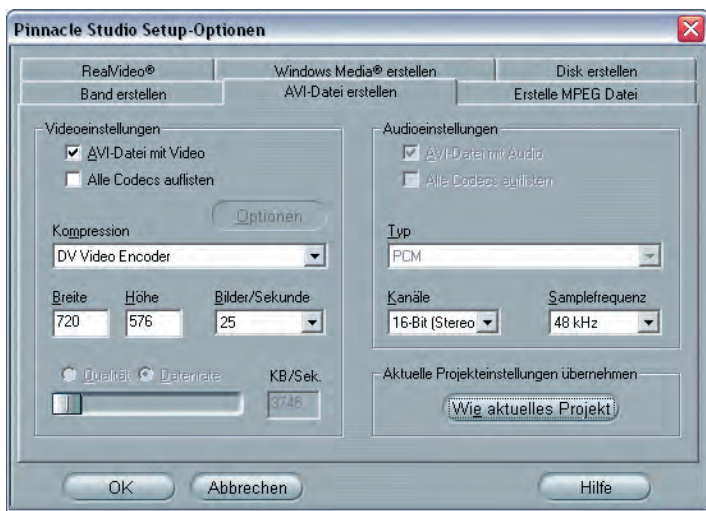


Bild 11.13 Die Film-Ausgabeoptionen

11.3.3 Ändern der AVI-Einstellungen

Spannend wird es erst, wenn die Origineleinstellungen verändert werden. So können Sie eine Menge Festplattenkapazität sparen.

Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie erhöhen die Komprimierung und mindern damit die Qualität oder Sie verringern die Größe des Filmbilds. Dabei bleibt zwar die Qualität erhalten, aber das Filmbild wird kleiner.

In der *Kompression*-Liste finden Sie verschiedene Komprimierungsmethoden, mit denen Pinnacle Studio kompatibel ist.



Bild 11.14 Verschiedene Komprimierungsmöglichkeiten

Standardmäßig werden nur diejenigen Komprimierungsmöglichkeiten angezeigt, die mit Pinnacle Studio getestet und kompatibel sind. Sie können aber auch alle Komprimierungscodecs anzeigen lassen, die auf Ihrem System installiert sind. Aktivieren Sie dann die Option *Alle Codecs auflisten*. Sie sehen dann zunächst ein Hinweis-Dialogfeld.

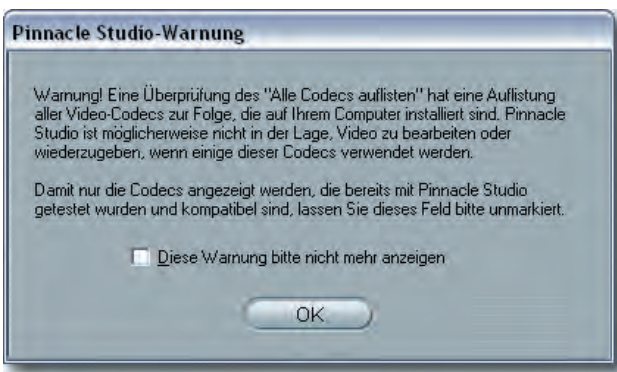


Bild 11.15 Weitere Codecs auflisten

Je nachdem, welche Codecs auf Ihrem System installiert sind, finden Sie nach dem Bestätigen deutlich mehr Komprimierungs-Codecs in der Liste vor.



Bild 11.16 Weitere Codecs

Über die *Optionen*-Schaltfläche können Sie die Komprimierungseinstellungen anpassen. Das Dialogfeld, in dem die Optionen angeboten werden unterscheidet sich je nach ausgewähltem Codec. Beim *Indeo video*-Codec sehen Sie beispielsweise folgende Optionen – bei anderen Codecs können Sie mehr einstellen.

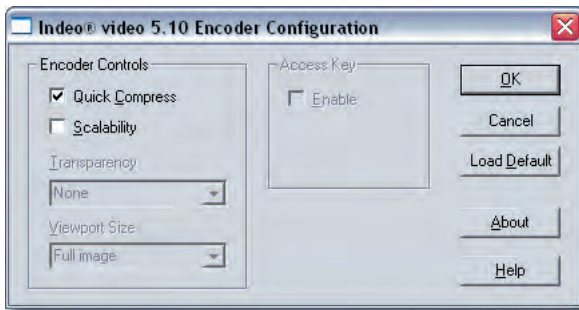


Bild 11.17 Optionen des Komprimierungs-Codecs

TIPP

Die Fachbegriffe kodieren und dekodieren tauchen oft auf. Beim Kodieren – auch Encode genannt – werden die Filmdaten komprimiert, damit eine möglichst kleine Datei entsteht. Wenn der Film betrachtet werden soll, müssen die Daten wieder zu einem Filmbild „zusammengesetzt“ – dekodiert – werden.

11.3.4 Der DivX-Codec

Ein Codec ist in aller Munde: DivX. Dessen Möglichkeiten wollen wir Ihnen nun etwas genauer vorstellen. Es ist zu erwarten, dass dieser Codec im Lauf der nächsten Zeit zum Standard werden wird. Die ersten Player unterstützen diesen Codec bereits, weitere werden folgen.

Laden Sie sich die aktuelle Version von DivX – momentan ist dies die Version 5.0.2 – aus dem Internet herunter. Die Webseiten-Adresse lautetet <http://www.divx.com>.

Achten Sie bei der Installation vor allem darauf, dass Sie neben dem Codec auch den Player installieren. Schließlich wollen Sie sich später ja auch die fertigen Ergebnisse ansehen, nicht wahr?

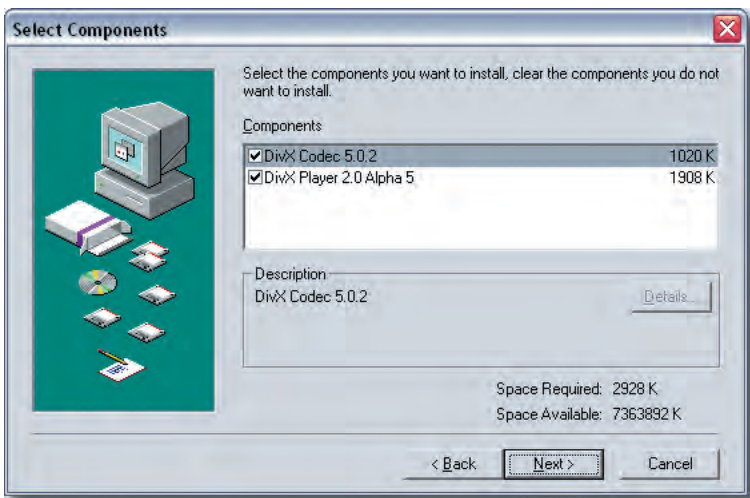


Bild 11.18 Installation von DivX

TIPP

Alle Codecs haben einen gemeinsamen Nachteil: Auf dem Rechner, auf dem der Film abgespielt wird, muss der Codec installiert sein. Wenn Sie also nicht sicher sind, dass der betreffende Codec vorhanden ist, sollten Sie einen Hinweis zum Download anbieten.

Nachdem Sie den DivX-Codec im Listenfeld der Voreinstellungen ausgewählt haben, können Sie über die *Optionen*-Schaltfläche das folgende Dialogfeld aufrufen. Hier sind zunächst einmal gängige Werte voreingestellt. Auf vier verschiedenen Registerkarten können Sie die unterschiedlichsten Parameter des Codecs anpassen. Wir wollen Ihnen nun die Auswirkungen der einzelnen Einstellungen vorstellen.

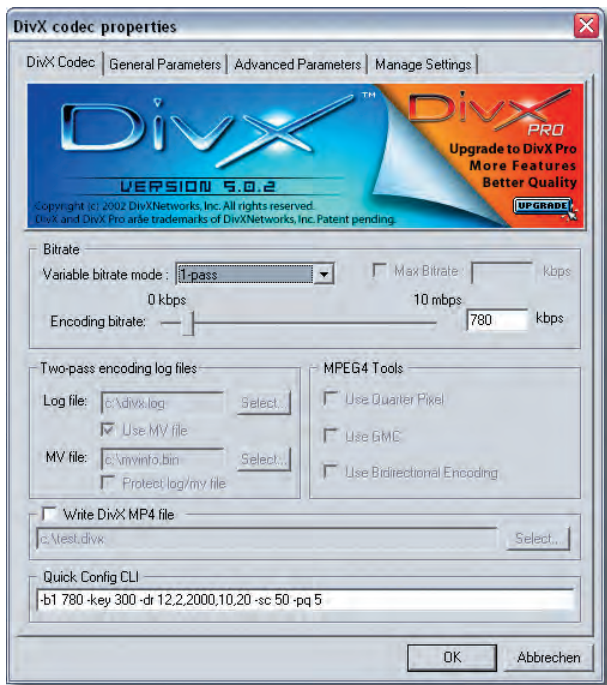


Bild 11.19 Die Einstellungen des DivX-Codecs

Zunächst wollen wir aber unser Beispielprojekt mit den Voreinstellungen umwandeln, um eine Vergleichsmöglichkeit zu erhalten. Sie werden nämlich schnell merken, warum dieser Codec so besonders interessant ist.

- 1** Verwenden Sie die Schaltfläche *AVI erstellen*, um den Rendervorgang zu starten.
- 2** Schon bei der Schätzung fällt auf, dass die Datei scheinbar recht klein wird, wie die Werte für den geschätzten Speicherbedarf belegen – 178 MByte war nämlich die Ausgangsdatei groß.



Bild 11.20 Die geschätzte neue Größe

- 3** Nach dem Rendern steht es fest: Schon mit den voreingestellten Werten ist die Datei mit 23 MByte auf fast 10 % geschrumpft – und das, bei einer Filmlänge von knapp unter einer Minute. Sie können sich das gerenderte Ergebnis im Windows Media Player ansehen, wenn Sie die folgende Schaltfläche aktivieren.



Bild 11.21 Betrachten des Ergebnisses

- 4** Nach dem Aufruf der Funktion wird im folgenden Dialogfeld die gerade erstellte Datei vorgegeben.



Bild 11.22 Auswahl der anzuzeigenden Datei

Anschließend wird der Media Player mit dem Film geöffnet.



Bild 11.23 Start des Media Players

Auch ein kritisches Betrachten der beiden gerenderten Filme zeigt Erstaunliches: die Unterschiede sind sehr gering. Dabei ist allerdings die DivX-Variante ein wenig besser, was besonders an den Kanten der Schrift auffällt.

Im folgenden Bild sehen Sie rechts die DivX-Variante. Die Unterschiede sind allerdings nur sehr schwach zu erkennen. Probieren Sie es aber einmal am Bildschirm aus, Sie werden von der guten Qualität sicherlich überrascht sein.



Bild 11.24 Die Ergebnisse im Vergleich. Links die normale AVI-Variante, rechts der DivX-Codec im AVI-Format

11.3.5 Die DivX-Optionen

Nun wollen wir uns die Optionen näher ansehen, um noch kleinere Dateien zu erstellen. Lassen Sie sich überraschen, wie wenig MByte letztlich von dem Film übrig bleiben werden.

Ein entscheidender Faktor für die Dateigröße ist die so genannte Bitrate, die mit einem Schieberegler von 0 bis 10.000 gesteuert werden kann.

TIPP Unter Bitrate versteht man die Menge der Informationen, die von dem Codec in einer Sekunde gespeichert und gelesen werden kann. Je höher der Wert ist, umso besser ist die Bildqualität, weil mehr Informationen bereitstehen. Bei geringeren Werten wird das Bild stärker komprimiert – die Qualität sinkt daher. Der voreingestellte Wert von 780 kbps (**K**Byte **p**ro **S**ekunde) ist als Mindestwert für eine ordentliche Bildqualität zu verstehen. Ab einem Wert von ungefähr 3.000 kbps ist keine qualitative Verbesserung mehr erkennbar.

Verwenden Sie für einen weiteren Versuch einen Wert von 2.000 kbps. Dadurch wird die Qualität weiter verbessert – allerdings wird auch die Datei vergrößert.

In unserem Fall „wächst“ die Dateigröße allerdings nur minimal: nämlich auf 23,7 MByte. Um ein qualitativ optimales Ergebnis zu erhalten, sollten Sie ruhig eine Bitrate von 2.000 bis 3.000 kbps einstellen.

- 1 Interessant ist die Option *2-pass* im Listenfeld *Variable bitrate mode*. Diese Option besteht aus zwei Teilen: *first pass* und *second pass*. Stellen Sie hier zunächst die Option ein. Hierbei wird erst einmal der ganze Film untersucht. Die Ergebnisse werden in einer Log-Datei abgelegt. Aktivieren Sie dazu die Option *Use MV file*.

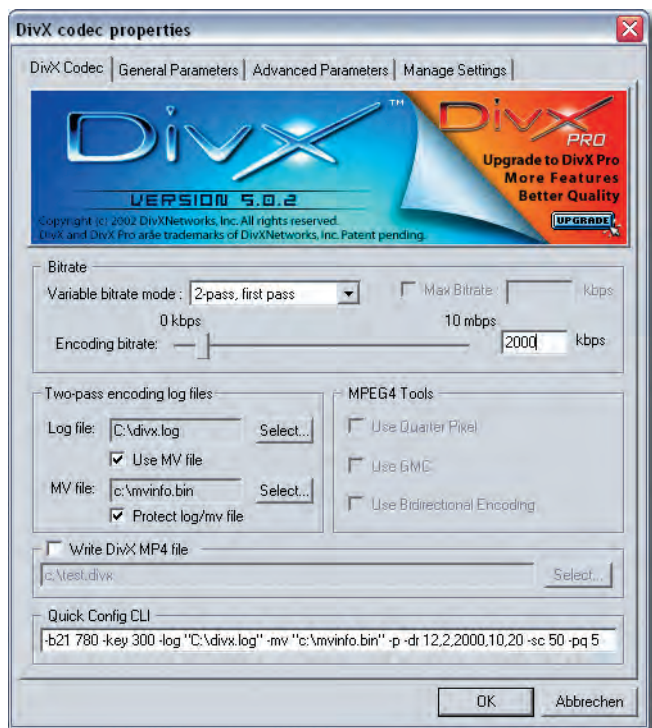


Bild 11.25 Anwenden der 2-pass-Option

TIPP

Aktivieren Sie außerdem unbedingt die Option *Protect log/mv file*. Da nämlich ein neuerliches Aufrufen der Codec-Optionen nötig wird, werden ansonsten die geschriebenen Daten gelöscht.

- 2** Nach der Eingabe eines Dateinamens kann nun der Film gerendert werden. Sie sehen zwar ein Vorschaubild. Falls Sie aber den Film ansehen, ist er nur schwarz.

Der DivX-Codec hat die Filmbilder untersucht und in die angegebenen Log-Dateien geschrieben. Da es sich dabei um eine reine Textdatei handelt, können Sie diese mit einem Texteditor ansehen – beispielsweise Notepad. Viel können Sie aus den notierten Daten natürlich nicht ablesen.

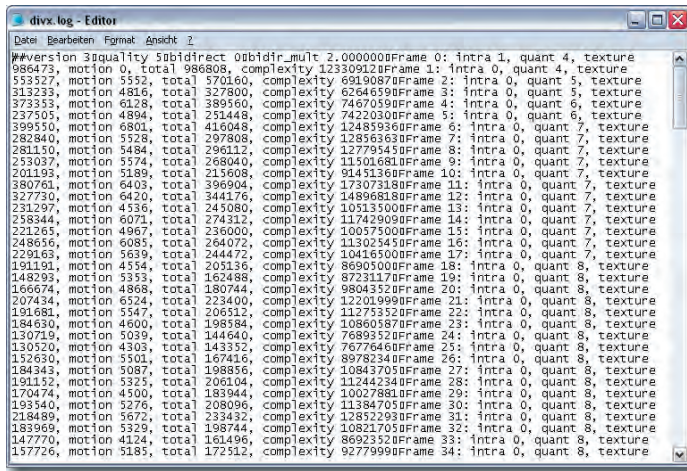


Bild 11.26 Der Inhalt der Log-Datei

- 3** Nun ist der erneute Aufruf der Codec-Optionen notwendig. Stellen Sie jetzt im Listenfeld *Variable bitrate mode* die Option *2-pass* ein, um den zweiten Durchgang zu starten. Die restlichen Optionen können bleiben wie sie sind.

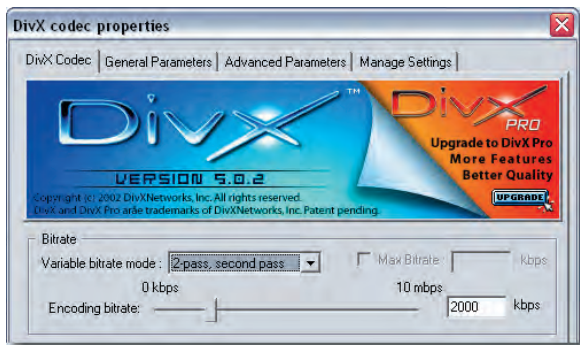


Bild 11.27 Starten des zweiten Durchgangs

- 4 Die folgenden Warnmeldungen können Sie auch wieder getrost bestätigen. Überschreiben Sie jetzt einfach die zuvor erzeugte AVI-Datei.

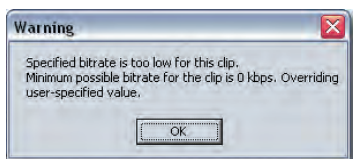


Bild 11.28 Eine weitere Warnmeldung

- 5 Die Dateigröße ist bei diesem Verfahren nochmals geschrumpft: 18,3 MByte sind nun noch übrig geblieben. Das Ergebnis ist aber noch immer sehr gut.



Bild 11.29 Der stark komprimierte Film

Was beim Komprimieren mit DivX passiert

Mit der *1-pass*-Option wird die angegebene Bitrate ungefähr beibehalten, wobei Filmszenen mit starken Veränderungen im Bild mehr Speicherplatz belegen als Szenen mit weniger starken Veränderungen.

Dieses Verfahren bietet sich vor allem dann an, wenn Filme „auf die Schnelle“ komprimiert werden sollen.

Wenn Sie die nötige Zeit mitbringen, sollten Sie eher mit der *2-pass*-Option arbeiten. Hier wird mit einer variablen Bitrate gearbeitet. Szenen mit großen Farbflächen werden demnach stärker komprimiert, als solche mit vielen Details. Durch dieses Verfahren werden die Filme deutlich kleiner.

TIPP Liegen Filme bereits gerendert vor und soll weiter komprimiert werden, sollten Sie ruhig die *2-pass*-Option verwenden. Für „Live“-Aufnahmen, wie etwa Fernsehaufzeichnungen, ist eher die *1-pass*-Variante geeignet.

Weitere Optionen

In der Pro-Version von DivX wird die Umwandlung in das MPEG4-Dateiformat angeboten.

Dies wird später einmal eine interessante Variante darstellen, wenn in der kommenden DVD-Player-Generation MPEG4 direkt unterstützt wird. In der Standardversion von DivX sind diese Optionen deaktiviert.

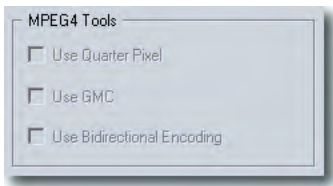


Bild 11.30 Die MPEG4 Tools

Einige weitere Optionen finden Sie auf den folgenden Registerkarten. Unter *General Parameters* gibt es zum Beispiel den *Keyframe*-Bereich. Hier wird angegeben, in welchen Abständen so genannte Schlüsselbilder gesetzt werden.

Verändern Sie dazu den Wert *Max. Keyframe interval*. Bei höheren Werten werden die Schlüsselbilder in größeren Abständen gesetzt.

Im Regelfall sind mit dem standardmäßig vorgegebenen Wert von 300 gute Ergebnisse zu erzielen. Sie sollten diesen Wert daher nur in Ausnahmefällen verändern.

TIPP Ein Wert von 300 bedeutet, dass alle 12 Sekunden ein Schlüsselbild gesetzt wird, wenn man von der gängigen Bildrate von 25 Bildern in der Sekunde ausgeht. Schlüsselbilder beinhalten immer das gesamte Filmbild, bei den folgenden Bildern wird jeweils nur die Veränderung gespeichert.



Bild 11.31 Ändern der Schlüsselbilder

Auf der Registerkarte *Advanced Parameters* gibt es einige Optionen zur Verbesserung der Bildqualität. Im Listenfeld *Performance/quality* können Sie vorgeben, ob die Komprimierung schneller oder langsamer vorgenommen werden soll. Je langsamer komprimiert wird, umso besser ist die Bildqualität.

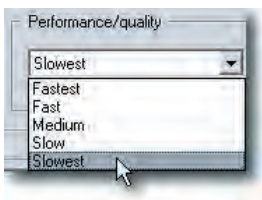


Bild 11.32 Einstellung der Komprimierungsgeschwindigkeit

Im Bereich *Data Rate Control (RC)* finden Sie Optionen, die sich ebenfalls auf die Qualität beziehen.

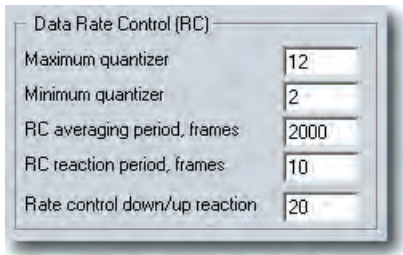


Bild 11.33 Weitere Optionen

Die Funktionen bewirken folgendes:

- **Maximum** und **Minimum Quantizer**: Der Quantizer kontrolliert, wie „fein“ die Videosequenz codiert wird. Dabei gilt: ein kleiner Quantizer erhöht die Bitrate eines Filmbilds. Mit den Werten legen Sie die Begrenzung der Komprimierung fest. Meist sind hier die vorgegebenen Standardwerte gut geeignet.
- **RC averaging period, frames**: Hier legen Sie fest, wie viele Bilder zum Ausrechnen der Bitrate verwendet werden.
- **RC reaction period, frames**: Hier wird eingestellt, wie schnell auf „Szenenwechsel“ reagiert wird. Höhere Werte sind besser für bewegte Szenen geeignet, niedrigere für ruhige Motive.
- **Rate contrcol down/up reaction**: Dieser Wert dient dazu, die Empfindlichkeit auf schnelle und langsame Szenenwechsel einzustellen. Bei höheren Werten wird eher auf schnelle Szenen reagiert. Dabei wird die Bitrate erhöht, was dann eine größere Datei zur Folge hat.

Bei all diesen Einstellungen haben die Entwickler Standardwerte vorgegeben, die im Normalfall gut geeignet sein sollten.

TIPP

Wenn Sie viel Zeit haben, können Sie ja einmal verschiedene Werte ausprobieren um dadurch die Dateigröße weiter zu reduzieren. Dies könnte empfehlenswert sein, wenn Sie lange Filmsequenzen bearbeiten. Bei kleineren Filmen, wie in unseren Beispielen, lohnt sich der Aufwand für ein paar KByte weniger wohl eher nicht.

Die **MP4Creator**-Optionen können Sie nutzen, um einen DivX-AVI-Film in ein MP4-Video umzuwandeln. Stellen Sie über die Listenfelder den Ausgangs- sowie den Zielfilm ein und aktivieren Sie gegebenenfalls die Option **Write conversion log file**, um Informationen wie Typ des Filmbilds, Auflösung, Framerate und Ähnliches in einer Log-Datei aufzulisten.

Die Option *Use data partitioning* kann in Situationen verwendet werden, wenn Fehler auftreten. Durch die Blockbildung kann der Film in solchen Fällen dennoch fortgesetzt werden.



Bild 11.34 Die Optionen der Registerkarte Advanced Parameters

TIPP

Für weitergehende Informationen zu den Optionen können Sie im Internet unter der Adresse <http://www.divx.com/support/divx/guide.php> nachsehen. Die Informationen sind dort allerdings auf Englisch.

Haben Sie die passenden Einstellungen gefunden, können Sie diese speichern. Wechseln Sie dazu zur Registerkarte *Manage Settings*.

Über die Schaltfläche *Add codec settings* können Sie die aktuellen Einstellungen in die rechte Liste aufnehmen. *Delete selected* wird verwendet, um vorhandene Einstellungsdateien wieder aus der Liste zu löschen.

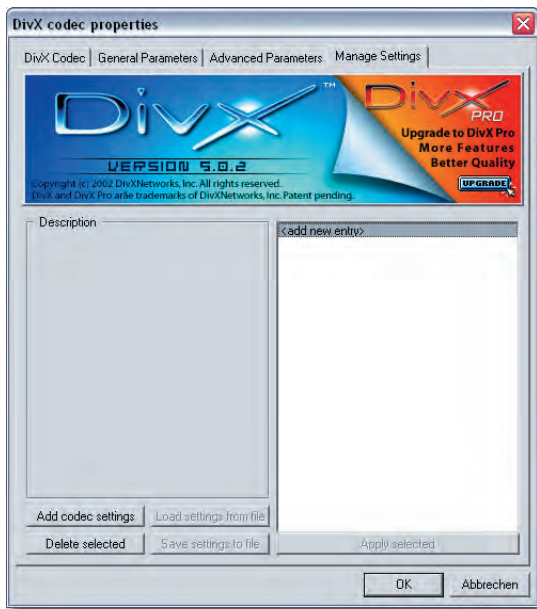


Bild 11.35 Speichern der Voreinstellungen

DivX gehört sicherlich die Zukunft. Wünschenswert wäre aber für eine Folgeversion eine etwas übersichtlichere und verständlichere Anwendung der Optionen, nicht wahr? Einige Auswirkungen sind doch nur recht umständlich zu erfassen.

11.3.6 MPEG-Dateien erstellen

Die nächste Möglichkeit des Dateixports besteht darin, den Film im MPEG-Dateiformat zu speichern. Das Ergebnis können Sie auch im Windows Media Player betrachten. Das MPEG-Dateiformat zeichnet sich ebenfalls durch eine kleine Dateigröße aus.

Seit dieses Dateiformat entwickelt wurde, gab es immer wieder neue Versionen. Inzwischen ist das Dateiformat MPEG 4 verfügbar. Damit arbeitet beispielsweise der zuvor vorgestellte DivX-Codec.

Die MPEG-Dateien können Sie nicht nur im Windows Media Player verwenden, sondern sie sind auch gut geeignet, wenn Sie planen, eine Video CD oder eine DVD zu erstellen. In den Einstellungen finden Sie die verschiedensten Verwendungsmöglichkeiten in der *Voreinstellungen*-Liste wieder. Sie sehen die vorhandenen Optionen in der nachfolgend gezeigten Abbildung.

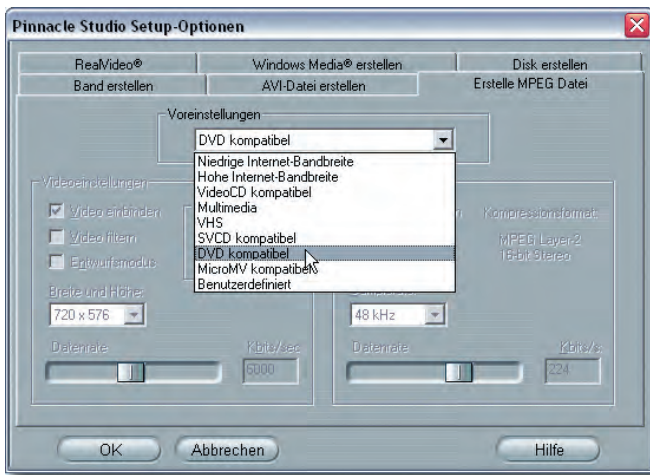


Bild 11.36 Die verfügbaren MPEG-Optionen

Wenn Sie eine der Voreinstellungen verwenden, werden die dafür korrekten Einstellungen automatisch vorgenommen – Änderungen sind dann nicht mehr möglich. Die Optionen sind deaktiviert.

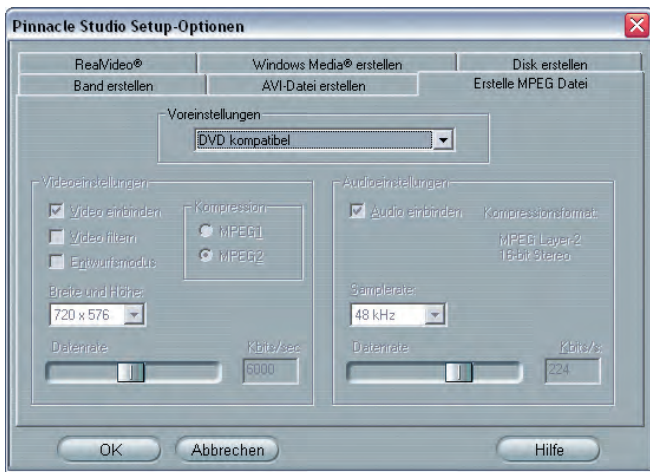


Bild 11.37 Die deaktivierten Optionen

Nur, wenn Sie die Option *Benutzerdefiniert* verwenden, können Sie die Einstellungen anpassen.

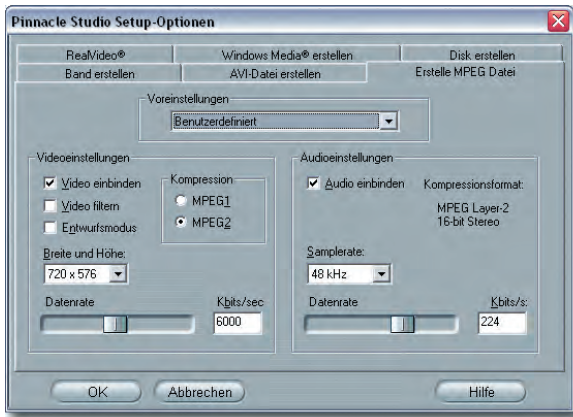


Bild 11.38 Die MPEG-Optionen

11

Starten Sie den Export über die Schaltfläche **MPEG erstellen**. Der Rendervorgang entspricht dem, was Sie bereits von den AVI-Filmen kennen. Das Ergebnis können Sie wieder über die bekannte Schaltfläche ansehen. Interessant ist hier auch die Möglichkeit, das Ergebnis direkt als E-Mail zu versenden. Verwenden Sie dazu die nachfolgend gezeigte Schaltfläche.



Bild 11.39 Versenden als E-Mail

Damit wird automatisch Ihr Standard-E-Mail-Programm gestartet. Sie brauchen nur noch den Empfänger anzugeben.

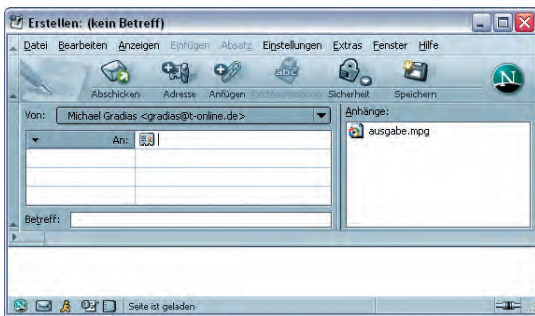


Bild 11.40 Versenden des Films per E-Mail

TIPP Für den E-Mail-Versand eignen sich natürlich nur Filme, die entsprechend kleine Dateigrößen haben. Reduzieren Sie gegebenenfalls die Filmbildgröße, um eine kleinere Dateigröße zu erhalten.

11.3.7 Die Option Web Video

Sie möchten das Filmergebnis auf Ihrer Webseite präsentieren? Dann ist die Rubrik *Web Video* für Sie interessant.

Hier können Sie zwischen zwei verschiedenen Dateiformaten wählen. Dem Windows Media File mit der Dateiendung **.wmf* und dem RealVideo-Dateiformat, das die Dateiendung **.rm* trägt. Beides sind gängige Dateiformate für die Präsentation auf der Webseite.



Bild 11.41 Wahl zwischen zwei Formaten

Je nachdem, welches der Dateiformate Sie ausgewählt haben werden über die *Einstellungen*-Schaltfläche unterschiedliche Optionen angeboten.

Nachfolgend sehen Sie links die WMF-Optionen. Hier können Sie die Dateigröße durch Ändern der *Wiedergabequalität* anpassen. Bei den RealVideo-Optionen ist neben der Anpassung der Bildgröße ebenfalls das Ändern der Videoqualität möglich.

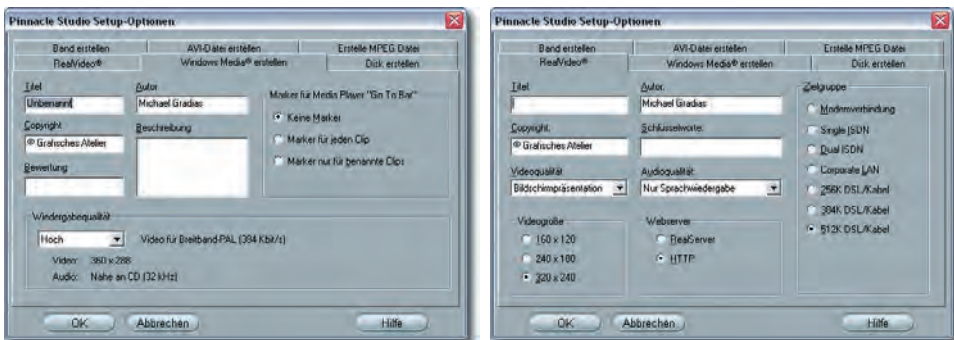


Bild 11.42 Die Web Video-Optionen

11.3.8 Die Upload-Option

Pinnacle stellt eine außergewöhnliche Möglichkeit bereit: Sie können nämlich Ihren Film bei Pinnacle auf dem Server speichern und von dort beispielsweise als E-Mail verteilen. Für diese Option wird die **Upload**-Registerkarte verwendet.

Der Film darf dabei nicht größer als 10 MByte sein. Sie müssen ihn also gegebenenfalls kürzen. Wie groß die Datei wird, können Sie in der Toolbox ablesen.



Bild 11.43 Die Upload-Optionen

Standardmäßig wird das erste Filmbild als Miniatur verwendet. Soll dagegen das aktuelle Bild im Player verwendet werden, benutzen Sie die folgende Schaltfläche.



Bild 11.44 Ein neues Minaturbild einsetzen

Mit der anderen Schaltfläche links darunter können Sie auf der Pinnacle-Webseite weitere Informationen einholen. Dazu müssen Sie allerdings zunächst Ihre Online-Verbindung herstellen.

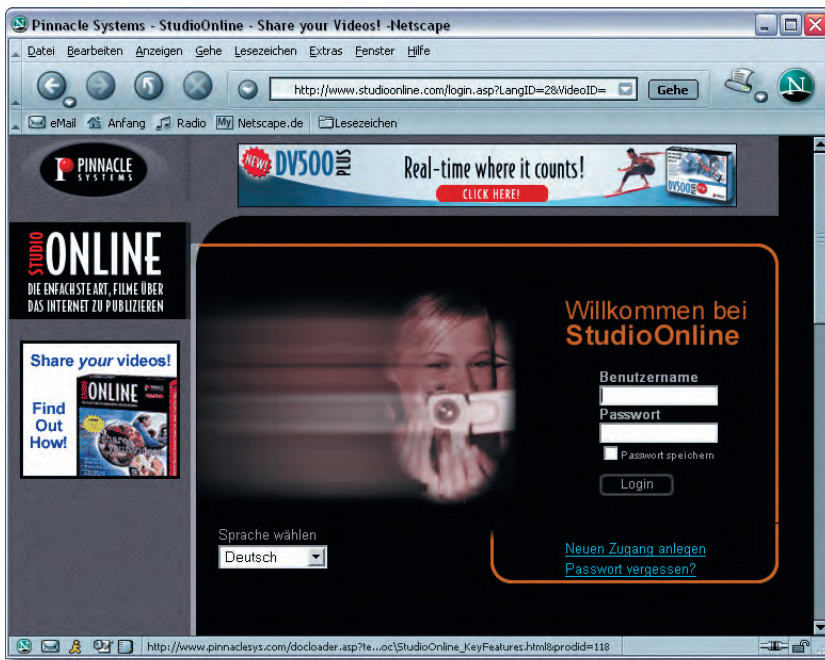


Bild 11.45 Die Webseite <http://www.studioonline.com>

11.3.9 CDs und DVDs herstellen

Eine weitere, interessante Möglichkeit finden Sie in der letzten Rubrik. Den *Disk*-Bereich können Sie nämlich nutzen, um Video-CDs oder DVDs zu erstellen.



Bild 11.46 Die Disk-Rubrik

Über die *Einstellungen*-Schaltfläche erreichen Sie die nachfolgend abgebildeten Optionen:

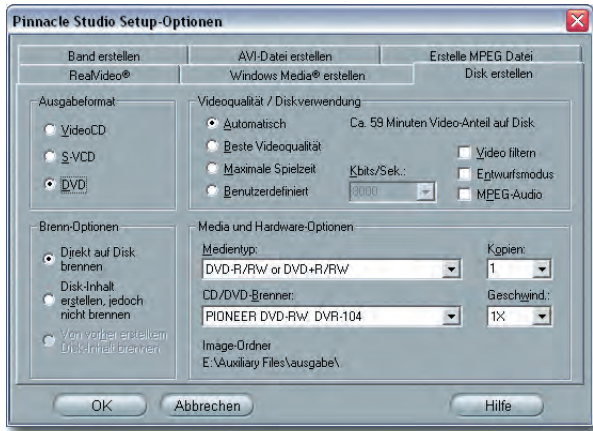


Bild 11.47 Die Optionen der Disk-Erstellung

Die verschiedenen Disk-Formate

Zunächst müssen Sie das Ausgabeformat festlegen. Dabei ist interessant, wie sich die Formate auf die Dateigrößen auswirken. So müssen Sie zwischen Bildqualität und Dateigröße abwägen. Die schlechtere Bildqualität ist im Wesentlichen auf die geringeren Bildgrößen zurückzuführen.

Ein guter Kompromiss zwischen Qualität und Dateigröße ist die DVD-Variante. In der folgenden Tabelle haben wir einmal die verschiedenen Formate dem Ausgangsmaterial gegenübergestellt. Bedenken Sie, dass sich diese Gegenüberstellung auf einen knapp 1 Minute langen Film bezieht. Je länger der Film wird, umso mehr wirken sich natürlich die Unterschiede in der Dateigröße aus.

Dateigrößenvergleich

Video-CD-Typ	Bildauflösung	Dateigröße	Aufzeichnungsformat
Ausgangsmaterial	720 x 576 Pixel	178,00 MByte	AVI
DVD	720 x 576 Pixel	56,60 MByte	MPEG2
Super Video-CD	480 x 576 Pixel	16,30 MByte	MPEG2
Video-CD	352 x 288 Pixel	8,17 MByte	MPEG1

Die verfügbaren Video-CD-Optionen

Die verfügbaren Optionen unterscheiden sich – je nachdem, für welches Disk-Format Sie sich entschieden haben. Am wenigsten können Sie verändern, wenn Sie eine Video-CD erstellen wollen.

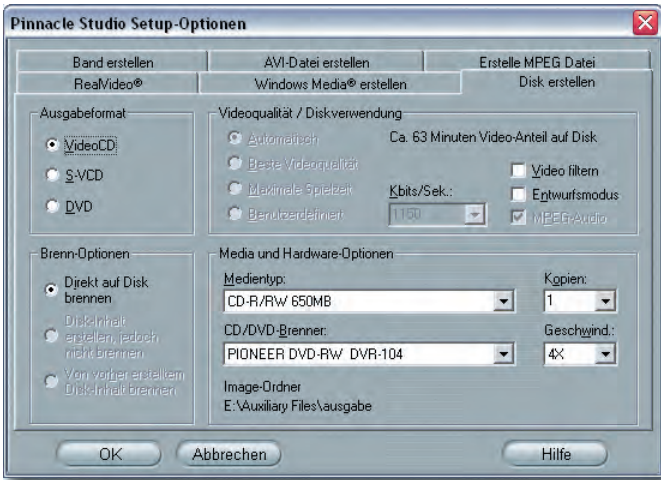


Bild 11.48 Die verfügbaren Video-CD-Optionen

- Die Option **Video filtern** kann verwendet werden, um die Bildqualität etwas zu verbessern. Dabei wird das Filmbild leicht weichgezeichnet. Nachteil ist dabei die leichte Bildunschärfe. Probieren Sie aus, welches Ergebnis Ihnen mehr zusagt.
- Bei aktivierter **Entwurfsmodus**-Option wird der Rendervorgang beschleunigt. Dabei ergibt sich allerdings eine geringere Bildqualität.
- Im **Medientyp**-Listenfeld können Sie einstellen, ob Sie eine CD mit 650 oder 700 MByte verwenden.
- Im **Kopien**-Listenfeld wird eingestellt, wie viele CDs Sie mit demselben Inhalt brennen wollen – maximal 99 Kopien sind möglich.

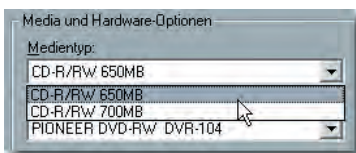


Bild 11.49 Auswahl des Medientyps

- Sollten Sie mehrere CD-Brenner auf Ihrem System installiert haben, können Sie den gewünschten Brenner im Listenfeld *CD/DVD-Brenner* auswählen.
- Das Listenfeld rechts daneben bietet verschiedene Brenngeschwindigkeiten an, die von Ihrem Brenner unterstützt werden.

Starten Sie den Brennvorgang über die *Disk erstellen*-Schaltfläche. Sollte sich nach dem Rendervorgang keine CD oder ein falsches Medium im CD-Brenner befinden, zeigt das *Status*-Feld einen entsprechenden Hinweis an.



Bild 11.50 Die Informationen im Statusbereich

Liegt das passende Medium im Laufwerk, erkennt Pinnacle Studio dies automatisch und startet den Brennvorgang. Die Fortschrittsanzeige unter dem Player zeigt den Status des Brennvorgangs an. Ein solches Zwischenstadium des Brennens zeigt die folgende Abbildung.



Bild 11.51 Brennen der CD

Optionen der S-VCD

Beim Brennen einer Super Video-CD werden weitere Optionen verfügbar. So können Sie nun die Videoqualität anpassen. Meist werden Sie mit der *Automatisch*-Option die besten Ergebnisse erhalten. Sie brauchen sich dabei um nichts zu kümmern – Pinnacle ermittelt anhand der Filmlänge und des ausgewählten Mediums selbstständig die beste Qualität.

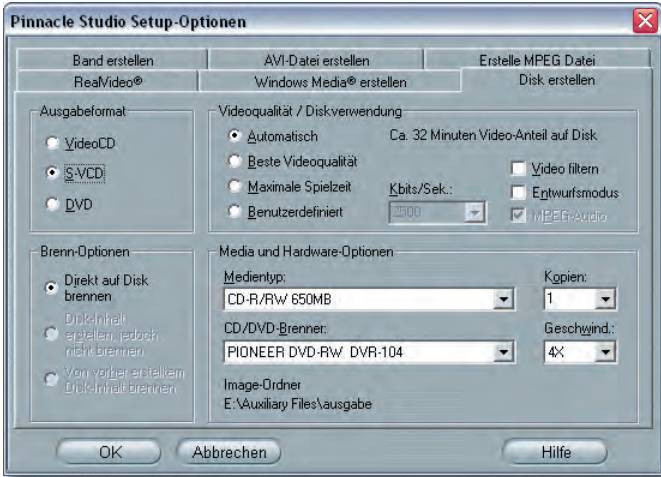


Bild 11.52 Die S-VCD-Optionen

Die DVD-Optionen

Bei den DVD-Optionen kommen weitere Funktionen hinzu. So können Sie nun entscheiden, ob der Film gleich auf DVD gebrannt werden soll, oder ob zunächst die betreffenden Dateien vorbereitet werden sollen. Sie können dann die DVD auch zu einem späteren Zeitpunkt brennen – auch nach einem Neustart von Pinnacle Studio.



Bild 11.53 Die DVD-Optionen

Bei einer DVD werden neben dem Film viele weitere Dateien benötigt – beispielsweise für die Menüs. Daher wird nach dem Rendervorgang noch weitere Zeit benötigt, um diese zusätzlichen Dateien zu erstellen. Das *Status*-Feld zeigt den Vorgang an. Auch hier können Sie wieder die Fortschrittsanzeige unter dem Player beobachten.



Bild 11.54 Berechnen der zusätzlichen DVD-Dateien

Die Dateien werden in dem Ordner untergebracht, der Ihnen im *Einstellungen*-Dialogfeld angezeigt wird. Standardmäßig ist dies das Verzeichnis *Auxiliary Files*, das Sie im Verzeichnis finden, das Sie in der Toolbox angegeben haben.

In diesem Ordner sind die DVD-Dateien in verschiedenen Unterordnern untergebracht. Dies sehen Sie in der folgenden Abbildung.

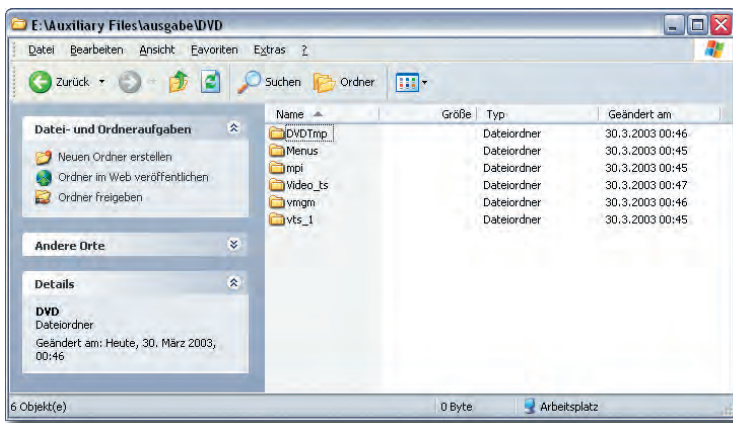


Bild 11.55 Die Verzeichnisse der DVD

Auf jeder DVD ist ein Verzeichnis mit der Bezeichnung *Video_TS* (Video Title Set) vorhanden.

Eventuell gibt es auch noch einen Ordner mit der Bezeichnung *Audio_TS*, dies ist aber keine Pflicht. Im *Video_TS*-Ordner gibt es Dateien verschiedenen Typs.

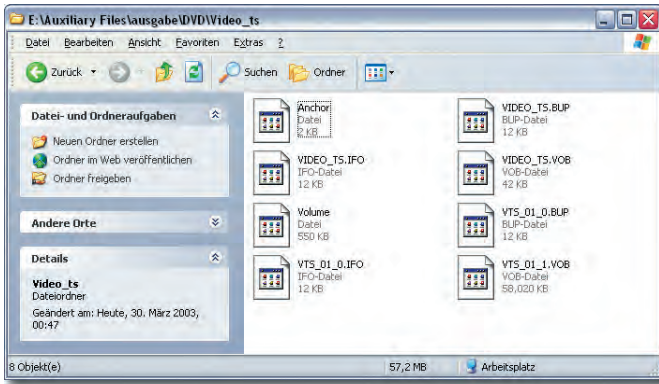


Bild 11.56 Im Video_TS-Ordner einer DVD gibt es verschiedene Dateitypen

Die verschiedenen Dateitypen

Es ist vorteilhaft, die Bedeutung der Dateitypen zu kennen. Die Dateien mit der Endung *.ifo (**I**nformation) beinhalten die Information über die Kapitelstruktur der Videodaten. Die Videoplayer verwenden diese Dateien zum „Zusammensammeln“ der Videobestandteile. Die Dateien mit der Endung *.bup (**B**ackup) sind Sicherheitskopien der IFO-Dateien.

Die eigentlichen Videodaten sind in den Dateien mit der Endung *.vob (**V**ideo **O**bject) enthalten. Obwohl die Endung es nicht vermuten lässt: Hierbei handelt es sich um MPEG-2-Dateien.

TIPP

Da VOB-Dateien nur maximal 1 GByte groß sein dürfen, werden längere Filme gesplittet. Sie erkennen diese Splittung an den durchnummerierten Dateien – *VTS_01_1* und so weiter. Das „Wiederzusammensetzen“ der Filme wird über die IFO-Datei gesteuert. Enthält eine DVD mehrere Szenen, werden diese ebenfalls nummeriert: *VTS_02_1* und so weiter. Die Szenenübersicht einer DVD wird im ersten Film gesichert: *VTS_01_0*.

Stichwortverzeichnis

3D-Bewegung anpassen 210
3D-Effekte 198

A

Album 92
Album, Detailansicht 94
Album einsetzen 16
Album, Titel-Editor 233
Album-Kategorien 104
Alpha Magic 177
Animation erstellen 158
Animation, Menüs 272
Animation, Titel 242
Ansicht ändern 34
Ansicht, Oben 199
Ansicht, Perspektive 198
Ansicht, Seite 199
Antialiasing 213
Arbeitsfenster, Hollywood FX 195, 205
Arbeitsoberfläche 14
Audio-Bedienfeld 79
Audioclip löschen 59
Audiospur trimmen 130
Aufnahme beenden 29
Aufnahme in Vorschauqualität 82
Aufnahme speichern 30
Aufnahme starten 27, 83, 326
Aufnahme-Kategorie 15
Aufnahmeoptionen 78
Aufnahmequalität einstellen 25
Aufnahmequelle wählen 69
Aufzeichnung, analoge 69
Aufzeichnung beginnen 84
Aufzeichnung, digitale 71
Ausblenden, Ton 309
Ausgabe auf Band 62
Ausgabe, AVI-Datei 327
Ausgabe, CD/DVD 346
Ausgabe, Videoband 323
Ausgabe, Web Video 344
Ausgabeinformationen 322
Ausgabeoptionen 320
Ausgabeoptionen, analoge 324
Ausrichten, Objekte 231
Ausrichtungsfunktionen 241
Ausschneiden, Objekte 232
Auswahl, Objekt 208
AVI-Datei erstellen 327, 331
AVI-Einstellungen ändern 328
AVI-Filme 186

B

Band erstellen 324
Basisoptionen ändern 212
Bearbeiten-Modus 16
Bearbeiten-Optionen 75
Bearbeitungsmodus 30
Bedienelemente 321
Bereich, videosicherer 38
Bild aufhellen 141
Bild einfärben 137
Bild verfremden 142, 146
Bild/Ton bearbeiten 129
Bildoptimierung 140
Bitrate 333
Blenden einsetzen 164
BUP-Datei 352
Button ändern 279

C

Camcorder anschließen 22
Camcorder, Tonaufnahme 306
Camcorder vorbereiten 83
CD und Kommentar 77
Clip teilen 126
Clipseigenschaften ändern 36
Clips kombinieren 127
Codec, DivX 330
Codecs auflisten 328

D

Datei erstellen 325
Dateien kombinieren 109
Dateien, temporäre 185
Dateiformate 107
Dateitypen, DVD 352
Datenrate testen 24
Defragmentieren, Norton SystemWorks 86
Defragmentierung, Festplatte 86
Dekostile 40
Dialogfelder 21
Diaschau erstellen 190
Disk erstellen 346
Disk-Formate 347
Diskometer 72, 322
DivX-Codec 330
DivX-Komprimierung 336
DTL-Datei 109, 293
Duplikat erstellen 218
Duplikate einfügen 289
DV-Ausgabeoptionen 324
DV-In 13, 61
DVD-Dateien 351
DVD-Modus 269
DVD-Optionen 63, 350
DVD-Steuerung 19

E

E-Mail versenden 343

Echtzeitkodierung 81
Editierfenster 234
Effekt animieren 157
Effekt, dreidimensionaler 181
Effekt, Geschwindigkeit 211
Effekt, Linoleumschnitt 152
Effekt, Mosaik 144
Effekt, Posterize 144
Effekt, Relief 143
Effekt, Warhol 150
Effekt-Kombinationen 145
Effekt-Vorschau 179
Effekte einsetzen 142
Effekte, Hollywood FX 180
Effekte, per Bildoptimierung 148
Effekte, Übergänge 170
Effektstärken variieren 157
Effektvorschau 206
Ein-/Ausblenden, Ton 299
Ein/Ausblenden-Übergang 170
Einblenden, Titel 45
Einstellungen, analoge Aufzeichnung 72
Einstellungen, Aufnahme 24
Einstellungen, Aufzeichnung 69
Einzelbildschaltung 120
Elemente, aktive 271
Endtitel einfügen 54
Exporteinstellungen anpassen 62
Exportoptionen 323

F

Farbe anpassen 136
Farbtönung, einfache 139
Farbtyp ändern 137
Farbverlauf 250
Fernsehnorm 74
Festplatte vorbereiten 86
Film abspielen 120
Film ausblenden 171
Film aufnehmen 22
Film bearbeiten 30

Film erstellen 15, 61, 320
Film exportieren 61
Film schneiden 118
Film verlängern 123
Film zusammenstellen 187
Filmaufzeichnung 68
Filmclip teilen 49
Filme trimmen 48
Filmfenster 19
Filmfenster, Audio 298
Filmfenster verwenden 31
Filmgeschwindigkeit ändern 46
Filmoptimierungen 136
Filmschnitt 49, 128
Filmsteuerung 270
Filmtitel, effektvolle 153
Filmtitel einblenden 45
Filmtitel einfügen 37
Filmvorschau 99
Firewire-Anschluss 13, 22
Flugbahn ändern 212
Frames, ausgelassene 85
FX-Katalog 196

G

Gesamtfilm-Ansicht 34, 164
Gewellter Übergang 189
Gruppieren, Objekte 231
Gruppierung aufheben 284

H

Helligkeit/Kontrast steuern 140
HFO-Datei 218
HFX-Übergänge 181
HFX-Übergänge bearbeiten 183
Highlight-Stil 286
Hilfsdateien löschen 186
Hintergrund, einfarbiger 250
Hintergrund erstellen 153
Hintergrundbilder 251
Hintergrundmusik einfügen 60

Hollywood FX 105, 180, 194
Hollywood FX-Arbeitsfenster 184

I

IFO-Datei 352
Inbetweening 209
Informationen, Album 96
Informationen, Pinnacle 346
Informationen, SmartSound 318
Insert-Schnitte einfügen 131
Installation, animierte Menüs 273

K

Kanten, weichgezeichnete 254
Keyframes bearbeiten 209
Keyframes einsetzen 204
Klonen-Optionen 217
Kommentar einfügen 307
Kommentare aufzeichnen 304
Komprimierung, DivX 330
Komprimierung einstellen 334
Komprimierungseinstellungen
speichern 340
Komprimierungsergebnis 331
Komprimierungsgeschwindigkeit 338
Komprimierungsmethode 328
Komprimierungsqualität 338
Kontextmenüs 125
Kontrast erhöhen 141
Kontrolle-Bereich 202
Kopieren, Objekte 232
Kriechtittel 228

L

Lautstärke ändern 298
Lautstärke anpassen 79, 308
Lautstärkelinie einsetzen 301
Links ändern 276
Links anpassen 279
Links, automatische 268

Links erstellen 267
Links sortieren 278
Log-Datei 335
Lücke auffüllen 132
Lücke schließen 124

M

Marker einfügen/löschen 276
Marker, farbige 274
Markierungspunkte 209
Markierungsrahmen, Text 282
Maximalwerte einsetzen 149
Media-Bereich 203
Menü bearbeiten 281
Menü speichern 293
Menü testen 269, 293
Menü-Album 109
Menüeigenschaften ändern 276
Menüerstellung 228, 266
Menüfunktionen 21
Menüs, animierte 272
Menüseite wechseln 277
Menüstruktur anpassen 274, 291
Menüstruktur aufbauen 287
Menüvorlagen 267
Mikrofon-Aufnahme 305
Miniaturbild austauschen 345
Miniaturbild einstellen 99
Miniaturbilder 94
Miniaturbilder, animierte 278
Miniaturbilder bearbeiten 283
Mosaik-Effekt 144
Mosaik-Effekt einblenden 158
MPEG 4 Tools 337
MPEG-Datei erstellen 341
MPEG-Format 80
Musik trimmen 312
Musikstücke generieren 314
Musiktitel von CD 310

N

Navigationselemente 118, 270

O

Objekt drehen 212
Objekt verschieben 210, 240
Objekt-Toolbox 230
Objektdati auswählen 219
Objekte & Flächen 204
Objekte ausrichten 241
Objekte auswählen 202
Objekte bearbeiten 261
Objekte löschen 217
Objekte, zusätzliche 215
Objektgrößen anpassen 263
Objektgruppen 207
Objekthierarchien ändern 262
Optionen, allgemeine 75
Optionen, Ausgabequalität 339
Optionen, CD-Rippen 78
Optionen, Codecs 329
Optionen, DivX 333
Optionen, DV-Aufnahme 79
Optionen, DVD 350
Optionen, Lautstärke 299
Optionen, Links 285
Optionen, MPEG 342
Optionen, S-VCD 350
Optionen, Stile 254, 256
Optionen, Szenenerkennung 74
Optionen, Video-CD 348
Optionen, Videoquelle 73
Optionen-Bereich 202
Overlay-Titel 223, 235
Overlay-Titel erstellen 154

P

Page Peel-Übergang 200
Perspektive einstellen 198

Pfeil-Werkzeug 281, 287
Player 31, 270
Posterize-Effekt 144, 149
Programmstart 14
Projekt speichern 30, 160
Push-Effekte 176

Q

Qualitätsstufen 81

R

Rasierklinge einsetzen 126, 131
Reliefeffekt 143
Rendern im Hintergrund 184
Rendervorgang 65, 325
Rippen, Audio-CD 310
RM-Datei erstellen 344
Rolltitel 228

S

Sättigung erhöhen 140
Schaltfläche einfügen 288
Schaltflächen-Album 284
Schaltflächentyp 285
Schatten 255
Schlüsselbilder ändern 338
Schneiden, Szene 102
Schneiden, Ton 58
Schreibcache deaktivieren 87
Schrift auswählen 230
Schriftstile anwenden 252
Schwarzweißfilm erstellen 138
SCN-Datei 93
Scrubben 207
Sepia-Farbtyp 139
Setup-Optionen 24
Slide, Effekte 175
SmartCapture 82
SmartSound einsetzen 314
Sound einsetzen 296

Sounddateien 109
Soundeffekte-Album 108
Specialty Effects 215
Speicher freigeben 76
Speicherbedarf, Film 29
Speichern, Komprimierungs-
einstellungen 340
Speichern, Menü 293
Speichern, Musik 313
Speichern, Projekt 62, 160
Speichern, Standbild 55
Speichern, Stile 258
Speichern, Titel 259
Spur sperren 46, 129
Standarddauer, Übergang 168
Standbild aufnehmen 54
Standbilder-Album 107
Standtitel 228
Standzeit ändern 56
Standzeit, Titel 43
Startzeit ändern 121
Status-Feld 322
Steuerung, Film 270
Steuerung, HFX-Vorschau 201
Stil anpassen 253, 258
Stil anwenden 155
Stil, Schaltfläche 286
Stile speichern 258
Storyboard 32
Storyboard-Ansicht 19
Strichzeichnung erstellen 151
STU-Datei 161
STU-Dateiformat 30
Suchen, Szenen 103
Symbole, Menüspur 274
Szene abspielen 272
Szene teilen 102
Szene trimmen 118
Szene zerschneiden 50
Szenen auflisten 35
Szenen auswählen 100, 115
Szenen benennen 97

Szenen erstellen 157
Szenen nach Namen auswählen 103
Szenen teilen 126
Szenen übernehmen 112
Szenen verschieben 53, 115
Szenen zusammenfassen 101
Szenenerkennung 25, 74, 93
Szenenerkennung einstellen 95
Szenensuche im Projekt 103

T

Text ausrichten 42
Text eingeben 39
Text formatieren 229, 236
Text, Markierungsrahmen 282
Textformatierung 40
TGA-Datei 285
Timecode 25
Timeline-Ansicht 34, 114
Titel animieren 242
Titel duplizieren 245
Titel erstellen 225, 235
Titel, erzeugen 227
Titel, hereinlaufender 243, 244
Titel speichern 259
Titel-Editor 222, 227
Titel-Stil anwenden 250
Titel-Vorlagen 107
Titeldauer verlängern 243
Titelgenerator 37
Titelgenerator einsetzen 38
Titelspur anpassen 155
Titeltexte anpassen 281
Titeltypen 223
Titelzeile aufblenden 247
Ton anpassen 302
Ton ausschalten 299
Ton ein-/ausblenden 299
Tonaufnahme per Camcorder 306
Tonschnitt 57
Tonspur abtrennen 296

Tonspur bearbeiten 57, 297
Toolbox 20, 118
Toolbox, Audio 297
Toolbox, CD 312
Toolbox, Farbe anpassen 136
Toolbox, Hollywood FX 195
Toolbox, Menü 277
Toolbox, Objekt 230
Toolbox öffnen 206
Toolbox schließen 122
Toolbox, Titel 154, 225
Toolbox, Übergänge 165
Toolbox-Optionen 131
Transformieren, Objekte 231
Transparenz einsetzen 247
Trimmen 118
Trimmen begrenzen 51
Trimmen per Maus 122
Twist and Shapes 215

U

Überblendung, Ton 300
Überblendung, weiche 172
Überblendungseffekt einfügen 44
Überblendungslinien 169
Übergang anpassen 206
Übergang anwenden 186, 243
Übergang auswählen 165, 197
Übergang kopieren 188
Übergang, Push 176
Übergang, Slide 175
Übergang, Storyboard-Ansicht 167
Übergang, Timeline-Ansicht 166
Übergang verlängern 168
Übergänge berechnen 184
Übergänge, dreidimensionale 182
Übergänge, eigene 179
Übergänge, Hollywood FX 197
Übergänge kombinieren 190
Übergänge-Album 105
Übergangseffekte 37, 164, 170

Umrandungs-Optionen 255
Unschärfe einfügen 142
Unterschneiden-Werkzeug 237
Upload-Option 345

V

VCR-Modus 22
Verknüpfungen erstellen 280
Verlaufs-Editor 204
Verschieben, Szenen 115
Verschieben-Werkzeug 240
Vertonen, Filmclip 314
Video-Bedienfeld 70
Video-CD erstellen 348
Videodatei öffnen 92
Videoeingang wählen 70
Videoformat auswählen 80
Videoprojekt erstellen 112
Videoschnittkarte 12
Videosicherer Bereich 234
VOB-Datei 352
Vollbild-Titel 223
Voreinstellungen, CD 311
Voreinstellungen, Kommentare 304
Voreinstellungen, Lautstärke 300
Voreinstellungen, Links 267
Voreinstellungen, Titel 228
Vorlage auswählen 288
Vorlage zuweisen 253
Vorlagen 40
Vorlagen, Menüs 266
Vorlagen, Musik 314

Vorlagen, Titel 107
Vorschau, Antialiasing 214
Vorschau berechnen 215
Vorschau, FX-Übergang 200
Vorschau, Musik 316
Vorschau, Übergang 105
Vorschaubereich 18, 323
Vorschaubild 124
Vorschaubilder, Aufnahme 29
Vorschaufilme erstellen 278
Vorschauoptionen 74

W

WAV-Datei 313
Web Video-Option 344
Weichzeichnung 142
Werkzeuge 37
Werkzeuge, Audio-Bearbeitung 36
Wipe-Effekte 173
Wipe-Übergänge 177, 249
WMF-Datei erstellen 344

Z

Zeilenabstand ändern 239
Zeitraffer 47
Zeitskala 35
Zeitskala anpassen 114
Zeitskala vergrößern 125
Ziehpunkt einfügen 302
Ziehpunkt entfernen 303
Zurück zum Menü 275