

Vorwort

Videobearbeitung wird immer beliebter – nicht zuletzt wegen den ständig leistungsfähiger werdenden Rechnern. Vielen neuen Rechnern liegt inzwischen neben Photoshop Elements auch Premiere Elements bei. Da ist es verlockend, in den interessanten Bereich der Videobearbeitung einzusteigen.

Sie wollen Ihren Rechner als digitalen Videorekorder verwenden? Oder planen Sie, alte Urlaubsfilme auf eine DVD zu brennen? Oder wollen Sie Ihren selbst aufgenommenen digitalen Videofilmen den letzten „Schliff“ verpassen? Kein Problem: Premiere Elements kann bei diesen Aufgabenstellungen helfen.

Der Einstieg in die Videobearbeitung ist nicht ganz einfach – zugegeben. Das Verständnis für das Bearbeitungsprinzip ist aber dennoch recht logisch, wie Sie in diesem Buch erfahren werden. Ist der Einstieg erst einmal geschafft, werden Sie bestimmt viel Freude beim Optimieren Ihrer Videos haben. In diesem Buch werde ich Ihnen an vielen Praxisbeispielen zeigen, was in dem Programm steckt. Sie werden wahrscheinlich überrascht sein, welche Aufgabenstellungen Sie mithilfe von Premiere Elements bewältigen können. Es sind nämlich nur recht wenige Funktionen, die Premiere Elements nicht vom „großen Bruder“ Premiere übernommen hat.

Die von mir verwendeten Filme finden Sie übrigens alle nach Kapiteln sortiert auf der Buch-CD. Damit die Filme auf die Buch-CD passen, mussten sie allerdings in der Bildgröße reduziert werden. Auch die Qualität wurde reduziert. Das lässt sich beim Thema „Videobearbeitung“ nicht vermeiden – die Videofilme sind zu groß.

Sie wollen noch tiefer in das Thema einsteigen und vielleicht das Bildbearbeitungsprogramm Photoshop Elements kennen lernen, das mit Premiere Elements besonders gut harmoniert? Dann könnte das Buch „Photoshop Elements 3“ für Sie interessant sein, das ich ebenfalls für Franzis in der Hot Stuff-Reihe geschrieben habe.

Ich hoffe, Sie haben nach der Lektüre dieses Buchs keine Fragen mehr zu Premiere Elements. 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 Premiere Elements und diesem Buch.

Michael Gradias
im März 2005

Inhaltsverzeichnis

1	Premiere Elements kennen lernen	13
1.1	Premiere Elements starten	13
1.2	Die verschiedenen Arbeitsbereiche von Premiere	15
	Das Medium-Fenster	15
	Medien begutachten	18
	Das Schnittfenster	21
	Das Vorgehensweise-Fenster	24
	Weitere Palettenfenster	25
	DVD-Layouts erstellen	29
	Das Protokoll-Palettenfenster	31
	Das Info-Palettenfenster	32
	Die Standardsymbolleiste	32
	Menüfunktionen nutzen	35
2	Mit Projekten arbeiten	37
2.1	Neue Projekte erstellen	37
2.2	Allgemeine Grundeinstellungen	40
	Einstellungen der Gerätesteuerung	41
2.3	Tipps zur Hardwarevorbereitung	45
2.4	Die Aufnahme starten	49
	Die fertige Aufnahme	52
2.5	Die Medien verwalten	55
	Organisation in Ordnern	60
	Interessante Optionen	61

3	Einen Film zusammenstellen	67
3.1	Die Ausgangssituation	67
3.2	Filme trimmen	68
3.3	Filme im Schnittfenster trimmen	71
3.4	Filmclips umsortieren	80
3.5	Einen Titel gestalten	84
	Titeltexte eingeben	86
	Texte formatieren	88
	Stile verwenden	92
	Speichern des Titels	94
	Titel einsetzen	96
3.6	Überblendungen einfügen	98
3.7	Videoeffekte verwenden	101
3.8	Den Film exportieren	104
	AVI-Filme speichern	106
4	Überblendungseffekte einsetzen	109
4.1	Grundsätzliches zu Effekten	109
4.2	Die Verwaltung der Überblendungseffekte	110
	Ordnung schaffen	111
4.3	Überblendungseffekte anwenden	113
	Effekteinstellungen anpassen	114
	Die Position der Überblendung variieren	116
4.4	Die verschiedenen Überblendungen	118
	Der Ordner 3D-Bewegung	118
	Die Dehnen-Überblendungen	121
	Die GPU-Überblendungen	122
	Die Irisblende-Überblendungen	124
	Die Überblendungen Seite aufrollen	125
	Die Spezialeffekt-Überblendungen	127
	Die Wischen-Überblendungen	129
	Die Zoom-Überblendungen	132
	Die Kategorie Überblenden	133
	Die Überschieben-Überblendungen	135

5	Videofilter verwenden	139
5.1	Filmclips bewegen	139
	Filmclips animieren	142
	Komplexe Animationen verwenden	145
	Keyframe-Einstellungen ändern	147
5.2	Videofilter einsetzen	149
	Die Anpassen-Videoeffekte	150
	Die Kategorie Bild einstellen	156
	Die Kategorie Bildsteuerung	157
	Die GPU-Videoeffekte	158
	Die Keying-Videoeffekte	160
	Korrekturmasken	161
	Die Perspektive-Videofilter	166
	Die Rendering-Videoeffekte	168
	Die Stilisieren-Videoeffekte	170
	Die Effekte der Transformieren-Rubrik	177
	Der Vergrößerungseffekt	180
	Die Verzerren-Videoeffekte	181
	Die Videoeffekte der Rubrik Weich- & Scharfzeichnen	186
	Die Zeit-Videoeffekte	189
6	Den Ton bearbeiten	191
6.1	Nachvertonen von Filmen	191
	Verwendung fremder Audioclips	194
	Die Audio-Optionen	197
	Aufzeichnen von Kommentaren	199
6.2	Audioüberblendungen und -effekte anwenden	200
7	Einzelbildbearbeitung	205
7.1	Einzelbilder importieren	205
7.2	Bildsequenzen importieren	207
	GIF-Animationen importieren	209
7.3	Filmbilder einfrieren	210
	Titel einfügen	215

7.4	Einzelbilder bearbeiten	217
	Fehlerhafte Einzelbilder entfernen	217
	Einzelbilder per Bildbearbeitung retuschieren	219
	Export des zu bearbeitenden Bereichs	220
	Die Sache mit den Halbbildern	222
	Filmstreifen-Dateien verarbeiten	224
	Maskieren von Bildteilen	227
	Bildteile retuschieren	229
	Auswahlbereiche ändern	232
	Verwertung des Ergebnisses	235

8

Filmtitel erstellen 239

8.1	Das Arbeitsfenster des Titel-Designers	239
8.2	Mit Vorlagen arbeiten	240
8.3	Die Bedienung des Titel-Designers	242
8.4	Titel „manuell“ aufbauen	246
	Titel vor farbigem Hintergrund	249
	Halbtransparente Schriften	250
8.5	Titel in Bewegung versetzen	251
	Die Geschwindigkeit der Bewegung ändern	253
8.6	Effektvolle Titel gestalten	256
	Trennung vom Untergrund	256
	Mit Schatten arbeiten	259
	Plastische 3D-Titel erstellen	262
8.7	Titel mit Formen kombinieren	265
	Mit Verläufen arbeiten	272

9

Eine Diaschau erstellen 277

9.1	Die Diaschau vorbereiten	277
9.2	Die Diashow-Funktion anwenden	282
	Die Diashow-Optionen nutzen	283
	Vertonen der Diaschau	285

10	Eine DVD produzieren	293
10.1	Der DVD-Arbeitsbereich	293
10.2	DVDs manuell aufbauen	297
	Automatisch abspielbare DVDs erstellen	297
10.3	DVDs mit Menü erstellen	300
10.4	Komplexe Menüs erstellen	306
	Marken für das Layout verwenden	309
10.5	Die DVD testen	311
11	Filme exportieren	317
11.1	Filme für den Export vorbereiten	317
	Ablage von temporären Vorschaudateien	318
11.2	Die Ergebnisse auf Band ausgeben	319
	Ausgabe mit der Option Auf Band	320
	Die Aufnahme starten	322
11.3	Filme auf der Festplatte speichern	323
	Filme in der bestmöglichen Qualität speichern	324
	„Fast“ optimale Ergebnisse erstellen	327
	Die DivX-Optionen	331
	Kleinere Dateigrößen durch kleinere Filmbilder	335
11.4	Ausgabe auf andere Medien	337
	Stichwortverzeichnis	341

Premiere Elements kennen lernen

Mit Premiere Elements 1.0 haben Sie ein sehr leistungsstarkes Programm für Videobearbeitungsaufgaben und die DVD-Erstellung erworben, das gerade für Neueinsteiger in diesem Genre viele Hilfestellungen bietet. Die aktuelle Programmversion beinhaltet einige interessante Neuerungen, die den Einstieg in die Videobearbeitung erleichtern.

In diesem ersten Kapitel wollen wir Ihnen Premiere Elements vorstellen. Sie lernen die Arbeitsoberfläche der einzelnen Module und die grundsätzliche Bedienungsweise kennen. Sie werden schnell merken: Ganz so kompliziert, wie es zunächst aussieht, ist die Bedienung gar nicht. Einige Klippen in der Bedienungslogik müssen Sie aber erst einmal überwinden.

Das Bearbeiten von Videos unterscheidet sich von anderen Aufgabenstellungen – wie etwa der Bildbearbeitung.

1.1 Premiere Elements starten

Nach der erfolgreichen Installation wollen wir gleich mit dem Rundgang beginnen. Starten Sie dazu das Programm.

- 1 Suchen Sie im Windows-Start-Menü den Eintrag *Adobe Premiere Elements 1.0*.

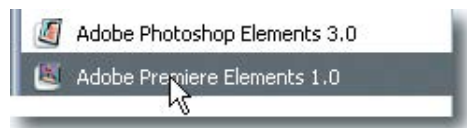


Bild 1.1 Starten Sie das Programm über das Windows-Start-Menü

- 2 Nach dem Start des Programms wird zunächst ein Startbildschirm angezeigt. Hier können Sie angeben, wie Ihre Arbeit beginnen soll. Im oberen Bereich werden einige Aufgabenbereiche zur Auswahl angeboten.

Zum Kennenlernen des Programms können Sie am oberen Rand die Option *Übung* auswählen. Damit laden Sie ein Beispielprojekt.



Bild 1.2 Der Startbildschirm von Premiere Elements

- 3 Nach dem Bestätigen wird der Arbeitsbereich aufgebaut. Das mitgelieferte Beispielprojekt eignet sich gut zum Kennenlernen des Programms, da hier viele verschiedene Elemente verwendet wurden – bis hin zu einem DVD-Menü.

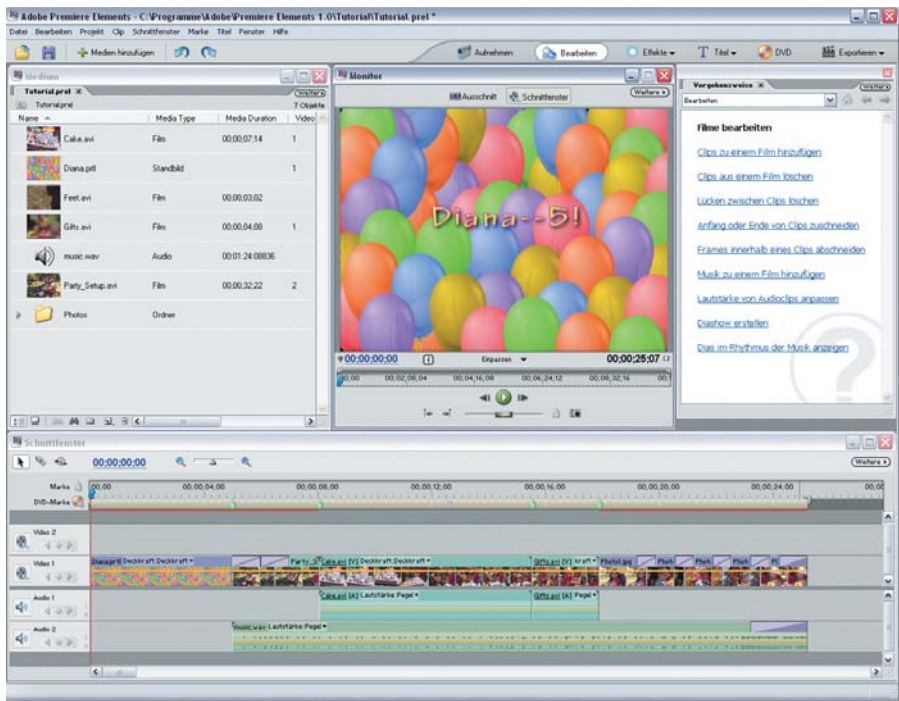
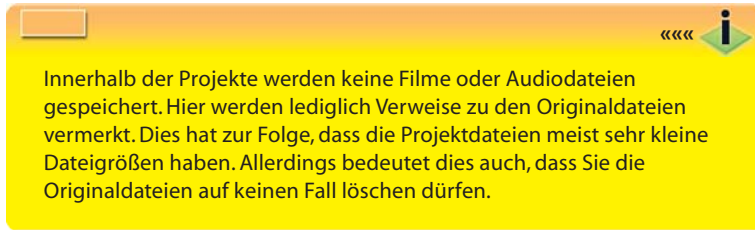


Bild 1.3 Das geladene Beispielprojekt

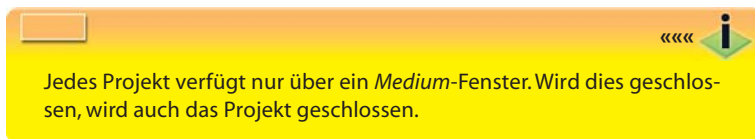


1.2 Die verschiedenen Arbeitsbereiche von Premiere

Der Arbeitsbereich von Premiere Elements teilt sich in unterschiedliche Bereiche auf. Diese verschiedenen Fenster wollen wir Ihnen nun der Reihe nach vorstellen.

Das Medium-Fenster

Das „Herzstück“ des Projekts bildet das *Medium*-Fenster. Sie finden es oben links im Arbeitsbereich von Premiere Elements. Hier werden alle Medien, wie etwa Filmclips, Audiodateien oder Fotos, aufgeführt – und zwar unabhängig davon, ob diese auch wirklich im Projekt verwendet werden. Es handelt sich dabei sozusagen um einen „Aktenordner“ mit Ihren Vorlagen.

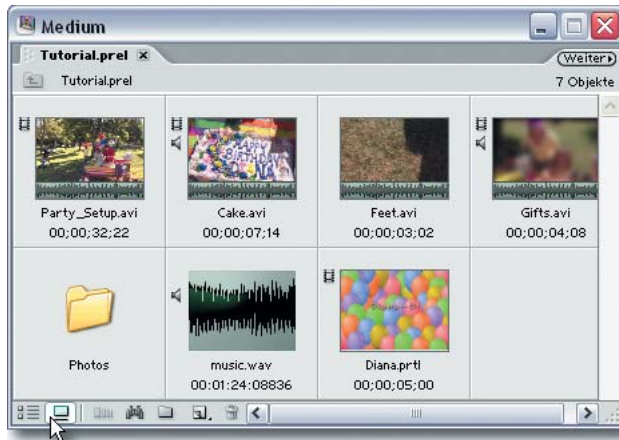


Um im *Medium*-Fenster Ordnung zu halten, können die importierten Medien auch in unterschiedlichen Ordnern abgelegt werden. Im Beispielprojekt sind die Fotos in einem gesonderten Ordner untergebracht, den Sie mit einem Klick auf das Dreieckssymbol vor dem Eintrag öffnen können.

Photos	Ordner	
	Photo1.jpg	Standbild 1
	Photo2.jpg	Standbild 1
	Photo3.jpg	Standbild 1
	Photo4.jpg	Standbild 1
	Photo5.jpg	Standbild 1

Bild 1.4 Ein zusätzlicher Ordner im Medium-Fenster

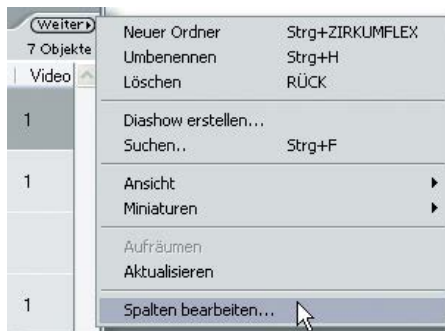
Wollen Sie neue Ordner erstellen oder bestehende Elemente löschen, können Sie die Schaltflächen in der Fußleiste des Fensters verwenden. Außerdem kann hier die Ansicht verändert werden.



Mit einem Klick auf das zweite Symbol in der Fußleiste wird die Symbolansicht aktiviert.

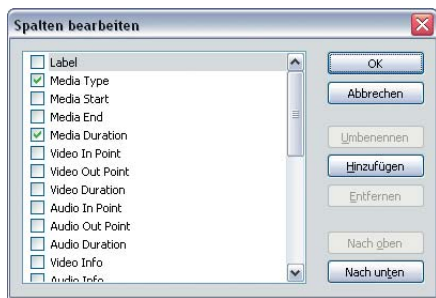
Dieser Ansichtsmodus ist für eine Übersicht sehr sinnvoll. Weitergehende Informationen zum Medium fehlen hier aber.

Bild 1.5 Die Symbolansicht



Weitere Funktionen erreichen Sie auch über die *Weiter*-Schaltfläche, die Sie oben rechts im Fenster sehen. Klicken Sie darauf, um das abgebildete Menü zu öffnen.

Bild 1.6 Weitere Funktionen



Mit der Funktion *Spalten bearbeiten* können Sie im gezeigten Dialogfeld beispielsweise einstellen, welche zusätzlichen Informationen in der Listenansicht angezeigt werden sollen.

Bild 1.7 Zusätzliche Informationen einblenden

Weitere Funktionen zum entsprechenden Medium erreichen Sie über das Kontextmenü. Klicken Sie das Miniaturbild des betreffenden Medieneintrags mit der rechten Maustaste an, um das Kontextmenü zu öffnen.



Bild 1.8 Funktionen des Kontextmenüs

Die Einträge können mit einem Klick auf den Spaltenkopf sortiert werden. Ein Pfeil zeigt dann an, ob die Sortierung auf- oder absteigend erfolgt.

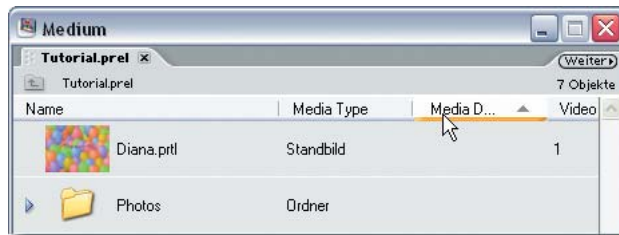


Bild 1.9 Sortieren der Einträge

Um eine Spalte zu reduzieren oder zu vergrößern, verschieben Sie den Steg zwischen den Spalten mit gedrückter linker Maustaste.

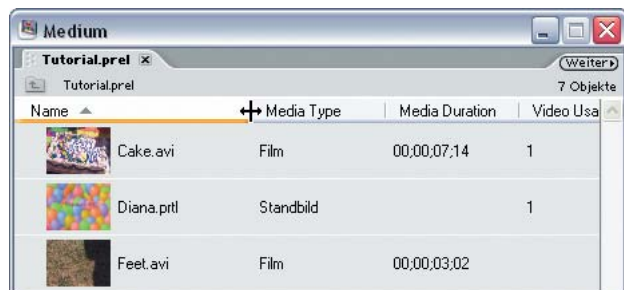


Bild 1.10 Ändern der Spaltenbreite

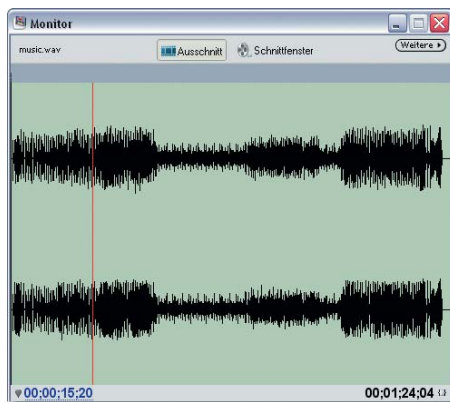
Medien begutachten

Das Fenster rechts neben dem *Medium*-Fenster dient zur Begutachtung von Filmen. So können Sie dort zum Beispiel eine Mediendatei aus dem *Medium*-Fenster ansehen – und zwar unabhängig davon, um was für eine Mediendatei es sich handelt.



Klicken Sie im *Medium*-Fenster doppelt auf das Miniaturbild der betreffenden Datei. Sie finden dann im *Monitor*-Fenster beispielsweise die abgebildete Situation.

Bild 1.11 Ansicht im Monitor-Fenster



Wird eine Audiodatei angeklickt, werden nur die Audiowellenslinien angezeigt.

Bild 1.12 Anzeige einer Audiodatei

In den weiteren Optionen wird eingestellt, ob die sicheren Ränder angezeigt werden sollen. Sie sehen die Einblendung in der nachfolgenden Abbildung.



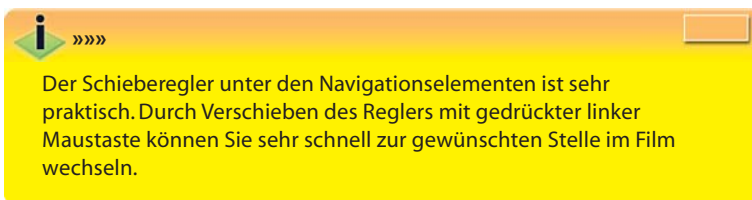
Bild 1.13 Einblenden der sicheren Ränder

Die sicheren Ränder zeigen den Bereich an, der beim fertigen Produkt auf jeden Fall angezeigt wird. Bei Fernsehproduktionen entsteht der so genannte Overscan-Bereich. Das Bild wird nämlich ein wenig vergrößert dargestellt. Durch diese Vergrößerung sind die Randbereiche abgeschnitten. Um zu vermeiden, dass bei diesen abgeschnittenen Bereichen beispielsweise Titel angeschnitten werden, sollten die sicheren Ränder eingeblendet werden.

Unter dem Vorschaubild finden Sie Navigationselemente, beispielsweise um den Film zu starten oder einzelbildweise vor- oder zurückzugehen.



Bild 1.14 Die Navigationselemente



Um den fertig zusammengestellten Film zu betrachten, rufen Sie aus der Kopfzeile des *Monitor*-Fensters die Option *Schnittfenster* auf.

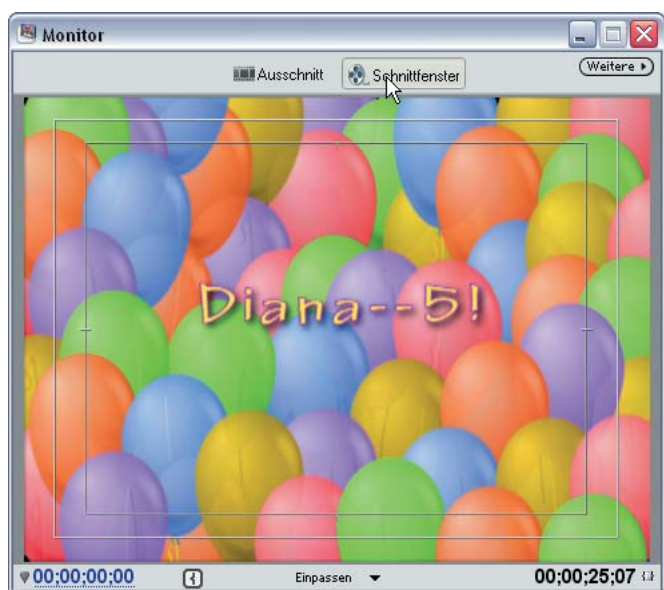


Bild 1.15 Anzeige des aktuellen Films



Bild 1.16 Speichern von Einzelbildern

Interessant sind übrigens auch die anderen Optionen in der Fußzeile. So können Sie zum Beispiel das gezeigte Symbol verwenden, um einzelne Bilder des Films zu speichern.

Das Schnittfenster

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

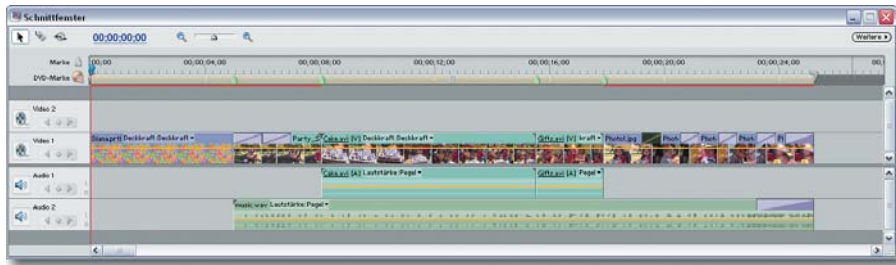
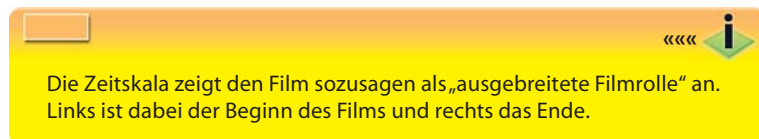


Bild 1.17 Das Schnittfenster

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



Oben links im *Schnittfenster* finden Sie einige Werkzeuge, um beispielsweise den Film zu zerschneiden, die Zeit zu verlängern oder die Ansicht der Zeitskala zu variieren. Außerdem kann hier die aktuelle Position im Film numerisch genau eingestellt werden.



Bild 1.18 Einige Werkzeuge

Im *Weitere*-Menü können Sie unter anderem einstellen, wie groß die Miniaturbilder angezeigt werden sollen.



Bild 1.19 Die weiteren Optionen

Unter der Zeitskala werden die DVD-Marken angezeigt, die für die DVD-Produktion wichtig sind. Mit dem Marker für die aktuelle Zeit können Sie zu einer beliebigen Stelle im Film wechseln. Ziehen Sie dazu den Marker mit gedrückter linker Maustaste oder klicken Sie in der Zeitachse auf die Position, zu der Sie wechseln wollen. Eine senkrechte rote Linie kennzeichnet die aktuelle Position.

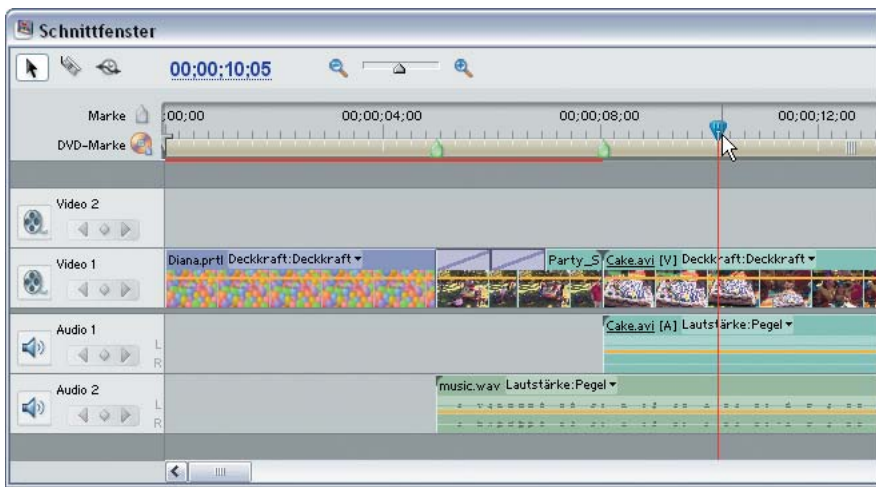


Bild 1.20 Verschieben des Zeitmarkers

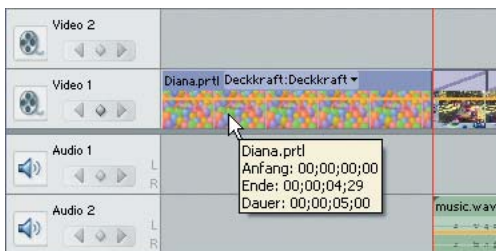


Bild 1.21 Zusätzliche Informationen zum Clip

Neben den Miniaturbildern erhalten Sie weitere Informationen zum Medium, wenn Sie den Mauszeiger darüberhalten. So sehen Sie in einem gesonderten Schildchen Informationen zur Dauer des Clips.

In dem Balken über dem Miniaturbild werden verschiedene Optionen bereitgestellt, je nachdem, um was für ein Medium es sich handelt. So könnten Sie beispielsweise einen Clip skalieren oder seine Position verändern.

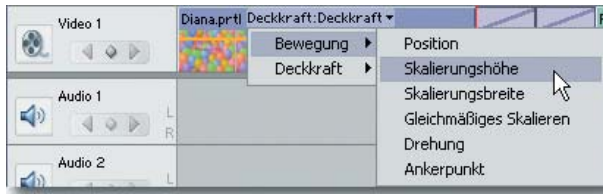


Bild 1.22 Weitere Optionen

Standardmäßig werden lauter kleine Bilder zur Darstellung der Szene verwendet. So kann der Inhalt des Filmclips leicht beurteilt werden. Sie können die Ansicht variieren, indem Sie auf das Filmrollensymbol am Anfang der Zeile klicken.

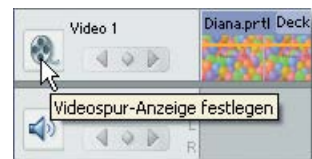


Bild 1.23 Ändern der Ansicht

Klicken Sie einmal auf die Schaltfläche, wird nur am Anfang und Ende des Clips ein Miniaturbild angezeigt. Beim nächsten Klick wird nur noch am Anfang einer Szene ein Vorschaubild verwendet. Ein weiterer Klick blendet die Miniaturbilder ganz aus, sodass nur noch die farbigen Balken zu sehen sind.



Bild 1.24 Die geänderte Ansicht

«««
i

Bei Audiospuren können die Wellenlinien ausgeblendet werden, wenn Sie auf das Lautsprechersymbol am Anfang der Zeile klicken. Bei sehr umfangreichen Projekten kann es sinnvoll sein, vorübergehend die Ansicht zu ändern, um einen Überblick über die verwendeten Szenen zu erhalten.

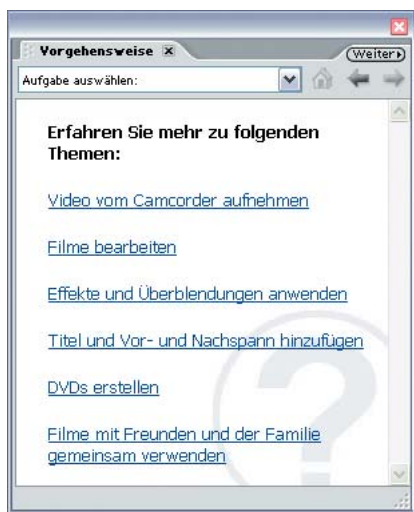


Bild 1.25 Das Vorgehensweise-Fenster

Das Vorgehensweise-Fenster

Premiere Elements bietet umfangreiche Hilfestellungen an, was besonders Anfängern den Einstieg in das nicht ganz leichte Thema Videobearbeitung erleichtern soll. Im *Vorgehensweise*-Fenster werden zu verschiedenen Themen Hinweise bereitgestellt, wie die nebenstehende Abbildung belegt.

Mit einem Klick auf ein Thema werden verschiedene Unterthemen angezeigt. Nach dem Anklicken des gewünschten Unterthemas werden Schritt-für-Schritt-Anleitungen angezeigt. Dies sehen Sie in der folgenden Abbildung rechts.

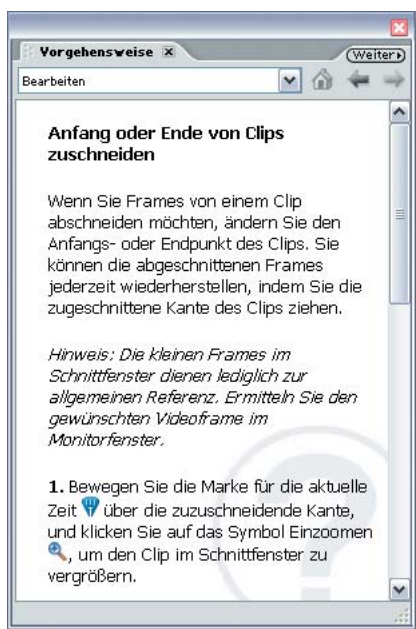


Bild 1.26 Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Weitere Palettenfenster

Neben den standardmäßig eingeblendeten Palettenfenstern finden Sie im *Fenster*-Menü weitere Palettenfenster, die wir Ihnen nun vorstellen wollen. Das Arbeiten mit Palettenfenstern ist für Adobe-Produkte typisch. Vielleicht haben Sie ja schon Erfahrung mit Photoshop Elements – dann kennen Sie dieses Prinzip bereits.

Der Palettenfenster-Aufbau mag für Neueinsteiger zunächst ein wenig verwirrend sein. Nach einer Einarbeitungszeit wird man diesen Aufbau allerdings sehr zu schätzen wissen, da er sehr logisch ist.

Mit der Option *Fenster/Effekte* wird das folgende Palettenfenster geöffnet. Palettenfenster können Sie frei auf der Arbeitsfläche platzieren.

Klicken Sie dazu die Titelzeile des Fensters mit gedrückter linker Maustaste an und verschieben Sie das Fenster auf die gewünschte neue Position.



Bild 1.27 Das Effekte-Palettenfenster

Die Größe des Palettenfensters können Sie durch Verziehen der unteren rechten Ecke anpassen.

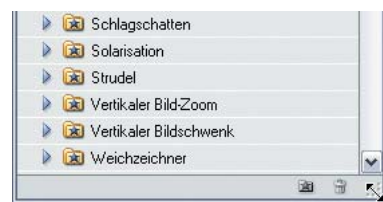


Bild 1.28 Skalieren eines Palettenfensters

Palettenfenster können zu Gruppen zusammengefasst werden – das spart Platz im Arbeitsbereich. Ziehen Sie dazu die Registerkarte des betreffenden Palettenfensters mit gedrückter linker Maustaste in ein anderes Fenster, sodass der abgebildete Markierungsrahmen zu sehen ist.

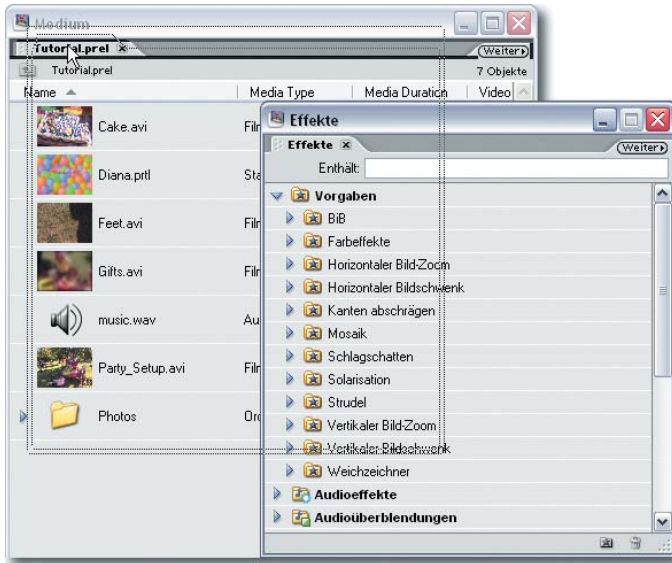


Bild 1.29 Erstellen von Palettenfenstergruppen



Bild 1.30 Eine Palettenfenstergruppe

Nach dem Loslassen der linken Maustaste werden die Palettenfenster zu einer Gruppe zusammengefasst. Sie können dann mit einem Klick auf den betreffenden Registerkartenreiter zum gewünschten Palettenfenster wechseln.



Um die ursprüngliche Zusammenstellung wiederherzustellen, können Sie die Funktion *Fenster/Arbeitsbereich wiederherstellen/ Bearbeiten* aufrufen.

Das Effekte-Palettenfenster

Im *Effekte*-Palettenfenster sind thematisch sortiert diverse Vorlage für Effekte untergebracht. Damit können Sie das Filmbild auf unterschiedlichste Art und Weise verändern. So ist beispielsweise eine Bildoptimierung ebenso möglich wie das Verfremden des Filmbilds.

Die Effekte sind hierarchisch aufgebaut. Öffnen oder schließen Sie die Themen mit einem Klick auf das Dreieck vor dem Eintrag.



Bild 1.31 Ein hierarchischer Aufbau

««« i

Nach dem Markieren des betreffenden Clips können Sie den Effekt mit einem Doppelklick auf den Eintrag im *Effekte*-Palettenfenster zuweisen.

Das Effekteinstellungen-Palettenfenster

Wurde ein Effekt zugewiesen, können Sie die Einstellungen im Palettenfenster *Effekteinstellungen* anpassen.



Bild 1.32 Das Effekteinstellungen-Palettenfenster

Im linken Teil des Palettenfensters werden die Änderungsthemen angezeigt, rechts ist eine Zeitachse zu sehen. Hier finden Sie die Schlüsselbilder, über die die Steuerung der Effekte erfolgt. Klappen Sie das betreffende Thema auf. Im Beispiel wurde das Filmbild skaliert. Daher sehen Sie dort kleine Rauten als Symbol für die Schlüsselbilder.

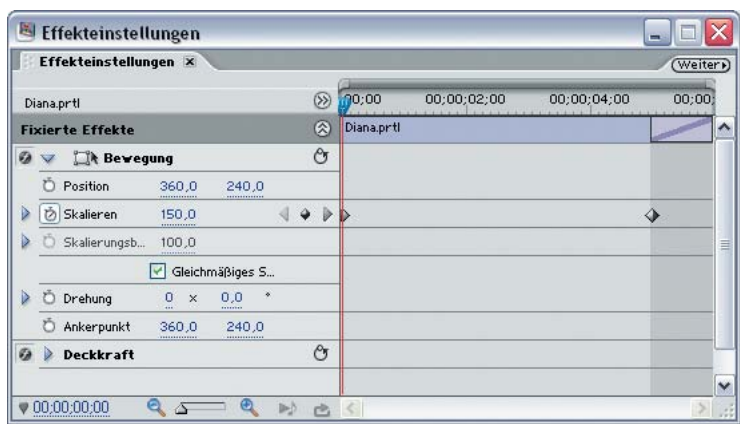


Bild 1.33 Die aufgeklappten Effekteinstellungen



Den rechten Teil können Sie mit einem Klick auf das Doppelpfeilsymbol ein- oder ausblenden.

Bild 1.34 Ein- oder ausblenden des Schnittfensters

In den weiteren Optionen finden Sie beispielsweise Funktionen, um Effekte zu de-aktivieren oder zu löschen.

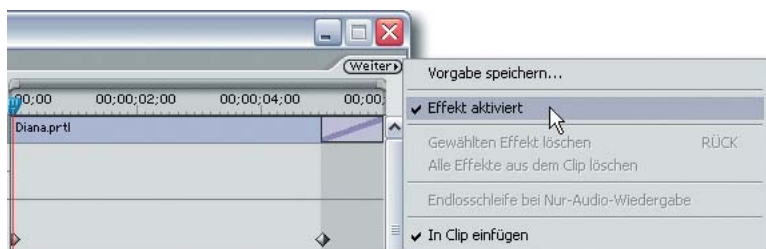


Bild 1.35 Die weiteren Funktionen

DVD-Layouts erstellen

Der Eintrag *DVD-Layout* öffnet kein Palettenfenster, sondern einen „Arbeitsbereich“, in dem Sie die Einstellungen für ein DVD-Menü bearbeiten können. Nach der Auswahl einer Menü-Vorlage wird das nachfolgend abgebildete Arbeitsfenster angezeigt.



Bild 1.36 Auswahl eines DVD-Menüs



Mit der Schaltfläche *Vorlage ändern* kann ein anderes Menü aus-
sucht werden. Premiere Elements bietet eine Menge verschiedener
Vorlagen zu unterschiedlichen Themenbereichen an. Die Möglichkei-
ten zur individuellen Anpassung der Menüs sind dagegen eher gering.
Sie können nur die Texte austauschen.

Die Option *DVD-Vorschau* öffnet das folgende Fenster. Hier können Sie das DVD-Menü ausgiebig testen.



Bild 1.37 Testen des DVD-Menüs

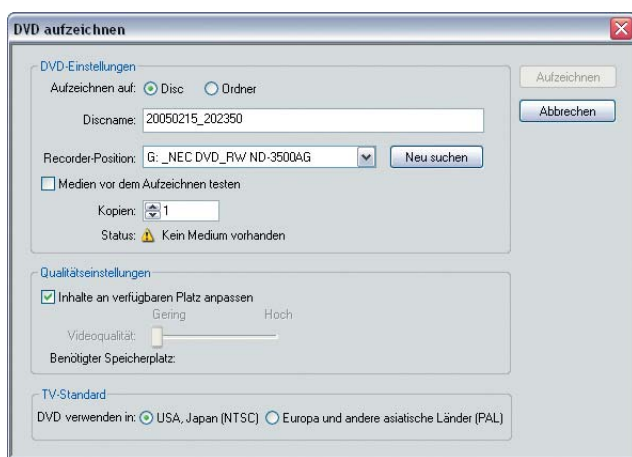


Bild 1.38 Einstellungen zum Brennen einer DVD

Die Option *DVD aufzeichnen* benötigen Sie, um das Ergebnis auf eine DVD zu brennen. Die Einstellungen nehmen Sie im nebenstehend abgebildeten Dialogfeld vor.

In den weiteren Optionen können Sie unter anderem auch die Anzeige der sicheren Ränder aktivieren.

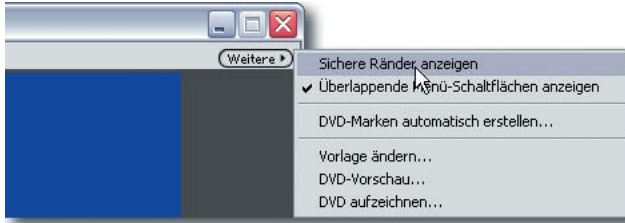


Bild 1.39 Die weiteren Optionen

Um das DVD-Fenster zu schließen, verwenden Sie das Kreuzsymbol oben rechts in der Titelzeile des Fensters.

Das Protokoll-Palettenfenster

Premiere Elements „merkt“ sich alle Arbeitsschritte, die Sie vornehmen. Im *Protokoll*-Palettenfenster werden diese Arbeitsschritte angezeigt. Mit einem Klick auf einen der Einträge kehren Sie zu einem früheren Stadium zurück.



Bild 1.40 Das Protokoll-Palettenfenster

Um Arbeitsschritte zurückzunehmen, können Sie auch die Funktion *Bearbeiten/Rückgängig* oder die Tastenkombination **Strg**+**Z** verwenden.

Das Info-Palettenfenster

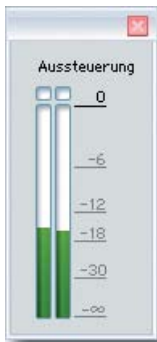


Im *Info*-Palettenfenster finden Sie Informationen über das aktuell im *Schnittfenster* markierte Objekt.

Hilfreich ist auch die letzte Zeile. Im *Cursor*-Feld wird nämlich die aktuelle Position des Mauszeigers angezeigt. So können Sie beispielsweise präzise ablesen, wo ein Film zerschnitten werden soll.

Bild 1.41 Das Info-Palettenfenster

Das Aussteuerung-Palettenfenster



Das nächste Fenster – *Fenster/Aussteuerung* – zeigt die Aussteuerung des Stereotons an, wenn Sie die Vorschau des Films starten.

Bild 1.42 Das Aussteuerung-Palettenfenster

Die Standardsymbolleiste

Über dem Arbeitsbereich ist die Standardsymbolleiste angeordnet, die einen schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen ermöglicht.



Bild 1.43 Die Standardsymbolleiste

So werden hier Projekte schnell geöffnet, gespeichert oder es werden Medien hinzugefügt. Auch das Zurücknehmen von Arbeitsschritten wird hier mit einem Mausklick erledigt.

Im rechten Bereich finden Sie einige Arbeitsbereiche, die dem Thema der Videobearbeitung angepasst und chronologisch sortiert sind. So ist das erste Thema die Aufnahme und das letzte der Export.

Einige Funktionen enthalten Untermenüs. Dies erkennen Sie an den Pfeilen unten rechts auf der Schaltfläche.



Bild 1.44 Verschiedene Themenbereiche

Einige der Funktionen öffnen die bereits bekannten Arbeitsfenster, wie etwa die *DVD*-Option. Andere Bereiche öffnen von uns noch nicht vorgestellte Arbeitsfenster. So sehen Sie nachfolgend das Arbeitsfenster der *Aufnehmen*-Funktion.

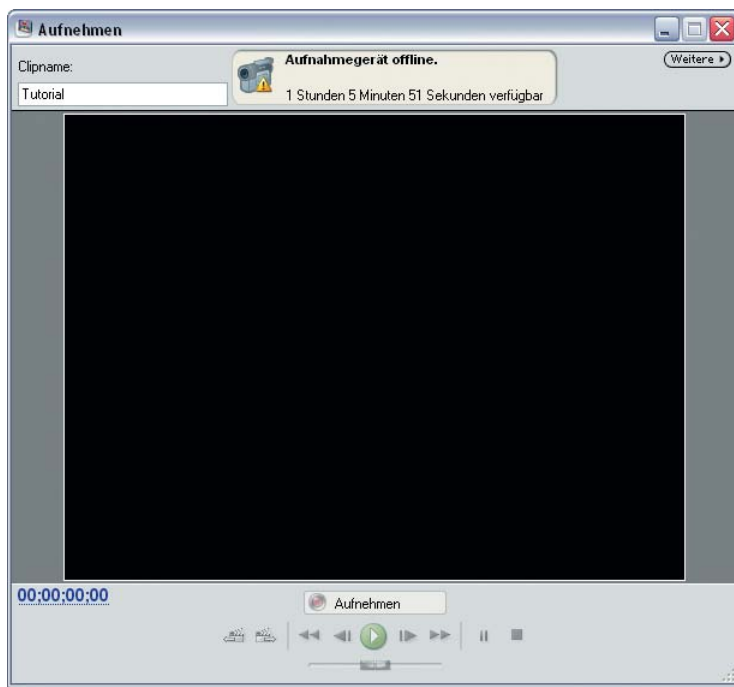


Bild 1.45 Das Aufnehmen-Fenster

Auch für die Titelfarbe wird ein eigenes Arbeitsfenster bereitgestellt. Hier gibt es sehr vielfältige Optionen, um den Titel des Films zu gestalten.

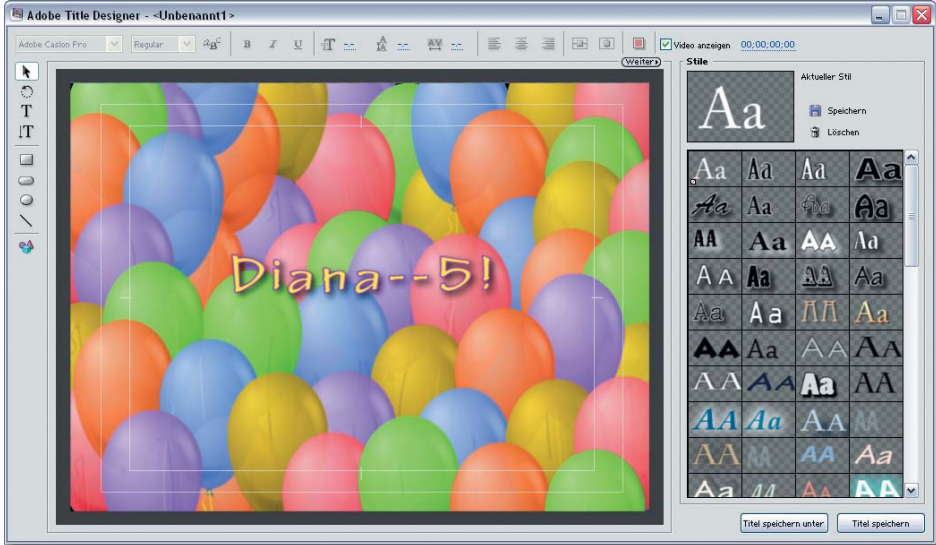
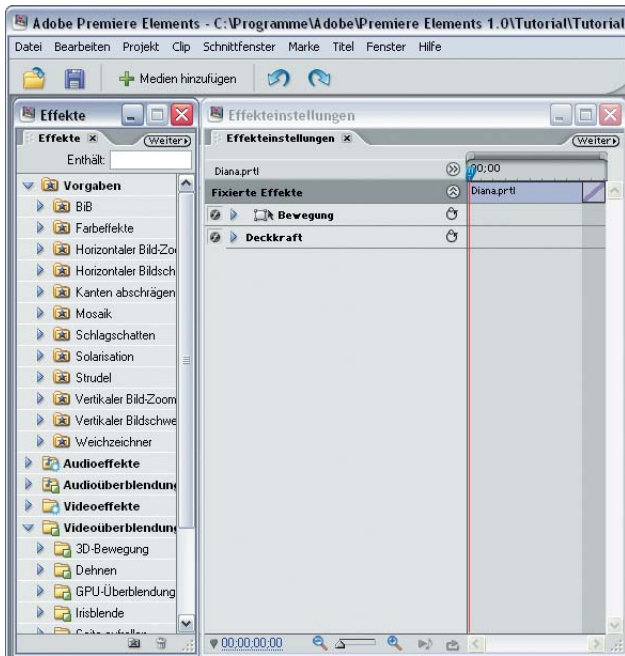


Bild 1.46 Der Titel-Designer



Beim Aufruf der Option *Erweiterte Effekte* werden die bereits bekannten Palettenfenster geöffnet. Sie werden automatisch platzsparend im linken Bereich anstelle des *Medium*-Palettenfensters angeordnet, wie es in der Abbildung zu sehen ist – sehr praktisch.

Bild 1.47 Eine automatische neue Palettenfensterzusammenstellung

Menüfunktionen nutzen

Die Programme aus der Adobe-Familie gehören zu den Programmen, bei denen Menüfunktionen noch eine bedeutende Rolle spielen. Auch wenn die Palettenfenster eine gute Hilfestellung bieten, werden Sie wahrscheinlich häufig auf die Menüfunktionen zurückgreifen. Die Funktionen sind thematisch sortiert.

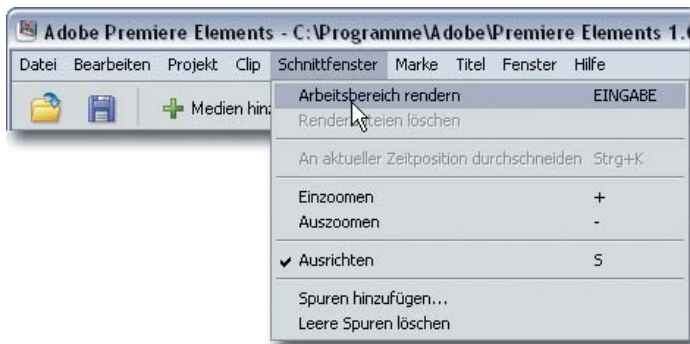


Bild 1.48 Aufruf von Menüfunktionen

««« !

Zum Beenden des Programms kann die Funktion *Datei/Beenden* aufgerufen werden. Merkwürdigerweise wird hier die Tastenkombination **Strg**+**Q** angegeben, obwohl die Windows-übliche Tastenkombination **Alt**+**F4** auch funktioniert.

Mit Projekten arbeiten

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

Außerdem wollen wir Ihnen in diesem Kapitel zeigen, wie Sie Filme von Ihrem DV-Camcorder aufzeichnen.

2.1 Neue Projekte erstellen

Um eine Vorlage für ein neues Projekt zu erstellen, können Sie im Startbildschirm die *Setup*-Funktion aufrufen.



Bild 2.1 Die Setup-Funktion aufrufen

Im folgenden Dialogfeld werden einige gängige Vorlagen bereitgestellt. Wählen Sie hier die Option *DV - PAL/Standard 48kHz* aus.

Im rechten Bereich sehen Sie die dazugehörigen Einstellungen.

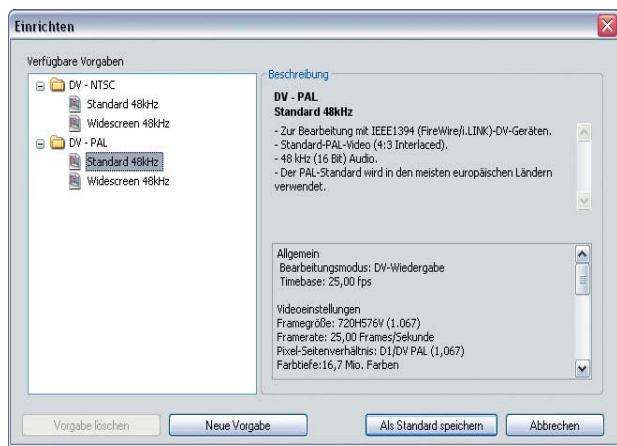
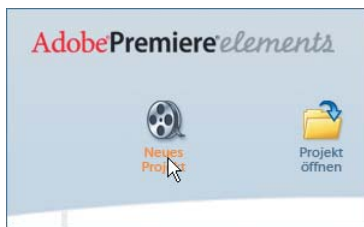


Bild 2.2 Die passenden Projekteinstellungen wählen



Wählen Sie dann die Option *Neues Projekt* im Startbildschirm.

Bild 2.3 Ein neues Projekt erstellen

Geben Sie nach dem Aufruf der Funktion im folgenden Dialogfeld einen Namen für das neue Projekt ein. Im zweiten Eingabefeld wird der Speicherort angegeben.

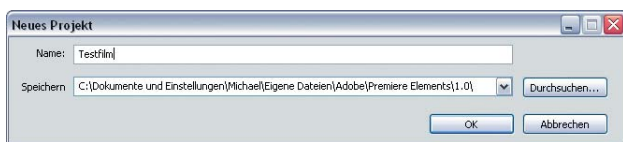


Bild 2.4 Die Einstellungen für das neue Projekt

Anschließend wird ein neues, leeres Projekt erstellt.

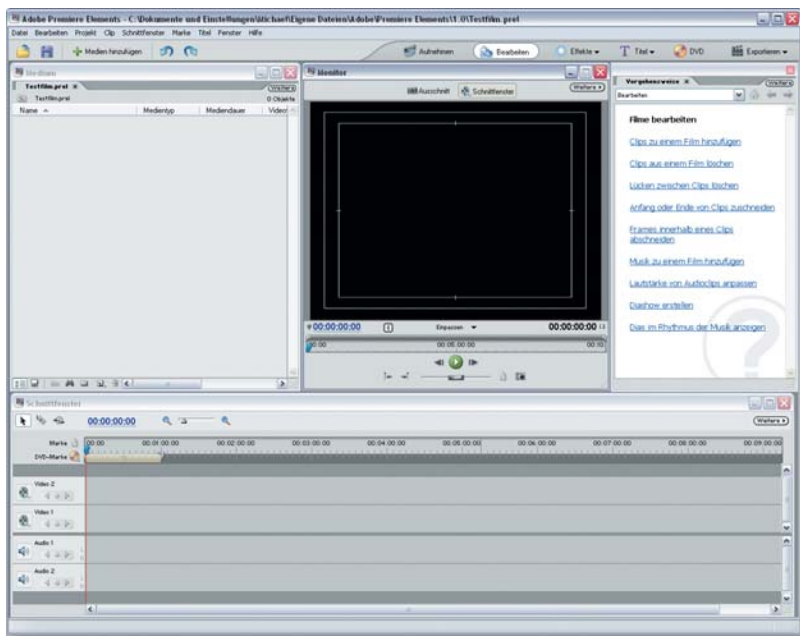


Bild 2.5 Das neue Projekt

Die Einstellungen des Projekts können Sie nachträglich ändern, wenn Sie die Funktion *Projekt/Projekteinstellungen/Allgemein* aufrufen. Hier sind allerdings bereits viele Einstellungen der DV-Aufnahme fixiert.

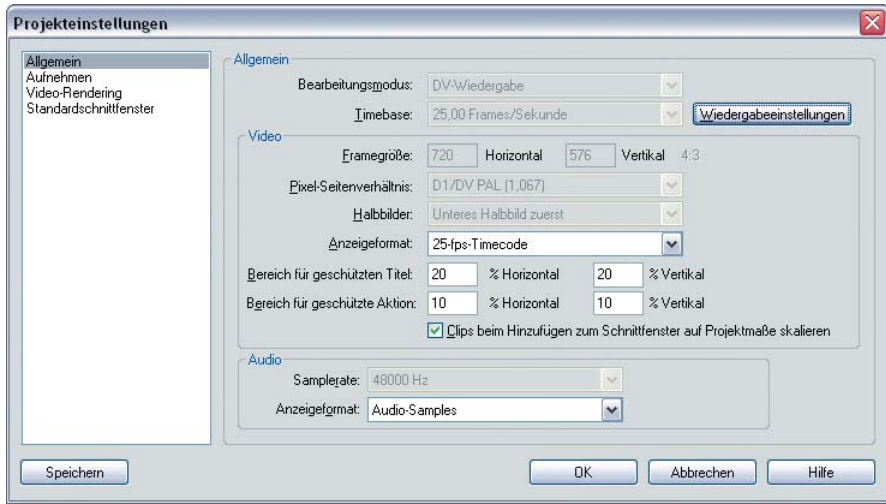


Bild 2.6 Anpassen der Projekteinstellungen

Mit der Schaltfläche *Wiedergabeeinstellungen* wird im folgenden Dialogfeld eingestellt, wo die Filme abgespielt werden sollen. Neben dem Abspielen auf der Windows-Arbeitsoberfläche können Sie den Film auch auf dem Camcorder wiedergeben.

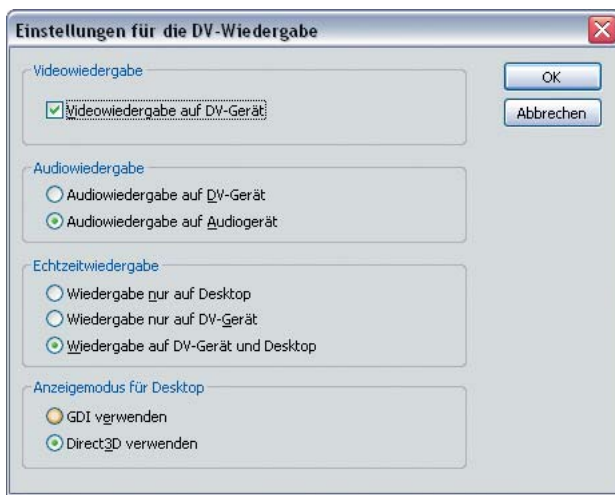


Bild 2.7 Einstellungen für die Bildwiedergabe

2.2 Allgemeine Grundeinstellungen

Sie können noch einige weitere Einstellungen für die Arbeit mit Premiere Elements verändern. Sie erreichen diese über die Unterpunkte im Menü *Bearbeiten/Voreinstellungen*. In der Kategorie *Allgemein* finden Sie die folgenden Optionen.

Hier können Sie unter anderem die Standarddauer der Video- und Audioüberblendungen einstellen. Außergewöhnlich ist die Möglichkeit, die Helligkeit der Benutzeroberfläche verändern zu können. Probieren Sie einmal durch Verschieben des Reglers diese Änderungsmöglichkeit aus.

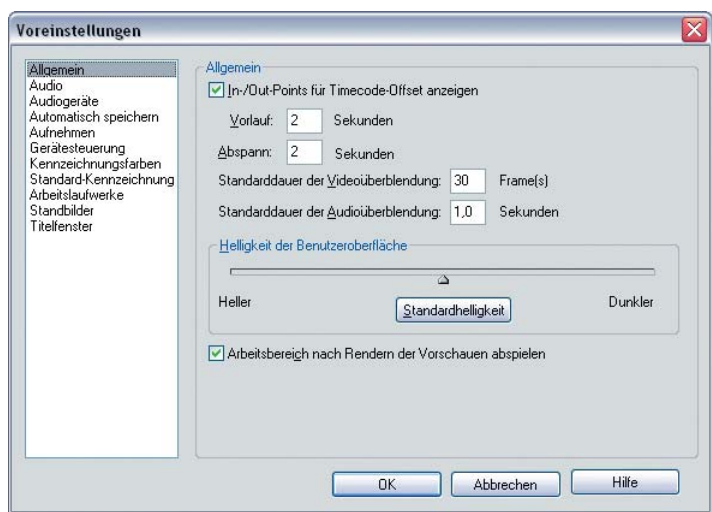


Bild 2.8 Die allgemeinen Voreinstellungen

Interessant sind die Optionen in der Rubrik *Automatisch speichern*. Hier geben Sie vor, in welchen Zeitintervallen das Projekt automatisch gesichert wird und wie viele Versionen maximal erhalten werden sollen.

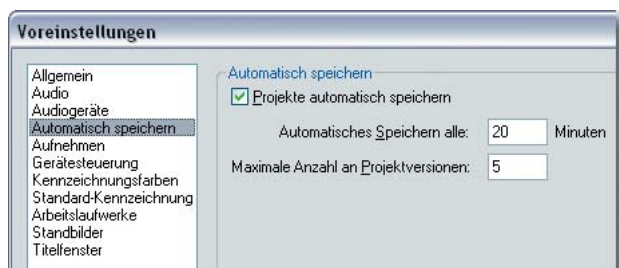


Bild 2.9 Optionen zum automatischen Speichern

Im *Aufnehmen*-Bereich sollten Sie die Option *Bericht zu Frame-Auslassungen* aktivieren. Damit stellen Sie sicher, dass der Film fehlerfrei aufgezeichnet wird.

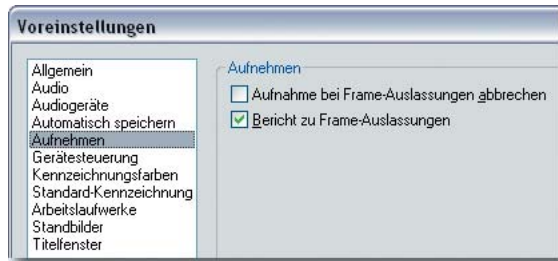


Bild 2.10 Die Aufnahme-Optionen

Frame-Auslassungen entstehen beispielsweise, wenn die Hardware bei der Aufnahme „nicht mitkommt“. Wenn die Festplatte zu stark fragmentiert ist, können solche Schwierigkeiten auftauchen. Da sich nicht aufgenommene – ausgelassene – Filmbilder negativ auf das Filmergebn auswirken, sollte die Aufnahme unbedingt wiederholt werden. Nach dem Defragmentieren der Festplatte kann die Aufnahme dann ohne Probleme wiederholt werden.

Einstellungen der Gerätesteuerung

Wichtig sind auch die Einstellungen in der Rubrik *Gerätesteuerung*.

Wichtig ist dabei, dass Sie mit einer so genannten IEEE 1394-Karte (Firewire-Karte) arbeiten und der DV-Camcorder angeschlossen und eingeschaltet ist.



Bild 2.11 Die Gerätesteuerung-Optionen

Die meisten aktuellen Rechner haben werkseitig Firewire-Anschlüsse, sodass ein zusätzlicher Einbau einer Firewire-Karte nicht mehr nötig ist. Dies ist nur bei älteren Modellen erforderlich.



Bild 2.12 Den Kameratyp auswählen

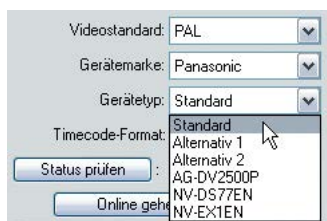
Rufen Sie die *Optionen*-Schaltfläche auf. Damit wird das abgebildete Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die verwendete Kamera einstellen können.

Hier stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:



- ◆ Im Listenfeld *Videostandard* sollten Sie das in Europa übliche *PAL*-Videoformat einstellen.
- ◆ Im *Gerätemarke*-Listenfeld finden Sie eine umfangreiche Auflistung gängiger DV-Kamerahersteller. Wählen Sie hier den Hersteller Ihres Camcorders aus.

Bild 2.13 Die angebotenen Kamerahersteller



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

Bild 2.14 Auswahl des Kameramodells

- ◆ Neben der Schaltfläche *Status prüfen* sehen Sie, ob der Camcorder angeschlossen ist. *Online* bedeutet, dass Premiere Elements die Kamera automatisch erkannt hat.

- ◆ Wenn Sie auf der Adobe-Webseite eine aktuelle Liste mit kompatiblen Geräten einsehen wollen, verwenden Sie die Schaltfläche *Online gehen für Geräteinfos*. Nach dem Starten des Webbrowsers wird die entsprechende Adobe-Webseite automatisch geöffnet.

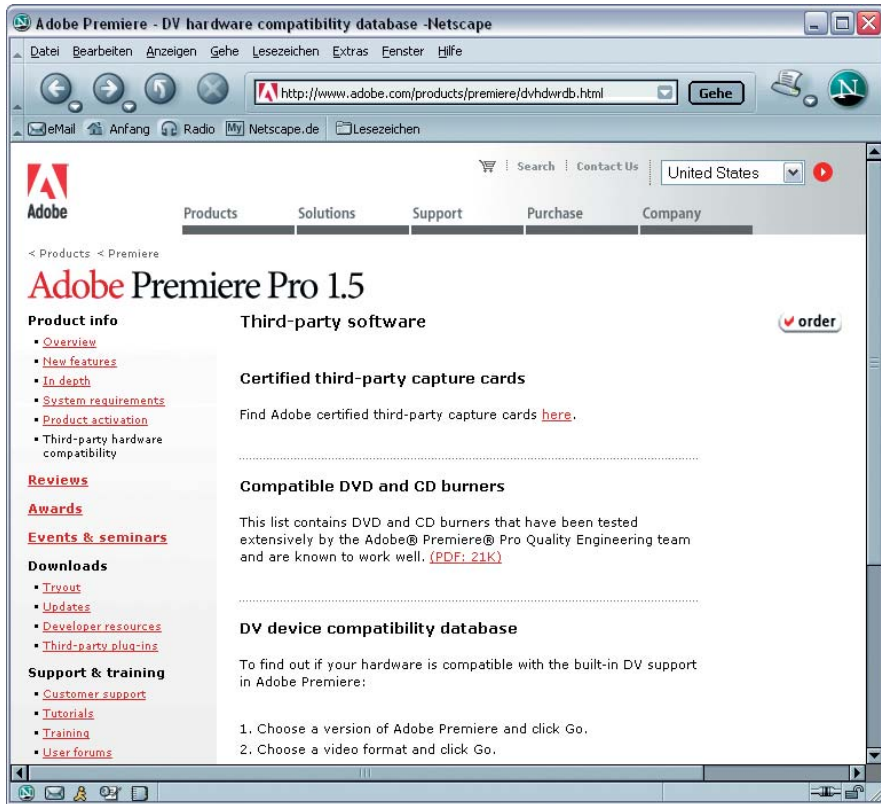


Bild 2.15 Die Adobe-Webseite

Weitere Optionen

Um Ihr Projekt besser zu strukturieren, können Sie im *Medium*-Palettenfenster Kennzeichnungsfarben zuweisen. Welche Farben Ihnen dabei zur Verfügung stehen, legen Sie in der Rubrik *Kennzeichnungsfarben* fest. Insgesamt können Sie hier acht verschiedene Farbtöne definieren.

In der Rubrik *Standard-Kennzeichnung* wird eingestellt, welche Farben den Medien zugewiesen werden sollen. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen diese Optionen.

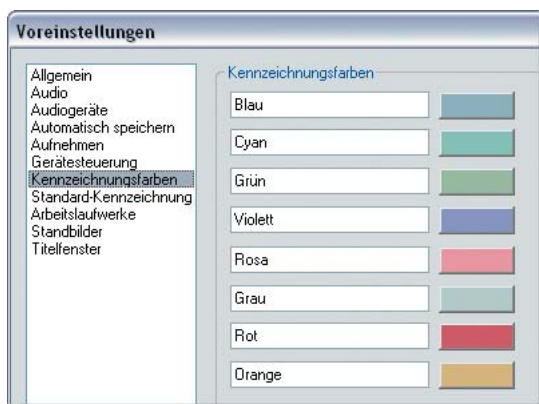


Bild 2.16 Die Kennzeichnungsoptionen

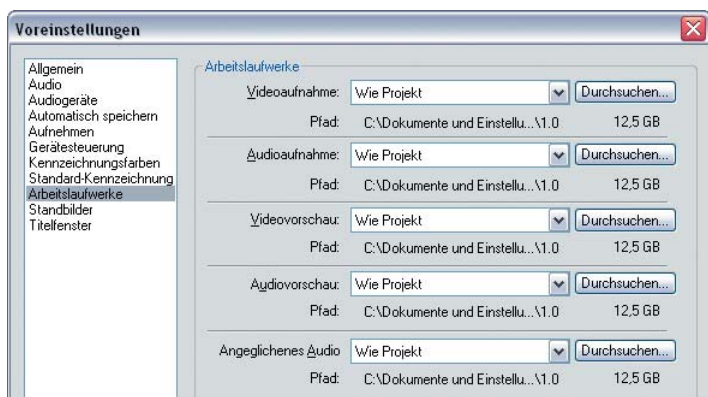


Bild 2.17 Die Arbeitspfade einstellen

In der Rubrik *Arbeitslaufwerke* stellen Sie die Pfade ein. Standardmäßig wird hier die Festplatte verwendet, auf der sich die eigenen Dateien befinden.

Klicken Sie auf die *Durchsuchen*-Schaltfläche, um in einem gesonderten Dialogfeld den gewünschten Pfad einzustellen. Gegebenenfalls können Sie hier auch neue Ordner erstellen.



Bild 2.18 Einen neuen Pfad angeben

Es ist durchaus sinnvoll, für Videoaufnahmen eine eigene Festplatte zu reservieren, da sehr große Datenmengen entstehen. Außerdem haben Sie dann weniger Probleme mit dem Fragmentieren.

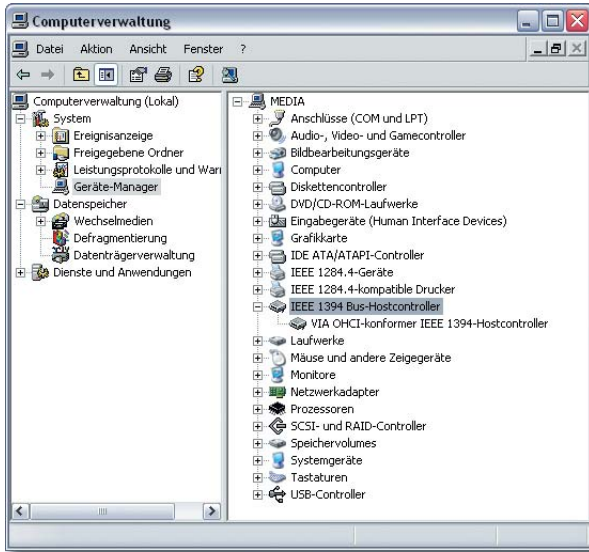
2.3 Tipps zur Hardwarevorbereitung

Bevor wir uns der Aufnahme zuwenden, wollen wir Ihnen noch ein paar Tipps geben, wie Sie Aufnahme-problemen vorbeugen können.

Zur Videobearbeitung können alle aktuellen Rechner prinzipiell ohne weiteres verwendet werden – auch günstige Discounter-Rechner sind dafür geeignet, selbst wenn sie ein oder zwei Jahre alt sind. Und dennoch sollten Sie einige Vorbereitungen treffen, um eine stressfreie Bearbeitung zu gewährleisten.

Die Leistungsfähigkeit des Rechners macht sich einerseits bei der Bearbeitungsgeschwindigkeit bemerkbar, wenn Sie beispielsweise mit Übergangseffekten arbeiten. Entscheidende Vorteile haben Sie mit leistungsfähigen Rechnern aber besonders beim Rendern des fertigen Films. Da das Rendern oft viele Stunden beansprucht, kann durch einen leistungsfähigen Rechner viel Arbeitszeit eingespart werden.

Nach der erfolgreichen Installation der Hardware sollten Sie über die *Verwalten*-Funktion einen Blick in den *Geräte-Manager* werfen. Sie erreichen diese Funktion im Kontextmenü der rechten Maustaste, wenn Sie das *Arbeitsplatz*-Symbol anklicken.



Gibt es hinter einem der Einträge ein gelbes Rechteck mit einem schwarzen Ausrufezeichen, liegt ein Konflikt zwischen den Hardwareteilen vor.

Ziehen Sie dann das Handbuch der Hardware zu Rate – meist treten solche Konflikte beim Einbau einer Videoschnittkarte auf.

Bild 2.19 Überprüfung der Hardwarekonfiguration im Geräte-Manager

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.



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 2.20 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 die zerstückelten – fragmentierten – Dateien. Diese einzelnen Fragmente werden beim Defragmentieren wieder zusammengesetzt. So ist ein kontinuierlicher „Schreibfluss“ auf dem Laufwerk gewährleistet.

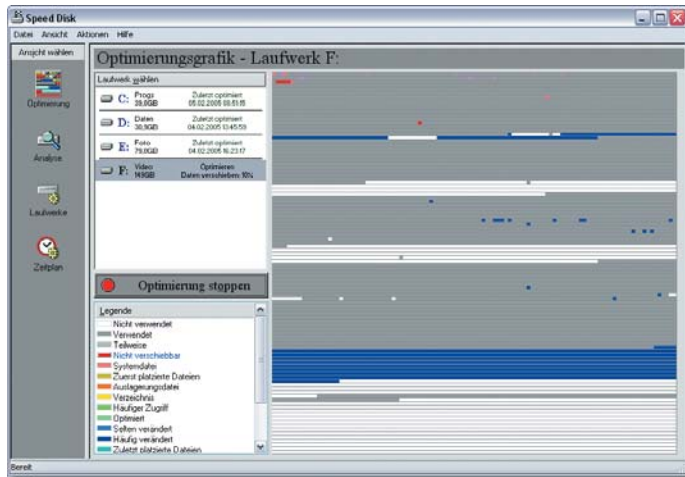


Bild 2.21 Das Programm Speed Disk aus den Norton Utilities

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 Videoaufzeichnung durch Frame-Auslassungen 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 geringer 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. Sollten Sie Bildaussetzer im Video bemerken, sollten Sie den Schreibcache deaktivieren.

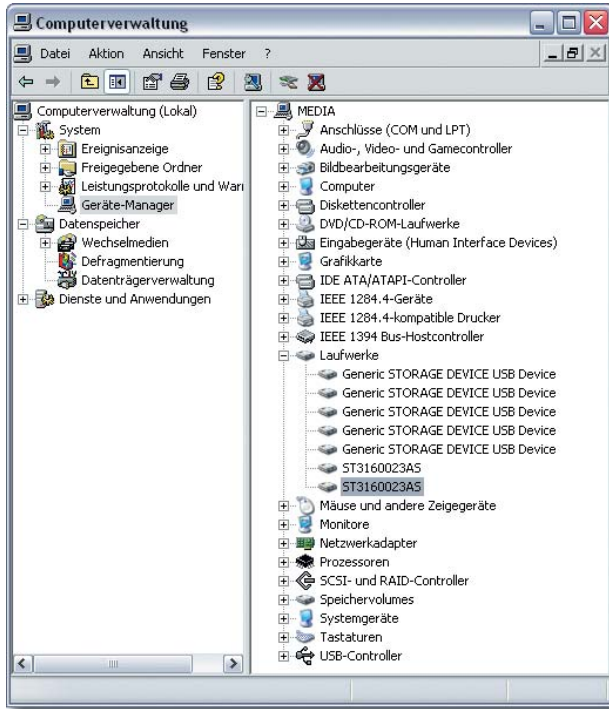


Bild 2.22 Aufruf der Laufwerke in der Computerverwaltung

- 2 Markieren Sie die betreffende Festplatte und rufen Sie aus dem Kontextmenü die *Eigenschaften*-Option auf.



Bild 2.23 Deaktivieren des Schreibcaches

- 1 Klicken Sie das *Arbeitsplatz*-Symbol 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 Plus-symbol.

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.

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.

2.4 Die Aufnahme starten

Um eine DV-Aufnahme zu starten, haben Sie zwei Optionen. Wenn Sie im Startbildschirm die Option *Videoaufnahme* aufrufen, wird ein neues Projekt erzeugt.

Haben Sie bereits ein neues Projekt erstellt, wird die Option *Aufnehmen* aus der Symbolleiste benötigt. In beiden Fällen öffnen Sie das abgebildete Arbeitsfenster.

Wie alle anderen Fenster können Sie auch dieses am unteren rechten Rand auf die gewünschte Größe skalieren.

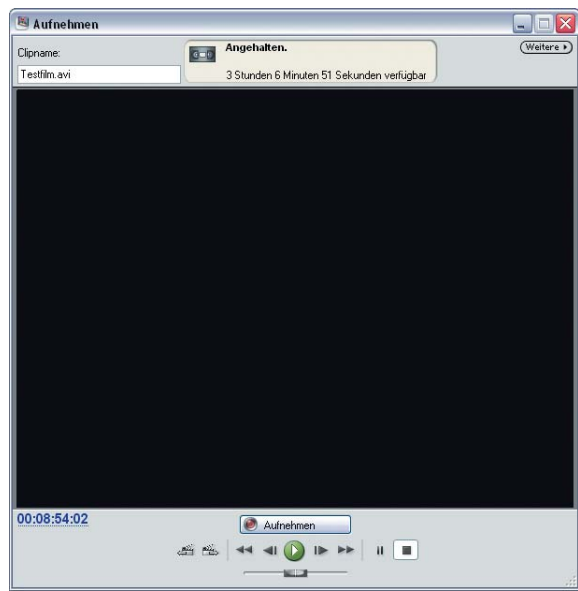


Bild 2.24 Das Aufnehmen-Fenster

Adobe Premiere unterstützt ausschließlich die Aufnahme von digitalem Filmmaterial. Wollen Sie analoges Filmmaterial aufnehmen, muss dieses zunächst mit anderen Programmen digitalisiert werden.

Mit den Navigationselementen unter dem Vorschaubild können Sie das Videoband auf die gewünschte Position spulen. Die Tasten rechts und links neben der Play-Taste werden verwendet, um einzelbildweise vor- oder zurückzuspielen.

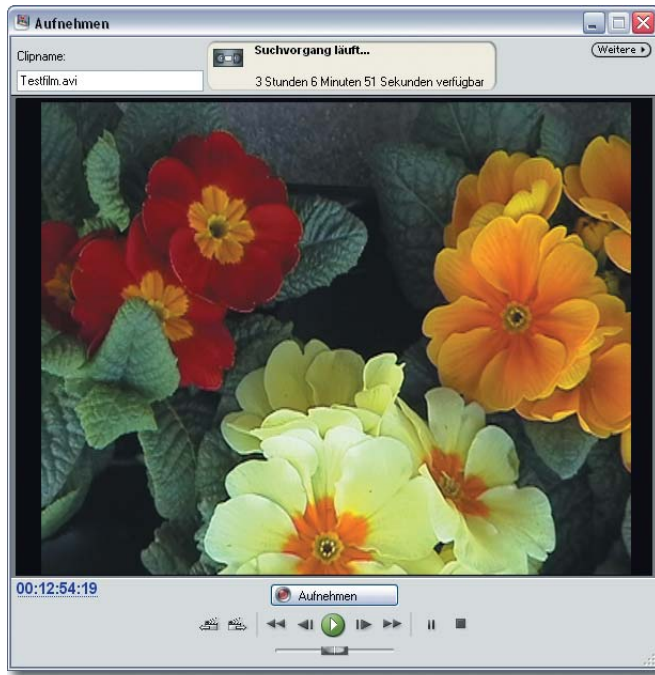


Bild 2.25 Vorspulen zum gewünschten Bild

Die äußeren Tasten dienen zum schnellen Vor- und Zurückspulen. Ganz rechts finden Sie die Pausen- und die Stopp-Taste zur Unterbrechung des Abspielens.

Interessant sind die beiden Tasten ganz links. Damit wechseln Sie nämlich zur vorherigen oder folgenden Szene.



Bild 2.26 Wechsel zur nächsten Szene

Links unter dem Vorschaubild finden Sie übrigens den Timecode. Hier können Sie ablesen, an welcher Position Sie sich innerhalb des Videobands befinden.



DV-Camcorder „merken“ sich, wenn die Kamera gestoppt wird. So werden die einzelnen Szenen vermerkt. Die Erkennung erspart ein späteres Suchen der Szenenanfänge.

In den weiteren Optionen wird beispielsweise eingestellt, ob nur der Film oder nur der Ton aufgezeichnet werden soll. Außerdem wird hier angegeben, ob nach Szenen gesucht werden soll.

Dies sollten Sie aktivieren, damit von jeder neuen Szene ein Miniaturbild erzeugt wird. Ist die Option *Aufnehmen für Schnittfenster* aktiviert, wird das Ergebnis anschließend gleich im *Schnittfenster* platziert.

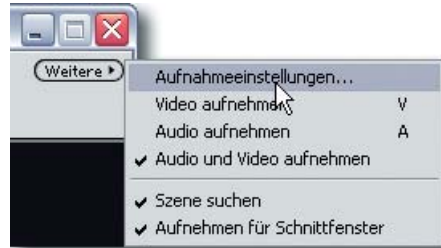


Bild 2.27 Die weiteren Aufnahme-Optionen

- 1 Starten Sie die Aufzeichnung mit der *Aufnehmen*-Schaltfläche. Alternativ dazu können Sie auch die **G**-Taste verwenden.



Bild 2.28 Aufnahme starten

- 2 Während der Aufnahme wird das laufende Bild angezeigt. Auch den Ton können Sie verfolgen.

In der Titelleiste kann abgelesen werden, für wie viel Aufnahmezeit der freie Festplattenspeicher ausreicht. Links sehen Sie den Namen, der vom aktuellen Projekt übernommen wurde.

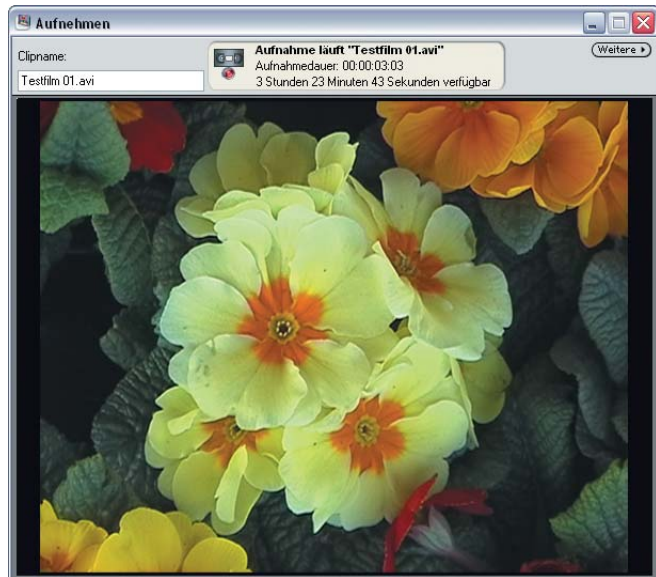


Bild 2.29 Aufzeichnen des Films



Bild 2.30 Stoppen der Aufnahme

- 3 Die Navigationselemente sind während der Aufnahme deaktiviert. Hier sehen Sie nur noch die Schaltfläche *Aufnahme stoppen*. Halten Sie damit die Aufnahme an der gewünschten Position an.

Die fertige Aufnahme



Nach dem Schließen des *Aufnehmen*-Fensters über das Kreuzsymbol in der Titelzeile des Fensters sehen Sie einige Veränderungen im Arbeitsbereich.

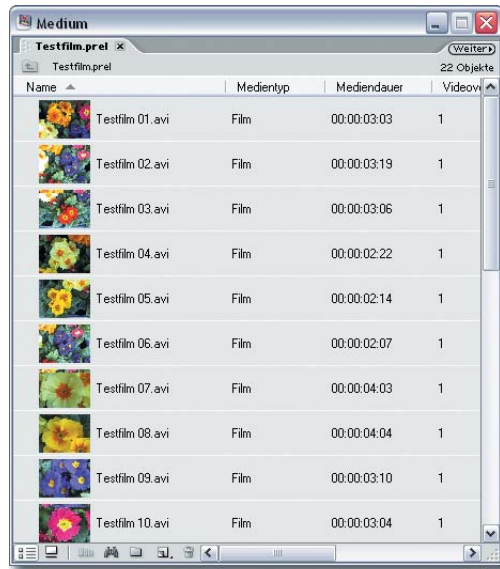
So gibt es nun sowohl im *Medium*- als auch im *Schnittfenster* Elemente.

Bild 2.31 Neue Elemente im Arbeitsbereich

Scrollen Sie im *Medium*-Fenster, um einen Überblick über die aufgenommenen Szenen zu erhalten. In der Spalte *Mediendauer* erkennen Sie, dass die Szenen alle recht kurz sind.

Die Wertanzeige erfolgt hier in Stunden:Minuten:Sekunden:Filmbilder. Die meisten der Beispielszenen sind nur einige Sekunden lang.

Alle Filmdateien wurden bei der Aufnahme übrigens automatisch fortlaufend durchnummeriert.



Name	Medientyp	Mediendauer	Videov...
Testfilm 01.avi	Film	00:00:03:03	1
Testfilm 02.avi	Film	00:00:03:19	1
Testfilm 03.avi	Film	00:00:03:06	1
Testfilm 04.avi	Film	00:00:02:22	1
Testfilm 05.avi	Film	00:00:02:14	1
Testfilm 06.avi	Film	00:00:02:07	1
Testfilm 07.avi	Film	00:00:04:03	1
Testfilm 08.avi	Film	00:00:04:04	1
Testfilm 09.avi	Film	00:00:03:10	1
Testfilm 10.avi	Film	00:00:03:04	1

Bild 2.32 Viele kurze Szenen

Bei der Szenenerkennung erstellt Adobe Premiere Elements für jede erkannte Szene eine eigene Filmdatei. Auf der Festplatte finden Sie also nach der Aufnahme lauter einzelne Filmdateien. Schon daher ist es sinnvoll, einen eigenen Ordner für die Dateien eines Projekts anzulegen.

Da dies in den Aufnahmeeinstellungen so angegeben war, wurden die aufgenommenen Szenen in der Reihenfolge der Aufnahme in das *Schnittfenster* übertragen.

Dort könnten Sie zunächst die abgebildete Anordnung vorfinden, bei der noch nicht allzu viel zu erkennen ist.



Bild 2.33 Die Anordnung im Schnittfenster

Anpassen der Darstellungsgröße

Um die eingefügten Szenen besser im Schnittfenster erkennen zu können, sollten Sie die Darstellungsgröße anpassen.

Verwenden Sie zum Ändern der Zeitskalagröße das Minus- oder Plusymbol. Alternativ dazu können Sie auch die - oder die -Taste einsetzen. Um die Zeitskala stufenlos zu skalieren, bewegen Sie den Schieberegler zwischen den Lupensymbolen.



Bild 2.34 Anpassen der Zeitskalagröße

Verschieben Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste und beobachten Sie dabei die Darstellung der Miniaturbilder in der Videospur. Suchen Sie so die geeignete Darstellungsgröße.

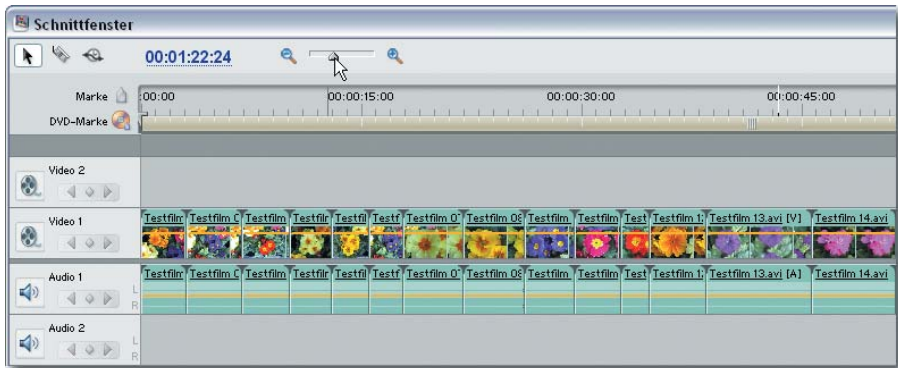


Bild 2.35 Die Miniaturbilder werden größer



Soll der gesamte Film im *Schnittfenster* zu sehen sein, verwenden Sie die -Taste der Tastatur. Beachten Sie übrigens, dass Sie für die Zoomfunktionen nicht die Tasten des Zehnerblocks der Tastatur einsetzen können.

2.5 Die Medien verwalten

Im *Medium*-Fenster haben Sie verschiedene Möglichkeiten, um die Elemente Ihres Projekts zu verwalten. Ob die im *Medium*-Fenster enthaltenen Elemente im *Schnittfenster* verwendet werden, spielt dabei keine Rolle.

- 1 Die automatisch vergebenen Namen können Sie individuell anpassen. Dabei ist es egal, ob Sie die Listen- oder Symbolansicht aktiviert haben.

Klicken Sie zweimal auf den betreffenden Eintrag im *Medium*-Fenster, um in den Editiermodus zu wechseln. Er erscheint dann grau unterlegt.

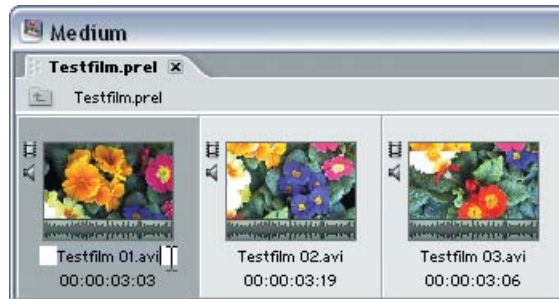


Bild 2.36 Wechsel in den Editiermodus

- 2 Tippen Sie den gewünschten neuen Namen ein und bestätigen Sie die Eingabe mit der -Taste.

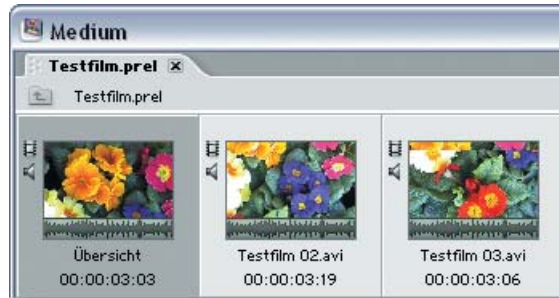


Bild 2.37 Der geänderte Name

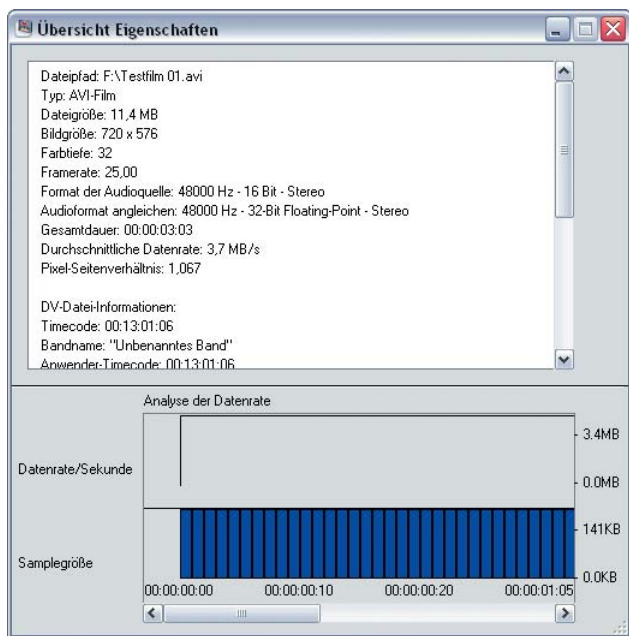


Der geänderte Name hat übrigens nur Auswirkungen auf die Arbeit im Projekt. Der Dateiname bleibt dabei unverändert. Daher können Sie die AVI-Dateiendung auch beim Ändern der Bezeichnung einfach weglassen.



- 3 Im Kontextmenü finden Sie verschiedene Funktionen. Rufen Sie hier beispielsweise einmal die *Eigenschaften*-Funktion auf.

Bild 2.38 Funktionen des Kontextmenüs



- 4 Im *Eigenschaften*-Dialogfeld erkennen Sie gleich am ersten Eintrag, dass der Dateiname nicht verändert wurde. Hier wird nämlich der Originalname der Datei angezeigt.

Bild 2.39 Informationen zum ausgewählten Medium

- 5 Scrollen Sie in der oberen Liste nach unten. Dort finden Sie zum Beispiel Informationen über die Größe der Datei und die Anzahl der im Film enthaltenen Filmbilder sowie deren Größe.

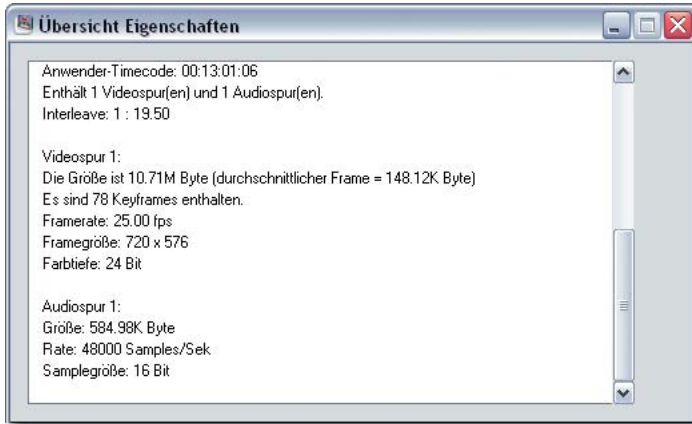


Bild 2.40 Weitere Informationen

- 6 Klicken Sie im *Medium*-Fenster auf eine Position, an der sich kein Element befindet, finden Sie im Kontextmenü die abgebildeten Optionen. Die Funktion *Medien hinzufügen* können Sie beispielsweise nutzen, um Filme von der Festplatte in das Projekt aufzunehmen.



Bild 2.41 Andere Funktionen im Kontextmenü

Weitere Elemente verwenden

Im Untermenü *Neues Objekt* finden Sie einige interessante Zusatzoptionen, die wir Ihnen nun noch vorstellen wollen.

Die *Titel*-Funktion können Sie verwenden, um den Titel-Generator zu öffnen. Die Option *Balken und Ton* wird verwendet, um einen Farbbalken und einen 1kHz-Signaltone zu erstellen, wie er zum Kalibrieren eines Fernsehers benötigt wird. Der automatisch erzeugte Clip hat eine Länge von 6 Sekunden. Zusätzliche Optionen gibt es hierbei nicht.

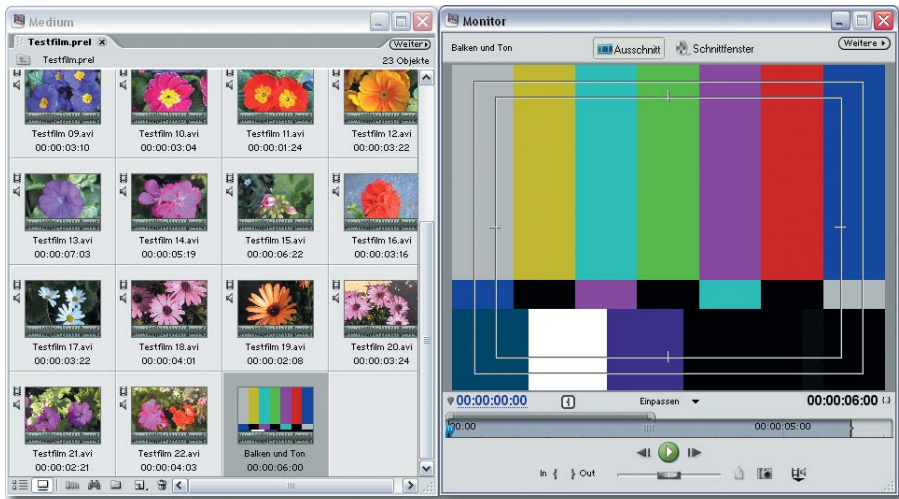


Bild 2.42 Der erstellte Farbbalken

Die Option *Schwarzstreifen* erzeugt einen 6 Sekunden langen schwarzen Film, der zum Beispiel am Anfang eines Films eingesetzt werden kann. Die Option *Farbfläche* öffnet den folgenden Farbwähler. Hier können Sie einen Farbtone auswählen.

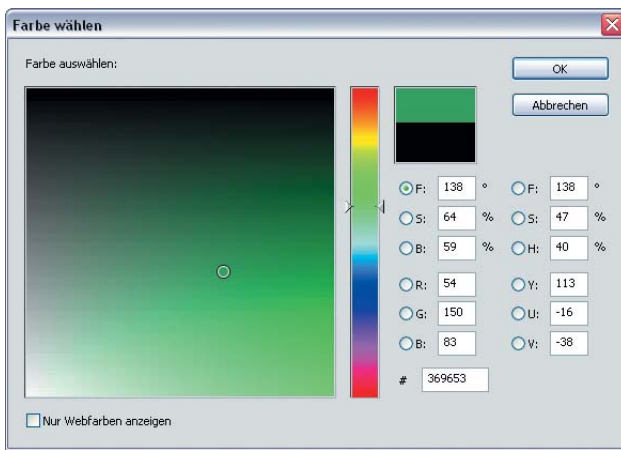


Bild 2.43 Auswahl eines Farbtons

Die Auswahl kann entweder durch Anklicken einer Farbe im Farbspektrum oder durch Eingabe eines Farbwerts in den Eingabefeldern erfolgen. Farbflächen lassen sich beispielsweise als Untergrund für einen Titel verwenden.

Nach dem Bestätigen wird in einem gesonderten Dialogfeld der Name für das neue Element abgefragt.



Bild 2.44 Angeben eines Namens

Die neuen Elemente werden mit einem Vorschaubild in das *Medium*-Fenster eingefügt. Neue Objekte können Sie übrigens auch über das folgende Menü erstellen, das Sie mit einem Klick auf das Papiersymbol in der Fußzeile des Fensters öffnen.



Bild 2.45 Die neu eingefügten Objekte

Die letzte Option – *Allgemeiner Filmvorspann* – erstellt eine „herunterzählende“ Sequenz, wie sie aus Kinofilmen bekannt ist.

Die Einstellungen der Farben nehmen Sie im abgebildeten Dialogfeld vor. Der Clip dauert elf Sekunden.

Die letzten acht Sekunden vor dem Beginn des Films werden mit Ziffern heruntergezählt. Außerdem gibt es davor einige Texttableaus. Zusätzlich können Sie auch Signaltöne aktivieren.

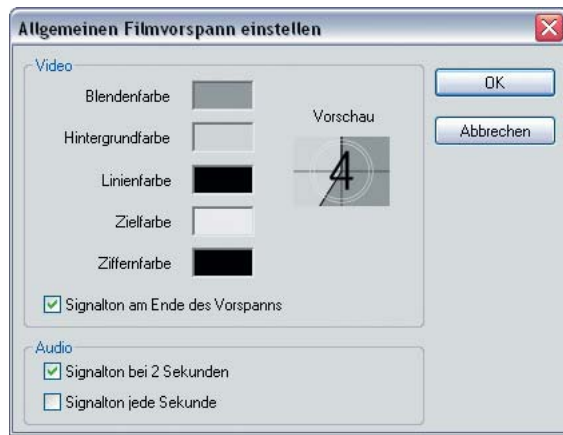
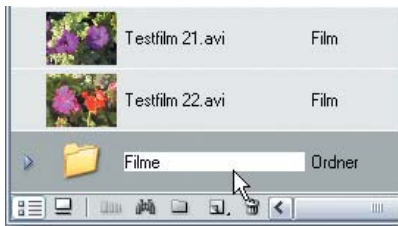


Bild 2.46 Optionen des allgemeinen Filmvorspanns

Organisation in Ordnern

Im Laufe der Filmbearbeitung werden sicherlich eine ganze Menge verschiedener Elemente im *Medium*-Fenster zusammenkommen. So sollten Sie von Beginn an versuchen, die Elemente zu sortieren. Dazu können Sie verschiedene Ordner erstellen.

Verwenden Sie entweder die Funktion *Neuer Ordner* aus dem Kontextmenü oder aktivieren Sie in der Fußzeile des Fensters die Schaltfläche mit dem Ordnersymbol.



Nach dem Aufruf wird automatisch in den Editiermodus gewechselt, sodass Sie einen passenden Namen eintippen können. Bestätigen Sie die Eingabe des neuen Namens mit der **↵**-Taste.

Bild 2.47 Erstellen eines neuen Ordners

Erstellen Sie nach diesem Muster verschiedene Ordner, um die einzelnen Teile eines Projekts unterbringen zu können.



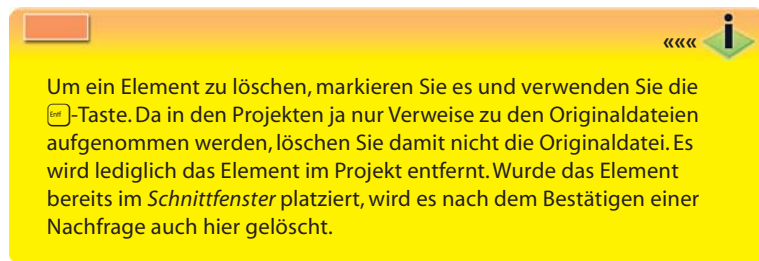
Die Umsortierung können Sie einfach per Drag & Drop erledigen. Markieren Sie die Elemente, die Sie verschieben wollen und ziehen Sie diese mit gedrückter linker Maustaste auf den betreffenden Ordner.

Bild 2.48 Filme in den Ordner sortieren

Die Ordner werden mit einem Klick auf das Dreieck vor dem Ordnerseintrag auf- oder zugeklappt. Nach dem Umsortieren sieht es im *Medium*-Fenster gleich viel übersichtlicher aus, wie das folgende Bild belegt.



Bild 2.49 Die umsortierten Elemente



Interessante Optionen

In den weiteren Optionen sind einige erwähnenswerte Funktionen vorhanden. Bei den Miniaturbildern können Sie zwischen drei verschiedenen Größen wählen.

Wollen Sie sich erst einmal einen Überblick verschaffen, ist es sinnvoll vorübergehend die Option *Klein* auszuwählen.



Bild 2.50 Kleine Miniaturbilder verwenden



Bild 2.51 Sortieren der Filmclips

Die Symbolansicht können Sie übrigens auch zum Sortieren der Filme verwenden. Verschieben Sie die Miniaturbilder per Drag & Drop.

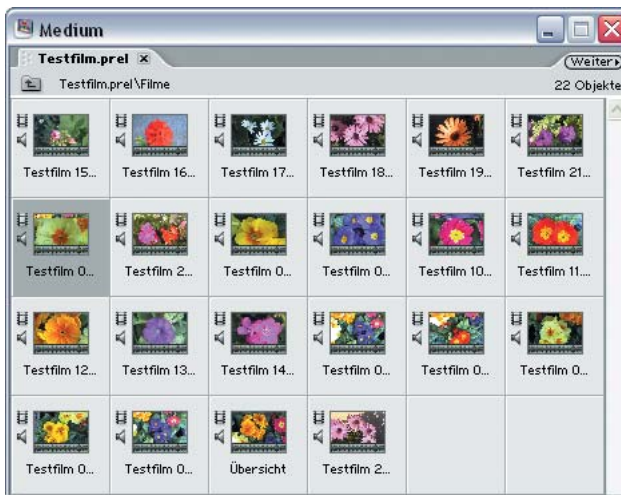


Bild 2.52 Das aufgeräumte Medium-Fenster

Sollen alle Filmclips hintereinander aufgereiht werden, rufen Sie aus den weiteren Optionen die Funktion *Aufräumen* auf. Anschließend sehen Sie die abgebildete Anordnung. Die vorher sortierte Reihenfolge bleibt dabei erhalten.



Die Miniaturbildgröße kann übrigens in den Ansichten unterschiedlich eingestellt werden. So könnten Sie in der Listenansicht große Miniaturbilder verwenden – in der Symbolansicht dagegen kleine.

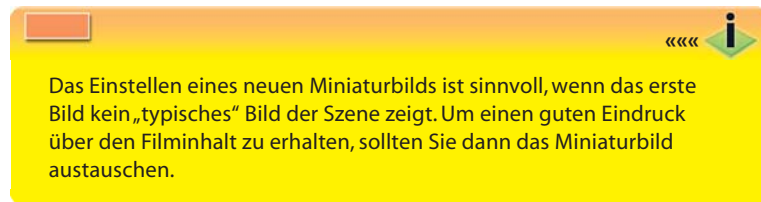
Den Vorschaubereich einblenden

Rufen Sie die Funktion *Ansicht/Vorschaubereich* aus den weiteren Optionen auf, um im oberen Teil des Fensters den abgebildeten Vorschaubereich einzublenden.



Bild 2.53 Der Vorschaubereich

Links neben dem Miniaturbild gibt es zwei Schaltflächen. Mit der oberen Schaltfläche legen Sie fest, welches Bild als Miniaturbild eingesetzt werden soll. Nach dem Anklicken wird das Bild als Miniaturbild verwendet, das aktuell in der Vorschau zu sehen ist.



Die zweite Schaltfläche wird zum Abspielen des Films verwendet. Unter dem Vorschaubild ist ein Schieberegler, mit dem Sie zur gewünschten Position im Film wechseln können. Rechts werden diverse Informationen zum Film angezeigt. Ein Klick auf das Pfeilsymbol öffnet ein Menü, in dem angezeigt wird an welcher Stelle im *Schnittfenster* der Clip verwendet wird.



Bild 2.54 Die Position des Films im Schnittfenster



Wenn Sie sich in einem Unterordner befinden, können Sie mit einem Klick auf das Ordnersymbol eine Hierarchie höher wechseln.

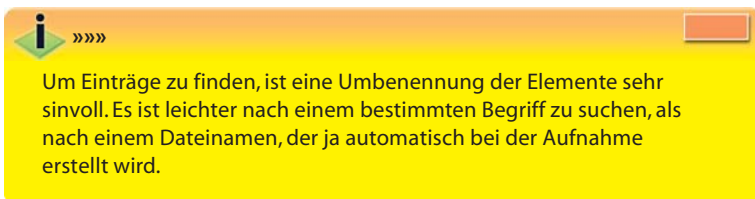
Bild 2.55 Wechsel der Hierarchie

Elemente suchen

Wächst die Anzahl der Elemente im Projekt an, kann das Auffinden einer bestimmten Szene schwierig werden. Dafür bietet Premiere Elements eine *Suchen*-Funktion an, die Sie mit einem Klick auf das Fernglas-Symbol in der Fußzeile des Fensters aufrufen.



Bild 2.56 Die Suchen-Funktion



In der *Spalte*-Liste finden Sie diverse Suchkriterien. So sollte es leicht fallen, das betreffende Element zu finden.

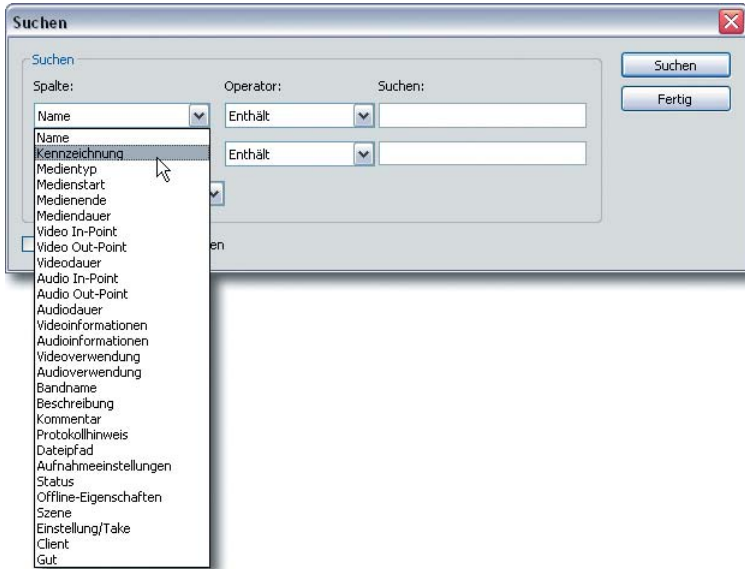


Bild 2.57 Verschiedene Suchkriterien

In der *Operator*-Liste können Sie auswählen, wie mit dem angegebenen Suchbegriff verfahren werden soll. Vier verschiedene Optionen haben Sie hier zur Auswahl.



Bild 2.58 Auswahl eines Operators

Einen Film zusammenstellen

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Möglichkeiten bei der Filmzusammenstellung vorstellen. So erfahren Sie, wie die Szenen zusammengestellt und mit Übergangseffekten versehen werden. Außerdem werden wir Ihnen die Optionen der Titelerstellung und die Exportoptionen vorstellen. Sie werden auch erfahren, wie Sie mit Videoeffekten Filmbilder optimieren können.

3.1 Die Ausgangssituation

Nachdem Sie das Aufnehmen von Filmen ja schon im letzten Kapitel kennen gelernt haben, gehen wir von der abgebildeten Situation aus.

Die Filmclips sind im *Medium*-Fenster enthalten, das *Schnittfenster* ist allerdings noch leer. Wir wollen in diesem Kapitel die Clips „manuell“ einfügen.

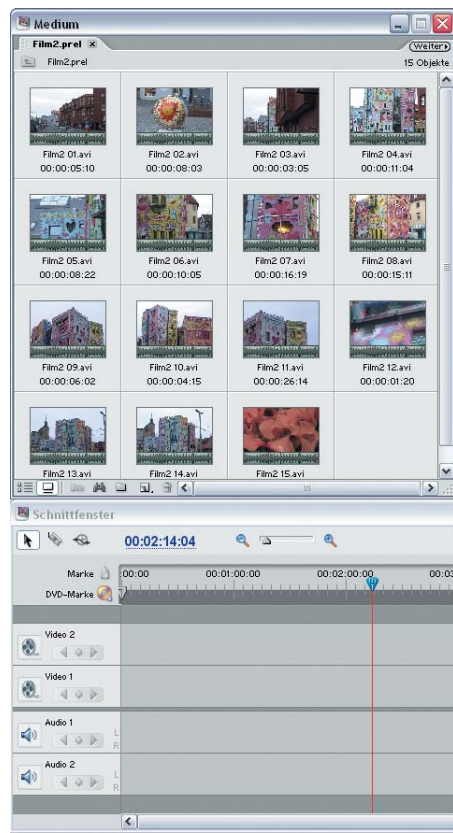


Bild 3.1 Die Ausgangssituation

3.2 Filme trimmen

Die einzelnen Filmclips sollen nun zu einem Film zusammengestellt werden. Es wird oft vorkommen, dass Sie nur einen Teil eines Films benötigen. Dies könnte zum Beispiel der Fall sein, wenn bei der Aufnahme etwas nicht geklappt hat – vielleicht haben Sie ja versehentlich das Bild verwackelt.

Das Abschneiden von Teilen des Films nennt der Fachmann „trimmen“. Sie können diese Aufgabe entweder vor oder nach dem Platzieren im *Schnittfenster* erledigen.



Bild 3.2 Öffnen eines Clips im Monitor-Fenster

- 1 Klicken Sie doppelt auf den betreffenden Film, damit er im *Monitor*-Fenster angezeigt wird.

- 2 Links unter dem Vorschaubild sehen Sie den Originaltimecode, der auf dem DV-Videoband aufgezeichnet wurde. Rechts unter dem Vorschaubild ist die Dauer des Clips eingeblendet.



Bild 3.3 Navigieren im Clip

- 3 Klicken Sie links auf die Timecodeanzeige. Sie können dann mit gedrückter linker Maustaste im Filmclip navigieren.

- 4 Klicken Sie doppelt auf die Timecodeanzeige, können Sie einen Timecodewert eintippen.



Bild 3.4 Eintippen eines Timecodewerts

Nach dem Bestätigen mit der -Taste wechseln Sie direkt zu der betreffenden Position.



Bild 3.5 Die neue Position

- 5 Um ein ganz bestimmtes Filmbild zu finden, sind auch die beiden Tasten rechts und links neben der Play-Taste hilfreich. Damit können Sie nämlich den Film einzelbildweise vor- oder zurückspulen.



Bild 3.6 Einzelbildweise im Film vorspulen

- 6 In unserem Fall haben wir zum Timecodewert 00:00:12:13 gewechselt. Hier soll der Film abgeschnitten werden – der Rest des Films wird nicht benötigt. Klicken Sie dazu auf die *Out*-Schaltfläche.

Sie können alternativ dazu auch die **O**-Taste verwenden. Die Anzeige in der Zeitskala ändert sich anschließend. Der graue Balken kennzeichnet den Bereich, der im Film eingesetzt wird. Der Timecode rechts zeigt die veränderte Cliquenlänge an.



Bild 3.7 Setzen des Out-Points



Bei der Videobearbeitung spricht man zwar vom „Schneiden“ des Films – abgeschnitten wird hier aber nichts. Mit den In- und Out-Points wird lediglich markiert von wo bis wo der Film angezeigt – benutzt – wird. Dass nichts abgeschnitten wurde bemerken Sie beispielsweise, wenn Sie den Film im *Monitor*-Fenster abspielen. Der abgeschnittene Teil kann dann auch weiterhin betrachtet werden.

7

Wurde der Film auf diese Art und Weise getrimmt, haben Sie den Vorteil, dass beim Übertragen in das *Schnittfenster* die getrimmte Variante verwendet wird. Wird ein so getrimmter Filmclip beispielsweise mehrfach im Film eingesetzt, ersparen Sie sich das erneute Zuschneiden.

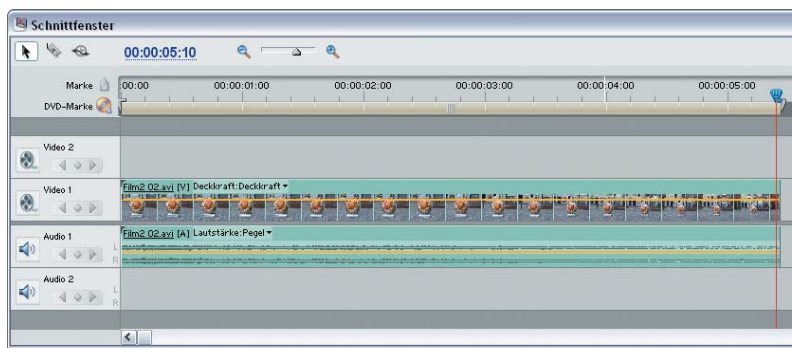


Bild 3.8 Verwendung eines getrimmten Filmclips

- 8 In- oder Out-Points lassen sich im *Monitor*-Fenster auch per Drag & Drop versetzen.

Verschieben Sie die Marke mit gedrückter linker Maustaste, wenn Sie das abgebildete Symbol sehen.



Bild 3.9 Versetzen der Marke per Drag & Drop

- 9 Im Kontextmenü der Zeitachse finden Sie verschiedene Funktionen zum Setzen von Clipmarken. Außerdem können Sie zu Marken wechseln oder sie löschen. Die Funktionen sind in Untermenüs untergebracht.

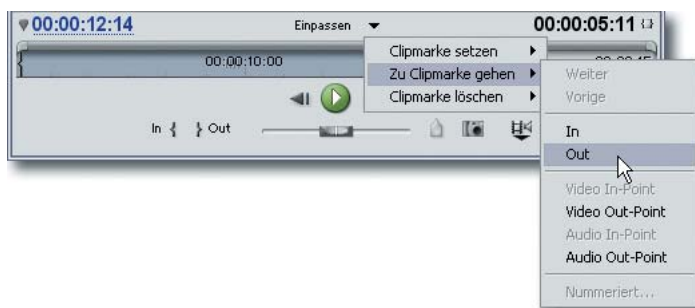


Bild 3.10 Funktionen für Clipmarken

3.3 Filme im Schnittfenster trimmen

Meistens werden Sie vermutlich eine andere Methode verwenden, um Filme zu trimmen. Sie können diese Aufgabe nämlich auch nach dem Übertragen der Filmclips in das *Schnittfenster* erledigen.

- 1 Markieren Sie im *Medium*-Fenster die Filmclips, die Sie in das *Schnittfenster* übertragen wollen. Soll die ursprüngliche Reihenfolge erhalten bleiben, können Sie alle Szenen in „einem Rutsch“ übertragen.
- 2 Wollen Sie die Reihenfolge verändern, bietet es sich an, die Filmclips in der gewünschten Reihenfolge nacheinander in das *Schnittfenster* zu ziehen. Ziehen Sie dazu den markierten Filmclip mit gedrückter linker Maustaste in das *Schnittfenster*.

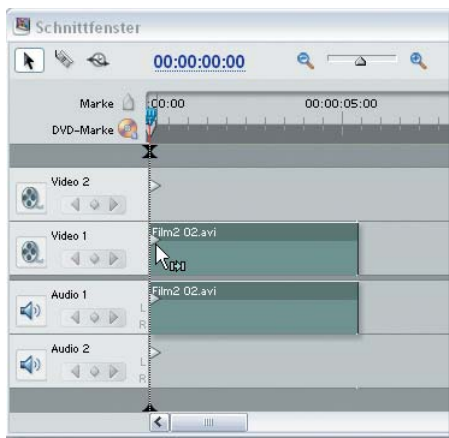


Bild 3.11 Übertragen eines Filmclips



Bild 3.12 Symbole nach dem Übertragen in das Schnittfenster

- 3 Nach dem Übertragen sehen Sie links neben dem Vorschaubild im *Medium*-Fenster zwei Symbole. So erkennen Sie leicht, welche Elemente im *Schnittfenster* verwendet werden.

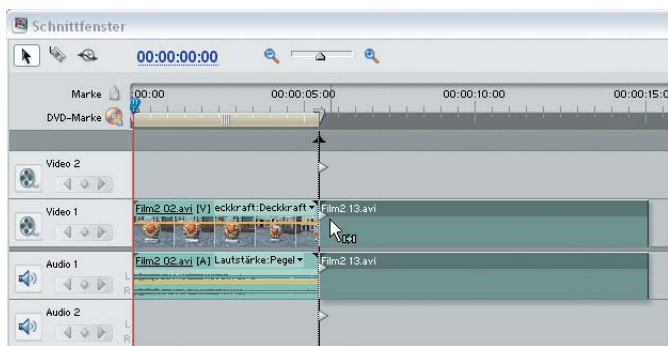


Bild 3.13 „Andocken“ des nächsten Filmclips

- 4 Beim Übertragen der nächsten Szene ist es hilfreich, dass die Kanten des bereits platzierten Filmclips magnetisch wirken.

- 5 Neue Szenen können auch zwischen zwei Filmclips platziert werden. Ziehen Sie den betreffenden Filmclip aus dem *Medium*-Fenster auf die gewünschte Position im *Schnittfenster*. Die Vorschau zeigt die Länge des übertragenen Filmclips an.

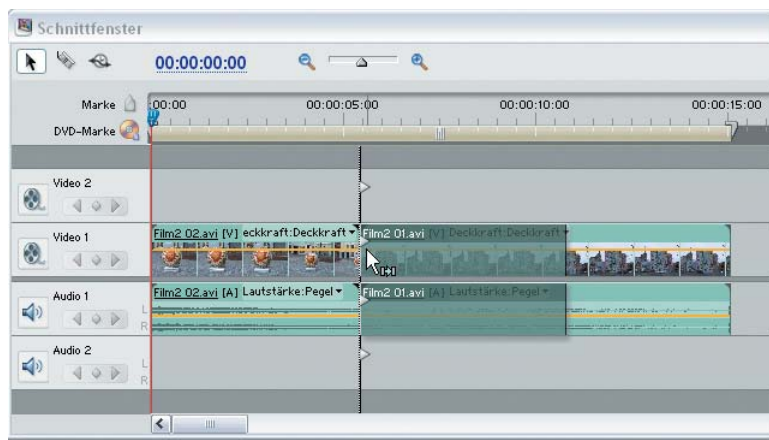


Bild 3.14 Einschieben einer Szene

- 6 Nach dem Loslassen der linken Maustaste sehen Sie, dass der nächste Filmclip automatisch verschoben wurde.

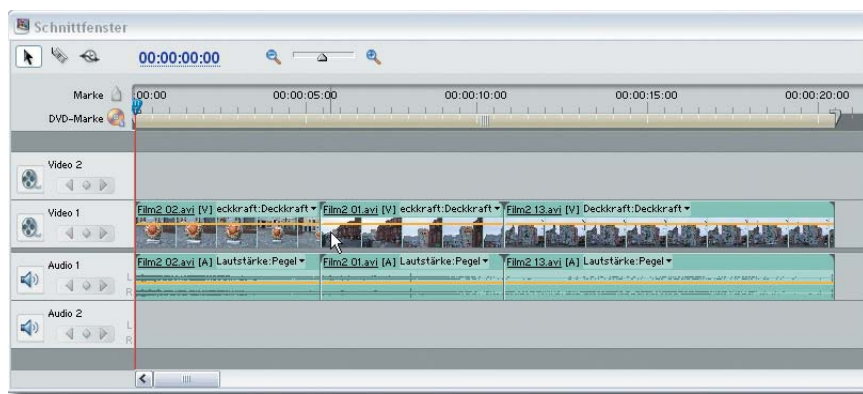


Bild 3.15 Der eingefügte Filmclip

- 7 Werfen Sie beim Übertragen auch einen Blick in das *Monitor*-Fenster. Dort werden die angrenzenden Filmbilder angezeigt. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.

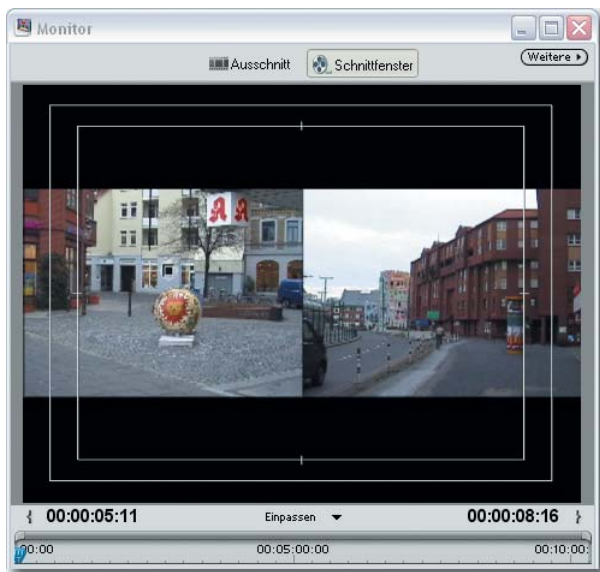


Bild 3.16 Darstellung der angrenzenden Filmbilder

Filmclips im Schnittfenster anpassen

Filmclips können auch per Drag & Drop-Aktionen im *Schnittfenster* verändert werden. Dazu können Sie beispielsweise wie folgt vorgehen:

- 1 Suchen Sie mit dem Marker für das aktuelle Bild die Position, an der der Filmclip abgeschnitten werden soll. Dies ist hilfreich, da die Linie des Markers ebenfalls magnetisch wirkt.

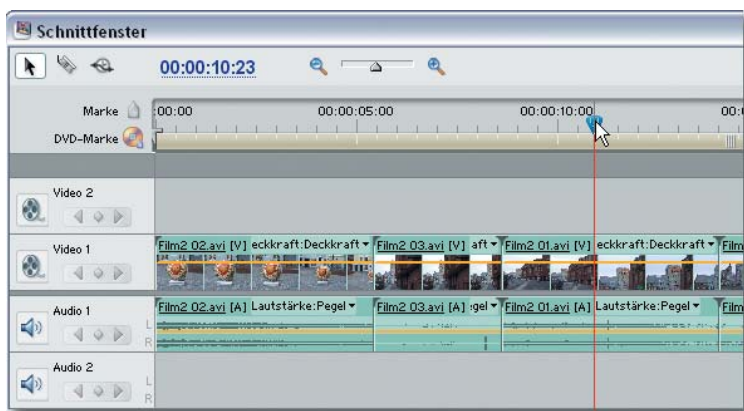


Bild 3.17 Einstellen des aktuellen Bilds

- 2 Wenn Sie den Mauszeiger über eine Filmclipkante halten, wird ein Symbol angezeigt, das die Trimm-Möglichkeit symbolisiert. Um den Anfang einer Szene trimmen zu können, muss das nebenstehende Symbol zu sehen sein.

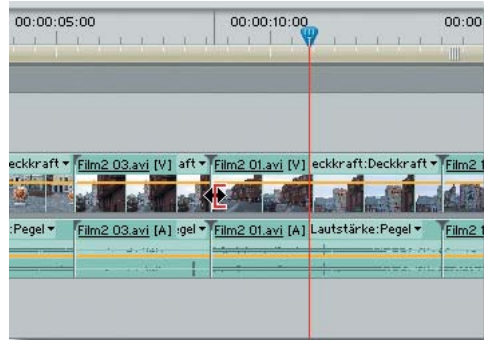


Bild 3.18 Symbol zum Trimmen des Films

- 3 Ziehen Sie die Kante mit gedrückter linker Maustaste bis zur zuvor eingestellten Markerposition. Auch hier können Sie das Ergebnis im *Monitor*-Fenster verfolgen. Im *Schnittfenster* können Sie in einem Schildchen die Veränderung ablesen.

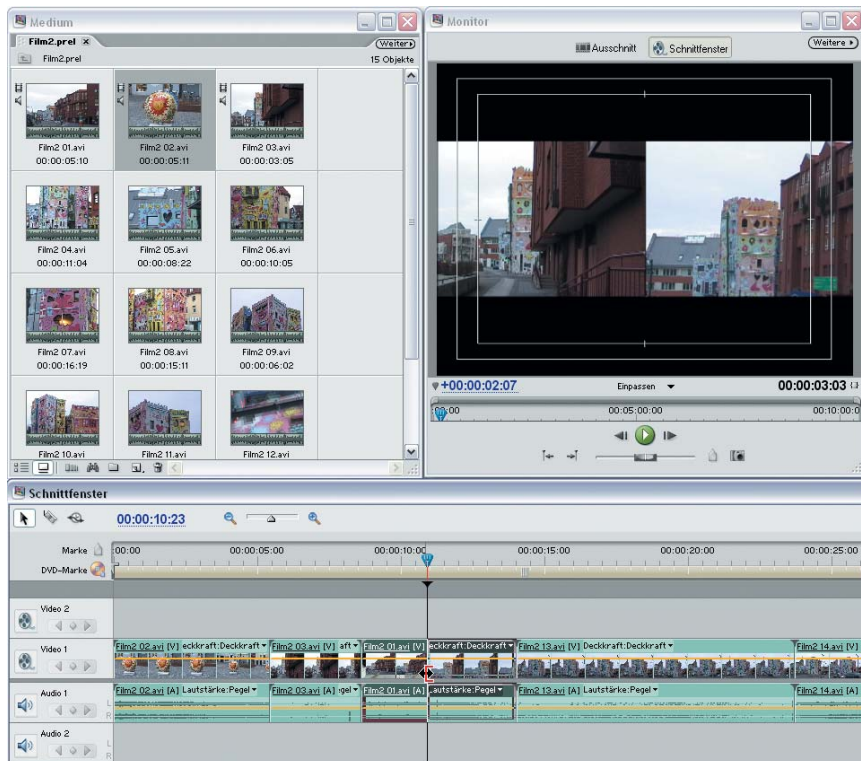


Bild 3.19 Trimmen des Films

- 4 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die entstehende Lücke automatisch geschlossen. Die folgenden Filmszenen werden selbstständig nach links gerückt.

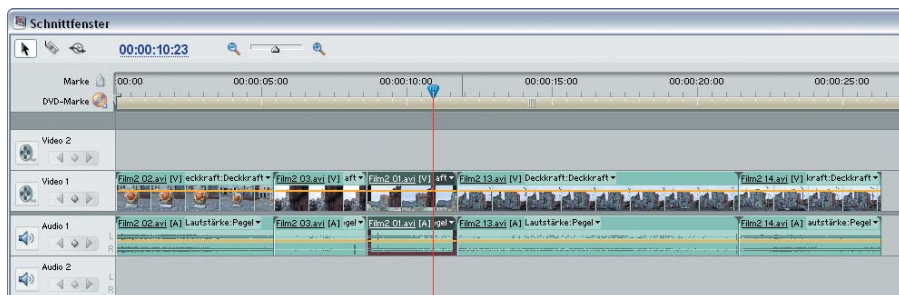


Bild 3.20 Die automatisch geschlossene Lücke

Die Rasierklinge verwenden

Mit einem etwas anderen Verfahren erreichen Sie genau dasselbe Ergebnis. Gehen Sie dabei wie folgt vor:



Bild 3.21 Aufruf der Rasierklinge

- 1 Rufen Sie aus der Symbolleiste des Schnittfensters die Rasierklinge auf. Sie erreichen dieses Werkzeug auch mit der [C]-Taste.

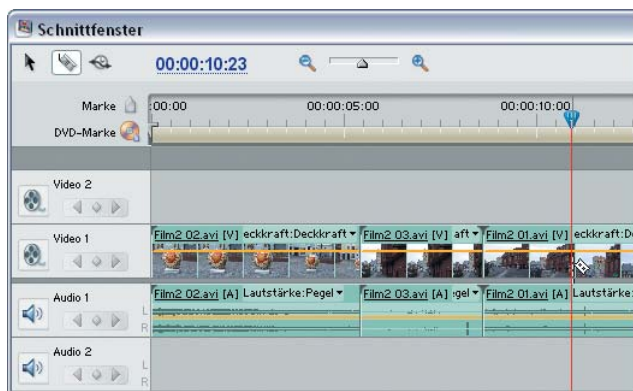


Bild 3.22 Zerschneiden des Films

- 2 Klicken Sie auf die mit dem Marker markierte Position. Auch hier wirkt die Linie magnetisch, sodass ein genaues Zerschneiden des Films erleichtert wird.

- 3 Rufen Sie nun wieder das Auswahlwerkzeug auf, das Sie auch mit der [V]-Taste erreichen. Der zerschnittene Film besteht nun aus zwei Teilen. Markieren Sie den ersten Teil. Markierte Szenen werden mit einer Umrandungslinie gekennzeichnet.

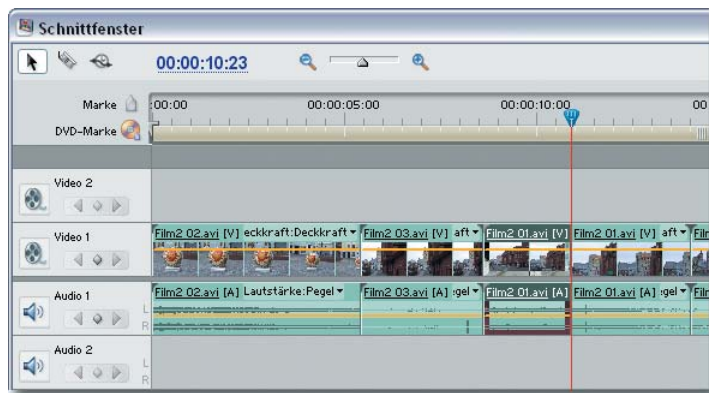


Bild 3.23 Markieren des zerschnittenen Films

- 4 Sie können den markierten Film nun mit der [Ent]-Taste löschen. Auch in diesem Fall wird die entstehende Lücke automatisch geschlossen, indem die folgenden Filmclips aufrücken.

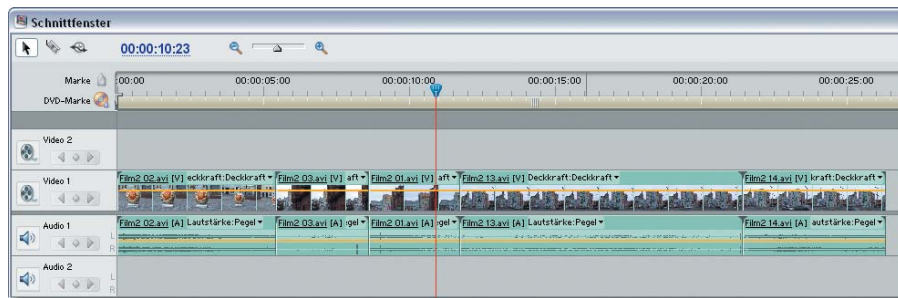


Bild 3.24 Das Ergebnis

Es ist prinzipiell egal, welches Verfahren zum Trimmen Sie anwenden. Die Drag & Drop-Variante wird allerdings in vielen Fällen die praktischere Lösung sein.

- 5 Auch wenn es so aussehen mag: Der Film wurde nicht „zerschnitten“. Klicken Sie doppelt auf den getrimmten Film. Im *Monitor*-Fenster sehen Sie dann, dass beim Zerschneiden lediglich ein In-Point gesetzt wurde. Sie erkennen ihn an dem Symbol in der Zeitskala.

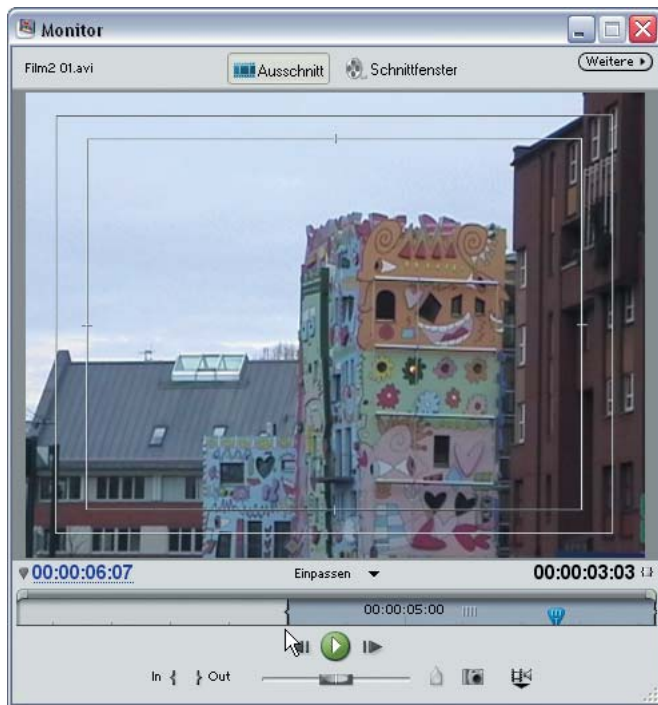


Bild 3.25 Der automatisch getrimmte Bereich

- 6 Vor dem Löschen sehen Sie übrigens in der Listenansicht des *Medium*-Fensters, dass der Clip zweimal verwendet wird.

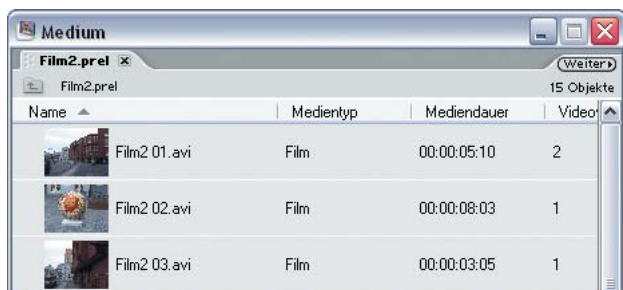


Bild 3.26 Mehrfache Verwendung des Clips



Premiere Elements hat beim Zerschneiden automatisch einen neuen Out-Point beim ersten und einen neuen In-Point beim zweiten Filmclip erzeugt.

Filme in Clips einfügen

Sie können noch weitere Aufgaben beim Platzieren der Filmclips erledigen. So kann ein Filmclip automatisch zerteilt werden. Ziehen Sie dazu den gewünschten Filmclip auf die Position, an der Sie ihn einfügen wollen. Hilfsweise kann auch hier wieder der Marker verwendet werden.

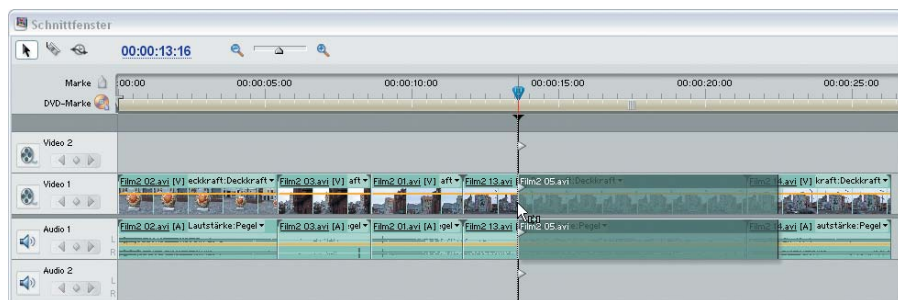


Bild 3.27 Einfügen eines neuen Clips

Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, erledigt Premiere Elements verschiedene Aufgaben automatisch: So wird der Clip, in den Sie die Szene einfügen, dupliziert. Dann werden automatisch In- und Out-Points gesetzt. Dies können Sie wieder leicht im *Monitor*-Fenster überprüfen.

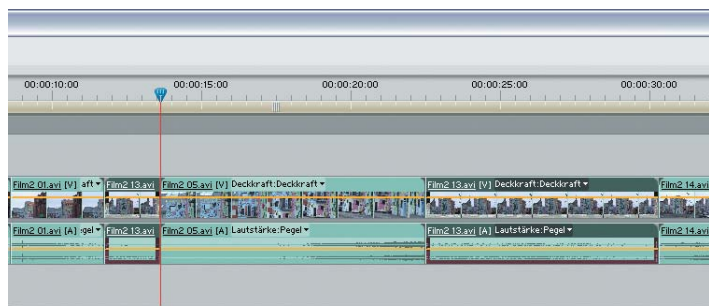


Bild 3.28 Der automatisch zerteilte Film

Am oberen Rand der Balken können Sie übrigens erkennen, ob die Clips getrimmt wurden. Sind an beiden Kanten kleine Dreiecke zu sehen, wurde der Filmclip nicht getrimmt. Fehlt dagegen an einer Seite das Dreieck, wurde dort ein Teil des Films abgeschnitten.



Bild 3.29 Markierungen der Filmclips

3.4 Filmclips umsortieren

Sind die Filmclips erst einmal im *Schnittfenster* platziert, ist ihre Reihenfolge nicht starr. Sie können die Clips jederzeit leicht mit Drag & Drop-Aktionen neu sortieren. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte nötig:

- 1 Markieren Sie den Filmclip, dessen Position Sie verändern wollen.



Verwenden Sie dazu das Auswahlwerkzeug.

Bild 3.30 Markieren des Filmclips

- 2 Verschieben Sie den Filmclip mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position.

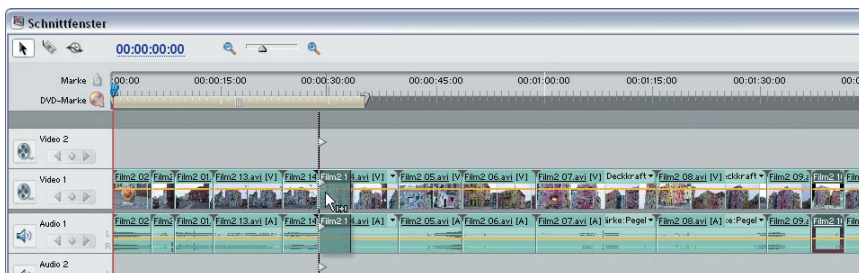


Bild 3.31 Verschieben des Clips

- 3 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird der Filmclip umsortiert. Dabei werden die folgenden Clips verschoben – die Lücke an der alten Position bleibt dabei aber bestehen.

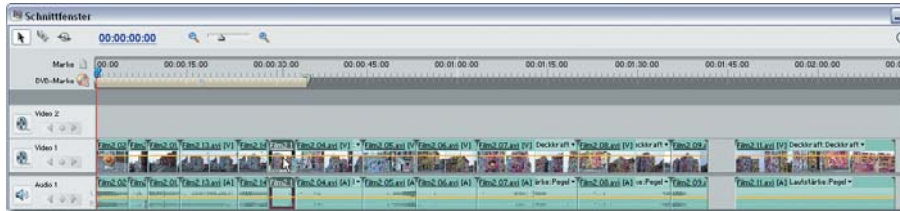


Bild 3.32 Der umsortierte Filmclip

- 4 Schieben Sie nun den letzten Filmclip an den vorletzten heran, um die entstandene Lücke zu schließen.

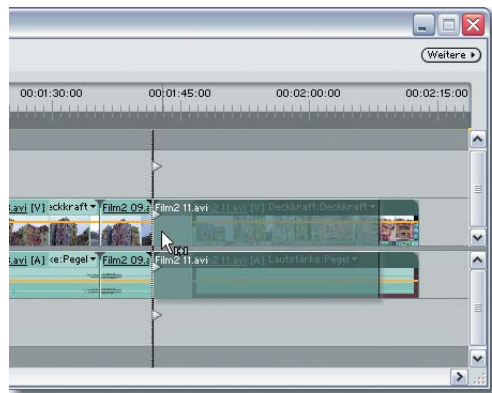


Bild 3.33 Schließen der Lücke

Beachten Sie, dass Sie eine Filmszene nicht dort anklicken, wo die gelbe Linie zu sehen ist. Dann verändern Sie beim Ziehen des Mauszeigers nämlich die Deckkraft.

- 5 Sollen mehrere Filmclips auf einmal verschoben werden, müssen Sie alle betreffenden Clips markieren. Dies können Sie zum Beispiel erreichen, indem Sie die Filmclips nacheinander mit gedrückter -Taste anklicken. Sie erkennen die Auswahl dann an den Markierungsrahmen.
- 6 Alternativ dazu können Sie die Clips auch durch Aufziehen eines Rahmens auswählen.

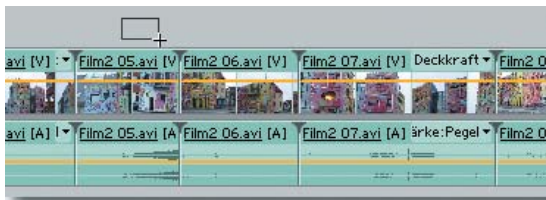


Bild 3.34 Aufziehen eines Rahmens

Klicken Sie dazu auf einen Bereich außerhalb der Filmclips. Sie sehen dies im nebenstehenden Bild.

- 7 Ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen auf. Alle Clips, die vom Rahmen berührt werden, werden markiert.

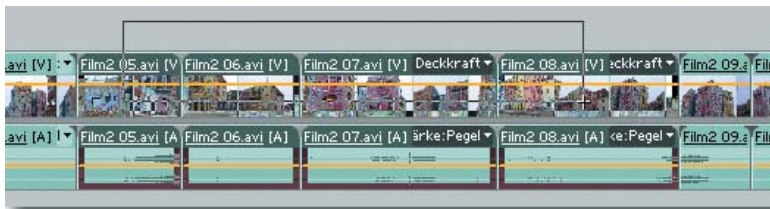


Bild 3.35 Markieren von Filmen

- 8 Beim Verschieben der markierten Filmclips wird die Länge des Filmclips angezeigt.

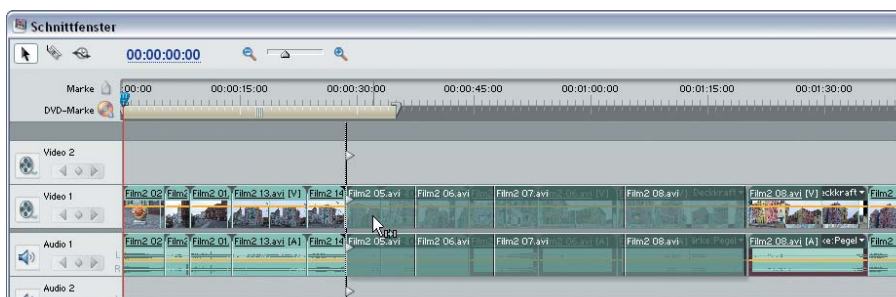


Bild 3.36 Verschieben mehrerer Dateien



Sie können gegebenenfalls weitere Rahmen aufziehen. Um die bestehende Auswahl zu erhalten, müssen Sie dabei die -Taste gedrückt halten.

Filme gruppieren

Die Auswahl mehrerer Dateien ist nur vorübergehend. Wird ein anderes Element ausgewählt, geht die Auswahl verloren. Falls Sie eine bestimmte Auswahl häufiger benötigen, können Sie die Elemente gruppieren.

- 1 Markieren Sie die betreffenden Elemente auf die bereits beschriebene Art und Weise.

Rufen Sie die Funktion *Clip/Gruppieren* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg** + **G** erreichen. Auch im Kontextmenü finden Sie diese Funktion.

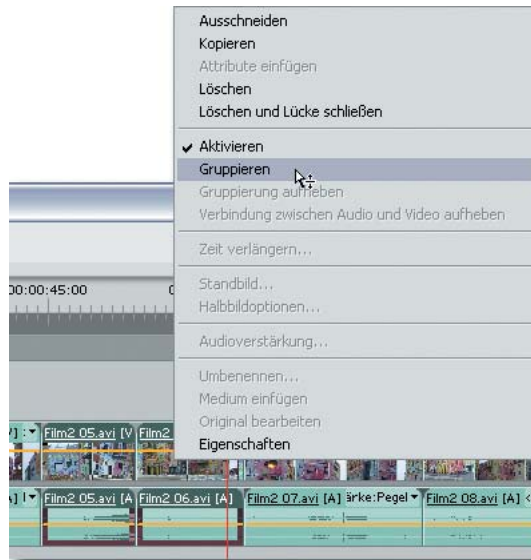


Bild 3.37 Gruppieren von Elementen

- 2 Klicken Sie dann später auf ein Element der Gruppe, wird immer die gesamte Gruppe ausgewählt. Sie können die Gruppe dann gemeinsam bearbeiten, verschieben oder löschen.



Bild 3.38 Markieren der Gruppe

- 3 Mit der Funktion *Clip/Gruppierung aufheben* kann die Gruppierung jederzeit wieder aufgehoben werden. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **Strg** + **U** + **G** verwenden.

3.5 Einen Titel gestalten

Filme beginnen meist mit einem Filmtitel – das soll auch in unserem Beispielfilm so sein. Sie können Titel entweder über einer farbigen Fläche oder dem laufenden Film platzieren.

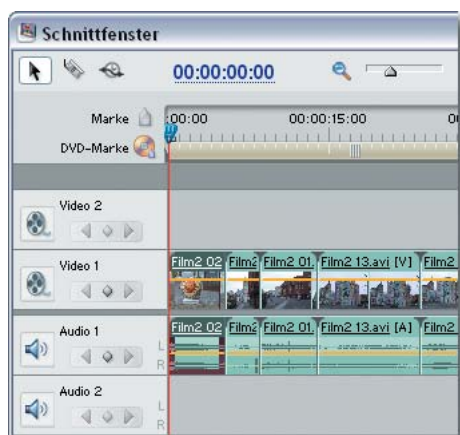


Bild 3.39 Wechsel zum Filmanfang

- 1 Suchen Sie das Filmbild, wo der Titel platziert werden soll. Um zum Anfang des Films zu wechseln, können Sie zum Beispiel die -Taste verwenden.

i »»»»

Zum Navigieren im Film können Sie auch die Tastatur verwenden. Die Pfeiltasten dienen dabei zum Vor- oder Rückwärtsgehen. Mit der -Taste wechseln Sie zum letzten Filmbild der aktuellen Szene. Die - und -Taste können Sie verwenden, um zum ersten Bild der vorherigen oder nächsten Szene zu wechseln.



Bild 3.40 Ein neuer Titel

- 2 Rufen Sie aus dem *Titel*-Menü die Option *Neuer Titel* auf.

- 3 Nach dem Aufruf wird der Titel-Designer in einem eigenen Arbeitsfenster geöffnet.

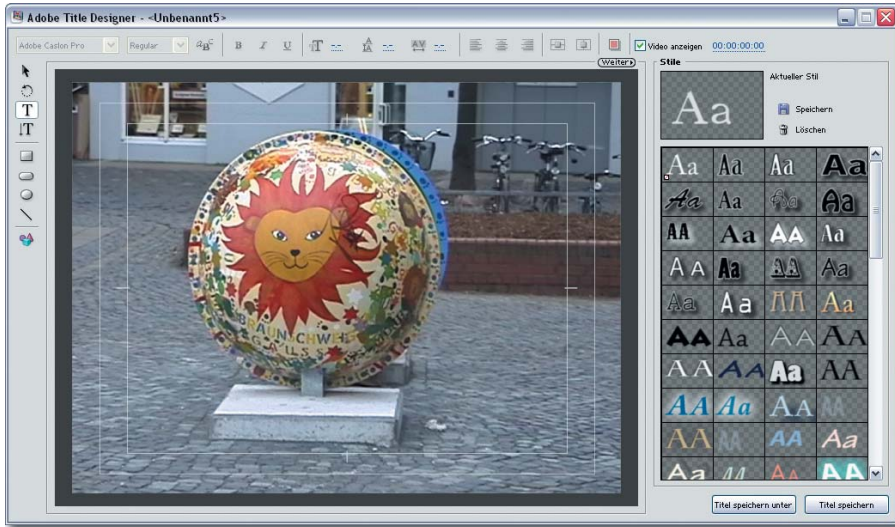


Bild 3.41 Der Titel-Designer

- 4 Das Hintergrundbild dient nur zur Orientierung. Sie können jederzeit ein anderes Filmbild aussuchen. Dazu können Sie beispielsweise den Timecode oben rechts im Fenster verwenden. Nach dem Anklicken kann der Timecodewert mit gedrückter linker Maustaste verändert werden.



Bild 3.42 Ändern des Hintergrundbilds

Deaktivieren Sie die Option *Video anzeigen*, wenn kein Filmbild angezeigt werden soll. Dies kann nützlich sein, wenn das Filmbild eine Beurteilung des fertig gestalteten Titels stört.

- 5 In den weiteren Optionen können Sie zum Beispiel einstellen, ob Markierungslinien für den sicheren Bereich angezeigt werden sollen. Die Option *Titel aus Vorlage* erstellen können Sie verwenden, um im folgenden Dialogfeld eine Titelvorgabe auszuwählen.

Die vielen Vorlagen sind thematisch sortiert.

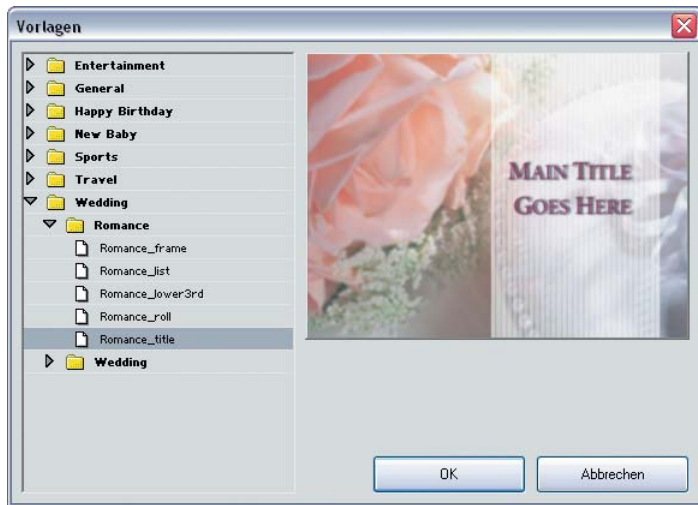


Bild 3.43 Titel-Vorlagen

i »»»»

In den Vorlagen gibt es auch DVD-Vorlagen. Die für Titel geeigneten Vorlagen erkennen Sie am Namenszusatz `_title`.

Titeltexte eingeben

In unserem Beispiel wollen wir keine der Vorlagen verwenden, um Ihnen den manuellen Aufbau vorzustellen.



Bild 3.44 Aufruf des Textwerkzeugs

Im linken Teil sehen Sie verschiedene Werkzeuge. Über dem Vorschau-Bild befinden sich unterschiedliche Optionen. Je nach aufgerufenem Werkzeug werden hier die dazu passenden Optionen bereitgestellt.

- 1 Rufen Sie das Werkzeug für horizontalen Text auf, das Sie auch mit dem Tastenkürzel **T** erreichen.

- 2 Klicken Sie im Vorschaubild auf die Position, wo der Text platziert werden soll. Danach sehen Sie ein blinkendes Eingabefeld – dies ist nachfolgend rechts abgebildet.



Bild 3.45 Start der Texteingabe

- 3 Tippen Sie den gewünschten Titel ein. Falls Sie sich vertippen, können Sie die Buchstaben mit der -Taste löschen – so, wie Sie es von Textbearbeitungsprogrammen kennen. Der Text wird zunächst mit Standardformatierungen versehen.

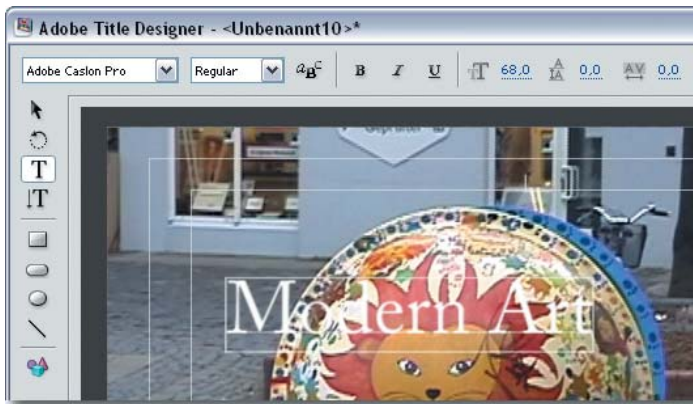


Bild 3.46 Der eingegebene Text



Es ist prinzipiell egal, ob Sie die Formatierungseinstellungen vor oder nach der Texteingabe anpassen – beides ist möglich.

Texte formatieren

Der Text soll nun andere Einstellungen erhalten. Wählen Sie dazu das Textelement mit dem Auswahlwerkzeug aus. Sie sehen dann eine Umrandungsline mit acht Markierungspunkten. Diese können Sie verwenden, um das Textelement zu skalieren.



Bild 3.47 Markieren des Textobjekts

Im ersten Listenfeld der Optionsleiste können Sie einen Schrifttyp auswählen. In der Liste finden Sie alle Schriften, die Sie auf Ihrem Rechner installiert haben. Wir haben uns den Schrifttyp *Alba* ausgesucht.

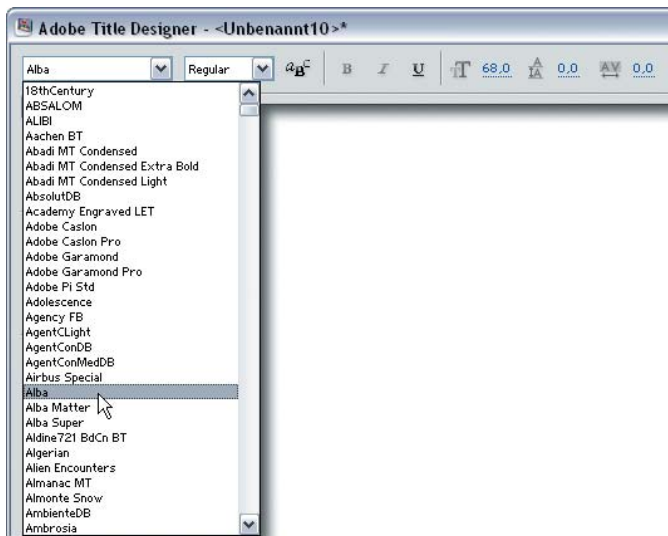


Bild 3.48 Auswahl eines Schrifttyps

Falls für einen Schrifttyp verschiedene Schriftschnitte angeboten werden, finden Sie diese im zweiten Listenfeld.



Bild 3.49 Auswahl eines Schriftschnitts

Mit der folgenden Schaltfläche öffnen Sie das abgebildete Dialogfeld, in dem Sie den Schrifttyp visuell begutachten können.



Bild 3.50 Beurteilung des Schrifttyps

Welcher Text für die Darstellung verwendet wird, geben Sie im Dialogfeld der Funktion *Bearbeiten/Voreinstellungen/Titelfenster* vor.

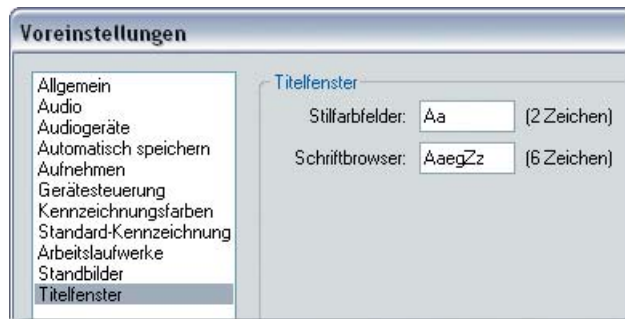


Bild 3.51 Anpassen der Voreinstellungen



Im *Stilfarbfelder*-Eingabefeld legen Sie fest, welche Buchstaben zur Anzeige der Stile verwendet werden sollen.

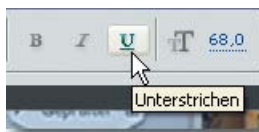
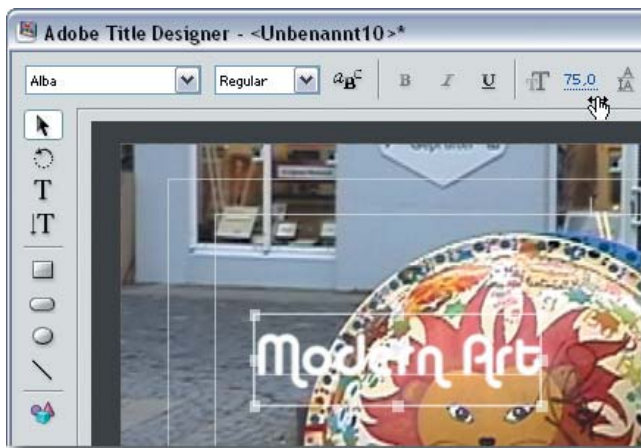


Bild 3.52 Unterstreichen des Textes

Im nächsten Schaltflächenblock kann die Schrift fett oder kursiv dargestellt werden, wenn ein entsprechender Schriftschnitt im Schriftsatz enthalten ist. Außerdem kann der Text unterstrichen werden.

Die Schriftgröße wird im nächsten Feld eingestellt. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten. Klicken Sie den Wert an und verziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste. Je weiter Sie den Mauszeiger nach rechts ziehen, umso größer wird die Schrift.



Die neue Größe können Sie während des Ziehens gleich im Vorschaubereich begutachten.

Bild 3.53 Ändern der Schriftgröße

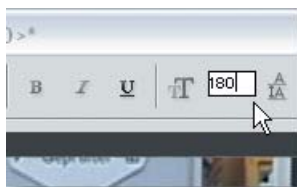
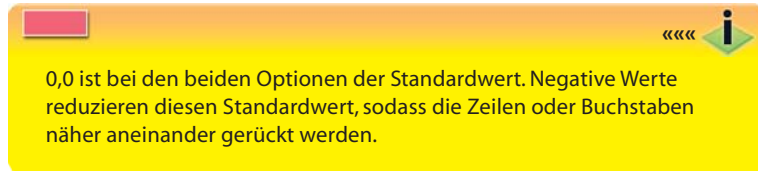


Bild 3.54 Eintippen eines neuen Werts

Alternativ kann der Wert numerisch präzise angegeben werden. Klicken Sie dazu einmal auf den Wert, um in den Editiermodus zu wechseln. Bestätigen Sie die Eingabe durch Drücken der -Taste.

Die beiden nächsten Werte werden benötigt, um den Zeilenabstand und das Kerning anzupassen. Das Variieren des Zeilenabstands ist in unserem Fall unbedeutend, da wir ja nur eine Textzeile verwendet haben. Der Kerning-Wert regelt, wie nah die Buchstaben aneinander gerückt werden sollen.



Im nächsten Schaltflächenblock wird die Ausrichtung des Textes eingestellt. Dies hat Auswirkungen auf mehrzeiligen Text.

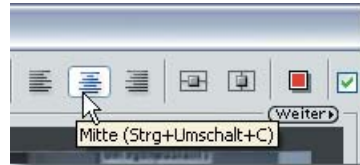


Bild 3.55 Ausrichtung des Textes

Die beiden nächsten Schaltflächen benötigen Sie, um den Textblock im Arbeitsbereich horizontal oder vertikal zentriert auszurichten.

Ein Klick auf das Farbfeldsymbol öffnet das abgebildete Dialogfeld, in dem Sie die Füllungseigenschaften verändern können. Außerdem werden hier einige Effekte angeboten – wie etwa ein Schlagschatten.



Bild 3.56 Ändern der Eigenschaften

Nach dem Formatieren könnten Sie die abgebildete Situation erhalten. Wir haben den Textblock dabei sowohl horizontal als auch vertikal ausgerichtet. Als Schriftgröße wurde der Wert 180,0 eingestellt.

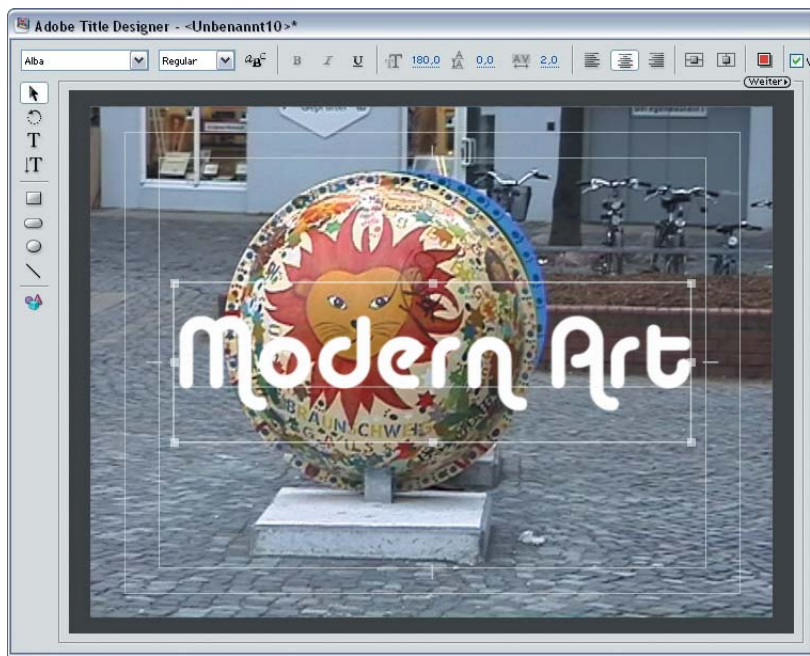


Bild 3.57 Der fertig formatierte Text

Stile verwenden

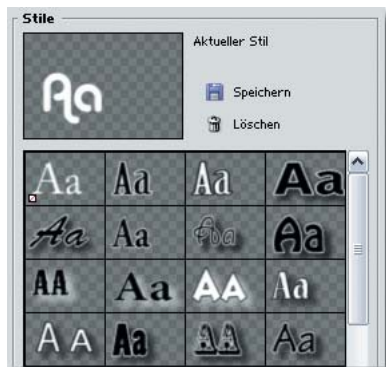


Bild 3.58 Viele Vorlagen

Die Eigenschaften können Sie auch aus der Liste der Stile übernehmen. Hier finden Sie viele fertig formatierte Vorlagen mit unterschiedlichsten Effekten.

So finden Sie hier Vorlagen mit Verlaufs-füllungen oder Konturen, auch „leuchtende“ Schriftzüge sind darunter.

Scrollen Sie einmal durch die Liste, um einen Überblick zu gewinnen. Wir haben uns den Stil mit der Bezeichnung *Hobo Medium Gold 58* ausgesucht.



Bild 3.59 Der verwendete Stil

Um einen Stil zuzuweisen, reicht ein Mausklick aus. Bereits vorhandene Formatierungen gehen dabei allerdings verloren. So kann ein erneutes Anpassen der Schriftgröße oder Position nötig werden. Unser Ergebnis sehen Sie im nächsten Bild.

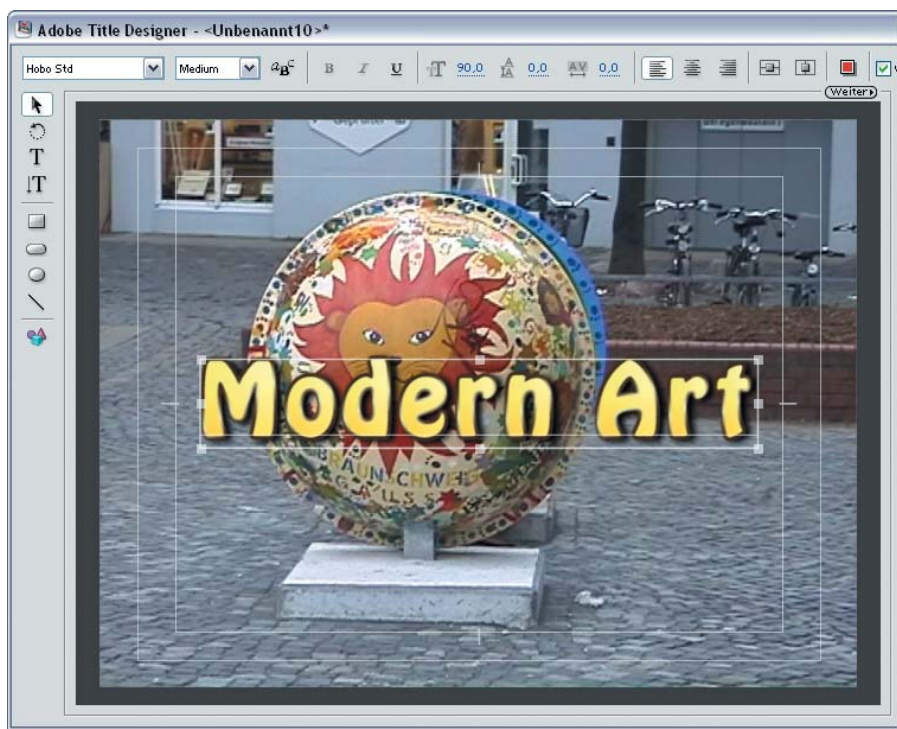
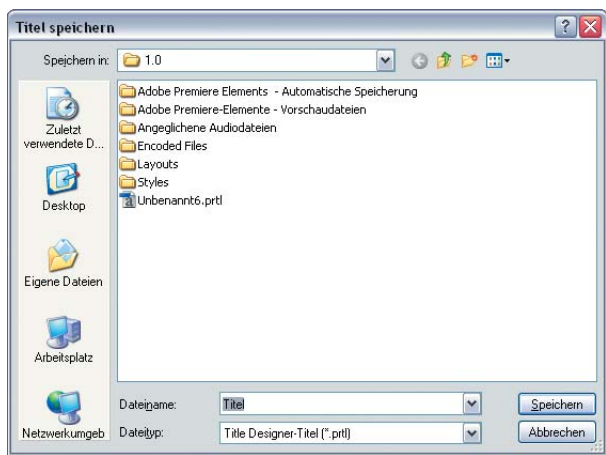


Bild 3.60 Der angewendete Stil

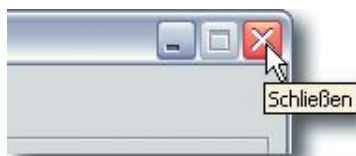
Speichern des Titels

Bevor Sie die Arbeit im Titel-Designer beenden, sollten Sie den gestalteten Titel speichern.



Nach dem Aufruf der gleichnamigen Schaltfläche unten rechts im Dialogfeld können Sie im folgenden Dialogfeld den Namen und Speicherort für den Titel angeben.

Bild 3.61 Speichern des Titels



Anschließend können Sie das Arbeitsfenster des Titel-Designers mit einem Klick auf das Kreuzsymbol in der Kopfzeile schließen.

Bild 3.62 Schließen des Arbeitsfensters



Ein Blick in das *Medium*-Fenster zeigt, dass dort ein neuer Eintrag eingefügt wurde. Dem Titel wurde eine Standarddauer von 6 Sekunden zugewiesen.

Bild 3.63 Der neue Eintrag

Den Titel-Eintrag können Sie ganz normal in das *Schnittfenster* aufnehmen. Wir wollen den Titel allerdings zunächst noch einmal bearbeiten. Öffnen Sie dazu den Titel-Designer mit einem Doppelklick auf das Miniaturbild.

Tauschen Sie den Text aus. Wir haben den Text für den Endtitel erstellt. Außerdem wurde die Schriftgröße und die Position erneut angepasst, sodass sich das folgende neue Ergebnis ergibt.

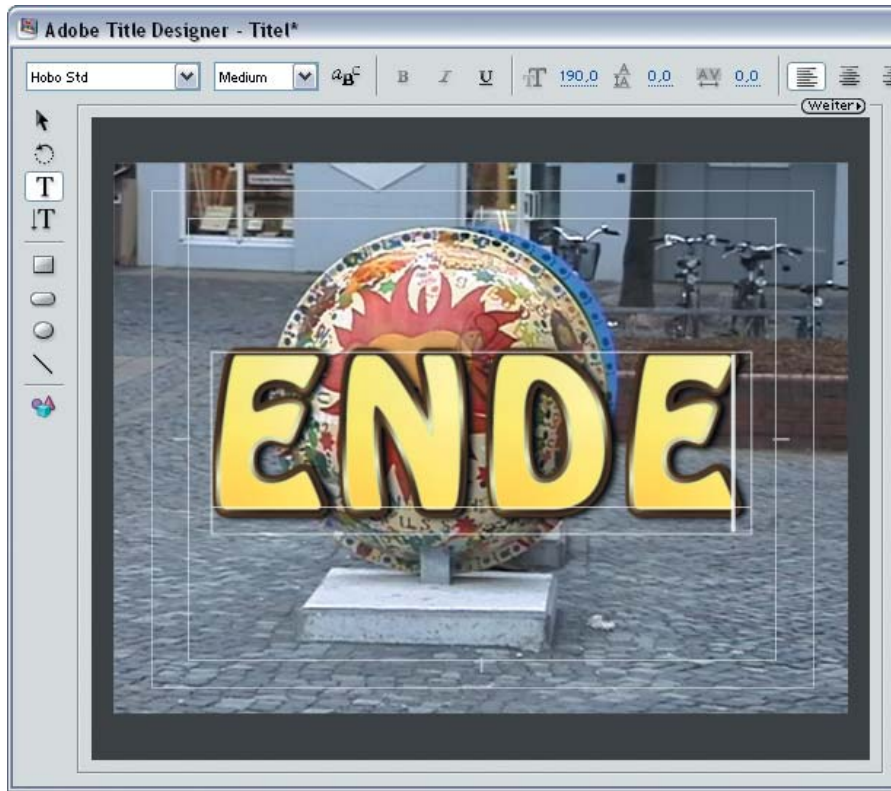


Bild 3.64 Der zweite Titel



Um den bestehenden Titel nicht zu überschreiben, müssen Sie nun die Funktion *Titel speichern unter* aufrufen. Verwenden Sie zum Speichern einen anderen Namen. Sollen Änderungen am bestehenden Titel gespeichert werden, benötigen Sie dagegen die Funktion *Titel speichern*.



Bild 3.65 Der nächste fertige Titel

Anschließend sehen Sie zwei Titel im *Medium*-Fenster.

Titel einsetzen

Die beiden fertigen Titel sollen nun am Anfang und am Filmende eingefügt werden. Dabei können Sie den Titel auf zwei unterschiedliche Arten einsetzen.



Bild 3.66 Platzieren des Clips

- 1 Soll der Titel auf schwarzem Hintergrund angezeigt werden, ziehen Sie ihn per Drag & Drop vor den ersten Filmclip.

Dabei wird zuerst der Titel in der vorgegebenen Standzeit angezeigt – anschließend folgt der erste Filmclip.

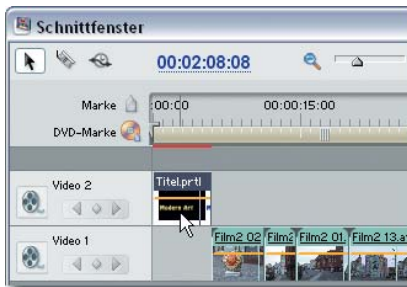


Bild 3.67 Verschieben des Titels

- 2 Soll dagegen der Film im Hintergrund zu sehen sein, muss der Titel in der zweiten Videospur platziert werden.

Ziehen Sie den Titel mit gedrückter linker Maustaste nach oben, so wie es die Abbildung zeigt.

- 3 Durch das Verschieben des Titels ist eine Lücke auf der unteren Videospur entstanden. Sie könnten dort die folgenden Filmclips mit den bereits beschriebenen Arbeitsschritten heranrücken.

Sie können das aber auch viel leichter erledigen, wenn Sie die Lücke markieren. Nach dem Markieren sehen Sie eine dunkle Hervorhebung.



Bild 3.68 Markieren der Lücke

- 4 Durch Drücken der -Taste können Sie die Lücke löschen. Alle folgenden Filmclips werden dann aufgerückt.



Bild 3.69 Schließen der Lücke

- 5 Platzieren Sie nun den Endtitel am Ende des Films. Hier ist es auch wieder hilfreich, dass die Kanten der Filmclips in der Spur darunter magnetisch wirken.

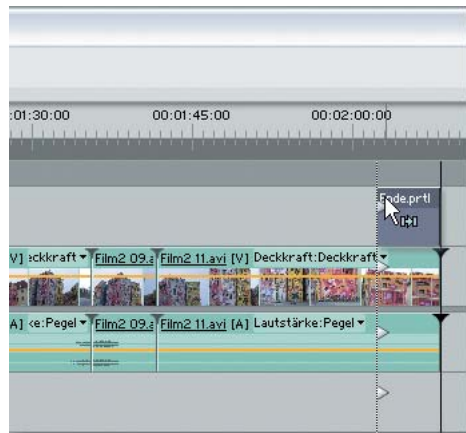


Bild 3.70 Platzieren des Endtitels

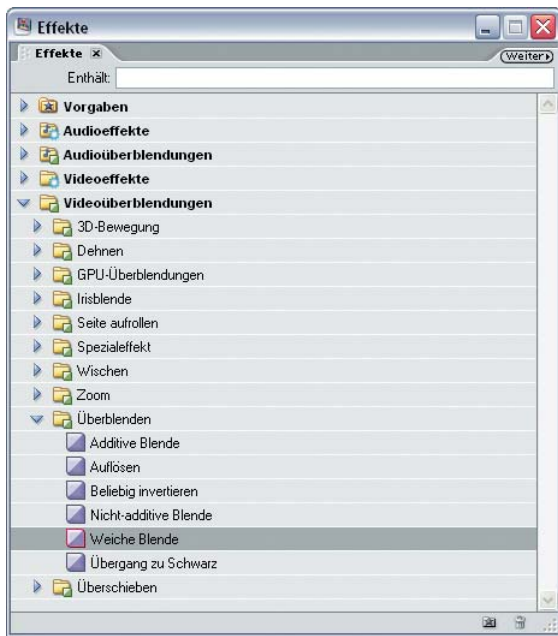
3.6 Überblendungen einfügen

Alle Filmclips stoßen momentan direkt aneinander – harter Schnitt sagt der Fachmann dazu. Dies muss aber nicht so bleiben. Filme können auch ineinander überblendet werden.



- 1 Rufen Sie aus dem *Effekte*-Menü die *Effekte*-Option auf.

Bild 3.71 Aufruf der Effekte-Option



- 2 Im *Effekte*-Palettenfenster finden Sie in der Kategorie *Videoüberblendungen* in diversen Unterkategorien thematisch sortierte Überblendungseffekte. Öffnen Sie die Rubrik *Überblenden*.

Bild 3.72 Diverse Übergangseffekte



Ein Eintrag hat einen roten Rand um das Symbol. Dieser Effekt wird standardmäßig verwendet. Sie können den Standardeffekt ändern. Klicken Sie dazu den betreffenden Eintrag mit der rechten Maustaste an. Im Kontextmenü finden Sie den Eintrag *Auswahl als Standardüberblendung einstellen*.

- 3 Um eine Videoüberblendung anzuwenden, ziehen Sie sie auf die Kante des betreffenden Filmclips.

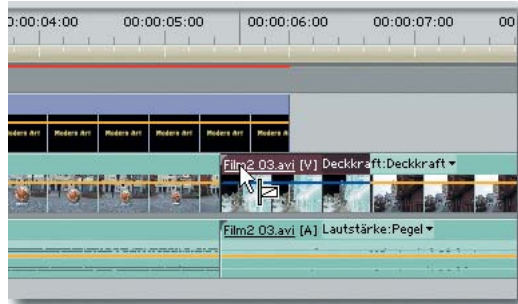


Bild 3.73 Anwenden einer Videoüberblendung

- 4 Sie sehen anschließend das abgebildete Symbol. So erkennen Sie gleich, ob eine Überblendung angewendet wurde.

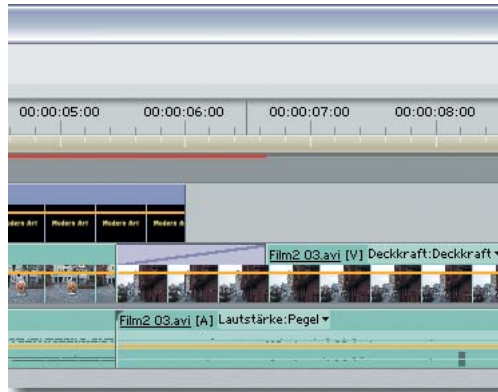


Bild 3.74 Symbol der Überblendung

- 5 Beim Betrachten im *Monitor*-Fenster erkennen Sie die Wirkung. In der Mitte der Überblendung sind beide Bilder zu sehen.

Der erste Filmclip wird immer durchsichtiger, bis nur noch das zweite Filmbild zu sehen ist.



Bild 3.75 Auswirkung des angewendeten Effekts

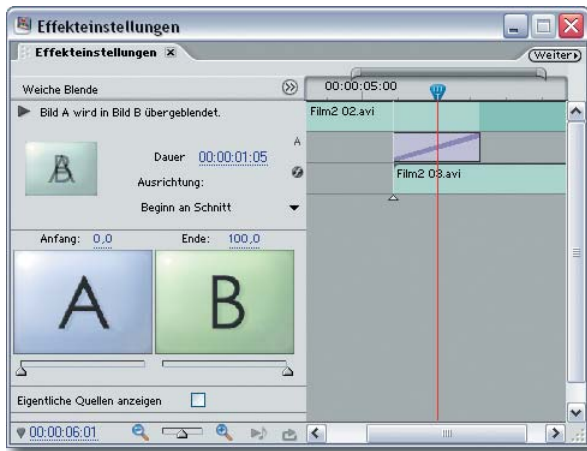


Bild 3.76 Die Effekteinstellungen



Bild 3.77 Ändern von Einstellungen

- 6 Klicken Sie doppelt auf das Überblendungssymbol, um das *Effekteinstellungen*-Fenster zu öffnen. Hier können Sie die Einstellungen für die Einblendung verändern.

- 7 Falls Ihnen die standardmäßig vorgegebene Dauer nicht zusagt, können Sie diese hier ändern.

Klicken Sie den Wert an, um in den Editiermodus zu wechseln, oder ziehen Sie den Regler, um einen neuen Wert einzustellen.

i »»»

Im rechten Bereich sehen Sie, wie der Überblendungseffekt die Filme überlappt. Ist am Ende des ersten Clips getrimmtes Material vorhanden, wird dies für die Dauer des Abblendens verwendet. Gibt es kein getrimmtes Material am Ende des ersten oder Anfang des zweiten Filmclips, werden nach einer entsprechenden Meldung Filmbilder verdoppelt. Die Überlappung können Sie auch individuell durch Ziehen des Balkens im rechten Teil des *Effekteinstellungen*-Plattenfensters anpassen.

- 8 Mit denselben Schritten können Sie jetzt an den anderen Filmclipkanten ebenfalls Überblendungen einfügen.

3.7 Videoeffekte verwenden

Ist Ihre Filmaufnahme nicht ganz geglückt? Ist das Filmbild vielleicht zu dunkel oder zu kontrastarm? Kein Problem: Auch für solche Aufgabenstellungen hat Premiere Elements eine Lösung anzubieten.

- 1 Im *Effekte*-Palettenfenster finden Sie auch eine Rubrik mit der Bezeichnung *Videoeffekte*. In den verschiedenen Unterthemen sind hier diverse Filter enthalten, die auch der Bildkorrektur dienen. Öffnen Sie beispielsweise die Kategorie *Anpassen*.

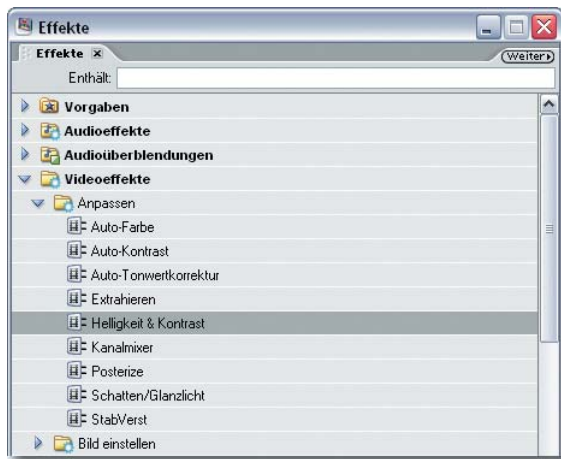


Bild 3.78 Diverse Videofilter

- 2 Ziehen Sie den gewünschten Effekt per Drag & Drop auf die betreffende Filmszene.

Wir haben den Videoeffekt *Helligkeit & Kontrast* verwendet. Der Videoeffekt wird anschließend auch im Menü aufgeführt, das Sie über den oberen Balken öffnen.



Bild 3.79 Der angewendete Videofilter



Die Einträge *Bewegung* und *Deckkraft* sind immer in dem Menü enthalten, auch wenn keine Korrektur erfolgt – sie sind fixiert. So haben Sie immer einen Zugriff darauf.

- 3 Sie finden anschließend auch im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster den Effekt wieder. Hier werden die Einstellungen vorgenommen. Klappen Sie zum Beispiel die *Helligkeit*-Rubrik auf.

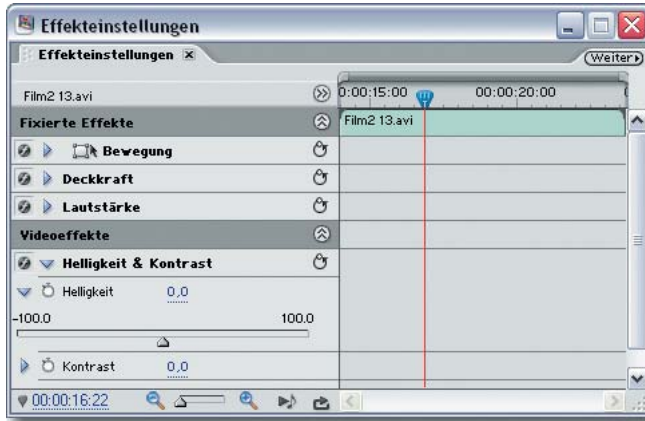


Bild 3.80 Der neu eingefügte Videoeffekt

- 4 Stellen Sie doch einmal eine neue Helligkeit von 10 ein. Positive Werte hellen das Filmbild auf – negative Werte dunkeln es dagegen ab. Da die Änderungen sofort übertragen werden, können Sie das veränderte Ergebnis im *Monitor*-Fenster begutachten.

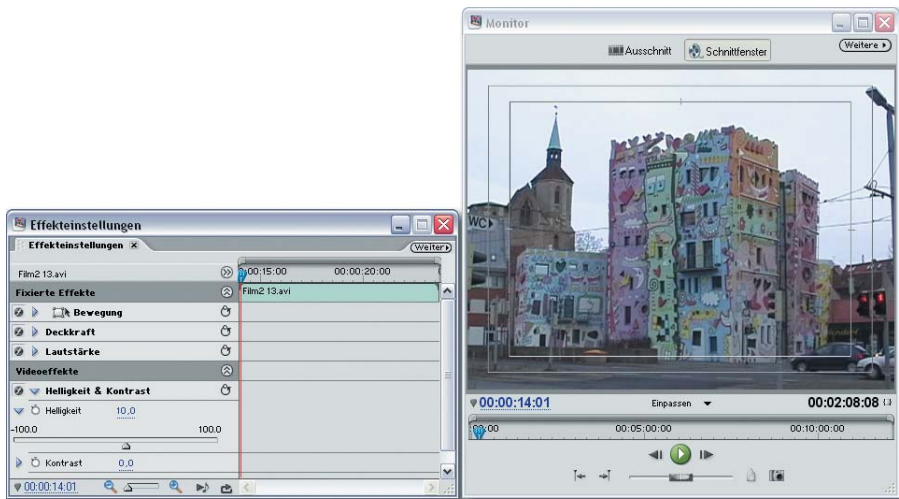


Bild 3.81 Begutachten der veränderten Einstellungen

- 5 Die Partien im Film, die mit Videoeffekten oder Überblendungen versehen wurden, müssen beim späteren Export neu berechnet – gerendert – werden. Das gilt auch für die bildüberlagernden Titel, die wir verwendet haben.

Damit Sie erkennen, für welche Bereiche des Films dies gilt, werfen Sie einen Blick unter die Zeitskala. Alle Bereiche, wo Sie einen roten Balken sehen, müssen später berechnet werden.

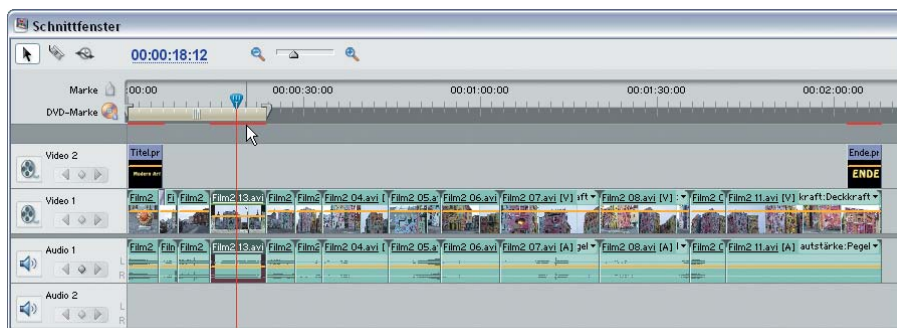


Bild 3.82 Markierungen zum Rendern des Films

Arbeitsbereich rendern

Solche Bereiche werden zunächst in einer Vorschau angezeigt. Sie können diese Teile aber mit der Funktion *Schnittfenster/Arbeitsbereich rendern* oder durch Drücken der **⇧**-Taste berechnen, um eine bessere Qualität zu erhalten.

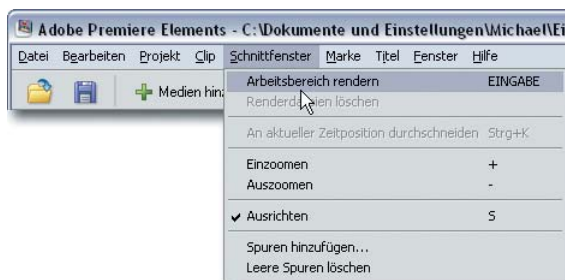


Bild 3.83 Rendern des Arbeitsbereichs

Das Rendern dauert einen Moment. In einem gesonderten Dialogfeld wird der Fortschritt angezeigt.



Bild 3.84 Der Berechnungsfortschritt

Der Balken über den Markierungen kennzeichnet übrigens den Arbeitsbereich. Durch Verschieben der äußeren Markierungen kann der Arbeitsbereich auf einen Teil des Films reduziert werden. So kann die Berechnungszeit beim Rendern verkürzt werden.



Bild 3.85 Anpassen des Arbeitsbereichs



Mit einem Doppelklick auf den Balken wird der Arbeitsbereich auf den Gesamtfilm ausgedehnt.

3.8 Den Film exportieren



Zum Abschluss soll nun der fertige Film noch exportiert werden. Um die Ausgangsqualität beizubehalten, ist es empfehlenswert, das Ergebnis stets auf Band zu speichern. Rufen Sie aus dem Menü *Exportieren* die Option *Auf Band* auf.

Bild 3.86 Ausgabe auf DV-Band



Das digitale Video zeichnet sich ja insbesondere dadurch aus, dass es gegenüber dem analogen Video quasi kein „Original“ mehr gibt. Die bearbeitete Version unterscheidet sich in der Qualität nicht vom Original. Es entsteht sozusagen ein zweites Original. Diese bestmögliche Qualität sollten Sie in jedem Fall erhalten. So können Sie bearbeitete Videos vom DV-Band auch jederzeit wieder einlesen und dann erneut bearbeiten.

Nach dem Aufruf können Sie im abgebildeten Dialogfeld unter anderem die Art der Gerätesteuerung angeben.



Bild 3.87 Die Ausgabeoptionen

Falls Bilder noch nicht gerendert sind, wird dies nach dem Aufruf der *Aufnehmen*-Schaltfläche erledigt.



Bild 3.88 Rendern der Filmbilder

Im *Exportstatus*-Bereich können Sie den Fortschritt der Aufnahme able sen.



Bild 3.89 Anzeige des Exportstatus



Bild 3.90 Die Aufnahme war erfolgreich

Am Ende der Aufnahme wird der Camcorder automatisch gestoppt. Ob die Aufnahme erfolgreich war können Sie im *Exportstatus*-Bereich ablesen.

AVI-Filme speichern

Parallel zur Sicherung auf DV-Band können Sie das Ergebnis auch als Filmdatei auf der Festplatte speichern.

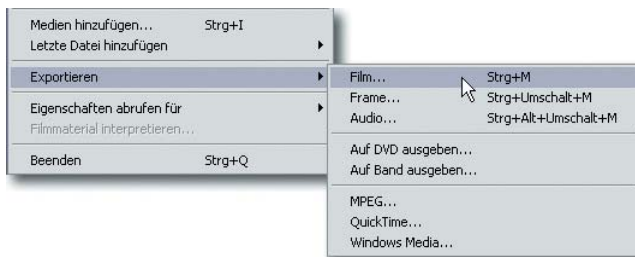


Bild 3.91 Aufruf der Export-Optionen

Im Menü *Datei/Exportieren* finden Sie unterschiedliche Exportmöglichkeiten. Rufen Sie hier zum Beispiel die Option *Film* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **Strg** + **M** erreichen.

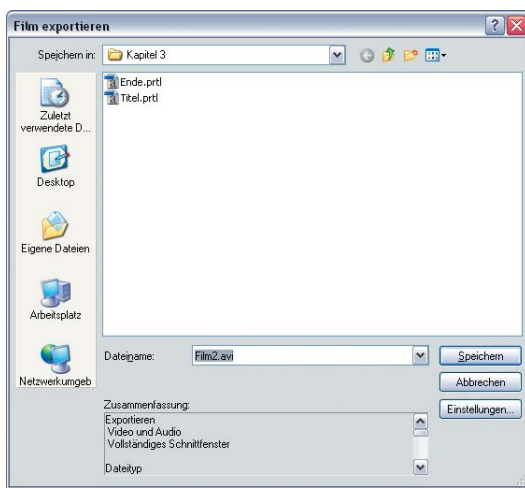


Bild 3.92 Benennen der Datei

Im nebenstehenden Dialogfeld geben Sie den Namen für die zu exportierende Filmdatei an.

Sollen die Grundeinstellungen verändert werden, rufen Sie die *Einstellungen*-Schaltfläche auf. Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen.

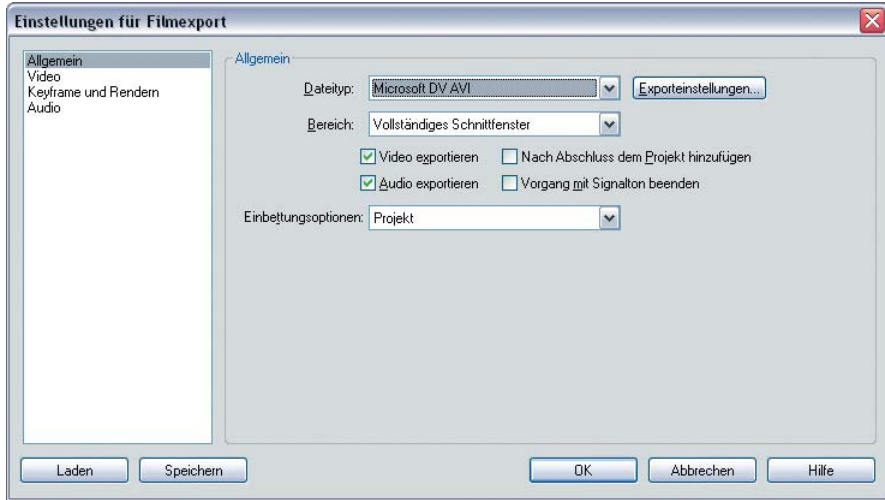


Bild 3.93 Optionen für den Export

Links wechseln Sie zu verschiedenen Themenbereichen. So gibt es im *Video*-Bereich folgende Optionen.



Bild 3.94 Die Video-Optionen

Wenn Sie beim Rendervorgang die *Renderinformationen* einblenden, erhalten Sie auch Informationen zur Dateigröße und Renderzeit.



Bild 3.95 Zusätzliche Renderinformationen

Überblendungseffekte einsetzen

Nachdem Sie im vorigen Kapitel die Möglichkeiten der Überblendungseffekte bereits kurz kennen gelernt haben, wollen wir sie Ihnen in diesem Kapitel detaillierter vorstellen. Amateurfilmer verwenden die Trickblenden gerne, um ihre Filme „aufzupeppen“.

Im Profigeschäft wird dagegen meist der harte Schnitt oder eine weiche Überblendung eingesetzt. Tricküberblendungen werden deshalb von einigen Profis gerne als „überflüssiger Schnickschnack“ disqualifiziert.

Dennoch gibt es viele interessante Anwendungsbereiche, die wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen wollen. Sie lernen in diesem Kapitel die interessantesten Effekte kennen – eine vollständige Auflistung würde den Rahmen dieses Buchs sprengen.




Einige Kameras bieten Optionen an, um weiche Überblendungen oder gar Trickblenden gleich bei der Filmaufnahme einzusetzen. Da diese Effekte bei der Liveaufnahme nicht sehr gut zu steuern sind und von der eigentlichen Aufnahme ablenken, sollten Sie derartige Optionen nicht einsetzen. Fügen Sie diese Effekte besser nachträglich mithilfe von Premiere Elements ein – das ist wesentlich genauer und auch leichter zu bewerkstelligen.

4.1 Grundsätzliches zu Effekten

Bevor es losgeht ein paar grundlegende Worte zu den Effekten: Überblendungseffekte sind klasse und es macht Spaß mit ihnen herumzuexperimentieren und die verschiedenen Einstellungskombinationen auszuprobieren.

Und sie sind ein gutes Werbeargument für den Verkauf von Videobearbeitungsprogrammen. Bei Premiere Elements gibt es 76 Überblendungseffekte – wer bietet mehr? Wenn Sie all diese Überblendungseffekte einsetzen, wird es Ihnen der Zuschauer kaum danken – weniger ist hier mehr. Einige wenige, gut ausgewählte Effekte sollten für einen guten Film ausreichen.

Es gibt einen Starregisseur, der soll gesagt haben: „Überall, wo ich in meinen Filmen Überblendungen verwendet habe, ist etwas schief gelaufen.“ Alfred Hitchcock wird mit diesem Satz zitiert. Tatsächlich können Sie Überblendungen gut einsetzen, um etwas „zu vertuschen“.



Der Grund, weshalb der harte Schnitt am natürlichsten wirkt, ist leicht nachvollziehbar: Er entspricht dem natürlichen Sehen des Menschen. Schließlich kann das menschliche Auge ja auch nicht „überblenden“.

4.2 Die Verwaltung der Überblendungseffekte

Die verfügbaren Überblendungseffekte sind im *Effekte*-Palettenfenster in der Rubrik *Videoüberblendungen* nach Themen sortiert untergebracht. Falls das Palettenfenster nicht geöffnet ist, können Sie es über das *Fenster*-Menü einblenden. Die Ordner werden mit einem Klick auf das Dreiecksymbol vor dem Eintrag auf- und zugeklappt.



Bild 4.1 Die Videoüberblendungen im Effekte-Palettenfenster

Bei den vielen Effekten ist es gelegentlich schwierig, einen bestimmten Effekt aufzufinden. Falls Sie die Bezeichnung des Effekts kennen, können Sie den Begriff im *Enthält*-Eingabefeld eintippen. Danach werden nur noch diejenigen Effekte angezeigt, die den Suchbegriff enthalten.



Bild 4.2 Verwenden eines Suchbegriffs

Ordnung schaffen

Während der täglichen Arbeit werden Sie vielleicht bemerken, dass Sie einige der Überblendungseffekte nie benötigen – andere dagegen sehr häufig. Um sich im *Effekte*-Palettenfenster besser zurechtzufinden, können Sie neue Ordner erstellen und dort Effekte einsortieren.

- 1 Um einen eigenen benutzerdefinierten Ordner zu erstellen, klicken Sie auf das Ordnersymbol in der Fußzeile des Palettenfensters.



Bild 4.3 Erstellen eines neuen Ordners

- 2 Klicken Sie nach dem Erstellen doppelt auf den Eintrag, um in den Editiermodus zu wechseln.

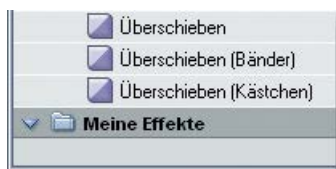


Bild 4.4 Der neue Ordner

Tippen Sie den neuen Namen des Ordners ein und bestätigen Sie die Eingabe mit der -Taste. Der neue Ordner ist zunächst leer.

- 3 In diesen neuen Ordner können Sie nun bestehende Überblendungseffekte einsortieren.



Bild 4.5 Einen Effekt kopieren

Klicken Sie den betreffenden Effekt an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf den neuen Ordner.

- 4 Nach dem Loslassen der linken Maustaste erstellt Premiere Elements eine Verknüpfung zum Origineleffekt.

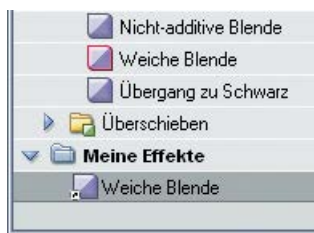


Bild 4.6 Der verknüpfte Effekt

Dies erkennen Sie an dem Verknüpfungssymbol. Der Origineleffekt bleibt dabei ganz normal bestehen.

- 5 Im Unterschied zu den Origineleffekten können Sie die benutzerdefinierten Ordner und die verknüpften Effekte löschen.



Bild 4.7 Eine zusätzliche Funktion im Kontextmenü

Dies erkennen Sie beispielsweise, wenn Sie das Kontextmenü aufrufen.

4.3 Überblendungseffekte anwenden

Das Anwenden der Überblendungseffekte haben Sie im vorigen Kapitel schon kurz kennen gelernt. Sie können das Zuweisen einfach per Drag & Drop erledigen.

- 1 Ziehen Sie den betreffenden Überblendungseffekt auf die Kante der Filmclips, die Sie überblenden wollen. Eine Vorschau zeigt an, von wo bis wo sich die Überblendung erstreckt.

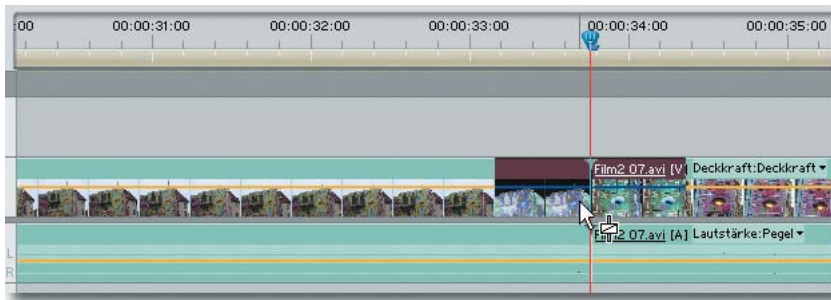


Bild 4.8 Zuweisen einer Überblendung

- 2 Falls keine getrimmten Teile vorhanden sind, die für die Überblendung verwendet werden können, erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis.

Premiere Elements verdoppelt dann einfach Filmbilder.

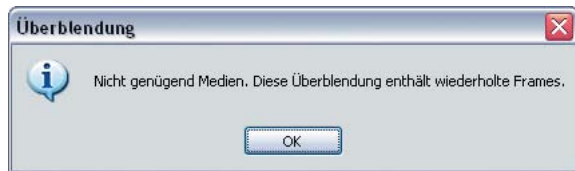


Bild 4.9 Eine Warnung

- 3 Eine Schraffur im Balken zeigt an, ob Filmbilder für die Überblendung verdoppelt wurden.

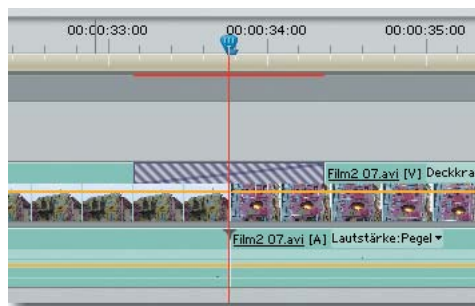


Bild 4.10 Ein schraffierter Markierungsbalken

- 4 Ein Doppelklick auf den Balken des Überblendungseffekts öffnet das *Effekteinstellungen*-Palettenfenster. Hier werden die Effekteinstellungen angepasst.

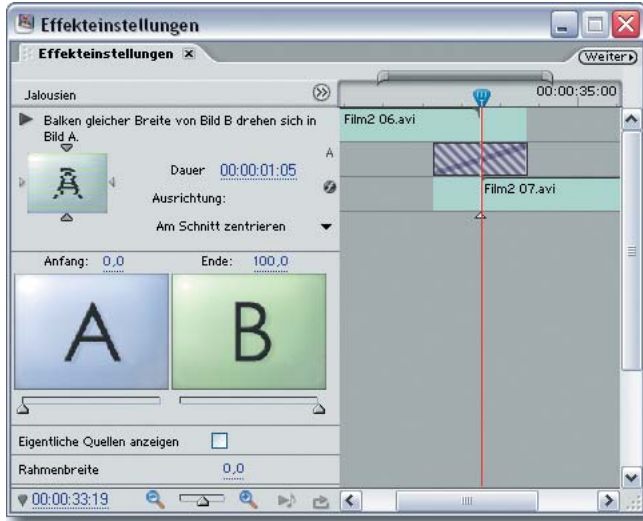


Bild 4.11 Das Effekteinstellungen-Palettenfenster

Effekteinstellungen anpassen



Bild 4.12 Optionen des Effekts

Je nach verwendetem Effekt haben Sie verschiedene Anpassungsmöglichkeiten. So können Sie beispielsweise beim *Jalousien*-Überblendungseffekt einstellen, ob er horizontal oder vertikal erfolgen soll. Klicken Sie auf die Pfeilsymbole, die Sie um das Vorschaubild herum sehen.

Um eine animierte Vorschau des Effekts zu erhalten, klicken Sie auf das Play-Symbol oben links in der Ecke. Ein erneuter Klick stoppt die Vorschau wieder. Da das Miniaturbild ziemlich klein ist, ist allerdings nur eine grobe Orientierung möglich. Die Größe lässt sich nicht anpassen.



Bild 4.13 Abspielen der Vorschau

Wollen Sie die Wirkung des Effekts am Originalbild prüfen, aktivieren Sie die Option *Eigentliche Quellen anzeigen*.



Bild 4.14 Die Originalfilme verwenden

Die beiden unteren Vorschaubilder zeigen an, in welchem Stadium die Überblendung startet und endet. Sie können die Werte entweder durch Ziehen des Schiebereglers unter dem Vorschaubild oder durch Verändern der Werte über dem Vorschaubild anpassen. Es gibt allerdings nur wenige Einsatzgebiete, bei denen die Standardwerte verändert werden müssen.

Sie haben noch eine andere Möglichkeit der Vorschau: Verschieben Sie den Marker in der Zeitachse und betrachten Sie die Wirkung im *Monitor*-Fenster. Schieben Sie dazu das *Effekteinstellungen*-Palettenfenster neben das *Monitor*-Fenster.

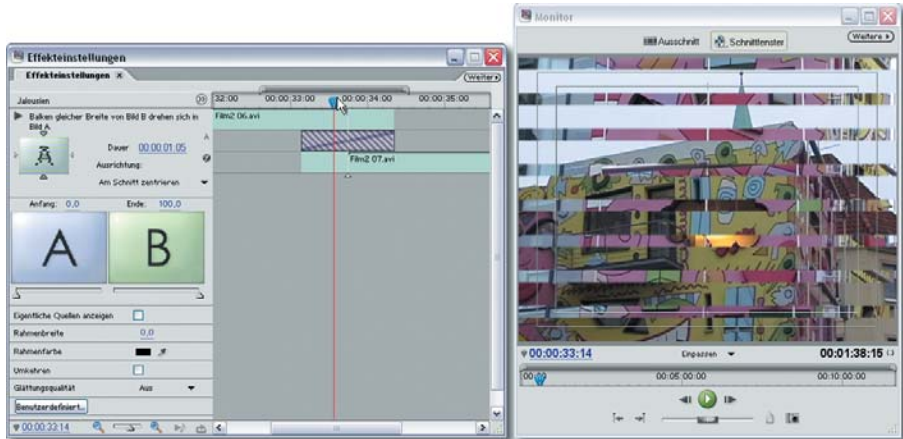


Bild 4.15 Betrachten der Vorschau im Monitor-Fenster



Bild 4.16 Weitere Optionen

Unter den beiden Vorschaubildern im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster werden – je nach ausgewählter Überblendung – einige Optionen angeboten. Bei der Beispielüberblendung kann beispielsweise ein Rahmen eingesetzt werden, dessen Farbe und Breite Sie anpassen können.



Bild 4.17 Die Effektoptionen

Mit der *Benutzerdefiniert*-Schaltfläche können Sie in einem gesonderten Dialogfeld die Anzahl der Streifen einstellen.

Die Position der Überblendung variieren

Premiere Elements stellt die Überblendung standardmäßig so ein, dass vom ersten und zweiten Filmclip gleich viele Bilder verwendet werden.

Damit der ursprüngliche Film erhalten bleibt, werden für die Überblendung entweder die getrimmten Teile genutzt oder Kopien des ersten beziehungsweise letzten Filmbilds erstellt. Sie können im rechten Teil des *Effekteinstellungen*-Palettenfensters die Platzierung auch per Drag & Drop verändern.

- 1 Verschieben Sie den Überblendungsbalken, werden beide Filmclips automatisch angepasst.

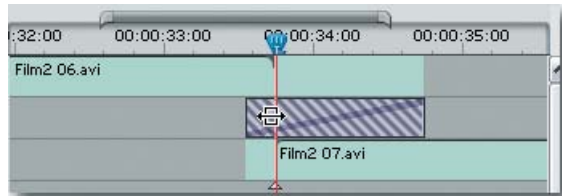


Bild 4.18 Verschieben der Überblendung

- 2 Wird die Kante eines Films verzogen, wird die Länge der Überblendung automatisch mit angepasst.



Bild 4.19 Ändern der Überblendungsdauer

- 3 Auch das Verschieben eines Films ist möglich. Klicken Sie dazu auf den ursprünglichen Film – nicht auf die kopierten Filmbilder! Wird dann der Film verschoben, erkennen Sie beim Wegfallen der Schraffur, wann keine Bildkopien mehr nötig sind.

Werden Filmteile nicht verwendet, wird dieser Bereich abgedunkelt dargestellt.



Bild 4.20 Verschieben eines Filmclips

Das Verschieben von Filmen lässt sich im *Schnittfenster* etwas einfacher und übersichtlicher erledigen. Daher ist es empfehlenswert vor dem Zuweisen von Überblendungen schon die gewünschten Platzierungen vorzunehmen.

4.4 Die verschiedenen Überblendungen

Nun wollen wir Ihnen die verfügbaren Überblendungen im Einzelnen vorstellen. Bei der Vielzahl an Überblendungen werden wir die interessanteren Überblendungen etwas genauer darstellen.

Dabei verwenden wir die folgende Ausgangssituation. Wir haben zwei sehr unterschiedliche Bilder ausgewählt, damit die Wirkung der Überblendungseffekte gut erkennbar ist.



Bild 4.21 Die verwendeten Ausgangsbilder

Der Ordner 3D-Bewegung

Im ersten Ordner der Videoüberblendungen finden Sie zehn recht komplexe Überblendungen, bei denen Räumlichkeit entsteht. Die Filmclips werden hier auf unterschiedliche Art im virtuellen Raum gedreht oder bewegt.

Beim *Auffalten* wird der erste Filmclip mehrfach zusammengefoldet, bis er verschwunden ist und nur noch der zweite Clip zu sehen ist. Zusätzliche Optionen können Sie hierbei nicht einstellen.

Beim *Ausschwingen* klappt der zweite Filmclip von vorn in das erste Filmbild. In den Optionen stellen Sie dabei ein, von welcher Seite er geklappt werden soll. Der *Einschwingen*-Effekt funktioniert sehr ähnlich. Hier klappt der zweite Filmclip aber von hinten ein. Beim *Drehen* wird der zweite Filmclip von der Bildmitte eingedreht. Zwischenstadien dieser vier Überblendungseffekte sehen Sie in den folgenden Bildern.



Bild 4.22 Die verschiedenen 3D-Bewegungen. Von oben links nach unten rechts: Auffalten, Ausschwingen, Einschwingen und Drehen

Herausdrehen bewirkt, dass der erste Filmclip kontinuierlich gedreht und dabei immer kleiner wird, bis er in der Mitte des Filmbilds verschwunden ist. Beim *Wegdrehen* wird das zweite Filmbild aus der Bildmitte herausgedreht. Im Gegensatz zur *Drehen*-Funktion entsteht dabei eine perspektivische Wirkung. Bei diesen Überblendungen können Sie die Richtung in den Optionen einstellen. Diese beiden Überblendungen sehen Sie nachfolgend.



Bild 4.23 Die Überblendungen Herausdrehen (links) und Wegdrehen

Es gibt noch einen drehenden Überblendungseffekt: *Umdrehen*. Dabei wird ein einfarbiger Hintergrund sichtbar. In den benutzerdefinierten Einstellungen kann die Farbe des Hintergrunds eingestellt werden. Außerdem können Sie hier einstellen, ob das Bild in mehrere Streifen zerschnitten werden soll.



Bild 4.24 Der Umdrehen-Überblendungseffekt und seine Optionen

Bei der *Türen*-Überblendung klappt der zweite Filmclip zweigeteilt nach vorne und verdeckt so den Blick auf den ersten Filmclip. Beim *Vorhang*-Überblendungseffekt wird der erste Filmclip wie ein Theatervorhang aufgezo- gen, sodass der zweite Filmclip sichtbar wird.



Bild 4.25 Die Türen- (links) und die Vorhang-Überblendung



Bei der Überblendung *Würfel* (*Drehen*) sind zwei Seiten eines fiktiven Würfels zu sehen, die mit den Filmclips belegt sind. Der zweite Filmclip wird dabei hereingedreht.

Die Dehnen-Überblendungen

Bei den fünf Überblendungen der *Dehnen*-Rubrik werden die Pixel des Filmbilds in der Höhe und Breite verzerrt. Auch außergewöhnliche Verformungen werden hier angeboten.

Beim *Dehnen* ist das Filmbild zunächst ganz schmal und wird dann auf das Normalmaß „gezogen“. Der nächste Effekt dieser Kategorie – *Dehnen & Stauchen* – staucht den ersten Filmclip im selben Maß zusammen, wie der zweite Filmclip auseinander gezogen wird.



Bild 4.26 Die Überblendungseffekte *Dehnen* (links) und *Dehnen & Stauchen*

Bei der *Hineinziehen*-Überblendung haben Sie die Möglichkeit, die Anzahl der Streifen vorzugeben – die Maximalanzahl beträgt hier 1.000. Diesen Wert werden Sie aber wohl eher selten einsetzen. Mit dem Standardwert 1 ergibt sich das nachfolgend links gezeigte Ergebnis – der zweite Filmclip „schwingt“ seitlich in das Bild hinein. Beim *Überziehen* wird aus einer „Naheinstellung“ aus dem Bild heraus gezoomt, bis es vollständig zu sehen ist.



Bild 4.27 Die Überblendungen *Hineinziehen* (links) und *Überziehen*

Bei der letzten Überblendung verformt sich der erste Filmclip zu einem *Trichter* und verschwindet dann in diesem.



Bild 4.28 Die Trichter-Überblendung

Die GPU-Überblendungen

Haben Sie in Ihrem Rechner eine PCI-basierte Grafikkarte eingebaut, verfügen Sie vermutlich auch über eine so genannte GPU (**G**raphics **P**rocessing **U**nit). Dies ist eine Recheneinheit zur Berechnung der Bilddaten. Bei Laptops werden Sie meist nicht auf diese Funktionalität zurückgreifen können – ebenso wie bei PCs, deren Grafikchip auf dem Motherboard untergebracht ist.

Unterstützt die GPU Direct3D, Pixel Shader (PS) 1.3/1.4 und Vertex Shader (VS) 1.1, können Sie die fünf Spezialeffekte der Rubrik *GPU-Überblendungen* verwenden. Dabei werden die erweiterten Videobearbeitungsfunktionen der GPU-Karten und die 3D-Schattierung genutzt.

Bei der *Aufrollen*-Überblendung wird der erste Filmclip aus der Mitte heraus aufgerollt. Beim Herausrollen wird die Rückseite des Filmbilds sichtbar. Der Effekt wirkt durch die GPU-Unterstützung sehr realistisch. Zusätzliche Optionen gibt es hier nicht.

Bei der *Kugel*-Überblendung rollt sich der erste Filmclip zu einer plastisch wirkenden Kugel zusammen, die dann nach oben aus dem Bild rollt. Dies wirkt sehr interessant.

Auch die Überblendung *Seite aufrollen* wirkt sehr realistisch. Dieser Effekt ist allerdings nicht mehr ganz so reizvoll, da er sehr häufig verwendet wird – auch bei vielen Druckerzeugnissen.

Beim Effekt *Seite rollen* wird der erste Filmclip von der Seite aufgerollt, bis der zweite Filmclip vollständig zu sehen ist.

Beim letzten Effekt – *Spiralförmige Drehung* – werden einzelne „Platten“ umgedreht, auf deren Rückseite der zweite Filmclip sichtbar wird. Außer Richtungsänderungen können bei den GPU-Effekten übrigens keine Anpassungen vorgenommen werden.

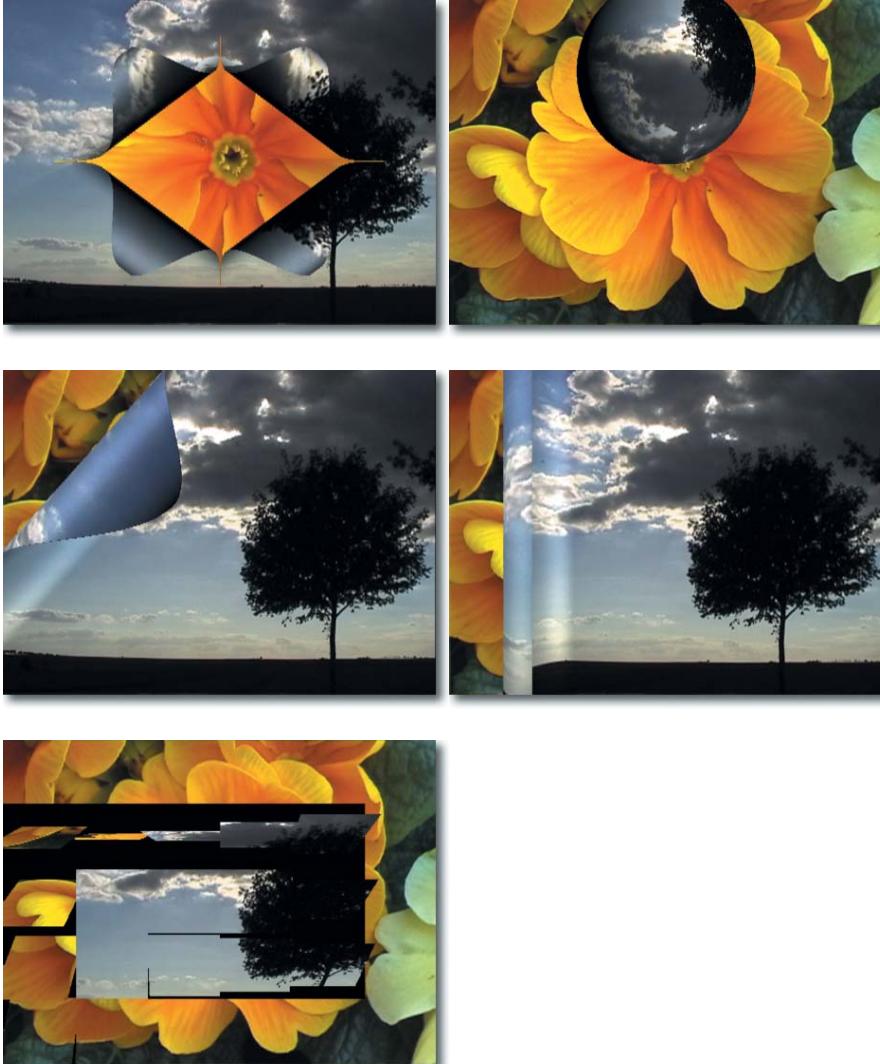
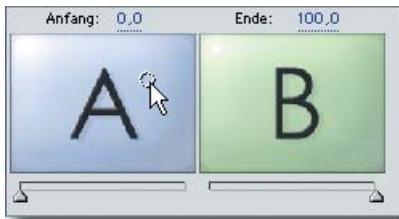


Bild 4.29 Die verschiedenen GPU-Überblendungen. Von oben links nach unten rechts: Aufrollen (Mitte), Kugel, Seite aufrollen, Seite rollen und Spiralförmige Drehung

Die Irisblende-Überblendungen

Bei den sieben Überblendungen dieser Kategorie sind die Filmclips statisch. Der zweite Filmclip wird durch verschiedene Formen freigegeben. Bei einigen der Überblendungen können Sie den Mittelpunkt des Effekts bestimmen. Standardmäßig gehen alle Effekte vom Bildmittelpunkt aus.



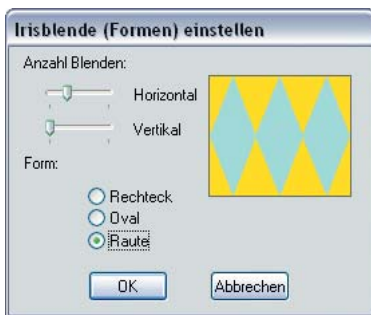
Als Markierung des Ausgangspunkts sehen Sie im *Anfang*-Vorschaubild einen kleinen Kreis, den Sie mit gedrückter linker Maustaste verschieben können.

Bild 4.30 Verschieben des Zentrums



Bei der *Irisblende (Diamant)* ergibt sich eine Rauteform. In der Raute zieht der zweite Filmclip auf, bis der erste vollständig bedeckt ist.

Bild 4.31 Aufziehen einer Raute



Bei der Überblendung *Irisblende (Formen)* können Sie in den benutzerdefinierten Einstellungen eine Form auswählen. Außerdem kann die Anzahl der Formen in der Horizontalen und Vertikalen verändert werden.

Bild 4.32 Auswahl einer Form

Die Namen der anderen *Irisblenden*-Überblendungen verraten die freigegebene Form bereits eindeutig: *Kreuz*, *Plus* oder *Stern*. Beispielabbildungen der Formen *Rechteckig* und *Rund* ersparen wir uns – welche Formen sich dahinter verbergen, ahnen Sie bestimmt.

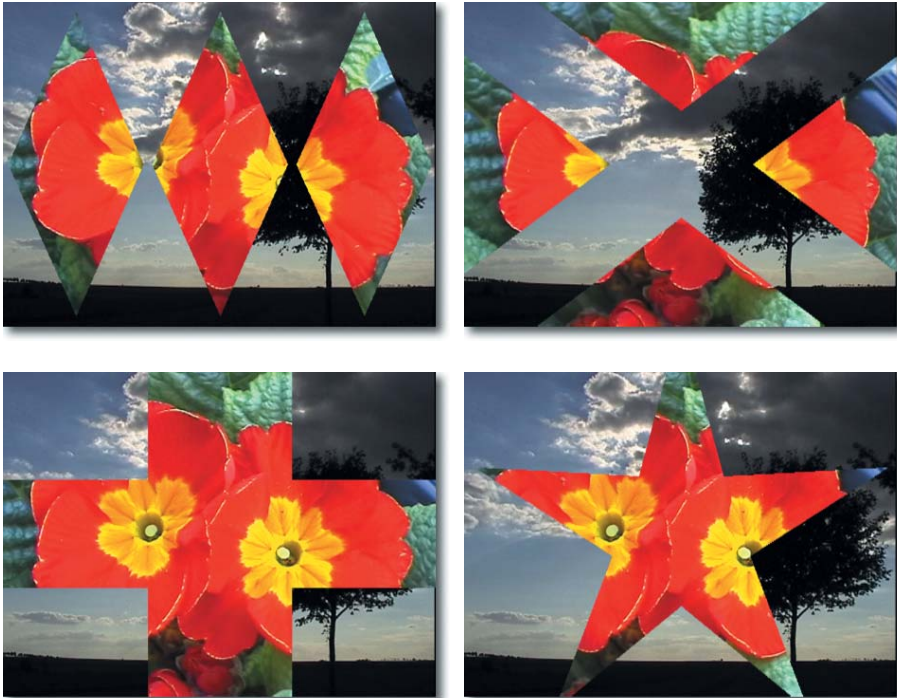


Bild 4.33 Die verschiedenen *Irisblenden*-Überblendungen. Von oben links nach unten rechts: Formen, Kreuz, Plus und Stern

««« i
Weitere Optionen werden bei den *Irisblenden*-Überblendungen nicht angeboten.

Die Überblendungen Seite aufrollen

Zum Aufrollen von Filmclips wird eine eigene Rubrik bereitgestellt, in der sich fünf Effekte befinden. Die Qualität der Ergebnisse ist allerdings mit dem realistischen Aussehen der GPU-Überblendungen nicht vergleichbar.

Bei der Überblendung *Aufrollen (Mitte)* wird der erste Filmclip vom Zentrum her „aufgeschält“, sodass der zweite Filmclip darunter sichtbar wird. Die Rückseite des imaginären Papiers ist weiß. Die entstehenden Schattierungen sind bei weitem nicht so realistisch, wie bei den GPU-Überblendungen.

Beim *Herausschälen* wird der erste Filmclip in vier Teilen herausgeblättert. Auch beim *Seite aufrollen* ist die Rückseite weiß. Die Überblendungen *Seite umblättern* und *Wegrollen* zeigen zwar auf der Rückseite das Filmbild, durch die fehlenden Schattierungen wirkt das Ergebnis aber nicht sehr realistisch.

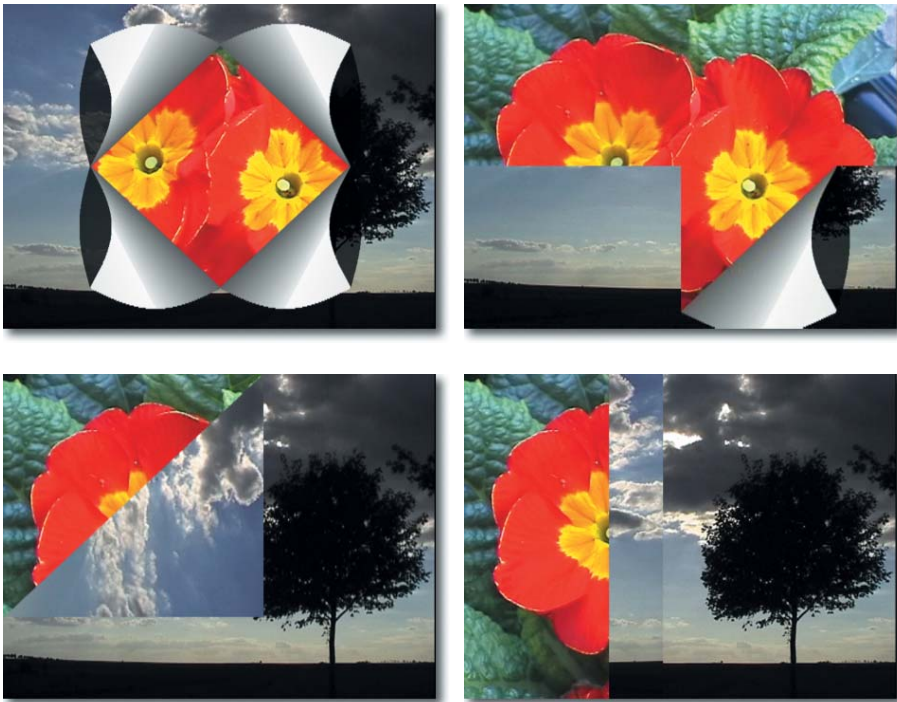


Bild 4.34 Die verschiedenen Überblendungen der Kategorie *Seite aufrollen*. Von oben links nach unten rechts: *Aufrollen (Mitte)*, *Herausschälen*, *Seite umblättern* und *Wegrollen*



Falls Sie die GPU-Überblendungen nicht nutzen können, sollten Sie überlegen, ob Sie derartige Effekte wirklich benötigen. Die Effekte der Kategorie *Seite aufrollen* wirken doch etwas unprofessionell und sollten daher wirklich nur im Notfall eingesetzt werden.

Die Spezialeffekt-Überblendungen

In dieser Rubrik finden Sie sechs Überblendungen. Nach dem Aufruf der *Bildmaske*-Überblendung können Sie im folgenden Dialogfeld ein Schwarzweißbild aufrufen, das zum Maskieren verwendet werden soll. Mit der Schaltfläche *Bild wählen* können Sie ein anderes Bild aussuchen.

Erstellen Sie beispielsweise mithilfe eines Bildbearbeitungsprogramms – wie etwa Photoshop Elements – eine eigene Maske. Premiere Elements unterstützt beim Import alle wichtigen Dateiformate.



Bild 4.35 Die voreingestellte Maske

In allen schwarzen Partien der Maske ist der erste Filmclip zu sehen, in den anderen Bereichen der zweite. Eine Veränderung findet während der Überblendung nicht statt.



Bild 4.36 Die verwendete Standardbildmaske

Die *Direkt*- und die *Schnitt*-Überblendung benötigen Sie nicht – hier erscheint der zweite Filmclip sofort, was ja einem Schnitt entspricht. *Drei-D* verwandelt das Filmbild in ein Falschfarbenbild.



Bild 4.37 Der Drei-D-Überblendungseffekt



Bei der *Struktur*-Überblendung werden die Bilddaten beider Filmclips miteinander vermischt.

Bild 4.38 Die Struktur-Überblendung

Bei der *Versetzen*-Überblendung erreichen Sie über die *Benutzerdefiniert*-Schaltfläche das folgende Dialogfeld mit weiteren Optionen. Der Effekt verwendet die Helligkeitswerte des ersten Filmclips, um den zweiten Filmclip zu verzerrern. Je nach Helligkeitswert des ersten Filmclips wird der zweite Film mehr oder weniger stark verzerrt.

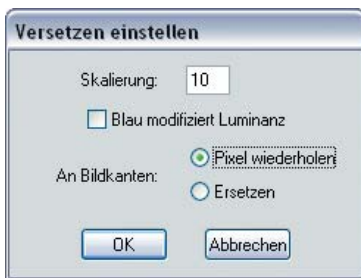


Bild 4.39 Die Versetzen-Überblendung



»»»»

Alle „Überblendungen“ dieser Kategorie sind eigentlich eher Effekte, da die Filmclips nicht wie bei den anderen Rubriken ineinander überblendet werden, sondern die gesamte Überblendungszeit gleich bleiben.

Die Wischen-Überblendungen

In diesem Ordner ist es voll. 16 verschiedene Wischen-Effekte gibt es. Die Überblendungen dieser Kategorie sind recht beliebt. Hier erscheinen die zweiten Filme auf unterschiedliche „Wischarten“. Neben der Richtung können bei vielen Überblendungen dieser Rubrik zusätzliche Optionen eingestellt werden, etwa die Zahl der verwendeten Streifen oder Ähnliches.

Die Überblendung *Beliebige Blöcke* lässt den zweiten Filmclip in vielen kleinen, willkürlich verteilten Kästchen erscheinen. In den benutzerdefinierten Optionen stellen Sie ein, wie breit und hoch die Kästchen sein sollen.

Bei der Überblendung *Bänder (Wischen)* werden Balken mit dem neuen Filmclip von gegenüberliegenden Seiten in das Bild geschoben, bis der erste Filmclip vollständig verschwunden ist. In den benutzerdefinierten Optionen stellen Sie die Anzahl der Streifen ein.

Witzig sehen die Formen aus, die sich bei der Überblendung *Kleckse* ergeben. Die Überblendung *Inset-Blende* zieht den zweiten Filmclip aus einer Ecke heraus auf. Außer der Festlegung der Richtung gibt es hier keine Optionen.

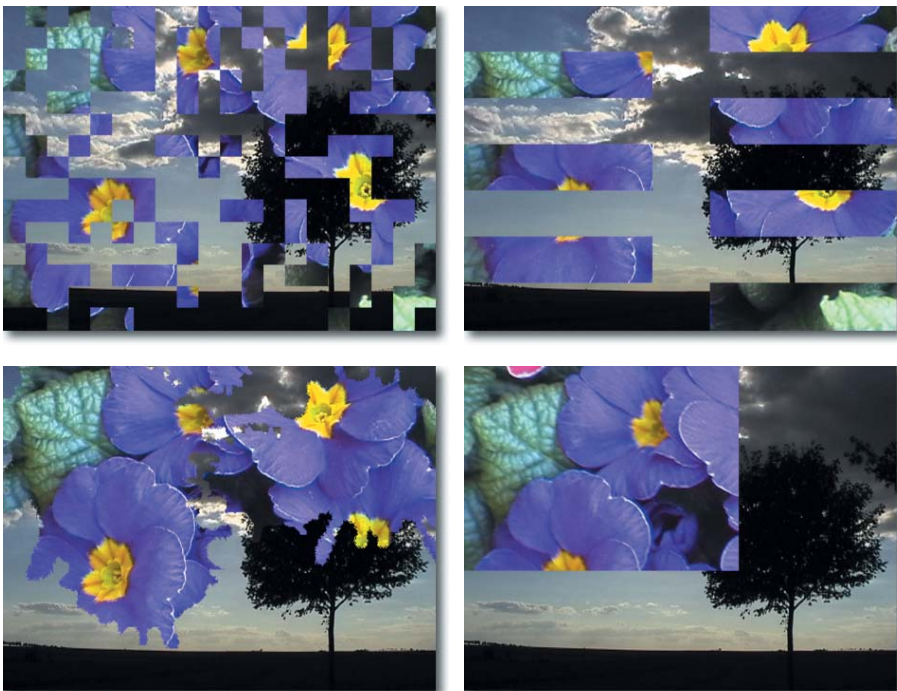


Bild 4.40 Verschiedene Überblendungen der Wischen-Kategorie. Von oben links nach unten rechts: Beliebige Blöcke, Bänder (Wischen), Kleckse und Inset-Blende

Spannende Ergebnisse lassen sich mit der *Farbverlauf*-Überblendung erzielen. Auch hier wird wieder ein Graustufenbild als Basis für die Überblendung eingesetzt. Die dunklen Partien des Bilds werden zuerst eingeblendet, die hellen Stellen des Bilds zuletzt.

Außerdem können Sie im Dialogfeld einstellen, wie stark das Bild weichgezeichnet werden soll. Mit den nachfolgend links abgebildeten Einstellungen erhalten Sie das rechte Ergebnis.



Bild 4.41 Die Farbverlauf-Überblendung



Mit selbst erstellten freien Formen lassen sich hier interessante Überblendungsvarianten erzielen.

Häufig ist der *Jalousien*-Überblendungseffekt zu sehen. Dabei erscheinen zunächst viele dünne Striche, die sich so weit verbreitern, bis das neue Filmbild vollständig zu sehen ist.

Bei der Überblendung *Keil (Wischen)* wird das Bild vom Mittelpunkt einer Kante in zwei Richtungen aufgedreht. Bei dem Effekt *Radiales Wischen* wird der zweite Filmclip aus einer Ecke aufgezogen.

Die *Schachbrett*-Überblendung baut den zweiten Filmclip so auf, dass der Reihe nach von oben links nach unten rechts immer mehr Kästchen erscheinen, bis das gesamte Filmbild verdeckt ist.

Bei der *Wischen*-Variante desselben Effekts sind die Kästchen wesentlich größer und werden zusätzlich von links nach rechts aufgezogen.

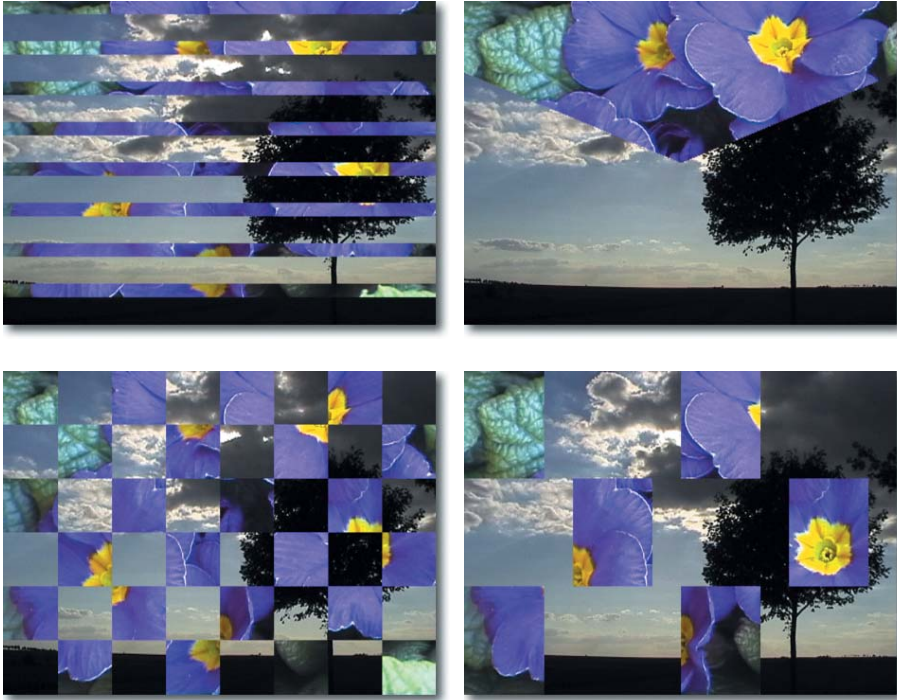


Bild 4.42 Verschiedene Überblendungen der Wischen-Kategorie. Von oben links nach unten rechts: Jalousien, Radiales Wischen, Schachbrett und Schachbrett (Wischen)

Beim *Schiebetüren*-Effekt wird der erste Filmclip in der Mitte „zerschnitten“. Der kontinuierlich breiter werdende Schlitz gibt dann das Bild des darunter liegenden zweiten Filmclips frei.

Die Option *Spirale (Kästchen)* platziert Kästchen mit dem zweiten Filmclip in Spiralform bis zum Bildmittelpunkt.



Bild 4.43 Die Wischen-Effekte Schiebetüren (links) und Spirale (Kästchen)

Bei der Überblendung *Uhr (Wischen)* wird das Filmbild des zweiten Filmclips im Uhrzeigersinn aufgezogen. Bei der Option *Wellen (Kästchen)* laufen Kästchen mit dem zweiten Filmclip immer abwechselnd von links nach rechts und umgekehrt herunter, bis der erste Filmclip vollständig verdeckt ist.

Das *Windrad* erzeugt „Strahlen“, deren Anzahl Sie in den benutzerdefinierten Optionen verändern können. Beim *Wischen* wird der zweite Filmclip von einer Seite zur gegenüberliegenden Seite aufgezogen.



Bild 4.44 Verschiedene Überblendungen der Wischen-Kategorie. Von oben links nach unten rechts: Uhr (Wischen), Wellen (Kästchen), Windrad und Wischen

Die Zoom-Überblendungen

In diesem Ordner finden Sie vier Überblendungen, um das zweite Filmbild aus dem ersten „herauszufahren“. Beim *Einzoomen & Auszoomen* wird zunächst extrem nah an das erste Filmbild herangezoomt, ehe dann der Wechsel zum anderen Filmclip erfolgt, von dem dann wieder ausgezoomt wird.

Beim *Zoom*-Überblendungseffekt „wächst“ der zweite Film aus dem ersten heraus, bis er die endgültige Größe erreicht hat.

Die Überblendung *Zoom (Kästchen)* zeigt in 12 immer größer werdenden Kästchen den zweiten Filmclip. Bei der Überblendung *Zoom (Spuren)* wird das erste Filmbild in Etappen immer kleiner, bis es verschwunden ist, und hinterlässt dabei Spuren. Den Mittelpunkt können Sie ebenso wie die Anzahl der Spuren variieren.

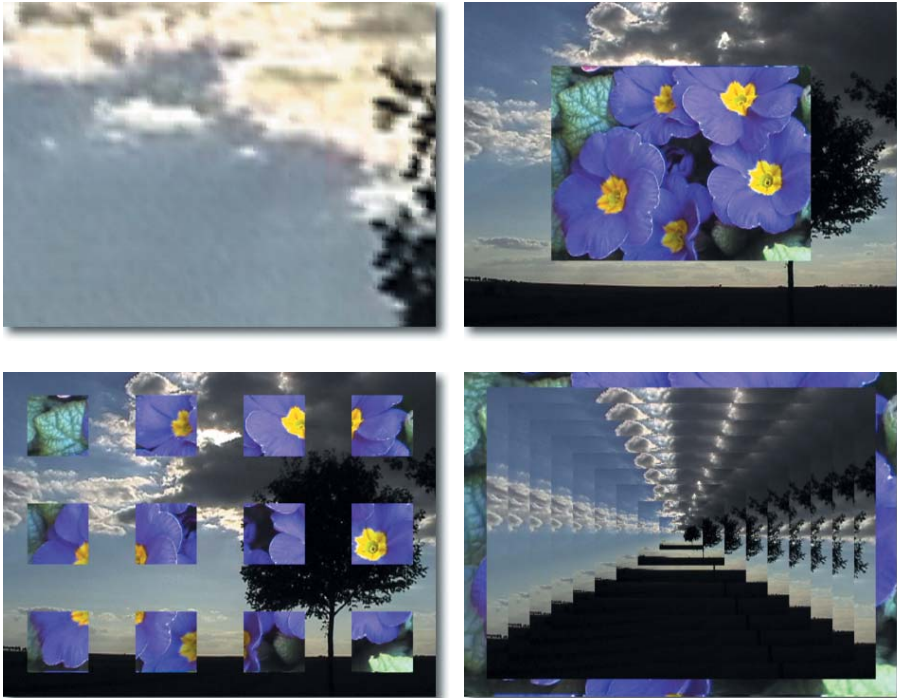


Bild 4.45 Verschiedene Zoom-Überblendungen. Von oben links nach unten rechts: Einzoomen & Auszoomen, Zoom, Zoom (Kästchen) und Zoom (Spuren)

Beim Effekt *Einzoomen & Auszoomen* werden die Bildpunkte sichtbar, wenn sehr nah an das Filmbild herangezoomt wird. Daher sollten Sie diesen Effekt nur mit einer kurzen Dauer einsetzen.

Die Kategorie Überblenden

In dieser Kategorie finden Sie sechs verschiedene Überblendungen, um Filmclips ineinander zu überblenden.

Bei der Überblendung *Additive Blende* werden die Farbwerte der beiden Filmclips addiert. In der Mitte der Überblendung entsteht dabei das hellste Ergebnis. Bei der *Auflösen*-Überblendung entstehen sehr viele kleine Kästchen, die das bestehende Filmbild auflösen und so die Sicht auf den zweiten Filmclip freigeben.

Bei der *Beliebig invertieren*-Überblendung wird der erste Film zunächst in willkürlich erscheinenden Kästchen in ein Negativ umgewandelt. Ist das Negativ vollständig, verschwindet es wieder mit willkürlichen Kästchen und gibt so den Blick auf den zweiten Filmclip frei. Bei der *Nicht-additiven Blende* werden die Helligkeitswerte des ersten Filmclips verwendet. An den dunklen Stellen erscheint der zweite Filmclip zuerst – an den hellsten Stellen zuletzt. Die *Weiche Blende* haben Sie ja bereits zur Genüge kennen gelernt.

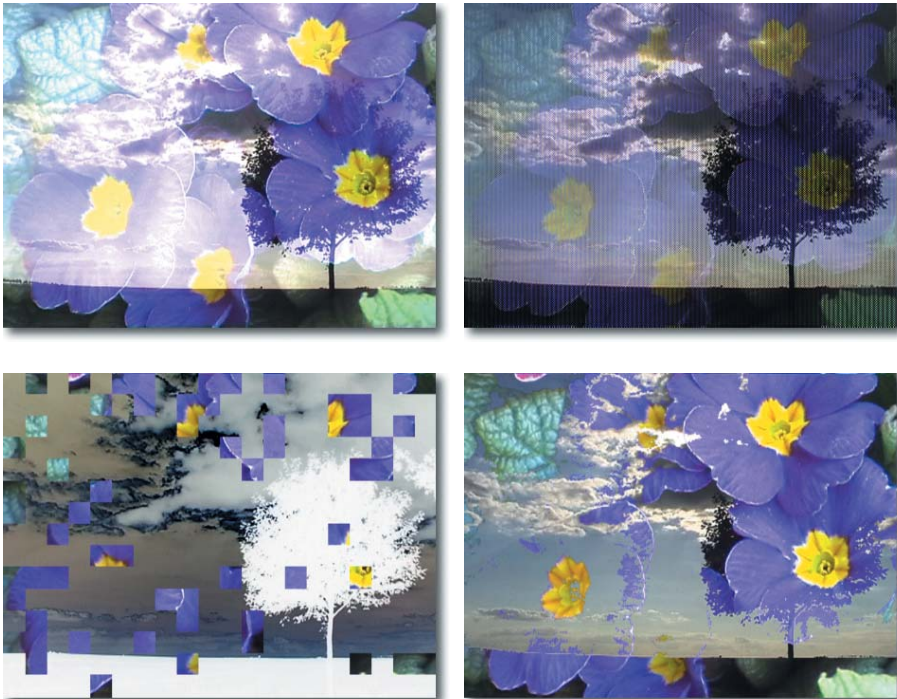


Bild 4.46 Überblendungen der Kategorie Überblenden. Von oben links nach unten rechts: Additive Blende, Auflösen, Beliebig invertieren und Nicht-additive Blende



Die Überblendung *Übergang zu Schwarz* blendet zunächst den ersten Filmclip in Schwarz über. Daraus erscheint dann das zweite Filmbild.

Die Überschieben-Überblendungen

In dieser Rubrik finden Sie 12 Überblendungen, die den *Wischen*-Überblendungen ähnlich sind – allerdings mit einem deutlichen Unterschied: Bei den *Wischen*-Überblendungen sind beide Filmclips starr. Die Bewegung entsteht durch das Verändern der Formen, die das jeweilige Filmbild freigeben.

Bei den *Überschieben*-Überblendungen ist das anders. Hier werden die Filmclips selbst bewegt. Zusätzlich kommen die Formen dazu.

Bei der Überblendung *Bänder (Schieber)* werden Streifen des zweiten Filmclips über den ersten Filmclip geschoben. Beim Übergang *Mehrfaches Drehen* entstehen 16 Teile, die um 360° in das Bild gedreht werden – dabei werden sie bis zum Erreichen der Originalgröße kontinuierlich vergrößert.

Bei der *Teilen*-Überblendung wird der erste Filmclip mittig in zwei Teile zerschnitten und nach außen gezogen. Beim Überblendungseffekt *Teilen (Mitte)* entstehen vier Teile, die in die Ecken gezogen werden.



Bild 4.47 Überblendungen der Kategorie Überschieben. Von oben links nach unten rechts: Bänder (Schieber), Mehrfaches Drehen, Teilen und Teilen (Mitte)

Beim *Vertauschen* werden beide Filmclips nach außen geschoben. Auf der Hälfte der Strecke wird die Reihenfolge vertauscht. Die *Wegschieben*-Überblendung sagt schon aus, was passiert: Der zweite Filmclip schiebt den ersten aus dem Bild.

Beim *Wirbel* werden 12 Teile des zweiten Filmclips in sich und insgesamt um 360° ins Bild gedreht. Beim *Zerschlitzen* „regnet“ der zweite Filmclip ins Bild. Die beiden Übergänge können in den benutzerdefinierten Einstellungen verändert werden. So können Sie zum Beispiel die Anzahl der Teile variieren.



Bild 4.48 Überblendungen der Kategorie Überschieben. Von oben links nach unten rechts: Vertauschen, Wegschieben, Wirbel und Zerschlitzen

Beim *Zusammenziehen* (Mitte) wird das Filmbild viergeteilt. Die vier Teile werden dann in die Mitte geschoben, bis sie verschwunden sind. Beim *Überschieben* wird der zweite Filmclip von einer Seite oder Ecke über den ersten Filmclip eingeschoben.

Die Überblendung *Überschieben* (Bänder) schneidet den zweiten Filmclip in Bänder, die in das Bild geschoben und dabei verbreitert werden. Bei der Überblendung *Überschieben* (Kästchen) werden Streifen mit einer festen Größe in das Bild geschoben. Die Anzahl der Streifen können Sie in den benutzerdefinierten Einstellungen variieren.

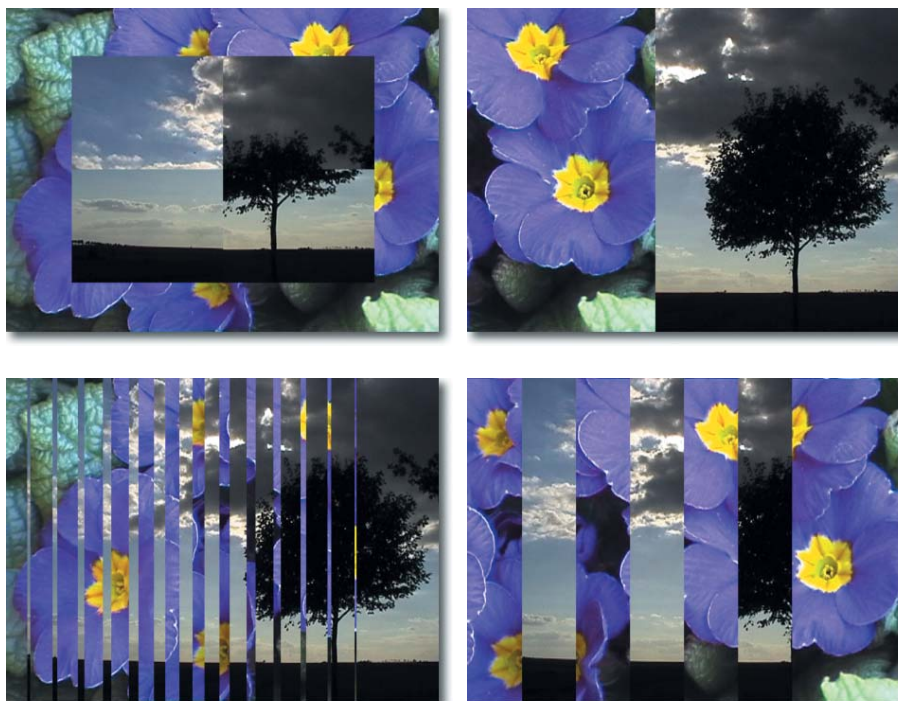


Bild 4.49 Überblendungen der Kategorie Überschieben. Von oben links nach unten rechts: Zusammenziehen (Mitte), Überschieben, Überschieben (Bänder) und Überschieben (Kästchen)

Ideen zum Abschluss

Nach der Vorstellung der vielen, interessanten Überblendungseffekte auch hier noch einmal der Hinweis: Gehen Sie sparsam mit den Effekten um! Der Betrachter Ihres Films wird sonst davon erschlagen.

Eine sinnvolle Anwendung mehrerer Überblendungseffekte könnte beispielsweise eine Diaschau sein. Nehmen wir an, Sie haben eine Menge Fotos, die in Filmform präsentiert werden sollen. Hier könnten Sie zum Beispiel abwechselnd Überblendungseffekte einer Rubrik verwenden. Vielleicht erscheint das erste Foto von links, das zweite von oben und so weiter.

Innerhalb einer Diaschau – oder eines Films – sollten Sie möglichst keine zu unterschiedlichen Überblendungen verwenden. Eine 3D-Drehung neben einem Wischen-Effekt erscheint eher trivial. Beachten Sie, dass der Effekt zum Motiv passen muss. Wischeffekte sind für eine Diaschau gut geeignet. 3D-Effekte eher für einen Science-Fiction-Film.

Viel Spaß beim Experimentieren mit den Überblendungen!

Videofilter verwenden

Nachdem Sie im letzten Kapitel erfahren haben, wie Sie Überblendungseffekte zwischen Filmen anwenden können, wollen wir uns in diesem Kapitel den Effekten widmen, die Sie an einem Filmclip anwenden können.

Es gibt viele Ideen, um einen Filmclip mit Effekten zu verändern. Vielleicht ist bei der Filmaufnahme etwas schief gelaufen und der Film ist zu dunkel geworden. Sie können den Film dann nachträglich aufhellen. Oder Sie wollen den Filmclip mit einem Effekt verfremden – auch das ist möglich.

Außerdem müssen Filmbilder nicht starr sein, wie Sie in diesem Kapitel erfahren werden. Sie können die Filmclips frei bewegen. So lassen sich einfach Film-im-Film-Aufnahmen bewerkstelligen. Außerdem können Sie Filmteile transparent gestalten. Aber immer der Reihe nach ...

5.1 Filmclips bewegen

Platzieren Sie zunächst einen Filmclip im *Schnittfenster*. Klicken Sie in das *Monitor*-Fenster. Dort erscheint dann ein Markierungsrahmen mit einigen Markierungspunkten.

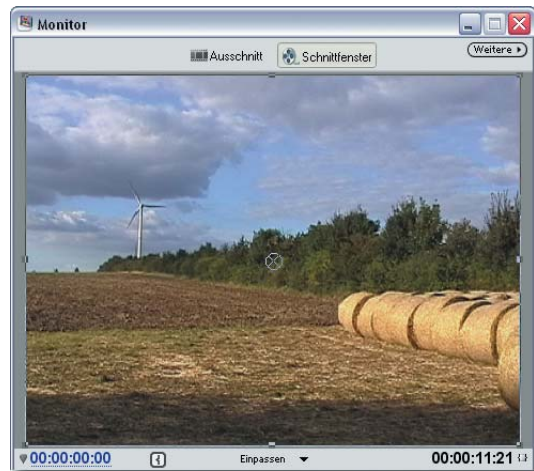


Bild 5.1 Markierungspunkte im Bild

Die Markierungspunkte können Sie verwenden, um die Größe und die Position des Filmbilds zu verändern. Die Aktionen können Sie per Drag & Drop oder numerisch exakt vornehmen.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

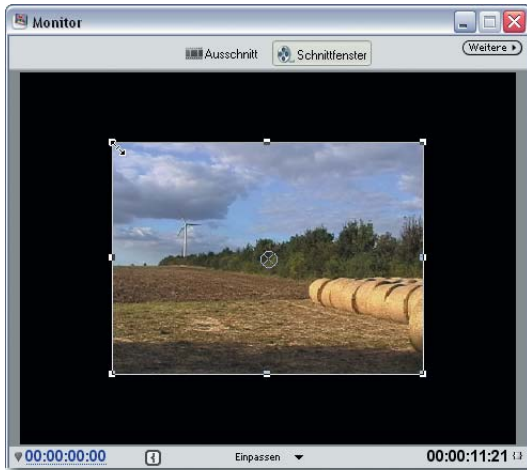


Bild 5.2 Skalieren des Filmbilds

- 1 Wenn Sie einen der Eckmarkierungspunkte mit gedrückter linker Maustaste verschieben, wird das Filmbild skaliert.

Die mittleren Markierungspunkte können Sie übrigens zum Dehnen des Filmbilds verwenden.

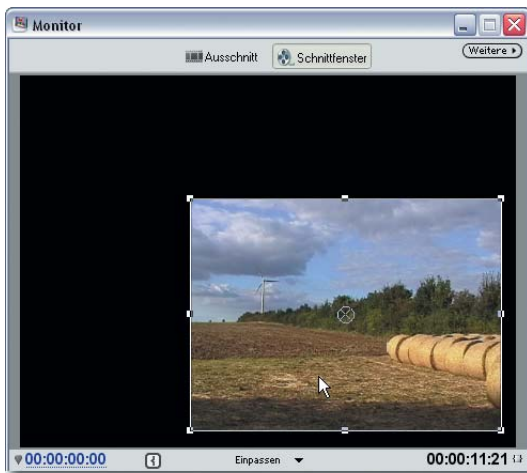


Bild 5.3 Verschieben des Filmbilds

- 2 Klicken Sie das Filmbild nach dem Skalieren in der Mitte an, können Sie es mit gedrückter linker Maustaste verschieben.



Sie sind beim Verschieben des Filmclips nicht an das Fenster gebunden. Wird der Filmclip teilweise aus dem Fenster herausgeschoben, werden Teile des Filmclips verdeckt. Beim Hereinschieben erscheinen sie dann wieder.

- 3 Soll das Verschieben numerisch genau durchgeführt werden, öffnen Sie das *Effekteinstellungen*-Palettenfenster.

Dort finden Sie die drei fixierten Rubriken, die automatisch bei jedem Filmclip angeboten werden.



Bild 5.4 Die fixierten Effekte

- 4 Klappen Sie die *Bewegung*-Rubrik auf. Um alle Einträge lesen zu können, können Sie den linken Bereich durch Verschieben des Stegs verbreitern. Sie sehen dies in der Abbildung.



Bild 5.5 Die Optionen der Bewegung-Kategorie

- 5 Die Werte *Position* und *Skalieren* wurden durch die Drag & Drop-Aktionen automatisch angepasst. Sie können die Transformationen aber auch durch Eingabe neuer Werte im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster vornehmen.

Wenn Sie auf das Dreieck vor den Einträgen klicken, wird ein Schieberegler eingeblendet, mit dem Sie alternativ zum Eintippen neue Werte einstellen können.



Bild 5.6 Ändern der Werte mit dem Schieberegler



- 6 Die abgebildete Schaltfläche wird benötigt, um zugewiesene Transformationen wieder auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Bild 5.7 Zurücksetzen der Werte

Filmclips animieren

Im folgenden Workshop soll ein Filmclip animiert werden. Dabei sollen zwei Filme zum Einsatz kommen. Die Animation soll den Hauptfilm überlagern. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Ziehen Sie wie gewohnt einen Filmclip in das *Schnittfenster*. Über diesem Filmclip soll ein weiterer Film platziert werden. Ziehen Sie dazu den zweiten Filmclip auf die *Video 2*-Spur.

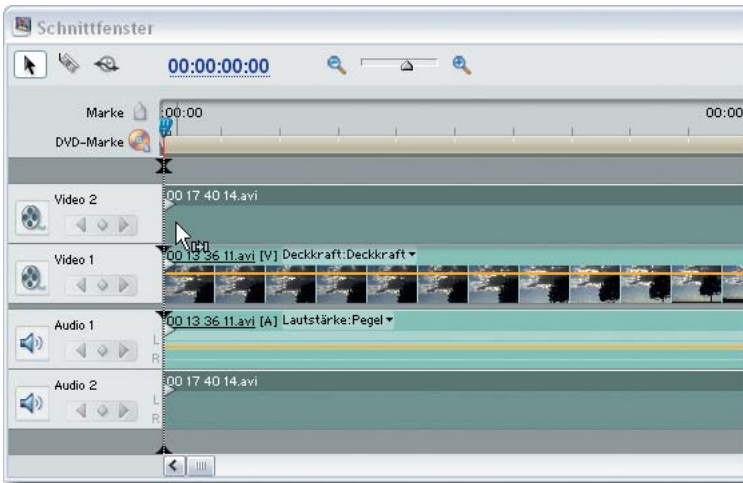
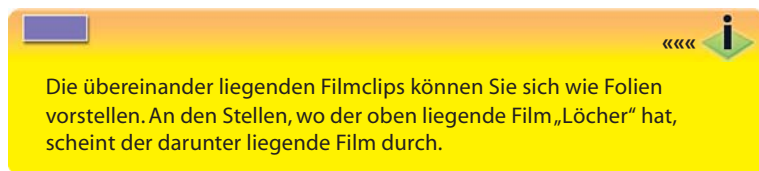


Bild 5.8 Nutzen der zweiten Videospur

- 2 Sie könnten übrigens weitere Spuren einfügen. Dazu benötigen Sie die Funktion *Spuren hinzufügen* aus den weiteren Optionen.



Bild 5.9 Weitere Spuren einfügen



- 3 Klappen Sie im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster die *Bewegung*-Rubrik auf. Beachten Sie dabei, dass der oben liegende Film im *Schnittfenster* markiert ist.

Aktivieren Sie mit einem Klick auf das abgebildete Symbol die Animation für die *Position*.



Bild 5.10 Aktivieren der Animation

- 4 Nach dem Aktivieren sehen Sie rechts einige neue Symbole. Diese benötigen Sie zum Erstellen der so genannten Keyframes.

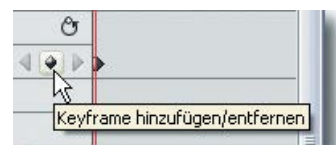


Bild 5.11 Erstellen neuer Keyframes

- 5 Stellen Sie in der Zeitskala das letzte Filmbild des oberen Filmclips ein und erstellen Sie ein neues Keyframe. Sie sehen dann rechts im Zeitskalabereich eine zweite Raute.



Bild 5.12 Das neue Keyframe

i Keyframes (Schlüsselbilder) werden an den Stellen benötigt, wo eine Veränderung im Film erfolgen soll. Sie legen lediglich die Positionen in den Schlüsselbildern fest. Alle anderen Filmbilder zwischen den Keyframes berechnet Premiere Elements dann automatisch.

- 6 Wechseln Sie mit dem Marker in der Zeitachse zurück zum ersten Keyframe und stellen Sie dort einen Wert von -360 für die *Position* ein.

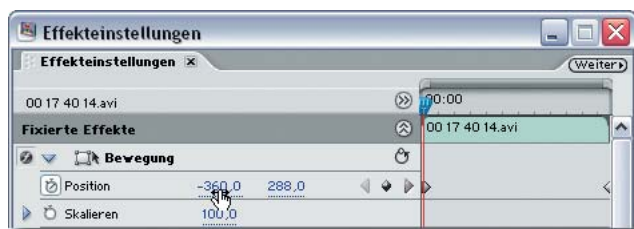


Bild 5.13 Ändern der Position

Damit wird der Filmclip so weit nach links geschoben, dass er sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.



Bild 5.14 Eine gepunktete Linie kennzeichnet den Pfad

- 7 Klicken Sie jetzt in das *Monitor*-Fenster, ist dort eine gepunktete Linie zu sehen. Sie kennzeichnet den Pfad der Animation.

- 8 Beim Abspielen des Films sehen Sie, dass Sie mit diesen Arbeitsschritten die Wirkung einer Überblendung erreicht haben.

Der oben liegende Filmclip schiebt sich während der Dauer des Films über den unten liegenden Filmclip.

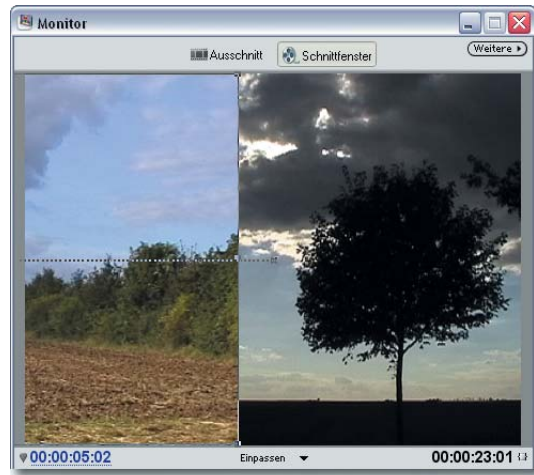


Bild 5.15 Der Filmclip „fährt“ in das Filmbild

Komplexe Animationen verwenden

Im *Effekte*-Palettenfenster finden Sie diverse vorgefertigte Animationen. Öffnen Sie dazu den *Vorgaben*-Ordner. Wollen Sie Näheres über einen Effekt erfahren, halten Sie den Mauszeiger über den betreffenden Eintrag. In einem Schildchen werden dann detaillierte Beschreibungen eingeblendet.

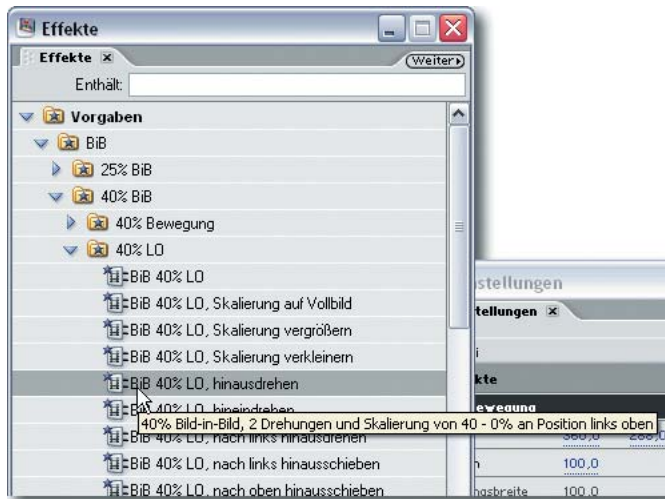


Bild 5.16 Zusätzliche Informationen zu den Vorgaben

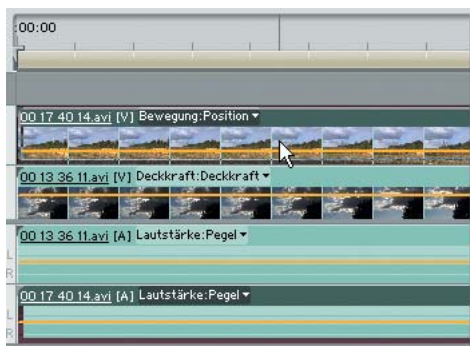


Bild 5.17 Zuweisen einer vorgegebenen Animation

Um eine der vorgegebenen Animationen anzuwenden, ziehen Sie den betreffenden Eintrag einfach mit gedrückter linker Maustaste auf den gewünschten Filmclip.

Dass die Animation zugewiesen wurde, erkennen Sie neben der Vorschau im *Monitor*-Fenster auch im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster. Suchen Sie dort, wo die Animations-Symbole vor der Bezeichnung aktiviert sind.



Bild 5.18 Die Animation in den Effekteinstellungen

In dem verwendeten Beispiel kam neben der Skalierung auch die Drehung zum Einsatz.

Sie sehen, dass hier nur zwei Keyframes am Ende der Zeitskala zu sehen sind.



Werden einzelne Eigenschaften deaktiviert, werden die dazugehörigen Keyframes entfernt.

Wir haben die Vorgabe *BiB 40% LO, hinausdrehen* verwendet, die im Ordner *BiB/40% BiB/40% LO* zu finden ist. BiB steht als Abkürzung für **B**ild im **B**ild. Die Prozentangabe zeigt die Skalierung des verkleinerten Filmclips.

Der Name gibt bereits ziemlich genau die Wirkung wieder. Das verkleinerte Bild ist links oben angeordnet und dreht zum Abschluss heraus. Dabei wird es stetig verkleinert.

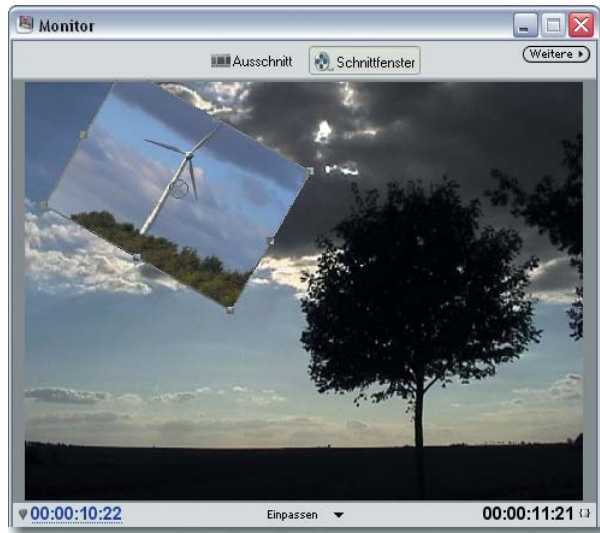


Bild 5.19 Ein Zwischenstadium vom Ende der Animation

Die vorgegebenen Animationen können nachträglich verändert werden. Um eigene Vorgaben auch bei anderen Projekten anwenden zu können, verwenden Sie die Funktion *Vorgabe speichern* aus den weiteren Optionen.

Keyframe-Einstellungen ändern

Auch für die Keyframes gibt es Optionen. Sie erreichen sie beispielsweise über das Kontextmenü. Klicken Sie dazu das betreffende Keyframe im rechten Bereich des *Effekteinstellungen*-Palettenfensters mit der rechten Maustaste an.



Bild 5.20 Optionen des Kontextmenüs

Alternativ zum *Effekteinstellungen*-Palettenfenster können Sie die Keyframes auch im *Schnittfenster* bearbeiten. Aktivieren Sie dort im Kontextmenü, welche Keyframes angezeigt werden sollen.



Bild 5.21 Keyframe-Bearbeitung im Schnittfenster

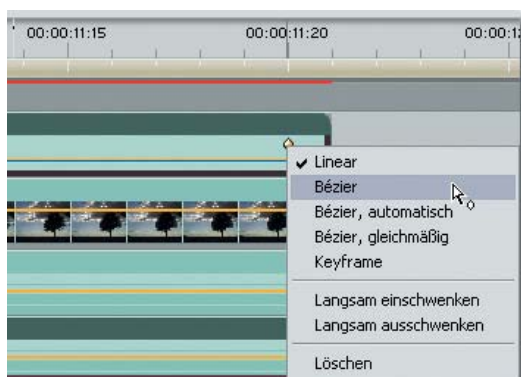


Bild 5.22 Die umgestellte Spur-Ansicht

Wechseln Sie die Ansicht der Spur mit mehreren Klicks auf das Symbol der Videospur. Klicken Sie so oft, bis die abgebildete Ansicht zu sehen ist.

Dort sind die Keyframes am besten zu erkennen. Im Kontextmenü des Keyframes finden Sie dann die relevanten Funktionen.



Die Animationen erfolgen standardmäßig gleichmäßig. Mit den Funktionen *Langsam einschwenken* und *Langsam ausschwenken* können Sie die Bewegungen aber beschleunigen oder abbremesen, was einen harmonischeren Ablauf bewirkt. Die Bézier-Funktionen können Sie für Pfadbewegungen verwenden. Damit lassen sich harmonische Kurvenformen erzeugen.

5.2 Videofilter einsetzen

Im Folgenden wollen wir Ihnen die verfügbaren Videoeffekte etwas detaillierter vorstellen.

Insgesamt werden 75 verschiedene Videofilter für die unterschiedlichsten Aufgabenstellungen bereitgestellt. Einige Videoeffekte sind besonders interessant, andere dagegen weniger. So werden wir Ihnen einige Filter genauer als andere vorstellen.

Öffnen Sie im *Effekte*-Palettenfenster die *Videoeffekte*-Rubrik. Dort finden Sie die verfügbaren Effekte thematisch sortiert in diversen Unterordnern.



Bild 5.23 Die Videoeffekte

Die Anwendung erfolgt so, wie Sie es bereits bei den Bewegungen kennen gelernt haben. Ziehen Sie den betreffenden Videoeffekt einfach mit gedrückter linker Maustaste auf den gewünschten Filmclip. Sie finden anschließend im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster die dazugehörigen Einstellungen.

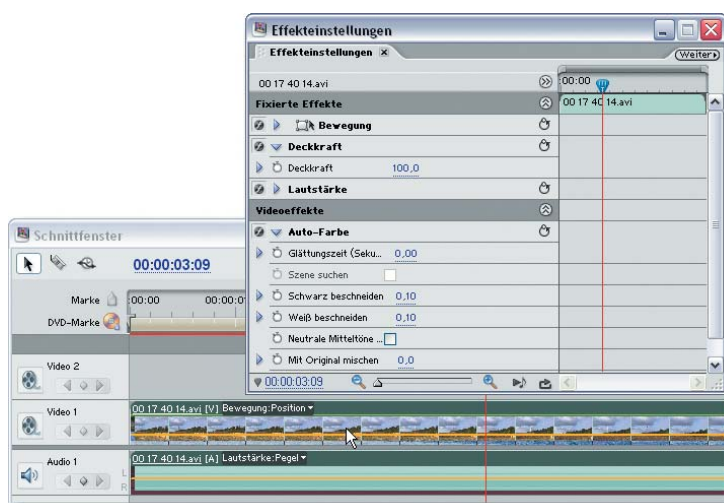


Bild 5.24 Anwenden eines Videoeffekts

Um die Wirkung eines Videoeffekts im Vergleich zum Originalbild zu beurteilen, können Sie ihn übrigens mit einem Klick auf das abgebildete Symbol vor dem Eintrag vorübergehend deaktivieren. Beobachten Sie dann den Unterschied im *Monitor*-Fenster.



Bild 5.25 Deaktivieren eines Videoeffekts

Die Anpassen-Videoeffekte

In der ersten Kategorie gibt es neun Effekte, die überwiegend zur Bildoptimierung genutzt werden können.

Der Videoeffekt *Auto-Farbe* korrigiert die Farben eines Bilds automatisch. Dies können Sie zur Korrektur von Farbstichen nutzen. Die Auswirkungen mit den standardmäßig vorgegebenen Werten zeigen die beiden folgenden Abbildungen. Links sehen Sie das Ausgangsbild – rechts die optimierte Variante. Obwohl das Ausgangsmaterial gut war, ist ein Unterschied zu erkennen.



Bild 5.26 Der angewendete Videoeffekt Auto-Farbe

Bei den Videoeffekten sind oft sehr viele Optionen im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster zu verändern. Dabei können stark veränderte Wirkungen entstehen. Aktivieren Sie beispielsweise einmal die Option *Neutrale Mitteltöne*.



Bild 5.27 Zusätzliche Videooptionen

Das neue Ergebnis unterscheidet sich deutlich vom zuvor abgebildeten.



Bild 5.28 Auswirkungen der zusätzlichen Option Neutrale Mitteltöne

Alle zusätzlichen Optionen können im Rahmen dieses Buchs nicht erläutert werden – dazu sind es zu viele. Da die Wirkung einer Option gleich im *Monitor*-Fenster begutachtet werden kann, sind die passenden Optionen aber schnell zu finden.

Im Kontextmenü des Videoeffekt-Eintrags finden Sie zum Beispiel Optionen zum Löschen eines Videoeffekts. Außerdem können Sie mit der Funktion *Vorgabe speichern* eigene Einstellungen für eine weitere Verwendung sichern.



Bild 5.29 Optionen des Kontextmenüs

Den Videoeffekt *Auto-Kontrast* können Sie verwenden, um den Kontrast des Bilds zu optimieren. Die Funktion *Auto-Tonwertkorrektur* kombiniert die beiden vorherigen automatischen Korrekturen. Diesen Videoeffekt werden Sie vermutlich in vielen Fällen einsetzen, um die Brillanz des Ergebnisses zu verbessern.



Bild 5.30 Die Videoeffekte Auto-Kontrast (links) und Auto-Tonwertkorrektur

i

Bei diesen Effekten gibt es in den Optionen den Wert *Glättungszeit* (Sekunden). Dieser Wert legt fest, inwieweit Frames von Premiere analysiert werden. Dabei wird geprüft, inwieweit das Frame im Verhältnis zum benachbarten Frame korrigiert werden muss. Wird die Glättungszeit auf eine Sekunde eingestellt, prüft Premiere Elements die Frames vor dem aktuellen Bild eine Sekunde lang, um die geeigneten Anpassungen zu bestimmen. So kann die Option *Glättungszeit* für weichere Korrekturen verwendet werden.

Der Extrahieren-Effekt

Der *Extrahieren*-Videoeffekt entfernt Farben aus dem Filmbild.

Nach dem Anwenden finden Sie im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster ein zusätzliches Symbol. Rufen Sie die *Setup*-Funktion auf.

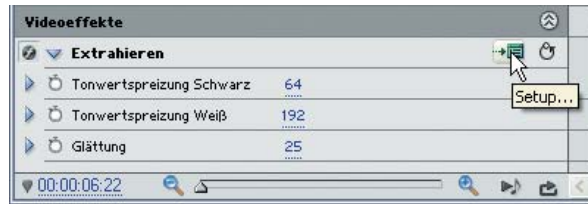


Bild 5.31 Aufruf der Setup-Funktion

In einem gesonderten Dialogfeld kann der Bereich vorgegeben werden, der zur Umwandlung in das Graustufenbild verwendet werden soll.

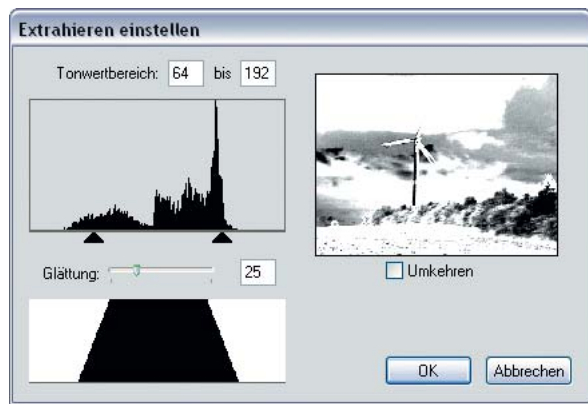


Bild 5.32 Die vorgegebenen Einstellungen

So entsteht das abgebildete Ergebnis.



Bild 5.33 Das Extrahieren-Ergebnis



Der Videoeffekt *Helligkeit & Kontrast* kann verwendet werden, um die Helligkeit und den Kontrast anzupassen – wie es der Name schon sagt. Diese Aufgabenstellung kann allerdings auch mit der Tonwertkorrektur erledigt werden.

Der Kanalmixer-Effekt



Bild 5.34 Die Kanalmixer-Optionen

Jedes Filmbild besteht aus drei Farbkanälen (Rot, Grün und Blau). Diese können mit dem *Kanalmixer*-Effekt gemischt werden. So lassen sich Farben korrigieren oder auch farbverfälschte Bilder herstellen. Da jeder Kanal beeinflusst werden kann, ergeben sich im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster viele Optionen, wie die Abbildung belegt.

Der Konst-Wert bezieht sich auf eine Konstante. Dabei wird dem Ausgabekanal eine Grundmenge des ausgewählten Kanals zugewiesen. Bei der Eingabe negativer Werte wird das Bild vor der Zugabe zum Ausgabekanal negativ dargestellt.

Mit der *Monochrom*-Option erzeugen Sie ein Schwarzweißbild, dessen Charakter durch die Veränderung der Farbkanäle angepasst werden kann.

Der Posterize-Videoeffekt

Diesen Videoeffekt können Sie verwenden, um die Anzahl der im Bild vorhandenen Farben zu reduzieren. Dabei sind Werteingaben von 2 bis 32 möglich. Beim niedrigsten Wert werden nur acht Farbtöne verwendet. Dabei entsteht ein sehr plakatives Ergebnis.

Die Einstellung 5 erzeugt das nachfolgend abgebildete Ergebnis. Probieren Sie bei diesem Videofilter doch einmal die animierte Variante aus. So könnte der Film im ersten Keyframe den maximalen und im letzten Keyframe den minimalen Wert erhalten.



Bild 5.35 Der Posterize-Videoeffekt

Der Schatten/Glanzlicht-Videoeffekt

Diesen Videoeffekt können Sie nutzen, um ausgewogenere Ergebnisse zu erhalten. Dabei werden Schatten aufgehellt und helle Partien abgedunkelt. Der Videoeffekt ist besonders bei Filmclips geeignet, die hohe Kontraste aufweisen. Standardmäßig ist die Option *Automatische Stärke* aktiviert.

Nur wenn dabei unbefriedigende Ergebnisse entstehen, sollten Sie die Einstellungen über die weiteren Optionen manuell vornehmen.

Bei diesem Effekt werden sehr viele Optionen bereitgestellt, um das Ergebnis ganz detailliert beeinflussen zu können.



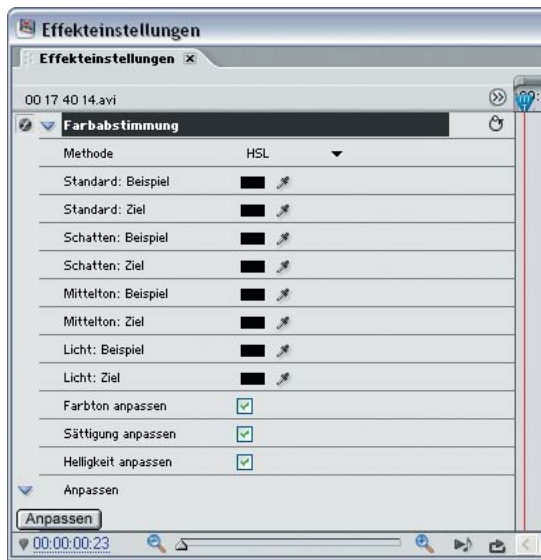
Bild 5.36 Der Videoeffekt Schatten/Glanzlicht

Der letzte Videoeffekt dieser Kategorie – *StabVerst* – simuliert einen Stabilisierungsverstärker von Videogeräten. Dieser Effekt passt Farbton, Sättigung und Luminanz eines Filmclips an.

Die Kategorie Bild einstellen

Die vier Filter dieses Ordners widmen sich den Farben des Filmbilds. Sie können sowohl zur Optimierung des Filmbilds als auch zur Verfremdung eingesetzt werden.

Den *Einfärben*-Videoeffekt können Sie dazu verwenden, um aus dem Farbfilm einen „Zweifarbfilm“ zu machen. Die beiden Farben legen Sie im Farbwähler fest, den Sie mit einem Klick auf das Farbsymbol in den Optionen öffnen. Stellen Sie Schwarz und Weiß ein, entsteht ein Schwarzweißbild – je nach Auswahl können Sie so beispielsweise auch ein „Rotblaubild“ erhalten. So können Sie viele interessante Varianten erstellen.



Mit dem Videofilter *Farbabstimmung* wird eine Farbe aus dem Bild festgelegt, die durch eine andere ersetzt wird. In den Optionen finden Sie dazu diverse Vorgaben – zum Beispiel, um Schatten oder Lichterpartien ganz gezielt zu verändern.

Bild 5.37 Optionen der Farbabstimmung

Der Videofilter *Farbbalance* (HLS) erlaubt die Änderung des Farbtons, der Helligkeit und der Sättigung. Sie können diesen Effekt beispielsweise gut verwenden, um Bilder durch eine erhöhte Farbsättigung brillanter erscheinen zu lassen.

Die Sättigungswerte sollten aber nicht allzu hoch eingestellt werden, da das Filmbild ansonsten schnell unrealistisch wirkt. Eine Erhöhung auf den Wert 10 bis 20 sollte in den meisten Fällen ausreichen.

Der Videofilter *Farbbalance* (RGB) erlaubt die Korrektur der Farbkanäle Rot, Grün und Blau, was Sie zur Korrektur von Farbstichen nutzen können.

Die Kategorie Bildsteuerung

Vier Videoeffekte gibt es in dieser Kategorie. Der *Color Pass*-Videoeffekt wandelt den Filmclip in ein Graustufenbild um. Dabei kann aber über die *Setup*-Option eine Farbe ausgewählt werden, die nicht umgewandelt werden soll. Der Wert *Ähnliche Farben* gibt an, wie ähnlich Farbtöne der ausgewählten Farbe sein müssen, um in die Auswahl aufgenommen zu werden.



Bild 5.38 Die Optionen des Color Pass-Videoeffekts

Beim Videoeffekt *Farbe ersetzen* wird eine Farbe aus dem Filmclip festgelegt, die durch eine andere ersetzt wird. Dabei wird ebenfalls über den Schieberegler der Option *Ähnliche Farben* eingestellt, wie viele ähnliche Farben ersetzt werden sollen. Die Farbe wird standardmäßig transparent aufgetragen. Das Aktivieren der *Deckend*-Option kann dies verhindern.

«««

i

Wenn Sie mit dieser Option eine hellere Farbe gegen eine dunklere austauschen, entsteht ein unrealistischer Eindruck. Bei Verwendung einer ähnlichen Farbe können Sie Farbverschiebungen erreichen und so beispielsweise statt eines blauen Himmels einen grünlichen Himmel einfügen.

Der Videoeffekt *Gamma-Korrektur* wird benötigt, um die mittleren Töne des Filmclips zu verändern. Schatten und Lichter des Bilds bleiben unverändert.



Bild 5.39 Die Gamma-Korrektur

Es sind Werteingaben von 1 bis 28 möglich. Werden niedrigere Werte als der Standardwert 10 verwendet, wird das Bild aufgehellt. Höhere Werte dunkeln das Bild ab.

Allzu stark veränderte Werte sollten Sie nicht einsetzen. Die *Setup*-Option können Sie verwenden, um im abgebildeten Dialogfeld den gewünschten Wert einzustellen.

Der Videoeffekt *Schwarz & Weiß* wandelt das Filmbild ohne weitere Optionen in ein Graustufenbild um.

Die GPU-Videoeffekte

Um die drei Videoeffekte der Rubrik *GPU-Effekte* nutzen zu können, muss Ihre Grafikkarte dafür geeignet sein – dies kennen Sie ja bereits von den Überblendungseffekten.

Der *Brechung*-Effekt simuliert eine Milchglasscheibe, die über das Filmbild gelegt ist – vier verschiedene Optionen können zum Steuern des Aussehens genutzt werden.

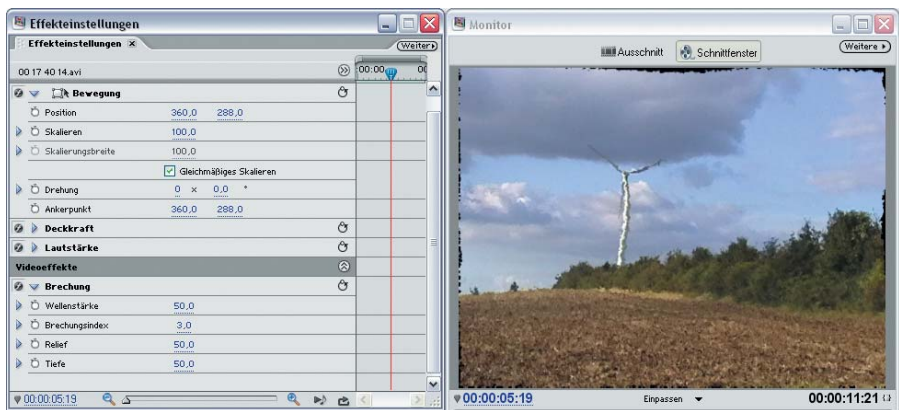


Bild 5.40 Der Brechung-Videoeffekt

Der Videoeffekt *Seite aufrollen* ist schon von den Überblendungseffekten bekannt. Auch bei diesem Videoeffekt werden diverse Optionen im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster angeboten. Interessant ist dabei, dass das Filmbild auch im virtuellen Raum gekippt werden kann.

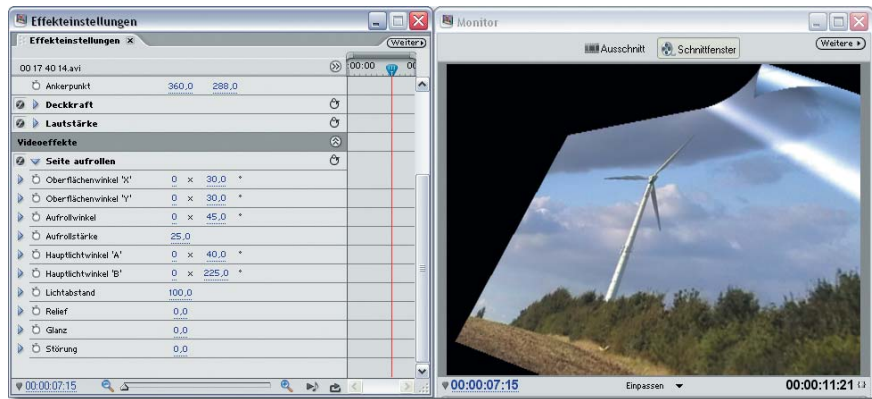


Bild 5.41 Der Videoeffekt Seite aufrollen

Der Videoeffekt *Wellen (Kreisförmig)* erzeugt ein Filmbild, das so erscheint, als wäre ein Stein in Wasser geworfen worden.

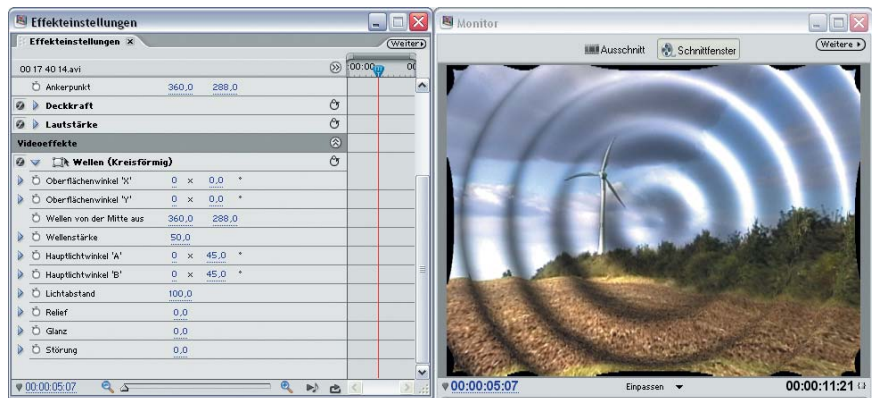


Bild 5.42 Der Wellen-Videoeffekt



Werden hier zusätzlich Keyframes verwendet, lassen sich interessante Animationen mit diesen Videoeffekten erstellen.

Der Umkehren-Videofilter



Mit dem *Umkehren*-Videoeffekt aus der *Kanäle*-Rubrik erzeugen Sie ein negatives Ergebnis. Im *Kanal*-Menü finden Sie diverse Varianten. So können Sie beispielsweise auch nur den roten Farbkanal des Bilds umdrehen.

Bild 5.43 Optionen des Umkehren-Videoeffekts



Probieren Sie einmal die verschiedenen Varianten aus. Es entstehen interessante Ergebnisse dabei. Die Option *Rot* erzeugt das abgebildete Ergebnis.

Bild 5.44 Der Umkehren-Videoeffekt

Die Keying-Videoeffekte

Als Keys bezeichnet man Verfahren zur Erzeugung einer Transparenz. Damit können Sie auch sehr komplexe Freistellungen erreichen. Die neun verfügbaren Möglichkeiten der *Keying*-Rubrik erlauben die Freistellung von Bildteilen auf sehr unterschiedliche Art und Weise.

Korrekturmasken

In dieser Kategorie gibt es drei Videoeffekte mit der Bezeichnung Korrekturmaske: *Vierpunkt*-, *8 pt*- und *16 pt Korrekturmaske*. Der Name gibt die Anzahl der Griffpunkte an, die der betreffende Effekt zur Verfügung stellt, um freie Formen zu gestalten. Je einfacher die Form ist, umso weniger Griffpunkte benötigen Sie.

- Wir haben zwei Videoclips im *Schnittfenster* verwendet. Der Filmclip in der oberen Spur soll nun bearbeitet werden.

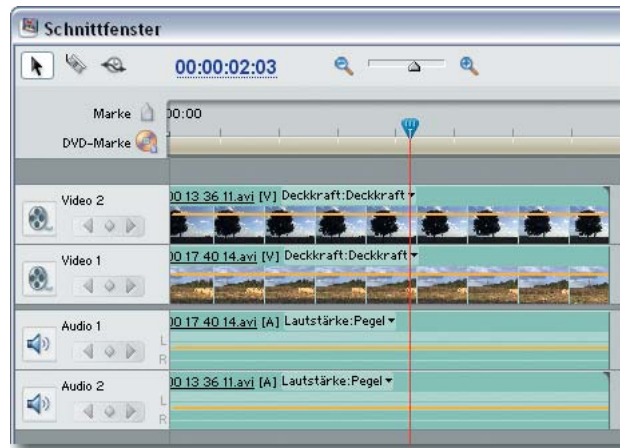


Bild 5.45 Die Ausgangssituation

- Wenden Sie den Videoeffekt *8 pt Korrekturmaske* an. Markieren Sie den zugewiesenen Videoeffekt im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster. In den Optionen können Sie die x- und y-Koordinaten für jeden Griffpunkt gesondert numerisch präzise angeben.



Bild 5.46 Die Optionen der Korrekturmaske



Die numerische Angabe ist sinnvoll, wenn Sie beispielsweise eine rechteckige Form erstellen wollen.

- 3 Wenn der Videoeffekt im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster aktiviert ist, sehen Sie im *Monitor*-Fenster die acht Griffpunkte, die gleichmäßig am Rand verteilt sind.



Bild 5.47 Die Griffpunkte im Monitor-Fenster



Bild 5.48 Verschieben eines Griffpunkts

- 4 Klicken Sie den Griffpunkt an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position.

- 5 Verschieben Sie nacheinander alle Griffpunkte, sodass der Baum umgrenzt wird. Sie könnten dann zum Beispiel das nachfolgend abgebildete Ergebnis erhalten. Außerhalb der Umrahmung sehen Sie das Filmbild des Clips auf der *Video 1*-Spur.

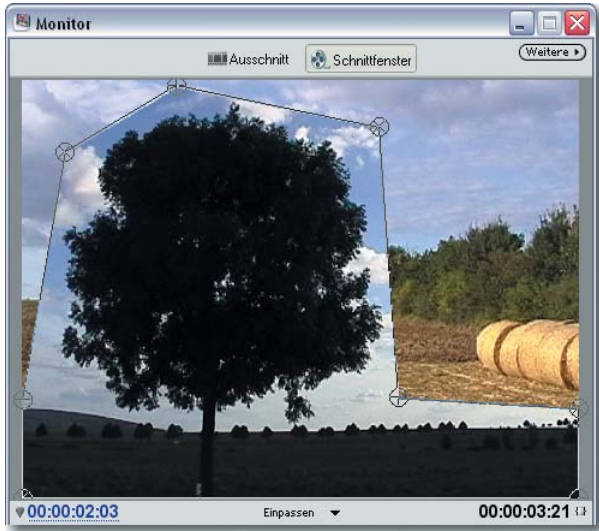


Bild 5.49 Die neu platzierten Griffpunkte

Die Griffpunkte können frei platziert werden. Es ist egal, wie eng beieinander Sie die Punkte platzieren. So wurde auch der Griffpunkt für die Form eingesetzt, der sich ursprünglich unten in der Mitte befunden hat.

- 6 Da Sie nachträglich keine Punkte hinzufügen können, müssen Sie vor dem Anwenden der Korrekturmaske schätzen, wie viele Punkte nötig sind, um die gewünschte Form zu beschreiben. Eine Umwandlung in einen anderen Videoeffekt mit mehr Griffpunkten ist nicht möglich.
- 7 Kontrollieren Sie den Film. Gegebenenfalls können Sie die Griffpunkte animieren, um die Form dem Filmverlauf anzupassen.

Keys kombinieren

Sie können mehrere Key-Verfahren mischen, um zum Ergebnis zu kommen. So könnten Sie am fertigen Ergebnis weitere Videoeffekte der *Keying*-Kategorie anwenden.

Diese Kombination ist sinnvoll, wenn nicht alle gewünschten Bereiche auf Anhieb erreicht werden.

Die vorgestellte Maskierung erzeugt ein Bild im so genannten Alphakanal. Diesen Alphakanal können Sie dann beispielsweise bei dem *Alphaanpassung*-Videoeffekt einsetzen. So könnten Sie mit den abgebildeten Optionen das folgende Ergebnis erhalten.

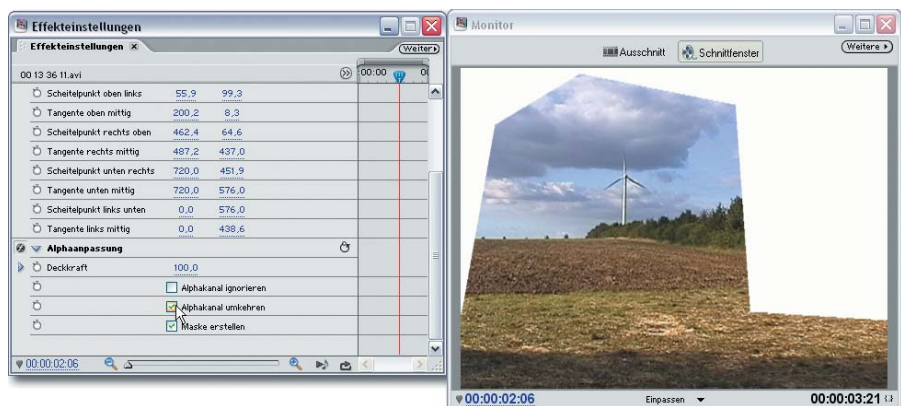


Bild 5.50 Anwenden des Alphakanals

Farben freistellen

In der *Keying*-Rubrik finden Sie noch drei weitere Videoeffekte, um Farben aus dem Bild zu isolieren. Dies sind die Effekte *Blue Screen-Key*, *Green Screen-Key* und *Non-Red-Key*. Die Namen verraten jeweils, welche Farben freigestellt werden. Diese Effekte werden üblicherweise dann verwendet, wenn Objekte von einem Hintergrund getrennt werden sollen.

So können Sie Objekte, die Sie später freistellen wollen, gleich vor einem entsprechend eingefärbtem Hintergrund aufnehmen – zum Beispiel einem blauen Laken oder etwas Ähnlichem.



In den Optionen legen Sie unter anderem fest, wie ähnlich die Farben sein müssen, um freigestellt zu werden.

Bild 5.51 Optionen der Color-Keys

Den *Chroma-Key* können Sie nutzen, um selbst eine Farbe festzulegen, die freigestellt werden soll. Ein Klick auf das Farbfeld in den Optionen öffnet den Farbwähler. Alternativ dazu können Sie die Farbtöne auch aus dem Filmbild aufnehmen.

- 1 Stellen Sie dazu zunächst ein, wie ähnlich die Farben sein sollen, um in die Auswahl aufgenommen zu werden.

Probieren Sie beispielsweise den Wert 15 aus. Durch das vorherige Angeben eines Werts ist die Vorschau anschließend leichter zu beurteilen.



Bild 5.52 Ähnliche Farben einstellen

- 2 Klicken Sie nun auf das Pipettensymbol neben dem Farbfeld und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

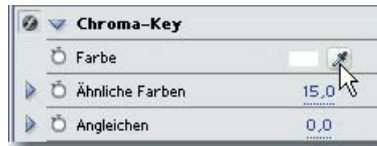


Bild 5.53 Aufruf der Pipette

Der Aufruf dieser Funktion ist etwas anders, als Sie es sonst gewohnt sind. Sie müssen nämlich beim Anklicken gleich die linke Maustaste drücken. Das liegt daran, dass Sie auch aus dem Arbeitsbereich eine Farbe aufnehmen könnten. Klicken Sie nur einmal, wird die Farbe der Schaltfläche verwendet.

- 3 Ziehen Sie das Pipettensymbol auf die Stelle im Filmbild, deren Farbe Sie zum Maskieren verwenden wollen. Da dabei eine Vorschau angezeigt wird, fällt die Beurteilung leicht.



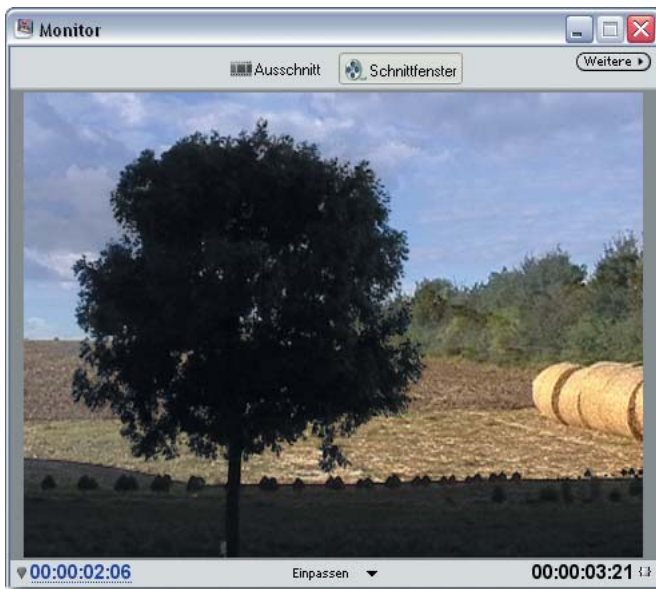
Bild 5.54 Aufnehmen einer Farbe aus dem Filmbild

Der Spurmaske-Key



Interessante Effekte können Sie auch mit dem letzten Videoeffekt dieser Rubrik erzeugen: dem *Spurmaske-Key*. Probieren Sie doch einmal die abgebildeten Optionen aus.

Bild 5.55 Die verwendeten Einstellungen



Da hier die Helligkeit des Filmclips zur Erzeugung von Transparenz verwendet wird, entsteht bei unseren Vorlagen ein spannendes Ergebnis.

Bild 5.56 Das Ergebnis der Spurmaske

Die Perspektive-Videofilter

In dieser Rubrik gibt es vier Videofilter, die Filmclips in eine dreidimensionale Form verwandeln. Auch hier lohnt das Experimentieren. Da die Berechnungen dieser Videoeffekte aufwändig sind, müssen Sie beim Rendern einen Moment Geduld haben.

Den Videoeffekt *3D-Effekte* können Sie verwenden, um das Filmbild im virtuellen Raum zu drehen oder zu neigen. Der *Drehen*-Wert steuert die Rotation um eine vertikale Achse. Da Sie hier Werte bis zu 360° eingeben können, ist eine komplette Drehung um die eigene Achse möglich. Auf der „Rückseite“ des Filmclips sehen Sie dann ein spiegelverkehrtes Bild.

Beim *Kippen* wird das Bild nach vorne oder hinten gedreht. Beim Rotieren sind unter Umständen Teile des Bilds nicht mehr zu sehen. Dies können Sie vermeiden, indem Sie den Wert *Entfernung zum Bild* erhöhen. Die *Glanzlicht*-Option „beleuchtet“ das Filmbild mit einem virtuellen Strahler.

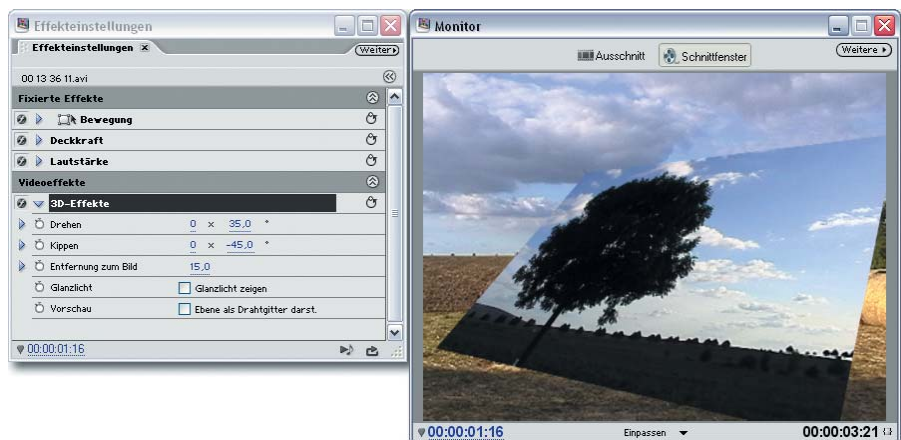


Bild 5.57 Ein Beispiel einer Drehung

Beim *Drehen* und *Kippen* sind positive und negative Werteangaben möglich. Beim *Drehen* sorgen negative Werte für eine Rechtsdrehung und beim *Kippen* wird das Bild dann nach hinten gekippt.

Der Bevel Alpha-Videoeffekt

Bei diesem Effekt werden die Kanten des Alphakanals abgeschrägt. Ist kein Alpha-Kanal im Bild vorhanden, wird die Bildkante verwendet. Neben der Kantenbreite können Sie in den Optionen den Lichteinfallswinkel sowie die Lichtfarbe und -stärke variieren.

Auch bei diesem Videofilter lohnt sich das Erstellen einer Animation. So kann der Effekt erscheinen, als würde eine Schaltfläche aus dem Boden „wachsen“.

Mit dem Videofilter *Kante abschrägen* erzielen Sie ein ähnliches Ergebnis – hier ergeben sich aber scharfe Kanten. Da dieser Videoeffekt ein „simples“ Ergebnis erzeugt, werden Sie vermutlich in vielen Fällen eher den Videoeffekt *Bevel Alpha* einsetzen.

Der Schlagschatten-Videoeffekt

Dieser Videoeffekt wirkt nur, wenn das Filmbild verkleinert wurde. Sie können den Effekt verwenden, um einen scharfkantigen oder weich auslaufenden Schatten zu erzeugen.

Mit dem *Deckkraft*-Wert bestimmen Sie, wie stark der Hintergrund durch den Schatten zu sehen ist. Die *Richtung* bestimmt, von wo das virtuelle Licht kommt. 135° entspricht der natürlichsten Wirkung.

Die Entfernung legt den Abstand des Schattens zum Filmbild fest. Mit einem hohen *Glätten*-Wert erreichen Sie einen weich auslaufenden Schatten. Die Option *Nur Schatten* blendet das Filmbild selbst aus – dann ist lediglich der Schatten zu sehen. In der folgenden Abbildung haben wir auch die *Bewegung*-Rubrik aufgeklappt. Dort sehen Sie die verwendete Skalierung.

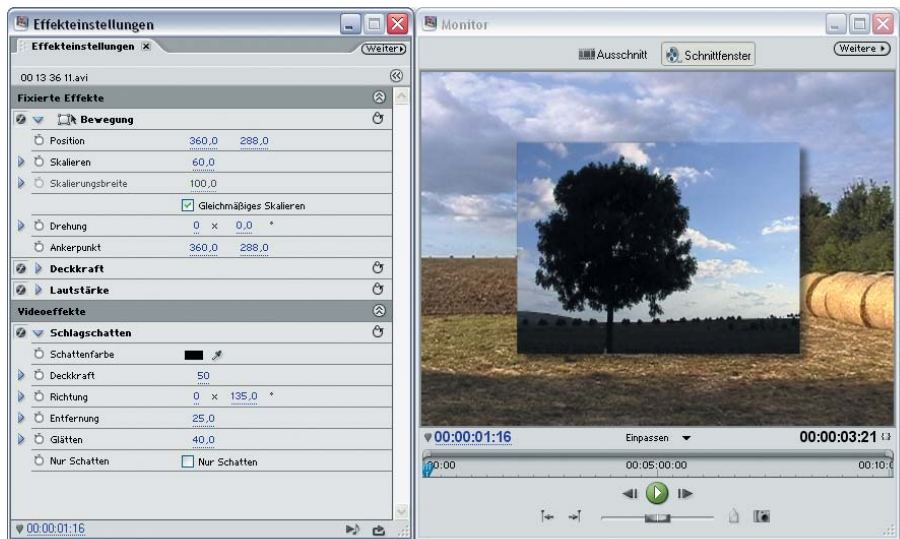


Bild 5.58 Der Schlagschatten-Effekt mit den dazugehörigen Optionen

Die Rendering-Videoeffekte

In dieser Rubrik werden zwei Videoeffekte angeboten. Den *Blitz*-Videoeffekt verwenden Sie, um künstliche Blitze in den Filmclip einzufügen.

Dieser Videoeffekt verfügt über eine lange Liste an Optionen. Probieren Sie verschiedene Einstellungen aus, um das Aussehen des Blitzes zu beeinflussen.

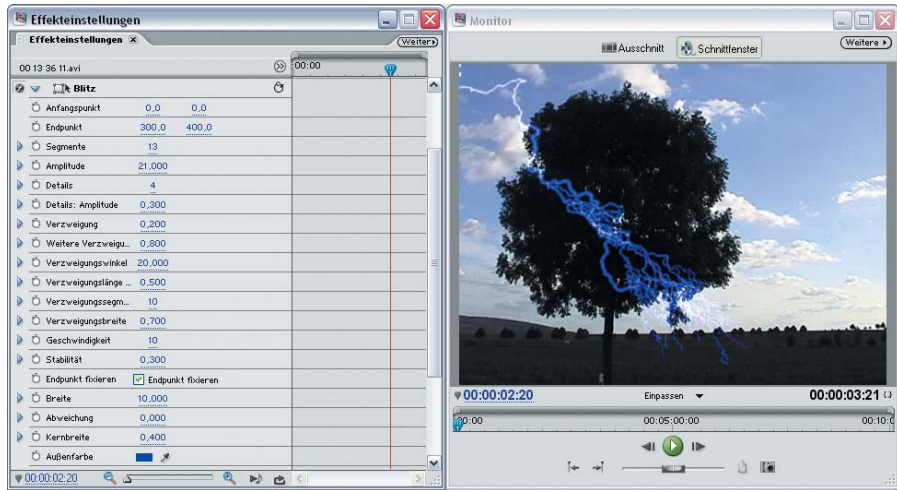


Bild 5.59 Der Blitz-Videoeffekt

Der Verlauf-Videoeffekt

Der *Verlauf*-Videoeffekt kann dazu verwendet werden, um einen linearen oder radialen Farbverlauf zu erstellen, den Sie beispielsweise mit einem Filmclip überblenden können.

In den Optionen wird der *Verlaufsanfang* und das *-ende* angegeben. Die *Verlaufsform* legt fest, ob der Verlauf linear oder kreisförmig sein soll. Die Option *Rauschen einfügen* sollten Sie verwenden, um eine streifenartige Wirkung zu vermeiden.

Diese entsteht, wenn die Auflösung des Ausgangsmediums zu gering ist, um alle Nuancen des Farbverlaufs wiederzugeben.

Die Option *Mit Original mischen* legt den Transparenzgrad des Verlaufs fest. Je höher der Wert, umso transparenter erscheint der Verlauf.



Bild 5.60 Die Verlauf-Optionen

Den *Blendenfleck*-Videoeffekt aus der *Rendern*-Kategorie können Sie nutzen, um Lichtpunkte zu erzeugen, wie sie bei Gegenlichtaufnahmen entstehen. Die Optionen erreichen Sie im abgebildeten Dialogfeld. Die Position des Lichtflecks kann durch Anklicken der gewünschten Position im Vorschaubild eingestellt werden.



Da unterschiedliche Objektive anders aussehende Blendenflecke erzeugen, können Sie zwischen drei verschiedenen Optionen wählen. Außerdem können Sie die Helligkeit des Lichtflecks variieren.

Bild 5.61 Der Blendenfleck

Die Stilisieren-Videoeffekte

In diesem Ordner finden Sie zehn Videoeffekte, mit denen das Filmbild verfremdet werden kann. Mit diesen Videoeffekten können Sie kleine „Kunstwerke“ erstellen.



Diese Ergebnisse könnten Sie zum Beispiel als Hintergründe für Filmtitel einsetzen.

Der Videoeffekt Alpha-Glöhnen

Mit diesem Videoeffekt können Sie die Kanten des Alphakanals zum „Glöhnen“ bringen. Schriftzüge sind für diesen Videoeffekt besonders gut geeignet. Sie können übrigens alle Videoeffekte auch bei Filmtiteln anwenden.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Erstellen Sie mit dem Titel-Designer den gewünschten Schriftzug und fügen Sie diesen auf der *Video 2*-Spur ein.
- 2 Auf der *Video 1*-Spur haben wir den Hintergrund eingefügt.

Dieser könnte später ebenfalls mit einem Videoeffekt verfremdet werden.

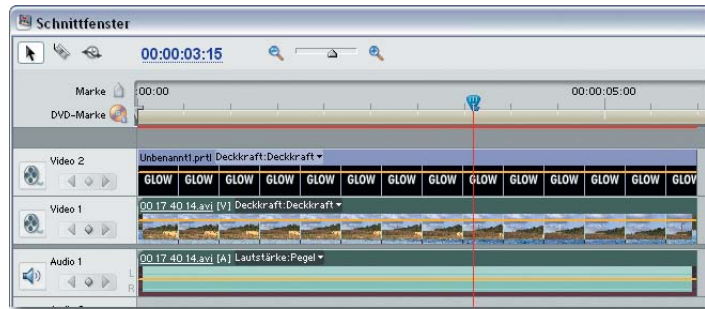


Bild 5.62 Die Ausgangssituation

- 3 Nehmen Sie nach dem Zuweisen des Videoeffekts *Alpha-Glühlen* die folgenden Einstellungen vor. Sie öffnen das abgebildete Dialogfeld mit einem Klick auf das Setup-Symbol in den Optionen.

Der Vorteil des Dialogfelds ist das Vorschaubild. Wollen Sie auf die Vorschau verzichten, können Sie die Einstellungen auch in den Eingabefeldern des *Effekteinstellungen*-Palettenfensters erledigen.



Bild 5.63 Die eingestellten Optionen

- 4 Nach dem Bestätigen erhalten Sie das abgebildete Ergebnis.



Bild 5.64 Der angewendete Glühen-Videoeffekt

Der Farbrelief-Videoeffekt

Beim Einsatz dieses Videoeffekts entsteht ein plastisch wirkendes Filmbild. Das Motiv erscheint erhaben. Mit dem *Lichteinfall*-Wert legen Sie den Winkel des virtuellen Lichts fest. Die *Stärke* sollten Sie nicht allzu hoch einstellen. Für unser Beispiel verwenden wir den Wert 3. Der *Kontrast* der Lichtkanten kann auf maximal 200 % eingestellt werden.



Bild 5.65 Der Farbrelief-Videofilter

Der Videoeffekt Konturen finden

Wenn Sie den Filmclip in eine zeichnungsähnliche Form bringen wollen, ist dieser Filter genau das Richtige. Das Ergebnis sieht fast wie eine handgezeichnete Skizze aus.

Der Videoeffekt wandelt die Konturen des Motivs in Linien um. Auch hier lohnt sich das Probieren verschiedener Einstellungen. Ihnen stehen dabei zwei Varianten zur Verfügung. Mit der *Umkehren*-Option wird ein Negativ erzeugt.

Spannend wird das Ergebnis, wenn Sie den Wert *Mit Original mischen* verändern. Besonders bei der hellen Variante entsteht ein Ergebnis, das einem gemalten Bild sehr nahe kommt. Je nach Motiv sind unterschiedliche Werte geeignet. Wir haben beim folgenden Bild rechts die Einstellung 60 verwendet. Die *Umkehren*-Option war hier deaktiviert.



Bild 5.66 Der Videoeffekt Konturen finden

Der Videofilter Mit Struktur versehen

Verwenden Sie diesen Videoeffekt, um einen Filmclip mit der Struktur eines anderen Filmclips zu versehen. Hier entsteht eine plastische Wirkung, wie sie beim *Relief*-Videoeffekt auch entsteht.

Sie erzielen übrigens ein ähnliches Ergebnis wie beim *Farbrelief*-Videoeffekt, wenn Sie dieselbe Spur als Struktur verwenden, auf der sich der Filmclip befindet, der diesen Videofilter zugewiesen bekommt.

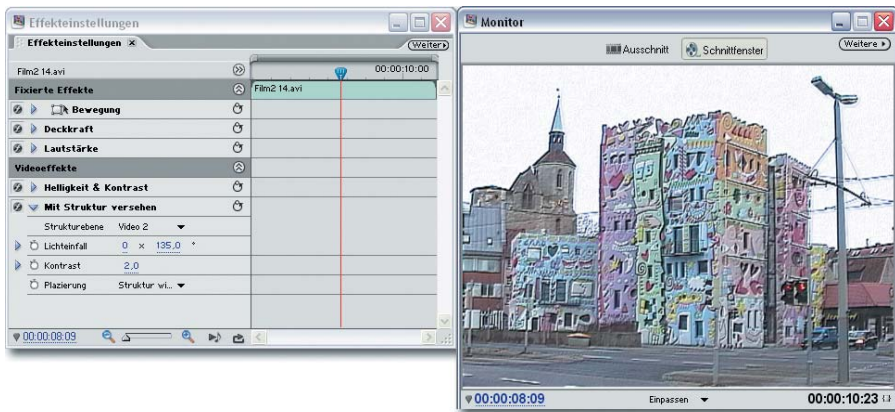


Bild 5.67 Die angewendete Struktur

Der Mosaik-Videoeffekt

Dieser Videoeffekt teilt das Bild des Filmclips in eine vorgegebene Anzahl von Kästchen auf. Auch hier wird es interessant, wenn Sie einmal vermeintlich absurde Werte ausprobieren.

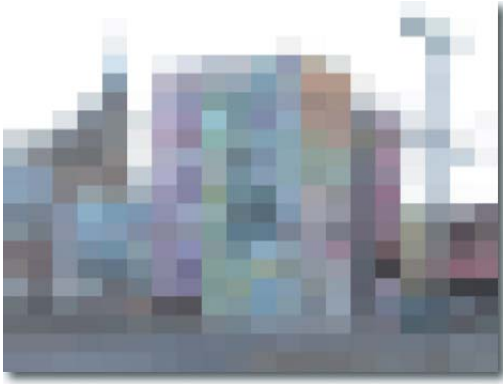


Bild 5.68 Das Ergebnis des Mosaik-Videofilters

1 Wenn Sie für die horizontale und vertikale Anzahl „normale“ Werte – wie beispielsweise 20 – verwenden, wird der eigentliche Verwendungszweck erkenntlich.

2 Spannend wird es nun, wenn Sie einen der Werte mit dem Minimalwert 1 oder dem Maximalwert 200 einsetzen. So sehen Sie nachfolgend die Variante mit dem Abstandswert 200 für die Horizontale.

Wenn Sie – wie beim rechten Bild – den anderen Wert auf 1 setzen, entstehen lauter farbige Streifen, die ein spannendes Hintergrundmotiv bilden. Die Herkunft des Bilds ist dann nicht mehr erkennbar.

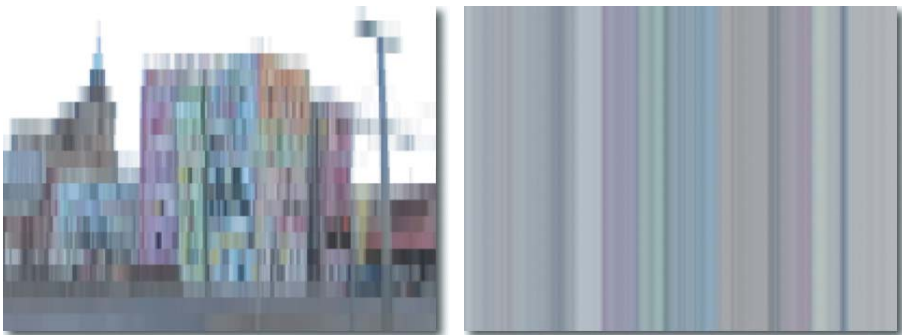


Bild 5.69 Einsatz extremer Werte



Ist die Option *Farben nicht mitteln* aktiviert, wird die Farbe des jeweiligen Blocks im Mittelpunkt verwendet. Ist diese Option – wie zuvor abgebildet – deaktiviert, wird für die Farbe ein Mittelwert errechnet. Das Ergebnis ist ein weicher Verlauf.

Der Rauschen-Videoeffekt

Wenn Sie in der Dämmerung filmen, kann es zu so genanntem Rauschen kommen. Dieses Rauschen ist von der analogen Fotografie bei niedrigempfindlichen Filmen bekannt. Ein solches Rauschen können Sie mit dem *Rauschen*-Videoeffekt nachträglich simulieren.

Bei der Verwendung hoher Werte im Feld *Stärke des Rauschens* wirkt das Filmbild „grobkörnig“. Wenn die Option *Farbrauschen benutzen* aktiviert ist, werden farbige Punkte eingefügt – ansonsten bleiben die Farben des Filmbilds erhalten.

Durch Aktivieren der Option *Ergebnis beschneiden* verhindern Sie, dass beim Erreichen des Maximumfarbwerts niedrigere Farbwerte eingesetzt werden. Dadurch würden andersfarbige Bereiche entstehen.



Bild 5.70 Hinzufügen von Rauschen

Der Relief-Videoeffekt

Dieser Videoeffekt unterscheidet sich vom *Farbre relief*-Videoeffekt nur dadurch, dass hier ein grauer Farbton verwendet wird. Die Farben des Originalbilds verschwinden. Probieren Sie doch einmal die abgebildeten Einstellungen aus. Durch den niedrigen Wert im Feld *Mit Original mischen* wird das Grau schwach eingefärbt.

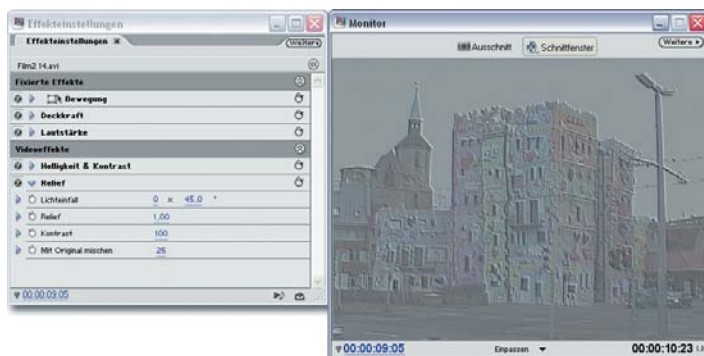


Bild 5.71 Der Relief-Videofilter

Der Videoeffekt Solarisation



Bild 5.72 Der Solarisation-Videoeffekt

Bei dem *Solarisation*-Videoeffekt werden ein positives und ein negatives Filmbild miteinander vermischt. Der Schwellenwert gibt dabei die Trennung vor. Bei 50 % wird das abgebildete Ergebnis erzielt.

Der Stroboskop-Videoeffekt

Diesen Videoeffekt können Sie beispielsweise einsetzen, um Lichtblitze zu simulieren. Mit einem Klick auf das Farbfeld können Sie im Farbwähler eine *Lichtfarbe* festlegen. Der *Intervall*-Wert bestimmt, wann der Effekt wiederholt wird. Mit dem *Zufallsparameter* entsteht der Eindruck eines zufälligen Effekts.

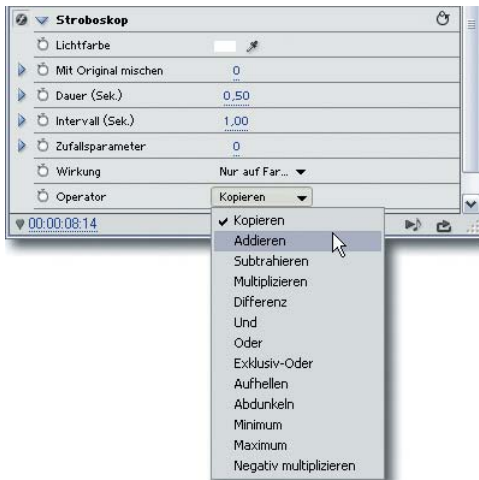
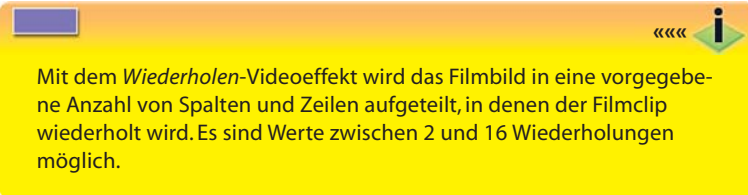


Bild 5.73 Optionen des Operators

Im *Wirkung*-Listenfeld wird angegeben, ob die Farbkanäle verändert werden sollen oder ob das Filmbild transparent wird. Der zweite Fall setzt aber die Festlegung einer Transparenz voraus.

Im *Operator*-Listenfeld finden Sie verschiedene arithmetische Verfahren, wie der Effekt angewendet werden soll. Diese sind aber nur verfügbar, wenn der Wirkungstyp *Nur auf Farbkanäle* eingestellt ist.



Die Effekte der Transformieren-Rubrik

In dieser Rubrik finden Sie neun Videofilter, die das Filmbild auf unterschiedliche Art verändern. Den *Ausschnitt*-Videoeffekt können Sie verwenden, um an den Kanten des Filmbilds Teile abzuschneiden. Außerdem kann in den Optionen die Farbe eingestellt werden, mit der die abgeschnittenen Flächen gefüllt werden sollen.

Der Videoeffekt *Beschneiden & Skalieren* arbeitet fast genauso. Allerdings kann hier das Bild nach dem Zuschneiden skaliert werden, sodass anschließend wieder das gesamte Filmbild ausgefüllt ist. Dazu muss die *Zoom*-Option aktiviert werden.

Sehen Sie vor der Bezeichnung eines Videoeffekts im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster übrigens das abgebildete Symbol, weist dies darauf hin, dass die Einstellungen auch im *Monitor*-Fenster per Drag & Drop durchgeführt werden können. Dazu muss aber der Eintrag des Videoeffekts markiert sein.

Vor dem Zuweisen der *Zoom*-Option erhalten wir bei unserem Beispiel die abgebildete Situation.

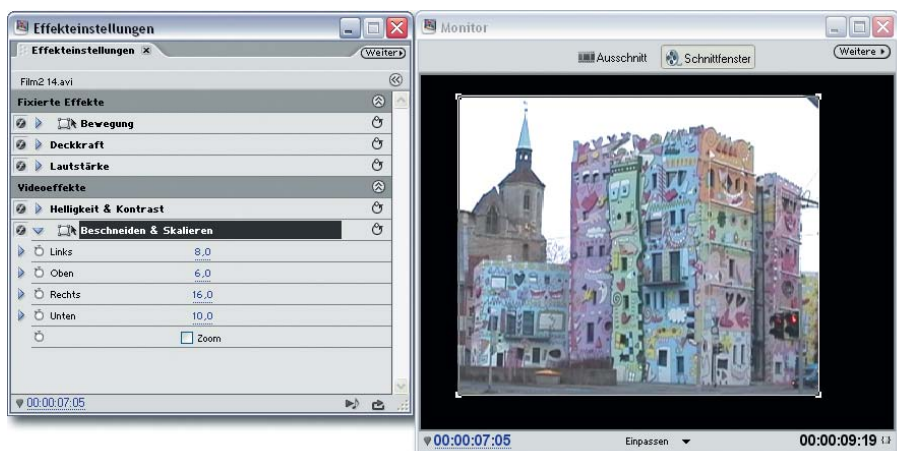


Bild 5.74 Der Videoeffekt Beschneiden und Skalieren

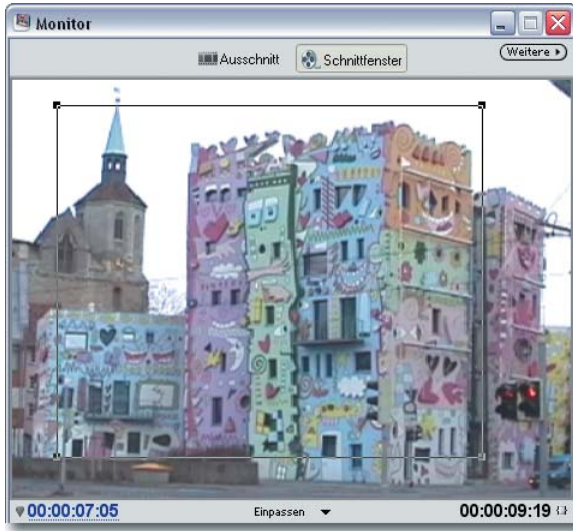


Bild 5.75 Die aktivierte Zoom-Option

Nach dem Aktivieren der *Zoom*-Option erhalten Sie das nebenstehende Ergebnis. Dieser Videoeffekt lässt sich gut verwenden, um unerwünschte Bildteile zu eliminieren.

i »»»»

Die Videoeffekte *Horizontal* und *Vertikal spiegeln* sind selbsterklärend. Hier wird das Film ohne weitere Optionen gespiegelt.



Bild 5.76 Der Videoeffekt Horizontale Ablenkung

Der Videoeffekt *Horizontale Ablenkung* neigt das Filmbild nach rechts oder links. Ziehen Sie den Schieberegler im Setup-Dialogfeld nach links, um das Bild nach rechts zu neigen.

Der Videoeffekt *Vertikale Ablenkung* lässt das Filmbild nach oben „durchlaufen“, so wie Sie es von einem defekten Fernsehgerät kennen. Weitere Optionen bietet dieser Effekt nicht an. Auch beim *Rollen*-Videoeffekt gibt es keine weiteren Optionen. Hier läuft das Bild von links nach rechts durch.

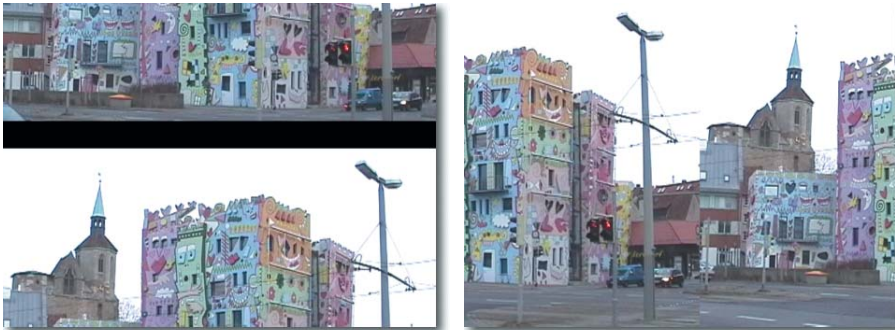


Bild 5.77 Die Videoeffekte Vertikale Ablenkung (links) und Rollen

Der Videoeffekt *Weiche Kanten* schattet die Bildkanten ab. Mit dem *Stärke*-Wert 40 entsteht das abgebildete Ergebnis.

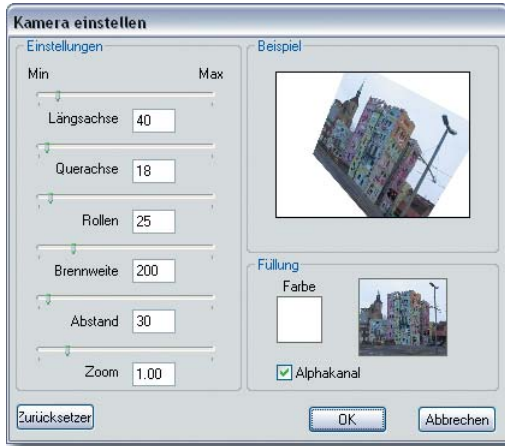


Bild 5.78 Der Videoeffekt Weiche Kanten

Der Videoeffekt *Kameraansicht* bietet folgende Optionen an. Hier kann die virtuelle Kamera geschwenkt oder rotiert werden.



Bild 5.79 Die Kameraansicht-Optionen



Über die *Setup*-Option werden die Einstellungen in einem gesonderten Dialogfeld angeboten.

Bild 5.80 Die Optionen des gesonderten Dialogfelds

Der Vergrößerungseffekt

In dieser Rubrik gibt es nur einen einzigen Videoeffekt: den *Facetteneffekt*. Zusätzliche Optionen gibt es nicht. Der Videoeffekt fasst ähnliche Farbtöne zu Blöcken zusammen. So entsteht eine fast gemäldeartige Wirkung.

i »»»

Wenn Sie übrigens die Wirkung von Videoeffekten, die keine zusätzlichen Optionen anbieten, verändern wollen, weisen Sie den Effekt einfach mehrfach zu. Dies ist nämlich ohne weiteres möglich.



So haben wir den *Facetteneffekt* bei der gezeigten Abbildung zweimal angewendet.

Bild 5.81 Der angewandte Facetteneffekt

Die Verzerren-Videoeffekte

In dieser Rubrik gibt es 10 Videoeffekte, mit denen das Filmbild auf unterschiedliche Art und Weise verformt werden kann. Der *Verbiegen*-Videoeffekt animiert den Filmclip in Wellenform. Die Einstellungen werden im folgenden Dialogfeld vorgenommen. Die Optionen sind jeweils für die horizontale und vertikale Richtung verfügbar.



Bild 5.82 Der Verbiegen-Videoeffekt

Beim Videoeffekt *Eckpunkte verschieben* können Sie die vier Eckpunkte des Filmclips per Drag & Drop im *Monitor*-Fenster verschieben. Alternativ dazu können Sie die Einstellungen numerisch präzise im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster vornehmen. Neben der perspektivischen Verzerrung können Sie diesen Videoeffekt auch verwenden, um Bild-in-Bild-Szenen zu erzeugen

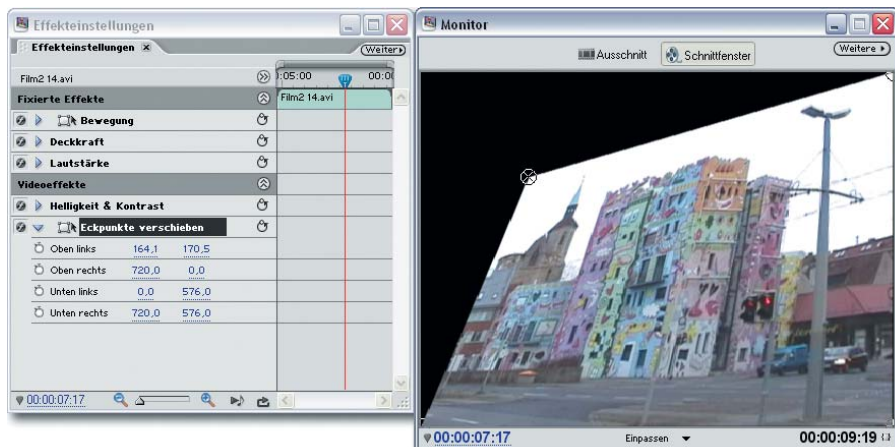


Bild 5.83 Der Videoeffekt Eckpunkte verschieben

Der Videoeffekt *Komplexe Wellen* erzeugt animierte Wellen. Hier werden sehr viele Optionen zur Gestaltung der Wellenform angeboten.

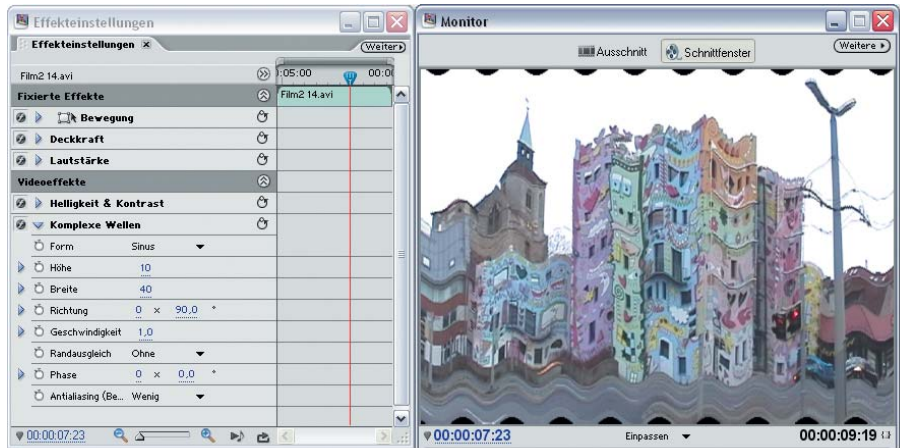


Bild 5.84 Der Videoeffekt Komplexe Wellen

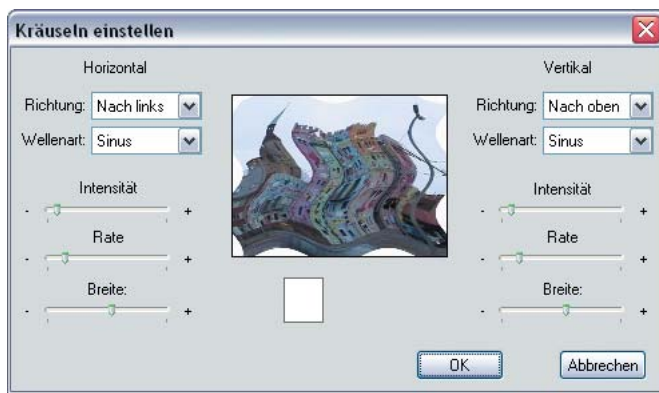


Bild 5.85 Die Optionen des Kräuseln-Videoeffekts

Auch der *Kräuseln*-Videoeffekt erzeugt eine animierte Szene. Einen Eindruck der Animation erhalten Sie bereits in der Vorschau des Dialogfelds.



Die animierten Videoeffekte bieten keine Keyframes zum Bearbeiten an. Die Animation ist im Videoeffekt enthalten und kann nicht verändert werden.

Mit dem *Linsenverzerrung*-Videoeffekt simulieren Sie ein Bild, das durch eine konkave oder konvexe Linse betrachtet wird.

Die zweite Möglichkeit entsteht durch einen positiven Wert im Eingabefeld *Krümmung*. Bei diesem Videoeffekt können Sie die Transparenz über den Alpha-Kanal steuern.



Bild 5.86 Der Linsenverzerrung-Videofilter

Der Videoeffekt Polarkoordinaten

Der Videofilter *Polarkoordinaten* erzeugt stark verformte Bilder, indem statt der Messung der x- und y-Koordinaten die Werte für den Radius und den Winkel zur x-Achse geändert werden. So ergeben sich „verdrehte“ Bilder.

Die beiden Varianten der Umwandlungsart sehen Sie nachfolgend mit einem *Interpolation*-Wert von 100 %. Links ist die Option *Polar* -> *Rechteckig* verwendet worden und rechts beim selben Filmbild die Option *Rechteckig* -> *Polar*. Die Ergebnisse unterscheiden sich deutlich.

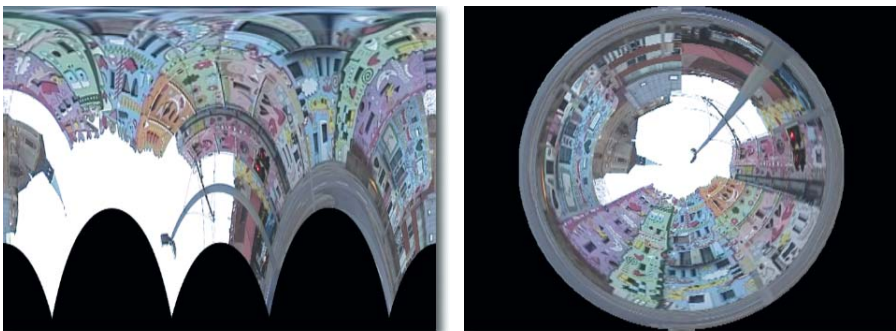
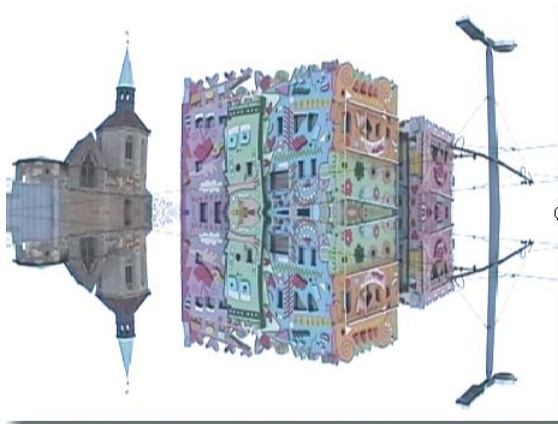


Bild 5.87 Die beiden Varianten des Videoeffekts Polarkoordinaten

Der SpiegleIn-Videoeffekt

Mit diesem Videoeffekt wird das Filmbild geteilt und dem angegebenen Winkel entsprechend gespiegelt. Der Mittelpunkt bestimmt die Position der Trennlinie. Standardmäßig ist dies die horizontale Mitte des Bilds.

Der Winkel der Spiegelung bestimmt, wohin der Filmclip gespiegelt wird. Mit einem Winkel von 0° spiegeln Sie die linke Seite auf die rechte Seite.



Beträgt der Winkel 180° , wird die rechte Seite auf die linke Seite gespiegelt.

Der Winkel von 90° – den wir im nebenstehenden Bild verwendet haben – spiegelt den oberen Teil auf den unteren Teil des Filmbilds. Der Winkel von 270° ist zur Spiegelung des unteren auf den oberen Teil nötig.

Bild 5.88 Der SpiegleIn-Videoeffekt

Der Strudel-Videoeffekt

Den *Strudel*-Videoeffekt können Sie zum Verdrehen des Filmclips verwenden. Der *Radius*-Wert steuert die Größe des Strudels.

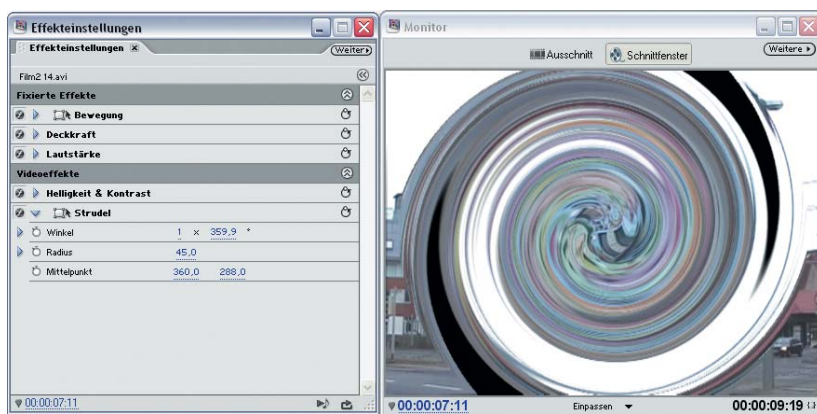


Bild 5.89 Der Strudel-Videoeffekt

Der Transformieren-Videoeffekt

Diesen Videoeffekt können Sie verwenden, um Bilder auf ganz unterschiedliche Weise zu transformieren. So ist das Ändern der Bildgröße wie auch das Verschieben auf eine neue Position möglich.

Außerdem lässt sich das Filmbild in einem festgelegten Winkel neigen oder drehen. Des Weiteren kann die Transparenz verändert werden.



Bild 5.90 Der Transformieren-Videoeffekt

Der Wölben-Videoeffekt

Der *Wölben*-Videoeffekt wölbt das Filmbild, als wäre es über eine Kugel gespannt. Je höher der *Radius*-Wert eingestellt wird, umso stärker ist die Wölbung. Den Maximalwert 250 sehen Sie in der Abbildung.



Bild 5.91 Der Wölben-Videoeffekt

Die Videoeffekte der Rubrik Weich- & Scharfzeichnen

In dieser Kategorie gibt es sechs verschiedene Videoeffekte, um die Filmclips auf unterschiedliche Art unscharf zu machen.

Beim Videoeffekt *Gaußscher Weichzeichner* können Sie neben der *Stärke* auch einstellen, ob die Weichzeichnung in vertikaler und/oder horizontaler Richtung erfolgen soll. Mit extremen Werten können Sie auch hier wieder Vorlagen erzeugen, die als Hintergrund für Filmtitel geeignet sind.



- 1 Positionieren Sie den betreffenden Film im *Schnittfenster* und wenden Sie den *Gaußschen Weichzeichner* an. Nehmen Sie die abgebildeten Einstellungen im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster vor.

Bild 5.92 Die verwendeten Einstellungen

i »»»»

Falls Sie den Schieberegler verwenden, werden Sie sehen, dass 50 der Maximalwert ist. Im Eingabefeld darüber können Sie aber auch weit höhere Werte eintippen – wie etwa den von uns verwendeten Wert 300.

- 2 Durch den extrem hohen *Stärke*-Wert sind vom ursprünglichen Filmbild keine Details mehr zu erkennen. Nachfolgend sehen Sie links das Ausgangsbild.

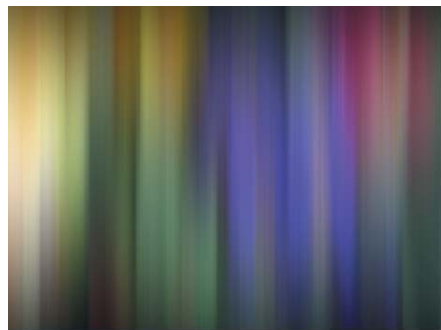


Bild 5.93 Der angewendete Gaußsche Weichzeichner

Die interessanten Streifen im Filmbild entstanden durch die vertikale Richtung des Verlaufs.

- 3 Öffnen Sie den Titel-Designer und erstellen Sie den gewünschten Text. Wir haben dem fertigen Text den Stil mit der Bezeichnung *CaslonPro Blue 64* zugewiesen.



Bild 5.94 Eine Titelgestaltung

- 4 Speichern Sie den Titel nach dem Schließen des Titel-Designers. Übertragen Sie den Titel aus dem Projektfenster auf die *Video 2*-Spur.

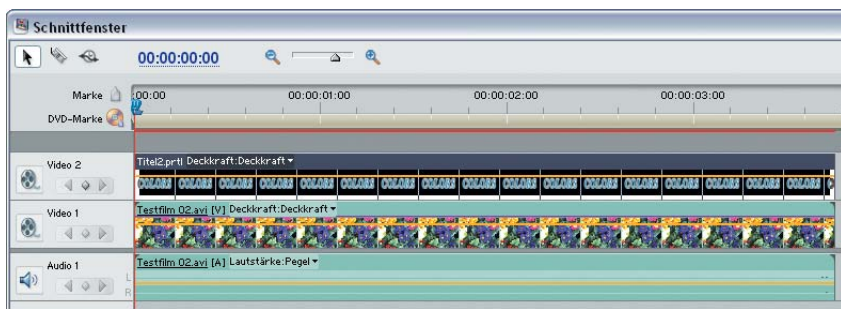


Bild 5.95 Anwenden des Titels

- 5 Sie erhalten das folgende Ergebnis. Sieht spannend aus, oder? Und wie die Gestaltung entstanden ist, kann man kaum noch erahnen.



Bild 5.96 Der fertige Titel

Die weiteren Videoeffekte

Die weiteren Videoeffekte der Rubrik *Weich- & Scharfzeichnen* wollen wir nur noch im Schnelldurchgang erwähnen, da Sie diese vermutlich eher selten einsetzen werden. Der *Ghosting*-Videoeffekt erzeugt Schattenbewegungen, die bei sich schnell bewegend Motiven verwendet werden können.

Beim Videoeffekt *Glätten* werden die Ränder von kontrastreichen Bereichen aneinander angeglichen. Dadurch entstehen abgestufte Farben. So werden die Übergänge zwischen dunklen und hellen Bereichen fließender.

Der Videoeffekt *Konturen scharfzeichnen* hebt die Konturen des Filmbilds hervor – zusätzliche Optionen gibt es hier nicht. Mit dem *Scharfzeichner*-Videoeffekt wird das Bild geschärft. Der *Stärke*-Wert gibt den Grad der Schärfung an.



Der *Schnelle Weichzeichner* entspricht dem *Gaußschen Weichzeichner* – lediglich die Berechnung wird hier schneller durchgeführt.

Die Zeit-Videoeffekte

Zwei Videoeffekte werden in der letzten Rubrik der Videoeffekte bereitgestellt. Beim *Echo*-Videofilter werden Filmbilder verschiedener Zeitpunkte wiederholt, sodass „Doppelbelichtungen“ entstehen. Damit lassen sich Wischeffekte erzielen.

Zu erkennen ist dieser Videoeffekt allerdings nur dann, wenn Bewegungen im Filmbild enthalten sind. Der Videoeffekt stellt die abgebildeten Optionen bereit.



Bild 5.97 Die Echo-Optionen

Mit dem Videoeffekt *Posterize Time* können Sie dem Filmbild eine feste Framerate zuordnen. Die Werte können zwischen 1 und 64 variieren. Sie können diesen Videoeffekt zum Beispiel verwenden, um einen Stroboskop-Effekt zu simulieren.

Da die Filmcliplänge dabei nicht verändert wird, werden entweder weniger oder mehr Bilder gerendert. Ein Film von drei Sekunden Länge enthält bei der Einstellung 1 also nur drei verschiedene Filmbilder, die jeweils eine Sekunde lang zu sehen sind.

Den Ton bearbeiten

Zu einem Film gehört natürlich auch Ton. In vielen Fällen werden Sie den Ton verwenden, der mit dem Film gemeinsam aufgezeichnet wurde. Aber auch hier kann die nachträgliche Bearbeitung nötig sein – um beispielsweise Schnitte zu überdecken.

Vielleicht wollen Sie aber auch den bestehenden Ton austauschen und den Film mit Kommentaren versehen oder auch mit einem Musikstück untermalen – oder beides gemeinsam. All diese Aufgaben können Sie natürlich mit Premiere Elements erledigen.

Nicht zuletzt können Sie auch den Sound mit verschiedenen Filtern verändern. Auch wenn es naturgemäß keine so riesige Anzahl Toneffekte wie Bildeffekte gibt – 16 verschiedene Audiofilter sind dennoch verfügbar.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten vorstellen, die Sie bei der Bearbeitung des Filmsounds haben.

6.1 Nachvertonen von Filmen

Sehen wir uns nun die verschiedenen Bearbeitungsmöglichkeiten der Reihe nach an. Nehmen wir an, Ihr Projekt ist im *Schnittfenster* zusammengestellt. Die Überblendungen und Effekte sind angebracht. Was nun noch fehlt ist die Bearbeitung des Tons. In unserer Ausgangssituation ist noch der Originalton vorhanden. Dabei handelt es sich allerdings eher um eine „Geräuschkulisse“. Das soll in diesem Workshop geändert werden.

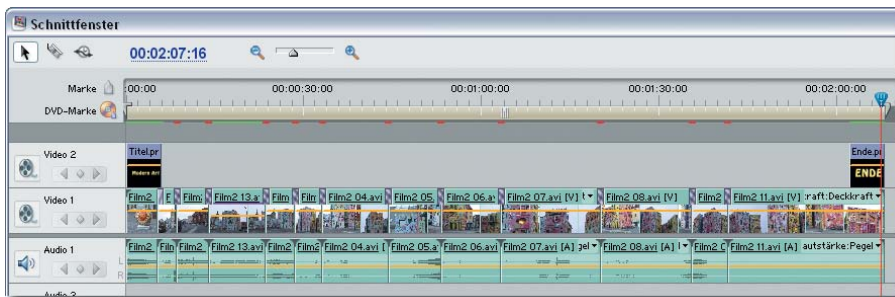


Bild 6.1 Die Ausgangssituation

Zu jedem Filmclip werden automatisch die dazugehörenden Soundclips in der entsprechenden Audiospur platziert. Wird ein Filmclip markiert, wird auch automatisch der dazugehörige Audioclip ausgewählt.

Die automatische Verbindung von Bild und Ton können Sie jederzeit aufheben. Klicken Sie dazu den betreffenden Clip mit der rechten Maustaste an. Im Kontextmenü finden Sie die Funktion *Verbindung zwischen Audio und Video aufheben*.

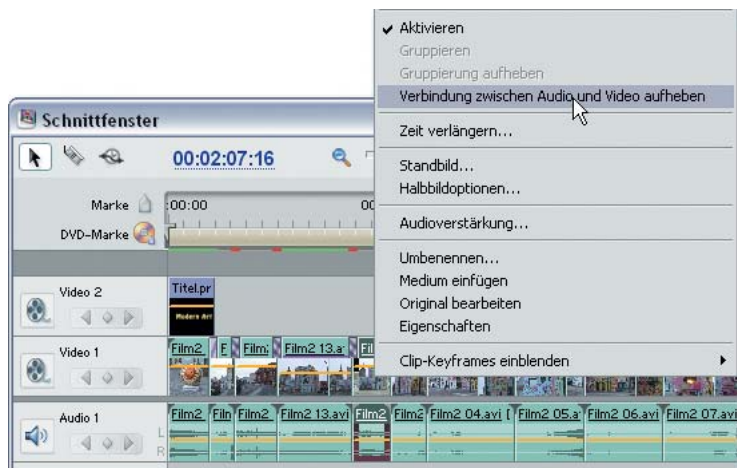


Bild 6.2 Aufheben der Audio-Video-Verbindung



Bild 6.3 Die getrennte Verbindung

Sie können anschließend Film- und Audioclip unabhängig voneinander markieren. Sie erkennen dies an dem Markierungsrahmen.



Falls Sie Filmclips getrimmt haben, können Sie nach dem Aufheben der Verbindung den In- oder Out-Point des Audioclips verschieben, ohne dass davon der Filmclip betroffen ist.

Wenn Sie einen Audioclip trimmen und dadurch der Synchronismus mit dem Film-
bild verloren geht, kennzeichnet dies ein roter Balken über dem Audio- und Filmclip.
Hier können Sie auch den Zeitversatz ablesen.

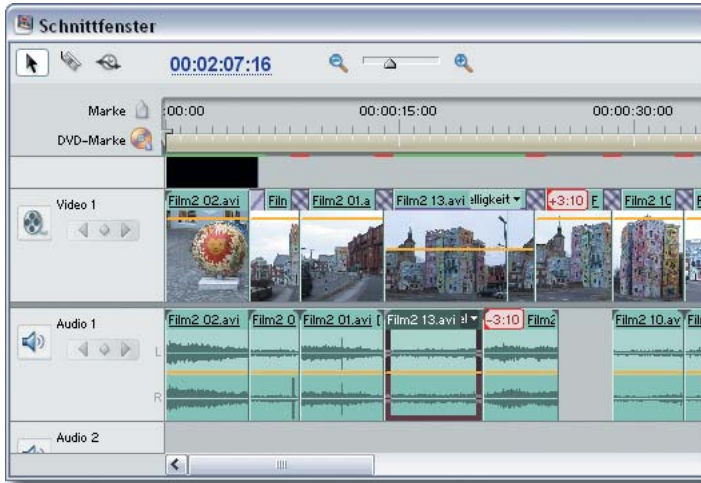


Bild 6.4 Der Synchronismus ist verloren gegangen

Beim Trimmen des Audioclips wird der folgende Audioclip automatisch aufgerückt.
Dennoch ist er noch mit dem dazugehörigen Filmclip verbunden, wie man beim
Markieren sieht.

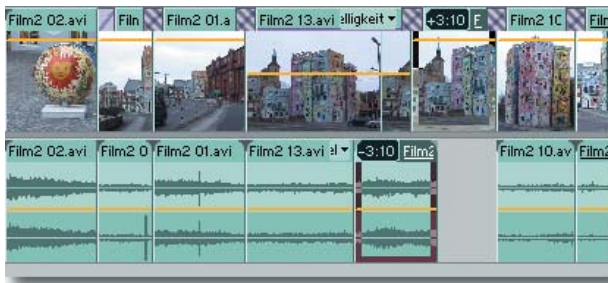


Bild 6.5 Bild und Ton sind nach wie vor verbunden

Wird die Verbindung gelöst, entfällt der Hinweis auf den fehlenden Synchronismus.



Audioclips, die vom Videoclip getrennt wurden, können mit diesem wieder verbunden werden. Markieren Sie dazu den Audio- und den Videoclip und rufen Sie die Funktion *Audio und Video verbinden* aus dem Kontextmenü auf. Für diese Funktion benötigen Sie übrigens nicht die ursprünglich zusammengehörenden Film- und Audioclips. Sie können damit den Filmclip auch mit einem neuen Audioclip verbinden.

Verwendung fremder Audioclips

Vielleicht wollen Sie den gesamten Film mit dem Ton eines anderen Filmclips oder mit einem Musikstück untermalen. Dies ist ebenfalls möglich.

- 1 Lösen Sie die Verbindung aller Videoclips. Sie können danach alle Audioclips durch Aufziehen eines Rahmens im *Schnittfenster* markieren.

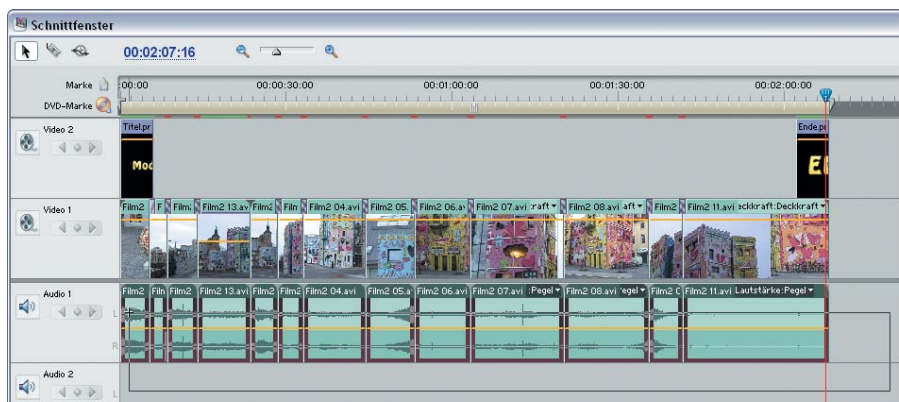


Bild 6.6 Markieren der Audioclips durch Aufziehen eines Rahmens

- 2 Sie können die markierten Audioclips dann mit der -Taste löschen.

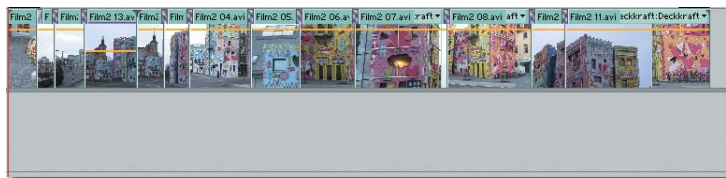
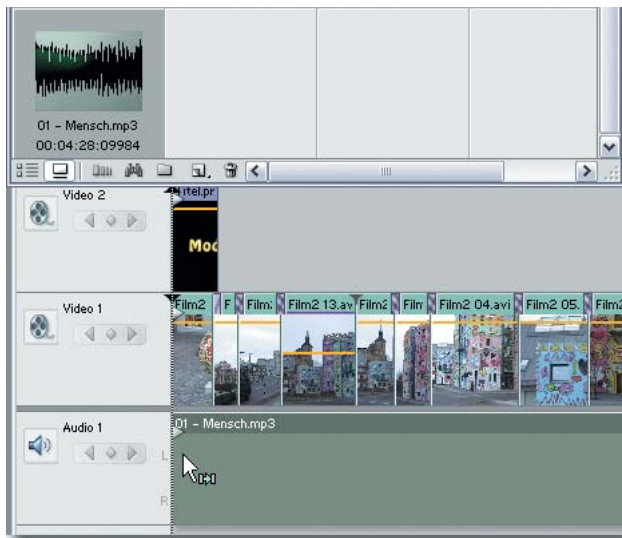


Bild 6.7 Der Ton wurde entfernt



- 5 Das Vorschaubild der Audiodateien zeigt übrigens die Wellenform an.

Bild 6.10 Das Vorschaubild der Audiodatei



- 6 Die importierte Audiodatei können Sie nun auf die Audiospur im *Schnittfenster* ziehen.

Bild 6.11 Platzieren des Audioclips

- 7 Nach dem Platzieren sehen Sie zwei Wellenformen, die die beiden Kanäle des Stereo-Tons kennzeichnen.

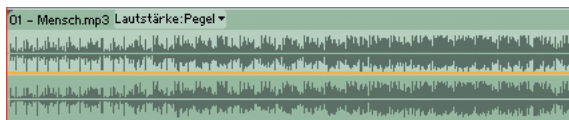


Bild 6.12 Die Darstellung im Schnittfenster

- 8 Trimmen Sie den Audioclip beispielsweise durch Verschieben der rechten Kante – so wie Sie es von den Filmclips gewohnt sind.

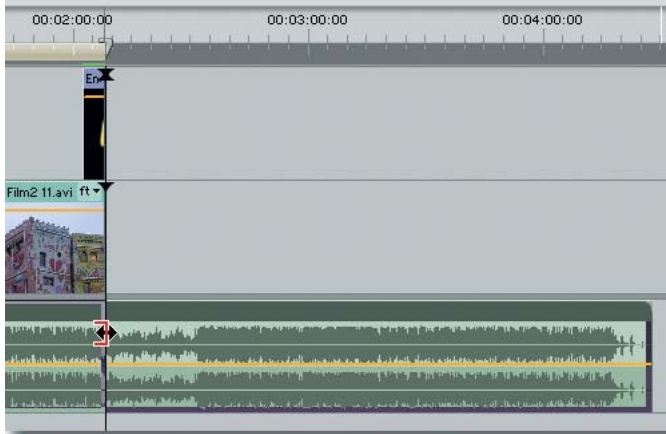


Bild 6.13 Trimmen des Audioclips

Die Audio-Optionen

Um die Lautstärke des Audioclips zu verändern, können Sie zum Beispiel einfach die gelbe Linie im *Schnittfenster* nach oben oder unten ziehen.

Ziehen Sie die Linie nach oben, um die Lautstärke zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern. Ein kleines Schidchen zeigt dabei die Veränderung in dB an.



Bild 6.14 Verringern der Lautstärke

Um die Lautstärke verändern zu können, muss in dem Audioclip-Menü die *Pegel*-Option aktiviert sein.



Bild 6.15 Aktivieren der Pegel-Option

Den Ton aussteuern

Eventuell ist das aufgenommene Musikstück zu laut. Dies können Sie nachträglich korrigieren. Öffnen Sie das *Aussteuerung*-Palettenfenster. Wenn Sie den Film abspielen, können Sie den Lautstärkepegel beobachten. Ist der Sound übersteuert, erscheint ein rotes Feld über den Skalen.

Normalerweise sollte der Spitzenwert ungefähr zwischen 0 und -6 dB liegen. Den Spitzenwert erkennen Sie übrigens an den Linien in den beiden *Aussteuerung*-Balken.

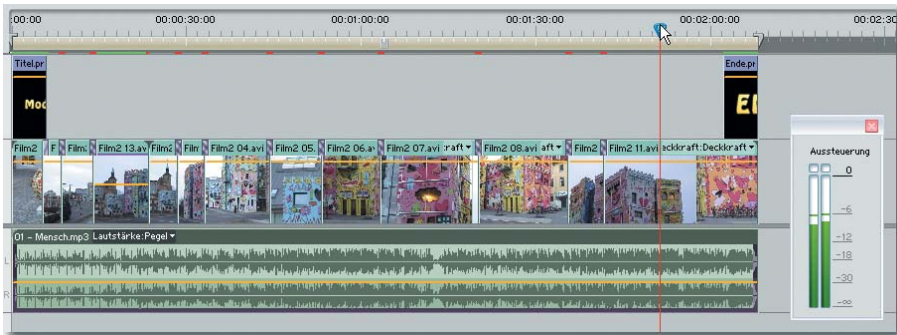


Bild 6.16 Prüfen des Lautstärkepegels



Bild 6.17 Aufruf der Audioverstärkung

Ist der Originallautstärkepegel eines Audioclips sehr hoch oder sehr niedrig, müssen Sie den Eingangspegel beziehungsweise die Verstärkung ändern.

Rufen Sie dazu die Funktion *Audioverstärkung* aus dem Kontextmenü auf. Sie finden diese Funktion übrigens auch im Menü *Clip/Audio-Optionen*.

Im folgenden Dialogfeld können Sie neue dB-Werte einstellen. Interessant ist hier die *Normalisieren*-Option. Dabei ermittelt Premiere Elements nämlich automatisch die optimale Verstärkung ohne Übersteuerung. In unserem Beispiel wird so der Wert 1,1 ermittelt.



Bild 6.18 Automatische Aussteuerung des Audioclips

Aufzeichnen von Kommentaren

Sie möchten Ihren Film kommentieren? Dies können Sie über den Mikrofonanschluss Ihres PCs erledigen. Es gibt aber auch andere Verfahren, um gesprochene Texte in den Film zu übernehmen. Dazu benötigen Sie nur Ihren Camcorder.

- 1 Decken Sie das Objektiv Ihres Camcorders ab. Meist liegt den Kameras ein entsprechender Deckel bei. Sie können nun den Ton aufzeichnen. Ein Bild wird ja nicht benötigt – daher die Abdeckung.
- 2 Halten Sie ungefähr 30 Zentimeter Abstand zum Mikrofon und sprechen Sie im Aufnahmefokus den vorbereiteten Text. Dabei können Sie den TFT-Monitor ruhig zugeklappt lassen – zu sehen ist ja sowieso nichts.



Bild 6.19 Tonaufnahme über den Camcorder

- 3 Wechseln Sie in den Aufnahmefokus. Aktivieren Sie in den weiteren Optionen die Option *Audio aufnehmen*.

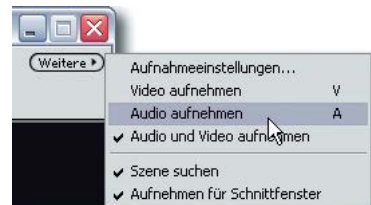


Bild 6.20 Nur den Ton aufnehmen

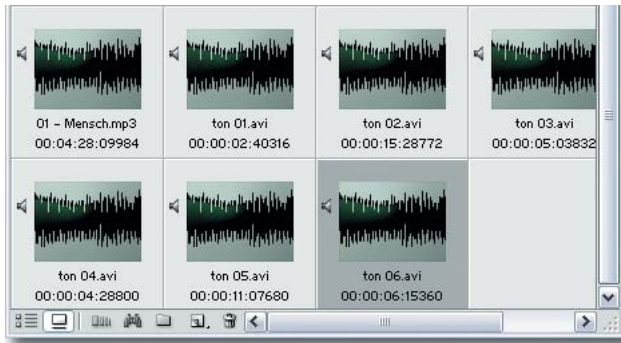


Bild 6.21 Die Miniaturbilder des aufgezeichneten Tons

- 4 An den Miniaturbildern im *Medium*-Palettenfenster erkennen Sie, dass tatsächlich nur der Ton aufgenommen wurde.

Umgekehrt können Sie genauso vorgehen: Wenn Sie wissen, dass der Ton nicht benötigt wird, zeichnen Sie mit der Option *Video aufnehmen* nur das Filmbild auf. So ersparen Sie sich das spätere Abtrennen und Löschen der Audiospur.

- 5 Den aufgenommenen Ton können Sie nun wie gewohnt per Drag & Drop in das *Schnittfenster* übertragen.

6.2 Audioüberblendungen und -effekte anwenden

Premiere Elements enthält auch einige Filter zum Optimieren der Audiospuren. Außerdem gibt es Effektfilter. Die vorhandenen Audiofilter wollen wir Ihnen nur kurz vorstellen. Audiofilter haben nämlich den Nachteil, dass in einem gedruckten Buch keine Ergebnisse gezeigt werden können ;–)

Die Anwendung der Audioeffekte entspricht der der Videoeffekte. Auch das Ändern der Einstellungen wird auf dieselbe Art über das *Effekteinstellungen*-Palettenfenster vorgenommen.

Es gibt auch zwei Audioüberblendungen in der Rubrik *Crossfade*: *Konstante Leistung* und *Konstante Verstärkung*. In beiden Fällen entstehen Blenden, allerdings auf unterschiedliche Art. Bei der Konstanten Verstärkung sind die Übergänge etwas abrupter.

Die einzelnen Audioeffekte

Der *Ausgleich*-Audioeffekt kann verwendet werden, um den Stereoton auf den rechten oder linken Kanal umzuleiten. Positive Werte erhöhen den Anteil des rechten Kanals. Ziehen Sie den Schieberegler nach links, wenn der linke Kanal betont werden soll.



Bild 6.22 Der Ausgleich-Audioeffekt

Den *Bässe*-Effekt können Sie verwenden, um die niedrigen Frequenzen (200 Hz und darunter) anzupassen. Ziehen Sie den *Verstärken*-Regler nach rechts, um die Bässe zu verstärken.

Der DeNoiser-Audioeffekt

Dieser Audioeffekt bietet diverse Optionen an. Er erkennt automatisch Bandstörungen und beseitigt sie.

Verwenden Sie diesen Effekt, um Störungen bei analogen Aufzeichnungen zu korrigieren – wie etwa Magnetbandaufzeichnungen.

Die aktuellen Daten werden im Vorschaubereich grafisch dargestellt. Klicken Sie in das Vorschaufeld, werden Detailinformationen angezeigt.

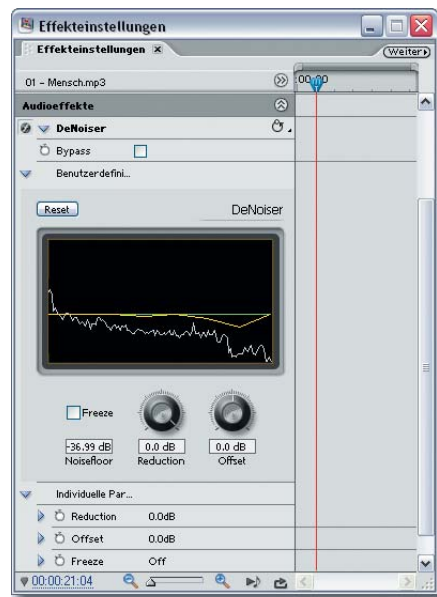


Bild 6.23 Die Optionen des DeNoiser-Audioeffekts



Der *Hochpass*-Audioeffekt entfernt Frequenzen, die unterhalb des angegebenen Schwellenwerts liegen. Der *Tiefpass*-Audioeffekt entfernt die Frequenzen, die oberhalb des angegebenen Schwellenwertes liegen.

Der *Höhen*-Audioeffekt verstärkt oder senkt Frequenzen über 4 000 Hz. Der Audioeffekt *Kanäle austauschen* bietet keine weiteren Optionen. Der Effektname gibt die Wirkung wieder.

Den *Lautstärke*-Audioeffekt können Sie zum Ändern der Lautstärke verwenden. Der Audioeffekt *Lautstärke/Kanal* ermöglicht das getrennte Ändern der Lautstärke für den rechten und linken Kanal.

Der Audioeffekt *Leistungsrauschen* wird benötigt, um eine einzelne Frequenz herauszufiltern. Dies können Sie nutzen, wenn beispielsweise ein Brummtönen im Audioclip zu hören ist, der durch Stromleitungen entstehen kann, wenn Kabel oder Geräte nicht richtig abgeschirmt sind.



Der *Mitte*-Wert bestimmt die Frequenz, die entfernt werden soll. Um ein Leistungsrauschen zu unterdrücken, muss ein Wert eingegeben werden, der mit der Frequenz der Stromleitung identisch ist. In Deutschland und vielen anderen Ländern ist die Wechselstromfrequenz 50 Hz.

Die Audioeffekte *Links ausfüllen* und *Rechts ausfüllen* duplizieren die Informationen des Kanals und platzieren diese im anderen Kanal. Die dort ursprünglich vorhandenen Informationen werden gelöscht. So können Sie aus einer Stereo-Aufnahme eine Mono-Aufnahme machen.

Der *PitchShifter*-Audioeffekt passt die Tonhöhe des Audioclips an. Sie können diesen Effekt verwenden, damit hohe Stimmen tiefer klingen oder umgekehrt. Die Einstellungen können entweder über die grafischen Symbole der *Benutzerdefiniert*-Option oder durch Angabe der Werte bei der Option *Individuelle Parameter* angepasst werden. Sie sehen die Optionen im folgenden Bild.



Bild 6.24 Die PitchShifter-Optionen

Der Audioeffekt *Reverb* wird verwendet, um die Akustik bestimmter Räumlichkeiten zu simulieren.

Auch hier können die Optionen entweder durch Drehen der grafischen Elemente im Bereich *Benutzerdefiniertes Setup* oder durch Eingabe der Parameter im Bereich *Individuelle Parameter* verändert werden.

Wird der Mauszeiger übrigens über ein grafisches Element gehalten, werden in einem Schildchen zusätzliche Informationen angezeigt.

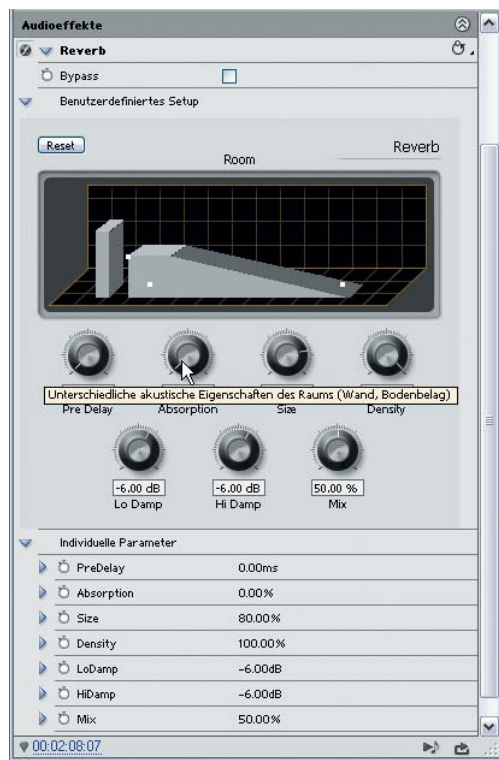


Bild 6.25 Der Reverb-Audioeffekt



Der *Umkehren*-Audioeffekt kehrt die Phasen aller Kanäle um. Der *Verzögerung*-Audioeffekt fügt ein Echo der Töne eines Audioclips nach einer festgelegten Zeitspanne ein.

Einzelbildbearbeitung

Zu den aufwändigsten Aufgaben bei der Videobearbeitung gehört die Einzelbildbearbeitung, die wir Ihnen in diesem Kapitel näher vorstellen wollen.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten mit Einzelbildern zu arbeiten. So können Sie einzelne Bilder oder Bildfolgen importieren sowie Standbilder aus Filmclips verwenden. Auch das Speichern einzelner Filmbilder oder Bildfolgen ist machbar.

Vielleicht beinhalten ja einzelne Bilder Ihres Films auch Bildfehler, die korrigiert werden sollen. Dies können Sie mit Premiere Elements nicht direkt erledigen. Dazu wird ein gesondertes Bildbearbeitungsprogramm benötigt – wie etwa Photoshop Elements. Da beide Programme vom selben Hersteller stammen, arbeiten sie sehr gut zusammen.

All diese Aufgabenstellungen wollen wir Ihnen anhand von Arbeitsbeispielen in diesem Kapitel vorstellen.

7.1 Einzelbilder importieren

Es gibt verschiedene Einsatzgebiete für Standbilder im Film. So können Sie Standbilder zum Beispiel als Hintergrund für Filmtitel verwenden. Auch für erläuternde Grafiken – z. B. in Dokumentarfilmen – lassen sich Standbilder gut als Hintergrund einsetzen.

Mit welchem Grafikprogramm Sie das Standbild erstellen, ist egal. Wichtig ist nur, dass Sie die Grafik in der Größe des Filmprojekts erstellen und ein Dateiformat verwenden, das in Premiere Elements importiert werden kann.

Aktivieren Sie zum Import in das Medium-Fenster die Schaltfläche **Medien hinzufügen**, die Sie alternativ auch mit der Tastenkombination **Strg+I** erreichen. Die wichtigsten Dateiformate – wie TIF, JPG oder BMP – werden unterstützt.

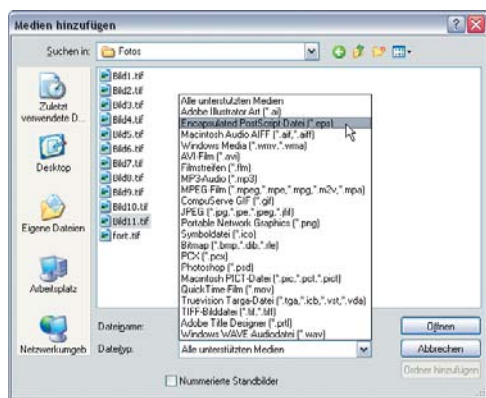


Bild 7.1 Die unterstützten Import-Dateiformate



Das TIFF-Dateiformat ist empfehlenswert, wenn Sie mit einer Alphakanal-Maske arbeiten wollen, die Sie in Premiere Elements zur Darstellung transparenter Bereiche verwenden können. Das TIFF-Dateiformat unterstützt nämlich diese Alphakanäle.



Im Vorschaubereich des *Medium*-Fensters können Sie in den Informationen zur Datei ablesen, ob das importierte Bild einen Alphakanal enthält.

Bild 7.2 Die Standbild-Daten

Standbilder werden genauso wie Filmclips in das *Schnittfenster* übertragen und können dort auch auf dieselbe Art getrimmt werden. Sie werden standardmäßig violett gekennzeichnet, wenn Sie diese Farbe nicht in den Voreinstellungen verändert haben. Wir haben nachfolgend die Spuransicht so eingestellt, dass nur der Farbbalken angezeigt wird.

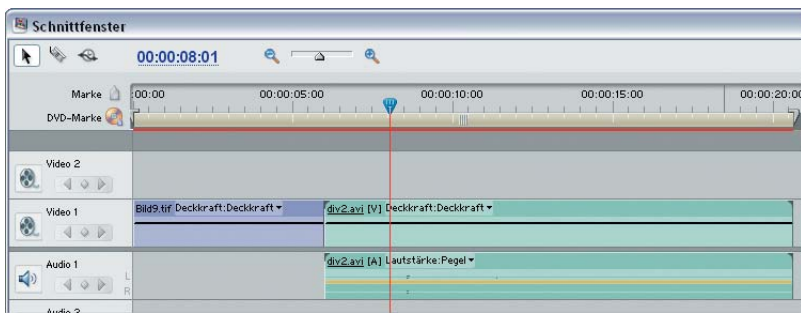


Bild 7.3 Die Darstellung des Standbilds im Schnittfenster



Sie können über die Funktion *Bearbeiten/Original bearbeiten* oder die Tastenkombination **Strg** + **E** das Programm starten, das mit diesem Dateityp im Windows-Explorer verknüpft wurde.

7.2 Bildsequenzen importieren

Eins ist besonders praktisch: Sie können auch eine ganze Reihe von Bildern auf einmal importieren. Einzige Bedingung: Die Dateien müssen auf dieselbe Art und Weise nummeriert sein – beispielsweise *Datei001.tif*, *Datei002.tif* und so weiter.

Bildsequenzen können beispielsweise entstehen, wenn Sie mit einem 3D-Animationsprogramm arbeiten und dieses Programm beim Export keine Filme unterstützt. Außerdem können die Daten aus anderen Grafikprogrammen stammen, die keine Filmunterstützung anbieten.

- 1 Rufen Sie zum Importieren einer Bildsequenz wie gewohnt die Option *Medien hinzufügen* auf. Suchen Sie die erste Datei der Bildsequenz – dies muss nicht unbedingt die erste Datei in der Nummerierung sein.
- 2 Aktivieren Sie außerdem die Option *Nummerierte Standbilder*, die Sie unten im Dialogfeld finden.

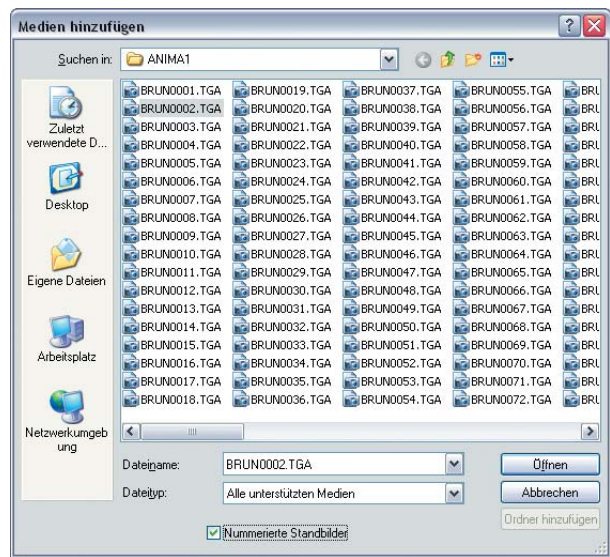


Bild 7.4 Importieren einer Bildfolge

- 3 Premiere importiert nun alle Dateien der Bildfolge bis zum Ende der Nummerierung. Das letzte Bild der Bildfolge können Sie nicht auswählen – Premiere ermittelt es automatisch.



Die im *Medium*-Fenster aufgenommene Bildfolge liegt als einzelne Datei mit der Bezeichnung *Video* vor.

Bild 7.5 Die importierte Bildsequenz

i »»»»

Falls Sie nicht alle Dateien der Bildsequenz in Premiere importieren wollen, müssen Sie diese im Windows-Explorer löschen. Wollen Sie dies vermeiden, verschieben Sie die betreffenden Dateien vorübergehend in ein anderes Verzeichnis.

- 4 Aus den ehemals vielen einzelnen Bildern ist ein Filmclip geworden, der wie alle anderen Filmclips im *Schnittfenster* positioniert werden kann. Nachfolgend sehen Sie die verschiedenen Miniaturbilder.



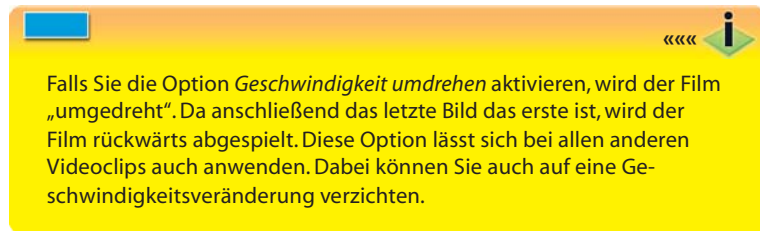
Bild 7.6 Die Animation im Schnittfenster

- 5 Bei vielen Animationen können Sie ruhig einen „zweibildweisen“ Ablauf einstellen, wenn die Geschwindigkeit verändert werden soll. Dabei wird jedes Filmbild zweimal angezeigt – die Länge des Filmclips verdoppelt sich also.

Verwenden Sie dazu die Funktion *Clip/Zeit verlängern*, die Sie auch über die Tastenkombination **[Strg] + [R]** erreichen. Stellen Sie in dem Dialogfeld beispielsweise einen neuen *Geschwindigkeit*-Wert von 50 Prozent ein. Die sich damit verändernde *Dauer* können Sie darunter ablesen.



Bild 7.7 Ändern der Geschwindigkeit



GIF-Animationen importieren

Es gibt auch Bildsequenzen, die bereits in einer einzelnen Datei zusammengefasst sind – GIF-Animationen sind ein solches Beispiel. GIF-Animationen bestehen auch aus lauter einzelnen Filmbildern. Zur Erstellung von GIF-Animationen sind spezielle Animationsprogramme nötig. Cool 3D von Ulead ist beispielsweise ein solches Programm.

- 1 Der Import erfolgt wieder mit den zuvor gezeigten Arbeitsschritten über die Funktion *Medien hinzufügen*.
- 2 In der Vorschau des *Medium*-Fensters wird die Bezeichnung *Video* verwendet. Die angezeigten Filmdetails sehen Sie nebenstehend.



Bild 7.8 Die importierte GIF-Animation

- 3 Nähere Informationen zu dem Filmclip finden Sie übrigens im *Eigenschaften*-Fenster, das Sie nach der Auswahl des Filmclips über das Kontextmenü aufrufen können.



In den aufgelisteten Daten können Sie unter anderem auch feststellen, wie viele Bilder in der Sekunde angezeigt werden und dann gegebenenfalls die Geschwindigkeit korrigieren, falls der Film wegen einer zu geringen Framerate ruckeln sollte.

Bild 7.9 Die Eigenschaften der GIF-Animation

i »»»»

Das GIF-Dateiformat unterstützt lediglich 256 Farben. Daher ist bei der Darstellung eine verminderte Qualität nicht zu vermeiden. So eignen sich hier keine fein nuancierten Farbübergänge – plakative Motive dagegen schon. So werden Sie vermutlich nur in Ausnahmefällen mit diesem Dateiformat arbeiten.

7.3 Filmbilder einfrieren

Es gibt verschiedene Gründe, um einen Film anzuhalten. Einer könnte wieder das Einblenden eines Titels sein. Vielleicht wollen Sie aber auch eine bestimmte Stelle des Films hervorheben und dazu den Film zwischenzeitlich stoppen. Welche Arbeitsschritte dazu erforderlich sind, erfahren Sie jetzt:

- 1 Platzieren Sie den betreffenden Film im *Schnittfenster*. Wenden Sie gegebenenfalls den Videoeffekt an, mit dem Sie den Film verfremden wollen.

So haben wir für unser Beispiel den *Relief*-Videoeffekt aus der *Stilisieren*-Rubrik eingesetzt. Wir haben dabei die nachfolgend abgebildeten Einstellungen verwendet. Dabei haben wir einen Wert von 50 für die Mischung mit dem Originalbild eingestellt. Außerdem kam der hohe *Kontrast*-Wert 200 zum Einsatz.



Bild 7.10 Einstellungen des Relief-Videoeffekts

- 2 Unsere Aufnahme besteht aus einem Kameraschwenk, der sich über einige Gebäude hinweg erstreckt. Dieser Schwenk soll nun eingesetzt werden, um das Bild anzuhalten und einen Titel einzublenden. Im Anschluss daran soll der Film fortgesetzt werden.

Vergrößern Sie den Darstellungsmaßstab der Zeitachse, damit das Zerschneiden des Filmbilds gut zu erkennen ist.

Wie lang ein einzelnes Filmbild im *Schnittfenster* ist, erkennen Sie übrigens an dem blauen waagerechten Balken an der Unterkante des Markers für die aktuelle Position.

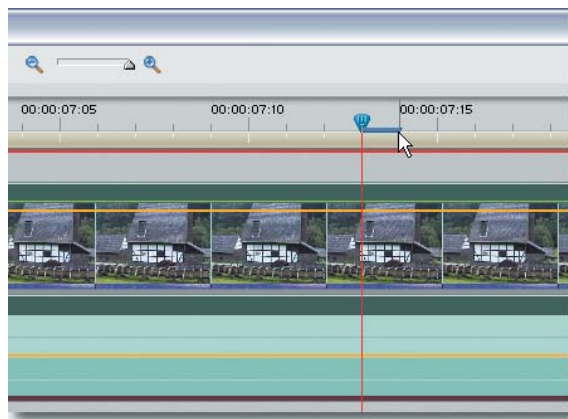


Bild 7.11 Kennzeichnung der vergrößerten Ansicht



Daran, ob der Balken am Marker größer oder kleiner ist, erkennen Sie, ob eine große oder kleine Ansichtsgröße in der Zeitskala eingestellt ist.

- 3 Rufen Sie aus der Symbolleiste des *Schnittfensters* das Rasierklingen-Werkzeug auf. Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie den Film zerschneiden wollen.

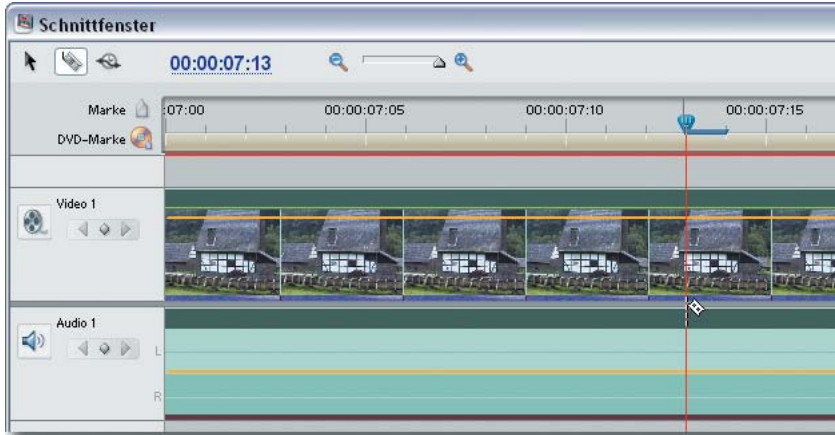


Bild 7.12 Zerschneiden des Films

- 4 Nach dem Klicken wird der Film zerschnitten. Sie erkennen den Schnitt an der neuen Markierung, da der Film ja nun aus zwei Teilen besteht.

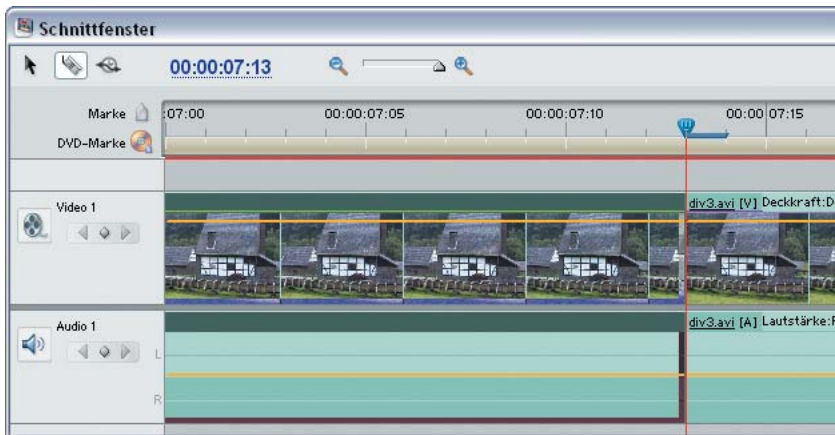


Bild 7.13 Die neue Markierung

- 5 Verschieben Sie den rechten Filmclip, der beim Zerschneiden entstanden ist. Dazu müssen Sie aber zunächst den Filmclip mit dem Auswahlwerkzeug markieren. Nach dem Verschieben entsteht eine Lücke, in die der Titel passt. So könnte ein Titel von 8 Sekunden in die Lücke passen.

Während Sie den Filmclip verschieben, können Sie in einem kleinen Schildchen ablesen, um wie viele Sekunden der Filmclip verschoben wurde. Gegebenenfalls sollten Sie beim Verschieben die Darstellungsgröße der Zeitskala wieder reduzieren.

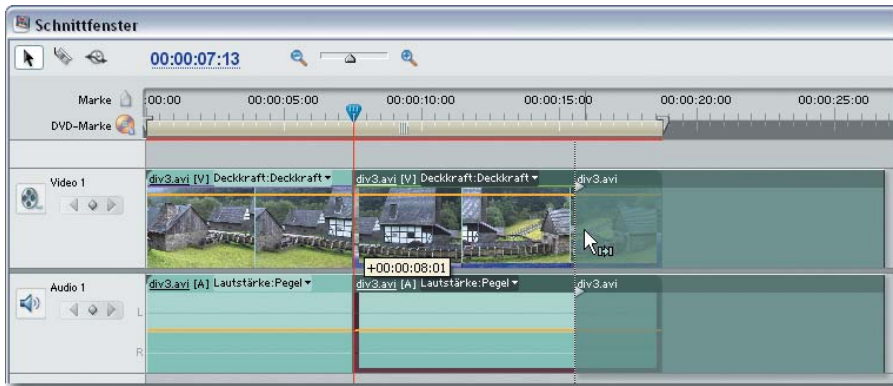


Bild 7.14 Anzeige während des Verschiebens

- 6 Markieren Sie den rechten Filmclip und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage – zum Beispiel mit der *Kopieren*-Funktion aus dem Kontextmenü oder der Tastenkombination **Strg** + **C**. Markieren Sie dann die Lücke.

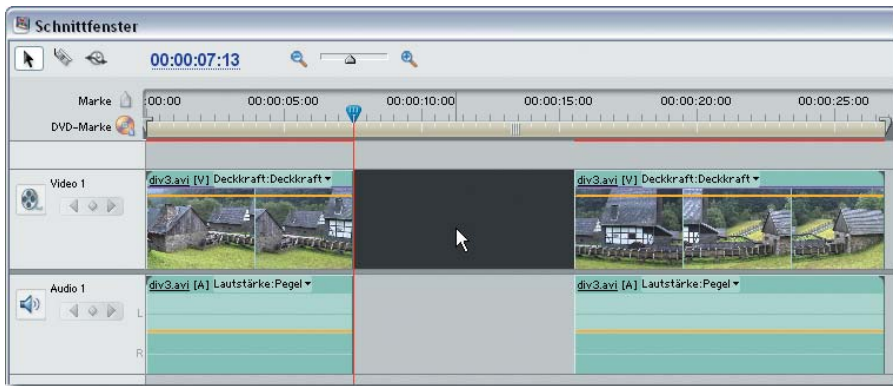


Bild 7.15 Markieren der Lücke

- 7 Beachten Sie, dass der Marker auf den Beginn der Lücke gesetzt ist. Fügen Sie dann an dieser Stelle den Inhalt des Zwischenspeichers wieder ein – dazu können Sie beispielsweise die Tastenkombination **Strg** + **V** verwenden. Dabei entsteht die nachfolgend abgebildete neue Situation.

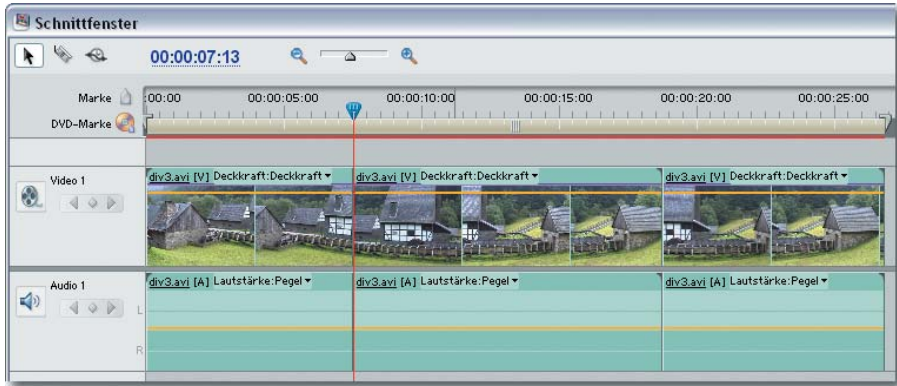


Bild 7.16 Die Lücke ist geschlossen

i »»»

Der nachfolgende Film wird beim Einfügen automatisch am Ende des Clips auf die Größe der Lücke „zurechtgeschnitten“. Da die Lücke kleiner als der eingefügte Film ist, wird vom Anfang des folgenden Films automatisch etwas abgeschnitten.

- 8 Da wir ein Standbild verwenden wollen, ist das automatische Kürzen des Folgefilms nicht praktisch. Sie könnten statt des Einfügens auch die Funktion *Bearbeiten/Ergänzen* verwenden. Dann wird der folgende Film weitergerutscht, sodass nichts getrimmt wird.

Das müssen Sie dann manuell nachholen. Trimmen Sie den eingefügten Filmclip auf die gewünschte Dauer von acht Sekunden und löschen Sie anschließend die Lücke.

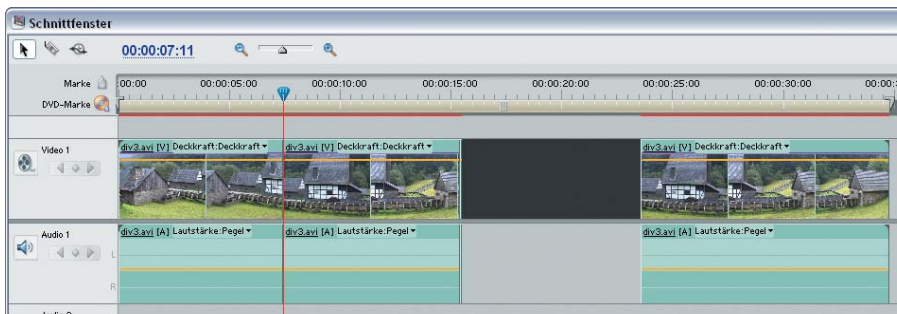


Bild 7.17 Markieren der neuen Lücke

- 9 Achten Sie darauf, dass der neu eingefügte Filmclip noch markiert ist. Rufen Sie über das Kontextmenü die Funktion *Standbild* auf. Sie erreichen diese Funktion auch über das Menü *Clip/Video-Optionen*. Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, wie das Standbild erzeugt werden soll.

Im Listenfeld *Anhalten bei* finden Sie dazu drei Optionen. Neben dem In- und Out-Point kann für die Dauer des Clips auch die Marke mit der Bezeichnung „0“ als Standbild verwendet werden.

Diese Marke muss zuvor natürlich gesetzt worden sein.



Bild 7.18 Erzeugen eines Standbilds

Titel einfügen

Das Ziel ist nun schon erreicht. Beim Abspielen des Films bemerken Sie, dass das Filmbild nun zwischenzeitlich stehen bleibt. Danach geht es normal weiter, da ja dann der dritte Filmclip folgt.

Die Änderung ist auch in den Miniaturbildern des *Schnittfensters* zu sehen, wenn Sie die Miniaturbildansicht aktiviert haben.

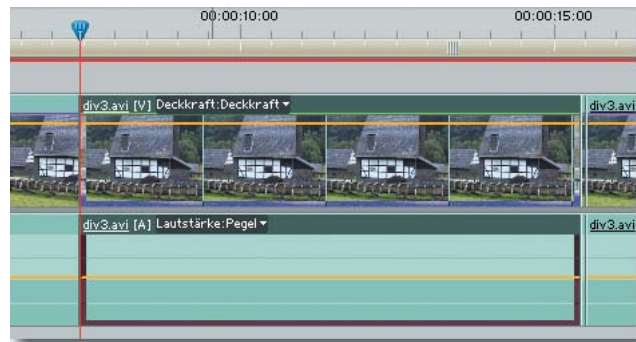


Bild 7.19 Das Standbild in der Vorschau

Erstellen Sie nun mit dem Titel-Designer den gewünschten Filmtitel. Die dazu erforderlichen Arbeitsschritte kennen Sie ja schon. Die Einstellungen, die wir verwendet haben, sehen Sie in der folgenden Abbildung.

Durch die große Anzahl vorhandener Stile ist es einfach, schnell wirkungsvolle Schriftzüge zu erstellen. So haben wir für unser Beispiel den Stil mit der Bezeichnung *Poplar Puffy White 41* ausgesucht.



Bild 7.20 Die verwendeten Einstellungen des Titel-Schriftzugs

Fügen Sie nach dem Speichern des Titels den Titelclip in das *Schnittfenster* ein. Platzieren Sie den Titel in der *Video 2-Spur*. Stellen Sie die Dauer des Titels durch Ziehen der rechten Kante ein.

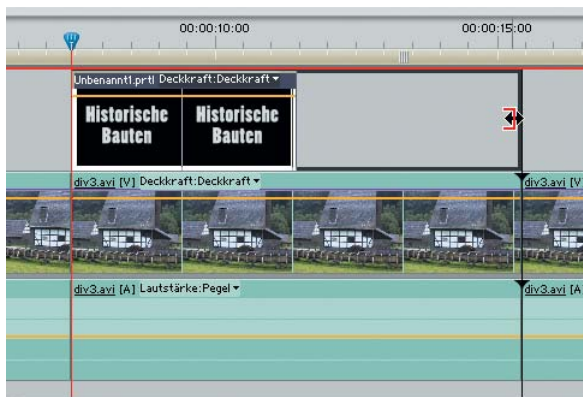


Bild 7.21 Einstellen der Titelclip-Dauer

Da die Kanten der Filme in der *Video 1-Spur* magnetisch wirken, ist das genaue Platzieren leicht. Der Titel soll dieselbe Länge wie das Standbild erhalten.



Gegebenenfalls können Sie nun noch Blenden hinzufügen, um den Titel ein- oder auszublenken. Die dazu nötigen Arbeitsschritte kennen Sie ja schon.

7.4 Einzelbilder bearbeiten

Es gibt viele Gründe, warum einzelne Bilder eines Films bearbeitet werden müssen. Vielleicht zeigt ein Filmbild einen Fehler, der beispielsweise durch einen verschmutzten Videokopf entstanden sein könnte – einen so genannten Drop-Out.

Oder Sie haben altes Filmmaterial von einer Videocassette überspielt, das nicht mehr einwandfrei gewesen ist. Vielleicht gab es auch bei der Aufnahme ein störendes Bildelement, das Sie nachträglich entfernen müssen.

In den allermeisten Fällen bedeutet dies aber ganz sicher eins: Es kommt einige Arbeit auf Sie zu, bei der Premiere Elements nur wenig Unterstützung anbietet. Wir wollen Ihnen einige mögliche Situationen vorstellen.

Fehlerhafte Einzelbilder entfernen

Einfach wird es, wenn nur einzelne Filmbilder entfernt werden sollen. Dies könnte beispielsweise vorkommen, wenn Sie die Kamera bei der Aufnahme „verrissen“ haben.




Ist nur ein einzelnes Filmbild fehlerhaft, kann es sein, dass Sie dies gar nicht bemerken – das menschliche Auge ist zu träge, um ein einzelnes Filmbild zu erkennen. Nur wenn Sie sehr geübt im Beobachten eines Films sind, wird Ihnen dies auffallen. Haben Sie schon einmal Überblendungszeichen bei Kinofilmen gesehen, die am Ende einer Filmrolle auftauchen? Diese wurden nur auf einzelnen Filmbildern angebracht – und dennoch: Der Filmvorführer hat sie gesehen.

- 1 Vielleicht fällt Ihnen ein Bildfehler zunächst nur „im Vorbeihuschen“ auf. Stoppen Sie dann den Film und sehen Sie sich die betreffende Passage in Einzelschritten rückwärts an. So haben wir im folgenden Bild einen Drop-Out entdeckt, der sich über genau drei Filmbilder erstreckt.




Sie müssen bei der Korrektur beachten, dass Sie nicht eine Unannehmlichkeit gegen eine andere austauschen. Bei fehlenden Frames könnte das Bild nämlich „ruckeln“, wenn es bewegte Objekte enthält. Bei stehenden Motiven spielt dies keine Rolle.



Bild 7.22 Ein Drop-Out unten rechts im Bild

- 2 Dieses fehlerhafte Einzelbild soll nun durch Herausschneiden entfernt werden. Aktivieren Sie dazu wieder das Rasierklinge-Werkzeug.

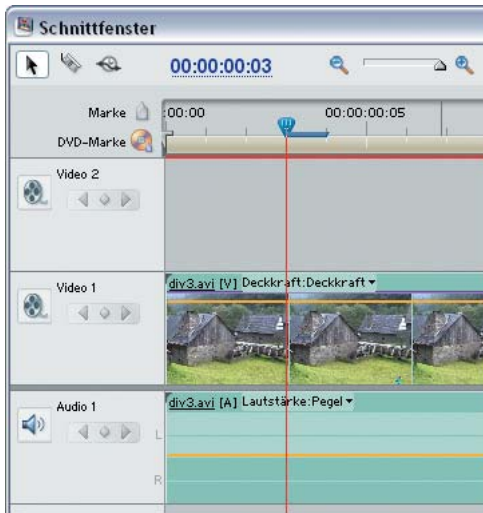


Bild 7.23 Die maximale Darstellungsgröße

Erhöhen Sie die Darstellungsgröße der *Schnittfenster*-Skala so weit, dass Sie die einzelnen Frames erkennen können.

Neben dem Balken des Markers ist übrigens auch die Zeitachsenkalierung dabei eine Hilfe, wann die einzelnen Bilder zu erkennen sind.

- 3 Zerschneiden Sie mit dem Rasierklinge-Werkzeug den Clip vor dem ersten und nach dem letzten fehlerhaften Filmbild. Markieren Sie anschließend den Filmclip der nun die drei fehlerhaften Filmbilder enthält.

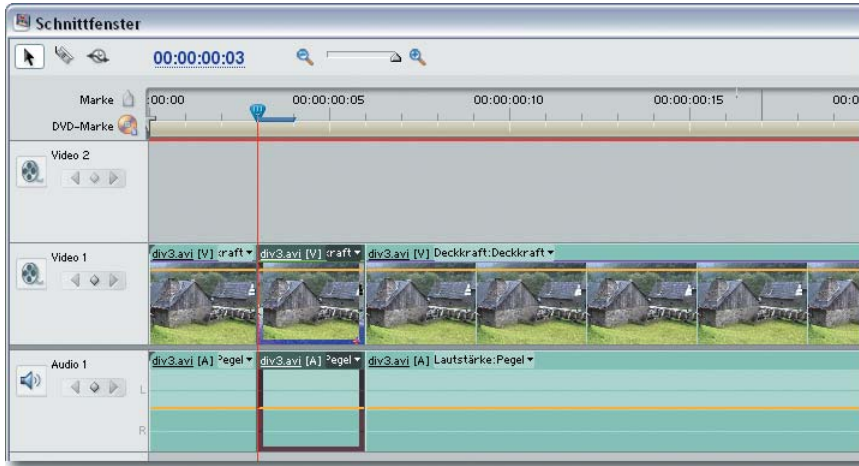


Bild 7.24 Der herausgeschnittene Filmclip

- 4 Löschen Sie den markierten Filmclip mit der -Taste. Der folgende Filmclip wird automatisch an den ersten Filmclip herangerückt. Das war es schon!

Einzelbilder per Bildbearbeitung retuschieren

Aufwändig wird es erst, wenn sich die fehlerhaften Bilder nicht einfach entfernen lassen. Dann hilft nur eins: die Retusche der fehlerhaften Bilder. Dazu bietet Premiere Elements keine Optionen an – die Arbeiten müssen Sie mit einem externen Programm erledigen.

Welches Bildbearbeitungsprogramm Sie dazu verwenden, ist egal. Wir stellen Ihnen die Vorgehensweise mit Adobe Photoshop Elements vor – hier klappt die Zusammenarbeit mit Premiere Elements nämlich optimal.

Bei dem von uns verwendeten Beispielfilm soll in der rechten oberen Ecke ein einzelnes Blatt entfernt werden.



Bild 7.25 Das Ausgangsmaterial

Export des zu bearbeitenden Bereichs

Zur Bearbeitung sind einige vorbereitende Arbeitsschritte notwendig, da die Filmdateien ja in einem Bildbearbeitungsprogramm meist nicht geöffnet werden können. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Legen Sie den Arbeitsbereich für den zu korrigierenden Bereich des Filmclips fest. Ziehen Sie dazu die Kanten des Balkens in der Zeitskala auf die betreffenden Positionen. In unserem Beispiel wird der letzte Teil des Filmclips nicht benötigt.

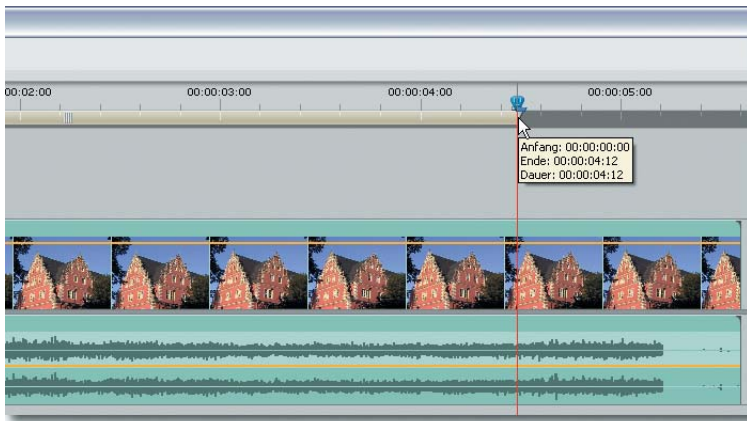
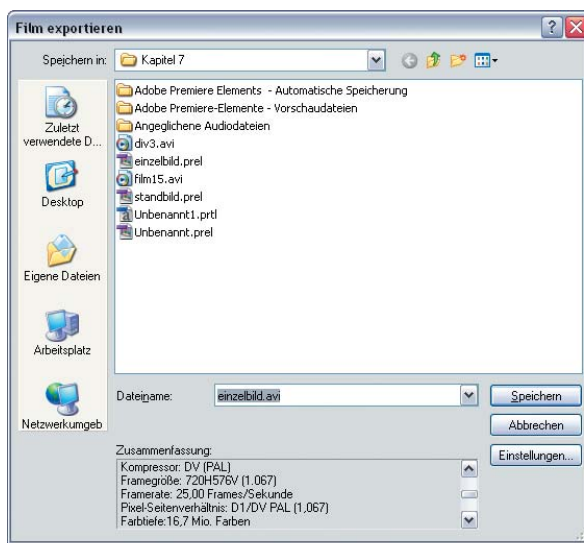


Bild 7.26 Festlegen des Arbeitsbereichs



- 2 Rufen Sie die Funktion *Datei/Exportieren/Film* auf. Sie erreichen diese Funktion auch über die Tastenkombination **Strg + M**. In dem Dialogfeld sehen Sie unten die aktuellen Exporteinstellungen.

Bild 7.27 Die Exporteinstellungen

- 3 Um die aktuellen Exportoptionen zu verändern, rufen Sie die *Einstellungen*-Schaltfläche auf. Damit wird das Dialogfeld *Einstellungen für Filmexport* geöffnet. Wichtig sind die Optionen des *Dateiformat*-Listenfelds. Hier finden Sie verschiedenste Optionen, wie der Arbeitsbereich ausgegeben werden soll.

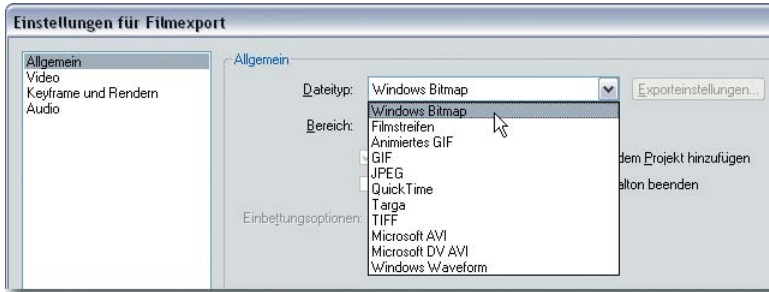


Bild 7.28 Die verschiedenen Dateitypen

- 4 Wenn Sie die Option *Windows Bitmap* wählen, werden lauter einzelne Bilddateien im BMP-Dateiformat erstellt – für jedes Frame eine. Da bei unserem Beispiel 140 Frames errechnet und als Bilddatei gespeichert werden müssen, kann dies einen Moment dauern.

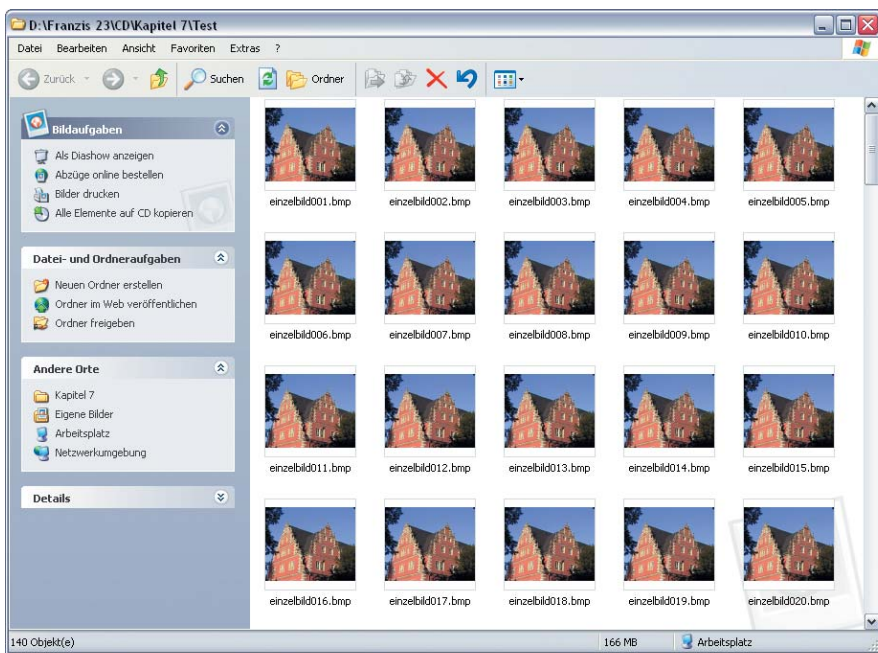


Bild 7.29 Die generierten Einzelbilder



Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie mit einem x-beliebigen Bildbearbeitungsprogramm arbeiten wollen, das keine Filmformate unterstützt. Das BMP-Dateiformat ist ein gängiges Format, das quasi von allen Programmen unterstützt wird.

- 5 Wenn Sie die Bilder mit Photoshop Elements bearbeiten wollen, bietet sich eine andere Option an: die *Filmstreifen*-Option. Stellen Sie im *Bereich*-Listenfeld die Option *Arbeitsbereichleiste* ein.



Bild 7.30 Speichern eines Filmstreifens

Die Sache mit den Halbbildern

Bevor wir nun die Datei im Filmstreifen-Format speichern, soll ein kleiner Exkurs eingelegt werden, um später keine unliebsamen Überraschungen zu erleben.



Bild 7.31 Erkennbare Halbbilder

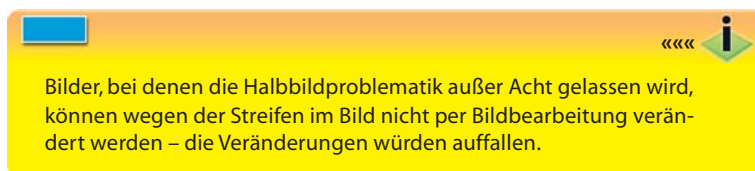
Videobilder der Fernsehnormen – wie NTSC, PAL oder SECAM – bestehen aus Halbbildern. Gerade bei der Bearbeitung von Einzelbildern kommt diesem Punkt aber besondere Bedeutung zu. Wenn Ihr Aufnahmegerät mit Halbbildern arbeitet – was vermutlich der Fall sein wird – und Sie ignorieren diesen Punkt, kann es zu Fehlern im Ergebnis kommen.

Im gezeigten Bild sind die Halbbilder erkennbar. Fernsehbilder werden nämlich in zwei Teilen aufgebaut: Ein Filmbild enthält alle geraden Zeilen, das folgende alle ungeraden Zeilen. Welches der Bilder zuerst angezeigt wird, unterscheidet sich je nach Videoformat und Ausrüstung.

Bei der Anzeige auf dem Fernsehmonitor werden beide Bilder kombiniert. So werden pro Filmsekunde 50 Halbbilder (= 25 Vollbilder) angezeigt.

Die beiden Halbbilder werden mit einer Verzögerung von 1/50stel Sekunde aufgezeichnet. Wenn sich das aufgenommene Motiv während dieser Zeitspanne bewegt, unterscheiden sich die Inhalte der beiden Halbbilder. Werden die beiden Halbbilder nun in einem Standbild zusammengesetzt, entstehen die gezeigten „Streifen“ im Filmbild.

Werden Filmbilder bei der Anzeige gegenüber der Aufnahme verkehrt herum angezeigt, kommt es zu einem Flimmern des Filmbilds.

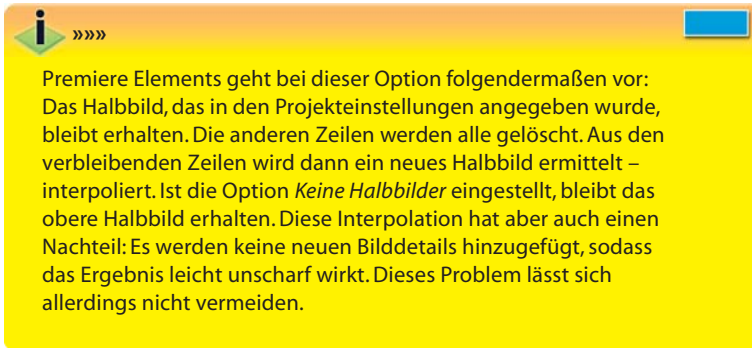


Natürlich bietet Premiere Elements Optionen an, um das Flimmern zu vermeiden und auch Halbbilder in einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten zu können. Dazu müssen die Halbbilder „zusammengesetzt“ werden.

- 1 Markieren Sie vor dem Export den Film, dessen Halbbildeinstellungen verändert werden sollen.
- 2 Rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Halbbildoptionen* auf. Im abgebildeten Dialogfeld finden Sie verschiedene Optionen für den Umgang mit Halbbildern.
- 3 Um die Bilder für die Bildbearbeitung vorzubereiten, sollten Sie die Option *Halbbilder immer zusammenfügen* aktivieren.



Bild 7.32 Optionen für Halbbilder



- 4 Beim Export als Filmstreifen haben Sie in der Rubrik *Keyframe und Rendern* ebenfalls die Möglichkeit, die Halbbildeinstellungen zu verändern. Aktivieren Sie dort die Option *Videomaterial zusammenfügen*.

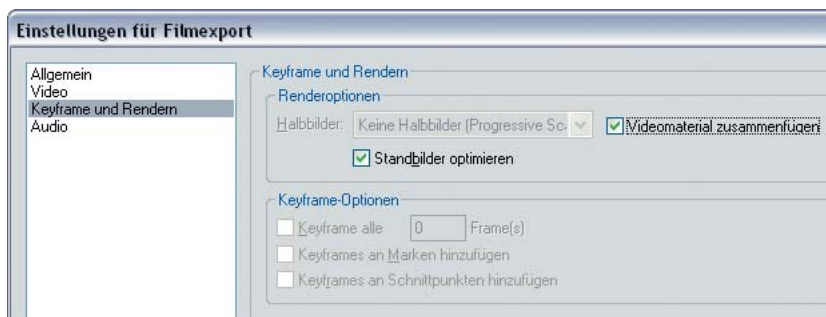


Bild 7.33 Zusammenfügen von Halbbildern

Filmstreifen-Dateien verarbeiten



Bild 7.34 Berechnen des Filmstreifens

Wenn die Halbbildeinstellungen korrekt vorgenommen sind, kann der Arbeitsbereich als Filmstreifen exportiert werden. Die Berechnung dauert daher einen Moment. Filmstreifen-Dateien sind sehr groß, da alle Einzelbilder in einer einzigen Datei gespeichert werden.

So ist unserer Beispielfilm mit 112 Einzelbildern 178 MByte groß. Zur Bearbeitung muss daher ausreichend Speicher vorhanden sein – aber den benötigen Sie ja für die Videobearbeitung sowieso ...

Starten Sie nun den Standardeditor von Photoshop Elements und öffnen Sie die Filmstreifen-Datei, die die Dateierendung *.flm trägt. Da Photoshop Elements Dokumente nach dem Öffnen standardmäßig so darstellt, dass das gesamte Dokument zu sehen ist, ist zunächst einmal wenig zu erkennen.

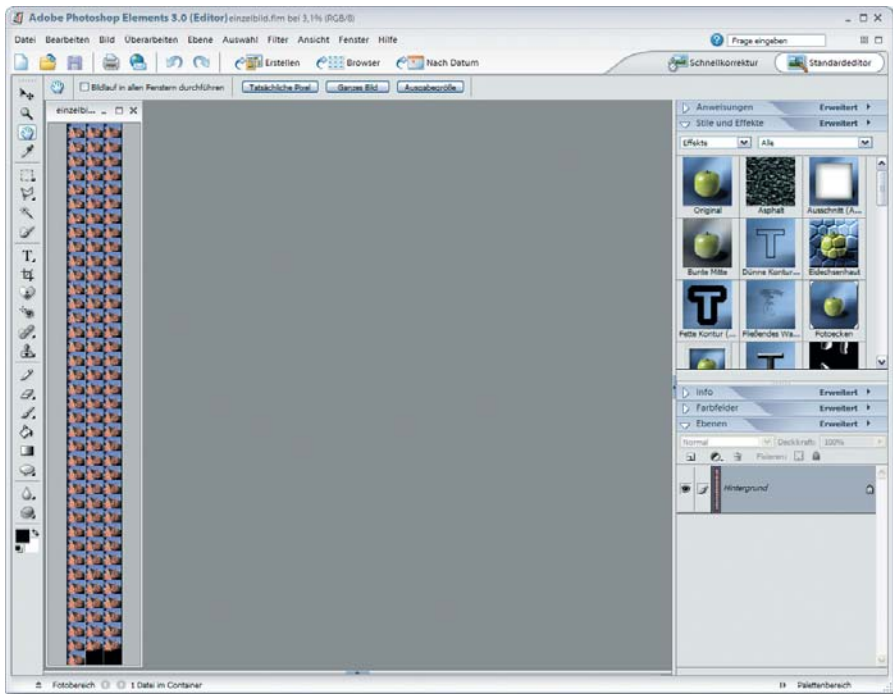


Bild 7.35 Der Filmstreifen in Photoshop Elements

Da Photoshop Elements – wie auch Premiere Elements – von Adobe stammt, ähneln sich die Bedienelemente und deren Bedienung stark.

So finden Sie auch hier ein Zoom-Werkzeug in der Werkzeugleiste. Dies können Sie nutzen, um die Darstellungsgröße des Dokuments zu verändern. Klicken Sie doppelt auf das Zoom-Werkzeug, um die Darstellungsgröße auf 100 % einzustellen.



Bild 7.36 Aufruf des Zoom-Werkzeugs



Photoshop Elements ist ein sehr komplexes Bildbearbeitungsprogramm, das wir in diesem Buch natürlich nicht besprechen können ... Dazu gibt es genügend andere Literatur – zum Beispiel das Buch *Photoshop Elements 3*, das ebenfalls in der Hot Stuff-Reihe erschienen ist. Wir werden daher nur diejenigen Funktionen erläutern, die für unser Beispiel von Bedeutung sind.

In der 100 %-Darstellung erkennen Sie die einzelnen Filmbilder. Im *Navigator*-Palettenfenster können Sie zu dem gewünschten Filmbild scrollen. Sie erreichen es über das *Fenster*-Menü.

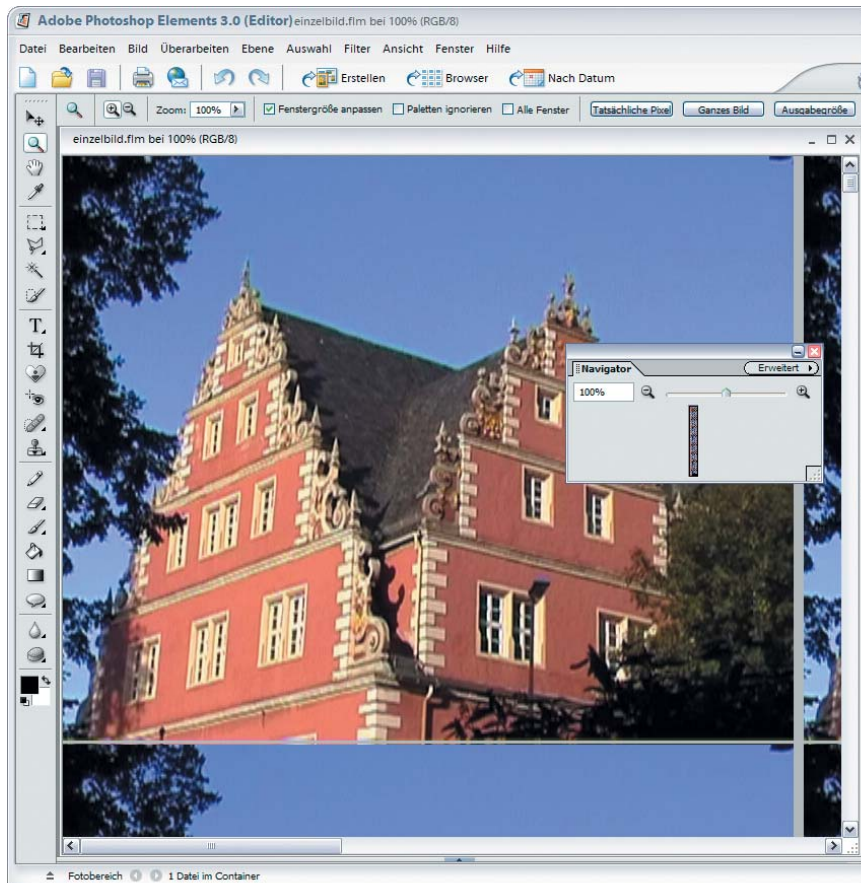


Bild 7.37 Die 100 %-Darstellung

Maskieren von Bildteilen

Damit Sie später nicht versehentlich „über den Rand malen“, können Sie die Stege zwischen den einzelnen Filmbildern schützen. Dies erledigen Sie mit einem Auswahlbereich. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Rufen Sie das Zauberstab-Werkzeug auf. In der Eigenschaftsleiste – die Sie über dem Arbeitsbereich sehen – muss dann eine *Toleranz* von 0 eingestellt werden, damit nicht versehentlich falsche Pixel mit einem ähnlichen Farbton in die Auswahl aufgenommen werden.
- 2 Klicken Sie mit dem Zauberstab-Werkzeug auf eine graue Stelle des Stegs zwischen den Filmbildern. Damit erstellen Sie einen Auswahlbereich der die grauen Stellen erfasst. Da die Stege einfarbig grau sind, werden sie alle mit einem Mausklick markiert. Eine gestrichelte Markierungslinie kennzeichnet den Auswahlbereich.

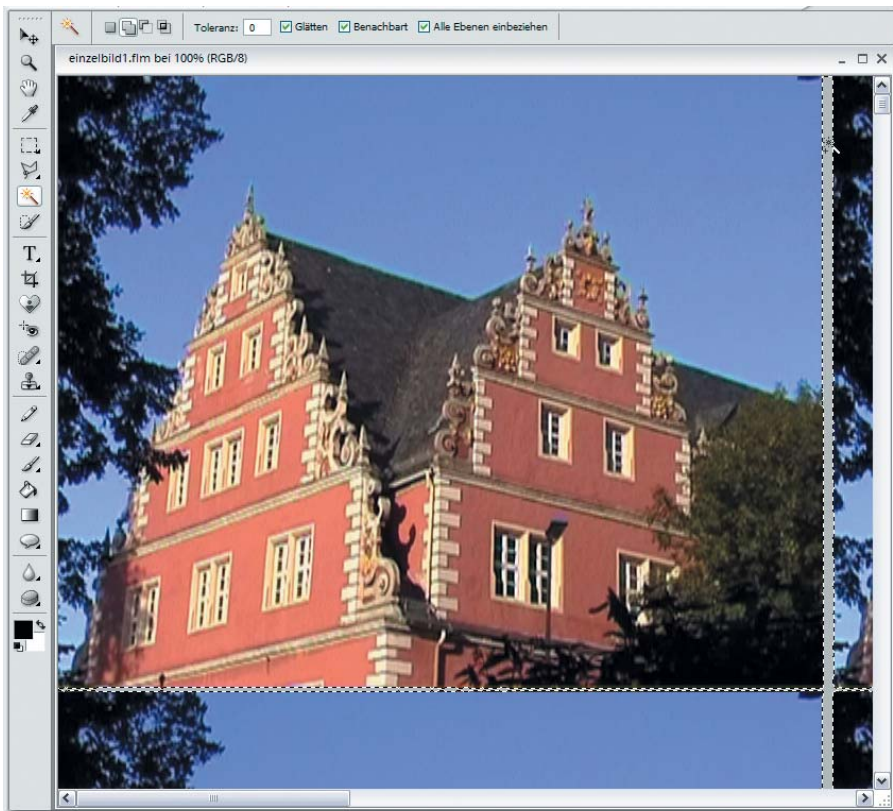


Bild 7.38 Der ausgewählte Bereich

- 3 Verwenden Sie die Funktion *Auswahl/Auswahl umkehren*, um statt der Stege die Filmbilder in die Auswahl aufzunehmen.

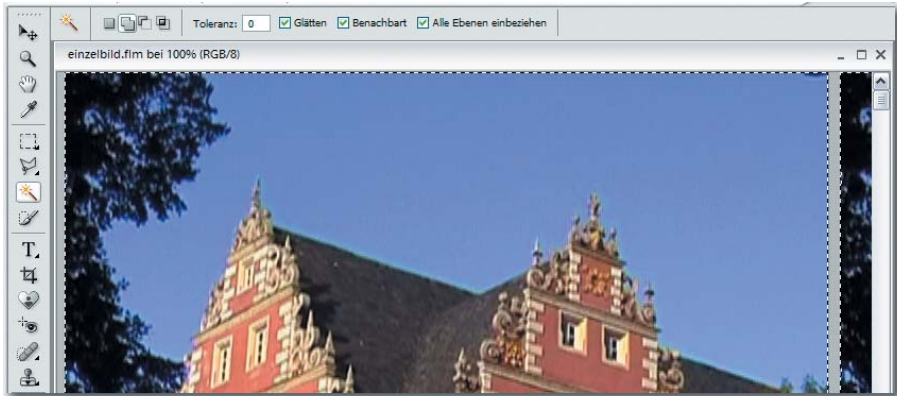


Bild 7.39 Die umgekehrte Auswahl



Bild 7.40 Speichern der Auswahl

- 4 Wollen Sie die Auswahl speichern, können Sie die Funktion *Auswahl/Auswahl speichern* aufrufen. Diese Maskierung wird dann in einem Alphakanal gesichert.



Der Inhalt des ausgewählten Bereichs kann bearbeitet werden – alle anderen Teile werden geschützt. In unserem Fall sollen natürlich nicht die Stege ausgewählt werden. Daher muss die Auswahl umgekehrt werden. Es ist nur leichter, die Stege auszuwählen, da diese einfarbig sind.

Bildteile retuschieren

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, um das Blatt in der rechten Ecke des Filmclips zu entfernen. Meist wird für die Retusche das so genannte Kopierstempel-Werkzeug verwendet. Mit diesem Werkzeug können Bildbereiche auf andere Partien im Bild kopiert werden.

- 1 Rufen Sie dieses Werkzeug aus dem Flyout-Menü auf. Sie sehen dies in der Abbildung.



Bild 7.41 Aufruf des Kopierstempels

- 2 Zu jedem Werkzeug gibt es in Photoshop Elements zusätzliche Optionen. Diese werden in der Eigenschaftsleiste eingestellt, die über der Arbeitsfläche zu sehen ist. Je nach ausgewähltem Werkzeug sind hier völlig unterschiedliche Optionen zu finden. Für den Kopierstempel sind es die folgenden Optionen:

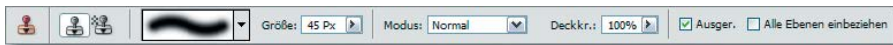


Bild 7.42 Die Kopierstempel-Optionen

- 3 Über das erste Listenfeld können Sie eine vordefinierte Werkzeugspitze auswählen.

Zum Retuschieren sollten Sie eine Werkzeugspitze mit einer weichen Kante einstellen, damit die Veränderung nicht auffällt. Markieren Sie beispielsweise die Werkzeugspitze mit der Bezeichnung *Rund weich 27 Pixel*.

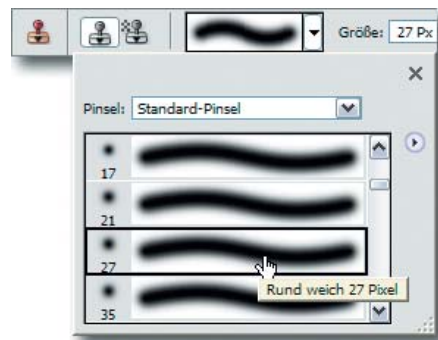


Bild 7.43 Einstellen der Werkzeugspitze

- 4 Wenn Sie den Mauszeiger in das Bild halten, erkennen Sie an dem Kreis die Größe der Werkzeugspitze. Klicken Sie mit gedrückter **Alt**-Taste auf eine Stelle, an der der Himmel zu sehen ist.

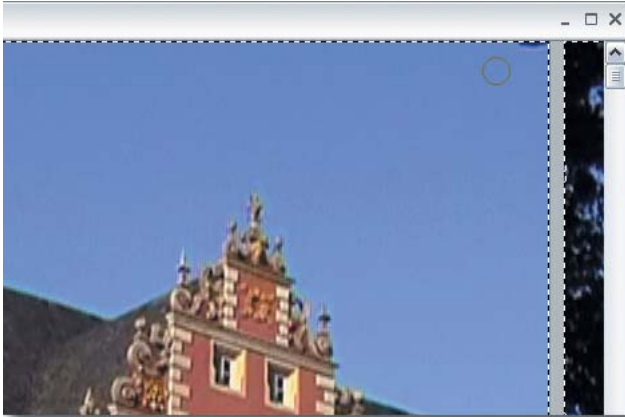


Bild 7.44 Festlegen des Ursprungspunkts

Nebenstehend sehen Sie eine mögliche Position. Damit legen Sie den Ursprungspunkt fest, der anschließend kopiert werden soll.



Der Ursprungspunkt kann jederzeit neu festgelegt werden, wenn Sie eine andere Position mit gedrückter **Alt**-Taste anklicken.

- 5** Nun soll das Blatt mit dem Himmel „übermalt“ werden. Klicken Sie dazu auf das Blatt. Damit kopieren Sie den Ursprungsbereich auf diese Stelle.



Bild 7.45 Das überdeckte Blatt

„Tupfen“ Sie auf diese Art den Bereich des Blatts zu. Dazu können eventuell mehrere Klicks notwendig sein. Vor dem Übermalen des Stegs brauchen Sie keine Angst zu haben – dieser wird ja vom Auswahlbereich geschützt.

- 6 Nun kommt einige Fleißarbeit auf Sie zu. Sie müssen nämlich alle einzelnen Bilder auf dieselbe Art und Weise bearbeiten. Verwenden Sie die Scrollbalken des Fensters, um zum nächsten Filmbild zu scrollen.



Bild 7.46 Scrollen zum nächsten Filmbild

- 7 Der Ursprungspunkt „wandert“ mit. Sie brauchen daher beim neuen Filmbild keinen neuen Ursprungspunkt zu platzieren.

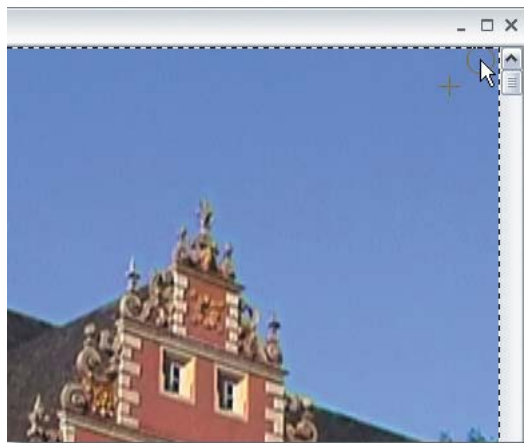


Bild 7.47 Korrektur des nächsten Filmbilds

Auswahlbereiche ändern



Bild 7.48 Der Steg ist sehr schmal

Wenn Sie nun nach unten scrollen, um die nächsten Filmbilder zu bearbeiten, bemerken Sie, dass es doch zum Übermalen falscher Bildteile kommen kann, da der Steg sehr schmal ist.

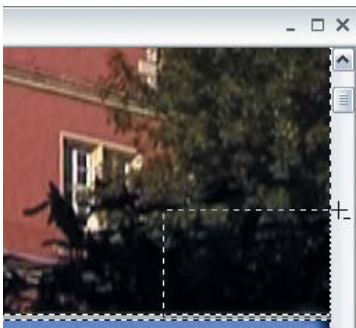
Sie können den bestehenden Auswahlbereich jederzeit verändern, sodass die Bearbeitung an solchen Stellen ebenfalls möglich ist.

- 1 Rufen Sie das Auswahlrechteck auf. Es ist zusammen mit der Auswahllellipse in einem Flyout-Menü untergebracht. In der Optionsleiste werden im ersten Schaltflächenblock verschiedene Modi für das Ändern der Auswahl bereitgestellt.



Bild 7.49 Ändern des Modus

Stellen Sie dort den Modus *Von Auswahl subtrahieren* ein.



- 2 Klicken Sie in den Steg und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste ein Rechteck auf. Die exakte Größe ist dabei nicht so wichtig.

Bild 7.50 Aufziehen eines Rechtecks

- 3 Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, sehen Sie den veränderten Auswahlbereich.

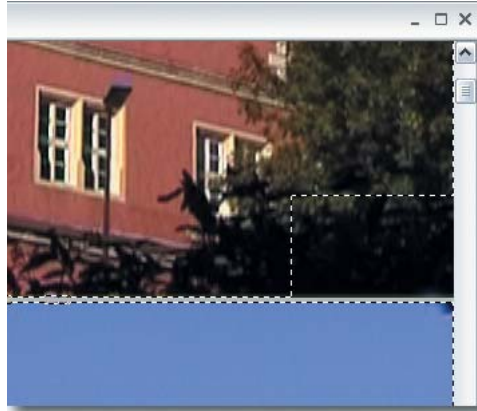


Bild 7.51 Der veränderte Auswahlbereich

- 4 Da der rechteckige Bereich nun nicht mehr in der Auswahl enthalten ist, können Sie die Korrektur mit dem Kopierstempel vornehmen.

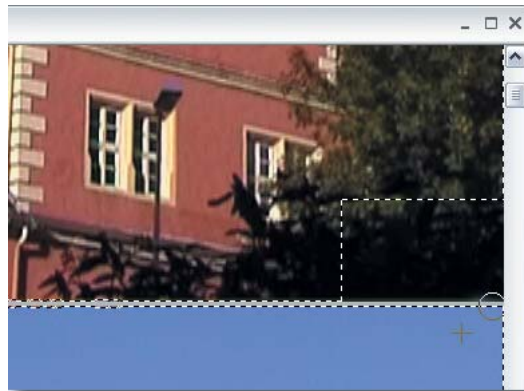


Bild 7.52 Die nächste Korrektur

Der zuvor aufgenommene Ursprungspunkt bleibt übrigens auch nach dem Wechsel des Werkzeugs erhalten. Sie brauchen daher keinen neuen Ursprungspunkt festzulegen. Das Gleiche gilt übrigens auch für das Auswahlrechteck. Auch hier brauchen Sie den Subtraktionsmodus nach dem erneuten Aufruf nicht neu einzustellen. Der zuvor eingestellte Modus bleibt auch hier solange aktiviert, bis Sie einen anderen Modus wählen.

- 5 Nun ist Fleißarbeit angesagt. Arbeiten Sie sich Filmbild für Filmbild voran. Wir hatten es ja schon erwähnt: Die Einzelbildbearbeitung ist sehr aufwändig. Die letzten beiden Bilder sind schwarz, da die Filmbildanzahl nicht durch drei teilbar gewesen ist.

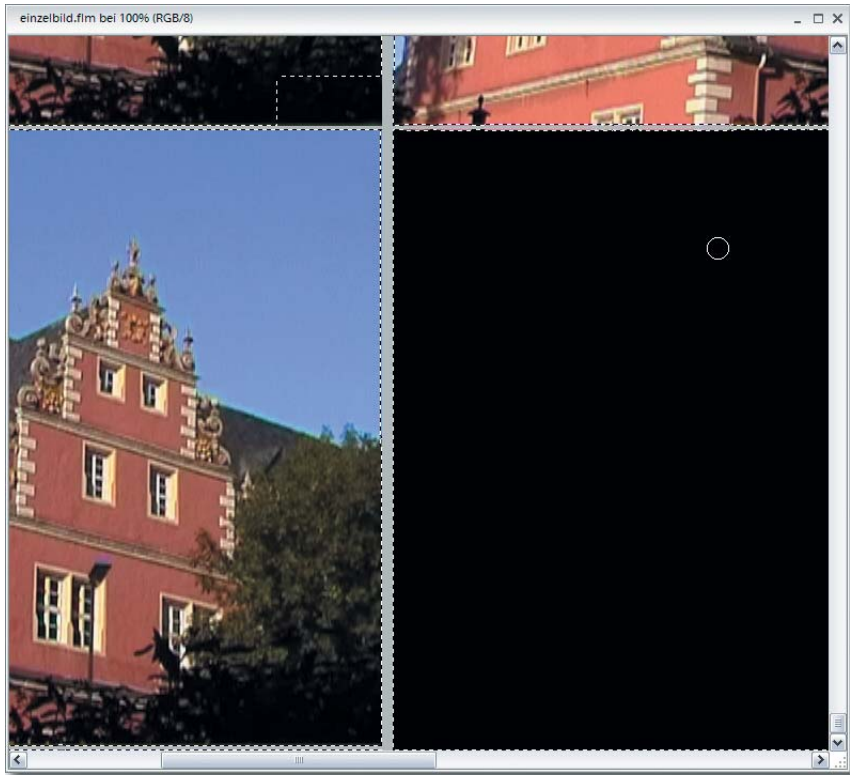


Bild 7.53 Die Bearbeitung ist beendet



»»»»

Sie können etwas effektiver arbeiten, wenn Sie zum Beispiel erst für eine Reihe alle Auswahlbereichsänderungen vornehmen und anschließend die Kopierstempel-Korrekturen vornehmen. So sparen Sie das ständige Wechseln des Werkzeugs. Um schneller zwischen den Werkzeugen wechseln zu können, sind die Tastenkürzel nützlich. Den Kopierstempel erreichen Sie mit der **[S]**-Taste, das Auswahlrechteck mit der **[M]**-Taste.

Verwertung des Ergebnisses

Den fertigen Film können Sie in Premiere Elements weiterverwenden. Dazu muss das Ergebnis aber zunächst gespeichert werden.

Verwenden Sie dazu entweder die Funktion *Datei/Speichern* oder nutzen Sie die Funktion *Datei/Speichern unter*, wenn Sie das Ergebnis unter einem anderen Namen speichern wollen.

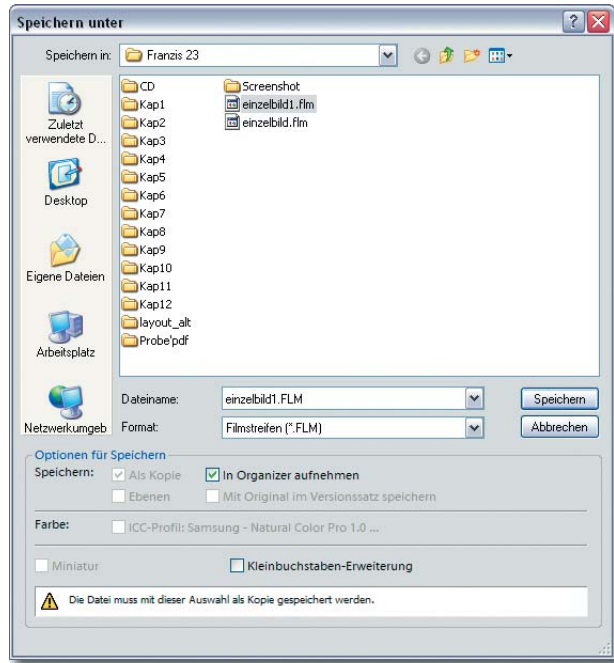


Bild 7.54 Speichern des Ergebnisses

Um das Ergebnis als Filmstreifen-Datei zu erhalten, müssen Sie eventuell gespeicherte Auswahlbereiche vor dem Speichern der Datei löschen. Verwenden Sie dazu die Funktion *Auswahl/Auswahl löschen*.

Schließen Sie nun Photoshop Elements mit der Funktion *Datei/Beenden* oder der Tastenkombination **(Strg) + (Q)**. Starten Sie Premiere Elements und importieren Sie die neue Filmstreifen-Datei mit der Funktion *Medien hinzufügen*.

Ein Blick in das *Medium*-Fenster zeigt, dass die Filmstreifen-Datei keinen Ton enthält. Das muss beim Platzieren im *Schnittfenster* bedacht werden.



Bild 7.55 Die importierte Filmstreifen-Datei

Am einfachsten ist es, wenn Sie die neue Datei einfach auf die *Video 2*-Spur ziehen. Damit sparen Sie sich das Ausschneiden des Originalfilms und erhalten gleichzeitig den Originalton.

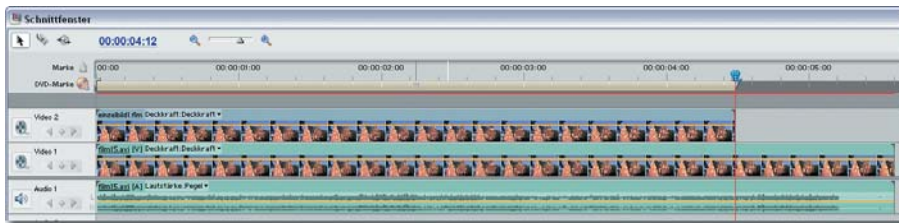


Bild 7.56 Der Filmstreifen ist im Schnittfenster platziert

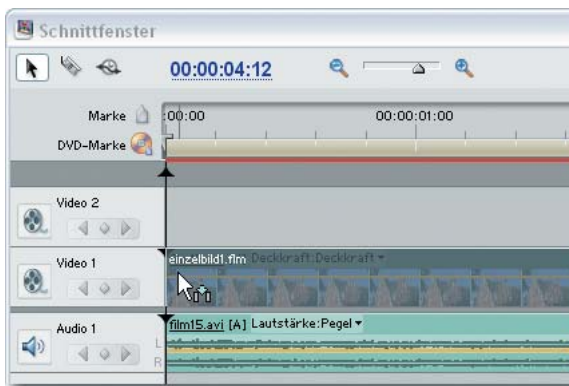


Bild 7.57 Einfügen des Filmstreifens in die Video 1-Spur

Sie haben aber auch eine andere Möglichkeit: Wenn Sie nämlich die **Strg**-Taste gedrückt halten während Sie den Film in das *Schnittfenster* ziehen, sehen Sie ein anderes Mauszeiger-symbol.

Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, erkennen Sie die Wirkung: Premiere Elements hat nämlich nun den bestehenden Film „überschrieben“. Der alte Film wurde dabei automatisch getrimmt und der erste Teil gelöscht. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.

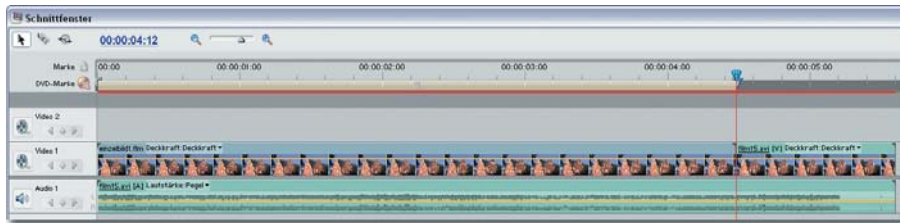


Bild 7.58 Der überschriebene Originalfilm



Sie haben es bemerkt: Die Einzelbildbearbeitung ist sehr aufwändig. Wir haben absichtlich eine sehr einfache Retusche gewählt und selbst diese Arbeit war recht zeitintensiv. Sie müssen daher von Fall zu Fall entscheiden, ob sich der Aufwand lohnt.

Filmtitel erstellen

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Möglichkeiten des Titel-Designers ausführlich vorstellen. Der Titel-Designer dient nicht nur zum Erstellen einfacher oder komplexer Filmtitel und -untertitel. Er kann weit mehr. Egal, ob Sie Stand- oder Rolltitel erstellen wollen, oder vielleicht auch grafisch schmückende Titel – der Titel-Designer stellt die entsprechenden Funktionen bereit.

In der Funktionalität kann sich der Titel-Designer fast mit Grafikprogrammen messen. Pfade, Polygone, schräger Text – alles ist möglich.

Den vielfältigen Möglichkeiten des Titel-Designers wollen wir uns in diesem Kapitel widmen. Sie erfahren, wie Sie Titel und Grafiken mit diesem Programm-Modul erstellen können. Aufgrund der vielfältigen Optionen sind Ihrer Kreativität auch bei diesem Thema kaum Grenzen gesetzt.

Der Titel-Designer ist ein eigenständiges – von Premiere Elements unabhängiges – Programm-Modul. Das bedeutet, dass Sie zwischenzeitlich das Arbeitsfenster minimieren und in Premiere arbeiten können – nach dem Vergrößern des Titel-Designer-Fensters können Sie dann Ihre Arbeit dort fortsetzen.

8.1 Das Arbeitsfenster des Titel-Designers

Die Bearbeitung findet in einem eigenen Arbeitsfenster statt, das fast den gesamten Arbeitsbereich einnimmt. Sie können die Größe des Arbeitsfensters anpassen – so wie die meisten Windows-Fenster durch Anklicken der Seiten. Skalieren Sie das Fenster gegebenenfalls auf die gewünschte neue Größe.



Bild 8.1 Skalieren des Arbeitsfensters

Es gibt allerdings wenige Gründe, um das Arbeitsfenster zu verkleinern. Um die Gestaltungen gut zu erkennen, ist es schon sinnvoll, den Arbeitsbereich so groß wie möglich zu halten.

Sie öffnen das Arbeitsfenster mit der Funktion *Datei/Neu/Titel*. Standardmäßig wird das Bild der aktuellen Schnittposition als Hintergrundbild verwendet. So könnten Sie beispielsweise die folgende Ausgangssituation vorfinden:

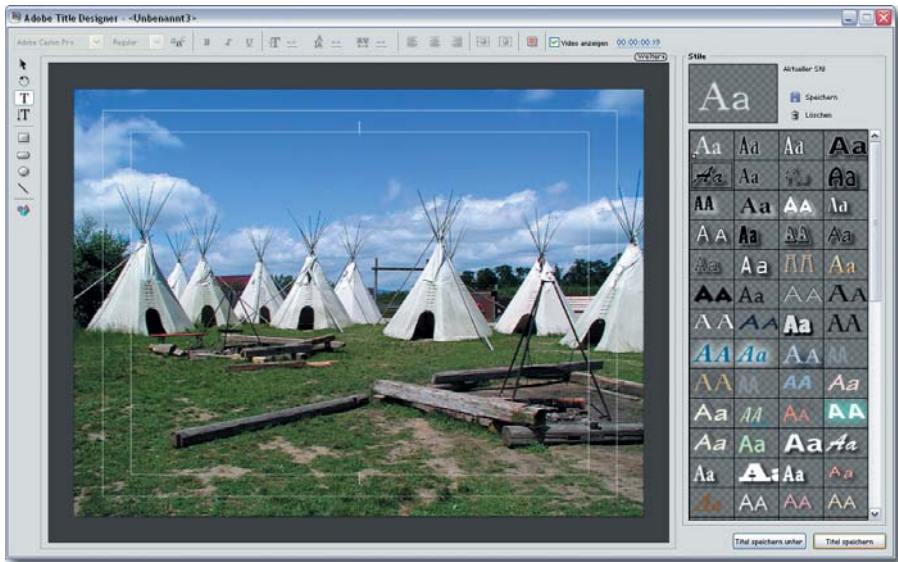


Bild 8.2 Das Arbeitsfenster des Titel-Designers

8.2 Mit Vorlagen arbeiten

Sie haben überhaupt keine Zeit und wollen nur „mal eben“ einen attraktiven Filmtitel erstellen?

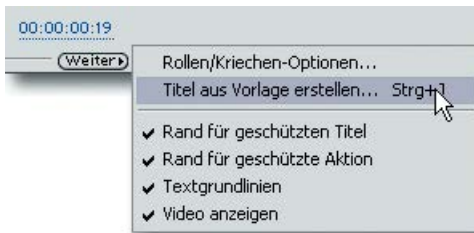


Bild 8.3 Die Vorlagen-Option aufrufen

Kein Problem: Rufen Sie die Funktion *Titel aus Vorlage erstellen* auf, die Sie im Menü der weiteren Optionen finden. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg) + (J)** zum Aufruf verwenden.

Mit dieser Funktion wird das abgebildete Dialogfeld geöffnet.

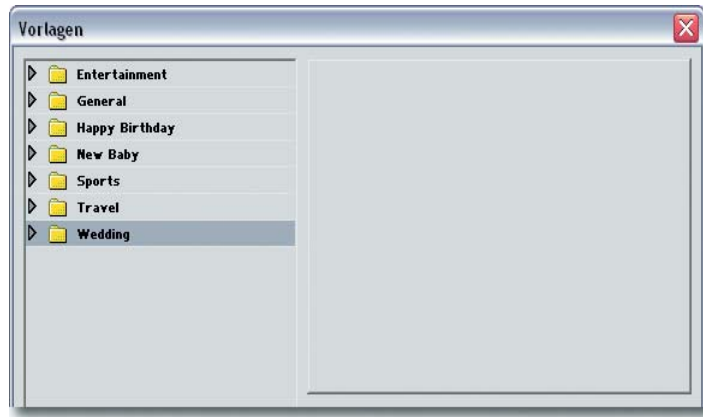


Bild 8.4 Verschiedene Vorlagen-Kategorien

Hier finden Sie in verschiedenen Unterordnern thematisch sortiert zahlreiche, fertig gestaltete Vorlagen. Schauen Sie sich einmal die verschiedenen Beispiele an – einige sind aufwändig mit grafischen Elementen verziert.



Bild 8.5 Eine der mitgelieferten Vorlagen

Nach dem Bestätigen mit der OK-Schaltfläche wird die Vorlage mit Standardtexten übernommen, die Sie nun einfach durch Ihren Text ersetzen können. Unsere zuvor getroffene Auswahl zeigt die folgende Abbildung.

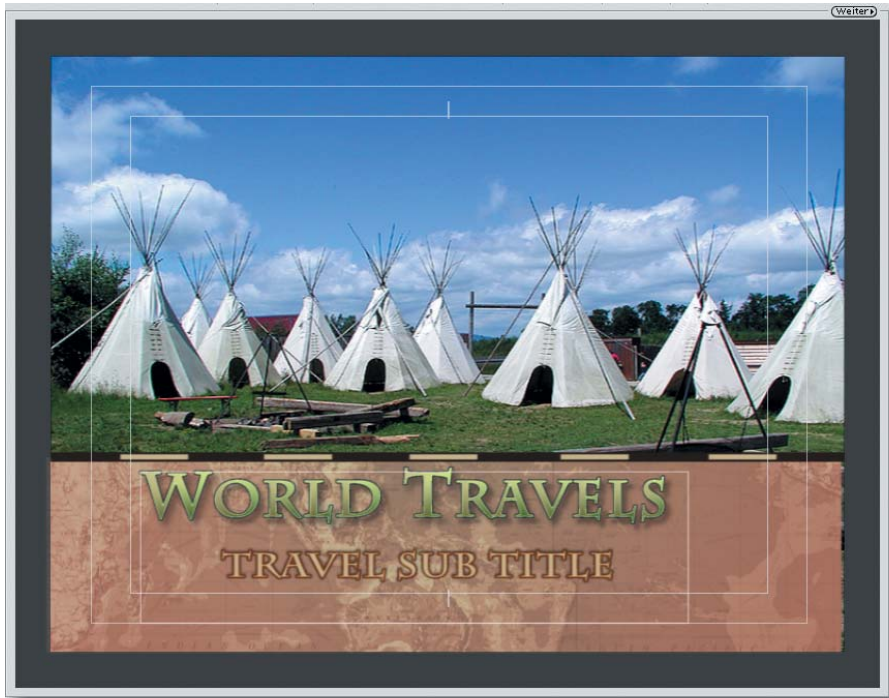


Bild 8.6 Eine an einem Beispiel angewendete Vorlage



Die Film- oder Standbilder, die als Hintergrund angezeigt werden, sind kein Bestandteil des Titeldokuments. Sie können daher jederzeit ein anderes Bild für den Hintergrund verwenden.

8.3 Die Bedienung des Titel-Designers

Der Titel-Designer ist ähnlich wie Photoshop Elements aufgebaut. Auch hier finden Sie links die Werkzeugleiste mit den verschiedenen Werkzeugen zur Erstellung von Texten und Objekten.

Über dem Vorschaubereich finden Sie verschiedene, grundsätzliche Funktionen. In den weiteren Optionen können Sie beispielsweise die Optionen für *Roll-* oder *Kriech-*titel aufrufen.

Als rollende Titel werden in Premiere Elements die Titel bezeichnet, die sich vertikal durch das Bild bewegen. Bei einer horizontalen Bewegung wird von einem kriechenden Titel gesprochen. Außerdem werden in den weiteren Optionen die Ansichtsoptionen eingestellt.

Die *Vorlagen*-Option haben Sie schon kennen gelernt. Außerdem legen Sie mit der Funktion *Video anzeigen* fest, ob ein Videobild hinterlegt oder vor einem leeren Hintergrund gearbeitet werden soll. In diesem Fall wird ein grauschwarzes Karomuster angezeigt.

Diese Funktion erreichen Sie auch über die Optionsleiste. Ist die Option aktiviert, wird über die Timecodeangabe rechts daneben festgelegt, welches Videobild als Hintergrund verwendet werden soll.

Das Anpassen erfolgt auf eine besondere Art und Weise – wie alle Wertänderungen im Titel-Designer. Durch Ziehen des Mauszeigers kann nach dem Anklicken der Wert verändert werden. Ziehen Sie den Mauszeiger nach links, um die Werte zu reduzieren, und nach rechts, um sie zu erhöhen.



Bild 8.7 Ändern von Werten

Wenn Sie auf den Wert klicken, wird in den Editiermodus gewechselt. Sie können dann einen neuen Wert eintippen.

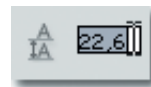


Bild 8.8 Eintippen eines neuen Werts

Zusätzliche Anzeigeeoptionen

Falls Sie Filme für Videos erstellen, ist es sinnvoll die so genannten geschützten Bereiche anzuzeigen. Beim Overscan-Verfahren werden Teile des Bilds abgeschnitten. Um zu vermeiden, dass dadurch Bildteile der Titel-Designer-Objekte nicht zu sehen sind, werden sie innerhalb der geschützten Bereiche positioniert.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Vorschaubild. In dem Kontextmenü finden Sie im Untermenü *Ansicht* ebenfalls die betreffenden Optionen – dies ist schneller als der Umweg über die erweiterten Optionen.



Bild 8.9 Die Ansicht-Optionen

Ist die Option *Rand für geschützten Titel* aktiviert, wird eine Umrandungslinie angezeigt, durch die ein ausreichender Abstand zum Overscan-Bereich gewährleistet ist. Deshalb ist der Titel in jedem Fall vernünftig zu lesen, wenn er innerhalb dieses Bereichs platziert wird.

Bei aktivierter Option *Rand für geschützte Aktion* wird der Bereich markiert, der in jedem Fall unter Berücksichtigung des Overscan-Bereichs zu sehen ist. Innerhalb dieses Bereichs können also Objekte positioniert werden.

i »»»»

Falls Sie Ihre Filme ausschließlich für den Einsatz auf dem Rechner produzieren, sind diese Optionen uninteressant – hier wird nämlich stets das gesamte Filmbild angezeigt.

Die beiden verbleibenden Optionen beziehen sich auf die Texteingabe. Bei aktivierter Option *Textgrundlinien* wird an der Unterkante der Texte eine Linie angezeigt, die Sie beispielsweise zum genauen Positionieren verwenden können. Die Option *Tabstoppmarkierungen* blendet eventuell platzierte Tabulatoren ein.

Ist das Titel-Designer-Arbeitsfenster geöffnet, gibt es einen neuen Menüpunkt mit der Bezeichnung *Titel*. Hier finden Sie einige zusätzliche Funktionen, auf die wir später noch eingehen werden.

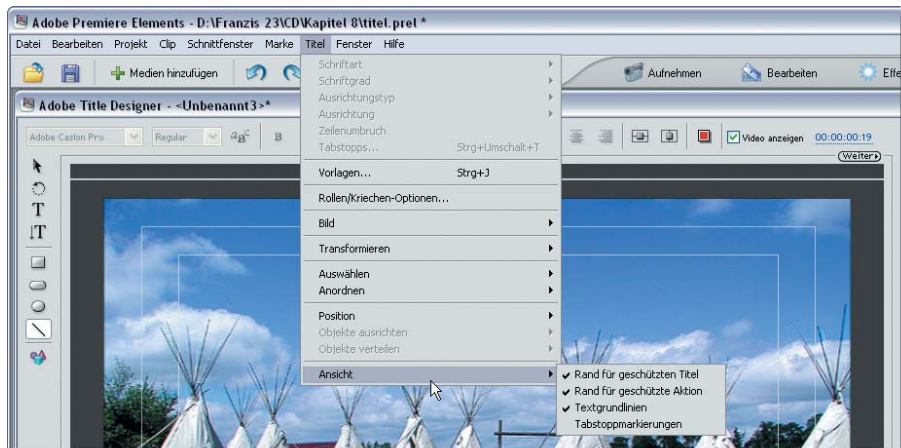


Bild 8.10 Die verfügbaren Menüfunktionen

Über die Menüfunktionen können Sie beispielsweise auch die Voreinstellungen des Titel-Designers verändern. Verwenden Sie dazu die Funktion *Bearbeiten/Voreinstellungen/Titelfenster*. Im folgenden Dialogfeld können Sie Buchstaben vorgeben, die für die Schriftvorschau eingesetzt werden sollen.

Zudem können Sie die Funktionen des *Datei*-Menüs verwenden, um den Titel zu speichern oder allgemeine Dokumenteinstellungen vorzunehmen. Dies entspricht den bereits vorgestellten Verfahren.

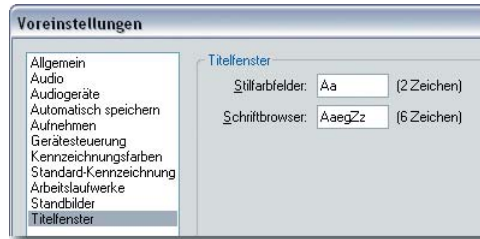


Bild 8.11 Die Voreinstellungen für das Titelfenster

Ändern der Objekteinstellungen

Mit einem Klick auf das Farbfeld in der Optionsleiste öffnen Sie ein gesondertes Dialogfeld, in dem die Eigenschaften des markierten Objekts geändert werden können.

Außerdem werden hier die Einstellungen der Effekte vorgenommen, wie beispielsweise beim *Schlagschatten*-Effekt.



Bild 8.12 Die Objekteigenschaften verändern

Im rechten Bereich sehen Sie die diversen Stile. Diese haben Sie ja bereits bei verschiedenen Workshops kennen gelernt. Scrollen Sie einmal durch die Liste der 117 Stile, um einen Überblick zu erhalten. Es sind einige sehr schicke und aufwändig gestaltete Varianten darunter.

8.4 Titel „manuell“ aufbauen

Nun wollen wir Ihnen anhand verschiedener Beispiele die Möglichkeiten der Titelgestaltung vorstellen. Dabei wollen wir die Gestaltung von „leicht bis kompliziert“ aufbauen. Beginnen wir mit der simpelsten Titelvariante: ein Titeltext auf schwarzem oder farbigem Untergrund.

Solche Titel wurden in früheren Zeiten oft genutzt – heute können sie sinnvoll sein, wenn Sie lediglich eine Information über den kommenden Film angeben wollen, ohne dass der Titel als „Schmuck“ dienen soll.

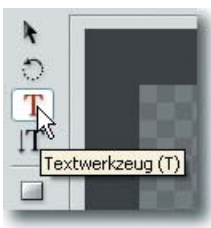


Bild 8.13 Auswahl des Textwerkzeugs

- 1 Rufen Sie aus der Werkzeugleiste das Textwerkzeug auf. Dabei können Sie zwischen zwei Werkzeugen für horizontalen oder vertikalen Text wählen.

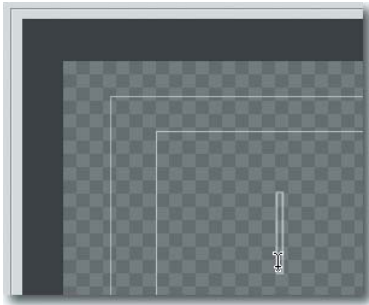


Bild 8.14 Positionieren des Texteingabefelds

- 2 Klicken Sie auf die Stelle der Arbeitsfläche, an der Sie den Text platzieren wollen. Dann sehen Sie dort einen Texteingabekasten.

- 3 Tippen Sie den Text ein. Er erhält zunächst die standardmäßig vorgegebenen Einstellungen. So könnte der Text wie nachfolgend abgebildet aussehen. Wir haben dabei einen recht kurzen Text gewählt – Titel sollten immer kurz gehalten werden.

Die Texteingabe erfolgt wie bei einem Textbearbeitungsprogramm – zum Zeilenwechsel wird die -Taste verwendet. Falls Sie sich vertippen, können Sie die eingegebenen Buchstaben mit der -Taste wieder löschen. Mit den Pfeiltasten können Sie sich innerhalb des Textes bewegen.



Bild 8.15 Eintippen des Textes

- 4 Klicken Sie nun den fertigen Text mit der rechten Maustaste an.

Wählen Sie in dem Kontextmenü die Option *Ausrichtungstyp/Mitte*, um die Zeilen mittig zueinander auszurichten.



Bild 8.16 Ausrichten der Textzeilen

- 5 Beachten Sie, dass außerdem die *Zeilenumbruch*-Option deaktiviert ist. Damit stellen Sie sicher, dass beim Vergrößern der Schriftgröße auch das Textfeld entsprechend vergrößert wird.

Einige der Eigenschaften können Sie auch über die Funktionen des Kontextmenüs ändern – wie etwa die Größe. Rufen Sie aus dem *Größe*-Menü die Option *Sonstige* auf, um im folgenden Dialogfeld die gewünschte Größe anzugeben. In unserem Beispiel verwenden wir den Wert 180.



Bild 8.17 Ändern der Schriftgröße

- 6 Richten Sie das Textobjekt anschließend über die Funktionen *Horizontal* und *Vertikal zentriert* im *Position*-Untermenü mittig zum Arbeitsbereich aus.



Damit erzielen Sie das abgebildete Ergebnis.

Bild 8.18 Der fertige Titel

- 7 Nun könnten Sie natürlich die weiteren Eigenschaften – wie etwa die Farbe der Schrift – verändern, wir wollen aber in diesem Fall alles so belassen. Speichern Sie den Titel über die Schaltfläche *Titel speichern*. Der gespeicherte Titel erscheint nach dem Schließen des Titel-Designers automatisch auch im *Medium*-Fenster.
- 8 Wird der Titel vor einem Film platziert, erscheint er automatisch auf einem schwarzen Hintergrund.

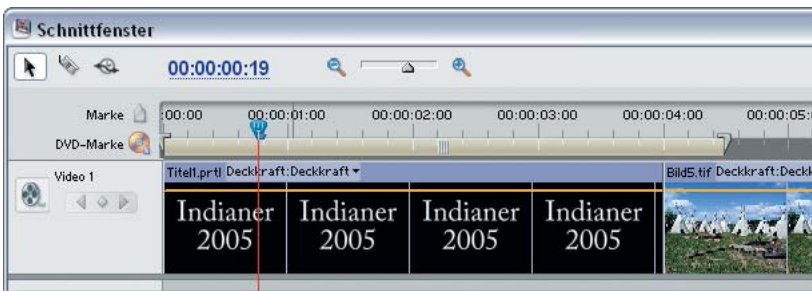


Bild 8.19 Ein schwarzer Filmtitel

Titel vor farbigem Hintergrund

Diese Ausgangssituation können Sie nun leicht für weitere Varianten verwenden. Als nächstes Beispiel soll der Titel auf einer einfarbigen Fläche positioniert werden. Dazu müssen Sie den Titel auf die *Video 2*-Spur verschieben.

Aktivieren Sie nun die Funktion *Farbfläche* aus dem Menü des *Monitor*-Fensters.



Bild 8.20 Aufruf der Farbfläche-Option

Stellen Sie in dem Farbwähler, den Sie damit öffnen, die gewünschte Farbe ein. Klicken Sie entweder in den Vorschaubereich, um die Farbe auszusuchen, oder geben Sie den RGB-Farbwert an.

Wir haben die RGB-Werte *0, 80, 140* ausgewählt, die ein dunkles Blau ergeben. Benennen Sie beim Schließen des Farbwählers die neue Farbfläche in dem Dialogfeld, das dann geöffnet wird. Platzieren Sie die Farbfläche unter dem Titel auf der *Video 1*-Spur.

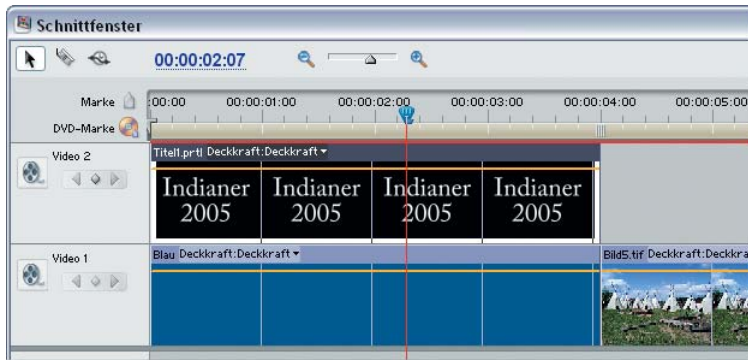


Bild 8.21 Einsatz einer Farbfläche



Durch die Verwendung des Alphakanals scheint die Farbfläche der *Video 1*-Spur durch.



Der Titel-Designer erstellt automatisch für jeden Titel den Alphakanal. Dieser Alphakanal wird verwendet, damit der blaue Untergrund durchscheinen kann. Dies wird auch schon an dem Karomuster im Titel-Designer-Fenster deutlich – Karomuster werden immer verwendet, um Transparenzen kenntlich zu machen. Falls Sie den Titel mit einem anderen Bildbearbeitungsprogramm erstellen, müssen Sie gesondert einen Alphakanal einfügen, damit der Titel zur Überlagerung eingesetzt werden kann.

Halbtransparente Schriften

Der Alphakanal ist nicht nur bei den Schrift Hintergründen nützlich – Sie können ihn auch für die Schrift selbst verwenden, um diese transparent zu gestalten.

1

Wir gehen dabei wieder von dem bestehenden Titel aus. Um ihn zu bearbeiten, können Sie das Vorschaubild des Titels im *Medium*-Fenster doppelt anklicken. Das bestehende Projekt wird dann im Titel-Designer geöffnet und kann weiter bearbeitet werden.



2

Die Transparenz des Titels können Sie über die *Deckkraft*-Option im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster ändern. Stellen Sie hier beispielsweise einen Wert von 60 % ein.

Bild 8.22 Ändern der Deckkraft

4

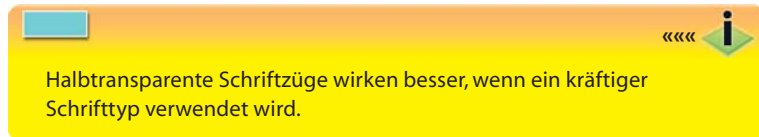
Das Bild, auf dem der halbtransparente Titel untergebracht wird, muss dafür natürlich geeignet sein. Daher haben wir für das folgende Ergebnis eine etwas dunklere Vorlage ausgesucht.



Transparenzen beziehen sich immer auf den gesamten Filmtitel. Sie können daher beispielsweise die zweite Zeile nicht mit einem anderen *Deckkraft*-Wert versehen.



Bild 8.23 Ein halbdeckender Filmtitel



8.5 Titel in Bewegung versetzen

Im folgenden Beispiel sollen mehrere Schriftzüge durch das Bild „fliegen“. Dabei sollen unterschiedliche Transparenzen zum Einsatz kommen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Da die Titel in wechselnden Geschwindigkeiten durch das Bild fliegen sollen, müssen mehrere verschiedene Titel erstellt werden. Als Basis verwenden wir wieder den bereits fertigen Titel.
- 2 Öffnen Sie den zuletzt erstellten Titel und löschen Sie dort die zweite Zeile – sie wird später in einem anderen Titel verwendet. Außerdem haben wir den Schrifttyp gewechselt. Zum Einsatz kam nun die Schrift *Aachen BT Roman*.

- 3 Ändern Sie außerdem die Schriftgröße auf 140, sodass sich die folgende neue Situation ergibt.

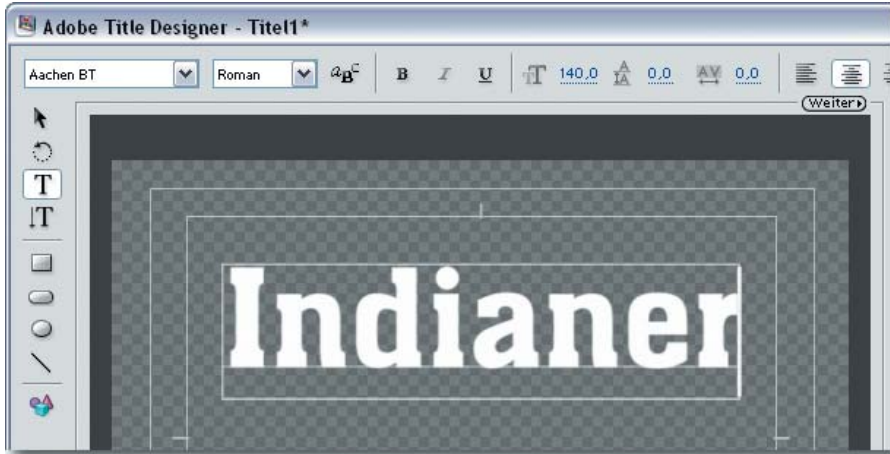


Bild 8.24 Anpassen des Schriftzugs



Bild 8.25 Die Kriechen-Optionen

- 4 Um den Titel zu bewegen, muss die *Kriechen*-Option aktiviert werden. Rufen Sie dann aus dem Menü der erweiterten Optionen die Funktion *Rollen/Kriechen* auf und stellen Sie die abgebildeten Optionen ein.

Die horizontale Position des Schriftzugs ist unwichtig, wenn Sie die beiden Optionen *In Bildschirm herein* und *Aus Bildschirm heraus* aktiviert haben. Der Schriftzug erscheint dann rechts im Bild und fährt nach links aus dem Bild, wenn Sie die Option *Von links nach rechts aktiviert* haben. Eigentlich müsste diese Option „Von rechts nach links“ heißen, da der Titel an der rechten Kante erscheint.

- 5 Speichern Sie diesen Titel unter einem anderen Namen und rufen Sie ihn erneut auf. Dieses Mal wird ein neuer Schriftzug benötigt. Geben Sie dazu den folgenden Text ein. Reduzieren Sie die Schriftgröße auf 80 und schieben Sie den Schriftzug nach oben. Dazu können Sie die Pfeiltasten verwenden, wenn der Schriftzug mit dem Auswahlwerkzeug ausgewählt wurde.



Bild 8.26 Der nächste Schriftzug

- 6 Auch dieser fertige Titel wird wieder unter einem neuen Namen gesichert. Hinzu kommt nun noch ein dritter Titel – rufen Sie dazu wieder den ersten Titel auf. Für diesen Titel wird eine Jahreszahl eingegeben.

Schieben Sie den Text nach unten. Die genaue Position ist dabei egal – die korrigieren wir später.

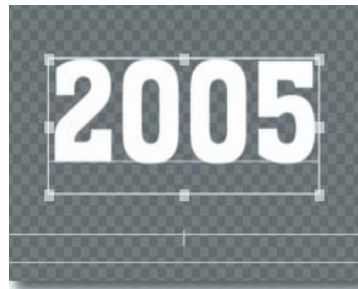


Bild 8.27 Löschen des Wortes in der ersten Zeile

- 7 Speichern Sie diesen dritten Titel ebenfalls unter einem neuen Namen. Da ja mit Kopien gearbeitet wurde, sind die Einstellungen der *Kriechen*-Option bei allen drei Titeln identisch.

Die Geschwindigkeit der Bewegung ändern

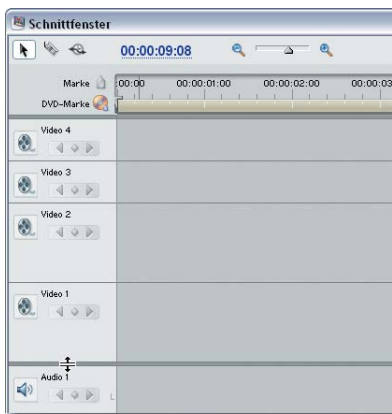
Nachdem nun drei verschiedene Titel vorhanden sind, kann die Szene im *Schnittfenster* zusammengestellt werden. Die Titel sollen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten durch das Filmbild fahren. Der Titel-Designer unterstützt keine Geschwindigkeitseinstellungen – deshalb müssen Sie sich anders behelfen.

- 1 Erstellen Sie zwei neue Videospuren, sodass Sie insgesamt drei Überlagerungsspuren zur Verfügung haben.



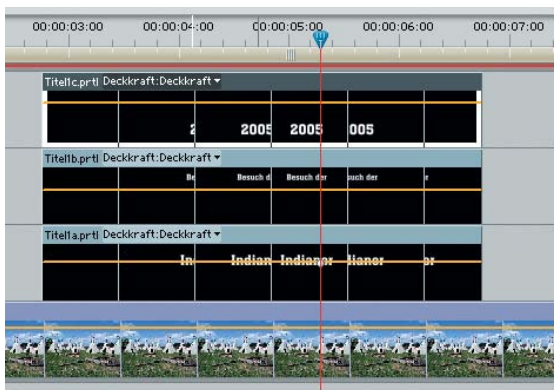
Sie erreichen die Funktion *Spuren hinzufügen* im Menü der weiteren Optionen des *Schnittfensters*. Stellen Sie in dem Dialogfeld die abgebildeten Optionen ein.

Bild 8.28 Einfügen von neuen Spuren



- 2 Sollten die Spuren nicht zu sehen sein, können Sie den oberen Bereich des *Schnittfensters* durch Verschieben des Stegs vergrößern.

Bild 8.29 Vergrößern des oberen Bereichs



- 3 Positionieren Sie danach je einen Titel in einer Videospur. Als *Deckkraft*-Einstellungen werden für die obere Zeile 60 %, die mittlere 95 % und für die untere 85 % verwendet.

Bild 8.30 Die eingefügten Titel

- 4 Die vertikale Position der Titel können Sie nun ebenfalls im *Effekteinstellungen*-Palettenfenster anpassen. Dazu muss der zweite Wert der *Position*-Option verändert werden – er ist für die vertikale Position zuständig.



Bild 8.31 Ändern der vertikalen Position

- 5 Beobachten Sie dann im *Monitor*-Fenster die Veränderungen. Eine mögliche Anordnung sehen Sie in der Abbildung.



Bild 8.32 Mögliche neue Positionierungen

Anpassen der Geschwindigkeit

Nachdem die vorbereitenden Arbeiten nun erledigt sind, können Sie sich dem Timing der Kriechtitel widmen.

- 1 Die Geschwindigkeit kann durch die Dauer des Titels festgelegt werden. Je kürzer der Titel zu sehen ist, umso schneller läuft er durch das Bild, da er ja in jedem Fall die gesamte Strecke durch das Filmbild zurücklegen muss.
- 2 Die Dauer der Titel können Sie einfach durch Verschieben des In- und Out-Points im *Schnittfenster* einstellen. Alternativ dazu können Sie natürlich auch die Funktion *Zeit verlängern* aus dem Kontextmenü verwenden.

Probieren Sie aus, in welcher Zusammenstellung der Kriechtitel am interessantesten wirkt. Wir haben uns für die abgebildete Zusammenstellung entschieden. Der Titel in der *Video 2*-Spur nimmt dabei als einziger die gesamte Zeitspanne in Anspruch. Dieser Text läuft also am langsamsten durch das Filmbild.

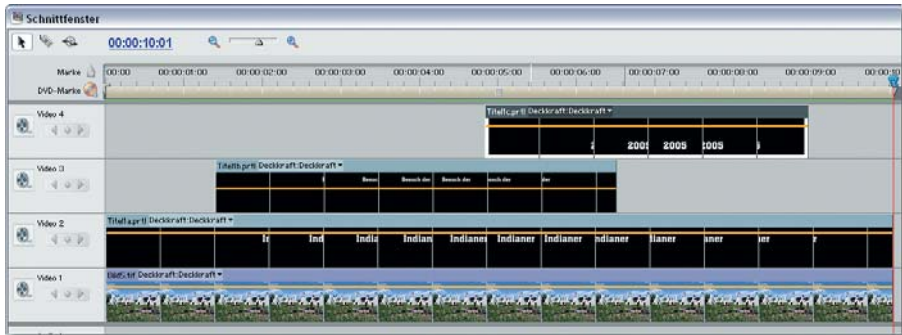


Bild 8.33 Unterschiedlich lange Kriechtitel

i »»»»

Durch die unterschiedlichen Längen wird der gewünschte „Überholeffekt“ erreicht. Die erste Textzeile überholt dabei die zweite Textzeile.

8.6 Effektvolle Titel gestalten

Mit den Optionen des Titel-Designers haben Sie unendlich viele Möglichkeiten, um effektvolle Schriftzüge zu erstellen. Einige, besonders interessante Varianten wollen wir Ihnen nun vorstellen.

Trennung vom Untergrund

Oft leidet die Lesbarkeit des Titels, da er sich nicht genügend vom Untergrund abhebt. In vielen Fällen können Sie die Titel durch kräftige Schrifttypen und kurze Worte gut lesbar gestalten.

Bei einem ungeeigneten Untergrund kann dies aber dennoch schwierig werden. Sie sehen nachfolgend ein solches Beispiel. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie in der Optionsleiste.

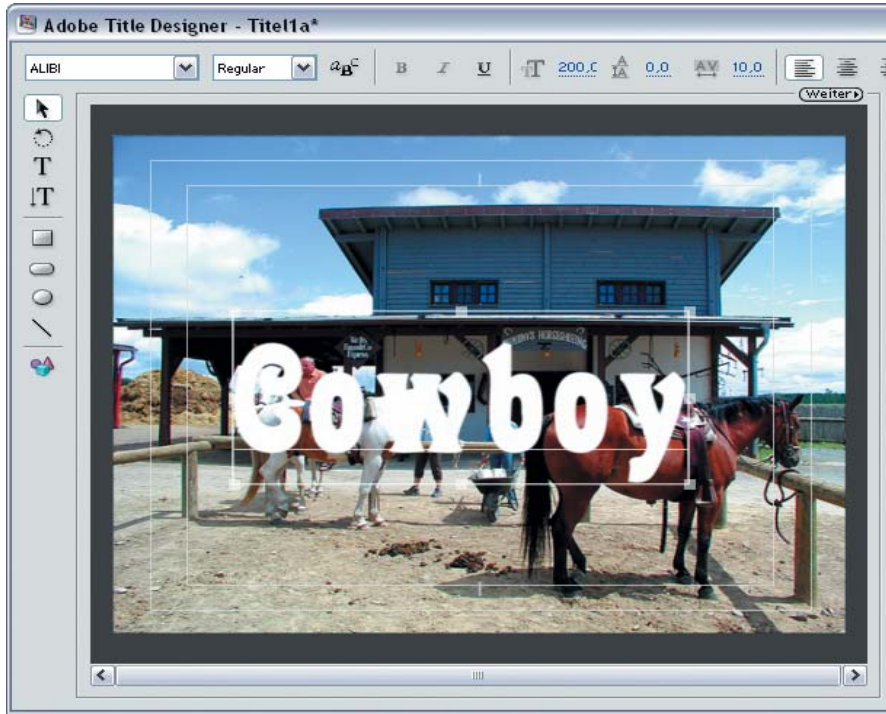


Bild 8.34 Die Schrift ist nicht optimal zu lesen

Wenn Sie sich eine Vorschau des Schrifttyps ansehen wollen, können Sie übrigens den *Schriftbrowser* verwenden, den Sie über die Funktion *Titel/Schriftart/Durchsuchen* oder über das *abc*-Symbol in der Optionsleiste öffnen können.

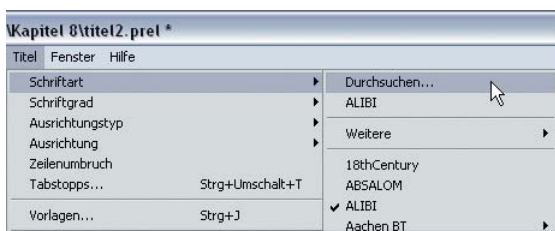
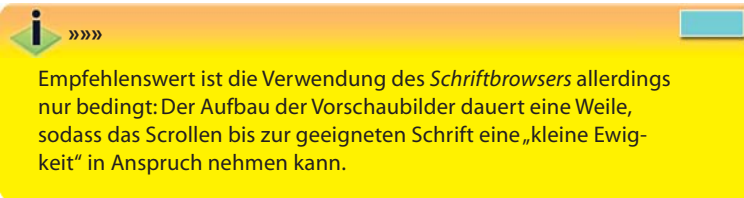


Bild 8.35 Aufruf des Schriftbrowsers

Im nachfolgend abgebildeten Fenster sehen Sie die Vorschau der installierten Schriften – die von uns zuvor verwendete Schrift ist dort markiert.



Bild 8.36 Einsatz des Schriftbrowsers



Bei unserer Beispielschrift kann die Lesbarkeit bereits verbessert werden, wenn Sie eine Kontur zum Schriftzug hinzufügen. Dies erreichen Sie am leichtesten, wenn Sie den Schriftzug mit dem Stil *Birch White 80* versehen.



Bild 8.37 Zuweisen einer Kontur

Sie müssen anschließend aber wieder die zuvor verwendeten Schriftattribute zuweisen.

Damit diese Option nicht zum „Zusammenlaufen“ der Buchstaben führt, hatten wir die Laufweite der Schrift auf den Wert 10.0 eingestellt.

So sieht der Schriftzug gleich deutlich besser aus, wie die nachfolgend gezeigte Abbildung belegt. Die Farbe der Schrift ist übrigens Weiß – die der Kontur Schwarz.

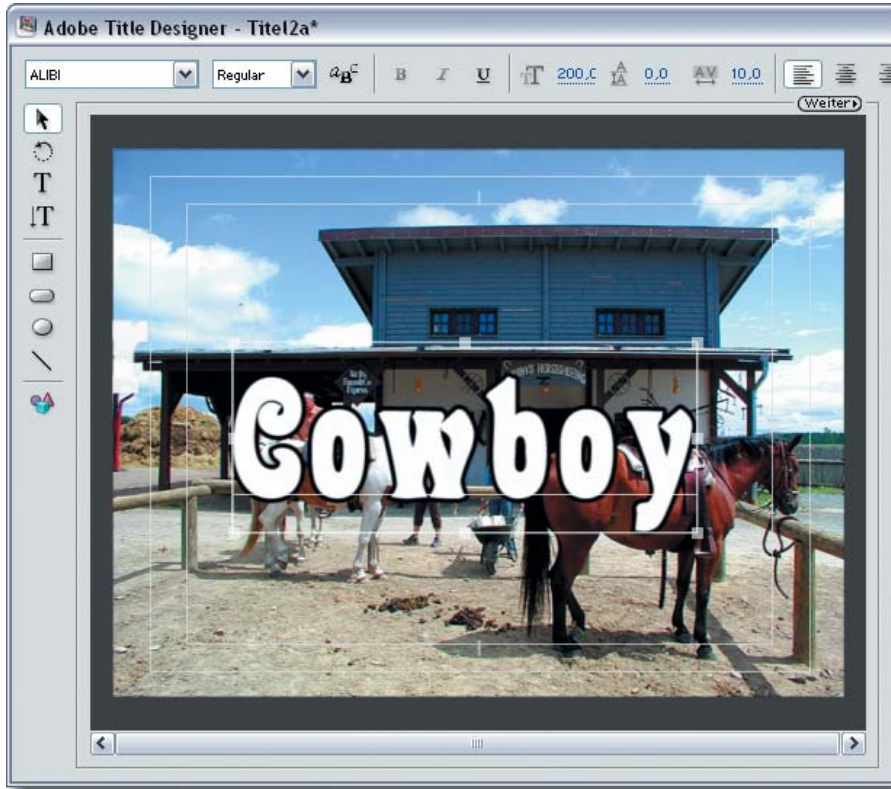


Bild 8.38 Die Schrift wurde mit einer Kontur versehen

Mit Schatten arbeiten

Je nach verwendetem Untergrund kann auch das Herausheben der Schrift durch einen Schatten zu einer besseren Lesbarkeit führen. Eventuell kann eine zusätzliche Kombination mit einer Kontur optimal wirken.

Die Schatten wirken besonders gut, wenn Sie einen hellen Hintergrund verwenden. Das liegt daran, dass die Schatten das Bild meist abdunkeln.

Beim Schatten sind zwei Typen zu unterscheiden: der harte Schlagschatten, der die Schrift vom Hintergrund trennt, und der weich auslaufende Schatten, der die Schrift mehr vom Untergrund abhebt und sie plastischer erscheinen lässt.

- 1 Klicken Sie auf das Farbkästchen in der Optionsleiste, um die Farbeigenschaften anzupassen. Um die *Schlagschatten*-Option zu aktivieren, muss das Kontrollkästchen vor dem Eintrag einen Haken zeigen.

- 2 Sie können beim Schatten nach dem Aktivieren den Einfallswinkel des „virtuellen Lichts“ einstellen. Der *Abstand*-Wert legt fest, wie weit der Schatten vom Schriftzug weggerückt wird.
- 3 Der Wert *Weiche Kanten* legt fest, wie weich der Schatten ausläuft. Dieser Wert bestimmt im Wesentlichen die Wirkung der nächsten Abbildung.
- 4 Einen harten Schlagschatten erreichen Sie mit den nachfolgend gezeigten *Schlagschatten*-Einstellungen.



Bild 8.39 Ein harter Schlagschatten



Mit einem Lichteinfallswinkel von 135° erreichen Sie eine natürliche Wirkung. Dabei kommt das virtuelle Licht von oben links. Dieser Winkel wirkt so natürlich, weil Licht im Normalfall von oben kommt ... Gelegentlich begegnet man Schatten die „komisch“ aussehen. Dies könnte daran liegen, dass sie nach oben links zeigen.

- 5 Um aus dem harten Schlagschatten einen weich auslaufenden Schatten zu erstellen, müssen die Werte nur unwesentlich verändert werden. Am deutlichsten wurden beim nächsten Beispiel die Werte für *Abstand* und *Weiche Kanten* verändert.

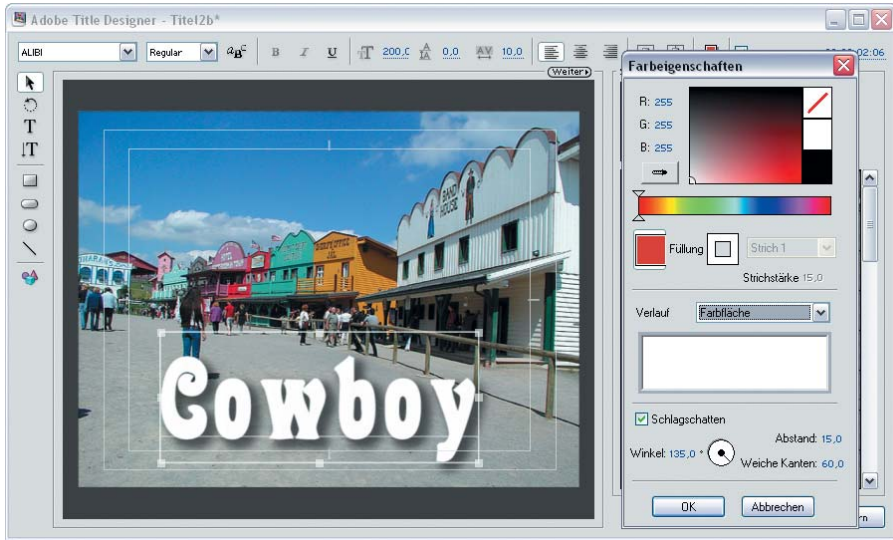


Bild 8.40 Ein weich auslaufender Schatten

- 6 Um das Abheben vom Untergrund weiter zu verstärken, können Sie nun zusätzlich noch eine Kontur hinzufügen – dabei haben wir eine Stärke von 10 eingestellt. Dies führt zum folgenden Ergebnis. Klicken Sie zum Anpassen der *Strichstärke* auf das abgebildete Symbol für den Umriss. Anschließend wird im *Verlauf*-Feld die Option *Farbfläche* benötigt.

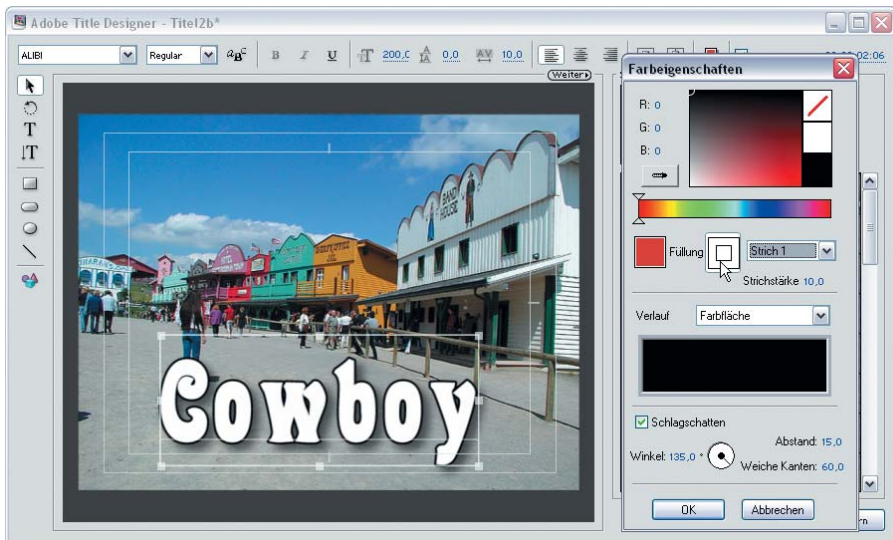


Bild 8.41 Weiche Schatten und eine Kontur bieten eine gute Lesbarkeit



»»»»

Weitere Variationsmöglichkeiten bestehen darin, die Werte *Abstand* und *Weiche Kanten* zu verändern. Dadurch heben Sie die Schrift mehr oder weniger stark „aus dem Untergrund heraus“.

Plastische 3D-Titel erstellen

Der Titel-Designer bietet auch Optionen an, um Schriften durch „Pseudo-3D-Effekte“ plastisch erscheinen zu lassen. Als Ausgangssituation haben wir dazu die folgenden Schrifteinstellungen vorgenommen.

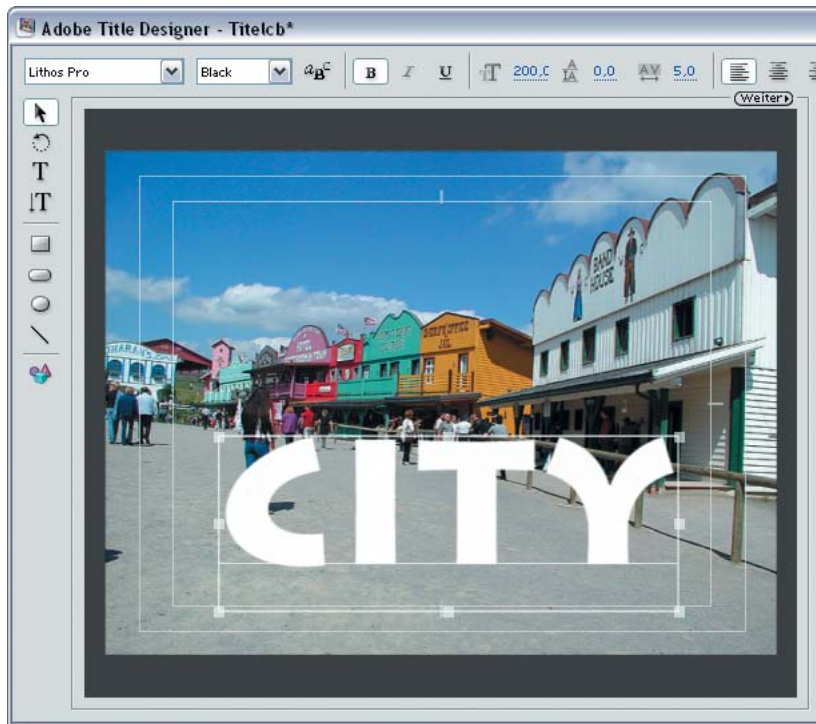


Bild 8.42 Die Ausgangssituation

Öffnen Sie die *Farbeigenschaften*. Klicken Sie auf die *Verlauf*-Liste. Hier finden Sie verschiedene Optionen für Farbverläufe. Markieren Sie die *Abschrägen*-Option.



Bild 8.43 Einstellen der Abschrägung

Nach dem Bestätigen sehen Sie unter der Liste zwei Farbfelder. Mit dem linken wird die Füllungs-farbe festgelegt, mit dem rechten die Farbe der Abschrägung.

Zum Ändern einer Farbe klicken Sie auf das betreffende Farbfeld und stellen Sie oben im Farbspek-trum den gewünschten Farbton ein. Den Farbwert regeln Sie mit dem Balken unter der Farbvorschau.



Bild 8.44 Auswahl eines Farbtons

Unter den beiden Farbmarkierungen finden Sie zwei weitere Optionen. Die *Größe* legt die Abschrägung fest. Der *Ausgleich*-Wert bestimmt, wie kontrastreich der Über-gang ist. 0 ist hier der Standardwert. Negative Werte lassen den Übergang scharfkantiger wirken. Probieren Sie einmal die abgebildeten Werte aus.

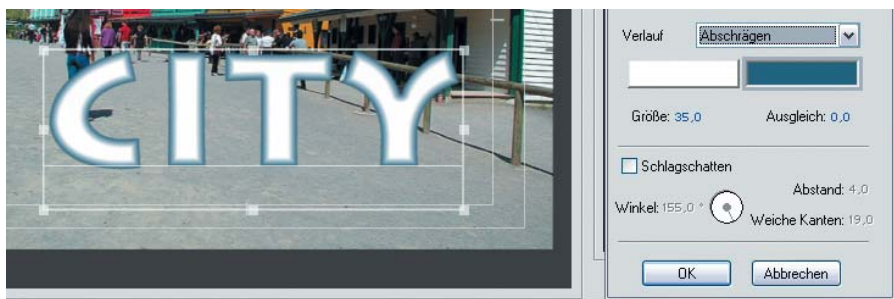


Bild 8.45 Die fertige Abschrägung

Sie können noch komplexere, plastisch wirkende Effekte erstellen. Premiere Elements bietet allerdings nicht alle Optionen direkt an, die Sie beim „großen Bruder“ Premiere zur Verfügung haben.

Dennoch haben Sie über die Stile Zugriff auf spannende Effekte. Probieren Sie einmal den Stil *Hobo Medium Gold 58* aus. Er wirkt ebenfalls sehr plastisch.



Bild 8.46 Zuweisen eines interessanten Stils



Bild 8.47 Einstellungen des vierfarbigen Verlaufs

In den *Farbeigenschaften* sehen Sie, dass dieser Effekt sehr komplex aufgebaut ist. Für die Füllung wurde ein vierfarbiger Verlauf eingestellt.

Die verwendeten Farben können mit einem Klick auf das betreffende Farbfeld geändert werden. Nach dem Anklicken kann die gewünschte Farbe aus dem oberen Farbspektrum ausgewählt werden.

Wenn Sie die Striche-Schaltfläche aktivieren, sehen Sie, dass in der Liste drei verschiedene Striche vorhanden sind. Die Konturen sind mit verschiedenen Farben und Strichstärken versehen, sodass die interessante Wirkung entsteht.

Um die vorhandenen Stile zu analysieren, können Sie einfach einmal die Einstellungen verändern. Sie merken dann auch, auf welchen Teil sich die verschiedenen Striche beziehen.

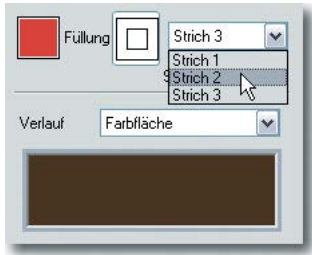


Bild 8.48 Verschiedene Strich-Einstellungen

Es lohnt sich durchaus, auch bei anderen Stilen zu experimentieren. Einige Stile enthalten teiltransparente Buchstaben, die Sie in Premiere Elements nicht verändern können.

8.7 Titel mit Formen kombinieren

Alle Effekte, die wir Ihnen bisher vorgestellt haben, können Sie auch bei geometrischen Formen verwenden. Der Titel-Designer bietet für alle wichtigen geometrischen Formen Werkzeuge an.

Egal, ob Sie Rechtecke, Kreise oder Striche konstruieren wollen – es werden jeweils die geeigneten Werkzeuge bereitgestellt. Sie erreichen die Werkzeuge über den unteren Block in der Werkzeugleiste.



Bild 8.49 Die verfügbaren Form-Werkzeuge

Filmabspänne mit Formen kombinieren

Wir wollen Ihnen jetzt einige der Formmöglichkeiten an Beispielen vorstellen. Im ersten Beispiel soll ein Balken erzeugt werden, um darauf einen kriechenden Filmabspann zu erstellen.

- 1 Rufen Sie aus der Werkzeugleiste das Rechteck-Werkzeug auf. Sie sehen im Bild ein Kreuzsymbol.

Klicken Sie auf die Position, an der das Rechteck beginnen soll und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Sie sehen die von uns gewählte Position in der folgenden Abbildung.



Bild 8.50 Das Rechteck-Werkzeug im Einsatz

- 2 Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste das Rechteck in der gewünschten Größe auf. In unserem Beispiel soll es von der linken bis zur rechten Kante des Titelbilds reichen.



Bild 8.51 Aufziehen des Rechtecks

- 3 Die Ausmaße des fertig gestellten Rechtecks können Sie jederzeit nachträglich verändern. Rufen Sie dazu das Auswahlwerkzeug auf und klicken Sie das Rechteck an. Sie sehen dann acht Markierungspunkte, die zum Skalieren, Dehnen, Neigen oder Rotieren des Rechtecks verwendet werden.

Der Mauszeiger zeigt die jeweilige Verformungsmöglichkeit an. So sehen Sie in der folgenden Abbildung die Dehnen-Option. Jetzt können Sie die Höhe des Rechtecks anpassen.



Bild 8.52 Transformieren des Rechtecks

- 4 Im Menü *Titel/Transformieren* finden Sie Optionen zum numerisch präzisen Transformieren von Objekten. In einem gesonderten Dialogfeld werden die gewünschten Werte angegeben.

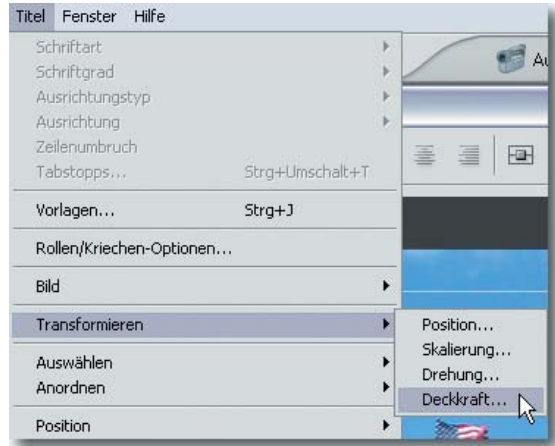


Bild 8.53 Die Transformieren-Optionen

- 5 Wir benötigen nun die Optionen der *Deckkraft*-Funktion. Stellen Sie hier 65 % ein, damit der Untergrund etwas durch das Rechteck durchscheint.



Bild 8.54 Ändern der Deckkraft

- 6 Die Attribute der fertigen Form werden auf dieselbe Art angepasst, wie Sie es von den Texten bereits kennen. Auch das Zuweisen von Stilen erfolgt wie gewohnt.

Anbringen des Kriechtextes

Die Arbeitsschritte für den Kriechtext kennen Sie ja schon, sie sollen daher hier nur im „Schnelldurchgang“ erläutert werden.

- 1 Tippen Sie den Abspanntext ein und weisen Sie gegebenenfalls eine der Vorlagen zu – wir haben die zweite Vorlage verwendet und dabei einen Schriftgrad von 40 eingestellt.

Der Einfachheit halber haben wir für die Zwischenräume jeweils fünf Leerzeichen eingegeben. Wir haben den Stil *Birch White 80* ausgewählt und hierbei den Schrifttyp *News Gothic CnBT Bold* eingestellt. Außerdem wurde ein weicher Schatten verwendet.

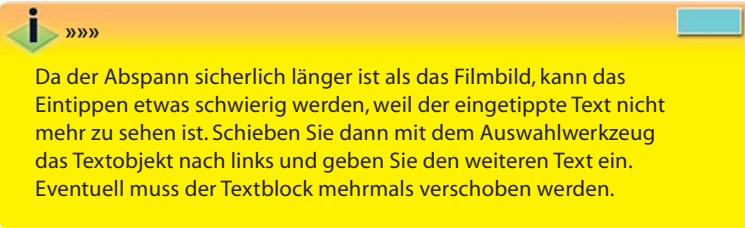


Bild 8.55 Der eingetippte Text



Bild 8.56 Die Schlagschatten-Einstellungen

- 2 Die verwendeten *Schlagschatten*-Werte zeigt das nebenstehende Bild.

- 3 Als Nächstes sollen die beiden Objekte zueinander ausgerichtet werden. Markieren Sie dazu die beiden Objekte nacheinander mit dem Auswahlwerkzeug. Halten Sie dabei nach dem Anklicken des Rechtecks die -Taste gedrückt.

Wenn Sie dann das Textobjekt anklicken, werden beide Objekte gemeinsam ausgewählt. Sie erkennen die Auswahl an den beiden Markierungslinien, die danach zu sehen sind.



Bild 8.57 Markieren mehrerer Objekte

- 4 Verwenden Sie nun zum Ausrichten der beiden Objekte die Funktion *Vertikal zentriert* aus dem Menü *Objekte ausrichten*.

Sie finden diese Funktionen im Kontextmenü. Damit werden die beiden Objekte in der Höhe mittig zueinander angeordnet. Hier gibt es übrigens auch Optionen zum horizontalen Ausrichten, die wir bei unserem Beispiel aber nicht benötigen.



Bild 8.58 Ausrichten der Objekte

- 5 Bei Textobjekten wird als Bezugspunkt zum Ausrichten der Markierungsrahmen verwendet. Daher sitzt der Text in der Höhe nach dem Ausrichten nicht genau in der Mitte. Dies können Sie gegebenenfalls noch korrigieren, indem Sie das Textobjekt mit den Pfeiltasten nach oben verschieben.

Klicken Sie zur Abwahl der beiden Objekte einfach auf eine Stelle im Fenster, an der kein Objekt vorhanden ist. Danach können Sie das Textobjekt erneut auswählen und verschieben.



Bild 8.59 Erneute Auswahl des Textobjekts

- 6 Dabei wollen wir es zunächst belassen. Mehr Elemente sollen für unseren Abspann nicht verwendet werden. Bevor dem Titel die *Kriechen*-Optionen zugewiesen werden können, ist nun allerdings ein Zwischenschritt nötig.

Erstellen des Kriechtitels

Das Listenfeld, in dem die Art des Titels eingestellt wird, sagt schon aus, dass nun ein Zwischenschritt nötig ist: Hier können Sie nämlich nur einstellen, ob ein Titel stehen oder sich bewegen soll – das Trennen nach Objekten ist dabei nicht vorgesehen. Deshalb muss jetzt der Titel in zwei verschiedene Dokumente aufgeteilt werden, von denen dann das eine bewegt werden soll und das andere nicht.

i »»»»

Der vorgenommene Aufbau hat einen Sinn: So können nämlich die Positionen der Objekte zueinander genau eingestellt werden. Dies wäre beim getrennten Erstellen zweier Titel natürlich nicht möglich.

- 1 Markieren Sie das Rechteck mit dem Auswahlwerkzeug und löschen Sie es mit der **Entf**-Taste.



Speichern Sie das Dokument anschließend mit der Funktion *Datei/Speichern unter*.

Bild 8.60 Löschen des Rechtecks

- 2 Verwenden Sie nun die Tastenkombination **Strg**+**Z**, um den zuletzt vorgenommenen Arbeitsschritt zu widerrufen. Damit wird das Rechteck wiederhergestellt. Löschen Sie nun stattdessen den Schriftzug und speichern Sie das Dokument unter einem anderen Namen.
- 3 Nun können Sie den Titel mit dem Schriftzug erneut öffnen und dort die *Kriechen*-Option im Listenfeld einstellen. Rufen Sie dann aus dem *Titel*-Menü oder den erweiterten Optionen die *Rollen/Kriechen-Optionen* auf und stellen Sie dort die abgebildeten Werte ein.



Bild 8.61 Einstellen der Kriechen-Optionen

- 4 Speichern Sie den Titel und schließen Sie den Titel-Designer. Sie können nun die beiden Titel auf zwei Überlagerungsspuren platzieren, sodass sich folgende Anordnung im *Schnittfenster* ergibt.

Nach diesem Muster können Sie beliebig viele Titel „übereinander stapeln“ und so beispielsweise auch Titel in unterschiedliche Richtungen kriechen lassen.

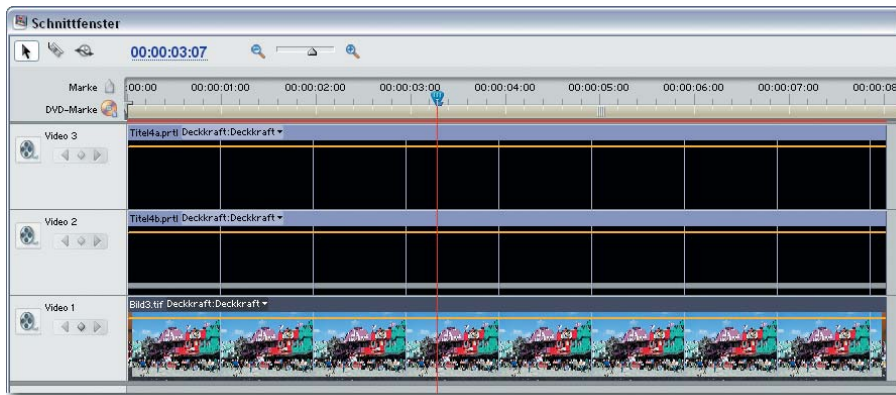


Bild 8.62 Anordnen der beiden Titel



Achten Sie auf die Reihenfolge. Der Balken-Titel muss unter dem Text positioniert sein, damit er diesen nicht überdeckt.

Mit Verläufen arbeiten

Neben einfarbigen Flächen oder plastischen Effekten haben Sie auch die Möglichkeit, Objekte mit verschiedenen Verlaufsoptionen zu versehen. Dies wollen wir Ihnen nun am letzten Beispiel demonstrieren.

- 1 Für die Aufgabe soll das bestehende Rechteck verwendet werden – allerdings soll es in der Höhe deutlich gedehnt werden. Ziehen Sie den oberen mittleren Markierungspunkt bis auf die abgebildete Position.



Bild 8.63 Das gedehnte Rechteck



Bild 8.64 Aufruf der Verlauf-Option

- 2 Öffnen Sie das *Farbeigenschaften*-Dialogfeld. Stellen Sie im *Verlauf*-Listenfeld die Option *Linearer Verlauf* ein.

Neben dem *Linearen Verlauf*, den wir einsetzen, finden Sie hier auch den *Radialen Verlauf*, der einen runden Verlauf erzeugt. Beim *4-farbigen Verlauf* können Sie sogar Farben an den vier Ecken des Objekts zuweisen und so komplexe Farbverläufe erstellen.

- 3 Nach dem Aufruf der *Verlauf*-Option sehen Sie neue Bedienelemente unter dem Listenfeld. Neben einem Vorschaubalken finden Sie dort jetzt Farbfelder. Das folgende Bild zeigt, dass standardmäßig erst einmal die zuvor verwendete Farbe für die Anfangs- und Endfarbe eingesetzt wird.



Bild 8.65 Die Bedienelemente für den Verlauf

- 4 Um den Verlauf anzupassen, muss eine Farbmarke angeklickt werden. Das kleine Dreieck über der Farbmarke zeigt an, welche Farbmarke markiert ist. Markierte Farbmarken werden mit einem dunklen Dreieck gekennzeichnet. Nach dem Markieren können Sie eine neue Farbe aus dem Farbspektrum auswählen.

Im Farbwähler können Sie dann den neuen Farbton einstellen. Stellen Sie zunächst die rechte Farbmarke auf Schwarz. Dazu können Sie das schwarze Farbfeld neben dem Spektrum einsetzen. Das durchgestrichene erste Feld dient übrigens dazu, die vorhandene Füllung zu entfernen. Darunter wird die Standardfarbe Weiß bereitgestellt.



Bild 8.66 Anpassen einer Verlaufsmarke

- 5 Nach dem Bestätigen wird der Verlauf im Vorschau balken sichtbar. Das Ergebnis sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Bild 8.67 Die erste Änderung des Verlaufs



Mit dem Pipettensymbol können Sie übrigens eine Farbe aus dem Vorschaubild aufnehmen. Wenn Sie den Mauszeiger auf das Vorschau-Filmbild halten, wird bereits das zu erwartende Ergebnis angezeigt. So fällt die Auswahl leicht.

- 6 Unter dem Verlaufsbalken gibt es noch zwei Optionen. Die *Umkehren*-Schaltfläche wird benötigt, um die Farbfelder umzukehren. Der Verlauf verläuft dann andersherum. Daneben finden Sie noch den *Angle*-Wert.



Der *Angle*-Wert dient zur Angabe der Verlaufsrichtung. Bei den eingestellten 90° geht der Verlauf von oben nach unten, bei 180° von rechts nach links.

- 7 Nun müssen Sie abschließend noch festlegen, über welchen Bereich sich der Verlauf erstrecken soll.



Bild 8.68 Verschieben der Farbmärke

Klicken Sie dazu eine der Verlaufsmarken an und verschieben Sie sie mit gedrückter linker Maustaste. Die linke Farbmärke verschieben wir ganz nach links, damit der Verlauf an der oberen Kante des Rechtecks beginnt.

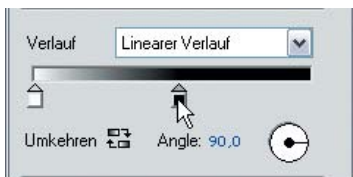


Bild 8.69 Anpassen der rechten Farbmärke

- 8 Die rechte Farbmärke wird etwas nach links geschoben, damit der schwarze Farbbereich vergrößert wird. So ist der Titel gut lesbar.

- 9 Nach dem Positionieren im *Schnittfenster* erhalten Sie so das folgende Ergebnis – auch ganz interessant, oder?



Bild 8.70 Das Ergebnis im Monitor-Fenster

Zum Abschluss

Die Funktionen des Titel-Designers sind sehr vielfältig. In diesem Kapitel konnten wir Ihnen nur einen „kleinen Abriss“ der Möglichkeiten geben. So könnte man auch noch beschreiben, wie Sie mit der Funktion *Titel/Logo* Bilder einfügen können. Durch die Photoshop Elements-Möglichkeiten können Sie hier eine Vielzahl an Motiven erstellen und im Titel-Designer verwenden.

Die Formen-Optionen des Titel-Designers sind so vielfältig, dass Sie hier auch komplexe Grafiken erstellen können – beispielsweise mit den Optionen des Pfad-Werkzeugs. Aber das sprengt den Rahmen eines Kapitels ...

Experimentieren Sie ruhig etwas – es lohnt sich. Vielleicht sind Sie aber auch mit Photoshop Elements so weit vertraut, dass Sie auf den Titel-Designer verzichten und lieber die Funktionen des Bildbearbeitungsprogramms nutzen wollen. Das klappt nämlich auch reibungslos. Importieren Sie einfach das mit einem Alphakanal versehene Ergebnis als Titel in das *Schnittfenster*.

Der Titel-Designer lädt zu vielen schönen Stunden weiterer Experimente ein ...

Eine Diaschau erstellen

Langweilige Diaabende sind Vergangenheit – die digitale Fotoshow ist die Gegenwart. Egal, ob Sie Fotos oder Videos präsentieren wollen, Sie können beides. Auch das Mischen beider Mediendaten ist ohne weiteres möglich. Um das Ganze abzurunden, können Sie Ihre Diaschau zum Abschluss vertonen. Natürlich lassen sich die Medien mit Übergangseffekten und Videofiltern veredeln oder optimieren.

Auch in diesem Bereich bietet Premiere Elements einige Hilfestellungen an, die wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen wollen.

9.1 Die Diaschau vorbereiten

Einige Vorarbeiten sind nützlich, wenn Sie die *Diashow*-Optionen anschließend sinnvoll einsetzen wollen. Importieren Sie die Medien, die Sie in die Diaschau aufnehmen wollen – egal, ob es sich dabei um Filmtitel, Standbilder, Filme oder Audioclips handelt.

Zum Sortieren der Medien ist die Symbolansicht sehr nützlich, da Sie hierbei einen besonders guten Überblick haben. So könnten Sie beispielsweise die folgende Ausgangssituation erhalten.

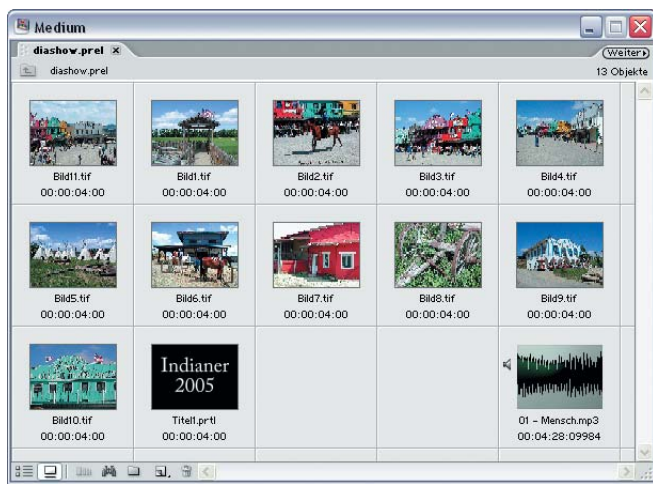


Bild 9.1 Die Ausgangssituation

Sie können das *Medium*-Fenster gut nutzen, um die Medien zu sortieren – fast so, als würden Sie Dias auf dem Leuchtpult sortieren. Sie können die Miniaturbilder auf jedes der Felder schieben – unabhängig davon, ob dabei leere Felder entstehen.

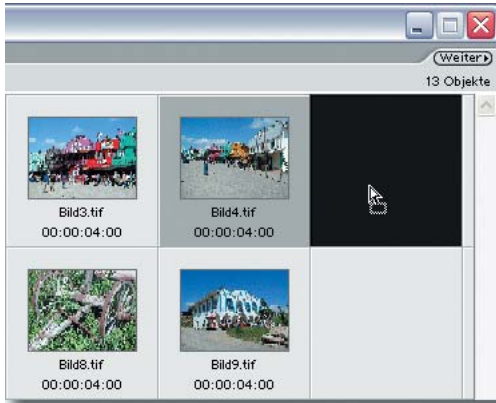


Bild 9.2 Umsortieren eines Miniaturbilds

- 1 Ziehen Sie die betreffende Datei mit gedrückter linker Maustaste auf die neue Position. Eine schwarze Markierung kennzeichnet die Einfügeposition.

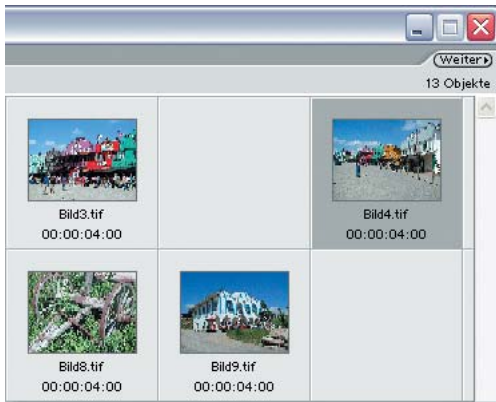


Bild 9.3 Das Miniaturbild ist umsortiert

- 2 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Datei umsortiert. Das Feld, wo sie zuvor positioniert war, bleibt nun leer.



Bild 9.4 Verschieben zwischen zwei Elemente

- 3 Soll ein Miniaturbild zwischen zwei anderen Mediendateien einsortiert werden, klappt dies auch. Ein Balken zeigt die Einfügeposition an.

- 4 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Datei zwischen den beiden anderen einsortiert. Um Platz zu schaffen, wird das rechte Foto nach rechts weitergerückt. Eventuell vorhandene Lücken werden dabei geschlossen.

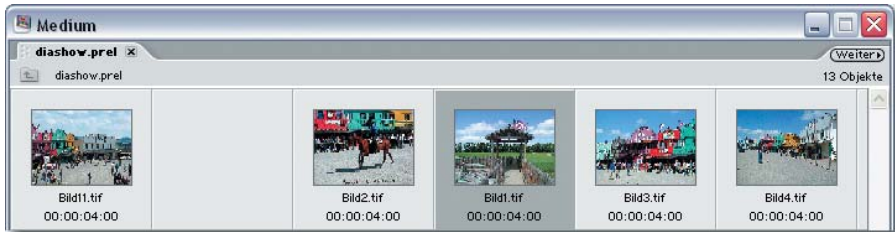


Bild 9.5 Das umsortierte Miniaturbild

- 5 Sie können auch mehrere Dateien auf einmal umsortieren. Dabei haben Sie verschiedene Auswahlmöglichkeiten. So können Sie zum Beispiel mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um die betreffenden Miniaturbilder aufziehen.

Alle Miniaturbilder, die vom Rahmen berührt werden, werden in die Auswahl aufgenommen.



Bild 9.6 Markieren durch Aufziehen eines Rahmens



Sie können die so entstandene Auswahl durch Aufziehen weiterer Rahmen um weitere Miniaturbilder erweitern. Sie müssen beim Aufziehen der neuen Rahmen lediglich zusätzlich die **Strg**-Taste gedrückt halten.



Bild 9.7 Zurücknehmen von Sortierungen

- 6 Wenn Sie sich beim Umsortieren vertan haben, macht das nichts. Auch solche Aktionen können mit der *Rückgängig*-Schaltfläche in der Symbolleiste zurückgenommen werden.

- 7 Im Laufe der Umsortierung kann es etwas chaotisch im *Medium*-Fenster aussehen – wie etwa bei der folgenden Abbildung. Hier sind durch das Sortieren viele Löcher entstanden.

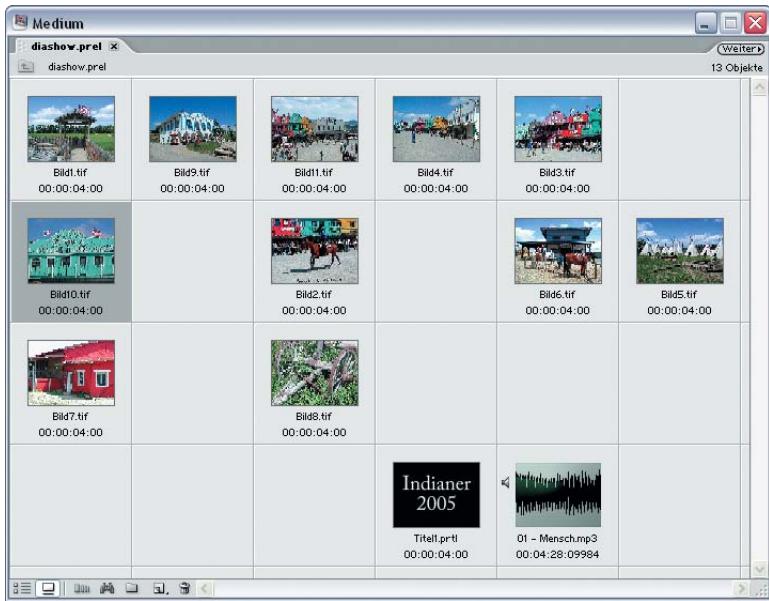


Bild 9.8 Es wird unübersichtlich



Dies ist der Vorteil der Symbolansicht. In der Listenansicht können Sie nämlich keine freien Sortierungen vornehmen. Hier können die Mediendaten nur nach dem Namen oder anderen Sortierkriterien sortiert werden, wie etwa der Mediendauer oder den zugewiesenen Kommentaren.

- 8 Verwenden Sie die Funktion *Aufräumen* aus den erweiterten Optionen, um wieder Ordnung im *Medium*-Fenster zu schaffen.



Bild 9.9 Die Aufräumen-Option

- 9 Nach dem Aufruf bleibt die Sortierung erhalten. Alle Löcher sind dann allerdings verschwunden, sodass sich die folgende neue Anordnung im *Medium*-Fenster ergibt.

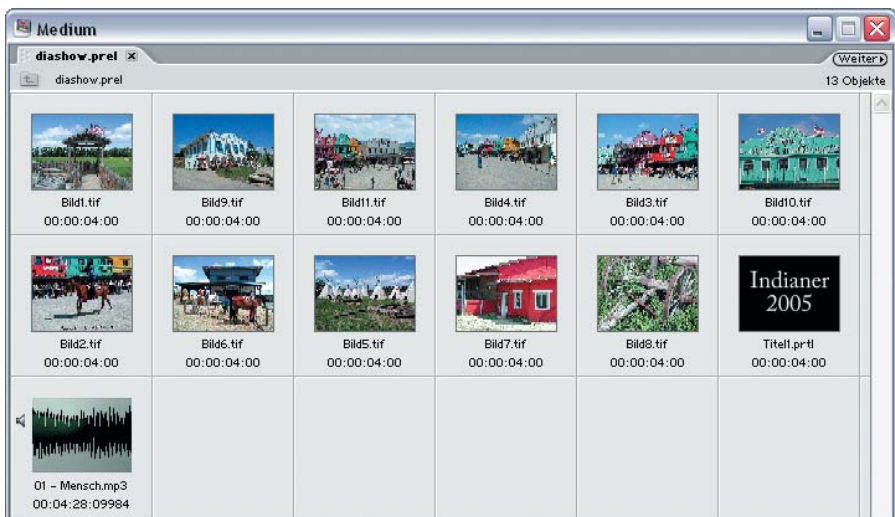


Bild 9.10 Es sieht wieder ordentlich aus

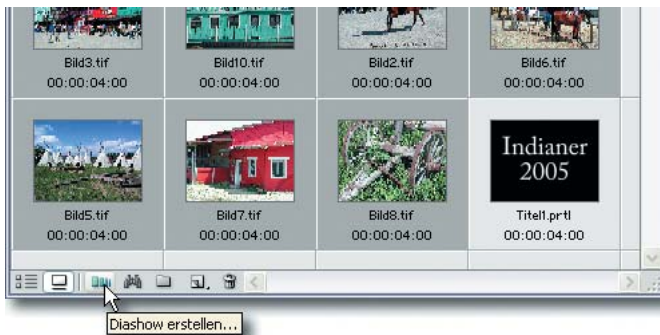


Beim Skalieren des *Medium*-Fensters sind unter Umständen nicht mehr alle Miniaturbilder zu sehen – auch hier hilft die *Aufräumen*-Funktion.

9.2 Die Diashow-Funktion anwenden

Nachdem alle Mediendaten in der richtigen Reihenfolge vorliegen, können Sie Premiere Elements automatisch alle Arbeiten für das Zusammenstellen einer Diaschau überlassen.

- 1 Markieren Sie die Mediendaten, die zu einer Diaschau zusammengestellt werden sollen.



Rufen Sie die Funktion *Diashow erstellen* aus der Fußzeile des *Medium-Palettenfensters* auf.

Bild 9.11 Erstellen einer Diaschau



- 2 Im nebenstehenden Dialogfeld werden die Einstellungen für die Diaschau vorgenommen. Stellen Sie im *Bilddauer*-Eingabefeld ein, wie lange jedes der Dias zu sehen sein soll.

Bild 9.12 Die Optionen der Diaschau

- 3 Nach dem Bestätigen stellt Premiere Elements automatisch die Diaschau im *Schnittfenster* zusammen und fügt die Standardüberblendung zwischen den Medien ein.

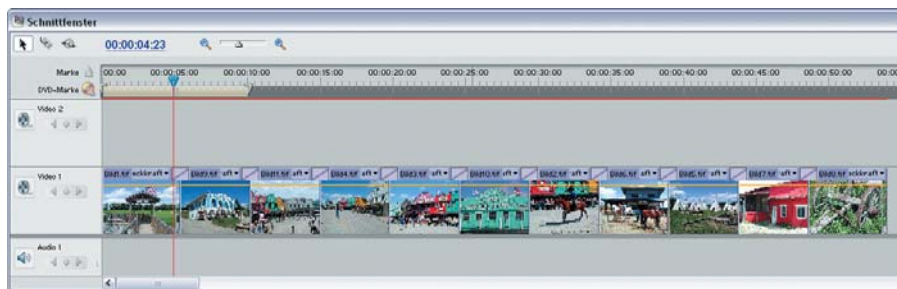
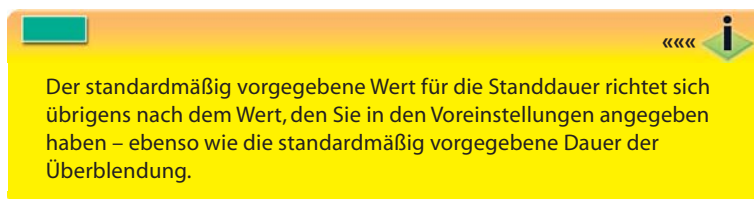


Bild 9.13 Die automatisch zusammengestellte Diaschau



Die Diashow-Optionen nutzen

Die *Diashow*-Option bietet einige interessante Möglichkeiten, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

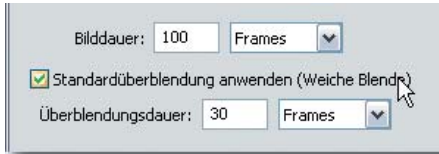
Falls Sie die Medien zuvor nicht sortiert haben, gibt es dennoch die Möglichkeit, eine bestimmte Reihenfolge vorzugeben, Markieren Sie die betreffenden Clips der Reihe nach mit gedrückter **[Strg]**-Taste.

Nach dem Aufruf der Funktion *Diashow erstellen* können Sie dann im Listenfeld *Anordnung* die Option *Auswahlreihenfolge* auswählen. Damit werden die Clips genau in der Reihenfolge in das *Schnittfenster* eingefügt, in der sie im *Medium*-Fenster markiert wurden.



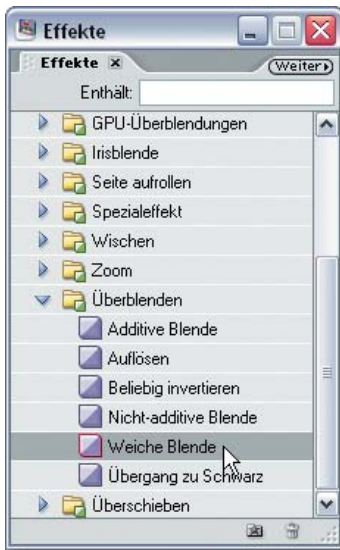
Bild 9.14 Auswahl der Anordnung

Standardmäßig wird bei der Erstellung der Diaschau immer dieselbe Überblendung zwischen den Clips eingesetzt.



Um welche Überblendung es sich dabei handelt, können Sie dem in Klammern stehenden Zusatz entnehmen. Standardmäßig ist dies die weiche Überblendung.

Bild 9.15 Anzeige der Standardüberblendung



Sie können jederzeit eine andere Überblendung als Standard definieren. Öffnen Sie dazu das *Effekte*-Palettenfenster. Der aktuelle Standardübergang ist mit einer roten Umrandung versehen.

Bild 9.16 Die Standardüberblendung



Um eine andere Überblendung als Standard zu definieren, verwenden Sie die Funktion *Auswahl als Standardüberblendung einstellen* aus dem Kontextmenü.

Bild 9.17 Eine neue Standardüberblendung

Beim nächsten Aufruf sehen Sie in der Klammer die Bezeichnung der neuen Standardüberblendung.



Bild 9.18 Die neue Standardüberblendung

Sind die Clips erst einmal in das *Schnittfenster* übertragen, können sie wie gewohnt bearbeitet werden. Trimmen Sie gegebenenfalls die Clips auf eine neue Länge oder tauschen Sie die Überblendungseffekte aus. Die Bearbeitung entspricht den bereits bekannten Arbeitsschritten.

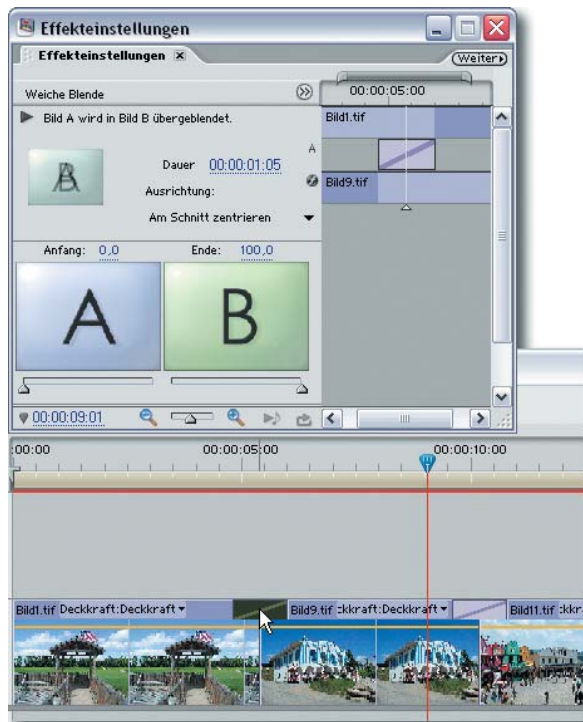


Bild 9.19 Bearbeitung der Diaschau

Vertonen der Diaschau

Haben Sie Standbilder verwendet, besitzt die Diaschau zunächst keinen Ton. Sie können beispielsweise nachträglich mit den bekannten Arbeitsschritten ein Musikstück einfügen.

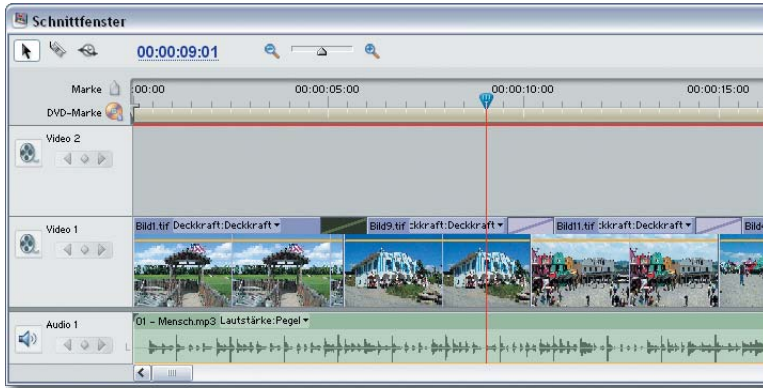


Bild 9.20 Hinzufügen eines Musikstücks

Sie können aber auch andersherum vorgehen und ein Musikstück verwenden, um die Dias zu bestimmten Zeitpunkten einzublenden. Wir gehen dabei von einem leeren *Schnittfenster* aus.

- 1 Platzieren Sie das gewünschte Musikstück per Drag & Drop in der *Audio 1-Spur* des *Schnittfensters*.

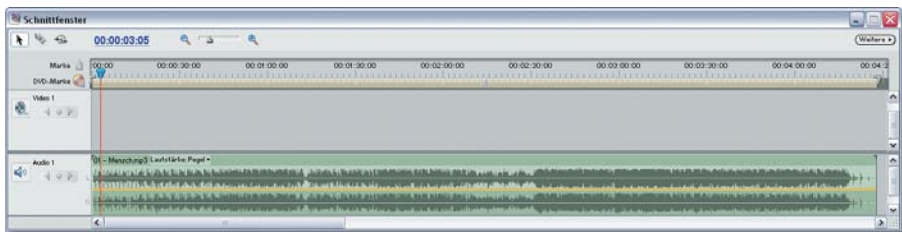


Bild 9.21 Das neu eingefügte Musikstück

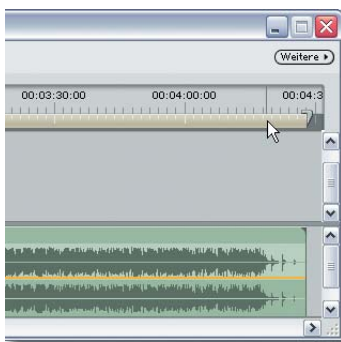


Bild 9.22 Einstellung des Arbeitsbereichs

- 2 Beachten Sie, dass sich die Markierung des Arbeitsbereichs bis zum Ende des Musikstücks erstreckt. Gegebenenfalls erreichen Sie dies einfach mit einem Doppelklick auf den Balken.



- 3 Sie können in der Zeitachse Markierungen platzieren – so genannte Marker.



Schieben Sie dazu den Marker der aktuellen Position auf die Stelle, die mit einer Markierung versehen werden soll.

Bild 9.23 Ändern der aktuellen Position

- 4 Im Kontextmenü finden Sie Optionen zum Setzen von Markierungen. Verwenden Sie die Funktion *Schnittfenstermarke setzen/Nicht nummeriert*. Diese Markierungen werden nämlich für die Diaschau verwendet.

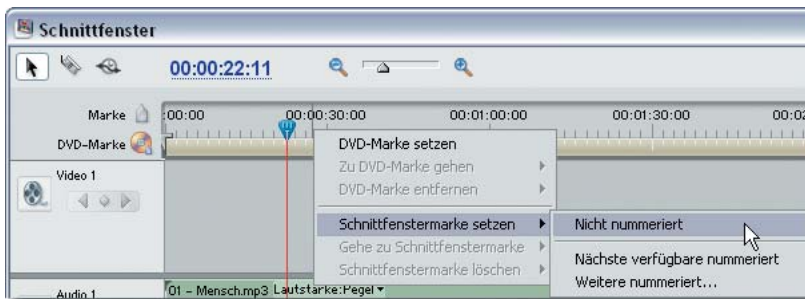


Bild 9.24 Platzieren einer Markierung

- 5 Wird die Markierung der aktuellen Position verschoben, sehen Sie die neue Marke in der Zeitachse.



Bild 9.25 Der neue Marker

- 6 Auf diese Art können Sie nun weitere Markierungen platzieren. Sie können sich dabei beispielsweise an den Erhebungen der Audio-Wellenlinien orientieren, wenn die Dias später im Takt der Musik platziert werden sollen.

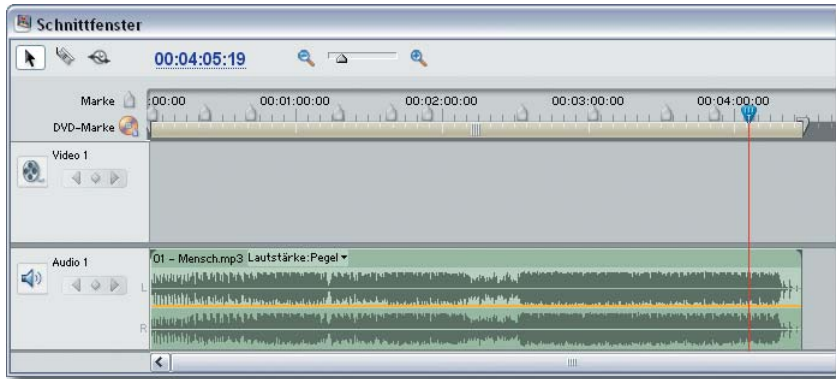


Bild 9.26 Die fertigen Markierungen

i >>>>

Beachten Sie, dass auch am Anfang des Musikstücks eine Marke platziert wird, damit das erste Dia auch am Filmanfang eingefügt wird.



- 7 Praktisch ist auch die Möglichkeit, die Marken zu platzieren, während Sie das Musikstück anhören. Klicken Sie dazu den Audioclip doppelt an, um ihn im *Monitor*-Fenster darzustellen.

Bild 9.27 Der Audioclip im Monitor-Fenster

- 8 Sie können den Audioclip nun starten und während des Abspielens die abgebildete Schaltfläche anklicken.

Nach jedem Anklicken wird auf der aktuellen Position ein Marker gesetzt, ohne dass das Abspielen gestoppt wird. So lassen sich die Marker leicht im Takt der Musik platzieren.



Bild 9.28 Platzieren von Markern

- 9 Die Verwaltung der Clipmarken kann auch im *Monitor*-Fenster erfolgen. So finden Sie im Kontextmenü auch Optionen zum Löschen einzelner oder aller platzierten Markern.



Bild 9.29 Löschen von Markern

- 10 Einzelne Markern können Sie löschen, wenn das abgebildete Symbol zu sehen ist.

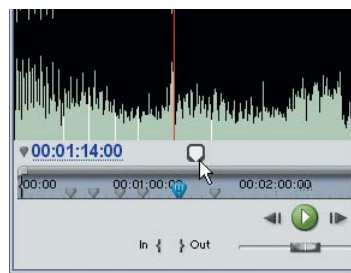


Bild 9.30 Position an einer Marke

Die im *Monitor*-Fenster gesetzten Marken werden übrigens im *Schnittfenster* im Vorschaubild des Clips angezeigt. Um sie für die Diaschau verwenden zu können, müssen Sie zusätzlich in der Zeitskala des *Schnittfensters* einen Marker platzieren.

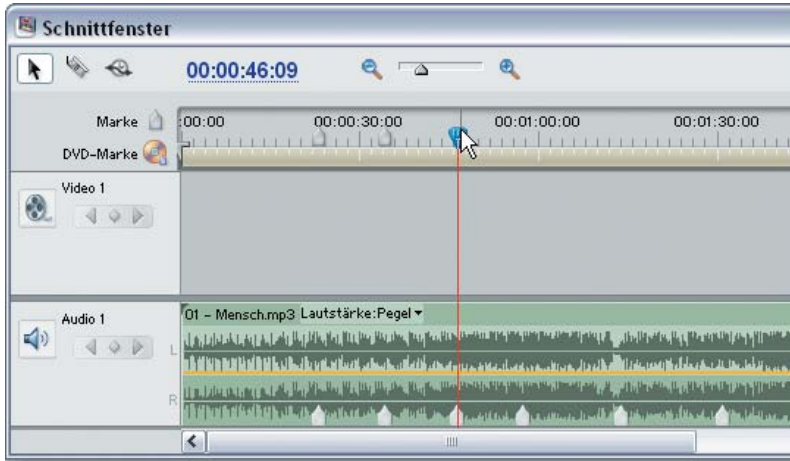


Bild 9.31 Übertragen von Marken

Bereiten Sie das *Schnittfenster* auf diese Art vor. So könnten Sie beispielsweise die folgende Anordnung erhalten.

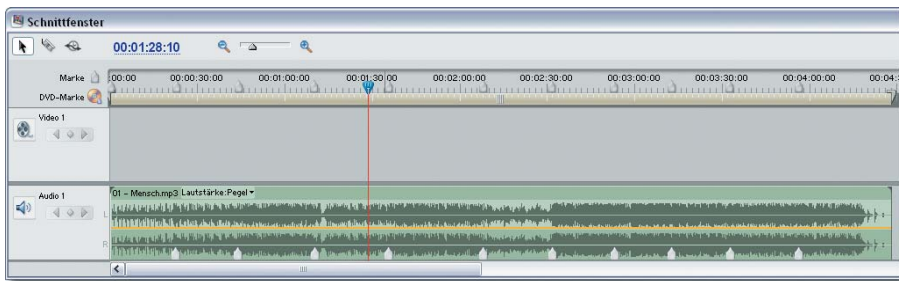


Bild 9.32 Das vorbereitete Schnittfenster



Die Vorbereitung macht ein wenig Arbeit. Der Mehraufwand lohnt sich allerdings, weil das Ergebnis anschließend professioneller aussieht.

Nachdem das *Schnittfenster* nun vorbereitet ist, können Sie jetzt die *Diashow*-Funktion aufrufen. Aktivieren Sie die Option *Bilder/Clips an nicht nummerierten Marken platzieren*.

Da hier harte Schnitte verwendet werden, ist die Überblendungs-Option deaktiviert. Das ist ja auch logisch, sonst wäre ja der Bildwechsel im Takt der Musik nicht möglich.

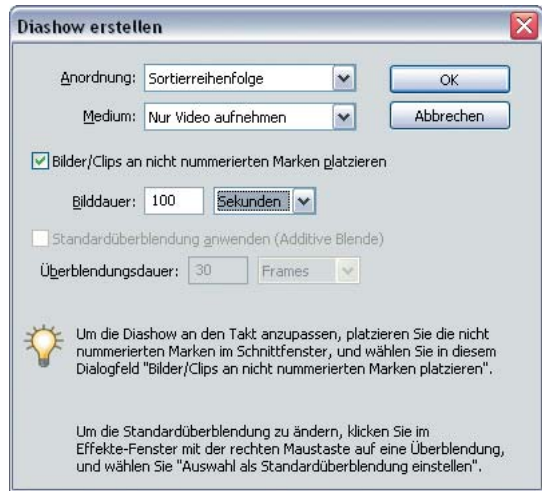


Bild 9.33 Die Diashow-Optionen

Beachten Sie, dass eine lange *Bilddauer* angegeben wird. Zu lange Szenen werden nämlich automatisch gekürzt – zu kurze Szenen dagegen werden nicht verlängert. So könnten Lücken entstehen.

Nach dem Zuweisen erhalten Sie die folgende Situation. An jeder Marke befindet sich ein neues Foto.

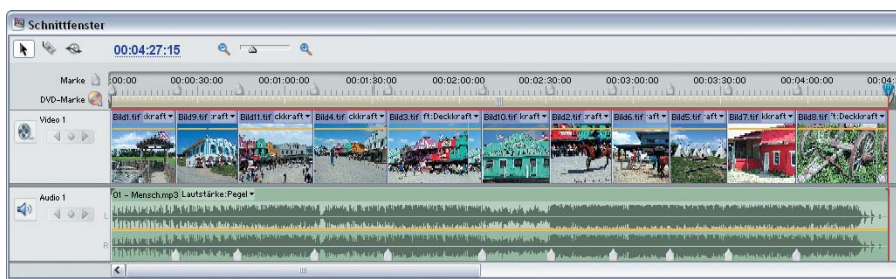


Bild 9.34 Die passenden Schnitte



Damit auch das letzte Foto passend zugeschnitten wird, sollten Sie auch am Ende des Clips einen Marker setzen. Fehlt dieser, erhält das letzte Foto die angegebene Standarddauer und kann so über den Musikclip hinausgehen.

Eine DVD produzieren

Der Film ist zusammengestellt, alle Übergangseffekte sind eingefügt und der Ton ist fertig gestellt. Nun kann das Ergebnis ausgegeben werden.

Vielleicht wollen Sie als Ergebnis ja eine DVD erhalten. Auch hier kann Premiere Elements einige spannende Funktionen anbieten. So können Sie zwischen verschiedenen Vorlagen wählen und die nötigen DVD-Marken automatisch zusammenstellen.

Natürlich ist auch der manuelle Eingriff möglich. Bestimmen Sie selbst, an welchen Stellen des Films zum Hauptmenü zurückgekehrt werden soll oder wo der Film gestoppt werden soll.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Funktionen, die Sie zur Erstellung einer DVD benötigen, näher vorstellen.

10.1 Der DVD-Arbeitsbereich

Wenn Sie in der Symbolleiste die DVD-Funktion aufrufen wird zunächst der DVD-Assistent gestartet.

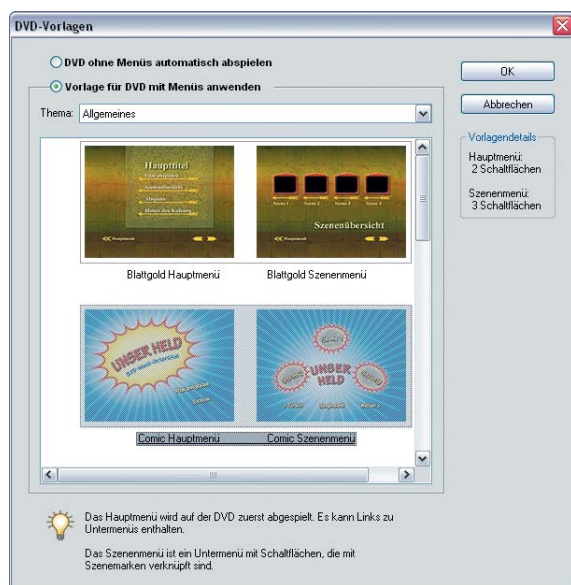


Bild 10.1 Der Assistent zur DVD-Erstellung



Bild 10.2 Abfrage zum Erstellen von DVD-Marken

Wählen Sie eine Vorlage aus, nachdem Sie die Option *Vorlage für DVD mit Menüs anwenden* aktiviert haben. Nach dem Bestätigen erhalten Sie im abgebildeten Dialogfeld den Hinweis, dass keine DVD-Marken vorhanden sind. Bestätigen Sie die Abfrage, ob automatisch DVD-Marken erstellt werden sollen.

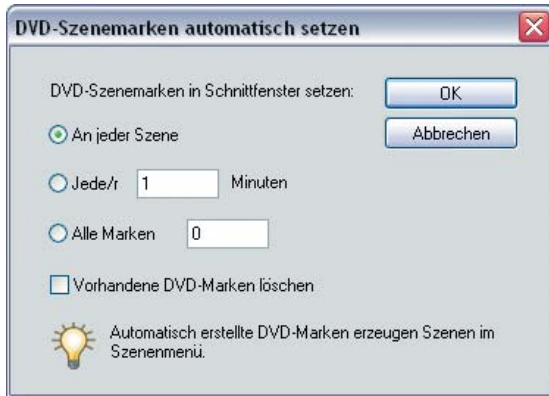


Bild 10.3 Automatisches Platzieren von DVD-Marken

Im nächsten Schritt des Assistenten wird angegeben, wo die DVD-Marken platziert werden sollen. Aktivieren Sie hier beispielsweise die Option *An jeder Szene*.

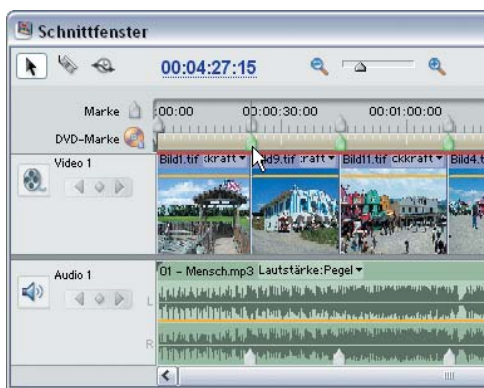


Bild 10.4 Die automatisch generierten DVD-Marken

Die DVD-Marken werden im Balken unterhalb der Szenen-Marker angezeigt.

Nach dem Fertigstellen wird der DVD-Arbeitsbereich aufgebaut. Neben dem *Monitor-* Fenster werden das *DVD-Layout* und die Hilfe angezeigt.



Bild 10.5 Der DVD-Arbeitsbereich

Im *Vorgehensweise*-Palettenfenster werden automatisch die Hilfetemen zur DVD-Erstellung angezeigt.

Die DVD testen

Die DVD wurde mit diesen Schritten automatisch fertig gestellt. Sie könnten die DVD mit der Schaltfläche *DVD-Vorschau* im Fenster *DVD-Layout* testen. Natürlich müssen Sie die standardmäßig vorgegebenen Texte für die Menüs noch anpassen. Für ein erstes Beispiel wollen wir aber darauf verzichten.

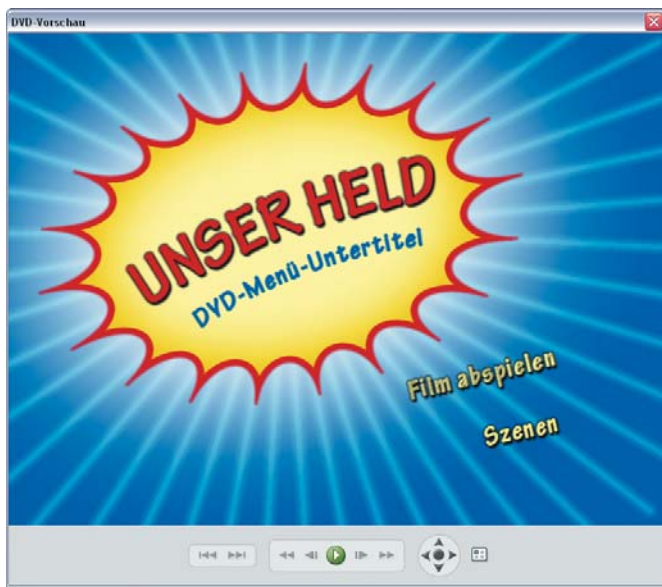


Bild 10.6 Die DVD-Vorschau

Mit einem Klick auf den *Szenen*-Eintrag wechseln Sie vom Hauptmenü zur Übersicht der einzelnen Szenen.



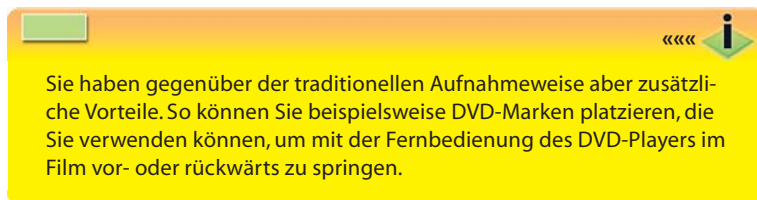
Bild 10.7 Das Szenemenü

10.2 DVDs manuell aufbauen

Natürlich können Sie in Premiere Elements DVDs auch ohne Hilfe des Assistenten aufbauen. Dabei haben Sie die Wahl automatisch abspielbare DVDs oder DVDs mit Menüsteuerung zu erstellen. Automatisch abspielbare DVDs starten sofort, wenn sie in den DVD-Player eingelegt werden – eine Menüsteuerung gibt es hierbei nicht.

Automatisch abspielbare DVDs erstellen

Automatisch abspielbare DVDs sind sinnvoll, wenn Sie beispielsweise aufgezeichnete Fernsehfilme wie mit einem Videorekorder aufnehmen wollen.



- 1 Platzieren Sie den aufgezeichneten Film im *Schnittfenster*. Schneiden Sie gegebenenfalls den Film mit den bekannten Arbeitsschritten. So können Sie zum Beispiel Werbung aus dem Film herauschneiden.

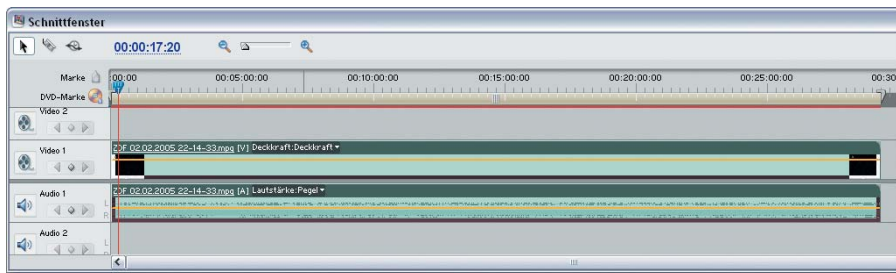


Bild 10.8 Der eingefügte Film

- 2 Rufen Sie den DVD-Arbeitsbereich auf und stellen Sie die Option *DVD ohne Menü automatisch abspielen* ein.

Im *DVD-Layout*-Fenster finden Sie anschließend einen entsprechenden Hinweis. Sie können jederzeit mit der Funktion *Vorlage ändern* doch noch ein DVD-Menü hinzufügen. Damit öffnen Sie den bereits vorgestellten Assistenten.

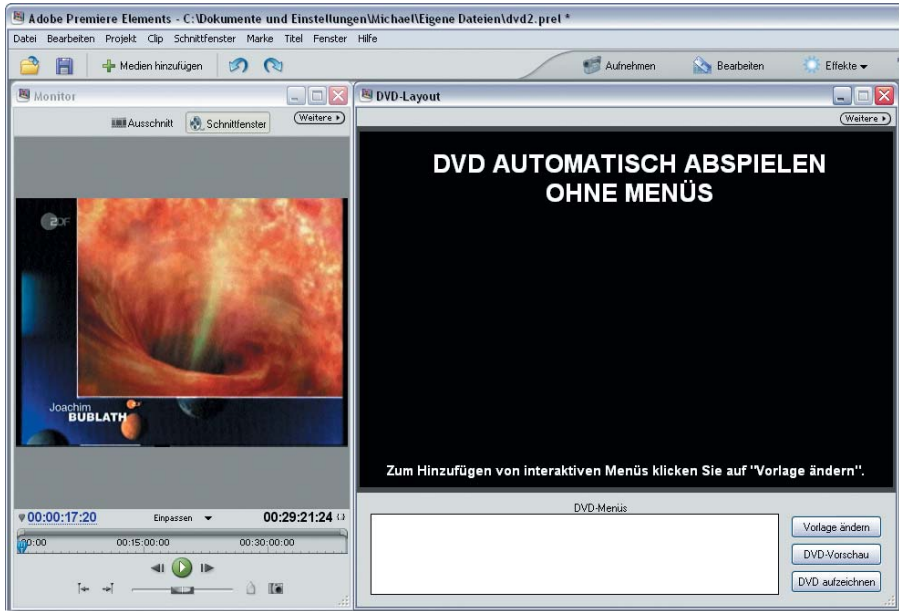


Bild 10.9 Automatisch abspielbare DVDs erstellen

- 3 Rufen Sie die Funktion *DVD aufzeichnen* auf. Im folgenden Dialogfeld sollten Sie die Option *Inhalte an verfügbaren Platz anpassen* aktivieren. Dann ermittelt Premiere Elements automatisch die nötige Komprimierung, wenn der Film zu lang für die CD oder DVD ist.

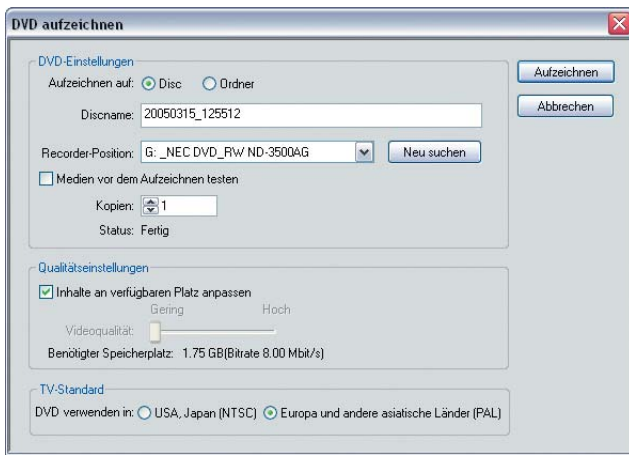


Bild 10.10 Aufzeichnen einer DVD

Prüfen Sie, ob das richtige Laufwerk erkannt wurde, falls Sie mehrere Laufwerke im Rechner installiert haben. Liegt keine DVD im Laufwerk, erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis.

- 4 Verwenden Sie die *Aufzeichnen*-Schaltfläche, um die Berechnung der DVD zu starten. Dabei müssen Sie einige Geduld mitbringen.

Selbst bei einem halbstündigen Film kann die Berechnung über eine Stunde dauern. Die verbleibende Berechnungszeit können Sie im Dialogfeld ablesen.



Bild 10.11 Kodieren der Daten

- 5 Die jeweiligen Arbeitsschritte werden im Dialogfeld angezeigt. Nach der Umrechnung der Daten in das DVD-kompatible Dateiformat wird automatisch der Brennvorgang gestartet.



Bild 10.12 Kompilieren der DVD-Dateien

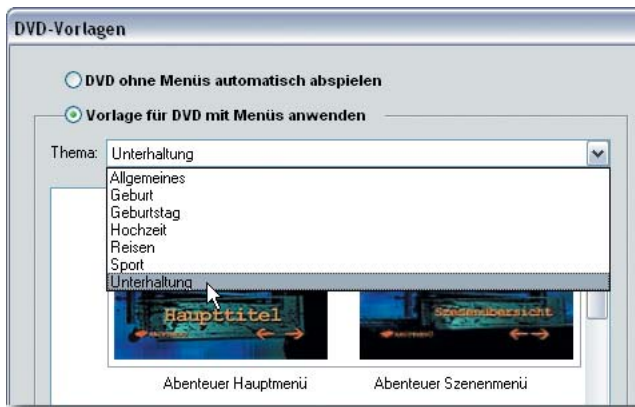


Bei unseren Tests kam es gelegentlich zu nicht nachvollziehbaren Abbrüchen der Berechnung. Starten Sie gegebenenfalls den Berechnungsvorgang erneut.

10.3 DVDs mit Menü erstellen

In den meisten Fällen werden Sie CDs oder DVDs mit einem Menü erstellen. Damit ist die Bedienung am DVD-Player bequemer. Schließlich ist dies ja gerade ein Vorteil gegenüber der früheren Aufzeichnung auf Videoband. Die Menüs können mehr oder weniger aufwändig gestaltet werden. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Wenn der gewünschte Film im *Schnittfenster* platziert wurde, kann die *DVD-Option* aufgerufen werden. Wählen Sie dann im *DVD-Layout-Fenster* die Option *Vorlage ändern*, um das bereits bekannte Vorlagenfenster zu öffnen.
- 2 Aktivieren Sie die Option *Vorlage für DVD mit Menüs anwenden*.



Wählen Sie aus dem *Thema*-Listenfeld eine Option aus. Hier gibt es zu verschiedenen Bereichen Vorlagen.

Bild 10.13 Auswahl eines Themas



Bild 10.14 Zuweisen einer Vorlage

- 3 Klicken Sie anschließend im unteren Bereich auf die gewünschte Vorlage. Klicken Sie doppelt auf die Vorlage, wenn Sie diese direkt zuweisen wollen.

- 4 Anschließend sehen Sie im *DVD-Layout*-Fenster die Vorlage. Sollten keine Szenen festgelegt worden sein, wird zunächst nur das Hauptmenü angezeigt – so wie in der folgenden Abbildung.



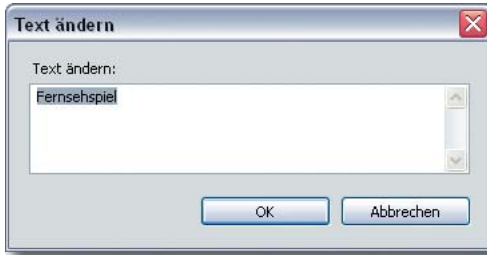
Bild 10.15 Das automatisch generierte Hauptmenü

Texte anpassen

Das Menü wurde zunächst mit Standardtexten erstellt. Um die Texte auszutauschen, klicken Sie doppelt auf das betreffende Textobjekt.

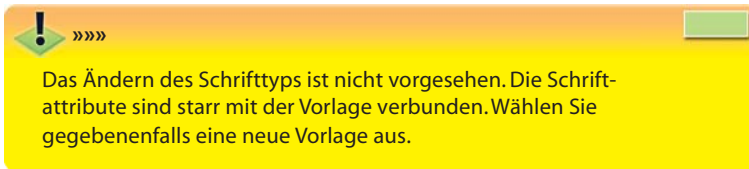


Bild 10.16 Markieren eines Textobjekts



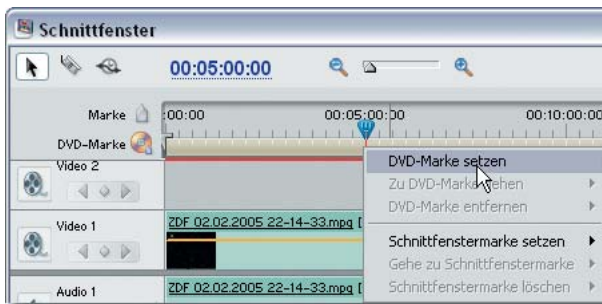
Nach dem Anklicken können Sie den Text in einem gesonderten Dialogfeld ändern.

Bild 10.17 Eingeben des neuen Textes



DVD-Marken setzen

Sie können nachträglich jederzeit Marken setzen. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig.



- 1 Klicken Sie im *Schnittfenster* mit der rechten Maustaste auf die Position, an der Sie eine neue Marke setzen wollen. Rufen Sie die Funktion *DVD-Marke setzen* auf.

Bild 10.18 Setzen einer Marke

- 2 In einem gesonderten Dialogfeld werden die Angaben zur Marke vorgenommen. Geben Sie im *Name*-Eingabefeld eine Bezeichnung für die neue Szene an.

Im *Markentyp*-Listenfeld legen Sie fest, um was für einen Markentyp es sich handelt. Die Erläuterungen zu den verschiedenen Typen sehen Sie im unteren Bereich des Dialogfelds.



Bild 10.19 Die Eigenschaften der DVD-Marke



Bild 10.20 Anpassen des Miniaturbilds

- 3 Das Vorschaubild zeigt das Miniaturbild, das standardmäßig für die Menüdarstellung verwendet wird. Um das Bild zu ändern, passen Sie den Timecode unter dem Bild an.

Standardmäßig wird das Bild für die Vorschau verwendet, das an der Markerposition zu sehen ist. Gibt dieses Bild aber keinen guten Eindruck der folgenden Szene wieder, sollten Sie es austauschen. Sie können aber dann nur Bilder wählen, die hinter dem aktuellen Bild liegen. Das ist ja auch logisch, weil vorherige Filmbilder ja zur vorherigen Szene gehören.

- 4 Nach dem Bestätigen finden Sie in der DVD-Achse des *Schnittfensters* die neue Markierung. Außerdem ist im *DVD-Layout-Fenster* nun auch ein Szenemenü zu sehen.

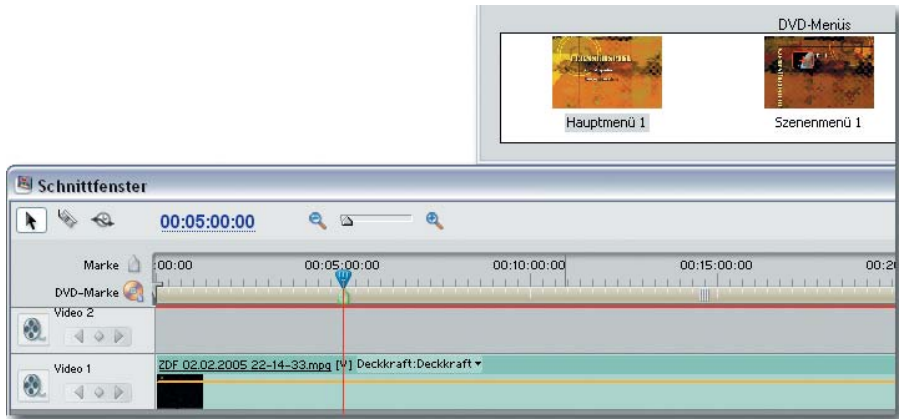


Bild 10.21 Die neu eingefügte Marke

- 5 Platzieren Sie auf dieselbe Art die benötigten DVD-Marken. Die Verwaltung der DVD-Marken erfolgt ebenfalls über das Kontextmenü. Hier finden Sie auch Optionen, um einzelne oder alle DVD-Marken zu löschen.

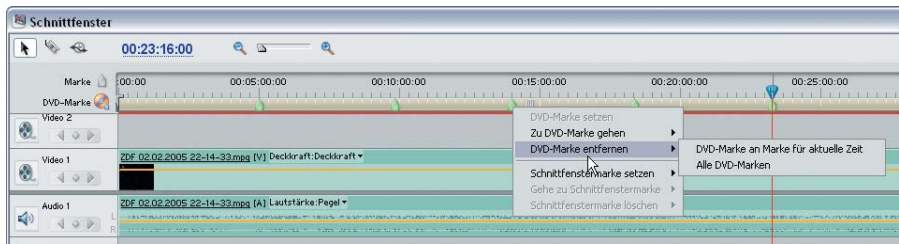


Bild 10.22 Optionen zur DVD-Marken-Verwaltung



Bild 10.23 Aufruf eines Szenenmenüs

- 7 Um zu den weiteren Szenenmenüs zu gelangen, scrollen Sie in der Liste nach unten. Sie sehen dies in der nächsten Abbildung. Bei unserem Beispiel wurden automatisch zwei neue Szenenmenüs generiert.

- 6 Wenn Sie das neue Szenenmenü im *DVD-Layout-Fenster* sehen wollen, klicken Sie auf den Szenenmenü-Eintrag in der unteren Liste.



Bild 10.24 Scrollen zu weiteren Einträgen

- 8 Nach dem Anklicken können die Texte der Szenenmenüs wie gewohnt im *DVD-Layout*-Fenster bearbeitet werden.



Bild 10.25 Bearbeiten eines Szenenmenüs

Verwaltung von Schaltflächen

Einmal platzierte Schaltflächen können nachträglich noch bearbeitet werden.

Markieren Sie die betreffende Schaltfläche im *DVD-Layout*-Fenster. Markierte Elemente werden zur Verdeutlichung mit einem blauen Markierungsrahmen versehen.



Bild 10.26 Markieren einer Schaltfläche

Mit einem Doppelklick auf die Schaltfläche wird das bereits bekannte Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie gegebenenfalls Änderungen vornehmen. Soll eine Schaltfläche gelöscht werden, können Sie die *Löschen*-Schaltfläche im Dialogfeld verwenden. Damit wird die Schaltfläche sowie die dazugehörige DVD-Marke im *Schnittfenster* gelöscht.

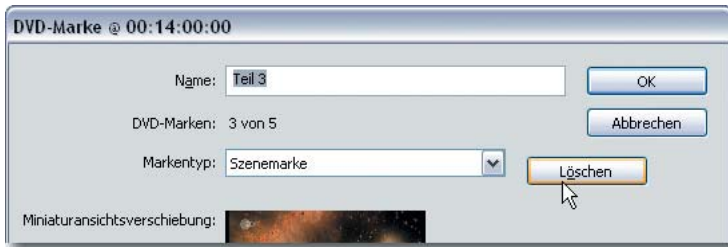


Bild 10.27 Löschen einer Schaltfläche

10.4 Komplexe Menüs erstellen

Falls Sie mit mehreren Filmen arbeiten, können noch komplexere Menüs nötig sein. Bei den bisher vorgestellten Menüs starten Sie den Film mit einer ausgewählten Szene. Von dort aus wird der Film bis zum Ende abgespielt – unabhängig davon, ob weitere DVD-Marken folgen.

Das muss aber nicht so sein. Vielleicht wollen Sie ja mehrere Filme auf einer DVD vereinen und diese unabhängig voneinander starten. So können Sie veranlassen, dass an festgelegten Positionen zum Hauptmenü zurückgekehrt wird. Von dort können dann weitere Filme gestartet werden.

Gehen Sie zum Aufbau solcher Menüs folgendermaßen vor:

- 1 Platzieren Sie die betreffenden Filme im *Schnittfenster*. Wir haben vier Filme im *Schnittfenster* platziert.

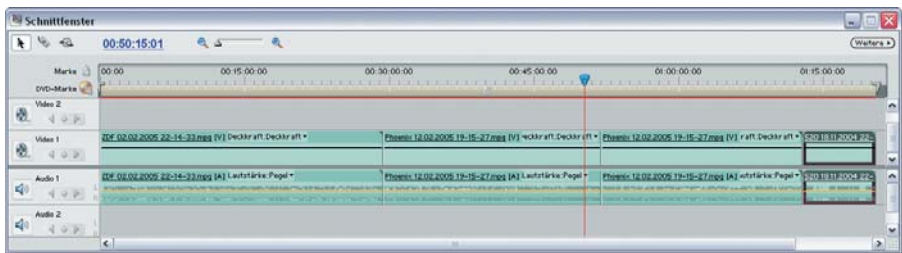


Bild 10.28 Die Ausgangssituation

- 2 Verwenden Sie beim Setzen der DVD-Marke die Option *Hauptmenü-Marke* im Listenfeld *Markentyp*.

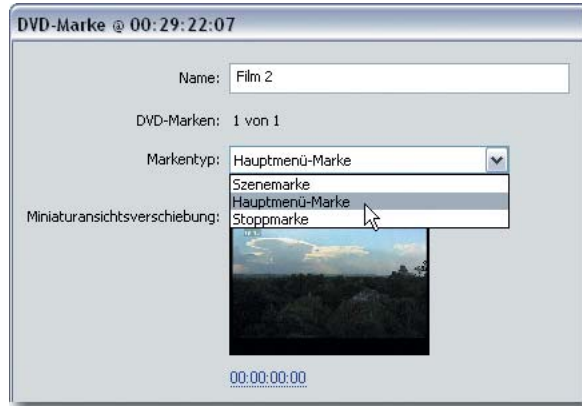


Bild 10.29 Einsatz einer Hauptmenü-Marke

- 3 Verwenden Sie denselben Markentyp für alle Filme, die im *Schnittfenster* platziert wurden. So könnten Sie die folgende Anordnung vorfinden. Um die Marken voneinander unterscheiden zu können, tragen sie unterschiedliche Farben. Die Hauptmenü-Marken sind blau.

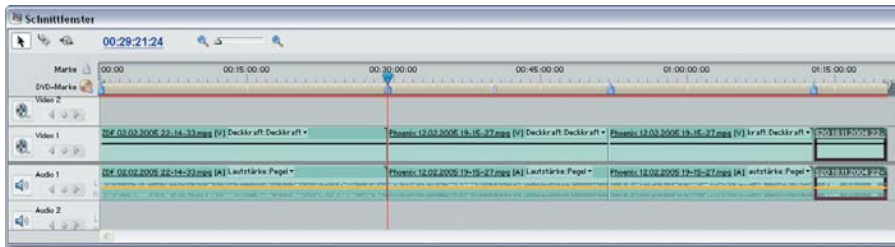


Bild 10.30 Die eingesetzten Hauptmenü-Marken

Filme stoppen

Wenn Sie die DVD in dieser Situation testen würden, wäre noch kein Unterschied zu sehen. Ist das Ende eines Films erreicht, wird der nächste Film gestartet. Wir wollen aber das automatische Zurückkehren zum Hauptmenü erreichen, daher sind weitere Arbeiten notwendig.

- 1 Wechseln Sie zur ersten Hauptmenü-Marke. Dort startet ja der neue Film. Wir benötigen allerdings das Ende des vorherigen Films. Gehen Sie daher ein Film-bild zurück. Dies erreichen Sie beispielsweise mit der -Taste. Falls Sie die Position nicht genau erkennen können, können Sie die Darstellungsgröße der Zeitskala vergrößern.



Bild 10.31 Wechsel zum letzten Bild des vorherigen Films

- 2 Platzieren Sie auf dieser Position eine *Stoppsmarke*. Verständlicherweise werden für diesen Markentyp nach der Auswahl keine weiteren Optionen im Dialogfeld angeboten.

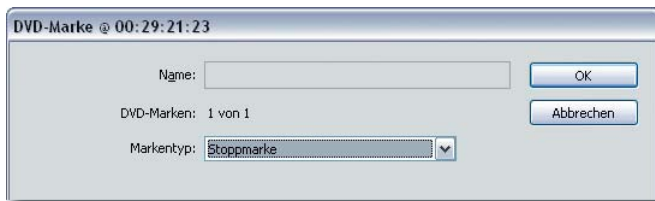


Bild 10.32 Platzieren einer Stoppsmarke

- 3 Stoppsmarken werden rot gekennzeichnet. Dies sehen Sie in der Abbildung.

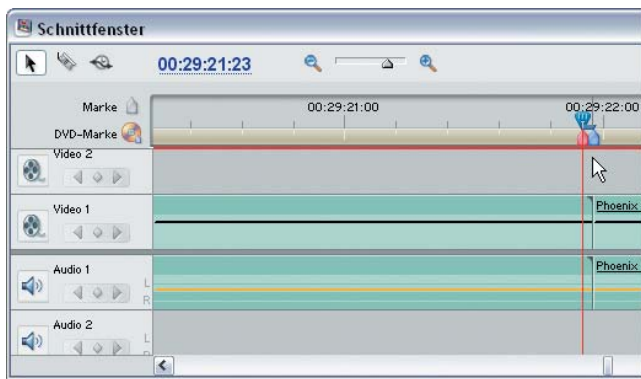


Bild 10.33 Die eingefügte Stoppsmarke

- 4 Da die Marker sehr eng beieinander platziert sind, sind sie nicht mehr voneinander zu unterscheiden, wenn Sie die Darstellungsgröße der Zeitachse verkleinern. So ist bei unserem Beispiel durch die verkleinerte Darstellung nur die letzte Stopppmarke zu sehen, obwohl an allen Positionen beide Marken vorhanden sind.

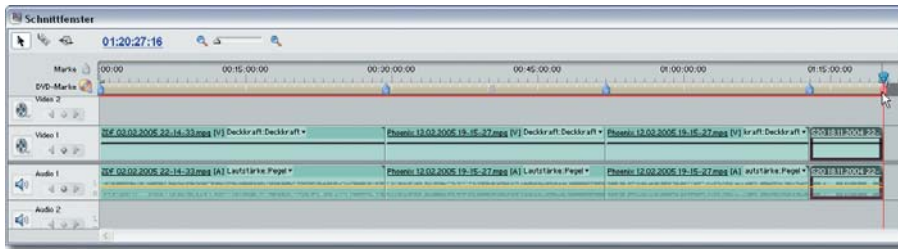


Bild 10.34 Die fertigen Marken

Es ist normalerweise empfehlenswert, zuerst alle Marken zu platzieren, bevor ein Layout zugewiesen wird. Das nachträgliche Anpassen der Marken klappt zwar auch – dies ist aber der aufwändigere Weg.

Marken für das Layout verwenden

Das so vorbereitete *Schnittfenster* können Sie nun nutzen, um ein DVD-Menü zuzuweisen. Rufen Sie die Schaltfläche *Vorlage ändern* aus dem *DVD-Layout-Fenster* auf. Wählen Sie eine Vorlage aus, nachdem Sie die Option *Vorlage für DVD mit Menüs anwenden* aktiviert haben.

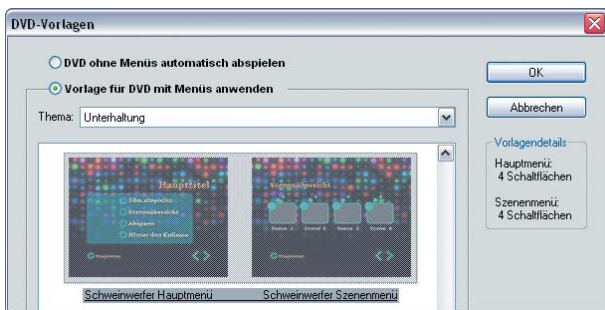


Bild 10.35 Auswahl einer Vorlage

Nach dem Bestätigen verwendet Premiere Elements die Marken, um die Kapitelübersichten des Menüs zu erstellen. Leider haben Sie keine Gestaltungsmöglichkeiten. So müssen Sie hinnehmen, dass auch bei nur vier Filmen zwei Hauptmenü-Seiten nötig sind. Dies sollten Sie auch bei der Wahl einer Vorlage berücksichtigen. Einige Vorlagen bieten mehr, andere weniger Einträge pro Seite.



Bild 10.36 Die beiden neuen Hauptmenüs

! »»»»

Diese Struktur führt zum Ziel. Ist einer der Filme zu Ende, kehrt der DVD-Player zum Hauptmenü zurück. Von hier aus können Sie den nächsten Film auswählen.

Sind mehrseitige Menüs vorhanden, gibt es zusätzliche Bedienelemente, um zwischen den Menüseiten zu navigieren. Meist sind es Pfeile.

Sind Sie auf einer anderen als der ersten Seite, wird zusätzlich ein Link zur ersten Hauptmenü-Seite bereitgestellt. Gibt es nur zwei Menüseiten, ist dies nicht so von Bedeutung. Sind aber viel mehr Seiten vorhanden, gelangen Sie mit nur einem Klick zur Startseite – das ist praktisch.



Bild 10.37 Die zweite Hauptmenü-Seite

Prinzipiell ist es egal, ob Sie Ihre DVD mit Szenen- oder Hauptmenü-Marken ausstatten. Probieren Sie einmal beide Varianten aus, um zu entscheiden, mit welcher Variante Sie im DVD-Player besser zurecht kommen.

10.5 Die DVD testen

Nachdem alle Vorarbeiten erledigt sind, können Sie die DVD noch ausgiebig testen. Dazu brauchen Sie keine DVD zu brennen. Um Fehlversuche zu vermeiden, kann die DVD direkt in Premiere Elements ausprobiert werden.

Verwenden Sie die Funktion *DVD-Vorschau* aus dem Fenster *DVD-Layout*.



Bild 10.38 Die Vorschau aufrufen

Die Vorschau wird in einem gesonderten Fenster angezeigt. Ein Skalieren dieses Fensters ist nicht möglich. Im unteren Bereich finden Sie die DVD-Navigationselemente. Standardmäßig wird das Hauptmenü gestartet.



Bild 10.39 Das DVD-Vorschau-Fenster

In der Hauptübersicht werden zunächst zwei Optionen angeboten, wenn Sie mit Szenenmarken gearbeitet haben. So können Sie wählen, ob der Film abgespielt oder zur Übersicht der Szenen gewechselt werden soll.



Bild 10.40 Der aktive Eintrag wird gekennzeichnet

Das aktive Element wird besonders gekennzeichnet. Das Element unterscheidet sich je nach verwendeter Vorlage. Bei unserem Beispiel handelt es sich um einen ungefüllten Kreis.

Bei den Szenenübersichten haben Sie den Vorteil, durch die Miniaturbilder einen guten Eindruck vom Filminhalt zu erhalten.



Bild 10.41 Eine der Szenenübersichten

Auch bei den Szenenübersichten wird das aktuelle Element markiert – bei der Beispielvorlage durch ein Kreuz. Um einen Film zu starten, klicken Sie auf das entsprechende Miniaturbild.



Bild 10.42 Das aktuelle Element

Die Navigationselemente

Wenn Sie einen Film gestartet haben, werden unter dem Filmbild die Navigationselemente zur Steuerung des Films verfügbar.



Bild 10.43 Die Navigationselemente zur Filmsteuerung

- ◆ Die beiden ersten Schaltflächen benötigen Sie, um zur vorherigen oder nächsten Szene des Films zu wechseln.
- ◆ Die nächste Schaltfläche dient zum schnellen Zurückspulen des Films. Die Schaltfläche ganz rechts können Sie übrigens verwenden, um schnell im Film vorzuspuhlen.
- ◆ Die vierte Schaltfläche wird benötigt, um einzelbildweise zurückzugehen. Mit der sechsten Schaltfläche gehen Sie einzelbildweise vorwärts.
- ◆ In der Mitte ist die Play-Taste, die zum Starten des Films verwendet werden kann. Läuft der Film bereits, sehen Sie hier die Pausentaste zum Anhalten des Films.



Der nächste Schaltflächenblock ist in der DVD-Menüansicht verfügbar.

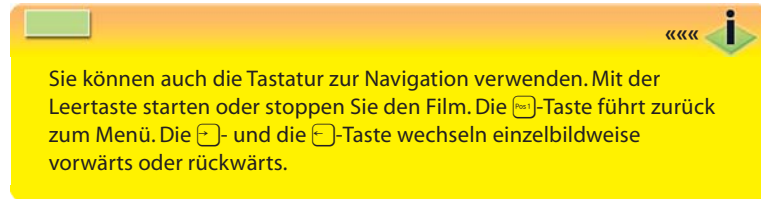
Bild 10.44 Die DVD-Bedienung

- ◆ Mit der Schaltfläche rechts kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Diese Schaltfläche ist auch in der Filmansicht verfügbar.
- ◆ Der Pfeil-Schaltflächenblock wird zur Navigation in den Menüeinträgen verwendet. Die Kreis-Schaltfläche ist die Eingabetaste zum Bestätigen einer Auswahl.



»»»»

Die Navigationselemente entsprechen in etwa denen, die Sie von der Fernbedienung Ihres DVD-Players oder Videorekorders kennen.



Zu guter Letzt

Auch im *DVD-Layout*-Fenster gibt es das Menü *Weitere Optionen*. Hier können Sie neben den sicheren Rändern, die Sie schon vom *Monitor*-Fenster kennen, auch überlappende Elemente anzeigen. Diese können entstehen, wenn Sie in der Szenenansicht sehr lange Bezeichnungen angeben.



Bild 10.45 Die weiteren Optionen

Filme exportieren

Der Film ist fertig geschnitten, alle Effekte sowie Überblendungen sind angebracht und auch die Titel sind fertig. Was nun noch fehlt, ist der Export. Denn in den seltensten Fällen werden Sie die Ergebnisse auf dem Rechner belassen – dazu sind die Filmdateien viel zu groß.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, um das bearbeitete Material zu sichern. Einige Verfahren sind mit kleineren Qualitätseinbußen verbunden, bei anderen ist der Unterschied deutlicher. Dies gilt beispielsweise für die Verwendung auf einer Webseite.

Die Möglichkeiten wollen wir Ihnen in diesem Kapitel der Reihe nach vorstellen. Dabei lernen Sie die unterschiedlichen Qualitätsstufen kennen.

11.1 Filme für den Export vorbereiten

Bevor Sie den Film exportieren können, müssen zunächst die Veränderungen eingezeichnet – gerendert – werden. Dies kann je nach Länge des Films eine ganze Weile dauern – unter Umständen sogar viele Stunden. Alle Übergänge, Videofilter oder Geschwindigkeitsveränderungen müssen neu berechnet werden.

Die Bereiche, für die ein Rendern erforderlich ist, werden im *Schnittfenster* mit einem roten Balken gekennzeichnet. Wurde bereits eine Vorschau berechnet, wird der entsprechende Teil grün gekennzeichnet.

In der folgenden Abbildung sehen Sie einige bereits berechnete Filmteile – andere Bereiche müssen noch gerendert werden.

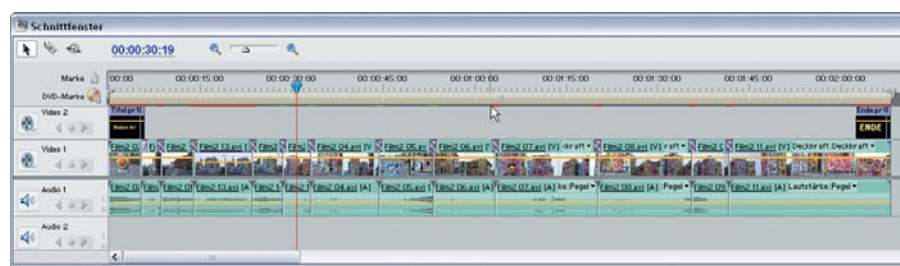


Bild 11.1 Teile des Films müssen gerendert werden

Sie können die Vorschau mit der Funktion *Schnittfenster/Arbeitsbereich rendern* berechnen. Dabei muss natürlich der Arbeitsbereich auf den Gesamtfilm eingestellt sein. Alternativ können Sie zur Berechnung auch die -Taste verwenden.



Im abgebildeten Dialogfeld wird das Berechnen mit einem Fortschrittsbalken angezeigt. Hier sehen Sie auch die noch zu erwartende restliche Berechnungszeit.

Bild 11.2 Rendern der Vorschau



Klappen Sie die Kategorie *Renderinformationen* auf, um in einem erweiterten Bereich zusätzliche Informationen zu erhalten. Hier finden Sie zum Beispiel auch Angaben über den freien Speicherplatz.

Bild 11.3 Zusätzliche Informationen in einem erweiterten Bereich

Ablage von temporären Vorschaudateien

Sind Vorschaudateien vorhanden, werden diese beim Export verwendet – ein Neuberechnen ist dann nicht notwendig. Premiere Elements erstellt übrigens automatisch für jedes Projekt, das Sie bearbeiten, einen Ordner in dem Verzeichnis, in dem sich auch die Projektdateien befinden.

In diesem Ordner *AdobePremiere-Elemente - Vorschaudateien* finden Sie weitere Ordner mit der Erweiterung **.prv* – für jedes bearbeitete Projekt einen. In diesen Ordnern sind die Vorschaudateien abgelegt.

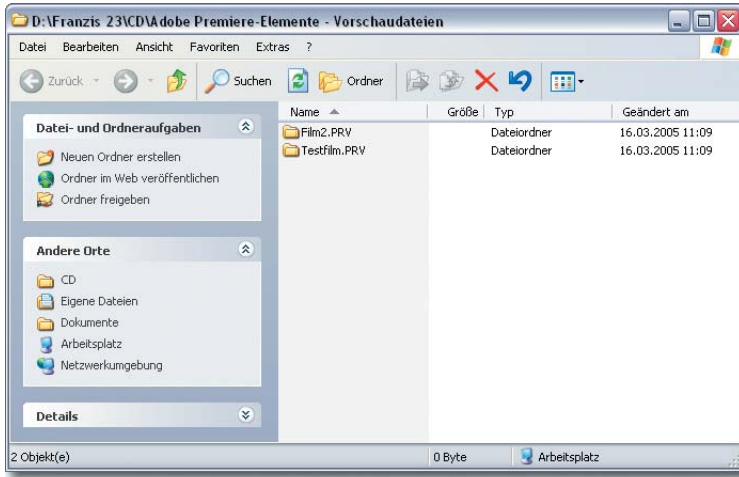


Bild 11.4 Die Ordner der Vorschaudateien



Da die Vorschaudateien meistens sehr viel Festplattenspeicher belegen, sollten Sie von Zeit zu Zeit die nicht mehr benötigten Dateien oder Verzeichnisse aus diesem Ordner löschen. So können Sie unter Umständen eine ganze Menge Festplattenspeicher freigeben. Sie können zum Löschen auch die Funktion *Schnittfenster/Renderdateien löschen* verwenden.

11.2 Die Ergebnisse auf Band ausgeben

Egal, was Sie letztlich mit Ihrem Film vorhaben: Sie sollten ihn zusätzlich auf jeden Fall wieder auf einem DV-Band speichern. Dies ist nämlich die einzige Möglichkeit der verlustfreien Sicherung.



Das digitale Video zeichnet sich ja insbesondere dadurch aus, dass es gegenüber dem analogen Video quasi kein „Original“ mehr gibt. Die bearbeitete Version unterscheidet sich in der Qualität nicht vom Original. Es entsteht sozusagen ein zweites Original. Diese bestmögliche Qualität sollten Sie daher in jedem Fall erhalten.

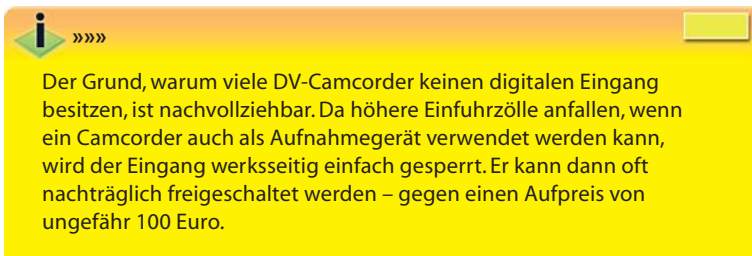


Die Exportoptionen erreichen Sie zum Beispiel über das *Exportieren*-Menü in der Symbolleiste.

Bild 11.5 Die Exportoptionen

Ausgabe mit der Option Auf Band

Für die Ausgabe auf Band müssen Sie den Camcorder über den Firewire-Anschluss mit dem Rechner verbinden. Außerdem muss der Camcorder einen digitalen Eingang (DV in) besitzen. Diesen Eingang besitzen viele Camcorder nicht – oder nur gegen Aufpreis. Diese zusätzlichen Kosten lohnen sich aber, da Sie damit die optimalen Bilddaten erhalten können.



Die Projekteinstellungen prüfen

Bevor Sie die Aufnahme starten, sollten Sie einen Blick in die Projekteinstellungen werfen. Rufen Sie dazu die Funktion *Projekt/Projekteinstellungen/Allgemein* auf.



Bild 11.6 Aufruf der Projekteinstellungen

Im abgebildeten Dialogfeld werden die aktuellen Einstellungen angezeigt. Die meisten Optionen sind hier deaktiviert, da Premiere Elements nur digitale Aufnahmen unterstützt – anders als der „große Bruder“ Premiere.

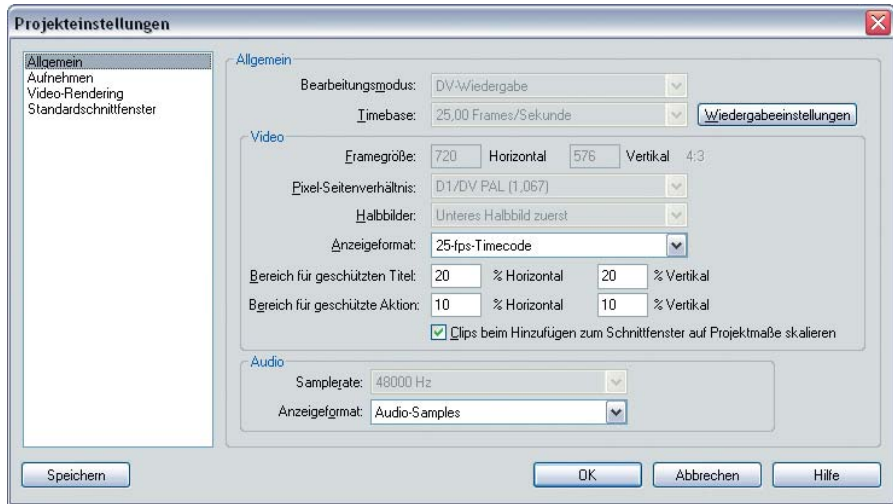


Bild 11.7 Die aktuellen Projekteinstellungen

Rufen Sie über die Schaltfläche *Wiedergabeeinstellungen* das folgende Dialogfeld auf. Auch wenn es vielleicht zunächst nicht so erscheinen mag: Die Optionen in diesem Dialogfeld sind wichtig.

Sie könnten beispielsweise die abgebildeten Einstellungen verwenden. Die Wiedergabeoptionen beziehen sich auch auf die Kontrolle bei der Aufnahme.

Die Option *Wiedergabe auf DV-Gerät und Desktop* stellt sicher, dass das Filmbild im Camcorder-Bildschirm und auf dem Rechner angezeigt wird.



Bild 11.8 Die Wiedergabeeinstellungen

Abschließend können Sie noch in der *Aufnehmen*-Rubrik prüfen, ob die DV/IEEE 1394-Schnittstelle korrekt installiert ist. Ist dies nicht der Fall, erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis.

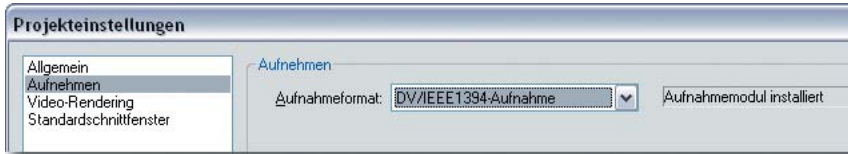


Bild 11.9 Die Aufnahme-Schnittstelle

Die Aufnahme starten

Nun, da alle Vorbereitungen getroffen sind, können Sie die Funktion *Auf Band* aus dem *Exportieren*-Menü aufrufen. Die Einstellungen werden im abgebildeten Dialogfeld vorgenommen.

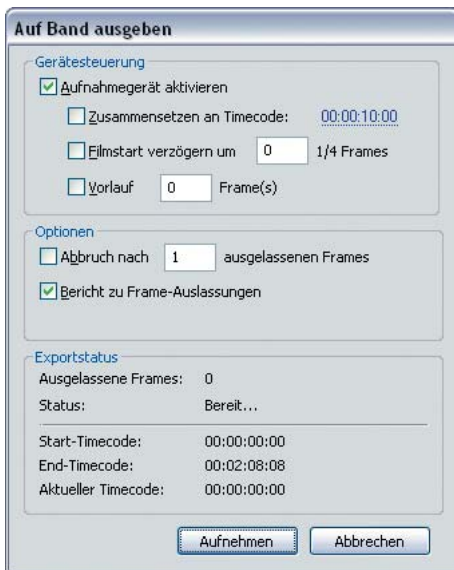


Bild 11.10 Die Bandausgabe-Optionen

Sie können hier angeben, ob der Filmstart verzögert werden soll, oder ob die Aufnahme zu einem bestimmten Timecodewert erfolgen soll.

Nützlich ist auch die Option *Bericht zu Frame-Auslassungen*. So haben Sie die Kontrolle, ob eine fehlerfreie Aufzeichnung erfolgt ist.

Im unteren Bereich finden Sie Informationen zum aktuellen Status. Hier werden alle aktuellen Arbeitsschritte angezeigt.

Starten Sie die Aufzeichnung mit der *Aufnehmen*-Schaltfläche. Falls Filmteile noch nicht gerendert sind, wird dies zuerst nachgeholt, bevor die Aufnahme startet. Während der Aufzeichnung werden alle Informationen im unteren Bereich des Dialogfelds angezeigt.

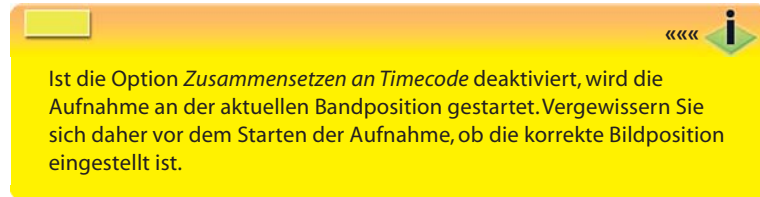


Bild 11.11 Anzeige des Aufnahme-Status

Nach erfolgreicher Aufnahme erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis.

Sollte die Aufnahme nicht geklappt haben – was durchaus vorkommen kann –, wiederholen Sie die Aufnahme. Eine fragmentierte Festplatte könnte beispielsweise ein Grund für eine fehlerhafte Aufzeichnung sein.



Bild 11.12 Die Aufnahme hat geklappt.

11.3 Filme auf der Festplatte speichern

Nachdem das „Original“ auf DV-Band gespeichert wurde, kann der Film für den eigentlich vorgesehenen Verwendungszweck ausgegeben werden – vielleicht wollen Sie ja eine DVD oder Video-CD erstellen, oder den Film auf Ihrer Webseite präsentieren.

Dafür haben Sie vielseitige Optionen – Premiere Elements unterstützt alle nur denkbaren Aufgabenstellungen. Diese wollen wir Ihnen nun der Reihe nach vorstellen. Sie können entweder Einzelteile des Projekts oder das gesamte Projekt exportieren. Im Menü *Datei/Exportieren* finden Sie alle verfügbaren Exportoptionen.

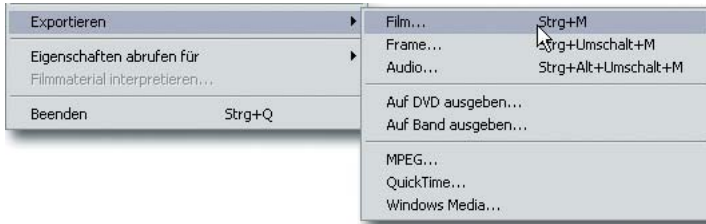


Bild 11.13 Die verfügbaren Exportoptionen

Filme in der bestmöglichen Qualität speichern

Für Filme, die in der bestmöglichen Qualität gespeichert werden sollen, bietet sich das AVI-Dateiformat an. Rufen Sie die Funktion *Datei/Exportieren/Film* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **Strg** + **M** erreichen.

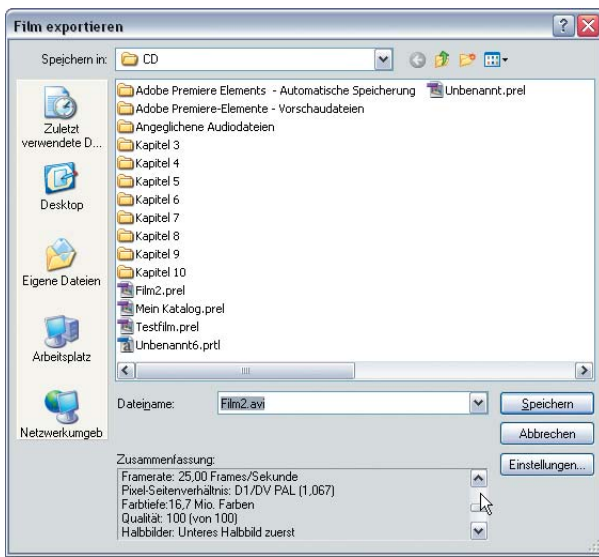


Bild 11.14 Den Film exportieren

Im nebenstehenden Dialogfeld geben Sie zunächst den Namen für die zu speichernde Datei an. Im unteren Bereich werden die aktuellen Einstellungen in einer scrollbaren Liste angezeigt.

Um die aktuellen Einstellungen zu verändern, rufen Sie die *Einstellungen*-Schaltfläche auf. Damit öffnen Sie das nachfolgend abgebildete Dialogfeld.

Beachten Sie, dass im *Dateityp*-Listenfeld die Option *Microsoft DV AVI* aktiviert ist. Damit erreichen Sie die bestmögliche Bildqualität. Im *Bereich*-Listenfeld stellen Sie ein, ob das vollständige *Schnittfenster* oder nur der festgelegte Arbeitsbereich exportiert werden soll.



Bild 11.15 Export als AVI-Film

««« i

Mit der Option *Microsoft DV AVI* verwenden Sie dasselbe Format, in dem der Film vom Camcorder aufgezeichnet wurde. Dadurch entsteht die bestmögliche Qualität – dafür entsteht hierbei aber auch die größte Datei.

Mit der Schaltfläche *Exporteinstellungen* öffnen Sie das abgebildete Dialogfeld. Hier können Sie einstellen, welche Marken mitexportiert werden sollen.



Bild 11.16 Exporteinstellungen festlegen

Bei der Option *Microsoft DV AVI* sind die Optionen im *Video*-Bereich noch nicht sehr interessant – die meisten Optionen sind deaktiviert.



Bild 11.17 Die Optionen des Video-Bereichs



Bild 11.18 Fortschritt des Renderns

Da beim Export des Films alle Frames des Films berechnet werden müssen, dauert das Berechnen eine Weile. Sie können den aktuellen Stand der Berechnung wieder im Render-Dialogfeld verfolgen.

i »»»

Da große Filmprojekte sehr lange Berechnungszeiten benötigen, können Sie die Ausgabe auf die Nachtzeiten verlegen. Je nach Größe des Projekts können viele Stunden vergehen, ehe das Ergebnis fertig berechnet ist. Natürlich spielt dabei auch eine Rolle, wie leistungsfähig der von Ihnen verwendete Rechner ist.

Das Ergebnis kontrollieren

Bei dieser Variante erhalten Sie zwar Ergebnisse in der bestmöglichen Qualität – die Dateien sind aber sehr groß. So hat die AVI-Datei unseres gut zweiminütigen Beispielfilms eine Größe von 464 MByte.

Das Ergebnis können Sie mit jedem beliebigen Media Player betrachten – zum Beispiel mit dem Media Player, der zum Windows-Betriebssystem gehört. Sie sehen das Ergebnis in der nachfolgenden Abbildung.

i »»»

Die Bildqualität kann besonders gut beurteilt werden, wenn Sie sich beispielsweise die eingefügten Titel ansehen. An den Kanten der Schriftzüge sind die qualitativen Unterschiede gut zu sehen.

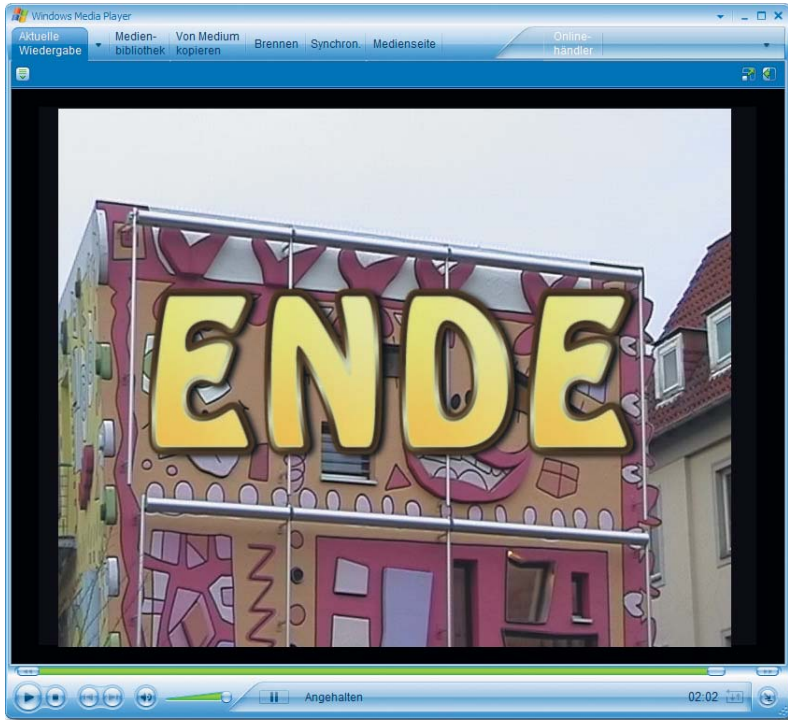


Bild 11.19 Das Ergebnis im Media Player kontrollieren

„Fast“ optimale Ergebnisse erstellen

Beim nächsten Schritt können Sie deutlich kleinere Dateien erstellen – dafür bleibt aber die optimale Bildqualität nicht erhalten. Die Filmbildgröße soll bei dieser Variante allerdings – noch – erhalten bleiben.



Beim Komprimieren der Filmdateien müssen Sie stets einen Kompromiss zwischen der Dateigröße und der Bildqualität eingehen.

Stellen Sie bei dieser Variante als Dateityp *Microsoft AVI* ein. Damit werden in den Exporteinstellungen einige weitere Optionen verfügbar. So können Sie beispielsweise in der *Videofilter*-Rubrik nun einen Kompressor – einen so genannten Codec – auswählen, der die Dateigröße mehr oder weniger deutlich reduzieren kann.

„Hip“ ist momentan der DivX-Kompressor, der sehr kleine AVI-Dateien erzeugen kann. Wenn Sie dieses Tool installiert haben, finden Sie den Eintrag in der *Kompressor*-Liste wieder. Sie sehen diesen Eintrag in der nachfolgend gezeigten Abbildung.

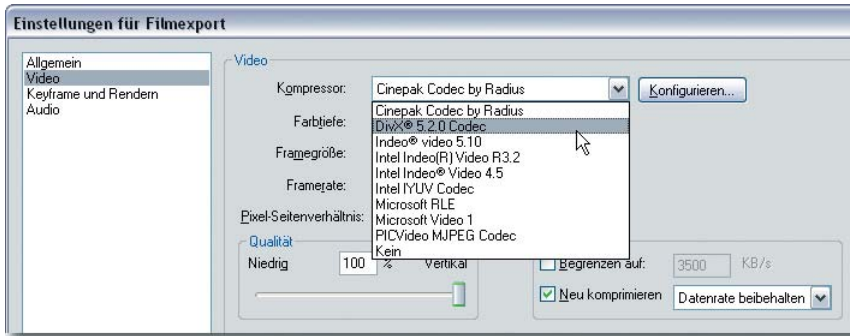


Bild 11.20 Die verfügbaren Codecs

DivX installieren

DivX und dessen Möglichkeiten wollen wir Ihnen nun etwas genauer vorstellen. Dieser Codec hat sich im Laufe der Zeit zum Standard entwickelt und wird inzwischen auch schon von vielen DVD-Playern unterstützt.

Laden Sie sich die aktuelle Version von DivX – momentan ist dies die Version 5.2 – aus dem Internet herunter. Die Internet-Adresse lautet <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 ja später auch die fertigen Ergebnisse ansehen, nicht wahr?

Bild 11.21 Installation von DivX

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 anbringen.

DivX ist – wie schon erwähnt – kein Programm, das Sie starten können. Das Starten funktioniert nur aus dem Videobearbeitungsprogramm heraus.

Wenn Sie die *Konfigurieren*-Schaltfläche aufrufen, wird das abgebildete Dialogfeld geöffnet. Hier sind zunächst gängige Werte voreingestellt.

Hier können Sie die unterschiedlichsten Parameter des Codecs anpassen. Wir wollen Ihnen nun die Auswirkungen der einzelnen Einstellungen vorstellen.



Bild 11.22 Die Einstellungen des DivX-Codecs

Zunächst wollen wir aber unser letztes Beispielprojekt mit den Voreinstellungen umwandeln, um eine Vergleichsmöglichkeit zu erhalten. Sie werden nämlich schnell merken, warum dieser Codec so besonders interessant ist.

- 1 Die Voreinstellungen von Premiere Elements bezüglich der Dateigröße und Framerate bleiben bestehen. Die DivX-Optionen wurden ebenfalls nicht verändert.

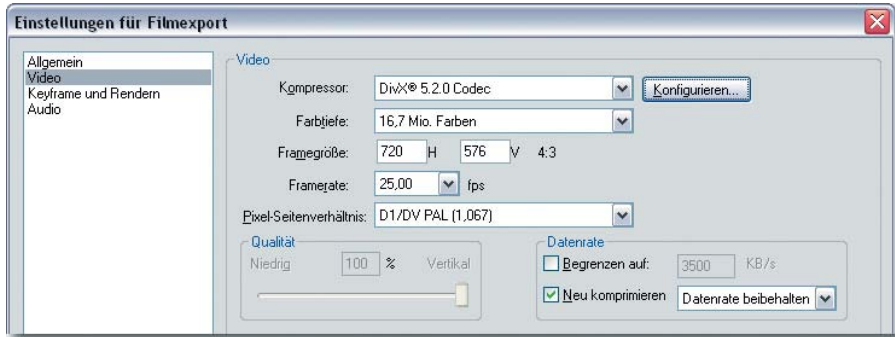


Bild 11.23 Die verwendeten Exporteinstellungen

- 2 Beim Rendern fällt auf, dass die Berechnung etwas länger dauert.
- 3 Nach dem Rendern steht es fest: Mit den voreingestellten Werten ist die Datei mit 37,8 MByte auf 8 % der zuvor gerenderten DVD-Variante geschrumpft. Und das bei einer Filmdauer von nur gut 2 Minuten.
- 4 Auch ein kritisches Betrachten der beiden gerenderten Filme zeigt Erstaunliches: Die Unterschiede sind gering. Dabei ist allerdings die DVD-AVI-Variante besser, was besonders an den Kanten der Schrift auffällt.



Bild 11.24 Das Ergebnis des DivX-Codecs

Die DivX-Optionen

Nun wollen wir uns die Optionen näher ansehen, um 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.

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 Kbit/S ist als Mindestwert für eine gerade noch akzeptable Bildqualität zu verstehen. Ab einem Wert von ungefähr 3.000 Kbit/S ist keine qualitative Verbesserung mehr erkennbar.

Verwenden Sie für einen weiteren Versuch einen Wert von 2.000 Kbit/S. Dadurch wird die Qualität weiter verbessert – allerdings wird auch die Datei vergrößert. Um ein qualitativ optimales Ergebnis zu erhalten, sollten Sie ruhig eine Bitrate von 2.000 bis 3.000 Kbit/S einstellen.

- 1 Interessant ist die Option *Multipass* im Listenfeld *Verschlüsselungsmodus*. Diese Option besteht aus zwei Teilen: *1. Durchlauf* und *N. ter Durchlauf*.

Stellen Sie hier zunächst die erste Option ein. Hierbei wird erst einmal der ganze Film untersucht. Die Ergebnisse werden in einer LOG-Datei abgelegt.



Bild 11.25 Anwenden der Multipass-Option

- 2 Nach der Eingabe eines Dateinamens kann nun der Film gerendert werden. Sie sehen dabei zwar ein Vorschaubild, wenn Sie den Film allerdings betrachten, ist er schwarz.

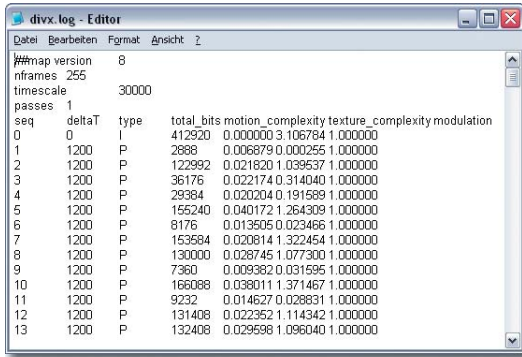


Bild 11.26 Der Inhalt der LOG-Datei

Der DivX-Codec hat die Filmbilder untersucht und in die angegebene LOG-Datei 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.

- 3 Nun ist der erneute Aufruf der Codec-Optionen notwendig. Dabei muss die zuerst gespeicherte Datei überschrieben werden.
- 4 Stellen Sie jetzt im Listenfeld *Verschlüsselungsmodus* die Option *Multipass, N. ter Durchlauf* ein, um den zweiten Durchgang zu starten. Die restlichen Optionen können bleiben wie sie sind.

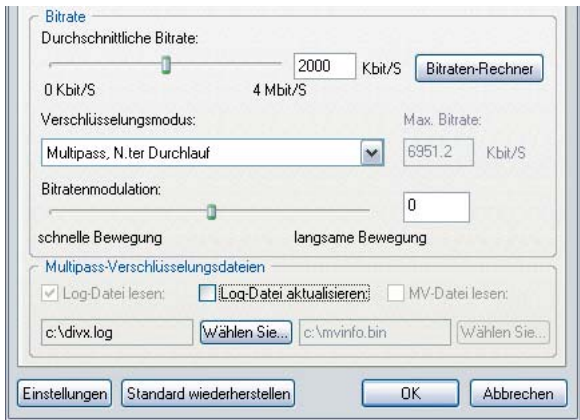


Bild 11.27 Starten des zweiten Durchgangs

- 5 Die Dateigröße ist bei diesem Verfahren auf 54 MByte gestiegen. Das liegt aber an der erhöhten Bitrate. Dafür ist die Bildqualität kaum mehr vom Original zu unterscheiden. Daher sollten Sie diese Variante präferieren.

Was passiert beim Komprimieren mit DivX?

Mit der *1. Durchlauf*-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 zweiten *Multipass*-Option arbeiten. Hier wird mit einer variablen Bitrate gearbeitet. Szenen mit großen Farbflächen werden demnach stärker komprimiert als solche mit Details. Durch dieses Verfahren werden die Filme deutlich kleiner.

Liegen Filme bereits gerendert vor und soll weiter komprimiert werden, sollten Sie ruhig die zweite *Multipass*-Option verwenden. Für „Live“-Aufnahmen, wie etwa Fernsehaufzeichnungen, ist eher die *1. Durchlauf*-Variante geeignet.

Weitere Optionen

Einige weitere Optionen finden Sie auf der *Video*-Registerkarte. Neben den *Videoeinstellungen* gibt es hier den Bereich *Erweitert*. Hier wird unter anderem angegeben, in welchen Abständen so genannte Schlüsselbilder gesetzt werden.

Verändern Sie dazu den Wert *Max. Schlüssel-Frame-Intervall*. Bei höheren Werten werden die Schlüsselbilder in größeren Abständen gesetzt.

Im Regelfall sind mit dem standardmäßig vorgegebenen Wert *300* gute Ergebnisse zu erzielen. Sie sollten diesen Wert daher nur in Ausnahmefällen verändern.

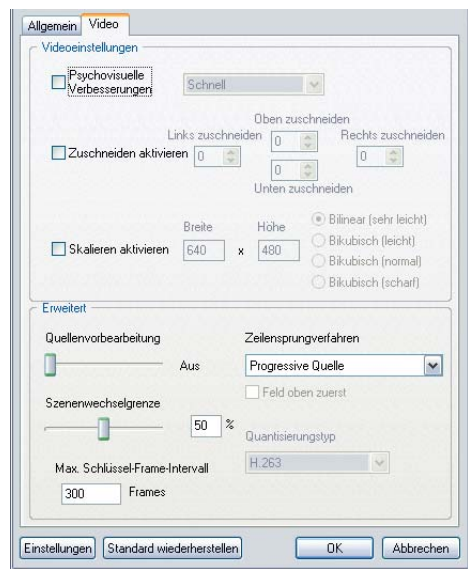
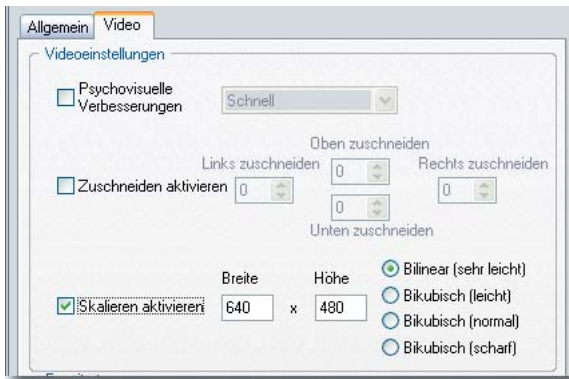


Bild 11.28 Ändern der Schlüsselbilder



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.



Im oberen Bereich dieser Registerkarte gibt es Optionen, um das Filmbild zuzuschneiden und die Größe zu verändern. Für das Skalieren des Bilds werden vier verschiedene Qualitätsstufen angeboten.

Bild 11.29 Weitere Optionen



Mit der *Einstellungen*-Schaltfläche öffnen Sie ein Dialogfeld mit unterschiedlichen Voreinstellungen.

Bild 11.30 Die Voreinstellungen

Auf der *Allgemein*-Registerkarte ist noch das *Verschlüsselungsleistung*-Listefeld erwähnenswert. Hier finden Sie vier Optionen vor, die die Schnelligkeit des Renderns beeinflussen.



Bild 11.31 Optionen zur Rendergeschwindigkeit

Kleinere Dateigrößen durch kleinere Filmbilder

Die nächste Variante, um die Dateigröße zu reduzieren, ist die Verkleinerung des Filmbilds. So können Sie in den Exporteinstellungen in der *Video*-Rubrik die Maße des Videobilds verändern.

Diese Option ist aber nur verfügbar, wenn Sie nicht die Option *Microsoft DV AVI* aktiviert haben. Verwenden Sie beispielsweise die halbe Bildgröße.

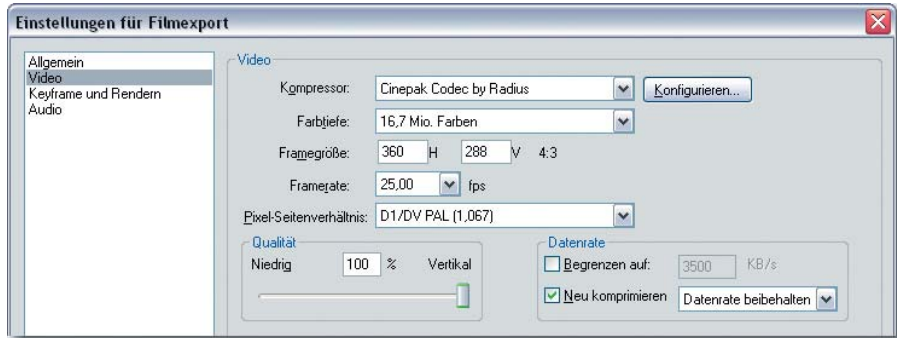


Bild 11.32 Verkleinern des Filmbilds



Unterstützt der ausgewählte Codec die Variation der Bildqualität, können Sie mit dem *Qualität*-Regler die Qualität des Filmbilds verändern. So können Sie die Dateigröße weiter reduzieren, indem Sie die Qualität niedriger einstellen. Um hier einen guten Kompromiss zu finden, müssen Sie verschiedene Einstellungen ausprobieren.

Weitere erwähnenswerte Optionen

Einige Funktionen in der Rubrik *Allgemein* sind noch zu erwähnen. Im *Dateityp*-Listenfeld werden diverse Optionen zur Speicherung angeboten. So können Sie den Film auch als GIF-Animation speichern. Sie werden aber vermutlich wohl selten Filme in diesem – für kleine Grafiken gedachten – Dateiformat speichern.

Auch das *QuickTime*-Filmformat wird unterstützt. Die *Filmstreifen*-Option haben Sie ja schon bei der Einzelbildbearbeitung kennen gelernt.

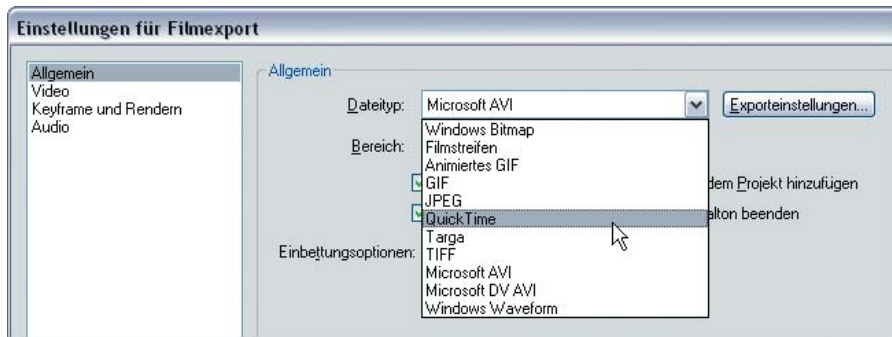


Bild 11.33 Verschiedene Exportoptionen



Bild 11.34 Optionen für den Export als GIF-Animation

Je nach ausgewählter Ausgabeoption erreichen Sie über die *Exporteinstellungen*-Schaltfläche weitere Optionen. Bei der GIF-Animation sind beispielsweise die abgebildeten Optionen verfügbar.

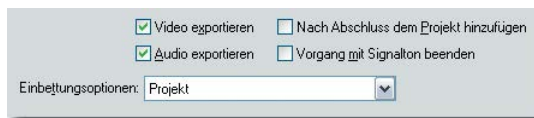


Bild 11.35 Weitere Optionen

Im unteren Bereich finden Sie Optionsfelder, um festzulegen, ob nur der Ton oder nur das Filmbild aufgezeichnet werden soll.

11.4 Ausgabe auf anderen Medien

Auch wenn Sie den Film für andere Zielmedien zusammenstellen wollen, kann Premiere Elements entsprechende Funktionen anbieten. Egal, ob Sie Video-CDs oder Realmedia-Filme erstellen wollen, die passenden Funktionen werden bereitgestellt. Sie finden die zusätzlichen Exportoptionen unten in der Liste der Funktion *Datei/Exportieren*.



Bild 11.36 Weitere Exportoptionen

Der Aufbau ist bei all diesen Funktionen identisch. Nach dem Aufruf werden in einem gesonderten Dialogfeld diverse Voreinstellungen für unterschiedliche Einsatzbereiche angezeigt. Bei der *MPEG*-Funktion werden beispielsweise die folgenden Optionen bereitgestellt. Hier können Sie auswählen, ob Sie eine DVD, SVCD oder VCD erstellen wollen. Zu jeder Option werden die passenden Einstellungen voreingestellt – Sie können sie im rechten Bereich ablesen.

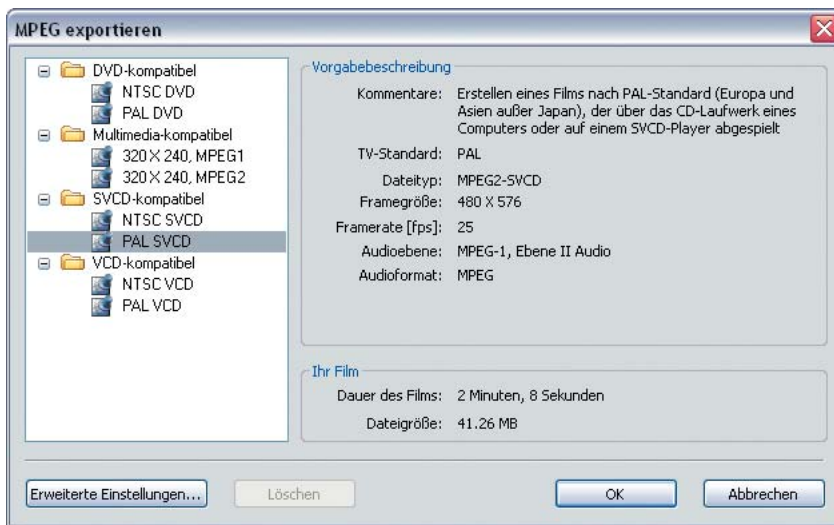


Bild 11.37 Die MPEG-Optionen

Mit der Schaltfläche *Erweiterte Einstellungen* öffnen Sie ein weiteres Fenster. Hier werden detaillierte Informationen zu den Einstellungen angezeigt. Ein Klick auf einen der Einträge im linken Bereich öffnet die dazugehörigen Optionen. Für die *MPEG*-Funktion finden Sie in der *Video*-Rubrik die abgebildeten Optionen vor.

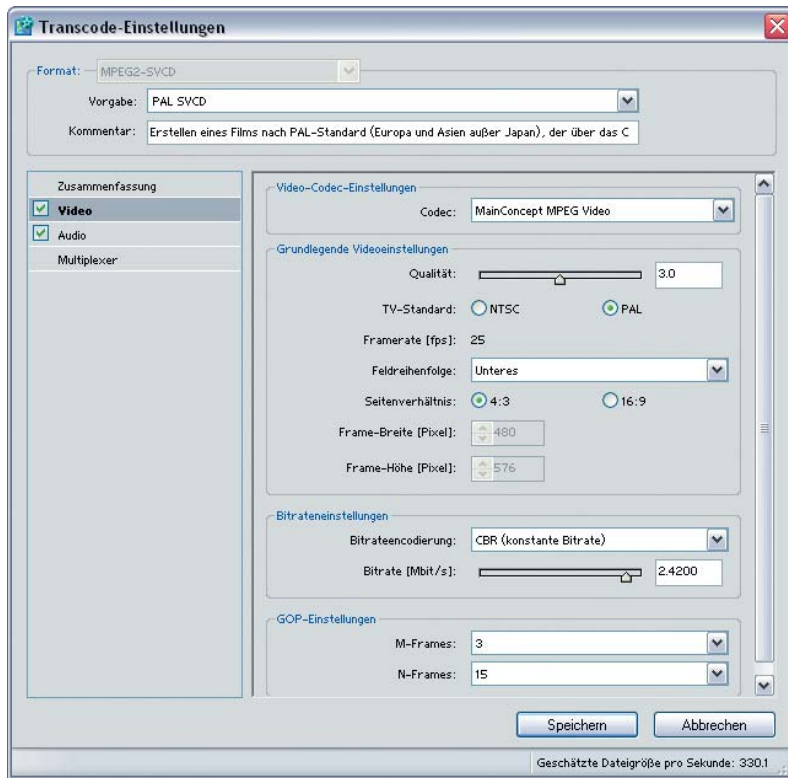


Bild 11.38 Die Video-Optionen beim MPEG-Export



Da meist die passenden Einstellungen vorgegeben sind, werden nur in wenigen Fällen Anpassungen der einzelnen Optionen nötig sein.

Die *QuickTime*-Funktion ist interessant, wenn Sie Ihre Filme im Web veröffentlichen wollen. Im Dialogfeld finden Sie Voreinstellungen für verschiedene Übertragungsgeschwindigkeiten.



Bild 11.39 Die QuickTime-Vorgaben

Die *Windows Media*-Vorgaben können ebenfalls für die Verwendung im Web eingesetzt werden. Noch ist das WMF-Dateiformat allerdings im Web nicht sehr häufig vertreten.



Bild 11.40 Die Windows Media-Optionen

Stichwortverzeichnis

A

- 3D-Bewegung-Effekte 118
- 3D-Effekte 166
- 3D-Titel erstellen 262

- Abschrägen-Option 262
- Additive Blende 134
- Alpha-Glühen-Effekt 170
- Alphaanpassung-Videoeffekt 164
- Alphakanal 164, 167
 - Dateiformat* 206
 - Titel-Designer* 250
- Animation
 - abbremsen/beschleunigen* 148
 - anwenden* 146
 - erstellen* 142
 - speichern* 147
- Animations-Vorlagen 145
- Animationsgeschwindigkeit verändern 208
- Animationspfad 144
- Anpassen-Videoeffekte 101
- Ansicht
 - Schnittfenster* 23, 54
 - Videopuren* 148
- Ansicht-Optionen, Titel-Designer 243
- Ansichtsmodus wählen 16
- Arbeitsbereiche 15
 - DVD* 293
 - DVD-Layout* 29
 - einstellen* 286
 - festlegen* 220
 - rendern* 103, 318
 - Titel-Designer* 239
 - verändern* 104
 - wiederherstellen* 26
- Arbeitslaufwerke festlegen 44
- Arbeitsschritte zurücknehmen 31
- Assistent, DVD-Erstellung 293
- Audio aufnehmen 199
- Audio-Optionen 197
- Audioclip
 - austauschen* 194
 - bearbeiten* 192
 - trimmen* 193, 197
 - Vorschau* 288
- Audiodatei
 - anzeigen* 18
 - platzieren* 196
- Audioeffekte 201
 - anwenden* 200
- Audiospur 23, 196
 - abtrennen* 192
- Audiosymbole, Medium-Fenster 195
- Audioüberblendungen 200
- Audioverstärkung 198
- Auffalten-Effekt 118
- Auflösen-Überblendung 134
- Aufnahme
 - fertige* 52
 - starten* 49
 - stoppen* 52
- Aufnahme-Optionen 51
- Aufnahme-Schnittstelle 322
- Aufnahmeposition festlegen 50
- Aufnahmereihenfolge 53
- Aufnehmen-Fenster 33, 49
- Aufräumen-Option 281
- Aufrollen (Mitte) 126
- Aufrollen-Überblendung 122
- Ausgabe, DV-Band 104
- Ausgabeoptionen 105
- Ausgleich-Audioeffekt 201

Ausrichtungstyp wählen 247
 Ausschnitt-Videoeffekt 177
 Ausschwingen-Effekt 118
 Aussteuerung, automatische 199
 Aussteuerung-Fenster 32, 198
 Auswahl
 speichern 228
 umkehren 228
 verändern 232
 Auswahlmodus wechseln 232
 Auswahlreihenfolge 283
 Auswahlwerkzeug 80, 88, 212
 Auto-Farbe-Effekt 150
 Auto-Kontrast-Videoeffekt 152
 Auto-Tonwertkorrektur 152
 AVI-Datei
 abspielen 326
 erstellen 328
 AVI-Film 325
 speichern 106

B

Balken und Ton 58
 Bandausgabe 319, 322
 Bänder (Schieber)-Überblendung 135
 Bänder (Wischen)-Überblendung 129
 Bässe-Audioeffekt 201
 Bearbeiten, Ergänzen 214
 Bedienelemente, Titel-Designer 242
 Beispielprojekt 13
 Beliebig invertieren-Überblendung 134
 Beliebige Blöcke-Überblendung 129
 Bereiche, geschützte 243
 Beschneiden & Skalieren-Effekt 177
 Betriebssystem 49
 Bevel Alpha-Videoeffekt 167
 Bewegen-Effekt 141
 Bewegung anpassen 253
 Bild einstellen-Filter 156
 Bildaussetzer 47
 Bildbearbeitungsprogramm 219
 Bilddauer 291
 festlegen 282
 Bilder
 an Marken platzieren 291
 herausschneiden 218

Bildfehler entfernen 217
 Bildkorrektur 101
 Bildmaske-Überblendung 127
 Bildoptimierung, Effekte 150
 Bildqualität 335
 Bildretusche 219
 Bildsequenzen importieren 207
 Bildsteuerung-Effekte 157
 Bildteile
 entfernen 178
 maskieren 227
 retuschieren 229
 Bitrate 331
 Blendenflecke-Effekt 170
 Blitz-Videoeffekt 169
 Blue/Green Screen-Key 164
 BMP-Dateien erstellen 221
 Brechung-Effekt 158

C

Chroma Key-Effekt einsetzen 165
 Clipmarken 71
 verwalten 289
 Color Pass-Videoeffekt 157
 Computerverwaltung 48

D

Darstellungsgröße anpassen 54
 Datei
 beenden 35
 exportieren 106
 Dateiformat
 Export 221
 Import 205
 Dateiname ändern 55
 Deckkraft einstellen 250, 254
 Defragmentieren 41
 Festplatte 46
 Norton SystemWorks 46
 Dehnen & Stauchen-Effekt 121
 Dehnen-Überblendungen 121
 DeNoiser-Audioeffekt 201
 Dias einblenden 286

Diaschau
 erstellen 282
 vertonen 285
 vorbereiten 277
 Diashow-Optionen 283
 Direkt-Überblendung 127
 DivX installieren 328
 DivX-Codec 328
 Drehen-Überblendung 118
 Drei-D-Überblendung 127
 Drop-Out entfernen 217
 DV-Aufnahme 49
 DV-Band erstellen 104
 DV-in 320
 DVD
 aufzeichnen 30, 298
 automatisch abspielbare 297
 berechnen 299
 erstellen 293, 297
 mit Menü 300
 Navigationselemente 314
 stoppen 308
 testen 295, 311
 DVD-Arbeitsbereich 293
 DVD-Bedienung 314
 DVD-Layout 295
 erstellen 29
 DVD-Marken 22
 einsetzen 309
 platzieren 294
 setzen 302, 307
 verwalten 304
 DVD-Menü erstellen 306
 DVD-Vorlagen 300
 ändern 309

E

Echo-Videoeffekt 189
 Eckpunkte verschieben-Effekt 181
 Effektauswirkung betrachten 99
 Effekte 109
 anpassen 27, 100, 141
 Audio 201
 Bild-im-Bild 146
 Bilddoptimierung 150
 Camcorder 109
 deaktivieren 150
 erweiterte 34
 Filmtitel 256
 fixierte 141
 fliegende Schrift 251
 kopieren 112
 ordnen 111
 suchen 111
 zuweisen 27, 113, 149
 Effekte-Palettenfenster 25, 27, 98, 110
 Effekteinstellungen anpassen 102, 114
 Effekteinstellungen-
 Palettenfenster 27, 100, 141
 Effekttordner löschen 112
 Effektvorschau 114, 171
 Effektzentrum verschieben 124
 Eigenschaften
 DVD-Marken 303
 Medium-Fenster 56
 Eigenschaften-Fenster 57, 210
 Eigentliche Quellen anzeigen 115
 Einrichten, Projekt 37
 Einschwingen-Effekt 118
 Einstellungen
 Animation 146
 anpassen 39
 Aufnahme 41
 CD brennen 30
 DivX 329
 DV-Wiedergabe 39
 Effekte 28
 für Filmexport 221
 Geräteststeuerung 41
 Projekt 37, 320
 Speichern 40
 Einzelbildbearbeitung 205, 217
 Einzelbilder
 importieren 205
 retuschieren 219
 speichern 20
 Einzoomen & Auszoomen 132
 Elemente
 löschen 61
 suchen 64
 Endtitel platzieren 97
 Entfärben-Effekt 156

Export

Dateitypen 336*DV-Band* 319*Filmbilder* 220

Exporteinstellungen 220, 330

AVI 325

Exportieren 317

Auf Band 320*Film* 324

Exportmöglichkeiten 337

Exportoptionen 106, 320, 324

Exportstatus 105, 323

Exportvorbereitungen 317

Extrahieren-Effekt 153

F

Facetteneffekt 180

Farbabstimmung-Effekt 156

Farbbalance-Videofilter 156

Farbe aufnehmen 165, 274

Farbe ersetzen-Effekt 157

Farbeigenschaften 262

ändern 91

Farbeigenschaften-Fenster 245

Farben freistellen 164

Farbfläche-Option 249

Farbreief-Videoeffekt 172

Farbton wählen 58

Farbverlauf-Überblendung 130

Farbwähler öffnen 58

Fenster verschieben 25

Fernseher kalibrieren 58

Fernsehfilm aufnehmen 297

Festplatte 46

fragmentierte 47

Film

anhalten 210*einfügen* 213*exportieren* 104, 317, 324*gruppieren* 83*in Clip einfügen* 79*nachvertonen* 191*rendern* 103*rückwärts abspielen* 209*schneiden* 70*stoppen* 307*trimmen* 68, 71, 75*verbessern* 101*verschieben* 117*vorspulen* 69*zerschneiden* 76, 212*zusammenstellen* 21, 67

Film-/Audioverbindung trennen 192

Filmabspann 95

kriechender 265

Filmaufnahme 51

Filmbild

einfrühen 210*exportieren* 220*skalieren* 140*suchen* 69*verkleinern* 335*verschieben* 140

Filmbildlänge 211

Filmclip

andocken 72*animieren* 142*anpassen* 74*bewegen* 139*getrimmter* 70*öffnen* 68*platzieren* 142*sortieren* 62, 80*teilen* 79*übertragen* 71*verschieben* 80, 212

Filmschnitt 68, 78

Filmsteuerung 314

Filmstreifen

bearbeiten 224*exportieren* 222

Filmstreifen-Datei

platzieren 235*speichern* 235

Filmszenen 53

Filmtitel

bewegter 251*einsetzen* 96*erstellen* 84, 171, 239, 246*plastischer* 262*transparenter* 250

Filmvorspann, allgemeiner 59

Firewire-Karte 41

FLM-Dateiformat 225

Form

anpassen 266
erstellen 162, 265
löschen 270

Form-Werkzeuge 265

Frame-Auslassungen 41

G

Gamma-Korrektur-Effekt 157

Gaußscher Weichzeichner 186

Geräte-Manager einsetzen 46

Geräteinfos downloaden 43

Gerätemarke 42

Gerätesteuerung 41

Gerätetyp 42

Geschwindigkeit ändern 253, 255

Ghosting-Videoeffekt 188

GIF-Animationen 336

importieren 209

GIF-Dateiformat 210

Glätten-Videoeffekt 188

Glättungszeit 152

GPU-Überblendungen 122

GPU-Videoeffekte 158

Grafikkarte, PCI-basierte 122

Graustufenbild erstellen 153, 158

Griffpunkte verschieben 162

Gruppieren, Clips 83

Gruppierung aufheben 83

H

Halbbilder 222

zusammensetzen 223

Hardwarevorbereitung 45

Hauptmenü 301

Hauptmenü-Marke setzen 307

Helligkeit & Kontrast-Effekt 101, 154

Helligkeit erhöhen 102

Herausdrehen-Effekt 119

Herausschälen-Effekt 126

Hierarchie wechseln 64

Hilfestellung 24

Hineinziehen-Überblendung 121

Hintergrund

austauschen 242

erstellen 186

Film 205

Hintergrundbild ändern 85

Hoch-/Tiefpass-Audioeffekt 202

Höhen-Audioeffekt 202

Horizontale Ablenkung-Effekt 178

I**Importieren**

Bildsequenzen 207

Einzelbilder 205

FLM-Datei 235

GIF-Animationen 209

In-/Out-Points versetzen 71

Info-Palettenfenster 32

Informationen

Filmclip 210

Schnittfenster 22

Standbild 206

Inset-Blende 129

Irisblende (Formen) einstellen 124

Irisblende-Überblendungen 124

J

Jalousien-Effekt 114

Jalousien-Überblendung 130

K

Kameraansicht-Effekt 179

Kanalmixer-Effekt 154

Kante abschrägen-Effekt 168

Keil (Wischen)-Überblendung 130

Kennzeichnungsfarben 43

Kerning 90

Keyframe-Optionen 147

Keyframes 144

bearbeiten 148

erstellen 143

- Keying-Videoeffekte 160
- Keys kombinieren 163
- Kleckse-Überblendung 129
- Kommentare aufzeichnen 199
- Komplexe Wellen-Effekt 182
- Kompressor auswählen 327
- Komprimierung
 - DivX* 333
 - ermitteln* 298
- Komprimierungseinstellungen 331
- Konstante Leistung/Verstärkung 200
- Kontextmenü, Medium-Fenster 17, 56
- Kontur
 - einsetzen* 264
 - scharfzeichnen* 188
 - zuweisen* 258, 261
- Konturen finden-Videoeffekt 172
- Kopierstempel-Werkzeug 229
- Korrekturmasken-Effekte 161
- Korrigieren, Bildteile 230
- Kräuseln-Videoeffekt 182
- Kriechgeschwindigkeit anpassen 255
- Kriechrichtung 252
- Kriechtext erstellen 267
- Kriechtitel 243
 - erstellen* 270
- Kugel-Überblendung 122

L

- Lautstärke ändern 81, 197
- Lautstärke-Audioeffekt 202
- Leitungsrauschen-Audioeffekt 202
- Lesbarkeit verbessern 256
- Lichteinfallswinkel 260
- Links ausfüllen-Audioeffekt 202
- Linsenverzerrung-Effekt 183
- Listenansicht 16
- LOG-Datei 332
- Löschen
 - Audioclip* 194
 - Einzelbilder* 217
- Lücke schließen 76, 81, 97, 213

M

- Marken löschen 289
- Markentypen 302
- Marker
 - platzieren* 287, 289
 - übertragen* 290
- Markierungsrahmen 81
- Masken erstellen 161
- Maskieren, Bildteile 227
- Maximalwerte zuweisen 174
- Media Player 326
- Medien
 - begutachten* 18
 - hinzufügen* 57, 195, 205, 207, 235
 - kodieren* 299
 - sortieren* 278
 - verwalten* 15, 55
- Mediendauer 53
- Medium-Fenster 15, 53, 55, 278
 - aufräumen* 62
- Mehrfachauswahl 81, 279
- Mehrfaches Drehen-Überblendung 135
- Menü erstellen 300
- Menüfunktionen 35
- Microsoft DV AVI 324
- Miniaturbild
 - austauschen* 63, 303
 - sortieren* 278
 - vergrößern* 54
- Miniaturbildgröße 61
- Mit Struktur versehen-Effekt 173
- Monitor-Fenster 18
- Mosaik-Videoeffekt 173
- MPEG-Optionen 337
- Musik einfügen 286

N

- Navigation
 - DVD* 314
 - Filmclip* 69
 - per Tastatur* 84
- Navigationselemente 19, 50
- Neutrale Mitteltöne 151
- Nicht-additive Blende 134

O

- Objekt
 - ausrichten* 269
 - neues* 57
- Objekteinstellungen ändern 245
- Operator 65, 176
- Optionen
 - Audio* 197
 - Bandausgabe* 322
 - Clipmarken* 71
 - Diaschau* 282
 - DivX* 331, 334
 - DVD-Layout* 315
 - Effekte* 114, 116
 - Gerätesteuerung* 42
 - Halbbilder* 223
 - Keyframes* 147
 - Kopierstempel* 229
 - Medium-Fenster* 16
 - MPEG* 337
 - QuickTime* 338
 - Rollen/Kriechen* 252
 - Standbild* 215
 - Verlauf* 169
- Ordner 15
 - Effekte* 111
 - erstellen* 60
- Ordnerstruktur 60
- Originalfilme anzeigen 115
- Out-Point setzen 70
- Overscan-Bereich 19, 243

P

- Palettenfenster 25
 - gruppieren* 26
- Perspektive-Videofilter 166
- Pfad festlegen 44
- Photoshop Elements 219
 - Filmstreifen bearbeiten* 224
- Pipette 274
 - aufrufen* 165
- PitchShifter-Audioeffekt 202
- Polarkoordinaten-Videoeffekt 183

Position

- animieren* 143
- anpassen* 255
- einstellen* 74
- Schnittfenster* 63
- verändern* 144
- Posterize Time-Effekt 189
- Posterize-Videoeffekt 154
- Programmstart 13
- Projekte 14, 15
 - erstellen* 37
 - strukturieren* 43
 - verwalten* 60
- Projekteinstellungen 320
 - ändern* 39
- Projektordner 53
- Protokoll-Palettenfenster 31
- PRV-Datei 318

Q

- QuickTime-Filmformat 336
- QuickTime-Optionen 338

R

- Radiales Wischen-Überblendung 130
- Ränder, sichere 19
- Rasierklinge einsetzen 76, 212, 218
- Rauschen-Videoeffekt 175
- Rechner 45
- Rechteck-Werkzeug 265
- Rechts ausfüllen-Audioeffekt 202
- Reihenfolge, Diaschau 283
- Relief-Videoeffekt 175, 210
- Renderdateien löschen 319
- Rendergeschwindigkeit 335
- Renderinformationen 108, 318
- Rendering-Videoeffekte 168
- Rendern, Film 103, 317
- Rendervorgang 105, 326
- Reverb-Audioeffekt 203
- Rollen-Videoeffekt 179
- Rollen/Kriechen-Optionen 252, 270
- Rolltitel 243

S

- Schachbrett-Überblendung 130
- Schaltflächen bearbeiten 305
- Scharfzeichner-Effekt 188
- Schatten
 - einstellen* 259
 - weicher* 260
- Schatten/Glanzlicht-Effekt 155
- Schiebetüren-Effekt 131
- Schlagschatten 168
 - anpassen* 245
 - einstellen* 259
 - erstellen* 268
- Schlüsselbilder 28
 - ändern* 333
- Schnitt, harter 98, 110
- Schnitt-Überblendung 127
- Schnittfenster 20, 21, 53, 74, 290
 - ausblenden* 28
 - sortieren* 80
- Schnittfenstermarke setzen 287
- Schreibcache deaktivieren 47
- Schriftbrowser 89, 257
- Schriften, halbtransparente 250
- Schriftgröße ändern 90, 247
- Schriftkontur einsetzen 256
- Schriftschatten 259
- Schriftschnitt einstellen 89
- Schrifttyp wählen 88, 257
- Schriftzug anpassen 251
- Schritt-für-Schritt-Anleitungen 24
- Schwarz & Weiß-Effekt 158
- Schwarzstreifen 58
- Seite aufrollen-Effekt 122, 126, 159
- Seite aufrollen-Überblendungen 125
- Seite rollen-Effekt 123
- Seite umblättern-Effekt 126
- Setup-Funktion 37, 153
- Sicherheitskopie 104
- Skalieren
 - Filmbild* 140
 - Palettenfenster* 25
- Solarisation-Effekt 176
- Sortieren
 - Dias* 278
 - Medien* 17
- Sortierung zurücknehmen 280
- Sounddatei importieren 195
- Spalten bearbeiten 16
- Speed Disk 47
- Speicher freigeben 319
- Speichern
 - Auswahl* 228
 - automatisches* 40
 - Einzelbilder* 20
 - Festplatte* 323
 - Filmdatei* 106
 - Titel* 94, 248
 - unter* 235
- Spezialeffekt-Überblendungen 127
- Spiegeln, Horizontal/Vertikal 178
- Spiegeln-Videoeffekt 184
- Spirale (Kästchen)-Überblendung 131
- Spiralförmige Drehung 123
- Spur-Ansicht ändern 148
- Spuren hinzufügen 254
- Spurmaske-Key 166
- StabVerst-Effekt 155
- Standardsymbolleiste 32
- Standardüberblendung
 - ändern* 284
 - einfügen* 282
 - einstellen* 98
- Standbilder 205
 - nummerierte* 207
 - Schnittfenster* 206
- Standbildoptionen 215
- Standdauer 283
- Startbildschirm 14
- Status prüfen 42
- Stereo-Ton 196
- Stile
 - einsetzen* 92
 - zuweisen* 93, 187, 215, 264
- Stilisieren-Videoeffekte 170
- Stoppmarke setzen 308
- Stroboskop-Effekt 176
- Strudel-Videoeffekt 184
- Struktur-Überblendung 128
- Suchen, Effekte 111
- Suchen-Funktion 64
- Suchkriterien 64
- Symbolansicht 16, 280
- Synchronismus aufheben 193

Szene
 einfügen 73
 löschen 77
 wechseln 50
 Szenenerkennung 53
 Szenenmenü 296
 aufrufen 304
 Szenenübersicht einblenden 312

T

Teilen-Überblendung 135
 Text
 ausrichten 247
 formatieren 88
 unterstreichen 90
 Textausrichtung 91
 Texteingabe 87, 246
 Texteingabe-Optionen 244
 Textobjekt auswählen 269
 Textwerkzeug 86, 246
 TIFF-Format 206
 Timecode 50
 eintippen 69
 Timecodeanzeige 68
 Titel
 einfügen 215
 gestalten 84
 platzieren 96, 248
 speichern 94
 speichern unter 95
 transformieren 267
 Titel-Designer 34, 58, 84, 171, 239
 Titel-Vorlagen 85
 Titelclip einfügen 216
 Titelgestaltung 187
 Titelhintergrund 170
 farbiger 249
 Titeltexte eingeben 86
 Titelvorgabe zuweisen 240
 Ton
 aufzeichnen 199
 aussteuern 198
 bearbeiten 191
 Diaschau 285
 entfernen 194

Tonstörungen korrigieren 201
 Transformationen einstellen 141
 Transformieren-Effekt 177, 185
 Transformieren-Optionen 267
 Transparenz, Schrift 250
 Trichter-Überblendung 122
 Trimmen
 Audioclip 193, 197
 Film 68
 Monitor-Fenster 68
 Schnittfenster 71
 Standbilder 206
 Trimmsymbol 75
 Türen-Überblendung 120

U

Überblenden-Überblendungen 133
 Überblendung
 einfügen 98
 verschieben 117
 Überblendungsbereich anpassen 100
 Überblendungseffekte 109, 118
 anwenden 113
 Überblendungsposition anpassen 116
 Überblendungssymbol 99
 Überblendungsvorschau 115
 Übergang in Schwarz 134
 Überholeffekt 256
 Überschieben-Überblendungen 135, 136
 Überziehen-Effekt 121
 Uhr (Wischen)-Überblendung 132
 Umdrehen-Überblendung 120
 Umkehren-Audioeffekt 204
 Umkehren-Videoeffekt 160
 Ursprung festlegen 230

V

Verbiegen-Effekt 181
 Vergrößerungseffekt 180
 Verlauf
 anpassen 273
 erstellen 272
 vierfarbiger 264

Verlauf-Videoeffekt 169
 Verlaufsfarben festlegen 274
 Verlaufstypen 272
 Verschieben, Filmbild 140
 Verschlüsselungsmodus 332
 Versetzen-Überblendung 128
 Vertauschen-Überblendung 136
 Vertikale Ablenkung-Effekt 179
 Verzerren-Videoeffekte 181
 Verzögerung-Audioeffekt 204
 Video anzeigen 85, 243
 Videoaufnahme 49
 Videobearbeitung 33
 Videoeffekte 149
 einsetzen 101
 zuweisen 171
 Videomaterial zusammenfügen 224
 Videooptionen 23, 107, 151
 Videoqualität 104
 Videospur-Anzeige festlegen 23
 Videospuren einfügen 142
 Videostandard 42
 Videoüberblendungen 99, 110
 Voreinstellungen 40
 Kennzeichnung 44
 Titelfenster 89, 245
 Vorgehensweise-Fenster 24
 Vorhang-Überblendung 120
 Vorlagen
 Animationen 145
 DVD-Menü 29, 294, 300
 Effekte 27
 einsetzen 240
 Stile 92
 Titel 85
 Vorlagentexte anpassen 301
 Vorschau
 Aufnahme 51
 DVD 30, 296, 311
 Effekte 114
 Mediendatei 18
 Monitor-Fenster 116
 Standbild 215
 Vorschaubereich einblenden 63
 Vorschaudateien 318
 Vorspann, herunterzählender 59

W

Wegdrehen-Effekt 119
 Wegrollen-Effekt 126
 Wegschieben-Überblendung 136
 Weich- & Scharfzeichnen-Effekte 186
 Weiche Blende 134
 Weiche Kanten-Effekt 179
 Weichzeichner, schneller 188
 Wellen (Kästchen)-Überblendung 132
 Wellen-Videoeffekt 159
 Werkzeuge, Schnittfenster 21
 Werkzeugleiste, Titel-Designer 242
 Werkzeugspitze wählen 229
 Wertänderungen, Titel-Designer 243
 Werte zurücksetzen 142
 Wiedergabeeinstellungen 39, 321
 Wiederholen-Videoeffekt 177
 Windrad-Überblendung 132
 Wirbel-Überblendung 136
 Wischen-Überblendung 129, 132
 WMF-Dateiformat 339
 Wölben-Videoeffekt 185
 Würfel (Drehen)-Überblendung 120

Z

Zauberstab-Werkzeug 227
 Zeilenabstand 90
 Zeit verlängern 208, 255
 Zeit-Videoeffekte 189
 Zeitachse anpassen 211
 Zeitmarker verschieben 22
 Zeitskala 21
 ändern 54
 Zerschlitzen-Überblendung 136
 Zoom-Überblendungen 132
 Zoom-Werkzeug 225
 Zusammenziehen (Mitte)-
 Überblendung 136