

Vorwort

Möchten Sie gerne schnell und ohne Frust lernen, mit Pinnacle Studio Ihre Videofilme zu bearbeiten? Dann ist dieses Buch genau das Richtige für Sie. Sie werden hier Schritt für Schritt mit vielen anschaulichen Beispielen an das Arbeiten mit Pinnacle Studio herangeführt.

Wie in allen **echt-einfach**-Büchern gibt es eine Comicfigur als Führer, die Ihnen über die ersten Klippen beim Umgang mit dem Programm hilft. Sie steht Ihnen mit Tipps und Tricks zur Seite und ermöglicht so einen problemlosen Einstieg.

Auch wenn sich die Bücher der **echt-einfach**-Reihe an Anfängerinnen und Anfänger richten, werden Funktionen und Möglichkeiten der Programme kompetent erklärt. Dabei konzentrieren sich die Autorinnen und Autoren auf das, was Sie wirklich brauchen. Überflüssiger Ballast wird weggelassen.

Ohne PC-Chinesisch oder Technogeschwafel, dafür aber leicht verständlich, ermöglichen Ihnen die echt-einfach-Bücher sehr schnell den sicheren Umgang mit den Programmen.

Inhaltsverzeichnis

1	Willkommen im Heimkino	10
1.1	Gestatten, Klappe – Karl Klappe	11
1.2	Das werden Sie lernen	13
1.3	Die CD zum Buch	14
1.4	So finden Sie sich zur echt	15
2	Die ersten Schritte in Pinnacle Studio	16
2.1	So starten Sie Pinnacle Studio	16
2.2	Ein Rundgang durch Pinnacle Studio	18
2.2.1	Die Programmtitelleiste	18
2.2.2	Die Menüfunktionen	21
2.2.3	Die drei Arbeitsbereiche	22
2.3	Die Bereiche der Arbeitsoberfläche	25
2.3.1	Das Album	26
2.3.2	Der Vorschaubereich	29
2.3.3	Das Filmfenster	31
2.3.4	Alles retour – Arbeitsschritte zurücknehmen	32
2.3.5	Verschiedene Dialogfelder	33
2.4	Der erste Film	35
2.4.1	Den Firewire-Anschluss verwenden	36
2.4.2	Den Camcorder anschließen	37
2.4.2	Die Aufnahme beginnt	43
2.5	Bearbeiten des Films	46
2.5.1	Den Film ansehen	46
2.5.2	Speichern des Projekts	48
2.5.3	Szenen in das Filmfenster übertragen	49
2.5.4	Einen Filmtitel einfügen	51
2.5.5	Den fertigen Film exportieren	57

3	Filme perfekt aufzeichnen	62
3.1	Auswahl der Aufnahmequelle	62
3.1.1	Analoge Videos aufnehmen	64
3.1.2	Digitale Videos aufzeichnen	66
3.2	Die verfügbaren Einstellungsoptionen	67
3.2.1	Die Optionen bei analogen Aufnahmen	67
3.2.2	Die Optionen der digitalen Aufzeichnung	74
3.3	Aufzeichnen in Vorschauqualität	76
3.4	Die Aufnahme wird gestartet	77
3.5	Die Festplatte vorbereiten	80
4	Das Album im praktischen Einsatz	84
4.1	Videos im Album öffnen	84
4.1.1	Nachträgliche Szenenerkennung	87
4.2	Informationen des Albums	88
4.2.1	Die Szene in der Vorschau ansehen	90
4.3	Szenen kombinieren und unterteilen	92
4.4	Im Album suchen	93
4.4.1	Szenen auf finden	94
4.5	Die verschiedenen Kategorien des Albums	95
4.5.1	Die Kategorie Übergänge	96
4.5.2	Die Kategorie Titel	98
4.5.3	Die Kategorie Standbilder	98
4.5.4	Die Kategorie Soundeffekte	99
4.5.5	Die Kategorie Menüs	100
4.6	Filmszenen in das Projekt übernehmen	100
4.6.1	Die geeignete Ansicht finden	102
4.6.2	Filmszenen sortieren	104
4.7	Filmszenen trimmen	105
4.7.1	Trimmen per Mauseaktionen	108
4.7.2	Szenen kombinieren	112

5	Filme korrigieren und optimieren	114
5.1	Die Toolbox Farbe anpassen	114
5.1.1	Bilder umfärben	115
5.1.2	Schwarzweiße Bilder	116
5.1.3	Die Bildoptimierungsfunktionen	117
5.2	Effekte verwenden	118
5.2.1	Effekte miteinander kombinieren	121
5.2.2	Mit extremen Werten experimentieren	123
5.2.3	Strichzeichnungen erarbeiten	126
5.2.4	Einen wirkungsvollen Filmtitel erstellen	128
6	Übergangseffekte zwischen den Szenen	134
6.1	Die Übergangseffekte anwenden	134
6.1.1	Übergänge in der Storyboard-Ansicht	137
6.2	Die Übergangseinstellungen anpassen	138
6.3	Der Aufbau der Übergänge	140
6.3.1	Der Ein-/Ausblenden-Effekt	140
6.3.2	Die Überblendung	142
6.3.3	Wipe-Effekte	143
6.3.4	Die Slide-Effekte	144
6.3.5	Die Push-Effekte	145
6.3.6	Weitere Wipe-Übergänge	146
6.3.7	Und noch komplexere Übergänge: Hollywood FX	147
6.3.8	Hollywood FX-Übergänge bearbeiten	150
6.4	Übergänge in der Praxis	151
6.4.1	Eine Diaschau erstellen	155
6.4.2	Hollywood FX-Effekte verwenden	159
7	Filmtitel und schicke Menüs aufbauen	166
7.1	Die unterschiedlichen Titeltypen	166
7.2	Der Titelgenerator	170
7.2.1	Die Bedienung des Titelgenerators	170
7.3	Der Titelgenerator im Einsatz	177
7.3.1	Der Titeltext wird formatiert	179
7.3.2	Die Objekte werden ausgerichtet	183

7.4	Bewegte Filmtitel	184
7.5	Titeltexte mit eigenen Stilen versehen	188
7.5.1	Mit Schriftstilen arbeiten	190
7.6	Schicke Menüs aufbauen	194
7.6.1	Das fertige Menü wird getestet	196
7.6.2	Animierte Menüs verwenden	198
7.6.3	Ändern der Menüstrukturen	199
8	Der Ton komplettiert den Film	202
8.1	Die Tonspur wird abgetrennt	202
8.2	Musikstücke einfügen	204
8.3	Audioclips bearbeiten	207
8.3.1	Anpassen der Lautstärke per Drag & Drop	211
8.3.2	Kommentare einfügen	213
8.3.3	Kommentare mit dem Camcorder aufzeichnen	215
8.3.4	Musikstücke von CDs einspielen	219
9	Die passenden Ausgabeoptionen	224
9.1	Der Arbeitsbereich Film erstellen	224
9.2	Die Bedienelemente des Arbeitsbereichs Film erstellen	225
9.2.1	Die Ausgabemöglichkeit auswählen	226
9.3	Die verschiedenen Ausgabeoptionen	227
9.3.1	Die Ausgabe auf Videoband	227
9.3.2	Der Export als AVI-Datei	231
9.3.3	Der DivX-Codec	234
9.3.4	Erstellen von MPEG-Dateien	239
9.3.5	Die Option Web-Video	240
9.3.6	Die Upload-Option	242
9.3.7	CDs und DVDs erstellen	242
	Index	246

1 Willkommen im Heimkino

Herzlich willkommen bei *Pinnacle Studio 8*.

Dieses interessante Programm zeichnet sich nicht nur durch seinen niedrigen Preis aus, sondern auch durch die logisch aufgebaute und recht leicht zu bedienende Arbeitsoberfläche.

Und das Wichtigste ist, dass die Videobearbeitung mit diesem Programm richtig Spaß macht!

Videobearbeitung ist nicht immer ganz einfach, weil sich die Strukturen grundlegend von denen unterscheiden, die Sie von Grafik- oder Bildbearbeitungsprogrammen kennen. So sind die ersten Schritte verwirrend. Wenn Sie aber die grundsätzliche Bedienungslogik erfasst haben, wird es ganz leicht.

Pinnacle Studio braucht sich mit seinem Funktionsumfang überhaupt nicht hinter den sündhaft teuren Profiprogrammen zu verstecken. Gut, da gibt es vielleicht ein paar Effekte oder Ähnliches mehr – aber alles, was Sie wirklich für die Videobearbeitung benötigen, ist vorhanden.

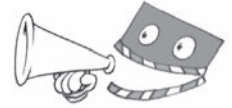
Der Schnitt ist in diesem Programm ganz simpel per Drag & Drop zu erledigen. Für die Ordnung aller Elemente sorgt das übersichtliche Album. Und in puncto Übergänge macht *Pinnacle* so schnell keiner etwas vor: Derartig viele und aufwändige Übergänge kann kaum ein Mitbewerber bieten.

Und dann kommen da noch einige Highlights dazu: Alle Aufgaben von der Aufnahme bis zum Brennen einer CD werden innerhalb des Programms angeboten. Bei anderen Programmen ist für diese Aufgabenstellungen das Starten mehrerer Programme notwendig.

Einzig bei der Bildoptimierung ist *Pinnacle* etwas knauserig – hier ist nicht viel zu machen. Einige elementare Funktionen sind vorhanden – mehr aber nicht. Eine Einzelbildbearbeitung zur Retusche ist beispielsweise nicht möglich. Aber da Sie ja sowieso perfekt filmen, ist das auch nicht notwendig, oder?

1.1 Gestatten, Klappe – Karl Klappe

Guten Tag! Darf ich mich vorstellen? Ich bin Karl Klappe. Ich darf Sie durch dieses Buch begleiten und freue mich schon darauf. Ich weiß, Sie haben viele Fragezeichen in den Augen – alles ist so neu und sieht so kompliziert aus. Das ging mir auch nicht anders, als ich mir letztes Jahr endlich einen digitalen Camcorder zugelegt habe.



Und dann bin ich fleißig durch die Gegend gereist und habe alles gefilmt, was mir vor das Objektiv kam. Kassetten über Kassetten kamen zusammen – alle prall gefüllt mit allem Möglichen, was sich bewegt oder bewegen sollte. Wie zum Beispiel mein Sohnnemann beim Fußballspiel. Immer, wenn ich die Kamera laufen hatte, blieb er stehen. Aber auch das Problem habe ich inzwischen gelöst: Nun filme ich einfach das gesamte Spiel und schneide dann die Szenen heraus, in denen er sich nicht bewegt, und schwups: Schon ist er die gesamte Zeit am umherlaufen.

Na ja, und so ging das dann weiter: Eine Videoschnittkarte wurde gekauft – natürlich nur vom Feinsten – und dann wurden die Filme überspielt. Aber halt: Die Festplatte war ja viel zu klein. Aber kein Problem! Neue Festplatte rein – natürlich die größte, die ich fand. Na ja, und so ging das dann weiter. Alle möglichen Programme wurden installiert und ausprobiert. Also brauchen Sie mir nichts zu erzählen – das mit den Fragezeichen in den Augen kenne ich nur zu gut. Je mehr Programme ich kennen lernte, umso größer wurden die Fragezeichen.

Bis mir dann ein Kumpel sagte, ich solle doch einfach mal *Pinnacle Studio* ausprobieren. Na gut, dachte ich, nach dem Kauf der anderen Programme, die mich zum Verzweifeln gebracht hatten, kam es auf eins mehr auch nicht mehr an.

Klar, Sie wissen schon was jetzt kommt – oder? Sonst hätten Sie ja dieses Buch nicht in der Hand und könnten meinen Kommentar nicht lesen: *Pinnacle Studio* fand ich klasse.

Und seitdem bin ich dabei und filme und bearbeite und filme und bearbeite und so weiter.

Eins kann ich Ihnen schon versprechen: Das mit den Fragezeichen, das kriegen wir hin. Und am Ende können Sie dann Ihre Filme stolz Verwandten und Bekannten zeigen und ein bisschen damit angeben. Das sieht doch alles gleich viel besser und professioneller aus als zu den Zeiten der ruckelnden Super-8-Heimkinoabende.

Ach so, eins müssen Sie noch wissen: Ich werde Sie im Buch immer mal wieder mit einem Foto von mir beglücken. Das kommt immer dann vor, wenn ich Sie auf etwas Bestimmtes aufmerksam machen möchte.



Ein Tipp oder Trick

Wenn Sie mich mit meiner „Flüstertüte“ sehen, sollten Sie ruhig in dem Kasten weiterlesen. An diesen Stellen mache ich Sie auf Tipps oder Tricks aufmerksam, die Ihnen die Arbeit mit dem Programm erleichtern sollen. Manchmal schreibe ich Ihnen hier auch etwas Erläuterndes, damit die Gesamtzusammenhänge einfacher zu verstehen sind.



Warnung

Manchmal müssen Sie besonders aufpassen, damit nichts schief läuft. Falls Sie etwas zu beachten haben, werde ich Sie mit meiner verängstigten Haltung darauf aufmerksam machen. Wenn Sie den Text sorgfältig lesen, brauchen Sie keine Bange mehr zu haben – dann klappt es bestimmt, die Klippe geschickt zu umschiffen. Versprochen!

So, das reicht! Jetzt wollen Sie bestimmt noch wissen, was Sie alles in diesem Buch lernen werden.

1.2 Das werden Sie lernen

Ich fange dieses Buch mit einem kleinen Bummel durch das Programm an, um Ihnen die grundlegenden Bedienelemente vorzustellen.

Und damit die Fragezeichen in Ihren Augen ganz schnell verschwinden, werde ich mit Ihnen auch gleich zu Beginn des Buchs einen Film aufzeichnen und bearbeiten. So haben Sie einen Überblick und wissen, was Sie dann erwartet. Danach ist das mit den Fragezeichen bestimmt erledigt.

Im dritten Kapitel stelle ich Ihnen vor, wie Sie ganz sicher zu perfekten Aufnahmen kommen. Dazu gibt es nämlich einiges zu schreiben, was Sie bestimmt interessieren wird.

Was Sie alles mit dem praktischen Album anfangen können, erfahren Sie im nächsten Kapitel. Und außerdem sehen wir uns hier gemeinsam an, wie Sie Szenen zurechtschneiden und zusammenstellen können. Klar, dass Sie immer wieder eine Menge an interessanten Tipps und Kniffen erhalten werden. Seien Sie gespannt!

Und falls mal etwas bei der Aufnahme nicht so ganz geklappt hat, sollten Sie unbedingt im darauf folgenden Kapitel stöbern. Hier geht es nämlich um Bildkorrekturen und -optimierungen. Und bei dieser Gelegenheit werde ich Ihnen auch zeigen, wie Sie Ihre Filmbilder mit spannenden Effekten in kleine Kunstwerke verwandeln. Dies können Sie dann auch gleich an ein paar kleinen Beispielen in der Praxis ausprobieren.

In Kapitel 6 geht es dann um das spannende Thema „Übergänge“. Hier hat *Pinnacle* nämlich eine ganze Menge zu bieten. Was Übergänge sind, fragen Sie sich vielleicht gerade? Lesen Sie Kapitel 6!

Im nächsten Kapitel geht es darum, wie Sie Ihren fast fertigen Film richtig professionell aussehen lassen. Dort kommen nämlich die Filmtitel an die Reihe. Sie erfahren hier alles, was Sie wissen müssen, um schicke Filmtitel und Menüs für die CD-/DVD-Produktion zu erstellen.

Nun ist die Arbeit schon fast erledigt.

Wie gesagt: fast. In Kapitel 8 kommt nach dem Filmbild nämlich der Ton an die Reihe. Auch hier hat *Pinnacle Studio* eine Menge interessanter Funktionen zu bieten. Sie können nicht komponieren? Wetten doch? Diese Wette sollten Sie nicht annehmen, bevor Sie dieses Kapitel gelesen und Ihre ersten eigenen Musikstücke komponiert haben.

Und zum Schluss wird es dann ein ganz klein wenig trocken. Aber das muss leider sein. Schließlich wollen Sie doch sicherlich ein perfektes Exportergebnis erhalten. Deshalb stelle ich Ihnen in diesem letzten Kapitel die geeigneten Ausgabeoptionen vor. Hier erfahren Sie übrigens auch etwas über das momentan viel zitierte DivX.

So, und wenn Sie es bis dahin geschafft haben, steht Ihrer Karriere als Profifilmer und Filmproduzent nicht mehr allzu viel im Wege. Schreiben Sie mir doch mal, wenn ich eines Ihrer Kunstwerke im Kino bewundern darf ...

1.3 Die CD zum Buch

Dem Buch liegt auch eine CD bei. Hier gibt es zum Beispiel eine Trial-Version von *Pinnacle Studio*. Falls Sie noch am Überlegen sind, ob Sie sich das Programm kaufen wollen, können Sie ja erst einmal das beiliegende Programm in Ruhe testen. Aber ich verspreche Ihnen: Sie werden so begeistert sein wie ich und dieses Programm bestimmt erwerben.

Damit Sie auch die Beispiele in diesem Buch nachvollziehen können, finden Sie auf der CD die Beispielfilme, die ich bei meiner Arbeit verwendet habe. Sie sind hier allerdings in der Qualität etwas reduziert und in einer kleineren Bildgröße. Das liegt schlicht daran, dass bei Videofilmen enorme Datenmengen entstehen. Und damit alles auf die CD passt, habe ich die Filme einfach komprimiert. Auf die Arbeitsschritte wirkt sich dies aber nicht aus.

Da Sie mit *Pinnacle Studio* auch Diaschauen erstellen können, gibt es einen Ordner, in dem Fotos untergebracht sind. Diese Fotos werden bei der Erstellung der Diaschauen benötigt.

Und zuletzt gibt es dann noch einen Ordner, in dem Sie die Ergebnisse finden. Diese Projektdateien können Sie mit *Pinnacle Studio* öffnen. Wenn das Programm den dazugehörigen Film nicht findet, geben Sie einfach das Verzeichnis an, in dem die Beispielfilme gespeichert sind.

1.4 So finden Sie sich zurecht

Sie möchten bestimmt sofort mit der Arbeit in *Pinnacle Studio* loslegen und möglichst wenig mit anderen Dingen zu tun haben. Daher habe ich mir ein System ausgedacht, mit dem Ihnen der Umgang mit diesem Buch erleichtert wird.

Namen und Bezeichnungen von Programmen werden *kursiv* angezeigt und sind so schnell zu erkennen.

Meldungen und Texte von *Pinnacle Studio* oder von *Windows* in Menüs, Befehlen, Dialogfeldern oder Kontrollelementen werden mit KAPITÄLCHEN angezeigt.

Falls Sie irgendwo etwas eintippen müssen, werden diese Angaben in einer Schreibmaschinenschrift dargestellt.

Manchmal werden Ihnen im Text Häkchen begegnen. Diese fordern Sie zur Mitarbeit auf und zeigen Ihnen, wie Sie

☑ Schritt für

☑ Schritt zum Ziel gelangen.

Das war es schon an Vorbereitungen. Dann wollen wir uns jetzt gemeinsam auf einen kleinen Bummel durch *Pinnacle Studio 8* begeben.

Dabei wünscht Ihnen viel Spaß und Erfolg

Ihr Karl

2 Die ersten Schritte in Pinnacle Studio

Ich werde mit Ihnen zu Beginn dieses Kapitels einen kleinen Bummel durch die Arbeitsoberfläche von *Pinnacle Studio* machen. Bestimmt werden Sie ganz schnell merken, dass dieses spannende Programm recht logisch aufgebaut ist – so brauchen Sie gar keine Schwellenangst zu haben.

Nehmen Sie sich etwas Zeit und dann kann es gleich losgehen. Ich werde Ihnen in diesem Kapitel zeigen,

- welche Arbeitsbereiche es auf der Arbeitsoberfläche gibt und
- wie diese Arbeitsbereiche bedient werden.

Und dann wollen wir natürlich auch noch den ersten Film aufnehmen und bearbeiten. Dabei erfahren Sie,

- wie Filme aufgenommen werden,
- wie der Film bearbeitet wird,
- was Überblendungen sind und
- wie das Ergebnis gespeichert und exportiert wird.

Genug der Vorrede – jetzt geht es an die Arbeit.

2.1 So starten Sie Pinnacle Studio

Sie haben *Pinnacle Studio* erfolgreich installiert? Vielleicht haben Sie ja auch schon das neuste Update von der *Pinnacle*-Webseite heruntergeladen. Dann sind Sie bestimmt schon ganz neugierig darauf, wie Sie Ihren Film aufzeichnen können.

Der Computer läuft und *Pinnacle Studio* ist erfolgreich installiert. Nun muss der erste Schritt getan werden.

Wie bei allen *Windows*-Programmen müssen Sie das Programm zunächst einmal starten. Der Startvorgang kann sich – je nach verwendetem Betriebssystem – ein klein wenig unterscheiden. Ich gehe einmal davon aus, dass Sie das aktuelle Betriebssystem *Windows XP* installiert haben.

Aber keine Bange: Auch bei den Vorgängerversionen von *Windows XP* ist der Startvorgang nicht viel anders. Falls Sie kein Programmsymbol – wie rechts abgebildet – auf dem Desktop finden, müssen Sie



- ☒ auf die **START**-Schaltfläche klicken, die Sie in der unteren linken Ecke des Bildschirms finden – auf der so genannten Taskleiste. Suchen Sie in den Menüs das *Pinnacle Studio*-Programmsymbol.

Eventuell sehen Sie es gleich im ersten Menü. Wenn nicht, suchen Sie das betreffende Untermenü.

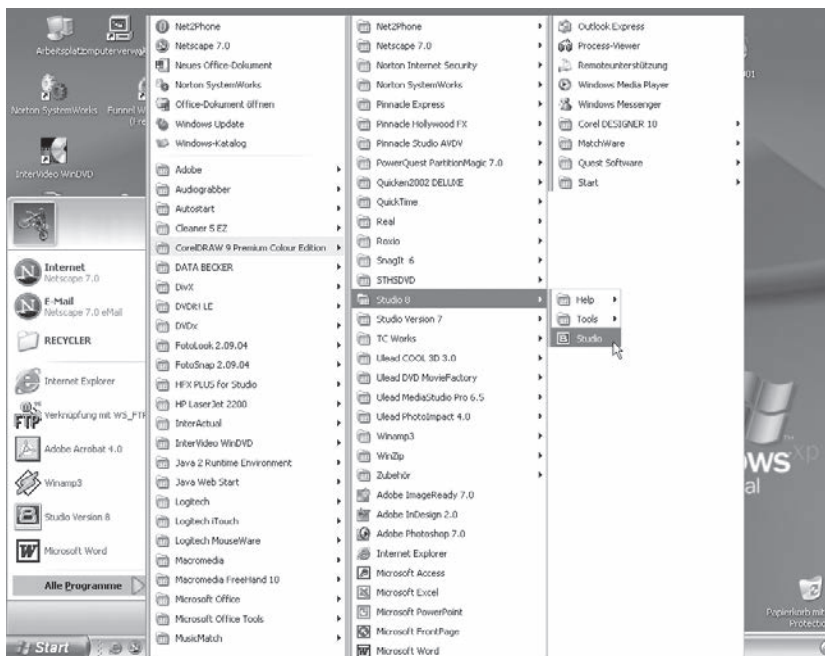


Bild 2.1:
So finden Sie das
Programmsymbol von
Pinnacle Studio.

Ein anderes Betriebssystem?

Wenn Sie vielleicht nicht mit *Windows XP* arbeiten – das ich hier verwende – macht das gar nichts. Alle Funktionen werden bei anderen Betriebssystemen genauso bedient. An den Arbeitsschritten ändert sich für Sie gar nichts.



Der Start des Programms dauert einen kleinen Moment. Wenn Sie die Standardinstallation durchgeführt haben, sehen Sie anschließend die folgende Arbeitsoberfläche. *Pinnacle Studio* hat automatisch einen mitgelieferten Beispielfilm geöffnet, den Sie nachfolgend sehen.

Bild 2.2:
So sieht die Arbeits-
oberfläche von
Pinnacle Studio aus.



2.2 Ein Rundgang durch Pinnacle Studio

Nun können wir unseren Rundgang durch *Pinnacle Studio* beginnen. Sehen wir uns gemeinsam an, welche Arbeitsbereiche und Bedienelemente *Pinnacle Studio* anbietet.

2.2.1 Die Programmtitelleiste

Ganz oben im Programmfenster von *Pinnacle Studio* wird die so genannte Programmtitelleiste angezeigt – so, wie bei allen *Windows*-Programmen. Links und rechts gibt es hier Interessantes zu sehen.



Bild 2.3:
In der Programmtitel-
leiste gibt es einige
Informationen.

Links neben dem Programmsymbol und dem Programmnamen sehen Sie den Namen des geöffneten Projekts. Ist – wie in unserem Fall – noch kein Projekt geöffnet, erscheint die Bezeichnung „Unbenannt“.

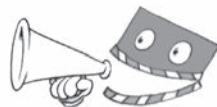
Wenn Sie ein Projekt geöffnet haben und irgendwelche Veränderungen noch nicht gespeichert wurden, können Sie dies an einem Stern nach dem Projektnamen erkennen. Werden die Änderungen dann gespeichert, verschwindet der Stern wieder.



Bild 2.4:
Ungespeicherte
Projekte werden mit
einem Stern
gekennzeichnet.

Was sind Projekte?

In *Pinnacle Studio* können Sie neben der Filmdatei beispielsweise auch zusätzlich Ton, Effekte und Filmtitel unterbringen. Die Zusammenstellung all dieser Elemente wird in einem so genannten Projekt zusammengefasst. Da zu den eigentlichen Dateien, wie etwa dem aufgenommenen Film, nur Verweise angelegt werden, sind diese Dateien sehr klein.



Auf der rechten Seite der Programmtitelleiste sehen Sie drei Schaltflächensymbole, die zur Veränderung der Darstellung des Programmfensters verwendet werden können.

Mit der Schaltfläche **FENSTER MINIMIEREN** wird das Programmfenster „zugeklappt“ und als Symbol in der *Windows*-Taskleiste angezeigt. Damit wird das Programm aber nicht beendet. Wollen Sie das Programmfenster wieder in der ursprünglichen Pracht betrachten, klicken Sie einfach auf das Symbol in der Taskleiste. Diese Möglichkeit ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel ein anderes Programm starten oder auf dem *Windows*-Desktop etwas suchen wollen.



Die nächste Schaltfläche wandelt ihr Aussehen – je nach eingestelltem Modus.



Diese Schaltfläche sieht bei Ihnen vermutlich wie links abgebildet aus. In diesem Zustand heißt sie **VERKLEINERN**. Wenn Sie darauf klicken, kann das Programmfenster verkleinert werden. „Greifen“ Sie dazu mit dem Mauszeiger an eine Kante und verziehen Sie diese mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Größe.

Aber Vorsicht! Das Verkleinern des Programmfensters macht wenig Sinn. Da die Bedienelemente der Arbeitsoberfläche nicht mit verkleinert werden, sind dann die „verdeckten“ Bedienelemente nicht mehr zu sehen. Es ist kein Grund erkennbar, das Fenster zu verkleinern.

Bild 2.5:
Das Verkleinern des
Programmfensters
macht wenig Sinn, da
dann Bedienelemente
verdeckt werden.



Falls Sie das Programmfenster doch verkleinert haben sollten, zeigt die mittlere Schaltfläche ein etwas anderes Gesicht. Nun wird sie **MAXIMIEREN** genannt. Der Name sagt ja schon aus, was passiert, wenn Sie jetzt darauf klicken: Das Programmfenster wird danach nämlich wieder auf die Größe des Bildschirms skaliert.

Eine Schaltfläche gibt es noch: die SCHLIESSEN-Schaltfläche, mit der Sie ...



Genau: das Programm beenden können. Hier ist etwas Vorsicht geboten, damit kein Datenverlust entsteht. Speichern Sie also immer erst das Projekt, bevor diese Schaltfläche zum Einsatz kommt – ansonsten fragt *Pinnacle Studio* nach.

2.2.2 Die Menüfunktionen

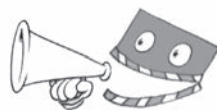
Unter der Programmtitelleiste finden Sie die Menüs. Dies kennen Sie auch von allen anderen *Windows*-Programmen. Natürlich wissen Sie daher schon, dass Sie nur auf eine der Menübezeichnungen klicken müssen, um auf die Funktionen des Menüs zugreifen zu können.



Bild 2.6:
Die Menüs enthalten Funktionen zu unterschiedlichen Bereichen.

Nicht ganz so wichtige Funktionen

Bei den meisten *Windows*-Programmen, mit denen Sie arbeiten werden, haben die Menüfunktionen eine ziemlich große Bedeutung. Viele Funktionen sind dort nur über die Untermenüs erreichbar. Das ist bei *Pinnacle Studio* anders: Ich prognostiziere Ihnen einmal, dass Sie vermutlich nur selten eines der Menüs aufklappen werden. Die meisten Funktionen sind nämlich bei diesem Programm auch ohne das Menü aufzurufen. Aber dazu später mehr ...



Hinter einigen Einträgen der ersten beiden Menüs werden übrigens die dazugehörenden Tastenkürzel angezeigt. So brauchen Sie nicht unbedingt die Menüfunktion DATEI ♦ SPEICHERN aufzurufen. Sie können stattdessen auch die Tastenkombination **Strg+S** verwenden. So können Sie Zeit einsparen.

2.2.3 Die drei Arbeitsbereiche

Pinnacle Studio teilt seine Arbeitsoberfläche in drei grundlegende Arbeitsbereiche ein, die die Aufgabenstellung bei der Videobearbeitung widerspiegeln.

Klar, zunächst muss ein Film aufgenommen werden, bevor er bearbeitet werden kann. Deshalb heißt der erste Bereich auch **AUFNAHME**. Er ist über den Registerkartenreiter rechts neben dem *Pinnacle*-Symbol zu erreichen.

Das Aussehen dieses Bereichs kann sich etwas unterscheiden, je nachdem, ob Sie vom Camcorder oder einem analogen Gerät aufzeichnen, wie etwa einem Videorekorder. Aber diese Details werde ich Ihnen später näher erläutern.

Bild 2.7:
Werden Filme von
einem digitalen
Camcorder überspielt,
wird dieser
Arbeitsbereich
verwendet.



Bei der Aufzeichnung von analogem Bildmaterial kann die Arbeitsoberfläche folgendermaßen aussehen.

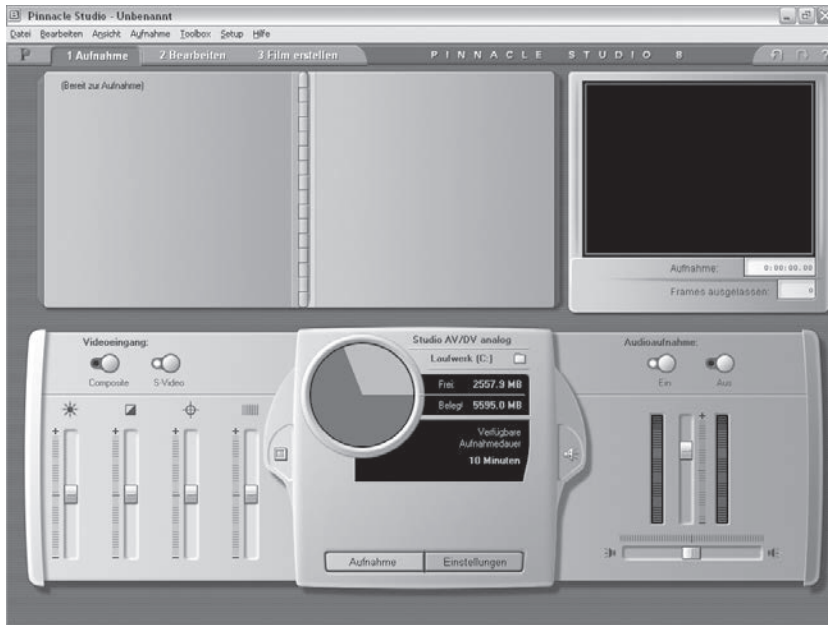


Bild 2.8:
Die Arbeitsoberfläche bei der Aufnahme von analogem Filmmaterial

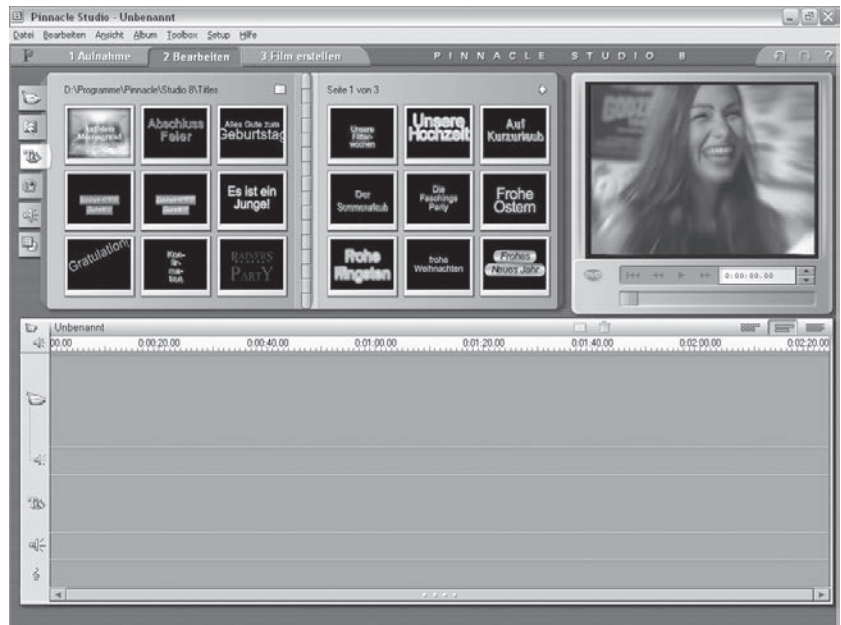
Der zweite Schritt: Filme bearbeiten

Wenn der Film „im Kasten“ ist, kann er bearbeitet werden. Dabei haben Sie viele verschiedene Möglichkeiten:

- ☐ Vielleicht soll ja die Zusammenstellung der Filmteile verändert werden,
- ☐ es gibt etwas zu korrigieren, wenn beispielsweise eine Aufnahme zu dunkel geworden ist,
- ☐ Sie möchten als „Highlight“ Effekte zur Verfremdung der Filmbilder einsetzen,
- ☐ Sie wollen den Originalton bearbeiten oder auch austauschen,
- ☐ der Originalton soll eine Hintergrundmusik erhalten, oder
- ☐ Sie fügen Filmtitel ein, damit das Gesamtwerk professionell aussieht.
- ☐ Nicht zuletzt können Sie anstatt der harten Übergänge zwischen den Filmteilen Übergangseffekte verwenden.

All diese Aufgaben werden im BEARBEITEN-Arbeitsbereich vorgenommen. In diesem Arbeitsbereich werden Sie sich die meiste Zeit aufhalten.

Bild 2.9:
Im BEARBEITEN-
Arbeitsbereich werden
die meisten Aufgaben
erledigt.



Und zu guter Letzt: Das Ergebnis verarbeiten

Und wenn dann alle Bearbeitungsschritte erledigt sind, ist nur noch eine Frage zu stellen: Wohin mit dem Ergebnis? Hier bietet *Pinnacle Studio* alles an, was das Filmerherz begehrt.

- ☐ Das Ergebnis kann beispielsweise zurück auf das Videoband gespielt werden oder
- ☐ als Videodatei auf der Festplatte gesichert werden. Dabei gibt es auch verschiedene Optionen, die Datei zu verkleinern. Komprimieren nennt man das.
- ☐ Wollen Sie Ihr Video als E-Mail versenden? Auch dies können Sie im letzten Arbeitsbereich erledigen,
- ☐ ebenso wie das Erstellen einer CD oder DVD. Hier werden alle Standards von der einfachen Video-CD bis zur ultramodernen DVD angeboten. Auch das Brennen kann direkt aus dem Programm heraus erfolgen.

Wenn Sie die Registerkarte **FILM ERSTELLEN** aktiviert haben, finden Sie folgende Ansicht vor:



Bild 2.10:
Im Arbeitsbereich **FILM ERSTELLEN** wird das Ergebnis exportiert.

2.3 Die Bereiche der Arbeitsoberfläche

Nach diesem kleinen Rundgang durch das Programm können wir uns nun gemeinsam die einzelnen Bedienelemente von *Pinnacle Studio* etwas genauer ansehen, bevor es dann richtig an die Arbeit geht.

Dabei will ich Ihnen als Erstes die Bedienelemente des **BEARBEITEN**-Arbeitsbereichs zeigen, da Sie hier die meiste Arbeitszeit verbringen werden.

Da wir uns ja zuletzt im Arbeitsbereich **FILM ERSTELLEN** aufgehalten haben, müssen wir erst einmal zurück in den **BEARBEITEN**-Arbeitsbereich wechseln.

☒ Klicken Sie dazu wieder auf den entsprechenden Registerkartenreiter. Das ist für Sie ja langsam schon zur Routine geworden ...

2.3.1 Das Album

Haben Sie auf Ihrem Schreibtisch vielleicht einen Ablageständer mit verschiedenen Fächern stehen? Vielleicht haben Sie ja in einem Fach alle Unterlagen zu einem Thema abgelegt und in einem anderen Fach alle Unterlagen zu einem anderen Thema.

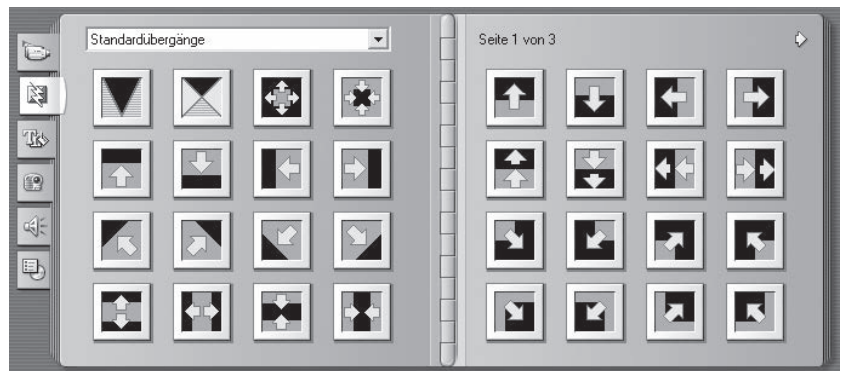
So können Sie sich das Album vorstellen, das den oberen, linken Bereich der Arbeitsoberfläche einnimmt. Insgesamt hat das Album sechs verschiedene Fächer, in denen die unterschiedlichen Utensilien für die Videobearbeitung untergebracht sind.

Viele, viele Übergangseffekte

Um eine Kategorie des Albums zu öffnen, werden links sechs Registerkartenreiter angezeigt. Die erste Kategorie haben Sie in den vorherigen Abbildungen bereits kennen gelernt – dort werden die Filmteile des aktuellen Films angezeigt. In der zweiten Kategorie finden Sie stapelweise Übergänge.

Pinnacle Studio 8 bietet eine große Menge von solchen Übergängen im Album an. Damit können Sie die einzelnen Szenen ineinander überblenden. Wie das geht, zeige ich Ihnen später natürlich noch ganz genau.

Bild 2.11:
Pinnacle Studio
bietet stapelweise
Übergangseffekte im
Album an.



Auf jede Albumseite passt eine bestimmte Anzahl von Miniaturbildchen, an denen Sie erkennen können, wie sich der Übergangseffekt auswirkt. Um Ordnung im Album zu halten, gibt es hier unterschiedliche Kategorien.

Diese können Sie erreichen, wenn Sie die Liste über den Miniaturbildchen öffnen – klicken Sie dazu einfach auf das Listenfeld. Dann werden in einer Liste alle vorhandenen Kategorien angezeigt.

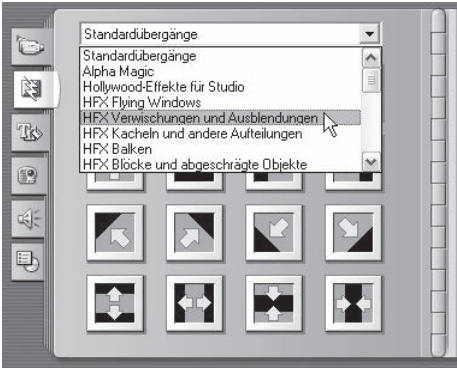


Bild 2.12:
Im Listenfeld werden
alle vorhandenen
Kategorien angezeigt.

Wenn Sie in einem Fotoalbum eine Seite mit Fotos vollgeklebt haben, blättern Sie zur nächsten Seite, um dort mit dem Einkleben fortzufahren. Auch wenn beim Album in *Pinnacle Studio* nichts eingeklebt wird, so ist doch das Prinzip dasselbe.

Passen die verfügbaren Miniaturbildchen nicht mehr auf die Albumseite, können Sie über die Pfeilsymbole oben rechts im Album zur nächsten Seite umblättern.



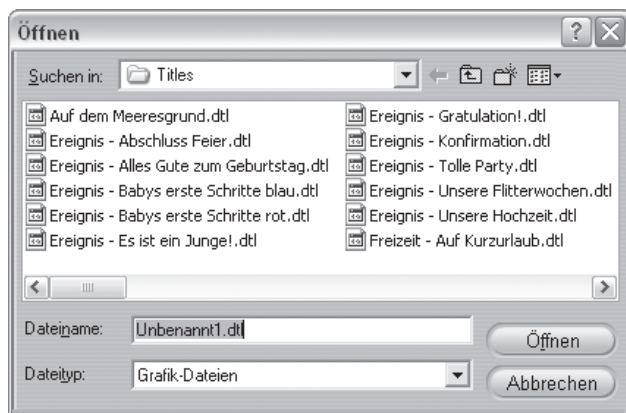
Manchmal wird eine Pfadangabe benötigt. So erfährt *Pinnacle Studio* beispielsweise, wo bestimmte Vorlagen auf der Festplatte zu finden sind. In solchen Fällen sehen Sie neben der Liste ein Ordnersymbol abgebildet. Dies ist zum Beispiel bei den Filmtiteln der Fall, die in der nächsten Albumkategorie untergebracht sind.



Bild 2.13:
Manchmal wird ein
Pfad benötigt, an dem
Vorlagen aufzufinden
sind.

Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird ein Dialogfeld geöffnet, das Sie auch bestimmt schon aus anderen Programmen kennen. Hier können Sie nämlich das gewünschte Verzeichnis auf der Festplatte suchen.

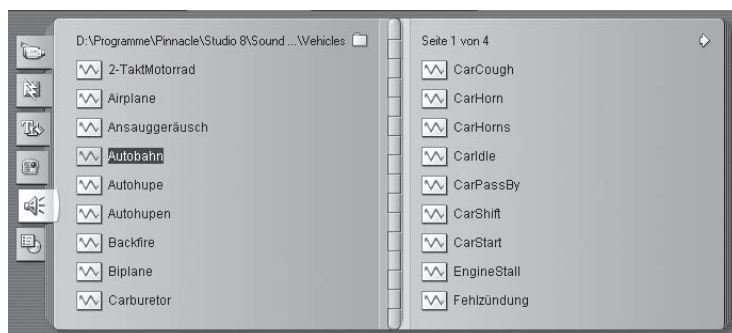
Bild 2.14:
In diesem Dialogfeld
können Sie das
gewünschte
Verzeichnis
aussuchen.



In der nächsten Kategorie werden Standbilder untergebracht. Auch hier ist die Angabe eines Pfads notwendig.

In der dann folgenden Kategorie finden Sie die Sounddateien. *Pinnacle Studio* liefert unzählige verschiedene Tondateien mit, die thematisch sortiert in unterschiedlichen Verzeichnissen untergebracht sind. Die Einträge beanspruchen gleichfalls mehrere Albumseiten.

Bild 2.15:
Viele Sounddateien
sind in dieser
Kategorie
untergebracht.



Bei den Titeln, die für die DVD-Erstellung verwendet werden können, sind ebenfalls zahlreiche Vorlagen vorhanden, die in der letzten Kategorie aufgelistet sind.

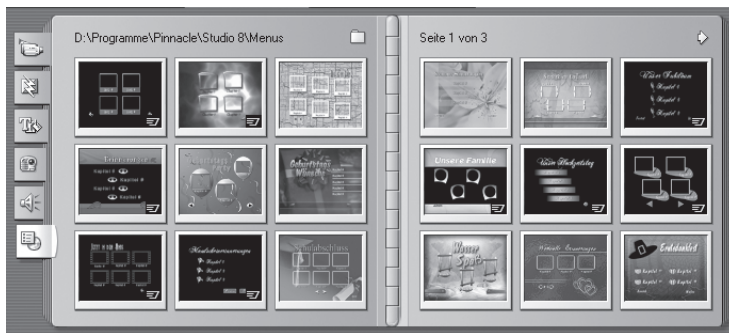


Bild 2.16:
In der letzten Kategorie
sind die DVD-Titel
aufgelistet.

Animierte Menüs verwenden

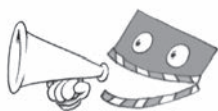
Pinnacle Studio bietet eine ganz besondere Funktion für DVD-Menüs an: Sie können nämlich Menüs einsetzen, bei denen der Hintergrund bewegt ist. Bei den Miniaturbildern der bewegten Menüs ist unten rechts ein Speed-Symbol zu sehen. Die animierten Menüs müssen aber gesondert installiert werden. Sie finden sie auf der zweiten CD – der Content-CD. Starten Sie dort das *Setup*-Programm und folgen Sie den Installationsanweisungen. Nach dem Start von *Pinnacle Studio* sind dann die animierten Menüs verfügbar.



2.3.2 Der Vorschaubereich

Rechts im Arbeitsbereich sehen Sie einen symbolisierten Fernsehmonitor. Sicherlich ahnen Sie schon, wozu er dient. Hier können Sie den aktuellen Film betrachten oder Titel, Übergänge und Standbilder begutachten. Wenn Sie im Album ein Miniaturbild anklicken, wird es im Vorschaubereich angezeigt.

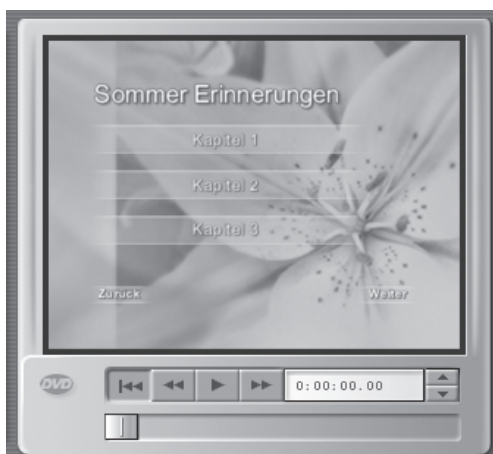
Unter dem Vorschaubild sind Navigationselemente untergebracht, die Sie sicherlich schon von Ihrem Camcorder oder Videorekorder kennen. Damit wird der Film beispielsweise gestartet oder im Schnelldurchlauf angesehen. Rechts wird der Timecode angezeigt, der die aktuelle Bildposition kennzeichnet. Mit dem Schieberegler kann eine beliebige Position im Film angesteuert werden.



Der Timecode ist das Maß der Dinge

Sie kennen den Begriff Timecode noch nicht? Damit jedes einzelne Filmbild eindeutig identifiziert werden kann, wird bei DV-Kameras automatisch eine bildgenaue Zeitsteuerung mit aufgezeichnet. Dieser so genannte Timecode kann zur späteren Steuerung wieder ausgelesen werden. Im Timecode wird das Bild in der Form Stunden:Minuten:Sekunden:Filmbild gemessen. So wird beispielsweise das 15. Bild des Films mit 00:00:00:15 gekennzeichnet.

Bild 2.17:
So wird ein DVD-Titel
im Vorschaubereich
angezeigt.



- ☒ Wenn Sie einen DVD-Titel im fertigen Film testen wollen, klicken Sie auf die DVD-Schaltfläche.

Dann sehen Sie Navigationselemente, wie sie bei DVD-Playern verwendet werden. Links finden Sie die Steuerungselemente für eine Szene und rechts werden die Navigationselemente zur Auswahl einer Szene angezeigt.

Bild 2.18:
Im DVD-Modus sehen
die Navigations-
elemente anders aus.



2.3.3 Das Filmfenster

Den größten Bereich nimmt im unteren Teil der Arbeitsoberfläche das so genannte Filmfenster ein. Hier wird das aktuelle Filmprojekt angezeigt und bearbeitet.

Wenn Sie Titel oder Übergänge angewendet haben, können Sie diese hier bewundern. Das Filmfenster bietet verschiedene Möglichkeiten der Darstellung. Diese werde ich Ihnen später detailliert vorstellen.

Standardmäßig sehen Sie dort die so genannte STORYBOARD-ANSICHT, die besonders für Einsteiger in die Videobearbeitung zu empfehlen ist. Hier haben Sie einen übersichtlichen Eindruck des Films ohne unnötigen Ballast.



Bild 2.19:
Standardmäßig wird
im Filmfenster die
STORYBOARD-ANSICHT
verwendet.

Wenn Sie doppelt auf ein Element des Filmfensters klicken, lernen Sie ein weiteres Bedienelement von *Pinnacle Studio* kennen. Über dem Album wird dann nämlich die so genannte Toolbox eingeblendet. Hier werden zusätzliche Funktionen angeboten, auf die ich später zurückkommen werde.



Bild 2.20:
In der Toolbox werden
verschiedene zusätz-
liche Funktionen
angeboten.

Riesige Bearbeitungsfenster

Es gibt auch noch Bearbeitungsfenster, die den gesamten Arbeitsbereich einnehmen. So sehen Sie im folgenden Bild beispielsweise das TITEL-Bearbeitungsfenster.

Das sieht auf den ersten Blick ganz schön monströs und verwirrend aus, nicht wahr? Aber keine Bange – im Verlauf dieses Buchs werden Sie merken, dass die Bedienung gar nicht so kompliziert ist, wie es zunächst aussehen mag.

Bild 2.21:
Das TITEL-Bearbeitungs-
fenster ist ganz schön
groß und bietet viele
verschiedene
Funktionen an.



2.3.4 Alles retour – Arbeitsschritte zurücknehmen

Sie haben etwas ausprobiert – aber es wurde nicht so, wie Sie es sich gewünscht hatten? Das kann ja passieren.

Aber Sie werden es sich bestimmt schon denken, dass *Pinnacle Studio* Sie hier nicht im Regen stehen lässt. Natürlich werden Schaltflächen angeboten, mit denen Sie beliebige Arbeitsschritte zurücknehmen oder auch wieder herstellen können.

Die drei Schaltflächen oben rechts in der Ecke sind für diese Aufgabenstellung bestimmt. Mit der ersten Schaltfläche werden Arbeitsschritte zurückgenommen, mit der zweiten Schaltfläche können sie dagegen wieder hergestellt werden. Über die dritte Schaltfläche können Sie übrigens die Hilfe zu *Pinnacle* aufrufen.



Bild 2.22:
Wenn etwas schief-
gelaufen ist, können
Sie dies rückgängig
machen.

Alles retour – wirklich alles

Bei der RÜCKGÄNGIG-Option von *Pinnacle* wird wirklich jede Aktion zurückgenommen. So ist beispielsweise auch das Öffnen eines Bearbeitungsfensters eine Aktion. Daher sind eventuell mehrere Mausklicks nötig, um die gewünschte Anwendung einer Funktion rückgängig zu machen. Wenn Sie einen Moment mit dem Mauszeiger über einer Schaltfläche verweilen, wird in einem Hilfeschildchen angezeigt, welche Aktion zurückgenommen wird.



2.3.5 Verschiedene Dialogfelder

Ein Bedienelement von *Pinnacle Studio* haben wir uns bis zuletzt aufgehoben: die Dialogfelder.

Bei den meisten *Windows*-Programmen sind diese eine der Hauptbedienelemente. In Dialogfeldern werden dann vielleicht Schaltflächen zum Öffnen weiterer Bedienfelder angeboten und so weiter. Sie kennen dieses Dilemma bestimmt.

Glücklicherweise bleiben Sie in *Pinnacle Studio* davon weitestgehend verschont. Nur sehr selten werden Funktionen in Dialogfeldern angeboten. Eine Ausnahme bilden hier die Menüeinträge des *SETUP*-Menüs, in denen beispielsweise die Programmvoreinstellungen angepasst werden.

Wenn Sie die Funktion **SETUP ♦ BEARBEITEN** aufrufen, lernen Sie das folgende Dialogfeld kennen:

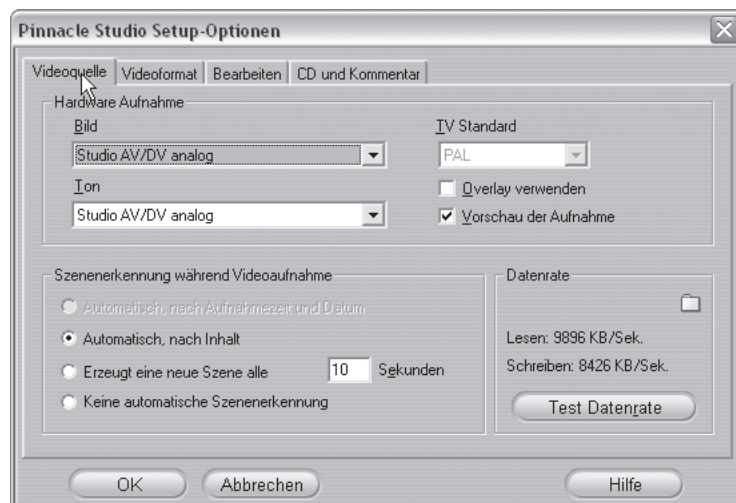
Bild 2.23:
Dialogfeldern begegnen
Sie in *Pinnacle Studio*
selten – hier sehen Sie
eins.



In den Dialogfeldern werden meist zu unterschiedlichen Kategorien Optionen angeboten. Dies erkennen Sie an den Registerkartenreiter.

Wenn Sie zu einer anderen Kategorie wechseln wollen, klicken Sie einfach auf die betreffende Registerkarte am oberen Rand des Dialogfelds.

Bild 2.24:
Das Wechseln zu einer
anderen Kategorie
erledigen Sie mit einem
Mausklick auf den
betreffenden
Registerkartenreiter.



2.4 Der erste Film

Nun, unser Schnupperkurs durch *Pinnacle Studio* ist jetzt beendet. Die grundlegenden Bedienelemente kennen Sie jetzt alle, so kann es mit der Arbeit losgehen.

Schnappen Sie sich Ihren Camcorder – und auf geht's. Wir wollen nun gemeinsam einen Film auf den Rechner übertragen und ihn dann ein klein wenig bearbeiten.

Ich gehe einmal davon aus, dass Ihre Videokarte bereits installiert ist und der Funktionstest geklappt hat. Ich habe in meinem Rechner eine Videoschnittkarte mit der Bezeichnung *Studio DeLuxe* installiert.

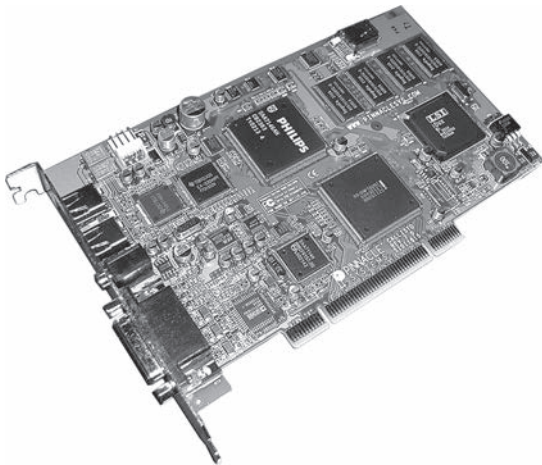
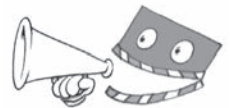


Bild 2.25:
Dies ist meine
Steckkarte aus dem
Paket *Studio DeLuxe*.

Analoge und digitale Ein- und Ausgänge

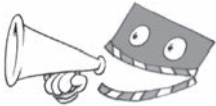
Ich habe mir diese *Pinnacle*-Videokarte für meinen Rechner aus gutem Grund ausgesucht: Die Bedienung ist sehr einfach und klappt im Zusammenspiel mit *Pinnacle Studio* ganz prima. Das sollte man auch meinen – schließlich ist diese Karte relativ teuer. Der wichtigere Grund war aber der, dass es bei dieser Karte analoge und digitale Ein- und Ausgänge gibt. So kann ich auch mit einem alten VHS-Videorekorder aufzeichnen.



2.4.1 Den Firewire-Anschluss verwenden

Neben zwei Firewire-Anschlüssen gibt es auf dieser Karte nur noch eine Sammelbuchse. Die Ein- und Ausgabebuchsen sind nämlich alle in einer gesonderten Box untergebracht. Diese Anordnung ist sehr praktisch, da Sie so zum Anschließen nicht unter den Tisch krabbeln müssen. Nur das Firewire-Kabel ist von der Box getrennt.

Bild 2.26:
Über diese
Anschlussbox wird
der Camcorder
angeschlossen.



Was ist denn ein Firewire-Anschluss?

Beim Überspielen von Filmen auf den Rechner fallen große Datenmengen an. 3,6 MByte müssen pro Sekunde auf die Festplatte transferiert werden. Damit das reibungslos klappt, hat man sich einen besonderen Anschluss einfallen lassen, der sich durch eine sehr hohe Übertragungsgeschwindigkeit auszeichnet. Dies ist der Firewire-Anschluss, der gelegentlich auch als IEEE-1394-Schnittstelle bezeichnet wird. Falls in Ihrem Rechner kein solcher Anschluss vorhanden sein sollte, kann der Computer übrigens auch nachgerüstet werden.

Das getrennte Firewire-Kabel muss nun mit dem Camcorder verbunden werden.

- ☒ Suchen Sie dazu den Firewire-Anschluss an Ihrem Camcorder. Bei dem von mir eingesetzten Modell *Panasonic NV-DS30* befindet er sich rechts unter dem aufgeklappten TFT-Monitor. Sie erkennen dies an dem Pfeil im nächsten Bild.



Bild 2.27:
An dieser Stelle ist bei
meinem Camcorder der
Firewire-Anschluss.

2.4.2 Den Camcorder anschließen

- ☑ Verbinden Sie nun den Camcorder mit dem mitgelieferten Kabel, um den Anschluss zum Rechner herzustellen. Natürlich muss der Camcorder auch an das Stromnetz angeschlossen werden.

Zum Anschluss an das Stromnetz sollten Sie am besten ein Netzteil verwenden – falls Ihr Camcorder-Paket eines enthält. Bei Verwendung der Akkus könnte es sonst passieren, dass während der Aufnahme die Stromversorgung abbricht. Das wäre natürlich ärgerlich.

- ☑ Stellen Sie jetzt den Camcorder auf den Wiedergabemodus ein. VCR ist die Bezeichnung dafür. Notfalls müssen Sie hier im Handbuch Ihres Camcorders nachsehen, da sich die Einstellung von Gerät zu Gerät unterscheiden kann.

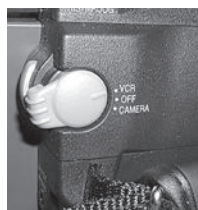
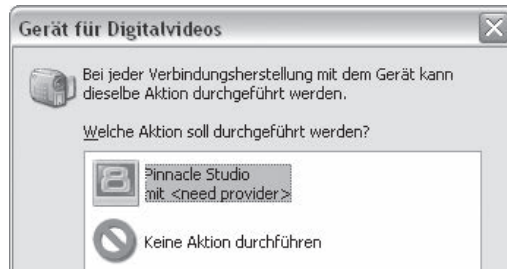


Bild 2.28:
Nach dem Verbinden
mit der Firewire-
Schnittstelle muss
der VCR-Modus
eingeschaltet werden.

Wenn Sie *Windows XP* verwenden, wird Ihr Camcorder wahrscheinlich automatisch erkannt und es wird ein Dialogfeld geöffnet.

- ☑ Sie können dann in diesem Dialogfeld *Pinnacle Studio* starten, falls dies noch nicht geschehen ist.

Bild 2.29:
Starten des
Videobearbeitungs-
programms



Nach dem Bestätigen wird das Programm gestartet und der **AUFNAHME**-Bereich geöffnet. Falls Sie das Programm bereits „von Hand“ gestartet hatten, wechseln Sie in den **AUFNAHME**-Bereich.

Eventuell könnten Sie dann die folgende Anordnung vorfinden. Die Ansicht hängt von den bei der letzten Aufnahme verwendeten Einstellungen ab.

Bild 2.30:
Die Ansicht des
Aufnahmemodus



Die richtigen Einstellungen wählen

Bevor Sie nun mit der Aufnahme beginnen, müssen einige Voreinstellungen vorgenommen werden. Diese Aufgabe müssen Sie allerdings nicht bei jeder Aufnahme durchführen. *Pinnacle* „merkt“ sich, welche Einstellungen Sie beim letzten Mal verwendet haben.

- ☒ Zum Ändern der Einstellungen für den Kameraanschluss klicken Sie auf die **EINSTELLUNGEN**-Schaltfläche des Steuerpults. Damit öffnen Sie ein Dialogfeld.

- ☑ Klicken Sie auf den ersten Registerkartenreiter, um zur Rubrik VIDEOQUELLE zu wechseln. Klappen Sie dort das BILD-Listenfeld auf und wählen Sie die Option DV CAMCORDER-PINNACLE 1394 aus.

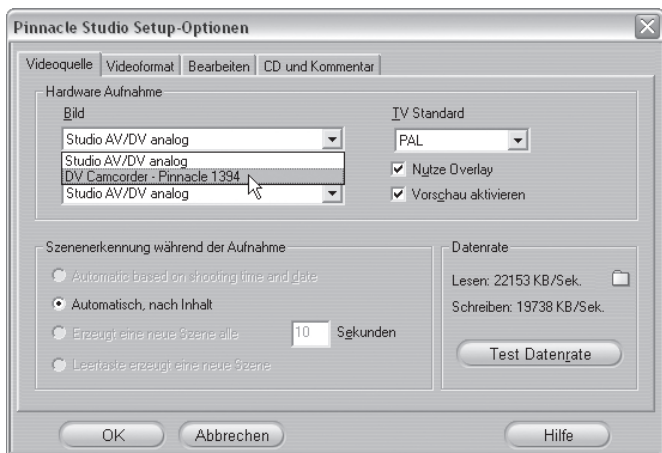


Bild 2.31:
Anpassen der
Kamerasteuerungs-
einstellungen

Nun können Sie die Gelegenheit auch gleich nutzen, um andere Einstellungen anzupassen. Zuerst soll *Pinnacle* mitgeteilt werden, wo der aufgenommene Film gespeichert werden soll.

- ☑ Klicken Sie dazu auf das Ordnersymbol im Bereich DATENRATE.
- ☑ Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Suchen Sie die Festplatte oder den Ordner, wo der Film gesichert werden soll und geben Sie im DATEINAME-Eingabefeld den gewünschten Namen des Films ein.

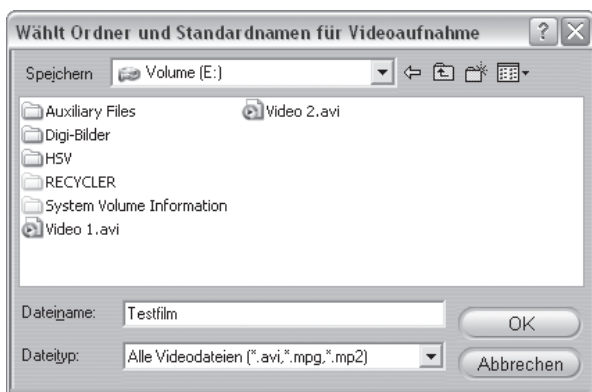


Bild 2.32:
Hier können Sie den
Namen des Films
eingeben.



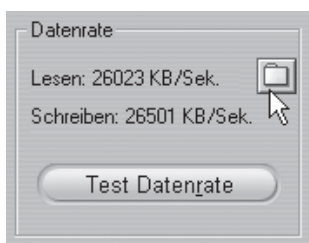
Viel Platz bereitstellen

Achten Sie bei der Auswahl des Zielordners darauf, dass auf der Festplatte noch ausreichend freier Speicherplatz vorhanden ist. Videofilme benötigen nämlich eine ganze Menge Festplattenspeicher.

- ☒ Mit der Schaltfläche **TEST DATENRATE** sollten Sie nun die Leistungsfähigkeit der Festplatte prüfen.

Bei der ersten Verwendung des Programms sollten Sie diesen Test unbedingt durchführen, damit das Programm erfährt, wie schnell die Daten auf die Festplatte geschrieben werden können.

Bild 2.33:
Sie sollten unbedingt
die Leistungsfähigkeit
der Festplatte bei der
ersten Verwendung
ermitteln.



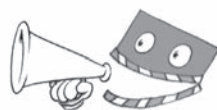
Ist die Prüfung abgeschlossen, wird das Ergebnis in einem gesonderten Dialogfeld angezeigt. Hier erfahren Sie auch, ob die Festplatte leistungsfähig genug ist, um die DV-Filmdaten aufzunehmen. Ist die Festplatte nicht geeignet, wird ein entsprechender Hinweis angezeigt.

Bild 2.34:
Hier erfahren Sie die
Ergebnisse der Fest-
plattenüberprüfung.



Interessant sind auch noch die Optionen, die Sie im Bereich **SZENENERKENNUNG WÄHREND VIDEOAUFNAHME** finden. *Pinnacle Studio* kann nämlich erkennen, wann Sie bei der Filmaufnahme eine Pause gemacht haben und wann die Aufnahme dann wieder gestartet wurde.

Mit der Option **AUTOMATISCH, NACH AUFNAHMEZEIT UND DATUM** wird für jeden Neustart der Aufnahme eine neue Szene mit einem eigenen Miniaturbild erstellt. Diese Szenenerkennung hat zwei Vorteile: Zum einen ersparen Sie sich damit das eventuelle spätere Zerschneiden des Films und zum anderen können misslungene Szenen schnell gelöscht werden.



Was sind Szenen?

Szenen sind ein wesentliches Merkmal der Videofilmbearbeitung. Sobald beispielsweise die Kamera abgesetzt wird, entsteht eine neue Szene. Solange Sie die Aufnahme nicht unterbrechen und die Kamera zum Beispiel hin- und herschwenken, wird keine neue Szene erstellt.

Die anderen Optionen sind nur sinnvoll, wenn Sie analoges Filmmaterial – etwa von einem Videoband – überspielen wollen, bei dem kein Timecode vorhanden ist.

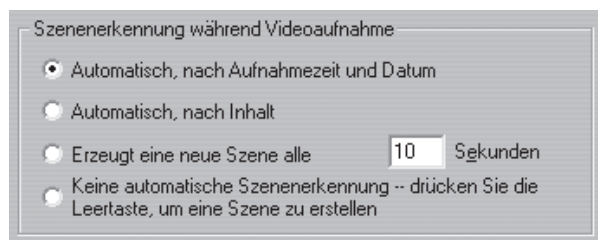
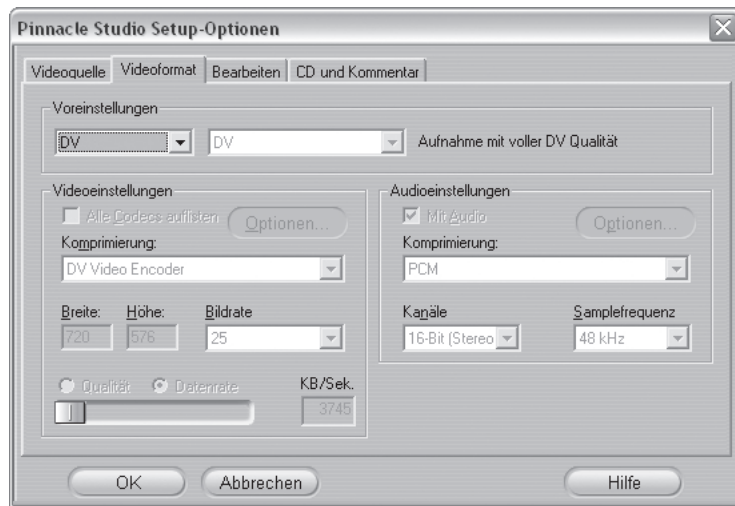


Bild 2.35:
Diese Einstellung sollten Sie für die automatische Szenenerkennung verwenden.

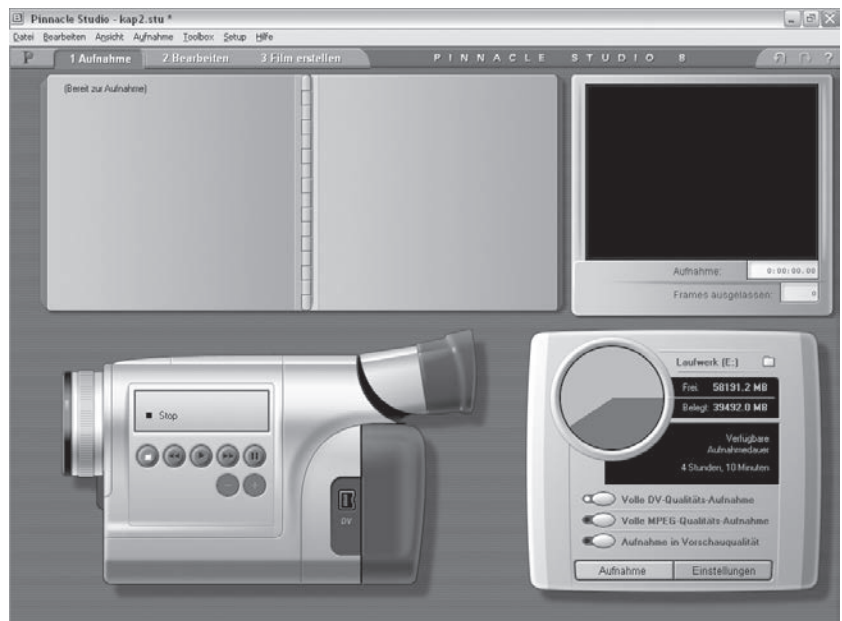
- ☑ Auf der **VIDEOFORMAT**-Registerkarte sollten Sie die DV-Option im **VOREINSTELLUNGEN**-Listenfeld aktivieren, um die beste Bild- und Tonqualität zu erhalten. Sie müssen aber bedenken, dass diese Option den meisten freien Festplattenspeicher benötigt.

Bild 2.36:
Auch auf der
VIDEOFORMAT-
Registerkarte sollten
die Einstellungen
angepasst werden.



Wenn Sie nun die Einstellungen über die OK-Schaltfläche bestätigen, sehen Sie auf der Arbeitsoberfläche einen symbolischen Camcorder. Dieser Camcorder kann zur Aufnahmesteuerung verwendet werden. Das Steuerpult befindet sich jetzt am rechten Rand der Arbeitsoberfläche. Das nächste Bild zeigt diese neue Situation.

Bild 2.37:
Nach dem Ändern der
Voreinstellungen zeigt
die Arbeitsoberfläche
diesen Aufbau.



2.4.2 Die Aufnahme beginnt

Die passenden Voreinstellungen sind vorgenommen – jetzt kann es endlich mit der Aufnahme losgehen. Sie sind bestimmt schon ganz gespannt auf Ihren ersten Film, oder?

Theoretisch könnten Sie zum Steuern des Camcorders die Tasten am Camcorder selbst verwenden. Dank der Firewire-Schnittstelle ist dies aber gar nicht nötig. Sie können den Camcorder nämlich aus *Pinnacle* fernsteuern.

- ☑ Spulen Sie das Videoband zu der Position, an der Sie mit der Aufnahme beginnen wollen. Verwenden Sie dazu die Vorlauf- oder Rücklauf-Schaltfläche des symbolisierten Camcorders.



Sie brauchen natürlich nicht das gesamte Videoband auf den Rechner zu überspielen. Es reicht, wenn Sie nur die wirklich benötigten Filmteile aufzeichnen. Wenn Sie es ganz genau nehmen wollen, können Sie auch die „+“- und „-“-Symbole verwenden. Damit wird das Band jeweils ein Filmbild vor- oder zurück-gespult.

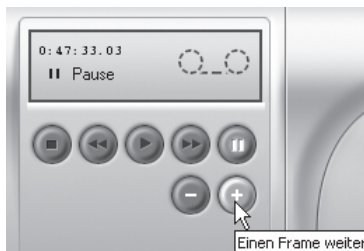


Bild 2.38:
Mit diesen
Schaltflächen kann
im Film einzelbildweise
navigiert werden.

- ☑ Wenn Sie die Anfangsposition des Films gefunden haben, kann die Aufnahme mit der gleichnamigen Schaltfläche im Steuerpult gestartet werden.

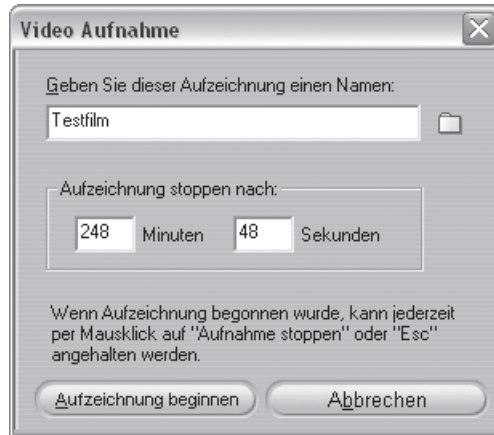


Bild 2.39:
Mit dieser Schaltfläche
wird die Aufnahme
gestartet.

Nach dem Aufruf wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier könnten Sie den vorgegebenen Namen anpassen.

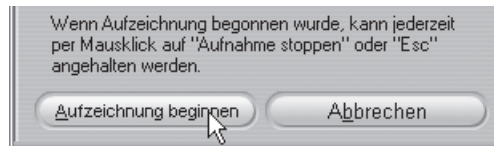
Außerdem wird hier die Aufnahmedauer angezeigt. Falls die Aufnahme zu einem bestimmten Zeitpunkt angehalten werden soll, tippen Sie hier einen neuen Wert ein. Der vorgegebene Wert bezieht sich auf die freie Festplattenkapazität. Dabei wird die eingestellte Aufnahmequalität berücksichtigt.

Bild 2.40:
Der vorgegebene
Dateiname und die
maximal mögliche
Aufnahmedauer
werden angezeigt.



- ☒ Um endlich mit der Aufzeichnung des Films beginnen zu können, verwenden Sie die Schaltfläche **AUFZEICHNUNG BEGINNEN**, die Sie unten im Dialogfeld finden.

Bild 2.41:
Endlich kann es mit
der Aufnahme
losgehen.



Nach dem Start der Aufnahme wird im Vorschaubereich oben rechts auf der Arbeitsoberfläche der aufgenommene Film angezeigt.

Außerdem können Sie beobachten, wie bei jeder neuen Szene automatisch ein Miniaturbild abgelegt wird. Ein solches Zwischenstadium können Sie in der nachfolgenden Abbildung bewundern.



Bild 2.42:
Filmszene für
Album abgelegt.

- ☑ Sind alle gewünschten Filmszenen aufgenommen, halten Sie die Aufnahme über die STOP-Schaltfläche an. Alternativ dazu können Sie auch die -Taste verwenden.

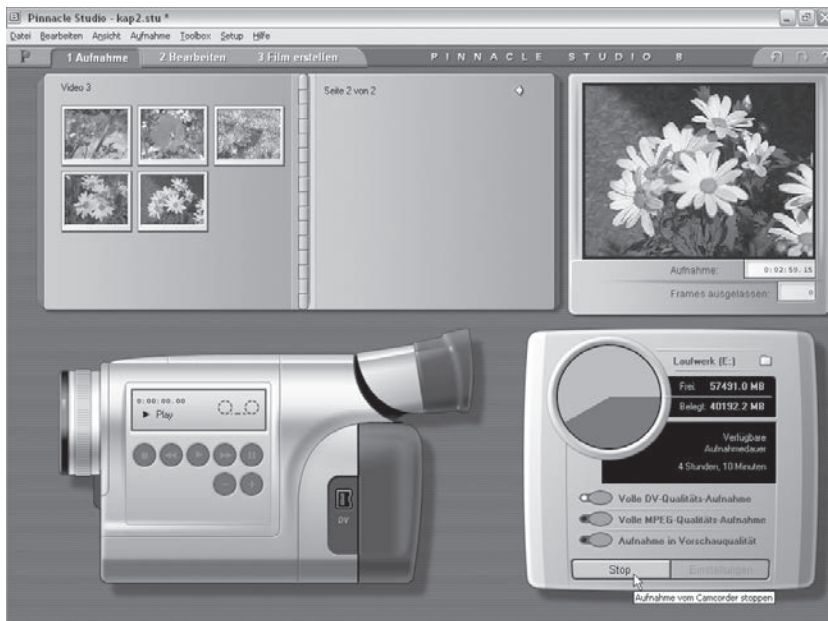


Bild 2.43:
Zum Beenden der
Aufnahme wird die
STOP-Schaltfläche im
Steuerpult benötigt.

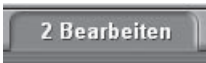
2.5 Bearbeiten des Films

So, das war doch gar nicht so schwer, oder? Nun ist der erste Film „im Kasten“. Und wenn Sie auf der Festplatte nachschauen, wird gleich eins bestätigt: Filme benötigen eine ganze Menge Platz. Die von uns aufgezeichneten knapp drei Minuten Film sind fast 650 MByte groß.

Die Datei wurde übrigens im AVI-Dateiformat aufgenommen – das ist das Standard-Aufnahmedateiformat für DV-Filme.

Jetzt folgt der nächste Arbeitsschritt: Der Film soll bearbeitet werden. Damit Sie in diesem Kapitel schnell zu Ihrem ersten Ergebnis kommen, werden wir nur ganz kleine Bearbeitungen des Films vornehmen. Die folgenden Bearbeitungen sollen nur zum schnellen „Eingewöhnen“ in die Möglichkeiten der Videobearbeitung dienen.

Da der Film ja bereits aufgenommen ist und bearbeitet werden soll, muss der Arbeitsbereich gewechselt werden.



- ☒ Klicken Sie also auf den BEARBEITEN-Registerkartenreiter oben im Arbeitsbereich.

2.5.1 Den Film ansehen

Weil Sie sicherlich schon ganz neugierig sind, wollen wir uns zunächst den Film einmal komplett ansehen (Sie finden den Film auf der CD). Bei einer Filmlänge von knapp drei Minuten ist das ja kein Problem – bei mehrstündigen Filmen brauchen Sie dies nicht unbedingt zu tun.

Das Ansehen des gesamten Films hat aber auch einen nützlichen Hintergrund: So erkennen Sie nämlich die „Schwachpunkte“ des Films und sehen, wo Bearbeitungen notwendig sind.

Den Player verwenden

Zum Ansehen des Films wird der so genannte Player benutzt, den Sie oben rechts auf der Arbeitsoberfläche sehen.

- ☑ Um die Vorschau zu starten, klicken Sie im Album auf das erste Miniaturbild. Dies wird dann im Player angezeigt.

Daraufhin werden auch die Bedienelemente unter dem Vorschau-bild verfügbar. Die Navigationselemente entsprechen denen, die Sie auch von einem Videorekorder kennen.

Die beiden Pfeilsymbole rechts neben der Timecode-Anzeige können Sie verwenden, um einzelbildweise vor- und zurückzuspulen. Mit dem Schieberegler unter den Bedienelementen können Sie ganz schnell zu einem bestimmten Filmbereich springen.



Bild 2.44:
Im Player kann der Film betrachtet werden.

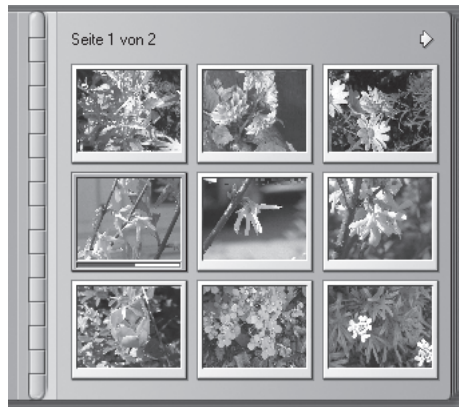
Praktischer Schieberegler

Der Schieberegler unter den Bedienelementen ist sehr praktisch: Sie können ihn nämlich ebenso für einen schnellen Suchlauf wie auch für ein langsames Abspielen des Films verwenden. Ziehen Sie dazu einfach den Schieberegler mit gedrückter linker Maustaste schnell oder langsam auf die gewünschte Position.



Unter dem Miniaturbild im Album wird übrigens angezeigt, wo Sie sich gerade innerhalb des Films befinden. Ein blauer Balken kennzeichnet die aktuelle Position. Außerdem wird die betreffende Szene farbig hervorgehoben.

Bild 2.45:
Ein farbiger Balken
unter dem Miniaturbild
kennzeichnet die
aktuelle Position
im Film.



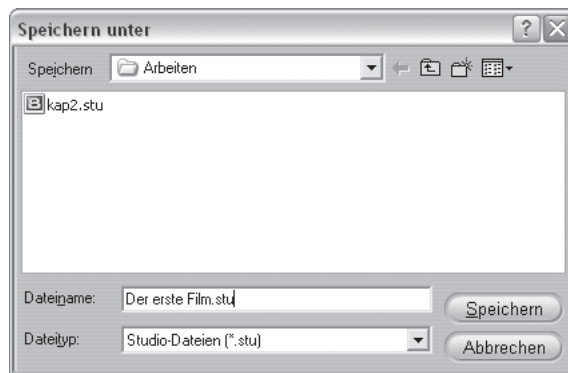
Nach dem Ansehen des Films wissen Sie, ob und welche Szenen einer Bearbeitung bedürfen.

2.5.2 Speichern des Projekts

Bevor wir mit der Bearbeitung beginnen, soll das Projekt erst einmal gespeichert werden.

- ☒ Rufen Sie dazu die Menüschritte **DATEI • PROJEKT SPEICHERN** auf oder verwenden Sie die Tastenkombination **Strg+S**.
- ☒ Geben Sie im folgenden Dialogfeld im Eingabefeld **DATEINAME** einen aussagekräftigen Namen für das Filmprojekt ein. Ich verwende die Bezeichnung **Der erste Film**.

Bild 2.46:
Geben Sie den Namen
für das Filmprojekt ein.



2.5.3 Szenen in das Filmfenster übertragen

So, falls noch nicht geschehen, können Sie den Camcorder jetzt ausschalten. Wenn Sie wollen, spulen Sie das Band vorher noch an die gewünschte Stelle.

Und hier beginnt der zweite Teil der Arbeit. Jetzt werden Sie viel mit dem Filmfenster zu tun haben. Dort wird nämlich das Filmprojekt zusammengestellt. Momentan ist das Filmfenster noch leer. Nur die Kopfzeile zeigt den Namen des gerade gespeicherten Projekts an.

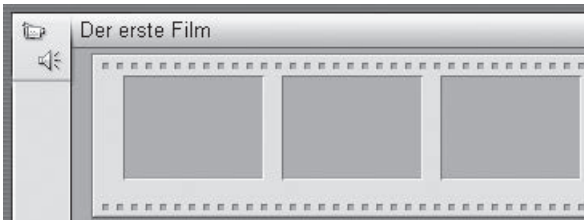


Bild 2.47:
Noch ist das
Filmfenster leer – das
wird sich aber gleich
ändern.

- ☒ Um eine Filmszene aus dem Album zu verwenden, klicken Sie das betreffende Miniaturbild einfach an und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste in das STORYBOARD. So wird nämlich die aktuelle Ansicht des Filmfensters genannt.



Bild 2.48:
So wird die erste Szene
in das Filmprojekt
übertragen.

Nach dem Loslassen der linken Maustaste sehen Sie im Filmfenster das Miniaturbild der übertragenen Szene. Verweilen Sie einen Moment mit dem Mauszeiger über dem Bild, wird der Start- und Endpunkt sowie der Name des Films in einem Schildchen angezeigt.

Bild 2.49:
Ein Hinweisschild
zeigt die Daten
der Szene an.



Die zweite Szene möchte ich auslassen – die ist nicht besonders gut gelungen und passt auch nicht so recht zu den anderen Motiven.

Um alle anderen Filmszenen „in einem Rutsch“ in die STORYBOARD-ANSICHT zu übertragen, brauchen Sie nicht etwa jedes einzelne Miniaturbild in das Filmfenster zu ziehen. Das geht auch viel einfacher.

- ☒ Klicken Sie zunächst die dritte Szene an. Halten Sie jetzt die -Taste gedrückt und klicken Sie dann die letzte Szene im Album an. Dazu müssen Sie aber eine Albumseite vorwärts blättern. Die markierten Szenen werden nun alle farbig gekennzeichnet.

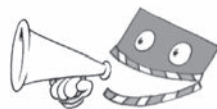
Bild 2.50:
Viele Szenen sind auf
einmal markiert.



- ☑ Diese markierten Szenen können Sie wie gewohnt in das Filmfenster ziehen. Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird es dann richtig voll im Filmfenster. Für jede der Szenen wird das Miniaturbild eingefügt.



Bild 2.51:
Nun ist es richtig
voll im Filmfenster.



Vorteile der Videobearbeitung

Einer der wichtigsten Vorteile der Videobearbeitung besteht darin, dass Sie die Szenen auch in einer völlig anderen Reihenfolge in das Filmfenster übertragen können. Das Verfahren „in einem Rutsch“ hätte dann natürlich nicht angewendet werden dürfen. In unserem ersten Filmbeispiel wollte ich Ihnen aber absichtlich die leichteste Übung vorstellen.

2.5.4 Einen Filmtitel einfügen

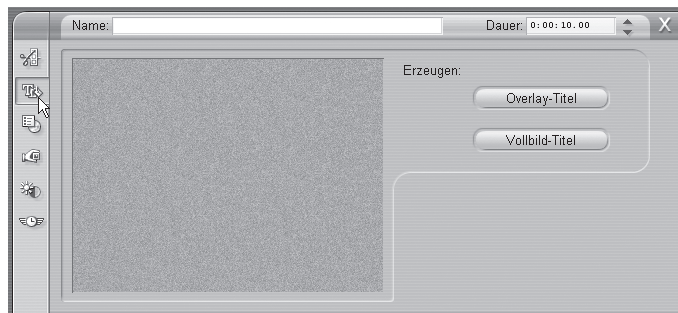
Jeder Film beginnt mit einem Filmtitel. Das soll auch bei unserem ersten Film nicht anders sein. Also wird als Erstes ein Filmtitel eingefügt, der natürlich am Anfang des Films platziert werden soll.

- ☑ Da der Filmtitel am Anfang des Films platziert werden soll, muss das Miniaturbild für die erste Szene im Film doppelt angeklickt werden.

Damit wird die so genannte Toolbox geöffnet. Hier finden Sie viele verschiedene Funktionen, unter anderem auch eine zum

Erstellen von Titeln. Sie erreichen diese über die zweite Registerkarte am linken Rand der Toolbox.

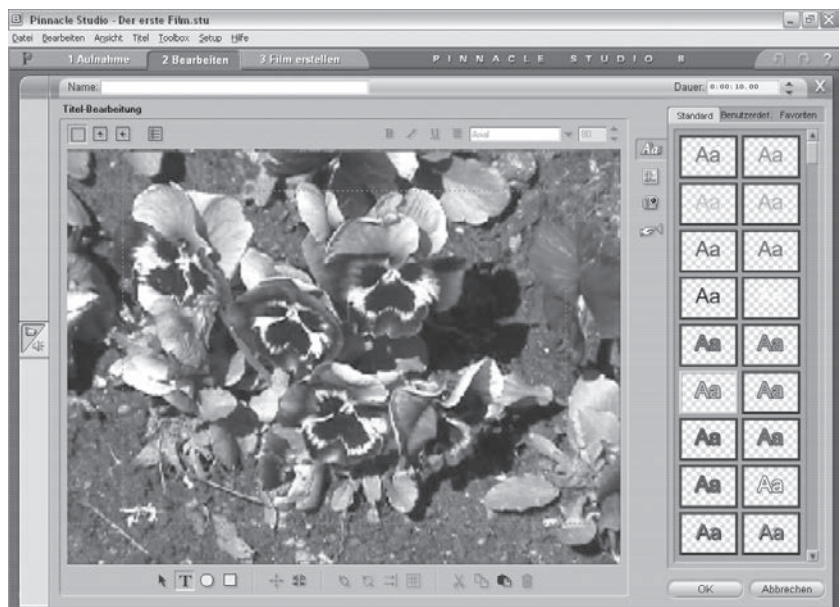
Bild 2.52:
Hier wird die Art des
Filmtitels vorgegeben.



- ☒ Klicken Sie auf die Schaltfläche OVERLAY-TITEL, um den Titelgenerator in einem eigenen Arbeitsfenster zu öffnen. In dem Arbeitsfenster finden Sie eine ganze Menge an verschiedenen Funktionen.

Als Overlay-Titel werden diejenigen Filmtitel bezeichnet, die den Originalfilm überlagern. Beim Vollbild-Titel wird dagegen ein einfarbiger Hintergrund verwendet.

Bild 2.53:
Der Titelgenerator ist
in einem eigenen
Arbeitsfenster
untergebracht.





Der videosichere Bereich

Die gestrichelten roten Linien kennzeichnen den so genannten videosicheren Bereich. Alles, was Sie innerhalb dieses Bereichs platzieren, wird später auch ganz sicher auf dem Fernsehschirm zu sehen sein. Beim Fernseher werden nämlich rundherum Teile des Filmbilds abgeschnitten. Bei der Verwendung auf dem Computermonitor ist diese Funktion ohne Bedeutung.

Den Filmtitel eintippen

Zum Erstellen des Filmtitels sind die folgenden Arbeitsschritte nötig:

- ☒ Klicken Sie in den videosicheren Bereich, um ein Texteingabefeld zu erstellen. Sie erkennen dies an einem Markierungsrahmen mit verschiedenen Markierungspunkten.

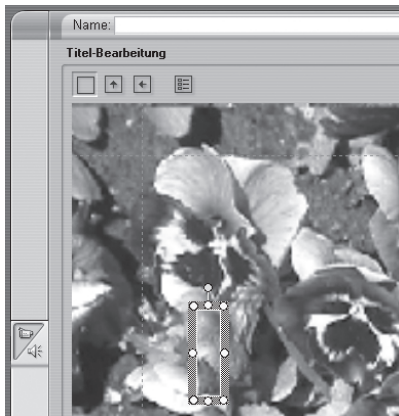


Bild 2.54:
Nach dem Mausklick
wird ein Markierungs-
rahmen für das Textein-
gabefeld erstellt.

- ☒ Tippen Sie in dem Feld dann den gewünschten Text ein. Das funktioniert genauso, wie Sie es von einem Textbearbeitungsprogramm kennen. Der eingegebene Text wird zunächst mit den Standardeigenschaften – beispielsweise für Schriftfarbe und -typ – versehen.

Bild 2.55:
Der Titelschriftzug ist
eingegeben.



Formatieren des Textes

Da der Schriftzug zunächst nur mit Standardeigenschaften versehen wurde, will ich Ihnen jetzt kurz zeigen, wie Sie diese ändern können.

Der Schrifttyp und die Schriftgröße werden mit den Bedienelementen rechts über dem Arbeitsbereich angepasst.

- ☒ Damit sich die Änderungen auf den Schriftzug auswirken können, müssen Sie zunächst auf die Markierungslinie klicken, so dass die Markierungspunkte sichtbar werden.

Bild 2.56:
Sind die Markierungspunkte zu sehen, ist das Textobjekt markiert und kann formatiert werden.



- ☒ Stellen Sie für die Schriftgröße den Wert 90 ein. Sie können den Wert einfach in das Eingabefeld ganz rechts eintippen.
- ☒ Danach soll eine neue Schriftart ausgewählt werden. Öffnen Sie dazu die Liste links neben dem Schriftgrößen-Eingabefeld.

Die Schriften werden jeweils in einer Vorschau angezeigt, so dass Sie die Wirkung beurteilen können. Suchen Sie sich eine hübsche Schrift aus – unsere Wahl zeigt das nächste Bild.

Falls Sie diese Schrift nicht besitzen, macht das nichts. Benutzen Sie einfach eine andere Schrifttype, die Ihnen gefällt.



Bild 2.57:
Auswahl einer
interessanten
Schrifttype

Zuweisen eines Stils

Jedem Objekt sind bestimmte Attribute zugeordnet, wie etwa Farbe, Kontur, Schatten oder Ähnliches. All diese Eigenschaften können Sie manuell verändern. Für den Anfang ist es aber viel leichter, wenn Sie einfach eine der vielen mitgelieferten Vorlagen verwenden.

- ☒ Klicken Sie rechts neben der Arbeitsfläche auf die Registerkarte STANDARD. Dort sind nämlich die Stil-Vorlagen untergebracht.

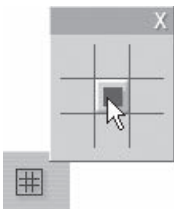


Bild 2.58:
Hier sind die
gesammelten
Vorlagen
untergebracht.

Die Vorlagen sind in etwa nach ihrer Komplexität sortiert. Am Anfang der Liste sind die einfachen Vorlagen zu finden. Je weiter Sie in der Liste nach unten scrollen, umso komplexer werden die Vorlagen. Am Ende der Liste sind aufwändige Vorlagen mit jeder Menge zusätzlich schmückender, grafischer Elemente zu finden.

Die von mir verwendete, eher schlichte Variante sehen Sie im nächsten Bild.

Bild 2.59:
Diese Vorlage habe ich
für Sie ausgesucht.



- ☒ Zu guter Letzt soll jetzt noch der Schriftzug genau in der Mitte des Arbeitsbereichs untergebracht werden. Dazu wird die abgebildete Schaltfläche im Fußbereich des Arbeitsfensters verwendet.
- ☒ Wenn Sie nun die OK-Schaltfläche anklicken, wird der Titel in das Projekt übernommen. Sie sehen den Titel dann im Miniaturbild,
- ☒ Bei dieser Gelegenheit könnten Sie auch gleich den Endtitel mit genau denselben Arbeitsschritten erstellen. Dazu muss die letzte Filmszene angeklickt werden.
- ☒ Der einzige Unterschied beim Endtitel ist die Schriftgröße. Ich habe in diesem Fall eine Größe von 160 eingestellt. So ergeben sich für Anfangs- und Endtitel die nachfolgend gezeigten Ergebnisse.

Bild 2.60:
Die beiden Titel
sind fertig.



2.5.5 Den fertigen Film exportieren

Nun gäbe es noch viele weitere Bearbeitungsmöglichkeiten. Die einzelnen Szenen könnten gekürzt werden oder zwischen den Szenen ließen sich Übergänge einfügen. Ich möchte Sie in diesem Kapitel aber nicht überanstrengen.

Deshalb mache ich nun einen Sprung. Die anderen Bearbeitungsmöglichkeiten lernen Sie dann in den nächsten Kapiteln kennen.

Wenn der Film fertig zusammengestellt ist, sind zwei Aufgaben zu erledigen:

- Das Projekt muss zum einen gespeichert werden, damit alle Filmänderungen und -ergänzungen gesichert sind.
- Zum anderen muss der Film exportiert werden. Dazu bietet *Pinnacle* jede Menge verschiedener Optionen an. Eine davon werde ich Ihnen gleich vorstellen.

Aber immer der Reihe nach:

Speichern des Projekts

Der aufgezeichnete Film ist immer noch ganz genau so auf der Festplatte vorhanden, wie er aufgenommen wurde. Das könnten Sie ausprobieren, wenn Sie sich den Originalfilm ansehen.

Im Projekt werden lediglich die Änderungen und ein Verweis, wo der Originalfilm auf der Festplatte zu finden ist, vermerkt. Außerdem werden die zusätzlichen Elemente, wie etwa die beiden Filmtitel in das Projekt aufgenommen. Daher sind die Projektdateien auch ziemlich klein.

Keine Originalfilme löschen!

Da *Pinnacle Studio* nur Verweise zum Originalfilm enthält, darf dieser nicht gelöscht werden. Ansonsten müssten Sie bei späteren Bearbeitungen alles noch einmal neu aufnehmen.



Da Sie das Projekt ja zu Beginn schon einmal gespeichert und nachträglich noch Änderungen vorgenommen haben, wird der Dateiname jetzt mit einem zusätzlichen „*“ gekennzeichnet.

Bild 2.61:
Dieser Film wurde noch
nicht gespeichert.



- ☒ Zum Speichern reicht die Verwendung der Tastenkombination **(Strg) + (S)**, Sie brauchen die Menüfunktionen nicht zu verwenden. Anschließend ist als Kennzeichnung des gespeicherten Projekts das Sternchen verschwunden.

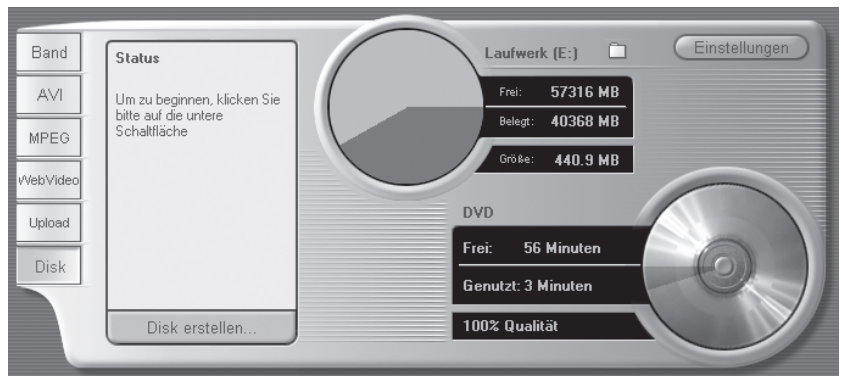
Die Exporteinstellungen anpassen

Nun können Sie sich dem zweiten Punkt widmen und das Film-ergebnis exportieren. Dabei kommt es natürlich ganz darauf an, was Sie mit dem Ergebnis „anstellen“ wollen.

Soll es als E-Mail verschickt oder auf eine Webseite gestellt werden? Oder wollen Sie es vielleicht auf eine CD oder DVD brennen?

All diese Möglichkeiten werden von *Pinnacle* angeboten und noch einige dazu. Sie sind im Arbeitsbereich **FILM ERSTELLEN** über das Steuerpult zu erreichen.

Bild 2.62:
Die verschiedenen
Exportoptionen werden
im Steuerpult
angeboten.



Die Optionen sind auch hier über Registerkarten zu erreichen, die Sie auf der linken Seite des Steuerpults sehen. Insgesamt werden dort sechs Themen angeboten.

In diesem Übersichtskapitel will ich Ihnen eine einfache Exportmöglichkeit zeigen und einen AVI-Film aus dem Projekt erstellen.

- ☑ Wechseln Sie über die Registerkarten zur AVI-Rubrik. Um die Exporteinstellungen zu verändern, müssen Sie die Schaltfläche **EINSTELLUNGEN** anklicken.

Einstellungen

Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen für den AVI-Film angepasst. Die verschiedenen Optionen werden Sie in späteren Kapiteln genauer kennen lernen. Ich verwende die abgebildeten Werte.

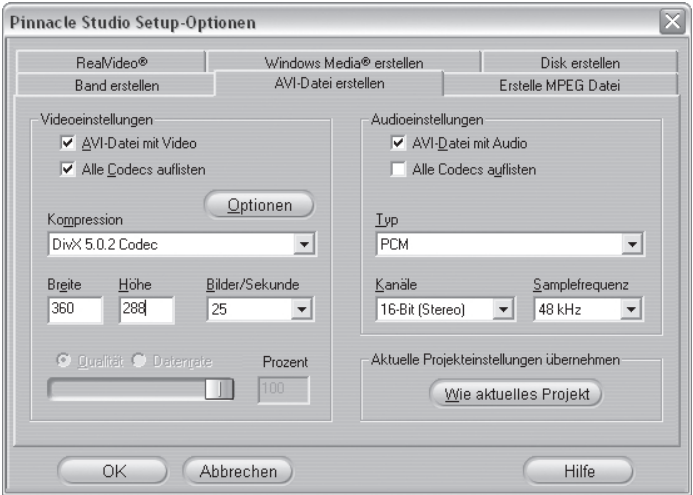


Bild 2.63:
Diese Einstellungen
sind meine Vorschläge
für den Export.

- ☑ Um den Film zu erstellen, klicken Sie die grüne Schaltfläche **AVI ERSTELLEN** an. Damit wird ein Dialogfeld zur Angabe des Speicherorts und des Dateinamens geöffnet.

AVI erstellen...

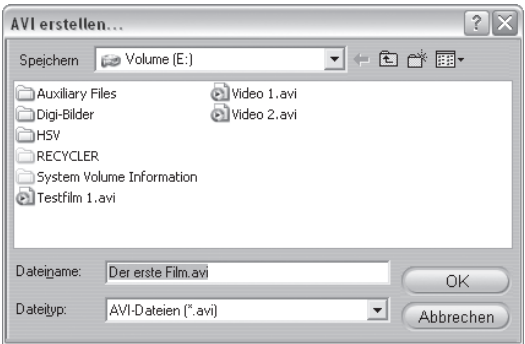
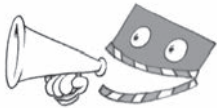


Bild 2.64:
Geben Sie einen
Namen ein, unter dem
der exportierte Film
gespeicher t werden
soll.

Nach dem Bestätigen wird der Film gerendert. Den Fortschritt können Sie unter der Vorschau betrachten. Dort ist ein Fortschrittsbalken zu sehen. Der obere Balken bezieht sich auf die aktuelle Szene, der untere auf den Gesamtfilm.

Bild 2.65:
Die Fortschrittsanzeige
zeigt den Stand des
Renderns an.



Was ist denn Rendern?

Beim Export muss jedes Filmbild berechnet werden. Dabei werden die aktuellen Exporteinstellungen berücksichtigt, wie etwa bei dem Beispiel die verkleinerte Bildgröße. Der Berechnungsvorgang der Filmbilder wird Rendern genannt. Je nach Länge des Films kann das Rendern eine ganze Weile dauern. Daher sollten Sie bei mehrstündigen Filmen das Rendern über Nacht erledigen.

3 Filme perfekt aufzeichnen

So, der erste Film ist fertig und alles war doch ganz einfach, oder? Dann können wir uns jetzt einigen Details widmen. In diesem Kapitel stelle ich Ihnen die interessanten Optionen für die Aufnahme vor. Hier hat *Pinnacle Studio* einiges zu bieten.

In diesem Kapitel erfahren Sie,

- ☐ wie analoges Filmmaterial aufgenommen wird,
- ☐ worauf Sie bei der Aufnahme mit dem Camcorder achten müssen und
- ☐ was bei der Festplatte zu beachten ist.

So, schon geht es los.

3.1 Auswahl der Aufnahmequelle

Schon bei der Aufnahme bietet *Pinnacle* eine Menge an interessanten Optionen, die ich Ihnen nun etwas genauer vorstellen möchte. Die Aufnahmemodi unterscheiden sich im analogen und digitalen Modus. Ich werde Ihnen beide Verfahren vorstellen – natürlich schön der Reihe nach.



Was sind denn analoge Videos?

Heute ist ja alles digital – früher war das anders. Damals wurden auch die Videodaten noch analog aufgezeichnet. Dabei wurde ebenfalls ein Band verwendet. Dies war aber meist viel größer, als die heutigen Mini-DV-Bänder. Denken Sie beispielsweise an eine VHS- oder Video-8-Cassette. Bei der analogen Aufzeichnung erfolgt die fließende Darstellung in elektrischen Signalen. Durch die dabei entstehenden „Zwischentöne“ ergibt sich eine schlechtere Bildqualität als bei der digitalen Aufnahme.

Wenn Sie auf der Arbeitsfläche das Steuerpult in der Mitte sehen, können Sie analoges Filmmaterial aufnehmen. Die Optionen werden über die EINSTELLUNGEN-Schaltfläche angepasst.

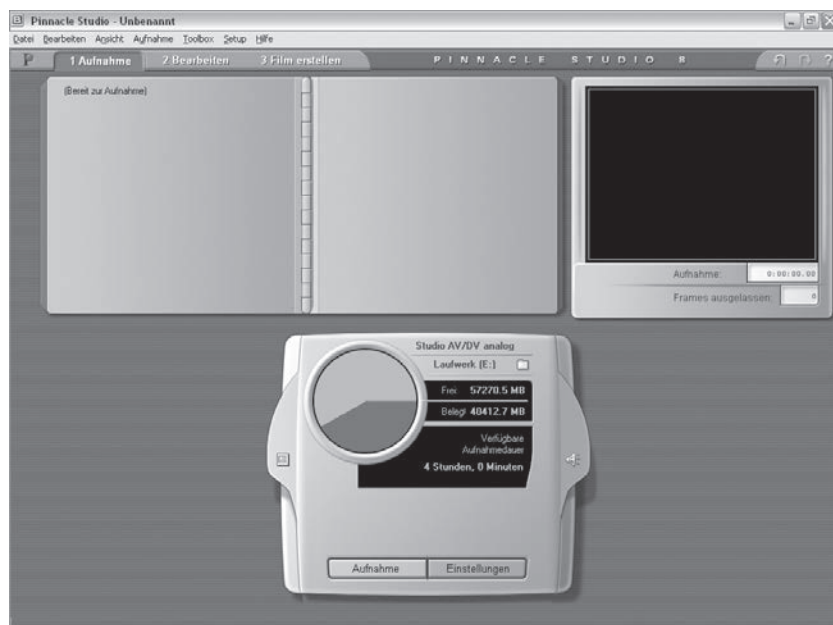


Bild 3.1:
So sieht der Arbeitsbereich bei der analogen Aufnahme aus.

Je nach verwendeter Hardware kann das Filmmaterial über unterschiedliche Videoeingänge aufgenommen werden.

Die Karte, die ich verwende, ist dabei sehr vielseitig. Hier sind alle erdenklichen Ein- und Ausgänge vorhanden. Deshalb lohnen sich auch die etwas höheren Anschaffungskosten.

Bei einer analogen Aufnahme könnte beispielsweise der SVHS-Eingang verwendet werden.



Bild 3.2:
Die *Studio DeLuxe*-Karte hat auch einen SVHS-Eingang; rechts wird der Stereoton über zwei Cinch-Kabel angeschlossen.

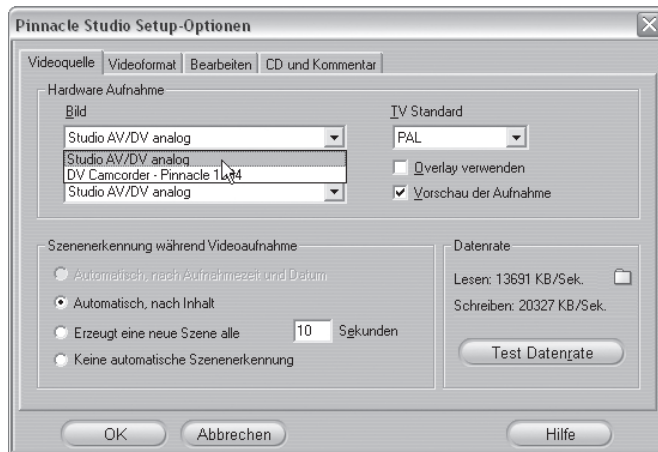
3.1.1 Analoge Videos aufnehmen

Die zuvor gezeigten Anschlüsse können zur Aufnahme von analogem Videomaterial verwendet werden. So verfügen zum Beispiel Videorekorder meist über einen SVHS-Ausgang.

Sind die Kabel mit der Anschlussbox verbunden, kann *Pinnacle Studio* gestartet werden.

- ☑ Rufen Sie über das Steuerpult des Arbeitsbereichs AUFNAHME die EINSTELLUNGEN auf – das kennen Sie ja schon aus dem vorigen Kapitel.
- ☑ Wechseln Sie zur Registerkarte VIDEOQUELLE. Im BILD-Listenfeld müssen Sie dann die Option STUDIO AV/DV ANALOG einstellen.

Bild 3.3:
Die passenden
Einstellungen zur
Aufnahme von
analogem Filmmaterial



Nun muss *Pinnacle Studio* noch erfahren, welcher der Videoeinträge verwendet werden soll.

Neben dem SVHS-Eingang könnte nämlich auch der Cinch-Eingang gewählt werden, der aber nur bei alten Modellen benötigt wird. Hier ist die Qualität schlechter – sie entspricht dem früher verwendeten VHS-Standard.



- ☑ Klicken Sie auf das Symbol an der linken Seite des Steuerpults. Damit öffnen Sie das so genannte VIDEO-BEDIENFELD. Es wird an der linken Seite des Steuerpults „ausgefahren“ und bietet die nachfolgend gezeigten Optionen.

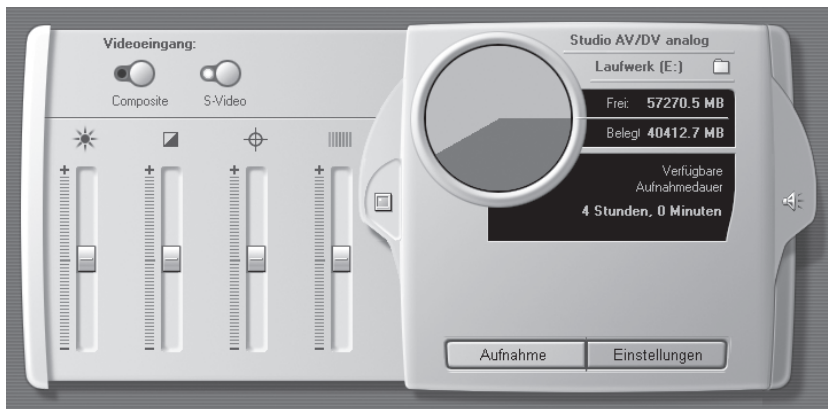


Bild 3.4:
Im VIDEO-BEDIENFELD wird der verwendete Videoeingang eingestellt.

- ☑ Um den SVHS-Eingang zu verwenden, muss im oberen Bereich die Option S-VIDEO aktiviert sein. Sie erkennen dies an einem blauen „Lämpchen“.
- ☑ Mit einem erneuten Klick auf die Schaltfläche kann das Bedienfeld wieder geschlossen werden.
- ☑ Auch auf der rechten Seite des Steuerpults gibt es eine Schaltfläche. Damit wird das AUDIO-BEDIENFELD geöffnet. Hier sollten Sie darauf achten, dass die EIN-Option aktiviert ist, damit der Ton ebenfalls aufgezeichnet wird.

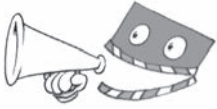


Bild 3.5:
Im AUDIO-BEDIENFELD muss die Tonaufnahme eingestellt werden.

- ☑ Nun können Sie über die AUFNAHME-Schaltfläche mit der Filmaufzeichnung beginnen. Der Ablauf der Aufzeichnung ist identisch mit der Aufzeichnung von digitalem Filmmaterial.

3.1.2 Digitale Videos aufzeichnen

Digitale Videos haben Sie ja schon kennen gelernt. Das Filmmaterial der modernen Camcorder wird digital aufgezeichnet.



Der Unterschied zum analogen Video

Im Gegensatz zum analogen Video werden hier die Informationen in Digitalzeichen auf dem Band festgehalten – als „1“ oder „0“ beziehungsweise „Strom an“ und „Strom aus“. So werden alle digitalen Daten verarbeitet. Durch die eindeutige Definition der Werte ergibt sich die bessere Bildqualität. Sie erinnern sich? Bei analogen Werten gibt es „Zwischenwerte“, die die Qualität mindern.

Bei digitalen Aufzeichnungen ist alles etwas leichter. Sie müssen lediglich den Camcorder mit dem Firewire-Anschluss verbinden, der Bild und Ton gleichzeitig übertragen kann.

Das Steuerpult sieht bei der digitalen Variante etwas anders aus. Sie können nun zwischen drei Qualitätsstufen für die Aufnahme wählen. Aber darauf kommen wir später noch einmal eingehend zurück.

Bild 3.6:
Bei digitalen
Aufzeichnungen sieht
das Steuerpult etwas
anders aus.



Pinnacle Studio passt auf: Falls der Camcorder nicht – oder falsch – angeschlossen wurde, bekommen Sie eine entsprechende Warnmeldung.

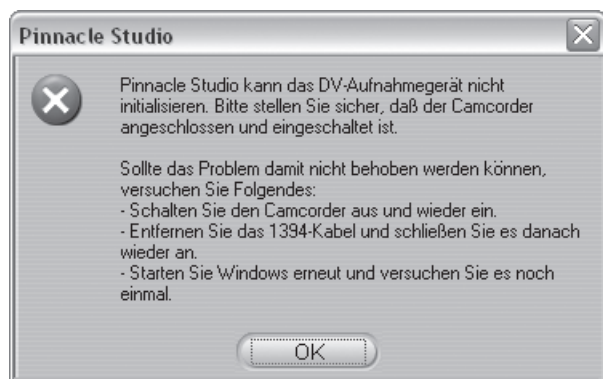


Bild 3.7:
Ein Hinweis von
Pinnacle Studio zeigt
den fehlerhaften
Anschluss des
Camcorders.

3.2 Die verfügbaren Einstellungsoptionen

Nachdem Sie die beiden grundsätzlichen Aufnahmemöglichkeiten kennen gelernt haben, möchte ich Ihnen jetzt zeigen, welche Optionen Sie dabei zur Verfügung haben. So erfahren Sie, wie Sie das Optimale aus Ihrer Aufnahme herausholen können.

3.2.1 Die Optionen bei analogen Aufnahmen

Auch hier will ich zunächst bei der analogen Aufnahme beginnen. Dabei sind nämlich einige durchaus interessante Einstellungen möglich.

Das Steuerpult haben Sie ja schon kennen gelernt. Der obere Bereich des Steuerpults wird als Diskometer bezeichnet. In dem „Kuchendiagramm“ wird grafisch angezeigt, wie viel Festplattenkapazität noch für die Filmaufnahme zur Verfügung steht. Zusätzlich wird der freie Festplattenspeicher im rechten Bereich des Steuerpults auch numerisch angezeigt. Außerdem sehen Sie hier, wie viele Minuten Film unter Berücksichtigung des freien Festplattenspeichers aufgezeichnet werden können.

Wenn Sie die aktuelle Festplatte wechseln wollen, klicken Sie auf das Ordnersymbol. In einem gesonderten Dialogfeld kann der gewünschte Speicherort ausgewählt werden.

Bild 3.8:
Das Diskometer zeigt
den freien Festplatten-
speicher grafisch an.



Viel, viel Festplattenspeicher ist nötig

Für Filmaufnahmen brauchen Sie eine große Festplatte. Je mehr freien Speicher Sie zur Verfügung haben, umso besser. Pro Filmminute werden ungefähr 230 MByte Festplattenspeicher benötigt. Das entspricht knapp 4 MByte pro Sekunde. Deshalb muss die Festplatte in der Lage sein, diese 4 MByte pro Sekunde zu schreiben. Dieses Kriterium erfüllen aber die meisten modernen Festplatten.

Sehen wir uns nun die verfügbaren Optionen der Reihe nach an.

- ☒ Öffnen Sie über die EINSTELLUNGEN-Schaltfläche das folgende Dialogfeld.
- ☒ Wechseln Sie hier über den Registerkartenreiter zur Kategorie VIDEOQUELLE.

In dieser Kategorie werden einige interessante AUFNAHME-Optionen angeboten.

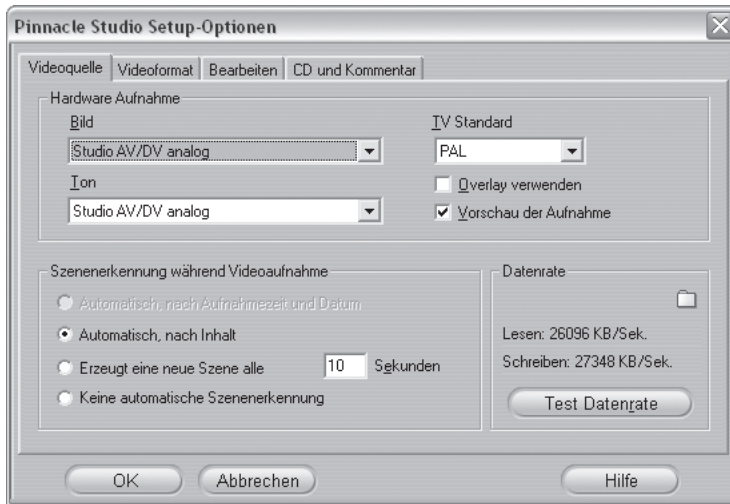


Bild 3.9:
Diese Optionen finden
Sie auf der Register-
karte VIDEOQUELLE.

- Im Listenfeld TV STANDARD muss die Option PAL eingestellt sein. Dies ist die in fast ganz Europa verwendete Fernsehnorm. NTSC wird in den USA und Japan verwendet, SECAM in Frankreich und Osteuropa. Das PAL-Fernsehbild hat eine Größe von 720 x 576 Pixeln und arbeitet mit 25 Filmbildern pro Sekunde.
- Mit der OVERLAY-Funktion kann die Vorschau gleichmäßiger werden – die Hardware muss diese Option allerdings unterstützen. Falls es Schwierigkeiten geben sollte, kann ein Deaktivieren dieser Option eventuell helfen.
- Die Option VORSCHAU DER AUFNAHME sollten Sie einschalten, damit Sie das Filmbild während der Aufzeichnung im Player betrachten können.

Für die automatische Szenenerkennung werden drei Optionen angeboten. Eine weitere Option ist im analogen Aufnahmemodus deaktiviert.

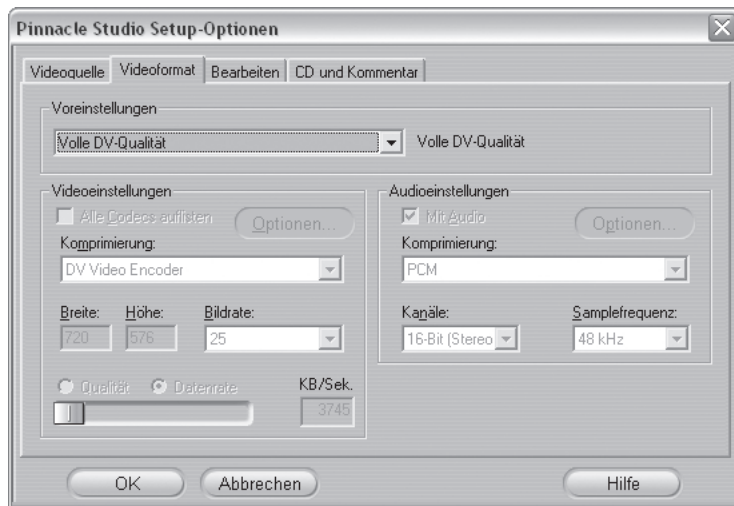
- Bei der Option AUTOMATISCH, NACH INHALT prüft *Pinnacle Studio* den Film auf Stellen, an denen sich der Filminhalt deutlich verändert. An diesen Stellen wird eine neue Szene erstellt.
- Bei der folgenden Option können Sie einen Zeitabstand zum Erstellen einer neuen Szene vorgeben. Tippen Sie den gewünschten Wert im Eingabefeld ein.

- Soll keine automatische Szenenerkennung verwendet werden, aktivieren Sie die letzte Option. Sie können dann durch Drücken der Leertaste während der Aufzeichnung „manuell“ neue Szenen erstellen.

Die Videoformat-Optionen

Auf der nächsten Registerkarte – VIDEOFORMAT – wird bei der analogen Aufzeichnung nur die Option VOLLE DV-QUALITÄT angeboten. Alle anderen Optionen sind hier deaktiviert.

Bild 3.10:
Auf der Registerkarte
VIDEOFORMAT ist nur eine
Option verfügbar.



Allgemeine Optionen einstellen

Auf der nächsten Registerkarte – BEARBEITEN – werden einige allgemeine Optionen angeboten.

- Die drei Optionen im Bereich STANDARDDAUER legen fest, welche Standardwerte für die Dauer zum Beispiel beim Erstellen von Übergängen und Titeln verwendet werden.
- Im Bereich daneben können Sie zwischen zwei verschiedenen Miniaturbildgrößen für die STORYBOARD-ANSICHT wählen.
- Im nächsten Bereich legen Sie fest, ob und in welchen Zeitabständen das Projekt automatisch gespeichert werden soll.



Bild 3.11:
Auf der BEARBEITEN-
Registerkarte sind
allgemeine
Einstellungen
aufgeführt.

- Für das Berechnen des Films finden Sie im RENDERN-Bereich zwei Optionen. Damit Sie während des Renderns weiterarbeiten können, sollten Sie die Option ALS HINTERGRUND-AKTION RENDERN aktivieren.
- Wenn Ihre Grafikkarte die 3D-Beschleunigung unterstützt, sollten Sie die Option HARDWARE-BESCHLEUNIGUNG einschalten. Mit aktivierter Option werden beispielsweise die *Hollywood FX*-Übergänge schneller berechnet.

Bei Problemen Option deaktivieren

Falls bei Ihnen Darstellungsprobleme auftauchen, unterstützt Ihre Grafikkarte diese Option wahrscheinlich nicht. Sie sollten dann diese Option versuchsweise deaktivieren.



- *Pinnacle Studio* erstellt bei der Bearbeitung automatisch verschiedene Hilfsdateien, zum Beispiel für die Vorschau. Wo diese Dateien abgelegt werden sollen, legen Sie im nächsten Bereich fest. Falls Sie den Festplattenspeicher freigeben wollen, der für diese Hilfsdateien benötigt wird, verwenden Sie die Menüschritte DATEI ♦ HILFSDATEIEN LÖSCHEN.

- Zum Schluss gibt es in dem Listenfeld noch drei Optionen, die bei der DVD-Menübearbeitung benötigt werden. Hier können Sie festlegen, ob Verknüpfungen – „Links“ – zum Menü automatisch erstellt werden oder ob zuvor eine Abfrage eingeblendet werden soll.

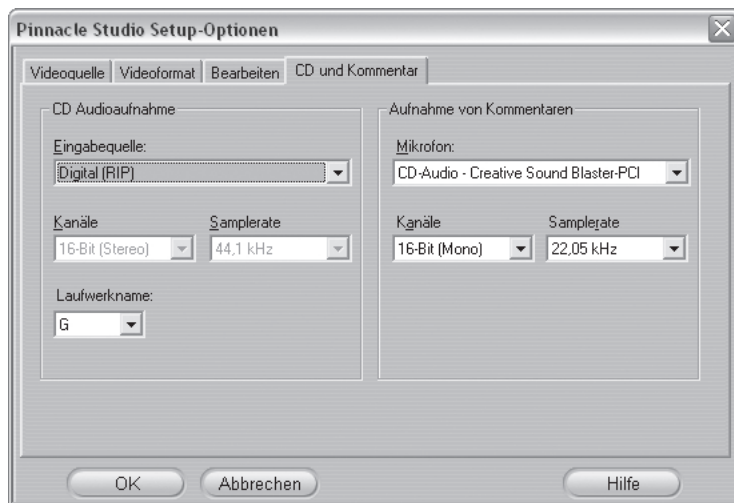
Die Registerkarte CD und Kommentar

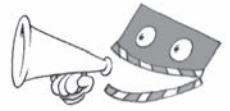
Eine Registerkarte ist noch übrig: CD UND KOMMENTAR. Hier erfolgt die Einstellung der Hardware für die Audioaufnahme. Sie können nämlich in *Pinnacle Studio* Musikstücke von CDs übernehmen. „Rippen“ heißt das im Fachjargon.

Links sind die Optionen für das CD-Rippen untergebracht.

- Die optimale Aufnahmequalität wird mit der Option DIGITAL (RIP) im Kombinationsfeld EINGABEQUELLE erreicht.
- Wenn eine andere Einstellung ausgewählt wird, kann in den Kombinationsfeldern KANÄLE und SAMPLERATE die gewünschte Qualität eingestellt werden.
- Im letzten Kombinationsfeld wird der Laufwerksbuchstabe des CD-ROM-Laufwerks angegeben. Dies ist besonders dann wichtig, wenn Sie mehrere CD-/DVD-Laufwerke in Ihren Rechner eingebaut haben.

Bild 3.12:
Diese Registerkarte ist
für Audio-Optionen
vorgesehen.





Aufnahme mit einem Mikrofon

Wenn Sie den Ton über ein Mikrofon aufnehmen wollen – zum Beispiel, um einen Kommentar zu sprechen – wird im rechten Bereich des Dialogfelds der Eingang angegeben, an dem das Mikrofon angeschlossen ist. Standardwerte in den beiden Feldern darunter sind 16-BIT (MONO) mit 22,05 kHz.

Weitere Aufnahmeoptionen

Weitere Einstellungsmöglichkeiten finden Sie im VIDEO-BEDIENFELD. Mit den vier Reglern werden die Helligkeit, der Kontrast, die Schärfe und die Sättigung des aufgezeichneten Films verändert.

Werden die Regler nach oben geschoben, wird das Filmbild heller, kontrastreicher, schärfer oder erhält gesättigtere Farben. Die entgegengesetzte Wirkung erreichen Sie, wenn der jeweilige Regler nach unten gezogen wird.

Diese Funktionen können Sie unter anderem verwenden, um schlechtes Ausgangsmaterial zu optimieren – etwa bei der Aufzeichnung von alten Videocassetten. Die Veränderungen wirken sich allerdings auf die gesamte Aufzeichnung aus.



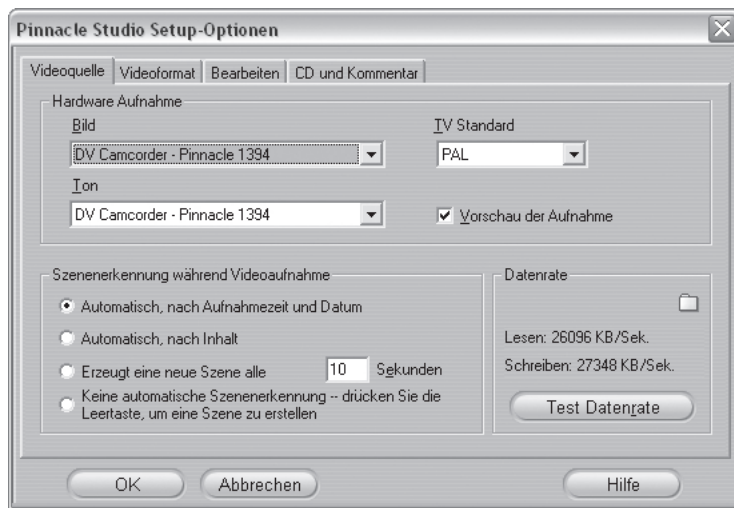
Bild 3.13:
Im VIDEO-BEDIENFELD gibt es Möglichkeiten zur Filmbildoptimierung.

3.2.2 Die Optionen der digitalen Aufzeichnung

Bei der Aufzeichnung von digitalem Filmmaterial über den Firewire-Anschluss sind viele Optionen mit der analogen Aufzeichnung identisch. An einigen Stellen gibt es aber Unterschiede, die ich Ihnen nun vorstellen werde.

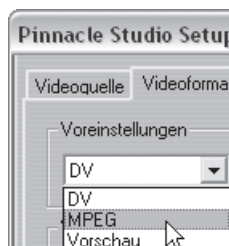
Die Registerkarte VIDEOQUELLE bietet in diesem Fall die OVERLAY-Funktion nicht an. Dafür kann nun bei der Szenenerkennung die Option AUTOMATISCH, NACH AUFNAHMEZEIT UND DATUM aktiviert werden. Es gibt kaum etwas, das dagegen spricht, diese nützliche Option zu aktivieren.

Bild 3.14:
Die Optionen bei der digitalen Aufzeichnung unterscheiden sich etwas von denen der analogen Aufnahme.



Die VIDEOFORMAT-Registerkarte bietet im VOREINSTELLUNGEN-Listefeld drei Optionen an. Interessant ist hier besonders die MPEG-Option, wenn Sie die spätere Verwendung auf einer CD oder DVD planen.

Bild 3.15:
Die MPEG-Option ist für die CD- und DVD-Erstellung nützlich.





Gleich im passenden Format aufnehmen

Mit der MPEG-Option können die Filmbilder gleich im passenden Ausgabeformat aufgenommen werden. Da MPEG die Filmbilder komprimiert, entstehen deutlich kleinere Dateigrößen. Dies ist allerdings auch mit einem mehr oder weniger starken Qualitätsverlust verbunden. Da die Ausgangsqualität nicht erhalten bleibt, muss der Film neu aufgenommen werden, wenn später eine bessere Qualität gewünscht wird.

Nach der Auswahl des MPEG-Formats werden im Listenfeld rechts daneben Funktionen verfügbar. Hier können Sie auswählen, für welches Medium der Film erstellt werden soll.

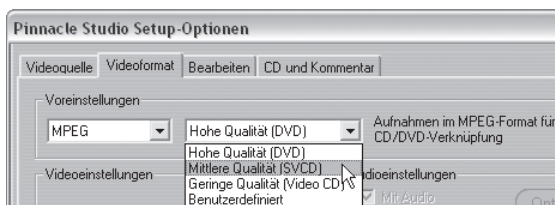


Bild 3.16:
In diesem Listenfeld
legen Sie das
Zielformat fest.

Nach der Auswahl werden die passenden Einstellungen automatisch vorgegeben.

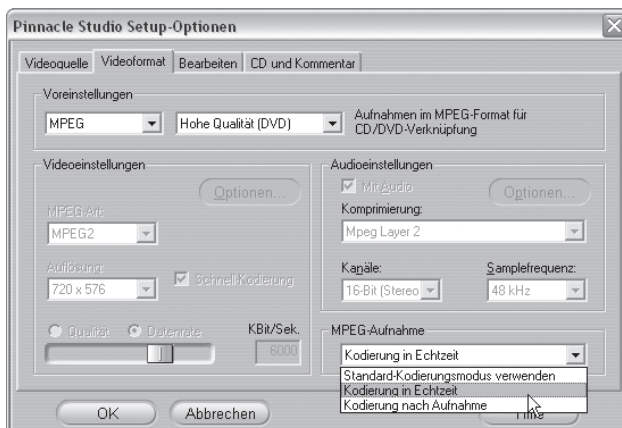


Bild 3.17:
Im Listenfeld MPEG-
AUFNAHME können Sie
einstellen, ob die
Komprimierung
während oder nach
der Aufnahme
erfolgen soll.



Vorsicht vor der Echtzeitkodierung!

So verlockend die Echtzeitumwandlung auch sein mag: Sie birgt Gefahren. Es ist nämlich eine enorme Rechnerleistung notwendig, damit die Umrechnung klappt. Klappt die Umrechnung nicht in Echtzeit, werden einfach Filmbilder ausgelassen. Daher sollten Sie auf diese Option eher verzichten, um eine optimale Bildqualität zu erhalten. Mit dem Kodieren nach der Aufnahme ist aber ebenfalls ein Nachteil verbunden: Das Umwandeln nimmt enorme Berechnungszeit in Anspruch – besonders bei langen Filmen.

Bei den anderen Registerkarten gibt es hingegen keine Unterschiede zur analogen Aufnahme.

3.3 Aufzeichnen in Vorschauqualität

Pinnacle Studio 8 bietet eine sehr interessante Option an, um Festplattenspeicher zu sparen. *Pinnacle* nennt diese Möglichkeit SMARTCAPTURE.

Bild 3.18:
Aufzeichnung in
Vorschauqualität –
auch als SMARTCAPTURE
bezeichnet.



Die Idee hinter dieser Funktion ist recht einfach: Der Film wird zunächst in einer geringen Bildgröße, die aber für die Bearbeitung des Films völlig ausreichend ist, aufgezeichnet – das Vorschaubild im Player ist ja relativ klein.

Wenn dann der Film fertig gestellt ist, wird das Filmmaterial erneut aufgenommen – dieses Mal aber in der optimalen Qualität. Filmmaterial, das mit dieser Option aufgenommen wurde, wird mit einer gestrichelten Umrandungslinie angezeigt.



Noch mehr Vorteile der Vorschauoption

Und so ganz nebenbei gibt es auch noch einen weiteren Vorteil: Durch die kleinere Bildgröße erhöht sich auch die Geschwindigkeit bei der Bearbeitung des Films. Daher ist diese Variante sehr interessant.



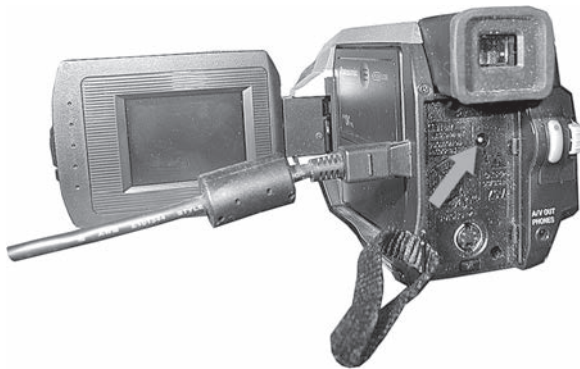
Bild 3.19:
Filme, die mit der Vorschauoption aufgenommen werden, sind mit einer gestrichelten Umrandungslinie gekennzeichnet.

3.4 Die Aufnahme wird gestartet

Nachdem die passenden Einstellungen gefunden sind, kann es schon fast losgehen. Es sind nur noch wenige vorbereitende Arbeitsschritte nötig.

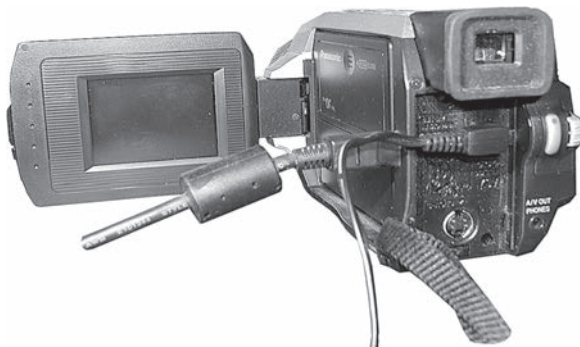
Wenn Sie vorhaben, einen längeren Film vom Camcorder zu überspielen, sollten Sie den Camcorder über ein Netzteil mit Strom versorgen. Suchen Sie dazu den Anschluss des Netzteils. Bei meinem Camcorder ist er unter dem Akku.

Bild 3.20:
Bei meinem Camcorder
ist der Netzteilan-
schluss unter dem
Akku.

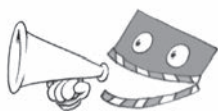


- ☒ Verbinden Sie jetzt den Camcorder mit dem Netzteil – das könnte dann ungefähr wie in der folgenden Abbildung aussehen:

Bild 3.21:
Jetzt ist der Camcorder
mit dem Netzteil
verbunden.



- ☒ Schalten Sie dann den Camcorder ein und wechseln Sie für die Aufnahme in den VCR-Modus.



Manuelles Starten und Stoppen

Wenn Sie analoges Filmmaterial aufnehmen, muss das Abspielgerät – also beispielsweise der Videorekorder – per Hand gestartet und gestoppt werden. In diesem Fall ist die bequeme Steuerung über den Firewire-Anschluss durch *Pinnacle Studio* nicht möglich.

- ☒ Starten Sie die Aufnahme über die gleichnamige Schaltfläche im Steuerpult.

Bei der Namensvergabe „denkt“ *Pinnacle Studio* übrigens mit. Dem Grundnamen folgt eine Nummer, durch die ein versehentliches Überschreiben eines bereits bestehenden Films nicht möglich ist.

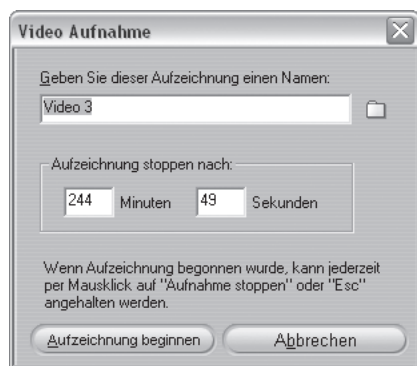


Bild 3.22:
Die Filme werden
automatisch
nummeriert.

- ☒ Nach dem Anklicken der Schaltfläche **AUFZEICHNUNG BEGINNEN**, wird die Filmaufnahme gestartet. *Pinnacle Studio* erstellt bei der Aufnahme automatisch für jede Szene ein eigenes Miniaturbild.

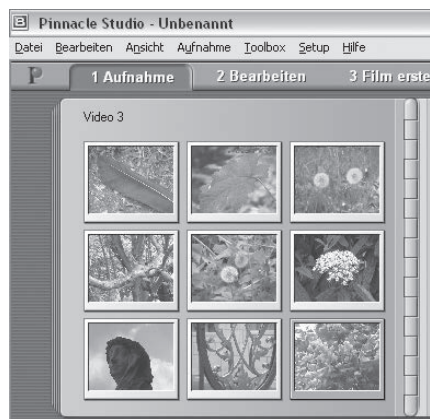
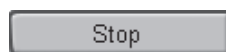


Bild 3.23:
Für jede Szene wird
automatisch ein
Miniaturbild erstellt.

- ☒ Zum Anhalten der Aufnahme können Sie die **STOP**-Schaltfläche im Steuerpult verwenden – oder Sie drücken einfach die -Taste.



Unter dem Vorschaubild des Players wird der Timecode des Films angezeigt. Hier können Sie erkennen, wie lang der aufgezeichnete Film ist. In unserem Fall dauert der Film eine Minute, 36 Sekunden und 17 Filmbilder – daher die Anzeige 0:01:36:17.

Darunter wird der Wert für ausgelassene Filmbilder angezeigt. Hier sollten Sie im Idealfall stets eine „0“ sehen. Falls mehrere Bilder ausgelassen wurden, sollten Sie die Aufnahme wiederholen.

Bei fehlenden Filmbildern könnte der Film „ruckeln“. Der Grund für fehlende Bilder könnte eine zu langsame oder stark fragmentierte Festplatte sein.

Bild 3.24:
Neben dem Timecode
werden im Player auch
die ausgelassenen
Frames angezeigt.



3.5 Die Festplatte vorbereiten

Der Festplatte kommt bei der Aufzeichnung von Videofilmen eine besondere Bedeutung zu. Falls es Ihr Geldbeutel zulässt, wäre es empfehlenswert, für die Videobearbeitung eine eigene Festplatte zu spendieren – je größer, umso besser.

Da die Preise für Festplatten ständig sinken, sind auch Kapazitäten mit mehr als 100 GByte erschwinglich. „Zu groß“ kann eine Festplatte bei der Videobearbeitung nicht sein.

Optimieren der Festplatte

Die Festplatte sollte vor der Videobearbeitung optimiert werden. So vermeiden Sie Probleme bei der Aufzeichnung. Dateien werden nicht in „einem Stück“ auf die Festplatte geschrieben, wenn die Festplatte fragmentiert ist. Daher sollte die Festplatte zu Beginn der Arbeit defragmentiert werden.

Um die Festplatte zu defragmentieren, markieren Sie im *Windows Explorer* die Festplatte und rufen Sie aus dem Menü der rechten Maustaste die Funktion **EIGENSCHAFTEN** auf. Auf der Registerkarte **EXTRAS** finden Sie die Funktion **DEFRAGMENTIERUNG**.

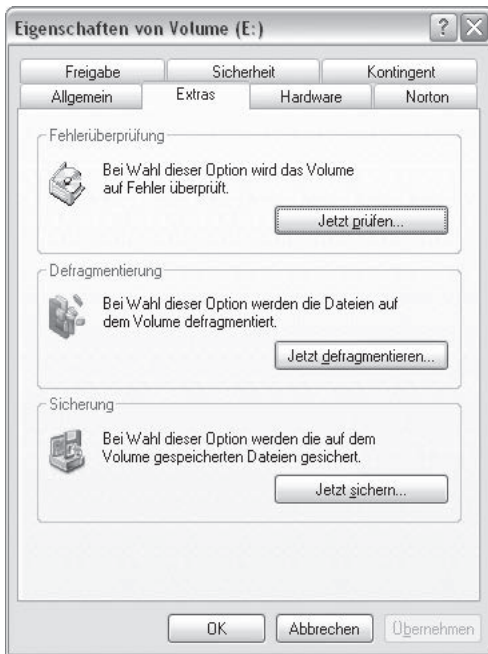


Bild 3.25:
Windows bietet eine Funktion zur Defragmentierung von Festplatten an.

Oder arbeiten Sie mit dem Programm *Norton System Works*? In der Kategorie **UTILITIES** gibt es die Funktion **SPEED DISK**, die für die Defragmentierung verwendet wird. Ich finde, dass dieses Programm etwas leistungsfähiger als die *Windows*-Variante ist.

Im folgenden Bild sehen Sie die zerstückelten – fragmentierten – Dateien. Im Bild darunter sind die Fragmente zusammengesetzt. Dadurch kann kontinuierlich auf die Festplatte geschrieben werden.

Bild 3.26:
Vor dem
Defragmentieren
erkennt man gut
die „zerstückelten“
Dateien.

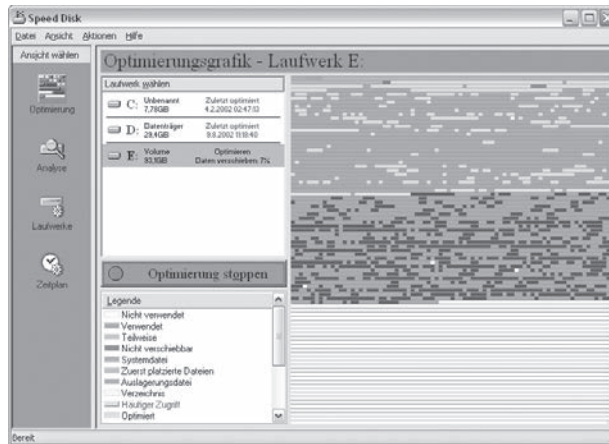
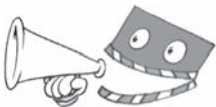
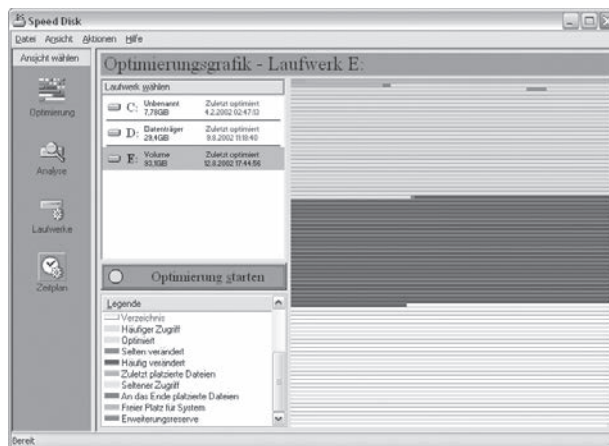


Bild 3.27:
Nach dem
Defragmentieren ist
wieder ein kontinuierli-
cher Schreibfluss ge-
währleistet. So kann
bei der Videoaufnahme
eigentlich nichts mehr
schiefgehen.



Viel Zeit einplanen

Das Defragmentieren der Festplatte kann eine ganze Menge Zeit in Anspruch nehmen – besonders bei großen Festplatten. Bei einer 100 GByte-Platte, wie ich sie in meinen Rechner eingebaut habe, sollte die Defragmentierung über Nacht durchgeführt werden.

4 Das Album im praktischen Einsatz

Nachdem das Filmmaterial perfekt aufgenommen wurde, kann es jetzt in einem Projekt zusammengestellt werden. Dabei spielt das Album eine große Rolle.

In diesem Kapitel werde ich Ihnen zeigen,

- welche Möglichkeiten das Album bietet und
- wie Sie diese nutzen können,
- wie Filmszenen aus dem Album zusammengestellt werden,
- wie Szenen getrimmt und zerschnitten werden und zusätzlich erhalten Sie
- einige weitere Tipps zum optimalen Filmschnitt.

Auf ins Getümmel!

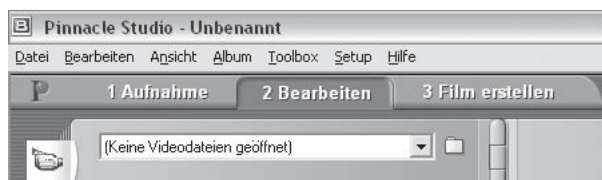
4.1 Videos im Album öffnen

Wenn Sie gleich nach der Aufnahme des Films in den BEARBEITEN-Arbeitsbereich wechseln, wird der zuvor aufgenommene Film im Album angezeigt.

Auch wenn Sie *Pinnacle Studio* nach der Aufnahme geschlossen und später neu gestartet haben, brauchen Sie sich keine Gedanken zu machen – auch dann finden Sie im BEARBEITEN-Arbeitsbereich den zuletzt aufgezeichneten Film wieder.

Falls nach dem Start des Programms noch kein Film geöffnet ist, sehen Sie das leere Album – die folgende Abbildung zeigt diese Situation.

Bild 4.1:
Noch ist das
Album leer.



Wenn Sie in ein anderes Verzeichnis wechseln wollen, verwenden Sie das Ordnersymbol neben der Liste. Im folgenden Dialogfeld können Sie die gewünschte Festplatte oder den Ordner suchen, wo sich Ihre Filme befinden.

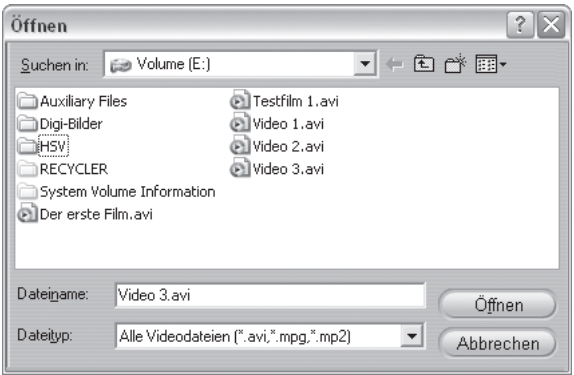


Bild 4.2:
Hier können Sie nach dem Verzeichnis suchen, in dem sich die Filme befinden.

☒ Markieren Sie den Film, den Sie öffnen möchten.

Nach dem Öffnen des Films werden in der Liste alle Filme angezeigt, die sich in dem ausgewählten Verzeichnis befinden. So ist ein schneller Wechsel zwischen den Filmen möglich.



Bild 4.3:
In der Liste werden alle Filme angezeigt, die sich im aktuellen Verzeichnis befinden.

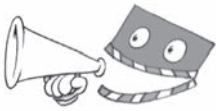
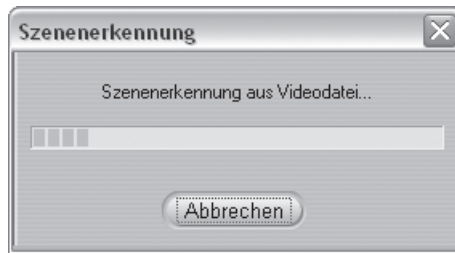
Es kann nur ein Film geöffnet sein

Sie können immer nur einen Film im Album geöffnet haben. Es ist aber möglich, Szenen aus mehreren Filmen in einem Projekt zusammenzustellen. Dabei ist die Liste mit den Filmen eines Verzeichnisses nützlich. Daher sollten alle aufgenommenen Filme in einem Verzeichnis abgelegt werden.



Falls bei dem ausgewählten Film noch keine **SZENENERKENNUNG** durchgeführt wurde, wird dies beim Öffnen nachgeholt. Dies kann, je nach Länge des verwendeten Films, eine Weile dauern.

Bild 4.4:
Die **SZENENERKENNUNG**
wird durchgeführt.



Eine Datei für die Szenenerkennung

Wenn die automatische Szenenerkennung durchgeführt wird, erstellt *Pinnacle* selbstständig eine gesonderte Datei im selben Verzeichnis wie der Film. Sie sollten sich daher nicht wundern, wenn auf der Festplatte jeweils zwei Dateien zu finden sind.

Nach dem Öffnen eines Films werden die dazugehörenden Miniaturbilder im Album angezeigt. Falls der Film zu viele Szenen enthält, werden die Miniaturbilder automatisch auf mehrere Albumseiten verteilt.

Bild 4.5:
Die Miniaturbilder
des Films im Album



Für das Album gibt es noch eine andere Darstellungsart. Diese wird über die Menüfunktion ALBUM ♦ DETAILANSICHT aufgerufen. Bei dieser Darstellungsart werden weniger Miniaturen auf einer Albumseite angezeigt. Dafür finden Sie zusätzliche Angaben zur Szene. Neben dem Szenennamen wird auch die Länge der Szene angezeigt.

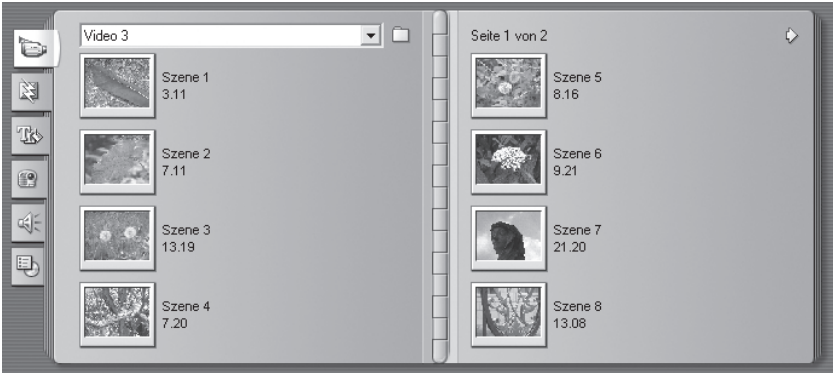


Bild 4.6:
In der Detailansicht wird neben dem Szenennamen auch die Länge der Szene angezeigt.

4.1.1 Nachträgliche Szenenerkennung

Bei Filmen, die Sie mit *Pinnacle Studio* aufgezeichnet haben, sind die Szenen bereits getrennt. Falls Sie einen Film öffnen, der nicht mit *Pinnacle* aufgenommen wurde, können Sie die Szenentrennung später nachholen.

- ☒ Klicken Sie das betreffende Miniaturbild mit der rechten Maustaste an. Im Kontextmenü gibt es drei Funktionen zur Szenenerkennung.



Bild 4.7:
Im Kontextmenü finden Sie die Funktionen zur nachträglichen Szenenerkennung.

4.2 Informationen des Albums

Das Album bietet neben der Darstellung der Szene im Miniaturbild weitere Informationen an.

Verweilen Sie einen Moment mit dem Mauszeiger über einem der Miniaturbilder, erscheint ein Schildchen. Wenn Sie den Mauszeiger dann nicht aus dem Miniaturbild heraus bewegen, bleibt das Schild sichtbar.

In dem Schild sehen Sie zwei Angaben. In der ersten Zeile wird angezeigt, zu welchem Zeitpunkt die ausgewählte Szene im Verhältnis zum Gesamtfilm beginnt. Die zweite Zeile zeigt die Dauer der Szene an.

Der Timecode wird in Minuten:Sekunden:Filmbilder angegeben. Da im Beispiel der Film kürzer als eine Minute ist, entfällt hier der erste Wert.

Bild 4.8:
Ein Schild zeigt den
Startpunkt und die
Dauer der Szene.



Szenennamen verändern

Die Szenen werden im Normalfall einfach nur durchnummeriert. Dies wird in der Detailansicht deutlich. Der automatisch vergewene Name kann aber auch geändert werden.

Diese Möglichkeit können Sie zum Beispiel verwenden, um bei umfangreicheren Filmprojekten die Übersicht zu behalten.

- ☒ Wechseln Sie zunächst in die Detailansicht. Nur in diesem Modus kann der Name der Szene verändert werden. Markieren Sie das betreffende Miniaturbild.

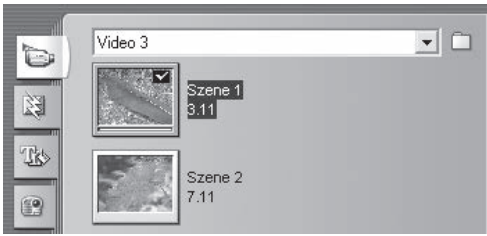


Bild 4.9:
Nach dem Markieren
der Szene ...

- ☑ Mit einem weiteren Mausklick auf die Szenenbezeichnung wechseln Sie in den Editiermodus – es erscheint ein Eingabefeld.

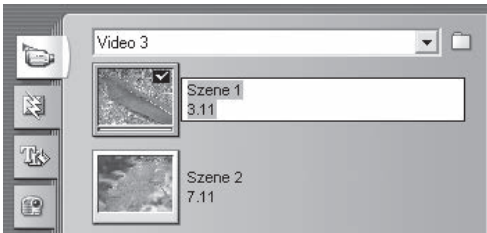


Bild 4.10:
... kann in den
Editiermodus
gewechselt werden, ...

- ☑ Jetzt können Sie den gewünschten neuen Text eintippen. Sind Sie fertig, bestätigen Sie die Eingabe einfach mit der -Taste.



Bild 4.11:
... in dem neuer Text
eingetippt werden
kann.

Zeilenumbrüche erzeugen

Wenn Sie einen Zeilenumbruch erzeugen wollen, müssen Sie zusätzlich zur -Taste die -Taste gedrückt halten.



In der Symbolansicht des Albums wird danach der neue Text auch im Schildchen angezeigt.

Bild 4.12:
Der neue Text wird im
Schild angezeigt.



4.2.1 Die Szene in der Vorschau ansehen

Um eine der Szenen ansehen zu können, klicken Sie die betreffende Szene an.

Über die Bedienelemente des Players kann die Vorschau gestartet oder gestoppt werden. Alternativ dazu kann die Vorschau des Films auch durch einen Doppelklick auf das Miniaturbild gestartet werden.

An dem Balken unter dem Miniaturbild erkennen Sie, wo Sie sich gerade innerhalb des Films befinden. Außerdem wird die betreffende Szene farbig hervorgehoben.

Ist die Szene zu Ende, wird gleich die nächste Szene abgespielt, bis schließlich das Ende des Films erreicht ist.

Bild 4.13:
Während der Vorschau
zeigt ein blauer Balken
an, wo Sie sich gerade
innerhalb des Films
befinden.



Austauschen des Miniaturbilds

Standardmäßig wird das erste Filmbild einer Szene als Miniaturbild verwendet. Dies können Sie aber auch ändern. Das ist beispielsweise dann angebracht, wenn das erste Filmbild der Szene nicht den eigentlichen Inhalt wiedergibt, zum Beispiel weil Sie die Kamera geschwenkt oder auch „verrissen“ haben.

- ☒ Stellen Sie im Player das Filmbild ein, das als Miniaturbild verwendet werden soll.
- ☒ Klicken Sie die betreffende Szene mit der rechten Maustaste an, um das Kontextmenü zu öffnen. Wenn ein anderes als das erste Filmbild einer Szene im Player angezeigt wird, ist die Funktion **MINIATUR EINSTELLEN** im Kontextmenü aktivierbar – ansonsten nicht.

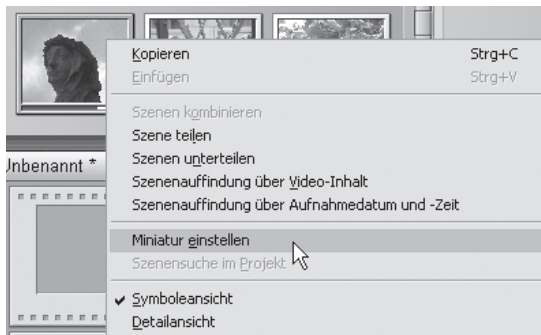


Bild 4.14:
Über diese Funktion
kann das Miniaturbild
ausgetauscht werden.

- ☒ Nach dem Aufruf der Funktion wird das Miniaturbild ausgetauscht. Um das erste Filmbild wieder zu verwenden, muss lediglich die Szene angeklickt werden. Dann wird automatisch das erste Filmbild angezeigt, dem dann die Miniatur zugewiesen werden kann.



Bild 4.15:
Nach dem Aufruf der
Funktion ist das neue
Miniaturbild zu sehen.

4.3 Szenen kombinieren und unterteilen

Es könnte ja sein, dass bei der automatischen Szenenerkennung irgendetwas schiefgelaufen ist, oder Sie haben andere Gründe, die Szenen anders aufzuteilen.

Die Szenen sind nicht starr. Sie können geteilt und auch miteinander verbunden werden. Sehen wir uns an, wie das funktioniert.

- ☒ Markieren Sie die Szenen, die Sie zu einer neuen Szene zusammenfassen wollen. Die zu kombinierenden Szenen müssen aber im Album nebeneinander angeordnet sein.

Bild 4.16:
Markieren Sie die
Szenen, die
zusammengefasst
werden sollen.



- ☒ Rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion SZENEN KOMBINIEREN auf, um aus den beiden markierten Szenen eine zu machen.

Als Miniaturbild wird übrigens das erste Filmbild der ersten Szene verwendet.

Bild 4.17:
So werden die Szenen
kombiniert.



Die zusammengefassten Szenen können mit den Funktionen zur automatischen Szenentrennung jederzeit wieder geteilt werden.



Bild 4.18:
Erneutes Aufteilen über
die Funktionen zur
automatischen
Szenenerkennung

Ist im Player ein anderes Filmbild als das Startbild zu sehen, wird übrigens die Funktion SZENE TEILEN verfügbar, die am Kopf des Filmfensters zu finden ist.

Nach dem Aufruf wird die Szene an der aktuellen Filmbildposition zerschnitten. Dies könnte dann beispielsweise auch mitten in einer Szene sein.



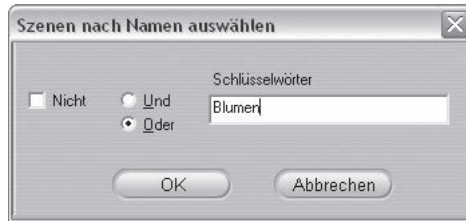
Bild 4.19:
Mit dieser Schaltfläche
können Sie den Film an
einer beliebigen Stelle
zerschneiden.

4.4 Im Album suchen

Das Umbenennen der Szenen im Album ist recht nützlich – besonders bei sehr umfangreichen Filmprojekten. So ist es durchaus empfehlenswert, den Mehraufwand zu betreiben und die Szenen zu benennen. Zum Wiederauffinden einer Szene bietet *Pinnacle* extra eine Funktion an.

- ☑ Rufen Sie die Menüschritte ALBUM ♦ SZENEN NACH NAMEN AUSWÄHLEN auf.
- ☑ Im folgenden Dialogfeld wird angegeben, nach welcher Szenenbezeichnung gesucht werden soll. Hier ist auch ein Verknüpfen von Begriffen oder die ausschließende Suche möglich – in diesem Fall müssen Sie die NICHT-Option aktivieren.

Bild 4.20:
Hier werden die
Suchbegriffe in das
Eingabefeld eingetippt.



Gefundene Szenen werden anschließend blau markiert. Da die betreffende Albumseite allerdings nicht automatisch aufgeschlagen wird, müssen Sie gegebenenfalls im Album blättern, um die markierten Szenen zu finden.

4.4.1 Szenen auffinden

Sie haben schon Szenen im Filmfenster positioniert und suchen nun eine bestimmte Szene? Auch hier hilft *Pinnacle*.

- ☑ Markieren Sie die entsprechende Szene und rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Szenensuche im Projekt* auf.

Bild 4.21:
Suchen einer Szene
im Filmfenster



Die gefundene Szene wird dann im Filmfenster blau markiert hervorgehoben.

Andersherum funktioniert es auf dieselbe Art und Weise. Wenn Sie im Filmfenster ein Miniaturbild markieren, finden Sie im Kontextmenü die Funktion **SZENENSUCHE IM ALBUM**. Nach dem Auffinden wird die betreffende Szene im Album farbig hervorgehoben.



Bild 4.22:
Suchen einer
Szene im Album

4.5 Die verschiedenen Kategorien des Albums

Im Album gibt es insgesamt sechs verschiedene Themenbereiche. Unsere bisherige Arbeit bezog sich nur auf eine Kategorie: das Video-Album.

Jetzt will ich Ihnen auch die anderen Kategorien zeigen. Das Öffnen einer Kategorie erfolgt über die Registerkarten am linken Rand des Albums.

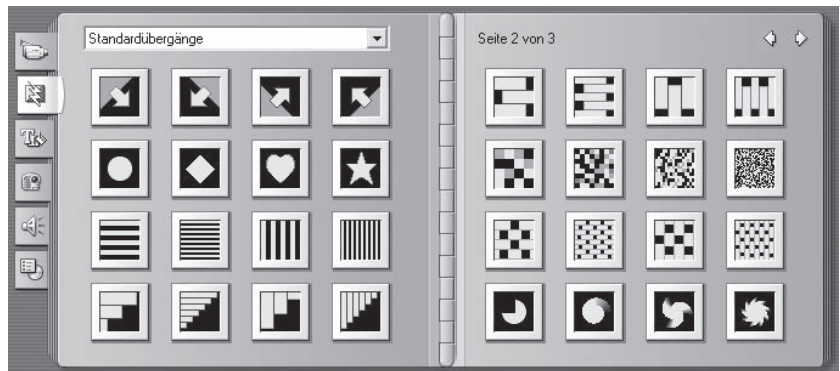


Bild 4.23:
Die unterschiedlichen
Kategorien sind über
die Registerkar ten am
linken Rand des
Albums erreichbar.

4.5.1 Die Kategorie Übergänge

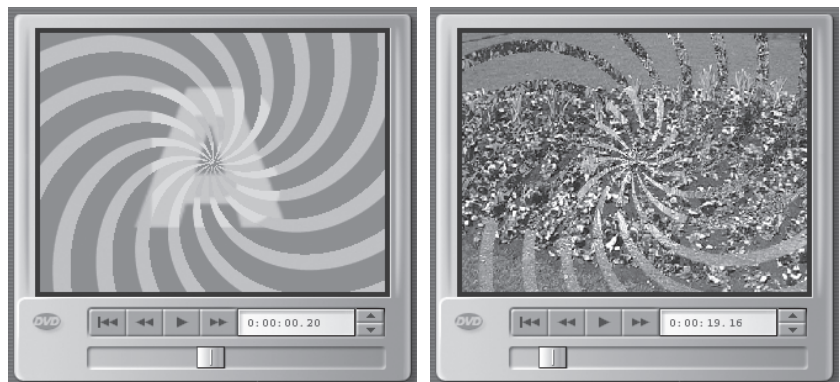
Im zweiten Themenbereich werden Übergänge angeboten. Die unzähligen Varianten verschiedener Übergänge können Sie verwenden, um spannende Wechsel zwischen den einzelnen Szenen zu erreichen.

Bild 4.24:
Die Übergänge können
zwischen den Szenen
im Film eingesetzt
werden.



Nach dem Anklicken eines Übergangs im Album wird im Player eine Vorschau angezeigt. Um die Wirkung zu erkennen, werden zwei „Tableaus“ mit den Buchstaben „A“ und „B“ verwendet. Nachfolgend habe ich rechts den Effekt an zwei Filmszenen angewendet. Die Wirkung ist aber hier nicht so deutlich zu erkennen wie links in der Vorschau.

Bild 4.25:
Links sehen Sie einen
Übergang als Vorschau;
rechts ist derselbe
Übergang an zwei
Filmszenen
angewendet worden.



Pinnacle bietet bei den Übergängen noch eine Besonderheit an. Mit den *Hollywood FX*-Übergängen stehen komplexe Varianten zur Verfügung.

Sie finden die *Hollywood FX*-Übergänge im oberen Listenfeld. Sie sind nach verschiedenen Themen sortiert.



Bild 4.26:
Die *Hollywood FX*-Übergänge sind thematisch sortiert.

Unter den *Hollywood FX*-Übergängen gibt es beispielsweise auch aufwändige dreidimensionale Formen, wie etwa der folgende Fächer. Auch hier habe ich rechts eine Variante mit „echten“ Film-szenen abgebildet.



Bild 4.27:
Ein aufwändiger
Hollywood FX-Übergang

Lange Berechnungszeiten

Die Berechnung der aufwändigen Übergangseffekte kann einen Moment dauern. Daher kann es bei der Vorschau auch passieren, dass das Filmbild etwas ruckelt. Im endgültigen Film passiert das natürlich nicht.



4.5.2 Die Kategorie Titel

In der nächsten Kategorie finden Sie stapelweise Vorlagen für Filmtitel. Die Vorlagen sind sehr praktisch – Sie brauchen nämlich nach dem Anwenden nur den Text auszutauschen.

Um den Titel nach dem Anwenden zu bearbeiten, brauchen Sie nur doppelt auf das Vorschaubild im Filmfenster zu klicken.

Bild 4.28:
Zur Gestaltung von
Filmtiteln bietet
Pinnacle Studio sehr
viele spannende
Vorlagen an.



4.5.3 Die Kategorie Standbilder

Auf der nächsten Registerkarte des Albums werden Standbilder verwaltet. *Pinnacle Studio* bietet beispielsweise die Möglichkeit an, digitalisierte Schnappschüsse von Filmbildern zu erstellen, die dann in dieser Rubrik abgelegt und verwaltet werden können. Wie Sie Schnappschüsse erstellen können, erfahren Sie in späteren Kapiteln dieses Buchs.

Bild 4.29:
In dieser Albumrubrik
werden Standbilder
abgelegt.



4.5.4 Die Kategorie Soundeffekte

Zu einem Film gehört natürlich auch Ton. Auch Nebengeräusche sind manchmal erforderlich, wie etwa das Knallen einer Tür oder das Hupen eines Autos.

Für solche Aufgabenstellungen bietet *Pinnacle* in der Kategorie Soundeffekte jede Menge Sounds an.

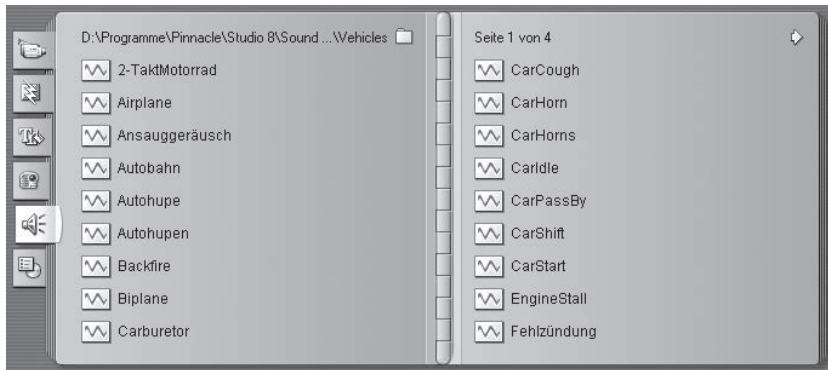


Bild 4.30:
Pinnacle Studio bietet eine ganze Menge an Soundeffekten an, die auf dieser Registerkarte untergebracht sind.

Die Sounds sind in verschiedenen Verzeichnissen abgelegt.

- ☒ Klicken Sie auf das Ordnersymbol, um im folgenden Dialogfeld ein anderes Thema auszusuchen.

Die verschiedenen Unterverzeichnisse befinden sich im Ordner *Sound Effects*, der im Ordner *\Pinnacle\Studio 8* untergebracht ist.

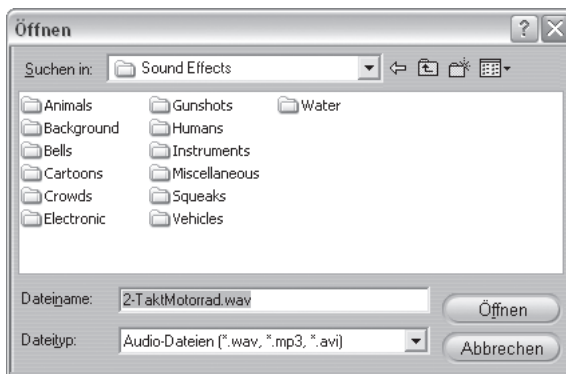


Bild 4.31:
Im Ordner *Sound Effects* befinden sich Verzeichnisse zu diversen Themenbereichen.

4.5.5 Die Kategorie Menüs

In der letzten Kategorie finden Sie viele Vorlagen für Menüs, die für die CD-/DVD-Produktion verwendet werden können. Auch beim Bearbeiten dieser Menüs wird ein gesondertes Arbeitsfenster geöffnet, das dem der Titelmontage entspricht.

Bild 4.32:
Zum Erstellen von CD-/
DVD-Titeln werden viele
Vorlagen mitgeliefert.



4.6 Filmszenen in das Projekt übernehmen

Nun wollen wir uns der Übernahme der Szenen in das Filmprojekt widmen. Alle markierten Szenen können per Drag & Drop, d. h. einfach mit der linken Maustaste anklicken, festhalten und an den gewünschten Ort ziehen, in die Szene übernommen werden.

- ☐ Einzelne Szenen können Sie durch Anklicken markieren.
- ☐ Sollen mehrere Szenen markiert werden, können Sie die Auswahlmöglichkeiten verwenden, die Sie sicherlich vom *Windows Explorer* kennen:

- Um nebeneinander liegende Szenen markieren zu können, müssen Sie die -Taste drücken.
- Vereinzelte Dateien lassen sich auswählen, indem Sie beim Anklicken der Szenen zusätzlich die -Taste gedrückt halten.
- Ziehen Sie die markierten Filmszenen per Drag & Drop in das Filmfenster.

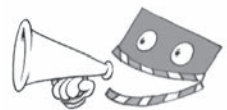
Alle Szenen, die im Projekt verwendet werden, sind anschließend im Album mit einem Haken in der rechten oberen Ecke markiert.



Bild 4.33:
Alle Szenen, die in das Filmfenster übertragen wurden, sind mit einem Haken gekennzeichnet.

Die Reihenfolge bleibt erhalten

Beim Einfügen der Szenen wird immer die Reihenfolge aus dem Album verwendet – egal, in welcher Reihenfolge die Szenen markiert wurden. Sollen die Szenen eine andere Reihenfolge erhalten, müssen Sie diese nachträglich im Filmfenster umsortieren. Diese Aufgabe kann leicht per Drag & Drop durchgeführt werden. Alternativ dazu können Sie natürlich auch die Szenen einzeln in der gewünschten Reihenfolge in das Filmfenster übernehmen. Dann sparen Sie sich die Arbeit des Umsortierens.



4.6.1 Die geeignete Ansicht finden

Das Filmfenster bietet verschiedene Ansichtsoptionen an. Standardmäßig ist die **STORYBOARD-ANSICHT** aktiviert, bei der jede Szene mit einem Miniaturbild dargestellt wird. Diese Ansicht kennen Sie schon – die bisherigen Beispiele haben wir hier durchgeführt.

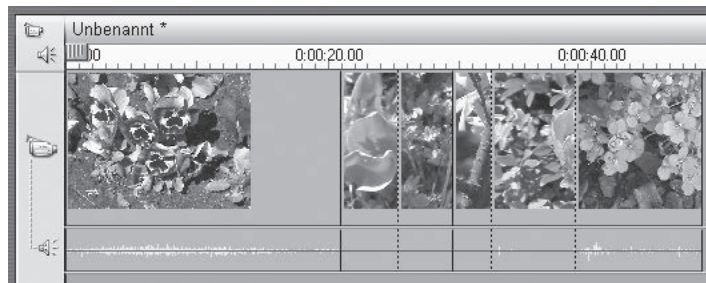
Das soll sich nun ändern. Die **STORYBOARD-ANSICHT** ist für den Videobearbeitungsneuling und einen schnellen Einstieg gedacht. Hier haben Sie einen guten Überblick.

Da Sie nach der sorgfältigen Lektüre dieses Buchs ja längst kein Anfänger mehr sind, wollen wir ab jetzt in der so genannten **TIMELINE-ANSICHT** arbeiten.

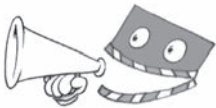
Diese Ansicht ist für ein effektives Arbeiten deshalb besser geeignet, weil hier die Länge der Szene erkennbar ist. Sie aktivieren diese Ansicht mit einem Klick auf die gezeigte Schaltfläche.



Bild 4.34:
Die **TIMELINE-ANSICHT**
sollten Sie meist
verwenden, da hier ein
effektives Arbeiten
möglich ist.



Je nach Länge des Gesamtfilms kann es passieren, dass nicht der ganze Film zu sehen ist. Daher bietet *Pinnacle* Möglichkeiten an, die Skalierung der Zeitachse zu verändern.



Was ist denn eine Zeitachse?

Die **TIMELINE-ANSICHT** können Sie sich wie eine ausgebreitete Filmrolle vorstellen. Links ist der Filmanfang – rechts das Filmende. Um beurteilen zu können, wo Sie sich innerhalb des Films befinden, wird über den Vorschaubildern die Zeitskala angezeigt.

Falls Sie in der Ansicht nicht den gesamten Film sehen, kann die Zeitachsenskalierung verändert werden.

- ☑ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Skalierung der Zeitachse. Im folgenden Kontextmenü finden Sie verschiedene Vorgabewerte.

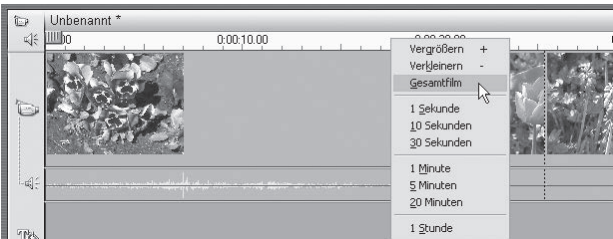


Bild 4.35:
Im Kontextmenü gibt es verschiedene Vorgabewerte für die Zeitachsenskalierung.

- ☑ Soll der Film vollständig zu sehen sein, muss die Option GESAMTFILM aktiviert werden. Damit wird der Film exakt in die TIMELINE-ANSICHT eingepasst.



Bild 4.36:
Der gesamte Film ist jetzt zu sehen.

Es gibt übrigens noch eine dritte Ansicht, die Sie über die letzte Schaltfläche aktivieren: die LISTEN-ANSICHT. Diese Ansicht werden Sie aber eher selten verwenden. Hier werden Angaben über die Szenen – wie Start und Szenenlänge – angezeigt.

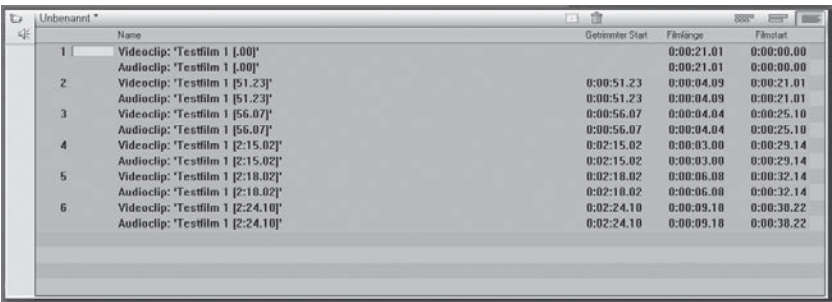


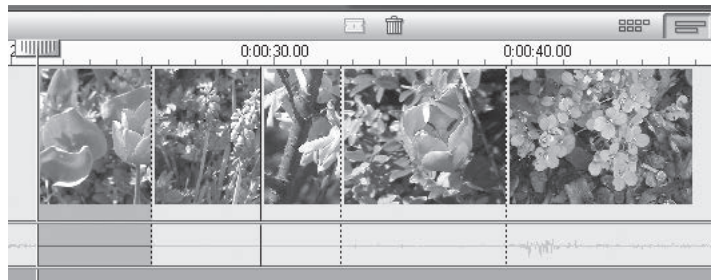
Bild 4.37:
Die LISTEN-ANSICHT werden Sie nur selten benötigen.

4.6.2 Filmszenen sortieren

Das Umsortieren der Filmszenen ist schnell per Drag & Drop zu erledigen. Um eine Szene bearbeiten zu können, muss sie zunächst markiert werden.

- ☒ Klicken Sie daher auf die betreffende Szene. Zur Verdeutlichung werden markierte Szenen blau hervorgehoben.

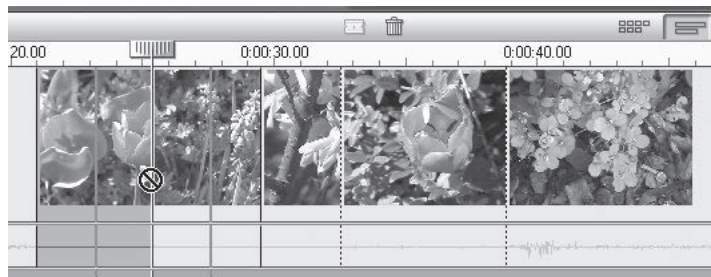
Bild 4.38:
Vor dem Bearbeiten
muss die Szene
markiert werden.



- ☒ Verziehen Sie die markierte Szene mit gedrückter linker Maustaste. Sie sehen dann zwei senkrechte Linien, die die Länge der Szene symbolisieren.

Sind diese Linien rot, ist ein Einfügen an dieser Position nicht möglich – so kann die Szene beispielsweise nicht in der Mitte einer anderen Szene abgelegt werden.

Bild 4.39:
An dieser Position
ist ein Einfügen
nicht möglich.



Erreichen Sie eine Kante einer anderen Szene, werden die Linien grün dargestellt. Dies zeigt an, dass hier ein Einfügen möglich ist.

- ☒ Ziehen Sie die Szene auf die nachfolgend abgebildete Position.

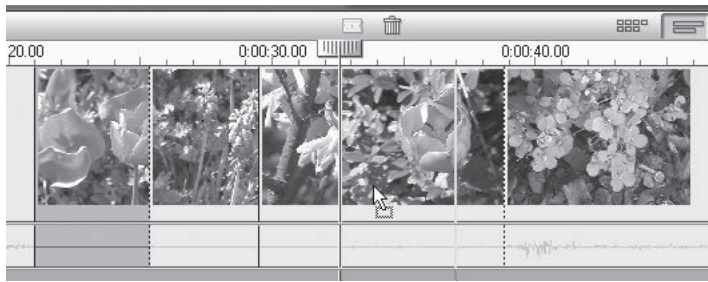


Bild 4.40:
Auf diese Position soll
die Szene verschoben
werden.

Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Szene an die neue Position versetzt. Auf diese Art kann schnell der gesamte Film sortiert werden. Natürlich können auch mehrere Szenen „in einem Rutsch“ verschoben werden.

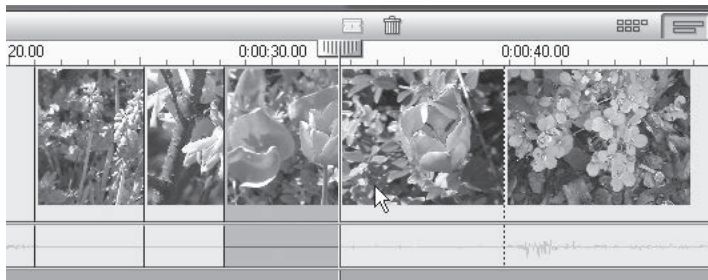


Bild 4.41:
Nach dem Loslassen
der linken Maustaste
wird die Szene
eingefügt.

4.7 Filmszenen trimmen

Wenn Sie Szenen in das Filmprojekt übernehmen, wird immer die vollständige Szene angezeigt. Dies können Sie aber ändern. Vielleicht soll ja nur ein Teil einer Szene angezeigt werden – etwa weil es innerhalb der Szene misslungene Aufnahmeteile gibt.

Dieses Schneiden der Filme ist eine wesentliche Aufgabe der Videobearbeitung. Im Fachjargon wird das Zurechtschneiden der Szenen „Trimmen“ genannt. Filmszenen können auf unterschiedliche Art getrimmt werden. Wie das funktioniert, werde ich Ihnen nun zeigen.

- ☒ Das Trimmen kann in der Toolbox erledigt werden, die Sie mit einem Doppelklick auf die betreffende Szene öffnen.

- Auf der linken Seite wird das erste Filmbild in einer Vorschau angezeigt – rechts das letzte Filmbild.

Bild 4.42:
In der Toolbox kann die
Filmszene zurecht-
geschnitten werden.



- Unter den Vorschaubildern sehen Sie die TIMECODE-ANZEIGE. Für die einzelbildweise Weiterschaltung finden Sie rechts daneben jeweils zwei Schaltflächen.
- Über die Navigationselemente zwischen den Vorschaubildern kann der Film gestoppt und gestartet werden. Die letzte Schaltfläche spielt die Szene in einer „Endlosschleife“ ab.
- Mit dem Schieberegler darunter kann schnell eine bestimmte Stelle im Film angesprungen werden.

Nehmen wir nun einmal an, Sie wollen den Film nicht komplett verwenden. So gibt es in unserem Film einen hässlichen und hektischen Schwenk. Dieser soll abgeschnitten werden.

Bild 4.43:
Der hektische
Kameraschwenk soll
abgeschnitten werden.



Dazu wird der rechte Schieberegler benötigt. Er kennzeichnet das Ende des Films.

- ☒ Während Sie den Regler nach links ziehen, wird die Vorschau im Player angezeigt.
- ☒ Ziehen Sie den Schieberegler bis zu dem Punkt, an dem der Film nun enden soll – also bevor der Kameraschwenk beginnt.



Bild 4.44:
Das Ende des Films
wurde abgeschnitten –
„getrimmt“.

Mit dieser Aktion haben Sie den Film getrimmt – das Ende ist abgeschnitten. Der abgeschnittene – getrimmte – Bereich wird im Schiebereglerbereich markiert. Getrimmte Partien am Ende werden rötlich dargestellt. Am Anfang abgeschnittene Teile sehen grünlich aus.

Trimmen per Schaltfläche

Sie können auch auf eine andere Art trimmen: Schieben Sie den Schieberegler genau an die Stelle, an der die Trennung erfolgen soll. Danach können Sie die gezeigten Schaltflächen zum Trimmen verwenden. Die Richtung der „Klammer“ zeigt an, wo getrimmt wird. Die Schaltfläche unter dem linken Vorschaubild schneidet den Filmanfang ab, die Schaltfläche unter dem rechten Vorschaubild dagegen das Filmende. Nach dem Klicken auf die Schaltfläche wird der entsprechende Regler automatisch auf die neue Position verschoben.



4.7.1 Trimmen per Mauseaktionen

Wie schon geschrieben: Das Trimmen kann auf unterschiedliche Art und Weise erfolgen. Die nächste Variante folgt jetzt. Am schnellsten und einfachsten können Sie das Trimmen nämlich direkt im Filmfenster per Mauseaktionen durchführen.



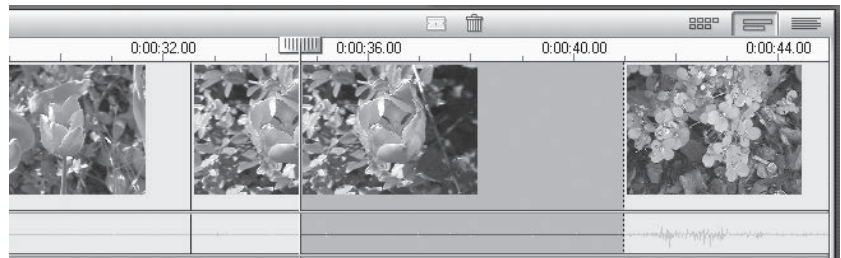
- ☒ Schließen Sie dazu zunächst die Toolbox mit einem Klick auf die abgebildete Schaltfläche.



- ☒ Zum Öffnen oder Schließen der Toolbox kann alternativ dazu auch die Schaltfläche an der linken oberen Ecke des Filmfensters verwendet werden.
- ☒ Ziehen Sie per Drag & Drop dieselbe Szene, die gerade getrimmt wurde, noch einmal in das Filmfenster – und zwar genau hinter die gerade getrimmte Szene. Szenen können nämlich beliebig oft im Filmfenster wiederholt werden.

Die neu eingefügte Szene hat wieder die Originallänge – das Trimmen wirkt sich nämlich nicht auf die Szenen im Album aus.

Bild 4.45:
Hier wurde ein Duplikat
der Szene eingefügt.



Von diesem Duplikat soll jetzt der Anfang abgeschnitten werden. Sie sehen einen senkrechten Strich mit einem Schaltknopf in der Zeitskala. Diese Linie zeigt an, wo Sie sich im Film genau befinden. Das dazugehörige Filmbild wird im Player angezeigt.

- ☒ Diesen Schaltknopf können Sie verziehen. Wechseln Sie so zu der Position, an der der Keraschwenk beendet ist. Sie sehen dies im nächsten Bild.



Bild 4.46:
Auffinden der genauen
Schnittposition

- ☒ Um den Film genau an dieser Position zu zerschneiden, aktivieren Sie die gezeigte Schaltfläche. Anschließend sehen Sie zwei Miniaturbilder – der Film ist zerschnitten.

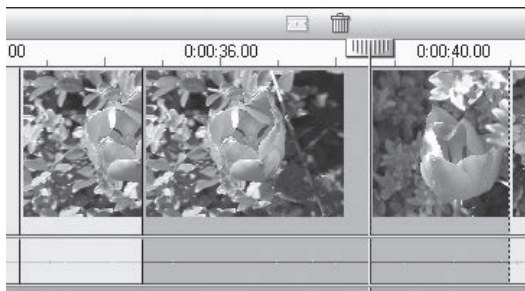


Bild 4.47:
Der Film ist
zerschnitten – dies
belegen die beiden
Miniaturbilder.

- ☒ Markieren Sie jetzt die erste der beiden Szenen.

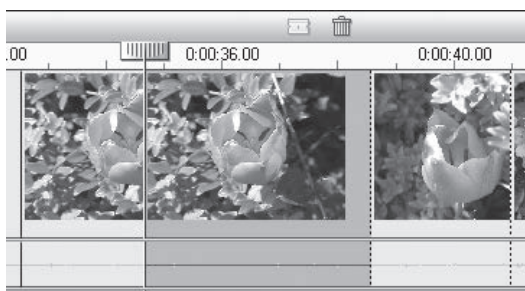
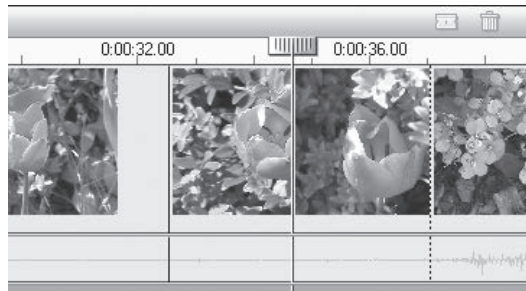


Bild 4.48:
Nach dem Markieren
der ersten Szene
wird diese farbig
hervorgehoben.

- ☒ Löschen Sie die markierte Szene durch Drücken der Taste



Bild 4.49:
Die überflüssige Szene
wurde entfernt.



Die zerschnittene Filmszene begutachten

Jetzt glauben Sie, der Film sei zerschnitten, nicht wahr? So heißt ja schließlich auch die Funktion.

Dem ist allerdings nicht so, wie Sie gleich bemerken werden. Bei der Videobearbeitung bleibt stets der Gesamtfilm erhalten – es kann nichts „abgeschnitten“ werden, auch wenn die Funktion so heißt.

Was passiert ist, können Sie schnell feststellen, wenn Sie doppelt auf die zurechtgeschnittene Szene klicken, damit diese in der Toolbox angezeigt wird.

Bild 4.50:
Der zurecht-
geschnittene Film in
der Toolbox-Ansicht



Die Ansicht in der Toolbox belegt es: Die Szene wurde lediglich am Anfang getrimmt. Das Zerschneiden ist also lediglich ein „automatisiertes Trimmen“. Es ist schneller, als wenn Sie die vorher vorgestellten Trimmmöglichkeiten verwenden.

Eine weitere Variante

Als Letztes will ich Ihnen noch kurz eine weniger interessante Trimmvariante zeigen. Diese Möglichkeit ist deshalb nicht besonders empfehlenswert, weil sie recht ungenau ist.

Wenn Sie den Mauszeiger im Filmfenster über die Kante einer markierten Szene halten, sehen Sie unter Umständen den folgenden Mauszeiger.

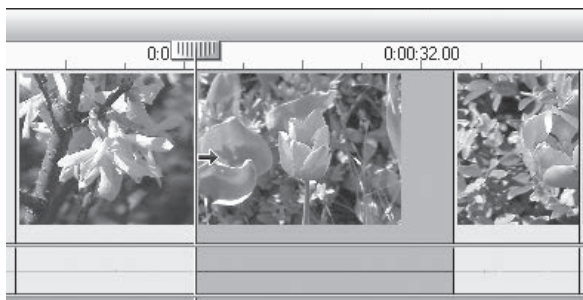


Bild 4.51:
Beachten Sie das
Mauszeigersymbol –
den Pfeil an der linken
Szenenkante.

Ist eine Szene zuvor schon getrimmt worden, sehen Sie folgendes Mauszeigersymbol. Diese Symbole zeigen an, in welche Richtungen der Film getrimmt werden kann. Die Kanten lassen sich nach dem Anklicken mit gedrückter linker Maustaste verziehen.

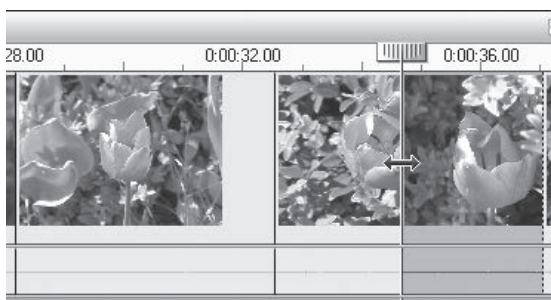


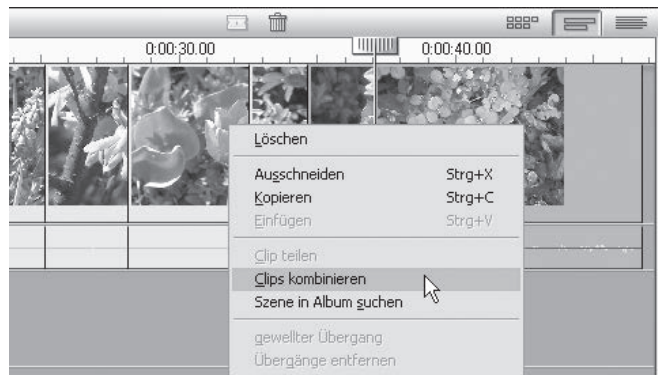
Bild 4.52:
Ein weiteres Maus-
zeigersymbol

4.7.2 Szenen kombinieren

Szenen, die Sie einmal geteilt haben, können Sie auch wieder zusammenfügen. Außerdem können Sie – wie im Album – verschiedene Szenen anordnen. Solche Aufgabenstellungen können Sie am leichtesten mit den Funktionen des Kontextmenüs erledigen.

☒ Klicken Sie die Szenen an, die Sie zusammenfügen wollen.

Bild 4.53:
Filmszenen können
auch zusammengefügt
werden.



☒ Nach dem Aufruf der Funktion werden die markierten Szenen zu einer einzelnen Szene kombiniert. Natürlich ist jetzt auch nur noch ein einziges Miniaturbild zu sehen.

Bild 4.54:
Zwei Szenen wurden zu
einer kombiniert.



Nicht alle Szenen können zusammengefügt werden

Sie können nur Szenen kombinieren, die im Album nebeneinander angeordnet sind, oder die im Filmfenster geteilt wurden.

- ☒ Ob Szenen kombiniert werden können oder nicht, erkennen Sie übrigens an den senkrechten Linien zwischen den Szenen. Ist die Linie gestrichelt, ist eine Kombination möglich – ansonsten nicht.



Bild 4.55:
An dieser Stelle ist
eine Kombination der
Szenen möglich.

5 Filme korrigieren und optimieren

Bisher wurde immer mit mehr oder weniger perfektem Ausgangsmaterial gearbeitet. In den meisten Fällen werden Sie es mit gutem Filmmaterial zu tun haben, weil die modernen Camcorder sehr gute Qualitäten erreichen.

Aber das muss nicht zwingend so sein. Vielleicht haben Sie ja auch Filme, bei denen nicht alles „glatt ging“.

In diesem Kapitel zeige ich Ihnen

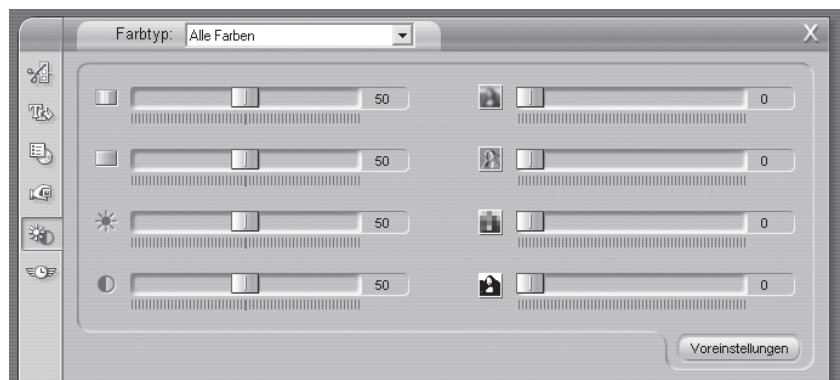
- die Möglichkeiten der Bildoptimierung.
- Sie lernen die Effekte und deren Anwendungsmöglichkeiten kennen und
- natürlich gibt es auch wieder eine Menge weiterer Tipps.

Auf geht's!

5.1 Die Toolbox Farbe anpassen

Um die Toolbox zu öffnen, müssen Sie die betreffende Szene doppelt anklicken – das kennen Sie ja schon. Auf der linken Seite gibt es sechs Registerkarten zum Aufruf verschiedener Kategorien. Verwenden Sie dort die fünfte Registerkarte, um die Kategorie FARBE ANPASSEN aufzurufen.

Bild 5.1:
In der Toolbox FARBE ANPASSEN werden Funktionen zum Optimieren und Verfremden von Bildern bereitgestellt.



5.1.1 Bilder umfärben

Wenn Sie vorhaben, Ihrem Film einen anderen Farbcharakter zu verpassen, können Sie die ersten Funktionen in dieser Toolbox verwenden. In der Kopfzeile im Listenfeld FARBTYP wird erst einmal ein allgemeiner Farbtyp ausgewählt. Damit wird festgelegt, worauf sich die Veränderungen beziehen sollen.

☒ Aktivieren Sie hier zunächst die Option ALLE FARBEN.

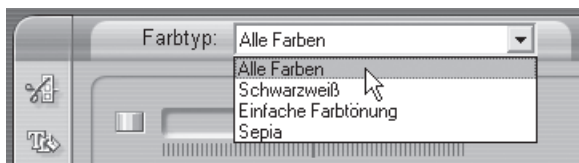


Bild 5.2:
In der FARBTYP-
Liste finden Sie
verschiedene
Optionen.

☒ Mit dem ersten Schieberegler kann jetzt die Farbtönung des Bilds verändert werden. Es entsteht dabei ein Falschfarbenbild.

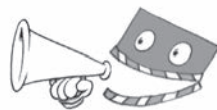
Hier müssen Sie etwas experimentieren, um die richtige Einstellung für ein wirkungsvolles Ergebnis zu finden. Die Wirkung hängt auch ganz wesentlich vom verwendeten Motiv ab.



Bild 5.3:
Experimente können zu
einem interessanten
Ergebnis führen.

Motivabhängigkeiten

Werden sehr farbige Filmbilder als Vorlage verwendet, entstehen „Falschfarbenbilder“. Zeigen die Inhalte dagegen eher ein monochromes Bild, erscheint das Ergebnis durchaus noch realistisch – nur die farbigen Teile wirken dann eingefärbt.

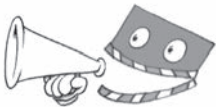
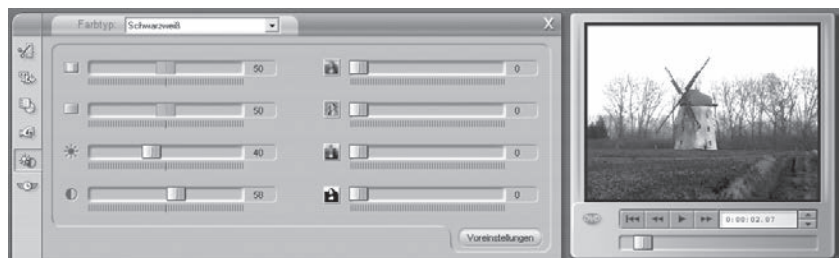


5.1.2 Schwarzweiße Bilder

Es sind nicht immer alle Schieberegler in der Toolbox aktivierbar. Haben Sie im FARBTYP-Listenfeld beispielsweise die Option SCHWARZWEISS aktiviert, entfallen die beiden ersten Schieberegler.

- ☐ Mit dem dritten Schieberegler kann die Helligkeit des Bilds verändert werden. Wird der Regler nach links gezogen, wird das Bild abgedunkelt. Beim Verziehen nach rechts wird das Bild heller.
- ☐ Der vierte Regler kann zum Verstärken des Kontrasts verwendet werden. Dazu muss der Regler nach rechts gezogen werden. Beim Verziehen des Reglers nach links wird der Kontrast des Filmbilds abgeschwächt.
- ☒ Probieren Sie doch einmal die folgenden Einstellungen aus. So wird der Ausgangsfilm qualitativ besser.

Bild 5.4:
Schwarzweiße
Filmbilder können
zusätzlich optimiert
werden.



Einrasten des Schiebereglers

In der Mitte rastet der Schieberegler übrigens ein. Das ist praktisch, da so schnell der Ausgangswert eingestellt werden kann.

Die beiden letzten Optionen im FARBTYP-Listenfeld sind auch ganz interessant – nur in einem schwarzweiß gedruckten Buch nicht.

Da die Wirkung nicht zu sehen wäre, hier nur kurz die Textinformation, was Sie mit den Funktionen erreichen können.

- ☐ Die EINFACHE FARBTÖNUNG kann verwendet werden, wenn die Verfremdung nicht so stark ausfallen soll wie bei der Option ALLE FARBEN.
- ☐ Die SEPIA-Option wird eingesetzt, um Schwarzweißbilder einzufärben. Vielleicht kennen Sie ja noch die sepiafarbene Tönung, die ältere Fotos oft aufweisen.

Die Stärke der Tönung wird mit dem zweiten Schieberegler festgelegt. Edel wirkende Ergebnisse erreichen Sie mit niedrigeren Werten. Extrem hohe Werte lassen ein Zweifarbenbild entstehen – ein „sepiaschwarzes“ Bild.

5.1.3 Die Bildoptimierungsfunktionen

Auf der linken Seite der Toolbox finden Sie die Schieberegler, die für die Bildoptimierung eingesetzt werden können.

- ☐ Der zweite Regler wird verwendet, um die Farben leuchtender erscheinen zu lassen. Hier wird nämlich die Farbsättigung erhöht. Verziehen Sie den Regler nach links, verliert das Filmbild immer mehr an Farbe – bis es letztlich beim Wert 0 schwarzweiß ist.
- ☐ Die Regler für Helligkeit und den Kontrast kennen Sie schon. Durch geschickte Kombination dieser drei Regler können aus schlechten Filmen durchaus noch akzeptable Ergebnisse werden.
- ☒ Probieren Sie doch beispielsweise einmal die folgenden Einstellungen aus:

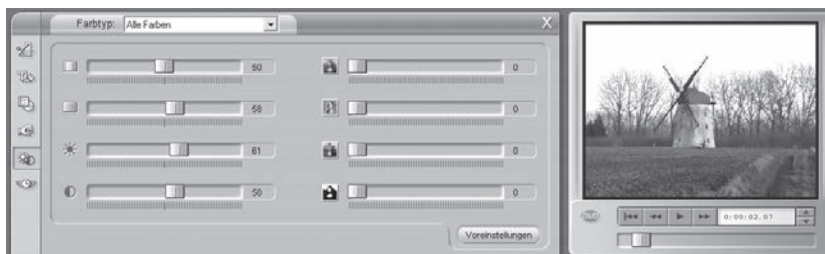


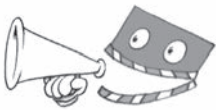
Bild 5.5:
Testen Sie einmal
diese Einstellungen.

5.2 Effekte verwenden

Auf der rechten Seite finden Sie in der Toolbox einige Funktionen, um Filmbilder zu verfremden.

So dient die erste der Funktionen beispielsweise zum Weichzeichnen des Filmbilds – es wird unscharf. Je höher der eingestellte Wert ist, umso weniger Details sind vom Filmbild zu erkennen. Beim Maximalwert 10 sehen Sie vom ursprünglichen Filmbild nicht mehr viel.

Bild 5.6:
Bei einem stark
weichgezeichneten
Filmbild gehen alle
Details verloren.



Wozu soll das nützen?

Nun, unscharfe Bilder haben durchaus einen Nutzen: Sie können solche verfremdeten Bilder zum Beispiel gut als Hintergrund verwenden.

Der zweite Regler kann eingesetzt werden, um ein Relief zu erstellen. Diesen Effekt kennen Sie vielleicht schon aus einem Bildbearbeitungsprogramm. Es ist einer der Standardeffekte, die eigentlich in jedem Bildbearbeitungsprogramm vorhanden sind.

Je höher Sie den Wert einstellen, umso stärker wirkt sich die Prägung aus.

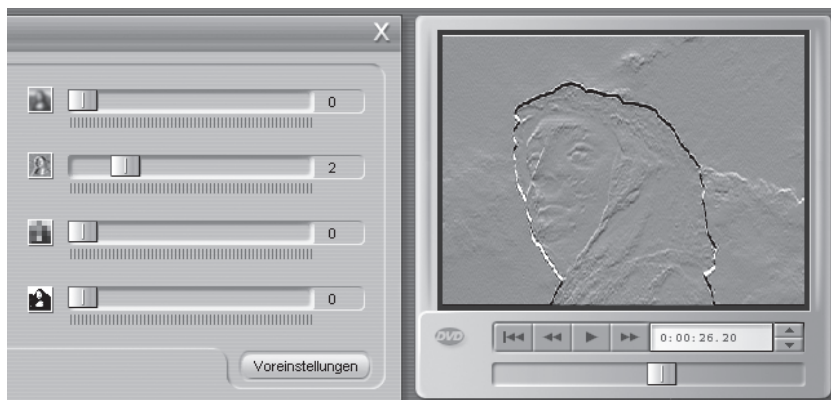


Bild 5.7:
Bei einem geringen
Prägungswert wirkt das
Ergebnis elegant.



Bild 5.8:
Wird ein höherer Wert
verwendet, entsteht
ein größeres Ergebnis.

- ☒ Spannende Ergebnisse können Sie auch erzielen, wenn Sie Effekte kombinieren. So habe ich nachfolgend zusätzlich eine geringe Weichzeichnung verwendet.



Bild 5.9:
Interessant ist die
Kombination von
Effekten – wie hier
Prägung und
Weichzeichnung.

Beim nächsten Effekt wird das Bild in lauter Kästchen aufgeteilt. Bei höheren Werten werden die Kästchen größer. Der maximale Wert ist 64. Bei diesem Wert verteilen sich sehr wenige Kästchen über das Bild.

Ein Mittelwert von 15 ergibt folgendes Ergebnis. Vom Bildinhalt ist nicht mehr viel zu sehen. Erkennbar sind nur noch farbige Kästchen.

Bild 5.10:
Der Mosaik-Effekt
erzeugt lauter
Kästchen im Bild.



Beim letzten Effekt werden die Farbabstufungen im Bild reduziert. Der Posterize-Effekt bietet sieben Stärkegrade an.

Beim Maximalwert entsteht ein plakatives Ergebnis auf der Basis sehr weniger Farben. Details sind auch nicht mehr besonders viele erhalten.

Bild 5.11:
Der Posterize-Effekt
reduziert die
Farbabstufungen – es
entstehen Farbflächen.



5.2.1 Effekte miteinander kombinieren

Pinnacle Studio bietet nicht allzu viele Effekte an. Durch Kombinationen der Effekte können Sie aber interessante weitere Effekte erzielen.

Als erstes Beispiel will ich Ihnen zeigen, wie Sie ein interessantes plakatives Bild erstellen.

- ☒ Wenden Sie an dem Beispielfilm zunächst einmal den Posterize-Effekt – zum Beispiel mit dem Wert 5 – an.



Bild 5.12:
Als Erstes wird der Posterize-Effekt angewendet.

Wenn Sie nun den Weichzeichnungs-Effekt zusätzlich anwenden, kann die Größe der Farbflächen variiert werden.

- ☒ Probieren Sie doch einmal die folgenden Einstellungen aus. Dabei sind weniger Details vom Bild zu erkennen.



Bild 5.13:
Danach folgt der Weichzeichnungs-Effekt.

Beim Maximalwert 10 erhalten Sie sehr große Farbflächen. Das sieht recht spannend aus – wenn auch vom Motiv nicht mehr viel zu sehen ist.

Bild 5.14:
Durch das Ändern der
Werte entstehen interessante
Variationen.



Kontrastreicher wird das Ergebnis, wenn Sie jetzt den Posterize-Wert auf 6 erhöhen. Damit ist das nächste „Kunstwerk“ fertig.

Bild 5.15:
So entsteht ein sehr
plakatives Ergebnis.



Weitere Variationsmöglichkeiten bestehen darin, unterschiedliche Werte für Helligkeit und Kontrast zu verwenden. Zusätzlich kann natürlich auch die Farbsättigung verändert werden.

- ☒ Probieren Sie doch einmal die nachfolgend abgebildeten Werte aus – das Bild sieht fast wie gemalt aus.



Bild 5.16:
Eine andere Variations-
möglichkeit für ein
interessantes
Ergebnis.

Die Wirkung hängt jedoch stark vom verwendeten Motiv ab. Bei einem anderen Filmbild könnten dieselben Einstellungen durchaus weniger attraktiv aussehen.

Werte können nicht übertragen werden

Falls Sie dieselben Einstellungen auch an einer anderen Szene anwenden wollen, können Sie diese nicht einfach übertragen. Sie müssen alle Änderungen neu eingeben. Auch das Speichern von Einstellungen ist bei dieser Version von *Pinnacle Studio* nicht vorgesehen.



5.2.2 Mit extremen Werten experimentieren

Vielleicht wollen Sie die Bildoptimierungsfunktionen ja gar nicht zum Verbessern des Films verwenden. Es gibt auch andere Möglichkeiten.

Wie das nächste Beispiel zeigt, können Sie damit auch experimentieren, um so zu spannenden Verfremdungen des Filmbilds zu kommen.

Als Ausgangsbild verwende ich ein recht unattraktives Filmbild – Sie finden es auf der Buch-CD. Es ist zu hell und zu blass. Aber warten Sie einmal ab, was am Ende daraus noch werden kann!

- ☒ Öffnen Sie mit einen Doppelklick die Toolbox für diese Filmszene.

Bild 5.17:
Dieses Ausgangsmotiv
ist recht langweilig.



- ☒ Stellen Sie für diese Szenen nun den maximal möglichen Kontrast von 100 ein. So entsteht ein Ergebnis, das fast wie gemalt erscheint.

Bild 5.18:
Mit einem extremen
Kontrast wirkt das
Bild wie gemalt.



- ☒ Sollen etwas mehr Details erhalten bleiben, reduzieren Sie einfach den Kontrastwert etwas.

Beim nächsten Beispielbild habe ich den Kontrast auf 80 reduziert. So ist von den Gebäuden im Hintergrund und dem Feldweg im Vordergrund des Filmbilds etwas mehr zu erkennen.



Bild 5.19:
Der Kontrast wurde
etwas abgeschwächt.

- ☒ Auch hier gibt es wieder Kombinationsmöglichkeiten. Stellen Sie doch einmal zusätzlich den Posterize-Effekt mit einem Wert von 5 ein. Dann erhalten Sie das folgende Ergebnis.



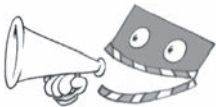
Bild 5.20:
Zusätzlich wurde der
Posterize-Effekt
angewendet.

Wollen Sie noch eine „schrille“ Variante à la Warhol ausprobieren?

- ☒ Dann erhöhen Sie jetzt zusätzlich noch die Sättigung – und zwar auf den Maximalwert 100. Dabei entsteht ein sehr farbenprächtiges Bild.

Auf dem Bildschirm sieht das Ergebnis natürlich deutlich besser aus als beim schwarzweiß gedruckten Buch ...

Bild 5.21:
Ein ungewöhnliches
Ergebnis à la Warhol



Kreatives Arbeiten

Sie haben es sicherlich bemerkt: Es lohnt sich durchaus, mit ungewöhnlichen Wertkombinationen zu experimentieren. Wenn Sie etwas Zeit opfern, können Sie viele verschiedene Variationen ausprobieren, um so zu einem interessanten und ungewöhnlichen Ergebnis zu kommen.

5.2.3 Strichzeichnungen erarbeiten

Im folgenden Workshop soll ein Bild erarbeitet werden, das einer Strichzeichnung aus „manuellen Zeiten“ ähnelt. Auch hier kommen wieder unterschiedliche Effekte zum Einsatz.

- ☒ Beim ersten Arbeitsschritt sollen die Farben aus dem Bild entfernt werden. Am einfachsten ist es, wenn Sie dazu den Schieberegler der Sättigung ganz nach links ziehen.

Sie erhalten dann ein Schwarzweißbild, das jetzt weiterbearbeitet werden kann.

- ☑ Damit die Graustufen entfernt werden, sollten Sie den Posteri-ze-Schieberegler ganz nach rechts ziehen. Dann bleiben nur noch die „Farben“ Grau und Schwarz übrig, wie Sie nachfol-gend sehen.



Bild 5.22:
Es entsteht ein
„Grauscharz“-Bild.

- ☑ Über den Helligkeitsregler wird gesteuert, wie viele Details im Bild erhalten bleiben sollen. Probieren Sie doch einmal den Wert 60 aus.



Bild 5.23:
Die Helligkeit steuert
die Sichtbarkeit der
Details.

Auf das Motiv achten

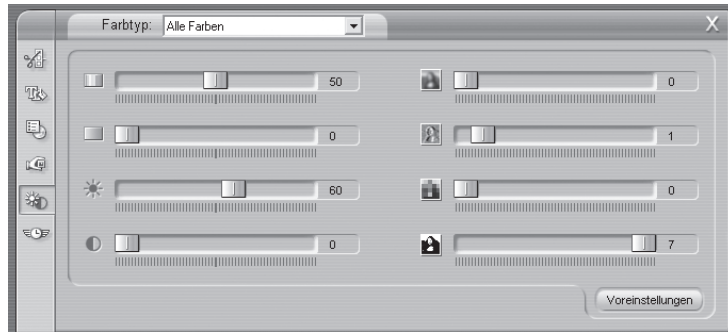
Ob die vorgestellte Variante wirkt, hängt wesentlich vom Motiv ab – es muss nämlich Details enthalten.



Jetzt kann es wieder ans Experimentieren gehen.

- ☒ So sind beispielsweise die nachfolgend abgebildeten Werte einen Versuch wert:

Bild 5.24:
Diese Einstellungen
sollten Sie
ausprobieren.



Damit entsteht ein Ergebnis, das eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Linoleumschnitt hat.

Bild 5.25:
Dabei entsteht eine
Art Linoleumschnitt.



5.2.4 Einen wirkungsvollen Filmtitel erstellen

Im letzten Abschnitt dieses Kapitels soll eine verfremdete Filmszene benutzt werden, um einen Filmtitel darauf zu platzieren. Dieses Einsatzgebiet ist für die zuvor erstellten Beispiele durchaus auch zu testen. Allerdings wirken die Filmtitel nicht auf allen verfremdeten Filmszenen.

Ich habe für dieses Beispiel das folgende Filmbild ausgesucht (Sie finden es auf der Buch-CD). Bei der Wahl des Motivs ist es wichtig, dass im Bild deutliche Kontraste und einige Formen enthalten sind. Ansonsten ist das Motiv egal.



Bild 5.26:
Dieses Motiv soll für
die Titelgestaltung
umgearbeitet werden.

- ☒ Verwenden Sie nun den Weichzeichner-Effekt mit einem relativ hohen Wert von 7. Damit verschwinden viele der Bild-details.



Bild 5.27:
Nach der Weich-
zeichnung entsteht
diese Situation.

- ☒ Im letzten vorbereitenden Arbeitsschritt wird noch der Relief-Effekt mit dem Minimalwert 1 angewendet.

Mit diesen Arbeitsschritten ist ein Hintergrund entstanden, der eine schwache Strukturierung aufweist. Vom eigentlichen Motiv ist nichts mehr zu erkennen – das war auch von vornherein so gewollt.

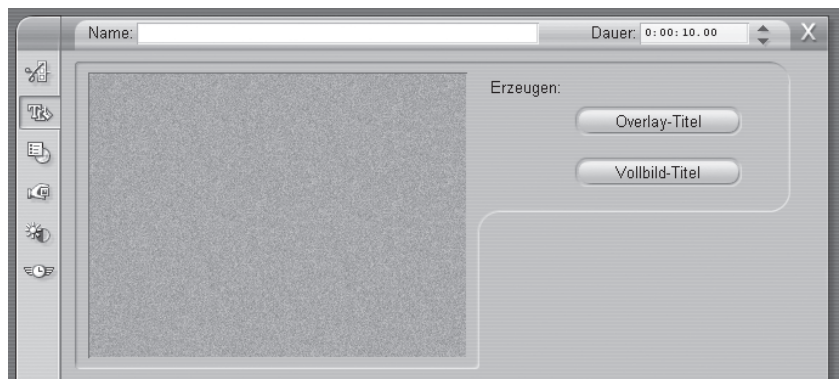
Bild 5.28:
Der Hintergrund
für den Filmtitel
ist fertig.



Einfügen des Titels

- ☒ Wechseln Sie jetzt in der Toolbox zur zweiten Registerkarte. Sie dient der Titelerstellung.

Bild 5.29:
Die Toolbox
für die
Titelerstellung



- ☑ Klicken Sie auf die Schaltfläche **OVERLAY-TITEL**, um den Titelgenerator zu öffnen. Dieser ist in einem eigenen Arbeitsfenster untergebracht, das den gesamten Arbeitsbereich einnimmt.

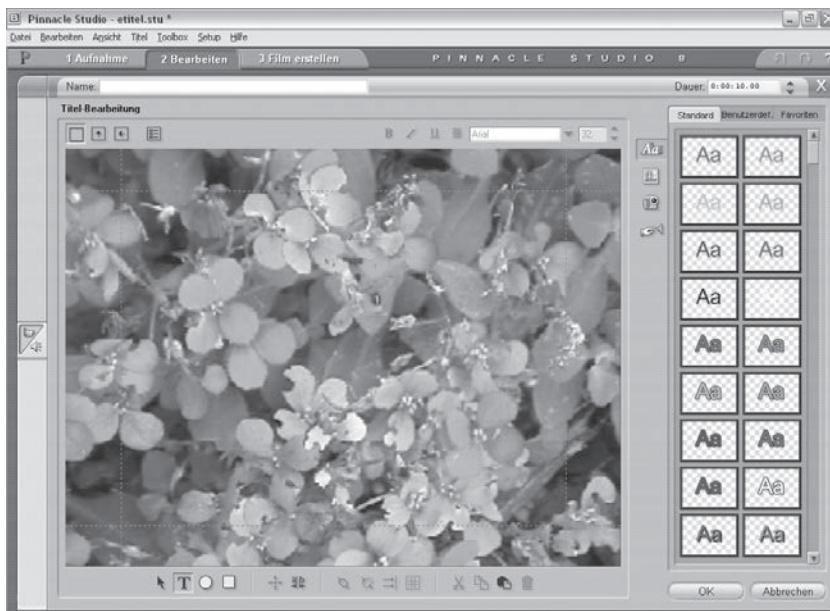


Bild 5.30:
Der Titelgenerator zeigt eine eigene Arbeitsoberfläche.

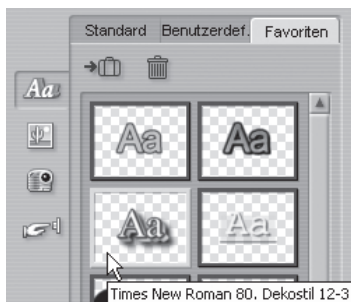
- ☑ Klicken Sie auf die Arbeitsfläche und tippen Sie den gewünschten Text ein. Dabei werden zunächst die Standardformatierungen übernommen.



Bild 5.31:
Der Text ist eingetippt.

Der Einfachheit halber wollen wir in diesem Abschnitt eine der mitgelieferten Vorlagen verwenden. Dazu habe ich mir den folgenden Stil aus den **FAVORITEN** ausgesucht.

Bild 5.32:
Zuweisen einer
fertigen Vorlage



- ☒ Stellen Sie nach dem Markieren des fertigen Textblocks die gewünschte neue Schriftgröße ein. Dies erledigen Sie über das Eingabefeld rechts über dem Arbeitsbereich – aber das kennen Sie ja schon aus dem zweiten Kapitel.
- ☒ Zum Abschluss sollten Sie mit der abgebildeten Schaltfläche den Textblock noch zentriert ausrichten.

Bild 5.33:
Der Titel ist fertig
ausgerichtet.



- ☒ Das soll es dann auch schon gewesen sein. Sie können diesen Arbeitsbereich mit einem Klick auf die OK-Schaltfläche wieder schließen.

Vom Effekt ist nichts zu sehen!

Sie haben es schon bemerkt, nicht wahr? Von unserem zuvor erstellten Effekthintergrund war nichts zu sehen. Aber keine Sorge. Das ist nur im Titelgenerator so. Sobald Sie den Titelgenerator schließen, sehen Sie auch den Effekt wieder.



Der Titel ist fertig. Die Vorschau sollte folgendes Ergebnis zeigen:



Bild 5.34:
Der fertige Titel auf
dem strukturierten
Hintergrund

6 Übergangseffekte zwischen den Szenen

Szene an Szene zu setzen ist der so genannte „harte Schnitt“. Diesen haben wir bisher verwendet. Es geht aber auch anders. Die Szenen können auch weich ineinander übergehen. Dies erreichen Sie mit den Übergangseffekten.

Daher will ich Ihnen in diesem Kapitel zeigen,

- ☐ wie Sie Übergangseffekte einsetzen,
- ☐ welche verschiedenen Übergangstypen es gibt und
- ☐ wie Sie professionell wirkende Übergänge erzielen.

Das Kapitel wird spannend – versprochen!

6.1 Die Übergangseffekte anwenden

Damit Sie überhaupt Übergangseffekte anwenden können, brauchen Sie erst einmal Szenen in einem Filmprojekt.

- ☒ Stellen Sie daher als Erstes verschiedene Szenen zu einem Film zusammen. Die Vorgehensweise kennen Sie ja schon.
- ☒ Sortieren Sie dann die Filmszenen in der gewünschten Reihenfolge. So könnten Sie zum Beispiel folgende Anordnung im Filmfenster vorfinden.

Bild 6.1:
Hier sind verschiedene Szenen im Filmfenster zusammengestellt – das ist die Voraussetzung für den Einsatz von Übergangseffekten.



Erst jetzt kann ich Ihnen etwas über die Übergangseffekte berichten – vorher hatte das keinen Sinn.

Die Toolbox mit den zahlreichen Übergängen erreichen Sie über die zweite Registerkarte des Albums. Hier finden Sie zunächst die STANDARDÜBERGÄNGE.

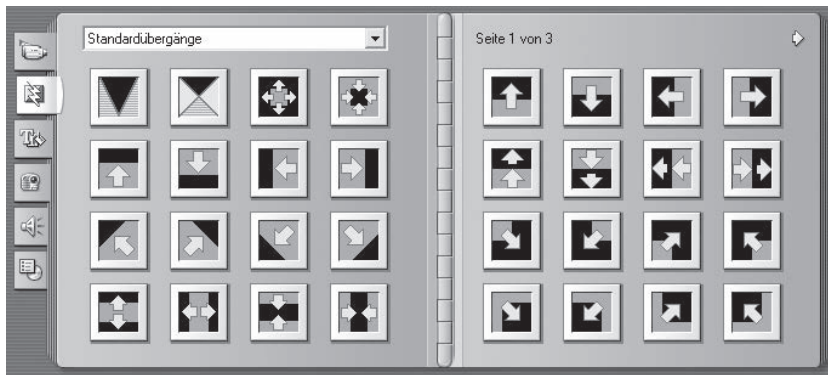


Bild 6.2:
Es gibt jede Menge
STANDARDÜBERGÄNGE.

- ☒ Wenn Sie erfahren wollen, was ein Übergang bewirkt, verweilen Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über dem betreffenden Vorschaubild. In einem Schildchen wird dann die Wirkung angezeigt.



Bild 6.3:
In einem Schildchen
wird die Wirkung
des Übergangs
beschrieben.

- ☒ Um sich die Wirkung eines Übergangs anzusehen, klicken Sie auf das betreffende Vorschaubild. Im Player wird dann die Wirkung des Effekts angezeigt. Ein solches Beispiel sehen Sie nachfolgend abgebildet.



Bild 6.4:
Die Vorschau wird im
Player angezeigt.

- ☑ Wenn Sie in der TIMELINE-ANSICHT arbeiten, können Sie den gewünschten Übergang einfach per Drag & Drop aus dem Album auf die Kante der betreffenden Szene ziehen.

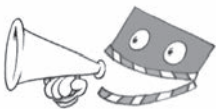
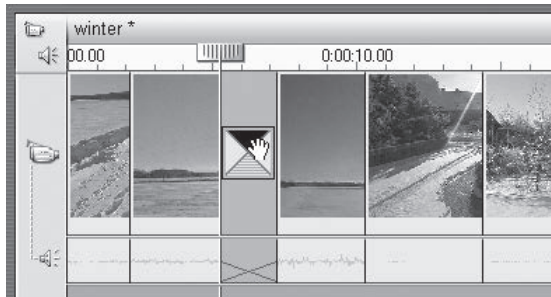
Die grünen Linien zeigen die Länge der Überblendung an und kennzeichnen, wo ein Einfügen möglich ist.

Bild 6.5:
Einfügen eines
Übergangseffekts



- ☑ Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Übergang zwischen den Szenen eingefügt. Sie sehen dann ein Vorschaubild des Effekts.

Bild 6.6:
Ein Miniaturbild zeigt
den Übergang an.



Der Film wird kürzer

Vielleicht haben Sie nach dem Einfügen des Übergangs bemerkt, dass der Gesamtfilm etwas kürzer geworden ist. Der Grund dafür liegt darin, dass sich die Filmszenen „überlappen“ müssen. Ansonsten kann der Effekt nicht wirken. Während der Überlappungszeit verwandelt sich das eine Bild in das andere.

6.1.1 Übergänge in der Storyboard-Ansicht

In der STORYBOARD-ANSICHT ist die Anwendung der Übergänge ebenso einfach.

- ☒ Ziehen Sie den betreffenden Übergangseffekt auf den Steg zwischen zwei Miniaturbildern. Ein Rahmen symbolisiert die Möglichkeit des Einfügens.



Bild 6.7:
Einfügen eines
Übergangs in der
STORYBOARD-ANSICHT

Nach dem Ablegen zeigt auch hier ein Vorschaubild die Wirkung des Übergangs an. In einem Schildchen wird außerdem die Dauer des Übergangs angezeigt.

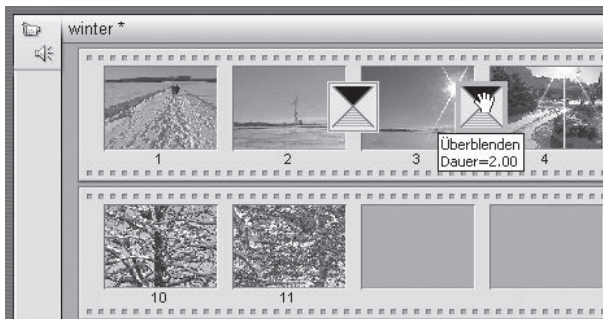


Bild 6.8:
Der angewendete
Übergangseffekt

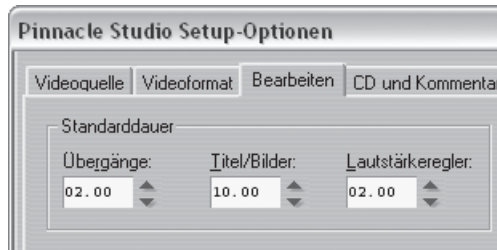
Dass auch hier der Film gekürzt wird, ist natürlich in diesem Ansichtsmodus nicht erkennbar – hier werden ja die Längen der Szenen nicht berücksichtigt.

- ☒ Da die Übersichtlichkeit in der TIMELINE-ANSICHT besser ist, sollten Sie zu diesem Ansichtsmodus zurückkehren.

6.2 Die Übergangseinstellungen anpassen

Beim Einfügen eines Übergangs erhält dieser die standardmäßig vorgegebene Dauer. Um den Standardwert zu ändern, verwenden Sie die Menüschritte **SETUP ♦ BEARBEITEN**. Im Bereich **STANDARDDAUER** finden Sie das Eingabefeld **ÜBERGÄNGE**. Stellen Sie hier den gewünschten Wert ein. Die Angabe erfolgt in Sekunden:Filmbilder.

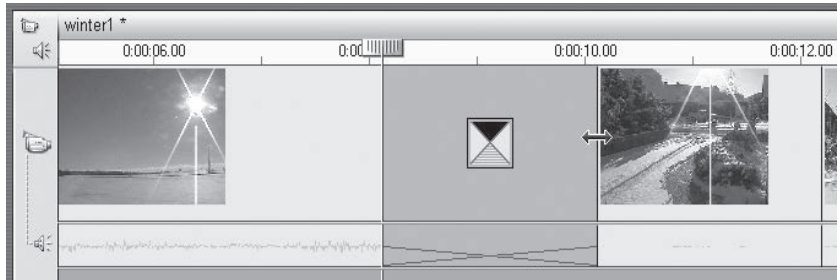
Bild 6.9:
Hier können Sie die
Standarddauer des
Übergangs verändern.



Die Dauer des Übergangs können Sie auch nachträglich noch ändern.

- ☒ Am leichtesten erledigen Sie diese Aufgabenstellung wieder per Drag & Drop. Verziehen Sie dazu einfach im Filmfenster eine der beiden Kanten des Übergangs-Vorschaubilds.

Bild 6.10:
Durch Verziehen der
Kanten kann die Dauer
der Überblendung
angepasst werden.



Mit diesem Verfahren kann die Dauer allerdings nur „per Augenmaß“ angepasst werden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Funktionen der Toolbox zu verwenden.

- ☒ Öffnen Sie diese mit einem Doppelklick auf das Übergangs-Vorschaubild.

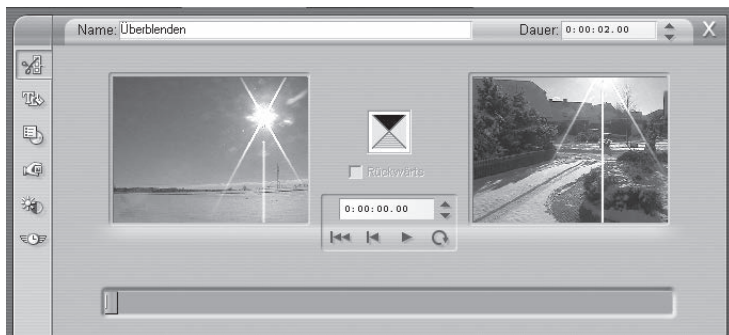


Bild 6.11:
Die Toolbox nach
dem Anklicken des
Übergangs

- ☑ In der oberen rechten Ecke ist das DAUER-Eingabefeld, in dem Sie die gewünschte neue Länge des Übergangs einstellen können.

Mit den Navigationselementen kann die Wirkung des Übergangs begutachtet werden.

Ansonsten gibt es kaum Optionen. Lediglich bei einigen Übergangseffekten ist zusätzlich die RÜCKWÄRTS-Option aktivierbar – wie beispielsweise beim Übergang WIPE NACH RECHTS.



Bild 6.12:
Hier gibt es zusätzlich
eine RÜCKWÄRTS-Option.

Die Wirkung der Rückwärts-Option

Mit der RÜCKWÄRTS-Option entscheiden Sie darüber, ob bei dem zuvor gezeigten Beispiel das zweite Filmbild über dem ersten „aufgezogen“ wird, oder mit aktivierter RÜCKWÄRTS-Option das erste Filmbild „zugezogen“ wird.

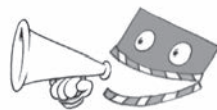


Bild 6.13:
Derselbe Effekt –
rechts allerdings
mit aktivierter
RÜCKWÄRTS-Option



6.3 Der Aufbau der Übergänge

Es gibt zwar unendlich viele Übergänge in *Pinnacle Studio*; dennoch lassen sich diese in einige wenige grundsätzliche Kategorien aufteilen. Diese grundsätzliche Zuordnung will ich Ihnen nun vorstellen.

6.3.1 Der Ein-/Ausblenden-Effekt

Ein besonderer Übergang ist der erste Effekt. Hierbei geht nämlich das erste Filmbild nicht in das zweite über. Hier wird zunächst das erste Filmbild in Schwarz überblendet. Aus diesem Schwarz blendet dann das zweite Filmbild hervor.

Daher ist die Wirkung auch abhängig von der Position, an der Sie diesen Effekt positionieren.



Das Prinzip der Übergänge

Das Prinzip der Übergänge ist recht einfach: Während das erste Filmbild immer mehr verschwindet, wird das zweite Filmbild immer stärker sichtbar, bis das erste Filmbild vollständig verschwunden ist.

Wird der Übergang am Anfang eines Films platziert, beginnt der Film schwarz. Während der Dauer des Effekts wird dann das Filmbild sichtbar. So fingen früher viele Filme an.



Bild 6.14:
Der Übergang am
Anfang eines Films

Am Ende eines Films bewirkt der Übergang genau das Gegenteil: Hier verschwindet das Filmbild Schritt für Schritt, bis es vollständig schwarz ist. Dies wird in Fachkreisen „Ausblenden“ genannt.



Bild 6.15:
Derselbe Übergang
am Ende eines Films

Die letzte Variante besteht darin, den Übergang zwischen zwei Szenen zu platzieren.

Gut erkennbar ist die Wirkung übrigens an der Überblendungs-
linie, die Sie in der Tonspur sehen.

Bild 6.16:
In der Mitte des Films
bewirkt der Übergang
erst ein Aus- und dann
ein Einblenden des
Filmbilds.



6.3.2 Die Überblendung

Vermutlich werden Sie den nächsten Übergang recht häufig ver-
wenden. Die weiche Überblendung ist ein sehr beliebter Über-
gang. Dabei wird das erste Filmbild immer transparenter, bis das
zweite Filmbild vollständig zu sehen ist.

Dieses weiche Überblenden wirkt im Film elegant und bringt
„Ruhe“ hinein – also genau das Gegenteil vom harten Schnitt,
der den Film „schneller“ macht.

In der Mitte des Übergangs sind dann beide Filmbilder gleich
stark zu sehen. Diese Situation sehen Sie nachfolgend.

Bild 6.17:
Die weiche
Überblendung
wirkt elegant.



6.3.3 Wipe-Effekte

Beim nächsten Übergangstyp handelt es sich um so genannte Wipe-Effekte – Wischeffekte. Dabei bleibt der erste Film starr und darüber wird der zweite Film auf verschiedene Art und Weise aufgezogen.

Hier gibt es unterschiedlich komplexe Varianten. Beim einfachsten Wipe-Effekt wird der zweite Film von einer Kante aus über dem anderen Film aufgezogen, bis vom ersten Film nichts mehr zu sehen ist. So sehen Sie nachfolgend beispielsweise den Übergang WIPE NACH RECHTS.



Bild 6.18:
Wipe-Effekte wischen
den zweiten Film in das
Bild.

Es gibt eine ganze Menge unterschiedlicher Wipe-Effekte, die sich auf den verschiedenen Albumseiten verteilen. Sie sind mehr oder weniger komplex aufgebaut – wie zum Beispiel der folgende Karo-Effekt.

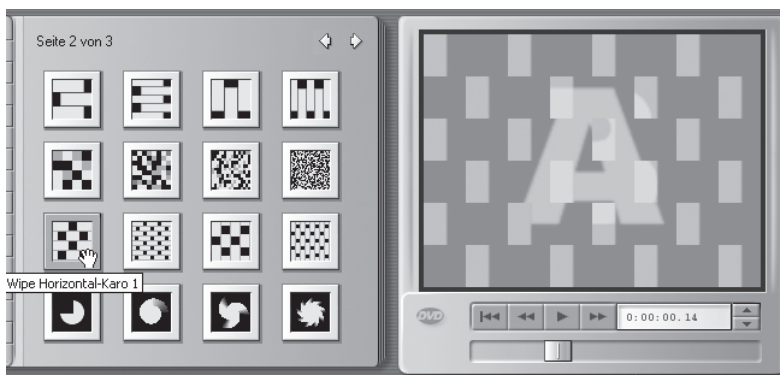
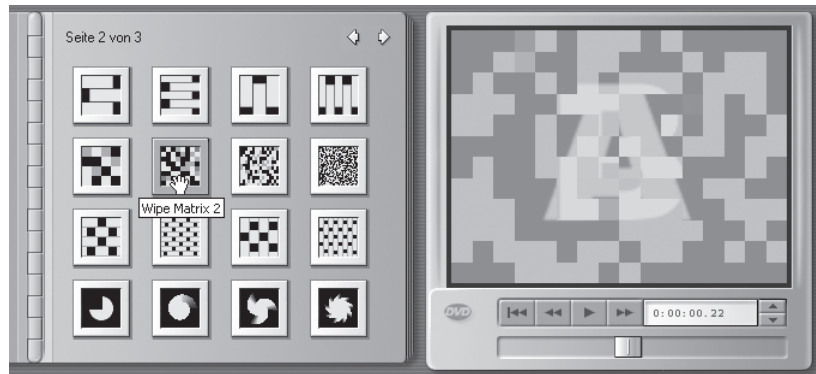


Bild 6.19:
Es gibt sehr viele
verschiedene
Wipe-Effekte.

Einige der Wipe-Effekte verwenden auch transparente Bereiche, wie etwa der Effekt MATRIX 2. Sie erkennen die transparenten Bereiche bereits am Vorschaubild des Effekts. Je dunkler dort das verwendete Grün ist, umso weniger durchsichtig ist der betreffende Bereich.

Bild 6.20:
Einige Wipe-Effekte
verwenden auch
transparente Bereiche.

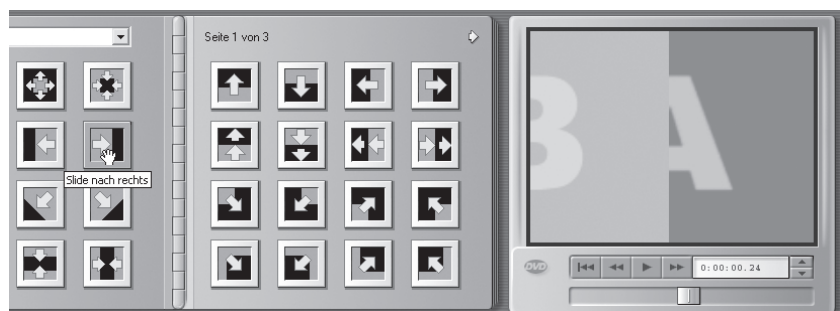


6.3.4 Die Slide-Effekte

An den Vorschaubildern der Slide-Effekte erkennen Sie die Ähnlichkeit mit den Wipe-Effekten. Allerdings befindet sich hierbei der Richtungspegel im grünen Feld.

Dies symbolisiert, dass sich der zweite Film bewegt – der erste Film ist noch immer starr. Dieser Effekt ist gut am nächsten Bild zu erkennen. Hier wird das zweite Filmbild von links nach rechts in das Filmbild geschoben. Acht verschiedene Slide-Effekte stehen zur Verfügung.

Bild 6.21:
Bei den Slide-Effekten
wird das zweite Filmbild
hineingeschoben.





Nur acht Effekte

Da ja die zweite Filmszene bewegt wird, kann es nur acht Slide-Effekte geben, nämlich vier für die Ecken und vier für jede Seite. Andere Bewegungsrichtungen kann es bei Filmbildern nicht geben.

Wenn Sie einen der Slide-Effekte aus den Ecken heraus verwenden, wird das zweite Filmbild schräg in das Bild geschoben – so, wie in der folgenden Abbildung zu sehen.



Bild 6.22:
Bei diesem Slide-Effekt schiebt sich das Filmbild aus der linken unteren Ecke in das Bild.

6.3.5 Die Push-Effekte

Bei den Push-Effekten sind im Miniaturbild zwei Richtungspfeile zu sehen. Diese Pfeile symbolisieren, dass beide Filmszenen bewegt werden. So schiebt die eine Filmszene die andere aus dem Bild heraus. Da ein Filmbild ja nur vier Kanten besitzt, kann es auch nur vier Push-Effekte geben. Andernfalls würde jeweils „Leerraum“ entstehen.

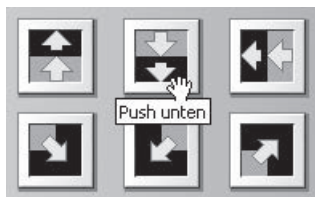


Bild 6.23:
Beim Push-Effekt werden beide Szenen bewegt.

Beim folgenden Bild schiebt die zweite Filmszene die erste nach rechts aus dem Bild.

Bild 6.24:
Die zweite Filmszene
schiebt die erste aus
dem Bild.



6.3.6 Weitere Wipe-Übergänge

Es gibt noch mehr Wipe-Übergänge, die im oberen Listenfeld unter der Kategorie ALPHA MAGIC aufgerufen werden können.

Bild 6.25:
Die Übergänge sind in
unterschiedlichen Kate-
gorien untergebracht.



Die Bezeichnung ALPHA MAGIC kommt übrigens daher, dass diese Übergänge die Möglichkeit des so genannten Alpha-Kanals nutzen. Im Alpha-Kanal eines Pixelbildes werden die Informationen über transparente Bereiche im Bild abgelegt.

Die Übergänge, die Sie in dieser Kategorie finden, funktionieren genauso wie die Wipe-Effekte. Hier sind allerdings komplexere Formen enthalten.

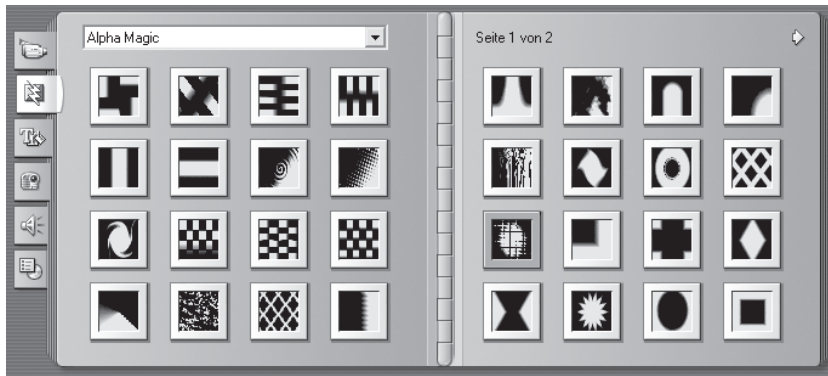


Bild 6.26:
Die ALPHA MAGIC-
Übergänge sind
komplexer aufgebaut.

Eine der komplexen Formen mit der Bezeichnung CONFETTI zeigt
das folgende Bild.



Bild 6.27:
So sieht der Übergang
mit der Bezeichnung
CONFETTI aus.

6.3.7 Und noch komplexere Übergänge: Hollywood FX

Die nächsten Übergänge werden in einem getrennten Programm
angeboten: *Hollywood FX*. *Hollywood FX* wird mit *Pinnacle Studio*
ausgeliefert und enthält sehr viele komplexe Übergänge, bei de-
nen auch dreidimensionale Körper und andere grafische Elemen-
te zum Einsatz kommen.

Durch die Komplexität der Übergänge kann die Berechnung in
der Vorschau einen Moment dauern. Wundern Sie sich deshalb
nicht, wenn die Vorschau vielleicht ruckelt.

Die *Hollywood FX*-Übergänge erreichen Sie ebenfalls über das Listenfeld. Sie sind nach verschiedenen Themen sortiert.

Bild 6.28:
Die *Hollywood FX*-
Effekte sind sehr
aufwändig.

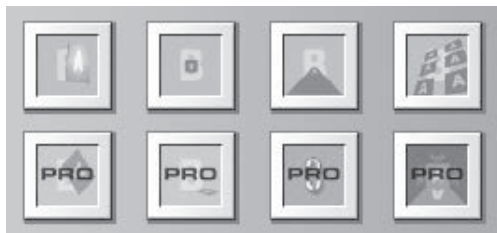


Noch viel mehr Funktionen

Ihnen reichen die vielen Übergänge nicht? *Hollywood FX* wird in einer „Light“-Version ausgeliefert. Um Informationen über die PRO-Version zu erhalten, können Sie die Schaltfläche auf der rechten Seite des Albums verwenden. Sie wechseln dann zur Webseite mit Informationen über das Programm.

Als „Schmankerl“ werden einige Effekte der PRO-Version zum Anschauen mitgeliefert. Sie erkennen diese an dem PRO-Schriftzug im Vorschaubild. Diese Effekte sind immer am Ende der Miniaturbilder aufgelistet. Es gibt sie in jeder der *Hollywood FX*-Kategorien.

Bild 6.29:
Übergänge, die nur
in der PRO-Version
enthalten sind, tragen
einen entsprechenden
Schriftzug.



In einem fertigen Film können Sie diese PRO-Effekte nicht einsetzen, da die berechneten Filmbilder mit einem Wasserzeichen überlagert werden.



Bild 6.30:
Die PRO-Effekte sind mit einem Wasserzeichen versehen.

Außergewöhnliche Formen

Suchen Sie sich aus dem Listenfeld eine Kategorie aus, die Sie interessiert. Bei diesen Übergängen kommt es auch oft vor, dass eine Filmszene mehrfach verwendet wird.

Außerdem gibt es viele Effekte, bei denen das Filmbild in eine dreidimensionale Form verwandelt wird. Ein solches Beispiel sehen Sie im folgenden Bild, bei dem der Übergang BAS-NOODLE aus der Rubrik HFX KOMPLEXE FORMEN verwendet wurde.

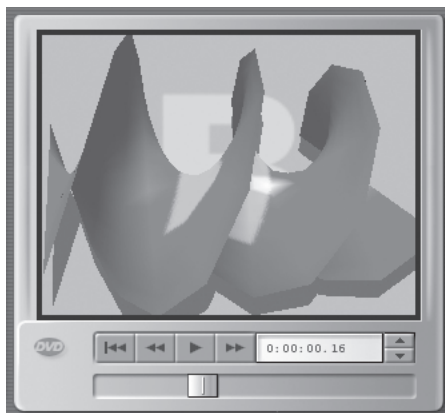


Bild 6.31:
Diese dreidimensionale Spirale ist eine der Formen der *Hollywood FX*-Übergänge.

6.3.8 Hollywood FX-Übergänge bearbeiten

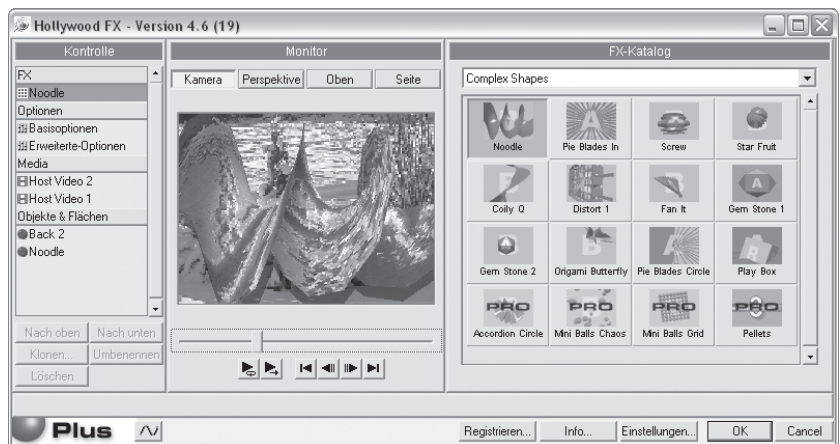
Die Bearbeitung der vorgegebenen *Hollywood FX*-Übergänge geht etwas anders vonstatten. Die Funktionen werden in einem eigenen Arbeitsfenster bereitgestellt. Sie öffnen das Arbeitsfenster über die BEARBEITEN-Schaltfläche in der Toolbox.

Bild 6.32:
Ein *Hollywood FX*-Übergang in der Toolbox



Der Arbeitsbereich von *Hollywood FX* ist anders aufgebaut als der von *Pinnacle Studio*, wie die folgende Abbildung belegt.

Bild 6.33:
Das Arbeitsfenster von *Hollywood FX*



Wenn Sie Übergänge anwenden, muss jedes einzelne Filmbild berechnet – gerendert – werden. Je nachdem, wie komplex der Effekt aufgebaut ist, kann dies eine ganze Weile in Anspruch nehmen.

Wenn im Dialogfeld **SETUP ♦ BEARBEITEN** die entsprechende Option aktiviert wurde, erledigt *Pinnacle* diese Berechnung im Hintergrund. Das bedeutet, dass Sie während der Berechnung des Effekts weiterarbeiten können.

Ob gerade ein Übergangseffekt berechnet wird, erkennen Sie an einem Balken über dem Vorschaubild im Filmfenster. Der Balken zeigt den Fortschritt an.

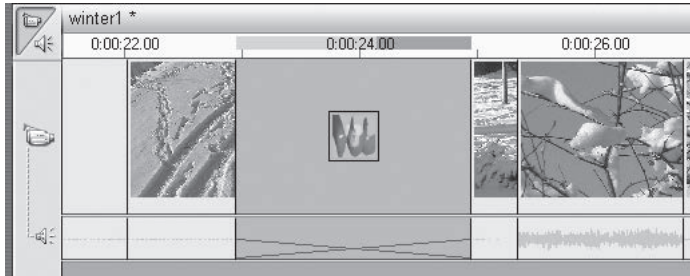


Bild 6.34:
Der Übergangseffekt wird gerade berechnet, wie der Fortschrittsbalken über dem Miniaturbild zeigt.

6.4 Übergänge in der Praxis

Zum Abschluss dieses Kapitels will ich Ihnen noch an ein paar Beispielen zeigen, wie Sie Übergänge sinnvoll einsetzen können.

- ☒ Fügen Sie zunächst alle Szenen des Films per Drag & Drop in ein neues Projekt ein. Sortieren Sie die Szenen.
- ☒ Stellen Sie im Dialogfeld der Funktion **SETUP ♦ BEARBEITEN** die gewünschte **STANDARDDAUER** für die Übergänge ein – beispielsweise eine Sekunde.

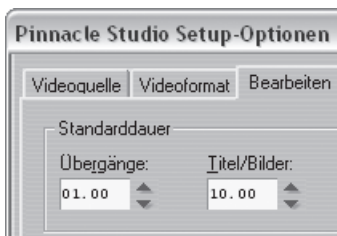
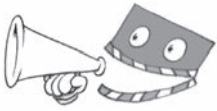


Bild 6.35:
Hier stellen Sie die **STANDARDDAUER** für die Übergänge ein.

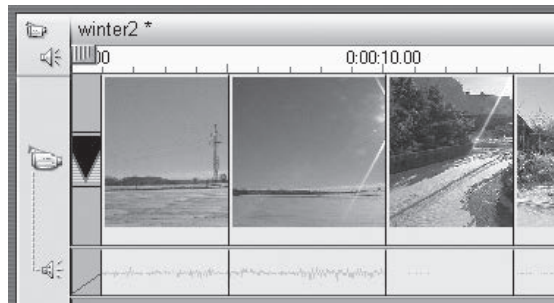


Arbeit sparen

Wenn Sie die Standarddauer vorher anpassen, haben Sie den Vorteil, dass Sie die Dauer nicht nachträglich bei den eingefügten Übergängen anpassen müssen.

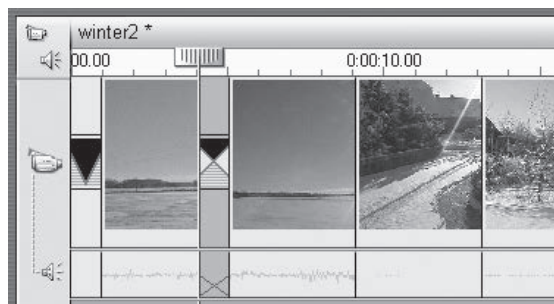
- ☒ Verändern Sie die Skalierung der Zeitachse so, dass Sie den gesamten Film sehen.
- ☒ Fügen Sie am Anfang des Films per Drag & Drop den EIN-/AUSBLENDEN-Übergang ein.

Bild 6.36:
Hier wurde ein
Übergang am Anfang
des Films eingefügt.



- ☒ Danach soll zwischen der ersten und zweiten Szene ein ÜBERBLENDEN-Übergang platziert werden. So ergibt sich die folgende Situation.

Bild 6.37:
Zwischen den Szenen
wurde ein ÜBERBLENDEN-
Übergang platziert.



Nun sollen auch zwischen den anderen Szenen Überblendungen eingefügt werden. Sie hätten eine Menge zu tun, wenn Sie denselben Vorgang bei jeder Szene ausführen müssten. Aber keine Angst – *Pinnacle* bietet hier eine Arbeitserleichterung an.

- ☑ Wenn Sie das Übergangs-Miniaturbild mit der rechten Maustaste anklicken, können Sie im Kontextmenü die Option **KOPIEREN** aufrufen. Damit wird der Übergang in den Zwischenspeicher kopiert.



Bild 6.38:
Hiermit wird der
Übergang kopiert.

- ☑ Den Inhalt des Zwischenspeichers können Sie jetzt an einer beliebigen anderen Stelle im Film mit der **EINFÜGEN**-Funktion aus dem Kontextmenü einsetzen.



Einstellungen werden übernommen

Das Kopieren und Wiedereinfügen der Übergänge hat den Vorteil, dass eventuelle Einstellungen mit übernommen werden.

Es geht aber noch leichter:

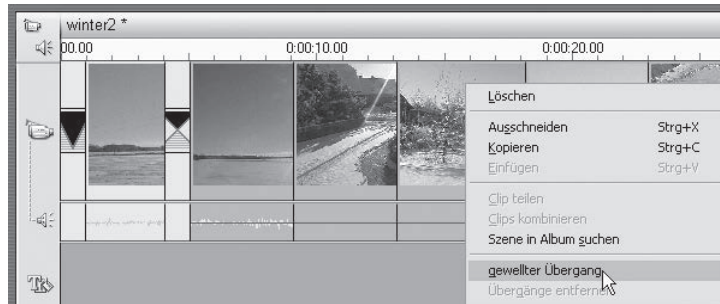
- ☑ Markieren Sie alle Szenen des Films mit Ausnahme der ersten Szene – die wurde ja schon mit einem Übergang versehen.



Bild 6.39:
Fast alle Szenen
wurden kopiert.

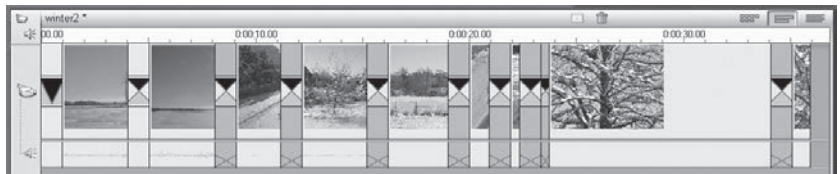
- ☑ Wenn Sie eine der Szenen mit der rechten Maustaste anklicken, rufen Sie die Funktion **GEWELLTER ÜBERGANG** auf, um den Zwischenspeicherinhalt auf alle markierten Szenen zu übertragen.

Bild 6.40:
Übertragen Sie den
Zwischenspeicherinhalt
auf alle Szenen.



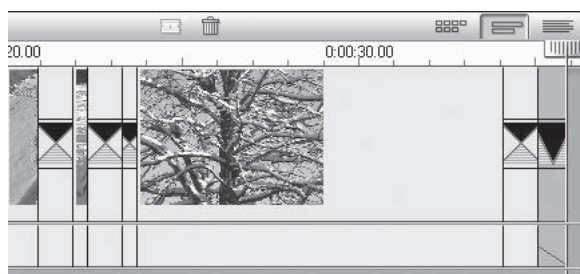
Nach dem Bestätigen sehen Sie die folgende Anordnung – alle Szenen werden jetzt ineinander überblendet.

Bild 6.41:
Alle markierten Szenen
haben jetzt denselben
Übergang.



- ☑ Zum Abschluss muss noch am Ende des Films ein EIN-/AUS-BLENDEN-Übergang eingefügt werden.

Bild 6.42:
Am Ende wird der
Film ausgeblendet.



- ☑ Spielen Sie im Player den Film zur Kontrolle ab. Die verwendeten Überblendungen erzeugen einen harmonischen Film, der für Landschaftsaufnahmen gut geeignet ist.

6.4.1 Eine Diaschau erstellen

Als Nächstes wollen wir einmal eine ganz andere Aufgabenstellung erledigen. Sie können mit *Pinnacle Studio* nämlich nicht nur Filme bearbeiten. Ich will Ihnen jetzt zeigen, wie Sie aus verschiedenen Standbildern eine Diaschau zusammenstellen.

Zunächst sollten Sie wieder die Voreinstellungen beachten.

- ☒ Rufen Sie deshalb die Funktion **SETUP ♦ BEARBEITEN** auf. Im Eingabefeld **TITEL/BILDER** wird festgelegt, welche **STANDARDDAUER** Titel und Standbilder erhalten. Geben Sie hier beispielsweise den Wert 10 Sekunden an.



Bild 6.43:
Festlegen der
Standarddauer
für Standbilder

- ☒ Öffnen Sie im Album die Registerkarte **STANDBILDER**. Klicken Sie auf die Ordnerschaltfläche.
- ☒ Geben Sie im folgenden Dialogfeld den Ordner an, in dem sich die Fotos befinden, die für die Diaschau verwendet werden sollen.

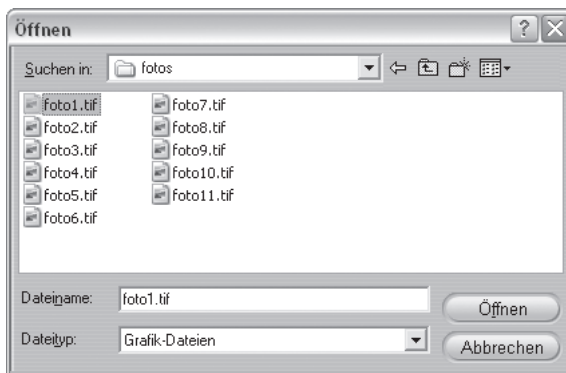


Bild 6.44:
Auswahl eines Ordners

Nach dem Bestätigen werden alle Bilder, die sich in dem angegebenen Ordner befinden, im Album angezeigt.

Bild 6.45:
Anzeige der Standbilder
im Album



Fotos vorbereiten

Das Vorbereiten der Fotos – wie etwa das Festlegen der Bildgröße – müssen Sie in einem Bildbearbeitungsprogramm à la *Paint Shop Pro* erledigen. *Pinnacle Studio* bietet hierfür keine Funktionen an.

- ☒ Auch Standbilder können im Player begutachtet werden. Klicken Sie dazu das betreffende Miniaturbild an.

Bild 6.46:
Betrachten Sie ein
Standbild im Player.



- ☑ Fügen Sie die Fotos per Drag & Drop in das Projekt ein. Dies funktioniert genauso, wie Sie es von den Filmszenen her kennen.

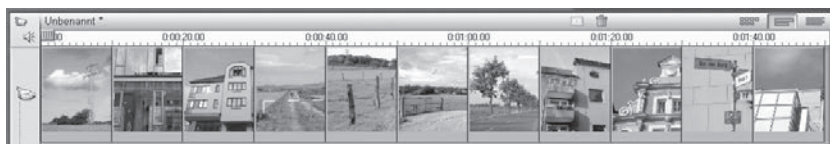


Bild 6.47:
Einfügen der Fotos in
ein neues Projekt

- ☑ Sortieren Sie die Fotos in die gewünschte Reihenfolge. Auch hier gibt es keinen Unterschied zur bereits bekannten Arbeitsweise. Das Sortieren erledigen Sie einfach per Drag & Drop.



Bild 6.48:
Die Standbilder
wurden sortiert.

Unterschiedliche Übergänge einfügen

Es gibt zwar unzählige Übergänge. Sie sollten aber dennoch sparsam mit ihnen umgehen. Hier ist weniger meist mehr. Der Betrachter wird verwirrt, wenn bei jeder neuen Szene ein anderer Übergang verwendet wird.

Wenn Sie schon unterschiedliche Übergänge verwenden, sollten diese wenigstens denselben Stil aufweisen. Schlecht wäre es, wenn Sie Slide- mit Wipe- oder Push-Übergängen mischen.

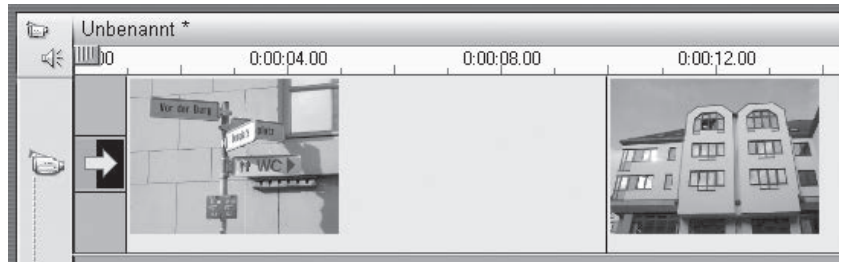
Für unser Beispiel habe ich die Wipe-Effekte ausgesucht, bei denen das Bild von einer Filmkante aus aufgezo-gen wird. In dem Beispiel sollen die vier folgenden Wipe-Effekte verwendet werden:



Bild 6.49:
Diese Übergänge sol-
len verwendet werden.

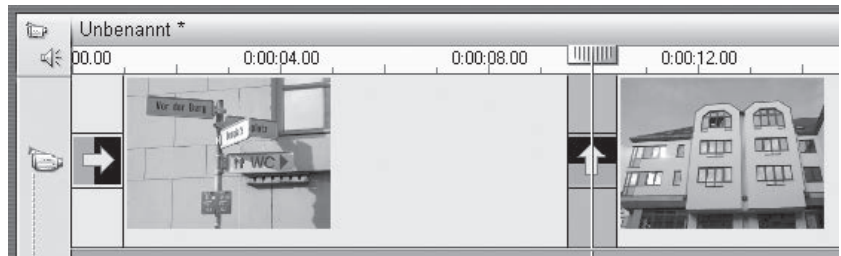
- ☑ Um einen Rhythmus zu erhalten, sollen die Wipe-Übergänge in einer bestimmten, wiederkehrenden Reihenfolge eingesetzt werden. Das erste Foto wird nach rechts aufgezogen. Das Bild ist dabei am Anfang schwarz.

Bild 6.50:
Der erste Wipe-Effekt
wurde platziert.



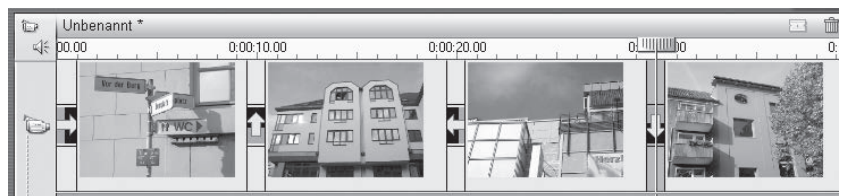
- ☑ Das zweite Foto wird von unten aufgezogen.

Bild 6.51:
Es folgt der nächste
Übergang.



- ☑ Auf diese Art geht es jetzt immer weiter entgegen dem Uhrzeigersinn. Es folgt das Aufziehen nach links und anschließend das Aufziehen von oben.

Bild 6.52:
Einmal rundherum
entgegen dem
Uhrzeigersinn



- ☑ Jetzt folgt wieder der Wipe von links. Fügen Sie für alle folgenden Fotos nach diesem Prinzip die Übergänge ein. Dies müssen Sie allerdings ohne „Hilfestellung“ erledigen. Die Funktion GEWELLTER ÜBERGANG kann in diesem Fall nicht helfen, da ja jedes Mal der Übergang wechselt.

- ☒ Auch das letzte Foto erhält einen Wipe-Effekt, damit die Diaschau wieder im Schwarzen endet.



Bild 6.53:
Die Diaschau ist fertig.

- ☒ Das war es schon! Speichern Sie zum Abschluss das Projekt über die Funktion DATEI ♦ SPEICHERN UNTER.

6.4.2 Hollywood FX-Effekte verwenden

Im abschließenden Beispiel dieses Kapitels will ich Ihnen kurz zeigen, wie Sie einen *Hollywood FX*-Effekt anwenden und wie er angepasst werden kann.

- ☒ Platzieren Sie zunächst wieder die betreffenden Filmszenen in einem neuen Projekt. Ich verwende für das Beispiel zwei Filmszenen.

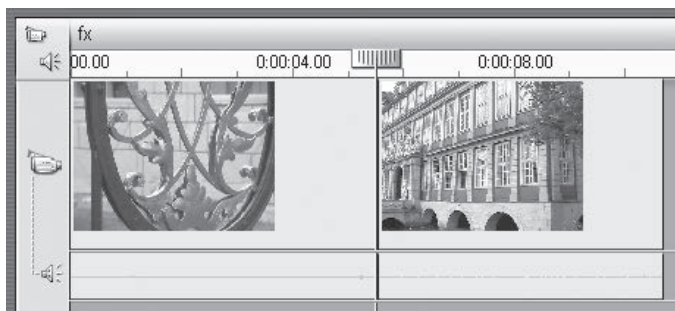


Bild 6.54:
Die nächste
Ausgangssituation

- ☒ Fügen Sie den gewünschten *Hollywood FX*-Übergang ein. Ich habe den Effekt PLS-BLOCKS Xplode aus der Kategorie HFX BLÖCKE UND ABGESCHRÄGTE OBJEKTE ausgewählt.

Bei diesem Übergang bilden sich Blöcke, die dann „explodieren“ und aus dem Bild fliegen. Dadurch geben sie den Blick auf das zweite Filmbild frei.

Bild 6.55:
Diesen Übergang habe
ich ausgesucht.



- ☒ Öffnen Sie mit einem Doppelklick auf das Miniaturbild des eingefügten Übergangs die Toolbox.

Bild 6.56:
Der Effekt in der
Toolbox und die
Vorschau im Player



- ☒ Verwenden Sie die BEARBEITEN-Schaltfläche zum Öffnen des *Hollywood FX*-Arbeitsfensters. Sie sehen dann die nachfolgend abgebildete Situation.

Bild 6.57:
Das Arbeitsfenster
von *Hollywood FX*



Die Teile des Arbeitsbereichs

Hollywood FX ist ein sehr komplexes Programm mit großer Funktionsvielfalt. Alle Möglichkeiten zu besprechen würde dieses Buch sprengen. So möchte ich Ihnen nur einen kleinen Überblick über die Möglichkeiten des Programms geben.

Das Arbeitsfenster des Programms teilt sich in vier Bereiche ein. Rechts ist der so genannte FX-KATALOG zu sehen. Hier sind die verfügbaren Übergänge thematisch sortiert aufgelistet.

Um zu einer anderen Rubrik zu wechseln, klappen Sie die obere Liste auf. Im Unterschied zu *Pinnacle Studio* sind hier allerdings die Bezeichnungen in englischer Sprache gehalten.

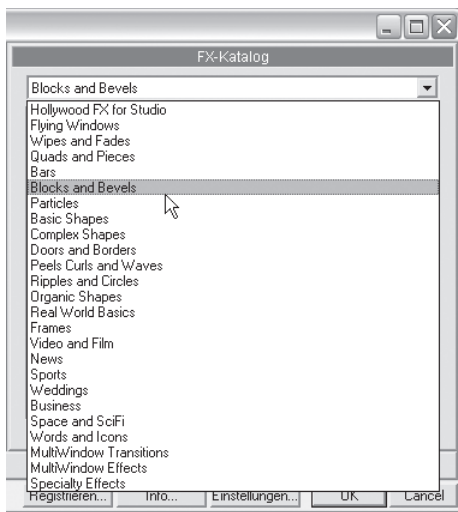


Bild 6.58:
Die Themenbereiche
der *Hollywood FX*-
Übergänge

Der Vorschaubereich

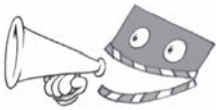
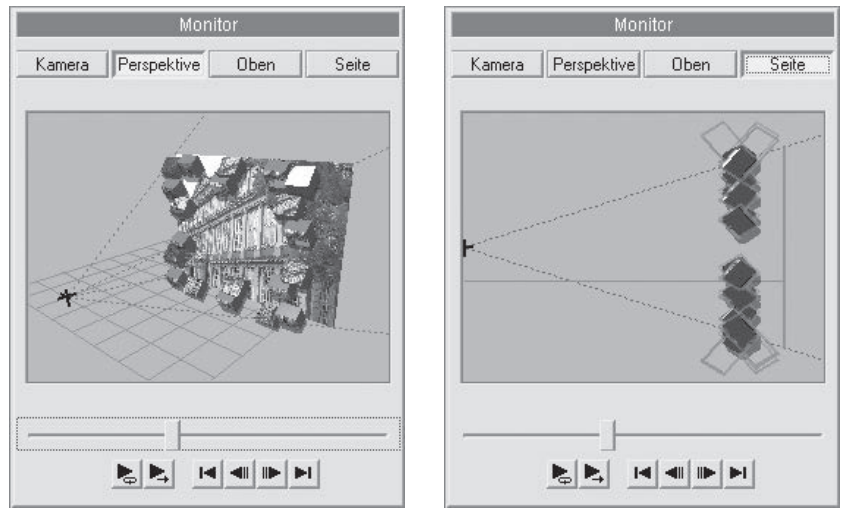
In der Mitte des Arbeitsbereichs finden Sie die Vorschau, für die es verschiedene Ansichtsoptionen gibt. Standardmäßig ist dort die KAMERA-Ansicht aktiviert. Diese Ansicht zeigt das spätere Ergebnis.

Um den Film abzuspielen, werden die Navigationselemente unter der Vorschau verwendet.

Spannend sind die anderen Ansichten. Sie können den Film nämlich auch wie ein „Außenstehender“ betrachten – zum Beispiel wie der Regisseur eines Films.

In der PERSPEKTIVE-Ansicht „treten“ Sie zurück und betrachten den Film aus der Entfernung. Außerdem kann die Szene noch von OBERN und von der SEITE betrachtet werden.

Bild 6.59:
Zwei unterschiedliche
Ansichten des Modells



Ein 3D-Programm

Hollywood FX arbeitet so, wie es bei 3D-Programmen der Fall ist. Die Filmszenen sind als dreidimensionale Objekte aufgebaut, die sich in einem fiktiven Raum bewegen. Das Gitternetz unter den Objekten belegt ebenfalls diese dreidimensionale Arbeitsweise. Die Filmszenen werden sozusagen auf die Oberfläche der dreidimensionalen Körper projiziert.

Objekte auswählen und bearbeiten

Jedes der Objekte kann einzeln ausgewählt und bearbeitet werden. Die Verwaltung der Objekte erfolgt im KONTROLLE-Bereich.

Außerdem gibt es in diesem Bereich weitere Optionen. In den BASISOPTIONEN können Sie beispielsweise angeben, von wo das fiktive Licht scheinen, oder wie die Renderqualität sein soll.

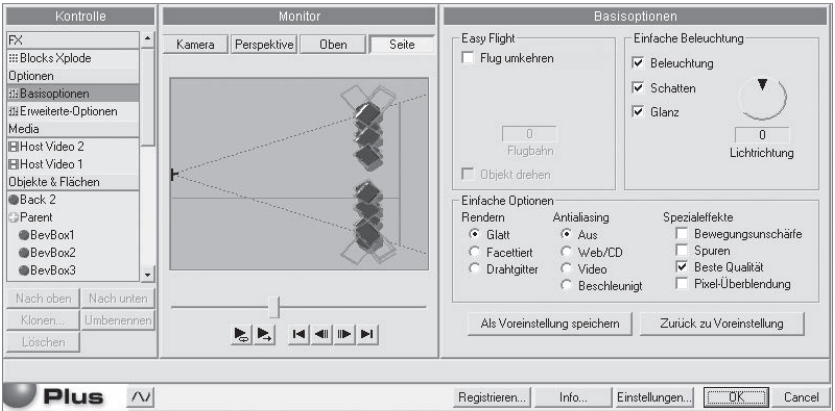


Bild 6.60:
In den BASISOPTIONEN
finden Sie die abgebil-
deten Optionen.

Im Bereich ERWEITERTE OPTIONEN wird unter anderem die Art des Schattenwurfs eingestellt.

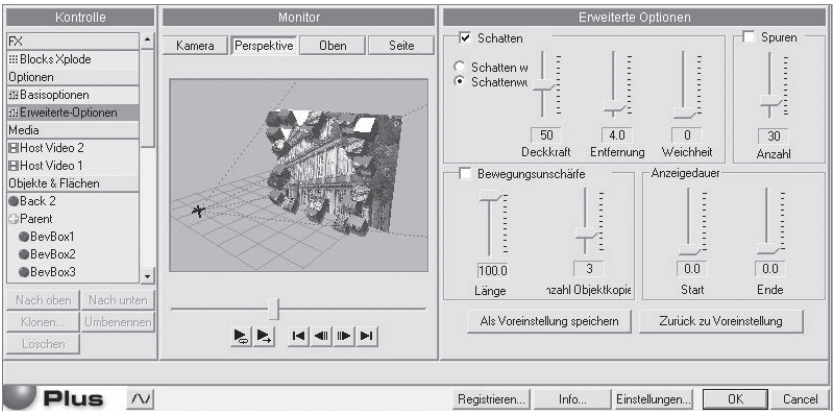


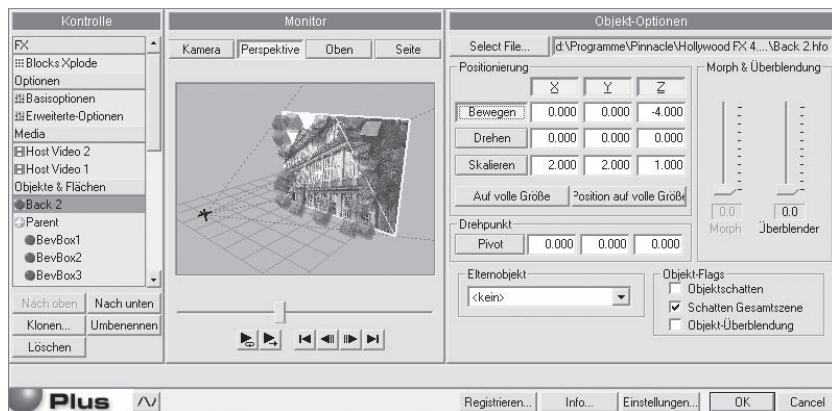
Bild 6.61:
Im Bereich ERWEITERTE
OPTIONEN gibt es noch
mehr einzustellen.

Objekte bearbeiten

Im unteren Bereich werden dann alle Objekte des Modells aufgelistet. Sie können dort ausgewählt und bearbeitet werden. Die Anzahl der Objekte unterscheidet sich je nach ausgewähltem Übergang. Es müssen aber immer mindestens zwei Objekte sein – für jede Filmszene eins.

Das ausgewählte Objekt wird im Vorschaubereich farbig hervorgehoben. Sie können dann das Objekt bearbeiten – es rotieren, skalieren oder verschieben. Die Aktionen können im Vorschaubereich oder auf der rechten Seite numerisch genau in den **OBJEKT-OPTIONEN** eingestellt werden.

Bild 6.62:
Ausgewählte Objekte
werden in der Vorschau
farbig hervorgehoben.



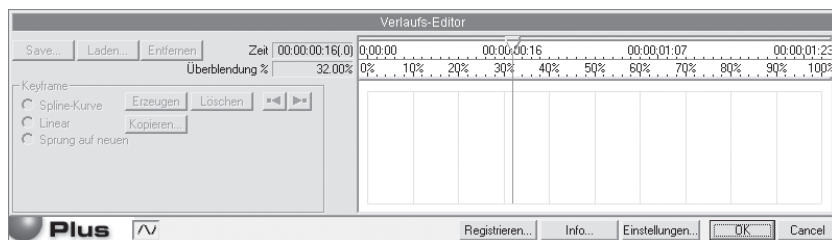
Keyframes verwenden



Ein Teil des Arbeitsbereichs fehlt noch. Der **VERLAUFS-EDITOR** muss erst einmal über die gezeigte Schaltfläche aufgeklappt werden.

In diesem Bereich können Sie so genannte Keyframes – Schlüsselbilder – erstellen und bearbeiten. Im rechten Teil wird auf der Zeitachse das aktuelle Filmbild mit einer Linie hervorgehoben.

Bild 6.63:
Im **VERLAUFS-EDITOR**
können Keyframes
erstellt und
verwaltet werden.



Was sind Keyframes?

Wenn Sie beispielsweise die Geschwindigkeit eines Effekts oder einen Bewegungsablauf anpassen wollen, können Sie die so genannten Schlüsselbilder verwenden. An dieser Stelle können dann Richtungsänderungen der Objekte oder Ähnliches vorgenommen werden.



7 Filmtitel und schicke Menüs aufbauen

Der Film ist fertig bearbeitet, die Übergänge sind eingefügt. Was jetzt noch fehlt, damit der Film richtig perfekt aussieht, ist ein schicker Titel.

Oder wollen Sie Ihr Ergebnis auf eine CD oder DVD bannen? Dann benötigen Sie ein Menü zur Steuerung der einzelnen Szenen.

All diese Aufgabenstellungen werden Sie in diesem Kapitel näher kennen lernen. Sie erfahren,

- ☐ wie Sie einen Filmtitel einfügen und
- ☐ welche unterschiedlichen Titeltypen es gibt,
- ☐ wie der Titelgenerator verwendet wird,
- ☐ wie Sie Menüs erstellen und
- ☐ Szenen mit dem Menü verbinden.

Nun geht es aber endlich los.

7.1 Die unterschiedlichen Titeltypen

Es gibt in *Pinnacle Studio* verschiedene Möglichkeiten, um Filmtitel zu erstellen. So kann der Titel über einer Filmszene platziert werden. Dies wird als Overlay-Titel bezeichnet. Zudem können Standbilder als Hintergrund verwendet werden. Auch dies sind Overlay-Titel. Außerdem kann ein einfarbiger Hintergrund eingesetzt werden – das wird als Vollbild-Titel bezeichnet.

Es ist am besten, wenn Sie für die Titelgestaltung die **TIMELINE-ANSICHT** im Filmfenster verwenden, da nur hier die unterschiedlichen Titeltypen gut voneinander unterschieden werden können. Hier ist auch die Umwandlung des einen Titeltyps in den anderen leichter und übersichtlicher.

Sehen wir uns zunächst einmal die unterschiedliche Darstellung der Titeltypen in der **TIMELINE-ANSICHT** an. Der Titel soll für die im letzten Kapitel erstellte Diaschau erstellt werden.

- ☒ Öffnen Sie also dieses Projekt.
- ☒ Auch das Platzieren von Titeln erfolgt einfach per Drag & Drop. Öffnen Sie die Titel-Registerkarte des Albums. Dort finden Sie viele verschiedene Vorlagen.

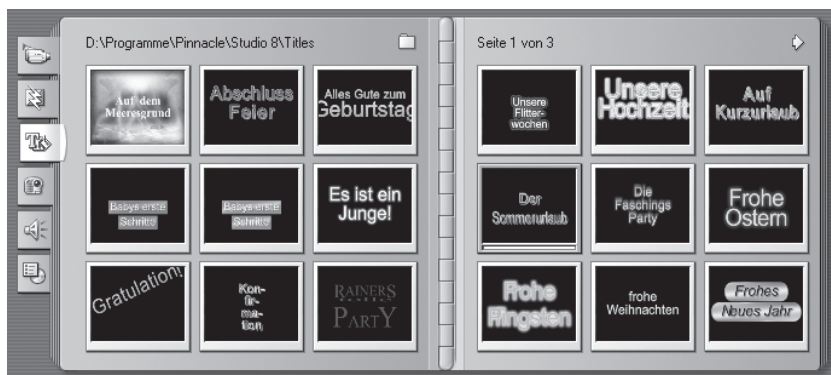


Bild 7.1:
Pinnacle liefert eine ganze Menge unterschiedlicher Titelvorlagen mit.

- ☒ Wenn Sie einen Vollbild-Titel erstellen wollen, ziehen Sie einfach den betreffenden Titel vor die erste Szene im Filmfenster. In unserem Fall also vor den ersten Übergang.

Sie sehen dann die folgende Situation.

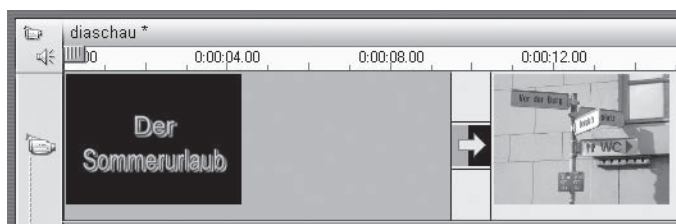


Bild 7.2:
Der eingefügte Vollbild-Titel

Wenn Sie sich die Vorschau im Player ansehen, bemerken Sie, dass der Titel zunächst auf einem schwarzen Untergrund angezeigt wird.

Die Dauer entspricht der Standardvorgabe, die Sie über die Menüschritte **SETUP** ♦ **BEARBEITEN** eingestellt haben. Es ist derselbe Vorgabewert wie für die Standbilder.

Wenn Sie jetzt aus diesem Vollbild-Titel einen Overlay-Titel machen wollen, können Sie auch das per Drag & Drop erledigen.

- ☒ Klicken Sie den Titel an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste zwei Spuren nach unten. Dort ist nämlich die so genannte Titelspur.

Bild 7.3:
Umwandlung
des Titeltyps



Nach dem Loslassen der linken Maustaste haben Sie bereits einen Overlay-Titel erstellt. Dies können Sie leicht feststellen, wenn Sie den Film im Player abspielen.

- ☒ Passen Sie die Länge des Titels an die Standdauer des Fotos darüber an. Dies erledigen Sie am leichtesten, wenn Sie die Kanten mit gedrückter linker Maustaste verziehen.

Dabei ist es praktisch, dass die Kanten des darüber liegenden Fotos „magnetisch“ wirken. Ist eine Kante erreicht, schnappt dort die verzogene Kante an. So können Sie sehr leicht genau den Anfang und das Ende des Fotoclips erreichen.

Bild 7.4:
Anpassen der
Titellänge



Im Player sehen Sie, dass der Titel jetzt das Foto überlagert – dies wird ja auch durch die übereinander liegenden Spuren symbolisiert.



Bild 7.5:
So sieht ein
Overlay-Titel aus.

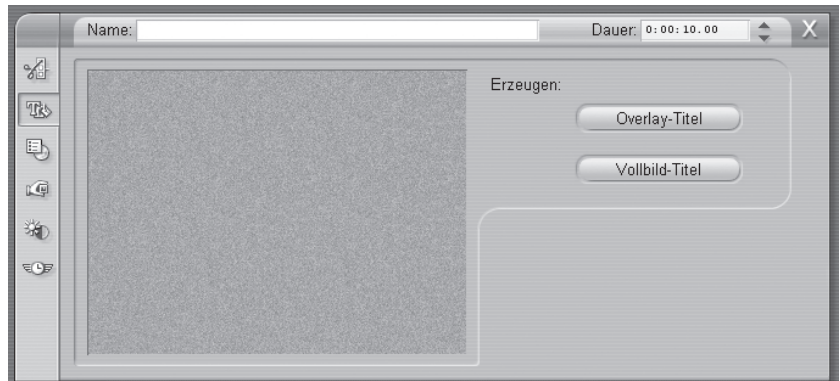
Der Titel kann sich auch ohne weiteres über mehrere Filmszenen und Übergänge erstrecken. So zeigt das nächste Bild ein Zwischenstadium des Übergangs.



Bild 7.6:
Der Titel überlagert
mehrere Szenen.

- ☒ Falls Sie keine der Vorlagen, sondern einen neuen Titel verwenden wollen, können Sie in der Toolbox entscheiden, welche Titelart erstellt werden soll. Für einen Overlay-Titel müssen Sie lediglich die Filmszene doppelt anklicken und in die Titel-Kategorie wechseln.

Bild 7.7:
Auswahl des Titeltyps



Trennung zwischen Film und Foto

Wenn Sie Fotos bearbeiten, gibt es diesen Toolbox-Aufbau nicht. *Pinnacle* geht in diesem Fall davon aus, dass das Foto als Hintergrund verwendet werden soll und bietet nur die Option **TITEL BEARBEITEN** an. Ein Doppelklick auf das Foto führt dann direkt zum Titelgenerator.

7.2 Der Titelgenerator

Die Titelfarbe wird im Titelgenerator durchgeführt, der seine Funktionen in einem eigenen Arbeitsfenster bereitstellt, das den kompletten Arbeitsbereich einnimmt.

7.2.1 Die Bedienung des Titelgenerators

Um zunächst einen Überblick zu erhalten, wollen wir einen ganz kurzen Rundgang durch den Titelgenerator machen und Sie mit der grundlegenden Bedienung vertraut machen.

- ☒ Rufen Sie den Titelgenerator auf – beispielsweise durch einen Doppelklick auf ein Foto.

Das angeklickte Foto wird dann als Hintergrund für den Overlay-Titel angezeigt.

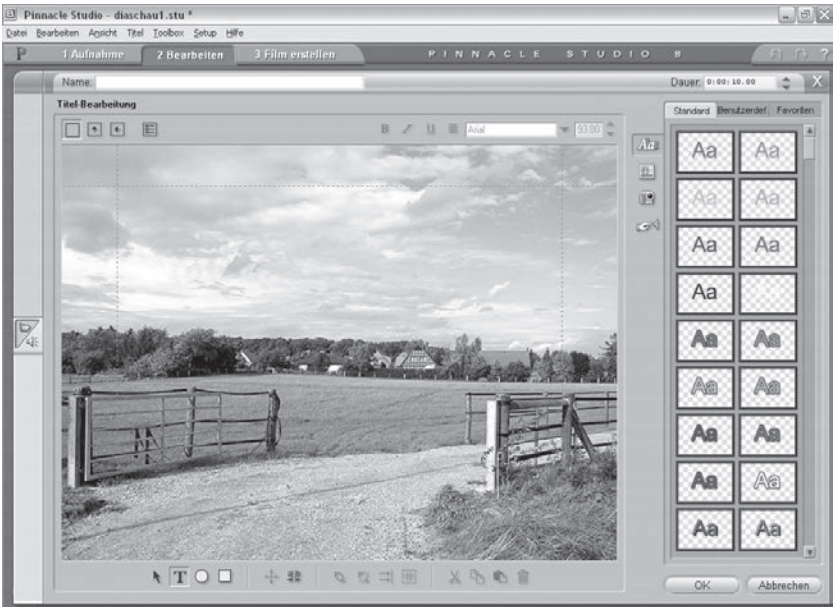
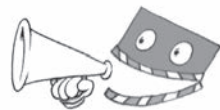


Bild 7.8:
Das Arbeitsfenster des
Titelgenerators nimmt
den gesamten Arbeits-
bereich ein.

Vorlagen bearbeiten

Sie können genauso gut eine Vorlage verwenden und diese nachträglich anpassen. Klicken Sie dann zum Öffnen des Titelgenerators einfach doppelt auf das Miniaturbild des Titels im Filmfenster.



Oben links sehen Sie den Namen des Titels. Das Feld ist erst einmal leer. Wenn es Titeltext gibt und Sie den Titelgenerator schließen, wird als Filmtitel automatisch der eingegebene Text des Titels verwendet.

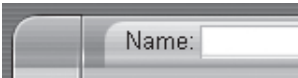
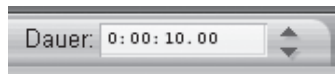


Bild 7.9:
Der Name des Titels
wird hier angezeigt.

Auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs finden Sie ein Eingabefeld zur Festlegung der **DAUER** des Titels. Sie können den Timecode-Wert wahlweise eintippen oder über die Pfeiltasten ändern.

Bild 7.10:
Hier stellen Sie die
DAUER des Titelstands
ein.



Titel stehend, rollend oder kriechend

Stehende Titel sind ja noch verständlich. „Aber was sollen denn rollende oder kriechende Titel sein?“ werden Sie sich vielleicht fragen.

Dabei handelt es sich um Fachbegriffe aus dem Filmjargon. Die Titelarten können Sie mit den Schaltflächen links über dem Arbeitsbereich einstellen.

Bild 7.11:
Über diese Schalt-
flächen wird die Art
des Titels bestimmt.



- ☐ Standardmäßig ist die erste Schaltfläche für den Standtitel aktiviert. Dabei steht der Titel auf dem Hintergrund. Mehr passiert nicht.
- ☐ Die zweite Schaltfläche aktiviert den so genannten Rolltitel. Diese Variante kennen Sie aus Film und Fernsehen: Beim Abspann läuft der Titeltext von unten nach oben durch das Filmbild.
- ☐ Beim Kriechtitel – der mit der nächsten Schaltfläche aktiviert wird – wandert der Titeltext von rechts nach links durch das Filmbild. Diese Variante kennen Sie zum Beispiel von Untertiteln bei fremdsprachigen Filmen.
- ☐ Mit der letzten Schaltfläche aktivieren Sie den Modus zum Erstellen von Menüs, die für die CD-/DVD-Produktion benötigt werden.

Titeltexte formatieren

Rechts über dem Arbeitsbereich finden Sie Schaltflächen zum Formatieren des Titeltextes.

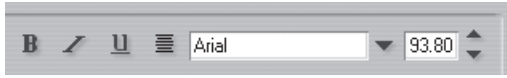


Bild 7.12:
Die Funktionen zur
Schriftformatierung

- Mit der Schaltfläche „B“ wird der Text fett (bold) dargestellt. Damit werden die Buchstaben kräftiger, was unter Umständen zu einer besseren Lesbarkeit führt.
- Das „I“-Symbol stellt die Schrift schräg – italic oder kursiv wird das genannt. Da dabei der Text oft schlechter lesbar ist, sollten Sie auf diese Option verzichten.
- Das unterstrichene „U“ symbolisiert die Unterstreichungs-Option.
- Mit der nächsten Schaltfläche wird ein Untermenü geöffnet, in dem Sie Funktionen zum Ausrichten und Anpassen des Textes sowie für den Zeilenumbruch finden.

Mit einem Klick auf das Kreuzsymbol oder einen erneuten Klick auf die Schaltfläche wird das Menü wieder geschlossen.

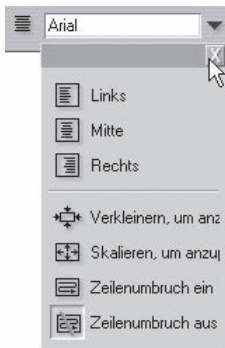


Bild 7.13:
Die zusätzlichen
Funktionen des
Untermenüs

Für die Schriftauswahl müssen Sie die Liste mit einem Klick auf das Pfeilsymbol öffnen. Um die Wirkung der Schrift beurteilen zu können, wird jeweils eine Vorschau angezeigt. Die aktuelle Schrift wird farbig hervorgehoben.

Die Größe der Schrift wird im Eingabefeld daneben angegeben. Sie können die gewünschte Größe entweder in das Eingabefeld eintippen oder über die Pfeiltasten rechts daneben anpassen.

Bild 7.14:
Die Auswahl eines
Schrifttyps erfolgt
über diese Liste.



Die Objekt-Toolbox

Unter dem Arbeitsbereich gibt es eine Schaltflächenleiste, in der verschiedene Funktionen angeboten werden. In der ersten Symbolgruppe gibt es vier Schaltflächen.

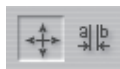
Bild 7.15:
Die Schaltflächen der
Objekt-Toolbox



- ☐ Um Objekte bearbeiten zu können, müssen sie markiert werden. Zur Auswahl von Objekten dient die erste Schaltfläche.
- ☐ Über die drei Schaltflächen danach können Sie Textobjekte, Ellipsen und Rechtecke erstellen.

In der nächsten Schaltflächengruppe kann die erste Schaltfläche zum Transformieren von Objekten eingesetzt werden. Die zweite Schaltfläche kann verwendet werden, um Objekte zu neigen oder bei Textobjekten den Zeichen- oder Zeilenabstand anzupassen.

Bild 7.16:
Die nächste
Schaltflächengruppe



Die Schaltflächen des folgenden Blocks sind überwiegend erst dann verfügbar, wenn mehrere Objekte markiert sind.

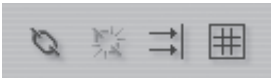


Bild 7.17:
Der nächste
Symbolblock

- Die erste Schaltfläche können Sie verwenden, um mehrere markierte Objekte zu einer Gruppe zusammenzufassen. Soll eine solche Gruppierung wieder aufgehoben werden, wird die zweite Schaltfläche benötigt.
- Die dritte Schaltfläche kann verwendet werden, um Objekte zueinander auszurichten und die nächste Schaltfläche richtet die Objekte im Verhältnis zum Arbeitsbereich aus.

Die Funktionen werden übrigens jeweils in gesonderten Menüs angeboten.

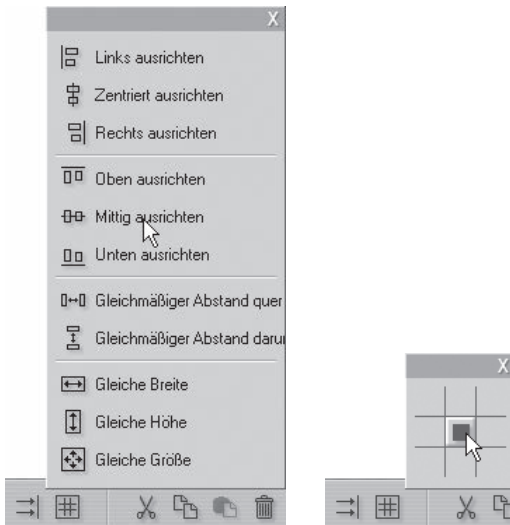


Bild 7.18:
Die Funktionen werden
in einem gesonderten
Menü angeboten.

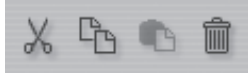
Objekte kopieren

Im letzten Schaltflächenblock finden Sie Optionen zum Ausschneiden und Kopieren von markierten Objekten. Außerdem können Sie Objekte aus dem Zwischenspeicher wieder einfügen oder löschen.

Alternativ dazu können auch die bekannten *Windows*-Tastenkürzel verwendet werden.

- Zum Ausschneiden markierter Objekte wird die Tastenkombination **Strg**+**X** verwendet.
- Kopieren können Sie mit der Tastenkombination **Strg**+**C**.
- Eingefügt werden Objekte mit der Tastenkombination **Strg**+**V**.
- Zum Löschen kann die **Entf**-Taste verwendet werden.

Bild 7.19:
Die letzte Schalt-
flächengruppe



Das Album des Titelgenerators

Auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs ist das Album, in dem Sie beispielsweise die Vorlagen finden.

Diese sind auf vier Registerkarten untergebracht. Sie sind thematisch sortiert nach Stilen, Hintergründen, Standbildern und Schaltflächen. Außerdem können die Stile in diesem Bereich auch individuell angepasst werden.

Bild 7.20:
Im Album werden
Vorlagen verwaltet
und editiert.



Das Editierfenster des Titelgenerators

Den größten Bereich nimmt natürlich der Arbeitsbereich ein. Wenn Sie einen Titel im Overlay-Bereich erstellen, wird hier das betreffende Hintergrundbild angezeigt. In diesem Bereich werden Text- oder andere Objekte platziert und bearbeitet – aber dazu gleich mehr.



Bild 7.21:
Im Arbeitsbereich werden die Objekte platziert: Die gestrichelten roten Linien kennzeichnen den videosicheren Bereich und Sie sollten Objekte ausschließlich innerhalb dieses Bereichs ablegen.

Verminderte Qualität

Wenn Sie mit Filmsequenzen arbeiten, wundern Sie sich nicht über die verminderte Bildqualität. Beim Export des Films wird die optimale Qualität errechnet.



7.3 Der Titelgenerator im Einsatz

Nun wollen wir den ersten Titel erstellen. Es soll ein ganz normaler Titel für die Diaschau werden.

- ☒ Dazu sortieren Sie erst einmal die Fotos so um, dass das abgebildete Foto an den Anfang kommt – hier soll dann der Titel platziert werden.



Bild 7.22:
Die umsortierten Fotos dienen als Vorlage für die Titelgestaltung.

- ☒ Öffnen Sie jetzt das Arbeitsfenster des Editors. Bei einem Foto können Sie dies, wie Sie ja schon wissen, schnell per Doppelklick auf das Miniaturbild erledigen.

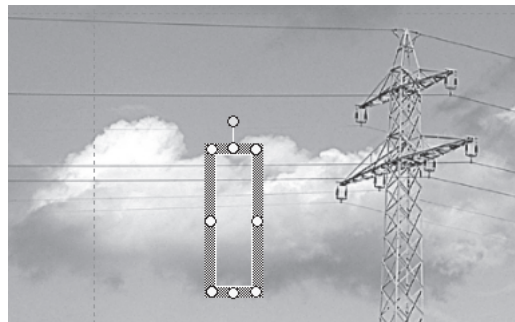
Bild 7.23:
Das Arbeitsfenster
wird geöffnet.



Nach dem Öffnen wird automatisch das Textwerkzeug aktiviert, sodass Sie gleich mit dem Erstellen eines Textobjekts beginnen können.

- ☒ Klicken Sie ungefähr auf die Stelle im Arbeitsbereich, an der Sie das Textobjekt positionieren wollen. Sie sehen danach einen Markierungsrahmen.

Bild 7.24:
Ein Textmarkierungs-
rahmen wird nach
dem Klicken auf die
Arbeitsfläche
angezeigt.



- ☒ Sie können jetzt gleich mit der Texteingabe beginnen. Die Texteingabe erfolgt so, wie Sie es von einem Textbearbeitungsprogramm gewohnt sind. Für eine neue Zeile müssen Sie die -Taste drücken.

Für die Gestaltung des Schriftzugs werden die zuletzt verwendeten Einstellungen eingesetzt.



Bild 7.25:
Der eingetippte
Titeltext

7.3.1 Der Titeltext wird formatiert

Im nächsten Arbeitsschritt sollen dem Titeltext Schriftattribute und -größe zugewiesen werden – formatieren nennt man das.

- ☒ Zuerst muss das Textobjekt markiert werden. Klicken Sie dazu auf den Markierungsrahmen des Textes. Das Textobjekt ist markiert, wenn Sie die acht Markierungspunkte auf der Linie sehen.



Bild 7.26:
Das Textobjekt
ist markiert.

- ☒ Nach dem Markieren können die Eigenschaften des Objekts verändert werden. Stellen Sie in dem Eingabefeld rechts eine Schriftgröße von 120 ein.
- ☒ Klappen Sie anschließend die Schrifttypenliste auf und suchen Sie sich eine Schrift aus, die Ihnen gefällt. Es muss nicht die von mir verwendete Schrifttype COMIC SANS sein, falls diese nicht auf Ihrem Rechner installiert ist.

Bild 7.27:
Auswahl einer
Schrifttype



- ☒ Rufen Sie jetzt das Unterschneiden-Werkzeug über die abgebildete Schaltfläche unter dem Arbeitsbereich auf.

Dieses Werkzeug können Sie verwenden, um die Abstände von Buchstaben und Zeilen zu verändern. Nach dem Aufruf ändert sich die Anzahl der Markierungspunkte – es sind nur noch fünf.

Bild 7.28:
Mit diesem Werkzeug
kann der Abstand der
Buchstaben verändert
werden.



- ☑ Verziehen Sie den linken Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste, um die Buchstabenabstände zu erweitern. Eine Vorschaulinie zeigt die neue Breite an.



Bild 7.29:
Ziehen Sie den
Markierungspunkt
nach links, ...

- ☑ Nach dem Loslassen der linken Maustaste sehen Sie den größeren Abstand zwischen den Buchstaben.



Bild 7.30:
... um den Abstand
der Buchstaben zu
vergrößern.

- ☑ Um den Zeilenabstand zu verändern, klicken Sie den oberen Markierungspunkt an. Hier wird das folgende Mauszeigersymbol angezeigt.

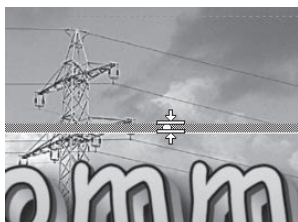


Bild 7.31:
Mit dem oberen
Markierungspunkt
kann der Zeilenabstand
angepasst werden.

- ☒ Ziehen Sie den Markierungspunkt so weit nach oben, dass sich in etwa der folgende Zeilenabstand ergibt.

Bild 7.32:
Der Zeilenabstand
wird über diesen
Markierungspunkt
verändert.



In diesem Modus können Sie noch eine dritte Aufgabe erledigen: Gegebenenfalls können Sie den Text über den folgenden Markierungspunkt neigen – ich will diese Funktion aber nicht einsetzen.

Bild 7.33:
Hiermit könnten Sie
den Text neigen.



Wenn Sie den Markierungsrahmen an einer Stelle anklicken, an der kein Markierungspunkt zu sehen ist, kann das Textobjekt mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden. Dazu muss aber zunächst mit nebenstehend abgebildeter Schaltfläche der TRANSFORMIEREN-Modus aktiviert werden.



Bild 7.34:
Auch das Verschieben
des Textobjekts ist
möglich.



7.3.2 Die Objekte werden ausgerichtet

Das Textobjekt hatte ich einfach irgendwo auf der Arbeitsfläche platziert. Das sieht natürlich nicht besonders hübsch aus. Schöner ist es, wenn der Titeltext beispielsweise in der Mitte der Arbeitsfläche positioniert ist.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, Objekte zur Arbeitsfläche auszurichten. So können Sie beispielsweise die Funktionen des Menüs **TITEL ▶ AUSRICHTEN** verwenden.

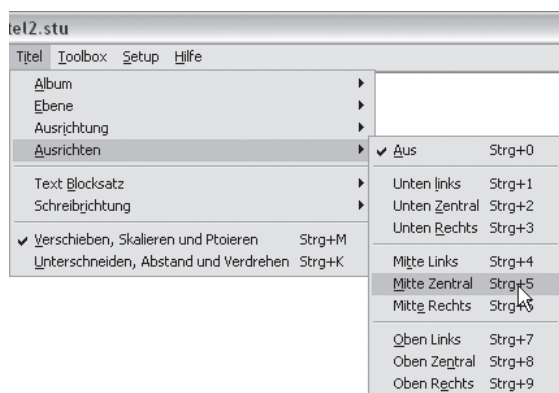


Bild 7.35:
Die Ausrichtungs-
möglichkeiten
des Menüs

Leichter ist aber das Ausrichten mit der folgenden Schaltfläche am Fuß des Arbeitsbereichs. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Feld der Neuner-Matrix halten, wird eine Schaltfläche sichtbar.

- ☒ Beachten Sie, dass das Textobjekt markiert ist. Klicken Sie dann auf die gewünschte Position – mit der gezeigten Schaltfläche wird das Textobjekt beispielsweise zur Arbeitsfläche zentriert.

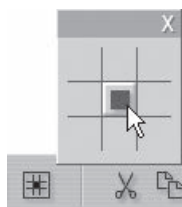


Bild 7.36:
Die Ausrichtungs-
optionen über
die Matrix

Damit richten Sie nicht nur den gesamten Textblock aus, sondern auch die Zeilen zueinander.

Dabei wollen wir es in diesem ersten Beispiel belassen.

- ☒ Schließen Sie das Arbeitsfenster mit einem Klick auf die OK-Schaltfläche.

Bild 7.37:
Der fertige Titel



Für diesen ersten Titel habe ich einfach den vorgegebenen Stil übernommen. *Pinnacle* bietet standardmäßig den zuletzt verwendeten Stil an. Um das Formatieren werden wir uns später kümmern.

7.4 Bewegte Filmtitel

Jeder Filmtitel kann in Bewegung versetzt werden – auch ohne die Funktionen des kriechenden oder rollenden Titels. Das will ich Ihnen nun zeigen.

Zum Bewegen der Titel können Sie die schon bekannten Übergänge verwenden. Dies will ich Ihnen an dem vorherigen Titel zeigen. Sie sollten im Filmfenster die abgebildete Situation vorfinden.

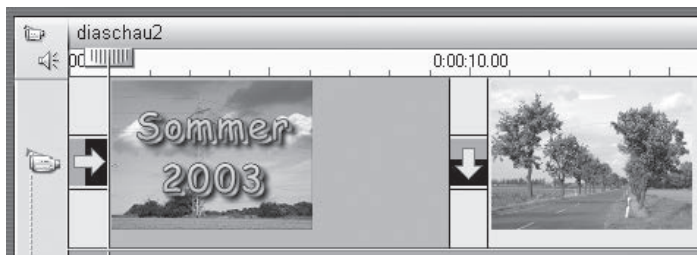


Bild 7.38:
Diese Ausgangs-
situation finden Sie
nach der Titel-
gestaltung vor.

Da wir Fotos verwendet haben, ist der Titel fest mit dem Hintergrundfoto verbunden – anders, als dies bei Filmszenen und Overlay-Titeln der Fall ist.

Sie können aber leicht aus diesem Titel einen „normalen“ Overlay-Titel machen.

- ☒ Klicken Sie das Foto an und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste auf die Titelspur.



Bild 7.39:
Ziehen Sie den Titel
auf die Titelspur, um
einen normalen
Overlay-Titel daraus
zu machen.

Da damit das Foto samt Übergang entfernt wird, müssen Sie es im Filmprojekt neu platzieren. Danach sollten Sie folgende Situation vorfinden.

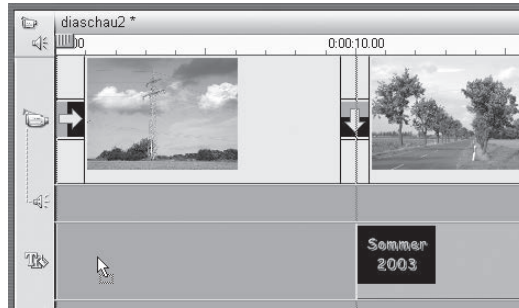


Bild 7.40:
Das verschwundene
Startfoto wurde
samt Übergang neu
eingefügt.

Nach dem erneuten Einfügen des Startfotos wird der Titel automatisch nach rechts verschoben.

- ☒ Klicken Sie das Miniaturbild des Titels an und verschieben Sie es mit gedrückter linker Maustaste an den Filmanfang.

Bild 7.41:
Verschieben Sie den
Titel mit gedrückter
linker Maustaste.



- ☒ Verziehen Sie dann die rechte Kante, um den Titel auf die Länge des Fotos darüber zu kürzen.

Bild 7.42:
Passen Sie, ebenfalls
mit gedrückter linker
Maustaste, die rechte
Kante an.



So ergibt sich die nachfolgend gezeigte neue Situation im Filmfenster.

Bild 7.43:
Nun hat der Titel
die richtige Länge.



- ☑ Suchen Sie sich einen Übergang aus, mit dem Sie den Filmtitel bewegen wollen. Da der Bewegungsablauf zum verwendeten Wipe-Übergang des Fotos passen soll, habe ich den Push-Übergang, der in dieselbe Richtung verläuft, ausgesucht.

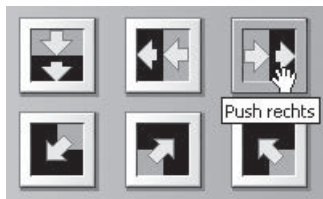


Bild 7.44:
Diesen Übergang
können Sie verwenden.

- ☑ Ziehen Sie diesen Übergang per Drag & Drop auf das Miniaturbild des Filmtitels.

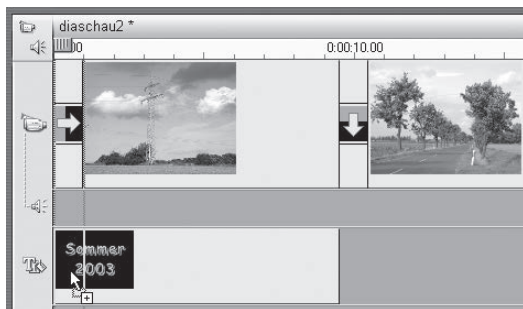
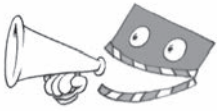


Bild 7.45:
Platzieren Sie den
Übergang auf dem
Overlay-Titel.

- ☑ Spielen Sie die Vorschau im Player ab. Durch dieselbe Übergangslänge und -richtung entsteht ein interessanter Effekt beim Einlaufen des Titels.



Bild 7.46:
Ein interessanter Titel-
effekt ist entstanden.



Interessante Varianten

Nach diesem Muster können viele interessante Titel erstellt werden. Probieren Sie doch beispielsweise auch einmal einige der *Hollywood FX*-Übergänge aus.

7.5 Titeltexte mit eigenen Stilen versehen

Bisher haben wir immer die mitgelieferten Stile verwendet. Meistens werden Ihnen diese zahlreichen verschiedenen Vorlagen auch ausreichen.

Falls Sie aber die bestehenden Vorlagen verändern oder ganz eigene Stile erstellen wollen, sollten Sie das folgende Beispiel besonders beachten.

- ☒ Öffnen Sie den Titelgenerator. Dabei soll zunächst ein Vollbild-Titel entstehen. Zur Gestaltung des Hintergrunds haben Sie unterschiedliche Möglichkeiten. Aktivieren Sie dazu die zweite Registerkarte im Album.

Bild 7.47:
Hier finden Sie
verschiedene
Hintergrundoptionen.



In der ersten Reihe finden Sie drei verschiedene Optionen zur Gestaltung des Hintergrunds. Hier ist erst einmal die Transparenz-Option aktiviert.

Soll der Hintergrund einfarbig sein, wird die erste Option benötigt. Wenn Sie auf das Farbfeld klicken, wird der *Windows*-Farbwähler zur Auswahl einer Farbe geöffnet.

Bei der zweiten Option wird ein Verlaufshintergrund eingestellt. Wenn Sie hier auf das Miniaturbild klicken, wird ein neues Menü geöffnet, in dem die Farben an den vier Kanten verändert werden können, um den Verlauf zu definieren. Auch hier öffnet ein Klick auf das Farbfeld den Farbwähler.



Bild 7.48:
Mit einem Klick auf eine der Farbfächen wird der Farbwähler geöffnet.

In der Reihe darunter gibt es noch eine Option. Damit können Sie ein Pixelbild als Hintergrund einsetzen. *Pinnacle* liefert eine Menge verschiedener Fotos und Vorlagen mit. Um eines der Fotos auszuwählen, klicken Sie es einfach doppelt an.



Bild 7.49:
Sie können auch ein Bildmotiv als Hintergrund verwenden.

Gegebenenfalls können Sie über die Ordnerschaltfläche eigene Vorlagen aus anderen Verzeichnissen laden.



7.5.1 Mit Schriftstilen arbeiten

Nach dem Erstellen eines Textobjekts wird diesem standardmäßig der zuletzt verwendete Stil zugewiesen. Im Album finden Sie zahlreiche verschiedene Stilvorlagen.

Während die ersten Stile nur unterschiedliche Grundfarben sowie Umrandungsstärken und -farben zeigen, werden die Vorlagen im Laufe der Liste immer komplexer.

- ☒ Um einen der Stile zuzuweisen, markieren Sie das betreffende Objekt und klicken Sie dann den ausgewählten Stil an. Eine einfache Vorlage mit dem Namen 02-8 zeigt das folgende Bild.

Bild 7.50:
Hier wurde ein
einfacher Stil
zugewiesen.



Schriftgröße und -typ bleiben erhalten

Wenn Sie eine der Vorlagen einsetzen, bleiben die eingestellten Werte für den Schrifttyp und die Schriftfarbe erhalten. Es werden nur die Füllung und die Konturen verändert. Bei einigen Vorlagen kommen außerdem Schatten oder grafische Elemente zum Verzieren hinzu.

Die zugewiesenen Attribute des einfachen Stils können Sie nachträglich anpassen.

☒ Öffnen Sie dazu die Registerkarte **BENUTZERDEF.** im Album.

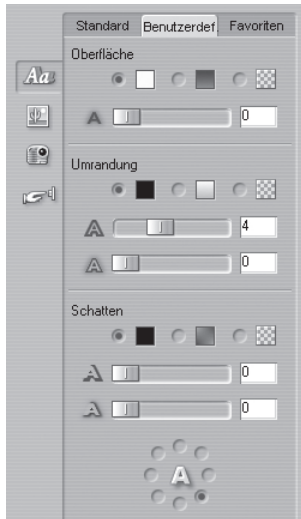


Bild 7.51:
Hier werden die
Einstellungen für das
markierte Objekt
verändert.

Es gibt hier drei verschiedene Bereiche, in denen Optionen für die OBERFLÄCHE, die UMRANDUNG und einen SCHATTEN eingestellt werden können.

In der ersten Reihe jedes Bereichs wird über die folgenden Optionsfelder die Art der Füllung eingestellt. Sie kennen dies schon vom Hintergrund.



Bild 7.52:
Drei Füllungsarten
können verwendet
werden.

Mit den Schiebereglern darunter werden – je nach Bereich – unterschiedliche Einstellungen vorgenommen. Im Bereich OBERFLÄCHE können Sie die Schärfe der Objektkanten einstellen.

Je höher der hier verwendete Wert ist, umso unschärfer wird die Kante. Beim Wert 10 entsteht das nachfolgend gezeigte Ergebnis. Zur Verdeutlichung habe ich hier vorübergehend die Kontur entfernt.

Bild 7.53:
Eine unscharfe
Füllung führt zu
diesem Ergebnis.



Im Bereich UMRANDUNG gibt es gleich zwei Schieberegler. Der erste wird benötigt, um die Stärke der Kontur einzustellen. Der zweite ist für die Schärfe zuständig. Ein mögliches Beispiel mit den dafür verwendeten Werten zeigt die folgende Abbildung.

Bild 7.54:
Ein Beispiel für die
Kontureinstellungen



Im SCHATTEN-Bereich gibt es ebenfalls zwei Schieberegler. Der erste wird zum Einstellen des Schattenabstands verwendet – der zweite regelt wieder die Schärfe. Nachfolgend sehen Sie wieder die verwendeten Einstellungen abgebildet. Das Beispiel wirkt elegant, nicht wahr?

Bild 7.55:
Hier wurden die
Schatteneinstellungen
angepasst.



Die Stile sind nach ihrer Komplexität sortiert. Je weiter Sie in der Liste nach unten scrollen, umso komplexer werden die Stile. Nachfolgend sehen Sie beispielsweise den Stil mit dem Namen 08-5.



Bild 7.56:
Dies ist einer der komplexeren Stile.

Bei den komplexen Stilen können nicht immer alle Einstellungen angepasst werden. So ist es beim vorherigen Stil lediglich möglich, die Oberfläche anzupassen. Die anderen Optionen sind deaktiviert.



Bild 7.57:
Hier können nicht mehr alle Eigenschaften individuell angepasst werden.

Bei den ganz komplexen Stilen am Ende der Liste kommen noch andere Objekte dazu. So werden grafische Elemente verwendet, die den Titel schmücken. Das folgende Bild zeigt den Stil mit der Bezeichnung 20-3.

Bild 7.58:
Einer der aufwändig
gestalteten Stile



Eigene Vorlagen speichern

Wenn Sie Einstellungen verändert oder einen eigenen Stil entworfen haben, können Sie dies als eigene Vorlage speichern. Damit haben Sie die Möglichkeit, dieselben Eigenschaften auch bei anderen Titeln zu verwenden.



- ☒ Wechseln Sie zur Registerkarte FAVORITEN. Dort sind schon einige Beispiele gespeichert.
- ☒ Klicken Sie auf das Koffersymbol, um die aktuellen Einstellungen zu speichern.

Beim Speichern werden neben den Füllungseigenschaften auch der verwendete Schrifttyp und die -größe mit gespeichert – im Gegensatz zu den vorgegebenen Stilen.

7.6 Schicke Menüs aufbauen

Wenn Sie CDs oder DVDs erstellen wollen, sollten Sie eine Steuerung einbauen, um einzelne Szenen direkt „anspringen“ zu können.

Die Erstellung der Menüs kann *Pinnacle Studio* weitestgehend selbstständig erledigen. Es sind nur recht wenige Arbeitsschritte notwendig, um zu einem schönen Ergebnis zu kommen.

Die Bearbeitung der Menüs wird ebenfalls im Titelgenerator vorgenommen. Ich will Ihnen nun zeigen, welche Arbeitsschritte nötig sind. Dabei gehe ich von der folgenden Situation aus:

- ☑ Öffnen Sie im Album die letzte Registerkarte, auf der Sie viele verschiedene Vorlagen für Menüs finden.

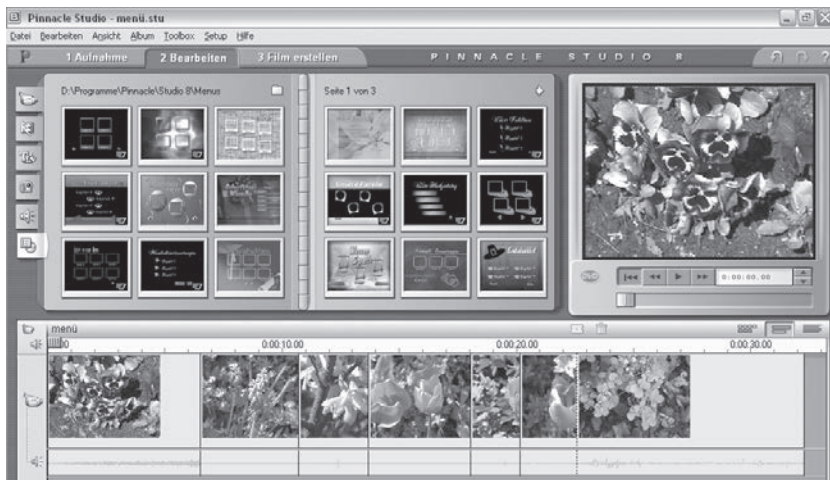


Bild 7.59:
Diese Ausgangs-
situation habe ich
ausgesucht.

- ☑ Ziehen Sie die gewünschte Menü-Vorlage vor die erste Szene im Filmfenster.

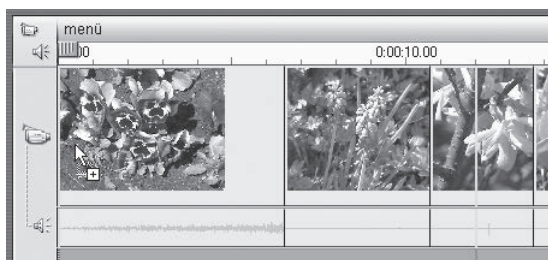


Bild 7.60:
Das Einfügen des
Menüs erfolgt per
Drag & Drop.

- ☑ Bestätigen Sie im folgenden Dialogfeld, dass die Szenen automatisch verlinkt werden sollen.

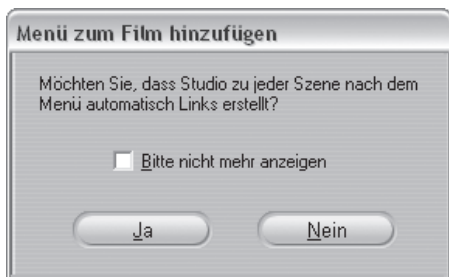
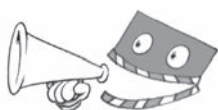


Bild 7.61:
Um Arbeit zu sparen,
sollten Sie diese
Abfrage mit Ja
bestätigen.

Jetzt dauert es – je nach Länge des verwendeten Films – einen Moment, bis *Pinnacle Studio* alle Szenen verlinkt hat. Danach ändert sich die Anzeige im Filmfenster etwas. Dort wird jetzt mit farbigen Markern angezeigt, mit welchem Menü die Szenen verknüpft wurden.

Bild 7.62:
Pinnacle hat alle
Szenen automatisch
mit dem Menü verlinkt.



Mit mehreren Menüs arbeiten

Es ist auch möglich, den Film auf verschiedene Menüs zu verteilen. Dies könnte beispielsweise dann interessant sein, wenn Sie verschiedene grundsätzliche Themenbereiche abdecken wollen. In einem solchen Fall können Sie noch ein weiteres Menü an der Position einfügen, an der der neue Themenbereich beginnt. Diese Funktionalität werden Sie aber wahrscheinlich eher selten benötigen.

7.6.1 Das fertige Menü wird getestet

Klar, nun wollen Sie bestimmt gleich ausprobieren, ob das Menü mit diesen wenigen Arbeitsschritten auch wirklich funktionstüchtig ist. Ja, das ist es!



- ☒ Klicken Sie im Player auf die DVD-Schaltfläche, die Sie links abgebildet sehen und die verfügbar wird, wenn Sie ein Menü in den Film eingefügt haben.

Die Anzeige des Players ändert sich danach. Sie finden dort DVD-Menütasten, wie sie von einer Fernbedienung bekannt sind. Dabei wird der Film zunächst automatisch gestartet. Dass Sie

keine Bewegung sehen liegt daran, dass sich das Menü nicht bewegt – es wird aber wie eine Szene behandelt.



Bild 7.63:
Im DVD-Modus werden
andere Navigations-
elemente im Player
angeboten.

Die unterschiedlichen Bedienelemente bewirken Folgendes:

- Verwenden Sie die erste Schaltfläche, wenn Sie zum Filmanfang – dem Menü – zurückkehren wollen. Mit den nächsten Schaltflächen kann der Film schnell zurückgespult, normal abgespielt oder schnell vorgespult werden. Wird der Film gerade abgespielt, zeigt die Play-Taste ein Pausensymbol an.



Bild 7.64:
Spielen Sie den Film
ab oder ...

- Um zum Hauptmenü zu springen, ist die nachfolgend links gezeigte Schaltfläche zu aktivieren. Die Schaltfläche rechts wird nur dann benötigt, wenn Sie mit mehreren Menüs arbeiten – damit springen Sie nämlich zum vorherigen Menü.



Bild 7.65:
... springen Sie
zu einem anderen
Menü oder ...

- Wollen Sie eine Szene zurückspringen, verwenden Sie die Schaltfläche unten links. Um eine Szene vorwärts zu gelangen, ist die Schaltfläche rechts nötig.



Bild 7.66:
... springen Sie zu ei-
ner anderen Szene.

- Die mittleren Schaltflächen ermöglichen es, innerhalb des Menüs zu navigieren und so beispielsweise ein anderes Miniaturbild aufzurufen. Soll eine Schaltfläche aufgerufen werden, aktivieren Sie die Schaltfläche in der Mitte.

Bild 7.67:
Navigieren Sie mit
diesen
Bedienelementen
innerhalb des Menüs.



Das aktive Element wird im Player farbig gekennzeichnet. Ein Klick auf das Miniaturbild startet die dazugehörige Filmszene.

Bild 7.68:
Das aktive Miniaturbild
wird farbig
hervorgehoben.



7.6.2 Animierte Menüs verwenden

Pinnacle Studio 8 bietet eine außergewöhnliche Funktion an: Menüs können nämlich auch mit bewegten Hintergründen erstellt werden – allerdings nicht automatisch.

Die animierten Menüs können Sie erst dann verwenden, wenn Sie sie installiert haben. Sie müssen dazu die entsprechende Option im Installationsmenü der zweiten *Pinnacle*-CD aktivieren. Sie starten das Installationsprogramm mit einem Doppelklick auf die *SETUP*-Datei im Hauptverzeichnis der zweiten CD.

Die animierten Menüs zeigen zur Verdeutlichung ein Symbol in der unteren rechten Ecke des Miniaturbilds. Sie sehen dies im folgenden Bild.

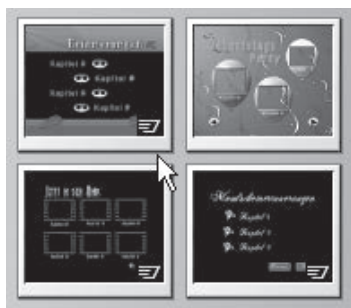


Bild 7.69:
Pinnacle Studio bietet auch animierte Menüs an.

7.6.3 Ändern der Menüstrukturen

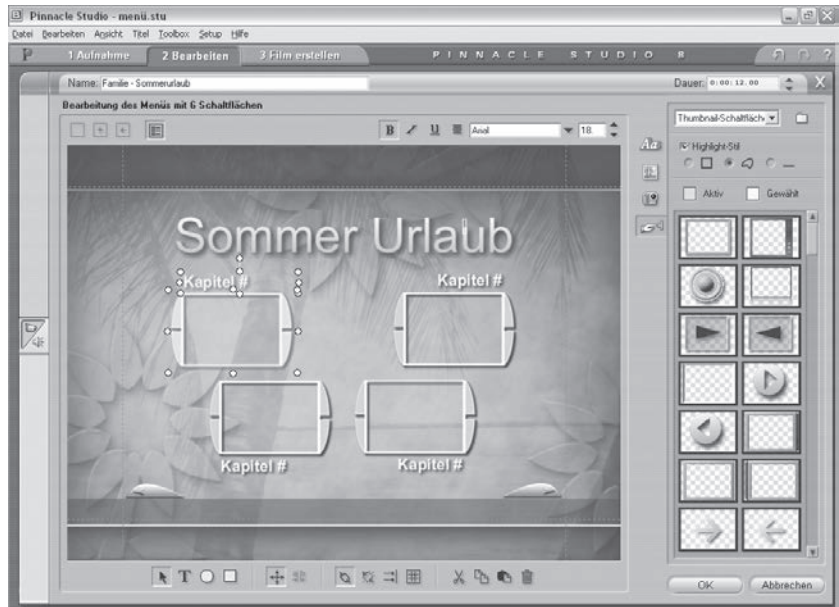
Die Menüs müssen Sie nicht so übernehmen, wie sie sind. Ein Doppelklick auf das Miniaturbild des Menüs im Filmfenster öffnet die Toolbox. Jede Szene zeigt hier die farbige Bezeichnung, die Sie auch im Filmfenster sahen.



Bild 7.70:
Über die Toolbox können die Menüstrukturen auch bearbeitet werden.

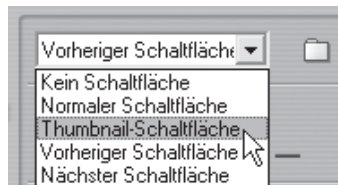
Mit der Schaltfläche **MENÜ BEARBEITEN** wird das Arbeitsfenster des Titelgenerators geöffnet. Das Bearbeiten der grafischen Elemente und der Texte entspricht dem, was Sie zuvor bereits kennen gelernt hatten. Zusätzlich sind für die Menüerstellung die Vorlagen der untersten Registerkarte des Albums interessant. Hier werden Optionen für die Schaltflächen des Menüs angeboten.

Bild 7.71:
So sieht ein Menü im
Titelgenerator aus.



Wenn Sie eine Schaltfläche aktiviert haben, können Sie im folgenden Listenfeld angeben, was diese Schaltfläche bewirken soll.

Bild 7.72:
Zur Verlinkung werden
unterschiedliche
Optionen angeboten.



- ☐ Mit der Option **NORMALER SCHALTFLÄCHE** wird zu einer Filmszene oder einem anderen Menü verzweigt.
- ☐ Die Option **THUMBNAIL-SCHALTFLÄCHE** können Sie verwenden, um ein Vorschaubild mit einer Szene zu verknüpfen.
- ☐ Die beiden nächsten Optionen benötigen Sie, um innerhalb der verschiedenen Menüseiten zu navigieren. Diese Funktionen werden normalerweise mit Schaltflächenelementen verknüpft.

8 Der Ton komplettiert den Film

Bisher habe ich Ihnen alles Mögliche rund um das Filmbild erklärt. Den Ton habe ich dabei vernachlässigt.

Das werde ich in diesem Kapitel ändern. Hier geht es nur um den Ton des Films.

So erfahren Sie in diesem Kapitel,

- ☐ wie Filmbild und Ton voneinander getrennt werden,
- ☐ wie Sie Ihren Film mit Musik oder eigenen Kommentaren nachvertonen und
- ☐ welche Bearbeitungsmöglichkeiten Sie beim Ton haben.

Aber immer der Reihe nach ...

8.1 Die Tonspur wird abgetrennt

Das Filmbild und der Ton sind miteinander verbunden, auch wenn sie in unterschiedlichen Spuren untergebracht sind. Das Filmbild belegt die oberste Spur – das kennen Sie ja schon. In der Spur darunter sehen Sie den Ton. Die Wellenform zeigt die Intensität des Tons an.

Wenn Sie nun zum Beispiel den Ton entfernen wollen, muss die Verbindung zwischen der Filmbild- und der Tonspur aufgehoben werden.



- ☒ Klicken Sie auf die Schaltfläche vor der Filmspur. Sie wird sichtbar, wenn Sie den Mauszeiger darüber halten.

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die Filmspur gesperrt. Dasselbe funktioniert übrigens auch mit der Audiospur. Auch diese Spur kann über eine Schaltfläche vor der Spur gesperrt werden. Die Sperrung erkennen Sie an der grauen Markierung der gesamten Spur.

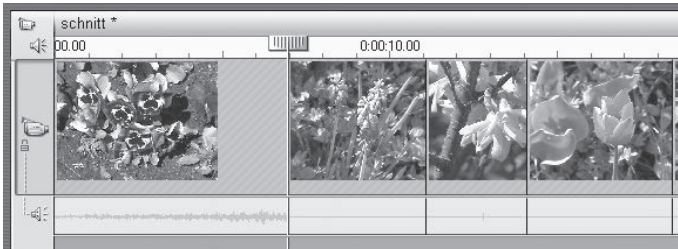


Bild 8.1:
Die Sperrung der
Videospur wird grau
dargestellt.

- ☑ Das Sperren einer Spur hat zur Folge, dass dort keine Bearbeitungen mehr möglich sind. Nach dem Sperren der Videospur können Sie die Audiospur alleine markieren.
- ☑ Wenn Sie alle Szenen auswählen wollen, können Sie am besten die Tastenkombination **Strg** + **A** verwenden. Die markierten Audioszenen werden dann farbig hervorgehoben.

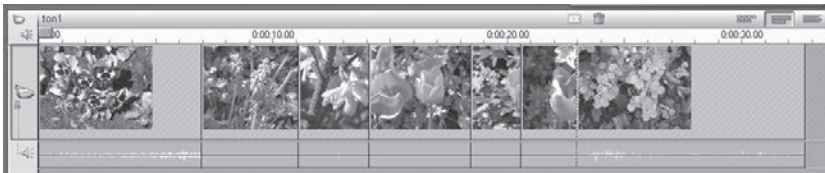


Bild 8.2:
Markieren Sie
alle Audioclips.

- ☑ Mit der **Entf**-Taste können Sie die markierten Audioszenen jetzt in einem Schwung löschen.

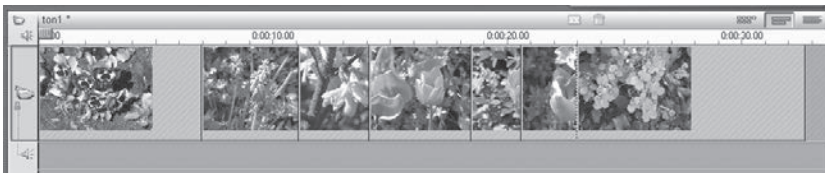


Bild 8.3:
Löschen Sie die
Audioclips einfach
per Tastenkürzel.

- ☑ Die Sperrung der Videospur können Sie jetzt mit einem erneuten Klick auf die Schaltfläche wieder aufheben. In die freie Audiospur kann nun neuer Ton eingefügt werden.

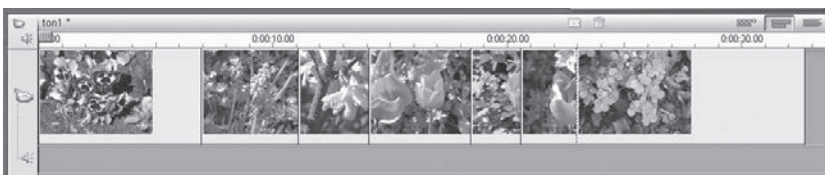


Bild 8.4:
Hier ist die Sperrung
wieder aufgehoben.

8.2 Musikstücke einfügen

Pinnacle Studio bietet eine ganz tolle Funktion an, die ich Ihnen hier gleich vorstellen möchte. Sie können nicht komponieren? Das macht nichts – ich auch nicht. Aber es reicht ja, wenn *Pinnacle Studio* das kann.

Pinnacle Studio verfügt über eine Funktion, mit der Sie automatisch Musikstücke in einer vorgegebenen Länge generieren können. *SmartSound* wird diese Funktion genannt.

- ☒ Markieren Sie alle Filmszenen. Das klappt wieder am schnellsten mit der Tastenkombination **Strg** + **A**.
- ☒ Rufen Sie jetzt die Menüfunktion **TOOLBOX** ♦ **HINTERGRUNDMUSIK ERZEUGEN** auf.

Sie finden dann die folgende Toolbox-Ansicht vor:

Bild 8.5:
Mit der Funktion
HINTERGRUNDMUSIK
ERZEUGEN öffnen Sie
diese Toolbox-Ansicht.



Automatisches Berechnen der Länge

Das vorherige Markieren der Filmszenen bietet unter anderem den Vorteil, dass automatisch die passende Länge eingestellt wird. Dies belegt ein Blick in das **DAUER**-Eingabefeld. Die Anzeige in den Listen unterscheidet sich je nach Länge der markierten Filmszenen.

Sie können sich ein Musikstück zusammenstellen. Dafür gibt es die Kategorien **STIL**, **LIED** und **VERSION**. Probieren Sie doch einfach einmal verschiedene Varianten aus.

- ☒ Wenn Sie sich das vorläufige Ergebnis anhören wollen, verwenden Sie die **VORSCHAU**-Schaltfläche in der Toolbox.



Vielleicht gefällt Ihnen ja die nachfolgend gezeigte Zusammenstellung:



Bild 8.6:
Eine mögliche Zusammenstellung eines Musikstücks

- ☒ Verwenden Sie die Schaltfläche **ZUM FILM HINZUFÜGEN**, wenn Ihnen die Zusammenstellung zusagt. Damit wird das Musikstück auf die Hintergrundmusikspur übertragen.

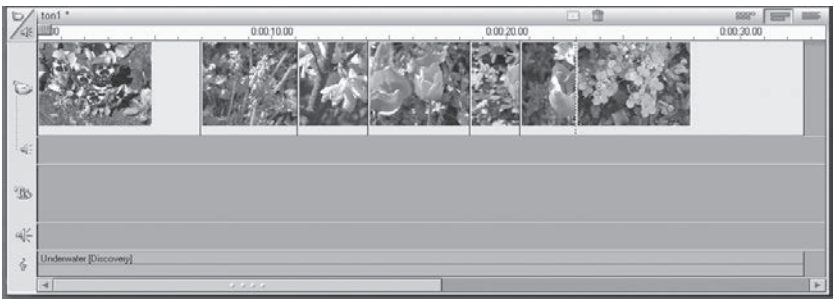


Bild 8.7:
Das Musikstück wurde in das Filmprojekt eingefügt.

In der Vorschau sehen Sie zunächst einmal nur eine Linie. Die typische Wellenform der Audiovorschau wird erst nach dem ersten Abspielen der Vorschau angezeigt. Dies sehen Sie im nächsten Bild.

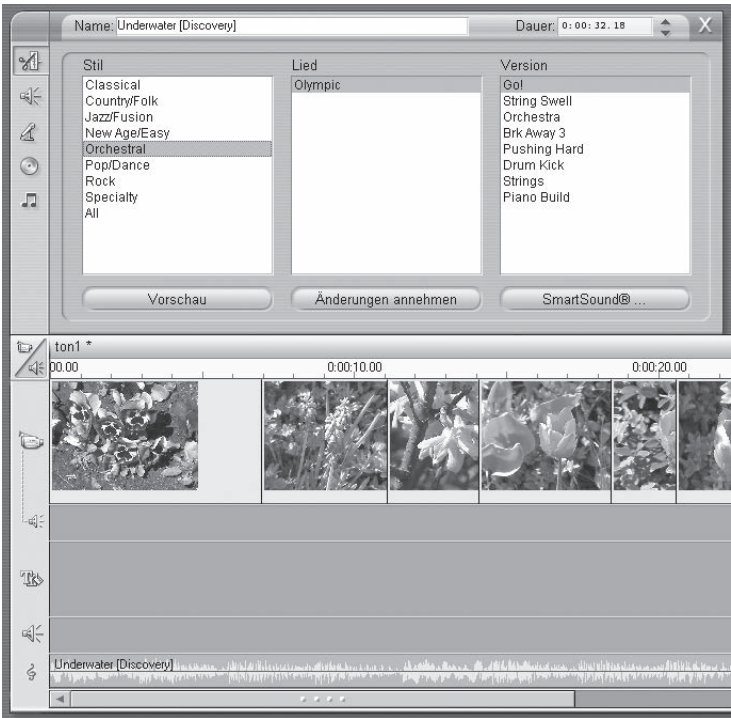
Bild 8.8:
Die Wellenform in der
Vorschau wird sichtbar



Das eingefügte Musikstück kann übrigens jederzeit recht einfach verändert werden. Nach dem Öffnen der Toolbox werden die aktuellen Einstellungen des Musikstücks angezeigt.

Falls Sie in einer der Kategorien Änderungen vornehmen, wird die mittlere Schaltfläche ausgetauscht. Dort gibt es dann die Funktion **ÄNDERUNGEN ANNEHMEN**. Nach dem Anklicken dieser Schaltfläche werden die geänderten Einstellungen in das Projekt übertragen.

Bild 8.9:
Wenn Einstellungen
verändert werden,
werden andere Schalt-
flächen angeboten.



Mit der Schaltfläche SMARTSOUND öffnen Sie das folgende Dialogfeld, in dem Sie sich über Erweiterungen von *SmartSound* aus dem Internet informieren können. Vielleicht beabsichtigen Sie ja, weitere Musikstücke zu erwerben, die frei von jeder GEMA-Gebühr verwendet werden dürfen.



Bild 8.10:
Zusätzliche
Informationen zu
SmartSound

8.3 Audioclips bearbeiten

Die Funktionen zum Bearbeiten von Ton werden ebenfalls in der Toolbox angeboten. Um die Toolbox zu öffnen, können Sie die rechts gezeigte Schaltfläche verwenden.

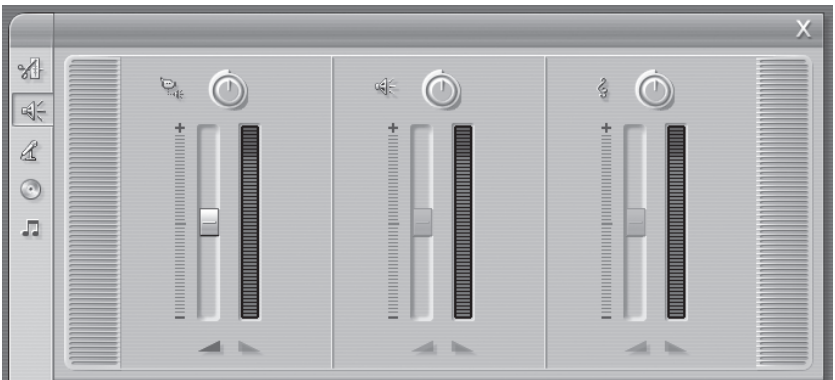
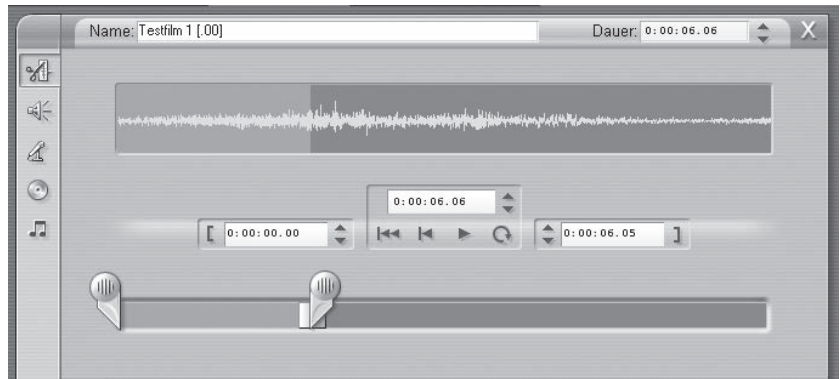


Bild 8.11:
Die Toolbox der
Tonfunktionen

Wenn Sie die Videospur gesperrt haben, sehen Sie auf der ersten Registerkarte die folgenden Optionen zum Trimmen des Tons der ausgewählten Szene. Ohne Sperrung der Videospur kann hier das Filmbild getrimmt werden.

Das Trimmen wird genau auf dieselbe Art durchgeführt, die Sie bereits von den Filmszenen kennen.

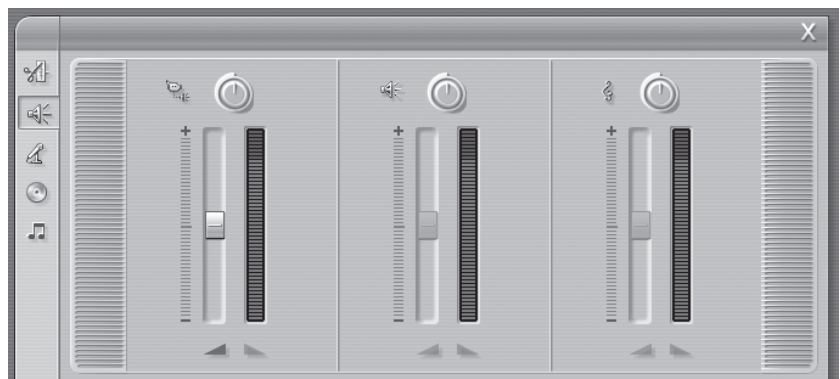
Bild 8.12:
Die Toolbox zum
Trimmen der
Audiospuren



Auf der zweiten Registerkarte finden Sie Optionen, um die Lautstärke der Audiospuren zu verändern. Insgesamt werden von *Pinnacle Studio* drei verschiedene Audiospuren angeboten:

Die Audiospur des Videoclips, eine für Kommentare oder Geräuscheffekte und eine für Hintergrundmusik. Die Symbole über den Reglern kennzeichnen die jeweilige Spur. Sie sind identisch mit den Symbolen vor der entsprechenden Spur im Filmfenster.

Bild 8.13:
Hier wird die Lautstärke
der einzelnen Spuren
eingestellt.



Anpassen der Lautstärke

Links neben dem Lautstärkeregler sehen Sie eine Schaltfläche. Damit wird der Ton des gesamten Films abgestellt. Der Ton wird allerdings nicht gelöscht – er wird nur „stummgeschaltet“. Sie können den Ton mit einem erneuten Klick jederzeit wieder einschalten.

Der Regler rechts daneben wird verwendet, um die Lautstärke des gesamten Films zu erhöhen oder zu reduzieren. Wird der Regler nach links gedreht, wird der Ton leiser – andersherum wird er lauter.

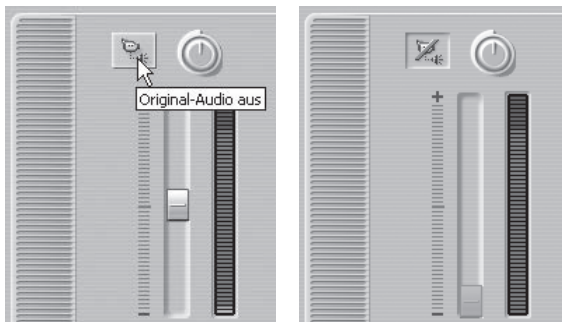


Bild 8.14:
Hier kann der Film
stummgeschaltet
werden.

Mit den Dreiecksymbolen unter den Schieberegler können Sie den Ton ein- oder ausblenden. Dabei wird der Ton innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne langsam lauter, bis die normale Lautstärke erreicht ist.

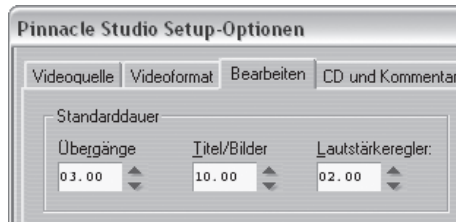


Bild 8.15:
Mit dieser Schaltfläche
wird der Ton
eingebledet.

Zur Anwendung dieses Effekts sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

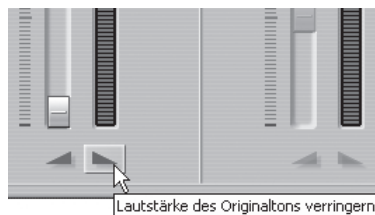
- ☒ Rufen Sie die Menüschritte **SETUP ♦ BEARBEITEN** auf, um die Voreinstellungen anzupassen.
- ☒ In der Rubrik **STANDARDDAUER** muss der Wert im Eingabefeld **LAUTSTÄRKEREGLER** angepasst werden. Tippen Sie hier den Wert für die standardmäßig zu verwendende Überblendungsdauer ein.

Bild 8.16:
Stellen Sie zunächst
die passenden
Voreinstellungen ein.



- ☒ Wechseln Sie jetzt zu der Stelle im Film, an der Sie den Ton ausblenden wollen. Wenn Sie dann das rechte Dreiecksymbol anklicken, wird der Ton in der vorgegebenen Dauer ausgeblendet.

Bild 8.17:
Mit dieser Schaltfläche
wird der Ton
ausgeblendet.



Wenn Sie den Film einzelbildweise zurückspulen, erkennen Sie die Wirkung. Schritt für Schritt wird der Ton lauter, bis er die normale Lautstärke erreicht hat.

Bild 8.18:
In der Mitte der Über-
blendung ist die halbe
Lautstärke eingestellt.



Als Nächstes können Sie zu der Position im Film wechseln, an der Sie den Ton wieder einblenden wollen.

- ☒ Aktivieren Sie an dieser Position die linke Schaltfläche. Innerhalb der vorgegebenen Zeit wird dann der Ton wieder eingeblendet.

Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel einen Kommentar einsetzen wollen. Während der Dauer des Kommentars kann dann der Originalton ausgeblendet werden.

8.3.1 Anpassen der Lautstärke per Drag & Drop

Bei den letzten Arbeitsschritten spielten die Szenen keine Rolle. Das Stummschalten kann sich auch über mehrere Szenen erstrecken.

Dies wird deutlich, wenn Sie sich die Lautstärkelinie im Filmfenster ansehen. Diese Linie zeigt die Lautstärkeänderungen grafisch an. Je tiefer die Linie platziert ist, umso leiser ist der Ton.

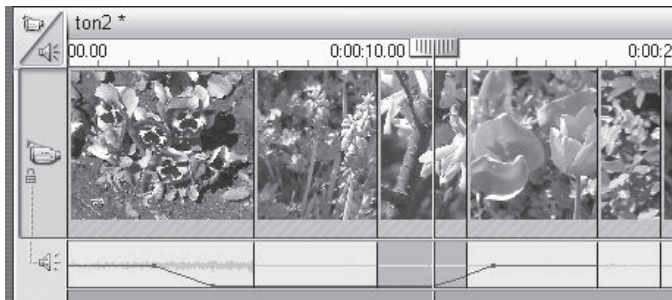


Bild 8.19:
Die Lautstärkelinie zeigt die aktuelle Lautstärke an.

Diese Linie kann auch dazu verwendet werden, die Lautstärke per Drag & Drop zu verändern. Sie sehen in der Vorschau das folgende Mauszeigersymbol, wenn die Szene markiert wurde.



Bild 8.20:
Die Lautstärke kann per Drag & Drop verändert werden.

Um die Lautstärke an einer Position zu verändern, verziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste die Linie.

Soll die Lautstärke leiser werden, ziehen Sie die Linie nach unten – andernfalls nach oben. In der Mitte ist die normale Lautstärke erreicht.

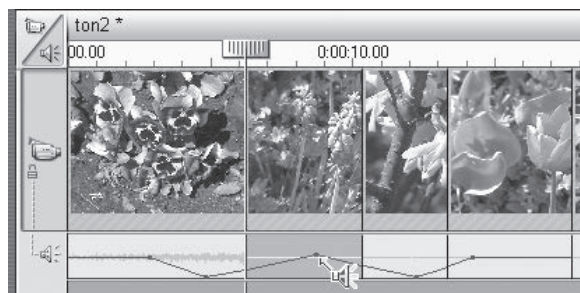
Bild 8.21:
Hier wurde ein neuer
Ziehpunkt eingefügt.



Wenn Sie auf der Lautstärkelinie auf eine Position klicken, an der noch kein Ziehpunkt vorhanden ist, wird ein neuer Punkt eingefügt.

Halten Sie den Mauszeiger über einen bereits bestehenden Ziehpunkt, sehen Sie das folgende Mauszeigersymbol. Der Ziehpunkt kann dann auf eine neue Position geschoben werden.

Bild 8.22:
Hier wurde ein
Ziehpunkt markiert.



Nach dem Anklicken kann der Ziehpunkt sowohl horizontal als auch vertikal verschoben werden. Wollen Sie den Ziehpunkt löschen, ziehen Sie ihn einfach mit gedrückter linker Maustaste aus der Tonspur heraus. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Ziehpunkt entfernt.

Alternativ dazu können Sie den Ziehpunkt auch mit der rechten Maustaste anklicken. Im Kontextmenü finden Sie neben der LÖSCHEN-Funktion unter anderem auch die Funktion LAUTSTÄRKE-ÄNDERUNGEN ENTFERNEN, mit der Sie alle Veränderungen in der aktuellen Szene auf einmal entfernen können. Dabei werden sämtliche Ziehpunkte innerhalb der markierten Szene gelöscht.

8.3.2 Kommentare einfügen

Sie möchten erläuternde Kommentare in den Film einfügen? Auch das ist mit *Pinnacle Studio* möglich. Auf der dritten Registerkarte der Audio-Toolbox werden Optionen zur Aufzeichnung angeboten.



Bild 8.23:
Auf dieser Registerkarte werden Optionen für die Aufzeichnung angeboten.

Für die Aufnahme können Sie beispielsweise ein Mikrofon an die Soundkarte anschließen. Der verwendete Eingang muss in den Voreinstellungen angegeben werden.

- ☒ Rufen Sie dazu die Funktion **SETUP ♦ CD UND KOMMENTAR** auf. Geben Sie in der Liste auf der rechten Seite den betreffenden Eingang an.

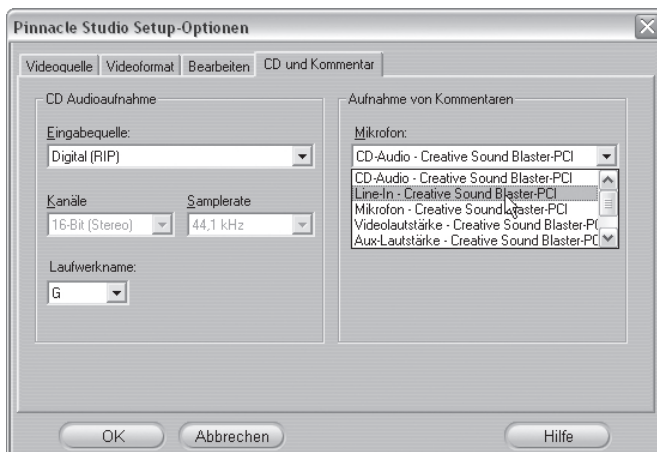


Bild 8.24:
Geben Sie hier zunächst an, welchen Eingang Sie verwenden wollen.

- ☒ Drücken Sie die AUFNAHME-Schaltfläche, um mit der Aufzeichnung zu beginnen. Wie im Tonstudio leuchtet dann die AUFNAHME-Schaltfläche während der Aufzeichnung.

Während der Aufnahme wird der Film angezeigt, sodass es leicht ist, synchron zu den Filmbildern zu sprechen.

Bild 8.25:
Hier wird ein Kommentar aufgezeichnet.



- ☒ Zum Beenden der Aufnahme muss die STOP-Schaltfläche angeklickt werden.

Der Kommentar wird anschließend automatisch in die Geräuscheffekt- und Kommentarspur eingefügt – dies sehen Sie im folgenden Bild.

Bild 8.26:
Nach dem Stoppen der Aufzeichnung wird der Kommentar automatisch in das Filmprojekt übertragen.



- ☒ Sie könnten nun zu anderen Positionen im Film wechseln, um weitere Kommentare einzufügen.

8.3.3 Kommentare mit dem Camcorder aufzeichnen

Sie wollen Kommentare aufzeichnen und haben kein Mikrofon oder keinen Mikrofonanschluss? Kein Problem. Im folgenden Beispiel werden wir Ihnen einen einfachen Weg vorstellen, der in jedem Fall funktioniert. Sie benötigen dazu nämlich lediglich Ihren Camcorder.

- ☑ Decken Sie das Objektiv Ihres Camcorders mit dem Objektivdeckel ab, der meistens im Lieferumfang enthalten ist. So kann der Ton ohne ein dazugehöriges Filmbild aufgenommen werden.
- ☑ Jetzt können Sie mit der Aufzeichnung des Kommentars beginnen. Halten Sie ungefähr 30 Zentimeter Abstand zum Mikrofon. Den TFT-Monitor können Sie ruhig zugeklappt lassen – es ist ja sowieso kein Bild zu sehen.



Bild 8.27:
Aufzeichnung des Tons
über den Camcorder

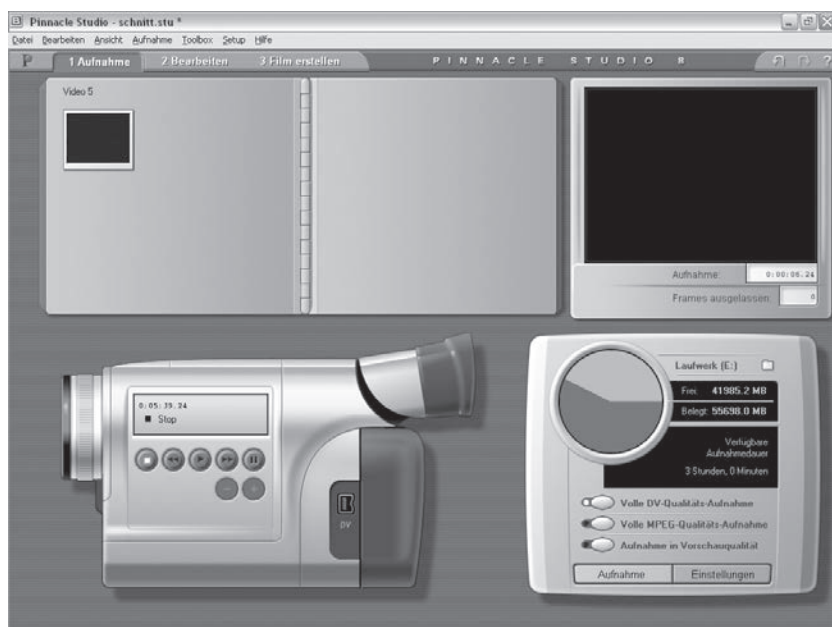
Den Synchronismus erhalten

Wenn Sie synchron zum Filmbild sprechen wollen, spielen Sie doch den Film gleichzeitig in *Pinnacle Studio* ab. So können Sie den Synchronismus leicht beibehalten.



Der gerade aufgezeichnete Ton kann jetzt wie gewohnt in *Pinnacle Studio* übertragen werden. Sie brauchen sich natürlich nicht zu wundern, dass bei der Aufzeichnung das Vorschaubild schwarz bleibt – es ist ja kein Bild vorhanden.

Bild 8.28:
Der aufgenommene
Kommentar wird vom
Camcorder übertragen.



- ☒ Wechseln Sie zum BEARBEITEN-Arbeitsbereich. Dort finden Sie den aufgezeichneten Clip.

Bild 8.29:
Natürlich ist kein
Filmbild zu sehen –
es wurde ja nur Ton
aufgenommen.



- ☒ Ziehen Sie die Szene in die Kommentar-Tonspur, wenn der Ton als überlagernder Ton verwendet werden soll. Dabei bleibt der Originalton erhalten.



Bild 8.30:
Der überlagernde
Kommentar wurde
eingefügt.

Mit diesem Arbeitsschritt sind Originalton und Kommentar gleich laut. Falls sich dies störend auswirkt, können Sie während des Kommentars den Originalton ausblenden.

- ☒ Wechseln Sie zum Anfang des Kommentars und blenden Sie dort den Originalton aus. Die Arbeitsschritte kennen Sie ja schon. Wiederholen Sie diesen Schritt am Ende des Kommentars. So ergibt sich die folgende Anordnung im Filmfenster.

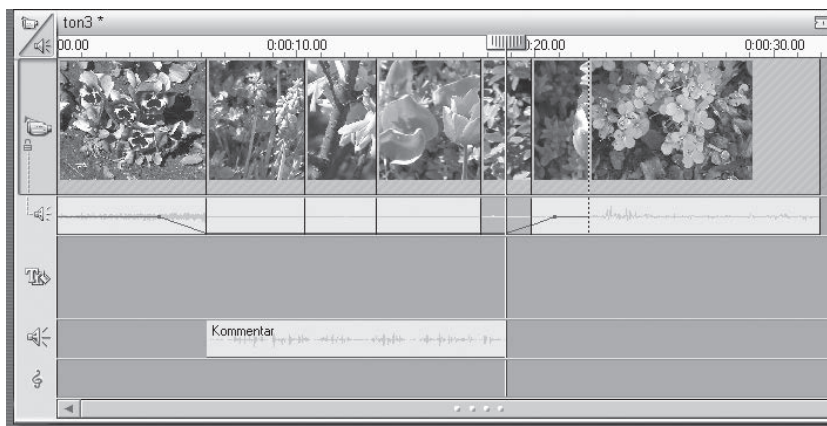


Bild 8.31:
Der Originalton wurde
hier aus- und wieder
eingebledet.

So blendet zunächst der Originalton aus, dann folgt der Kommentar und anschließend wird der Originalton wieder eingebledet.

Falls der Originalton nicht ausgeblendet, sondern abrupt abgeschaltet werden soll, geht das natürlich auch.

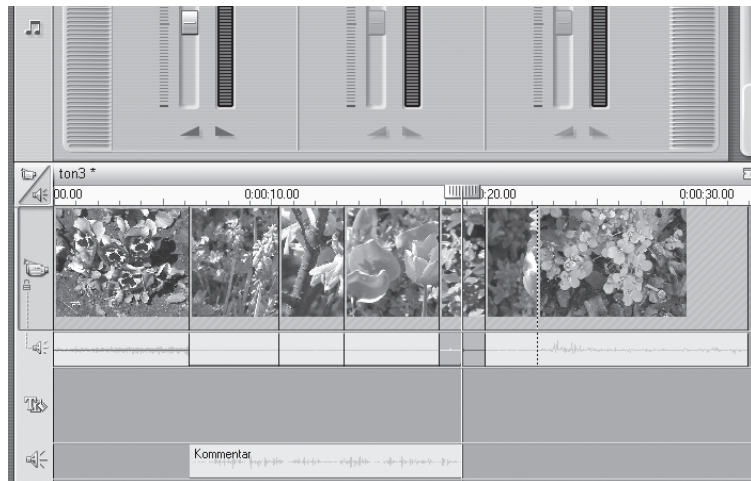
- ☒ Wechseln Sie dazu zum Anfang des Kommentars und ziehen Sie den ersten Lautstärke-Schieberegler ganz nach unten, so dass folgende Situation entsteht.

Bild 8.32:
Der Originalton wird
abrupt abgeschaltet.



- ☒ Wechseln Sie zum Ende des Kommentars und schieben Sie den ersten Lautstärke-Schieberegler wieder auf die Mittelposition, um ab dort wieder die normale Lautstärke einzustellen.

Bild 8.33:
Der Originalton erhält
wieder die normale
Lautstärke.



8.3.4 Musikstücke von CDs einspielen

Neben der Erstellung von Musikstücken bietet *Pinnacle Studio* noch eine weitere ungewöhnliche und spannende Funktion an: Sie können auch Musikstücke von Musik-CDs verwenden.

Das Übertragen von Musikstücken auf den Rechner nennt der Fachmann übrigens „Rippen“. Die Funktionen dazu werden auf der vierten Registerkarte der Audio-Toolbox angeboten.

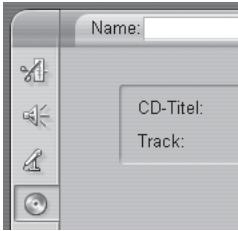


Bild 8.34:
Auf dieser Registerkarte werden Optionen zum Rippen angeboten.

Vor dem Rippen sollten Sie die Voreinstellungen anpassen.

- ☒ Rufen Sie dazu die Funktion **SETUP ♦ CD UND KOMMENTAR** auf. Stellen Sie in dem Listenfeld **EINGABEQUELLE** die Option **DIGITAL (RIP)** ein, um die bestmögliche Qualität bei der Aufnahme zu erhalten.
- ☒ Falls Sie mehrere CD- oder DVD-Laufwerke in Ihrem Rechner montiert haben, stellen Sie im Listenfeld **LAUFWERKNAME** das gewünschte CD-Laufwerk ein.

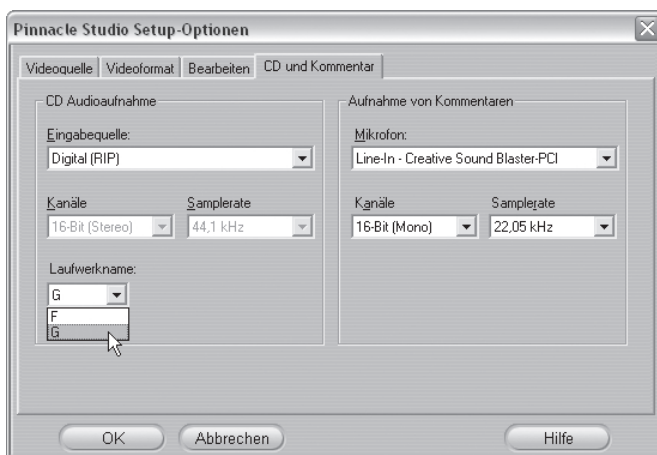
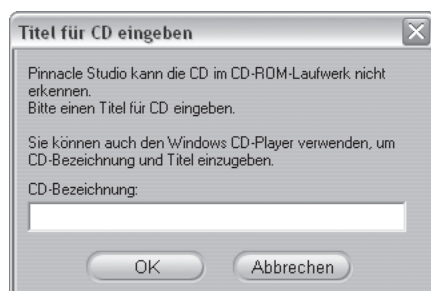


Bild 8.35:
Diese Voreinstellungen sollten Sie anpassen.

Nachdem die CD eingelegt wurde, fragt *Pinnacle* im folgenden Dialogfeld den Namen der CD ab.

Bild 8.36:
Versehen Sie die CD
mit einem aussage-
kräftigen Namen.

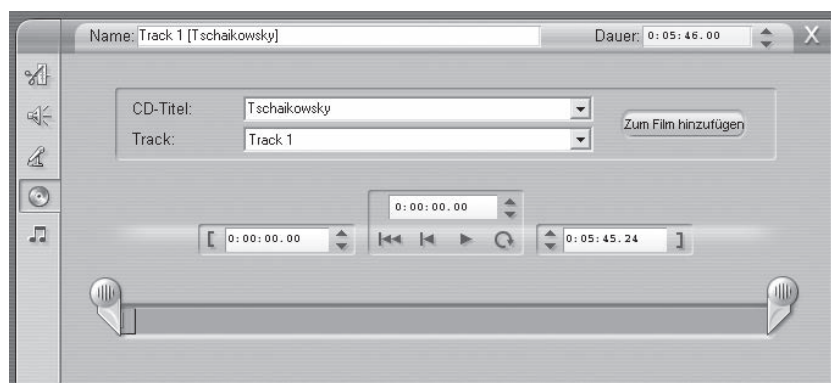


Wichtige Namensvergabe

Das Benennen der CD ist wichtig, weil sonst bei einer späteren Wiederverwendung der Titel nicht wiedergefunden wird.

Nach der Bestätigung der Namenseingabe finden Sie die folgende Anordnung in der Toolbox vor:

Bild 8.37:
Diese Optionen werden
zum Rippen angeboten.



Bei Bedarf können Sie das Musikstück mit den Schiebereglern trimmen – aber das kennen Sie ja schon. So könnten Sie beispielsweise beim Trimmen die Länge des Gesamtfilms einstellen.

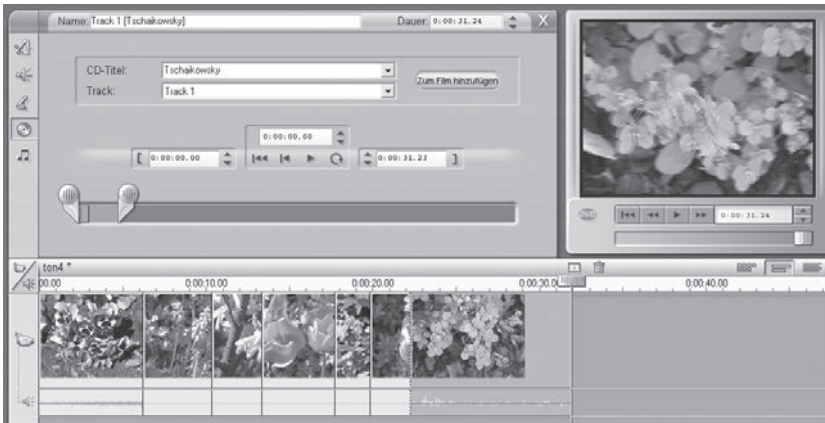
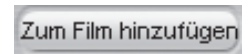


Bild 8.38:
Das Musikstück kann
auch getrimmt werden.

- ☑ Um das Musikstück in das Schnittfenster zu übertragen, stellen Sie die aktuelle Bildposition auf den Anfang des Films ein. Verwenden Sie dann die Schaltfläche **ZUM FILM HINZUFÜGEN**.



Pinnacle Studio platziert danach das Musikstück in der Hintergrundmusikspur. Der Anfang des Musikstücks wird dabei an der aktuellen Filmbildposition eingefügt.

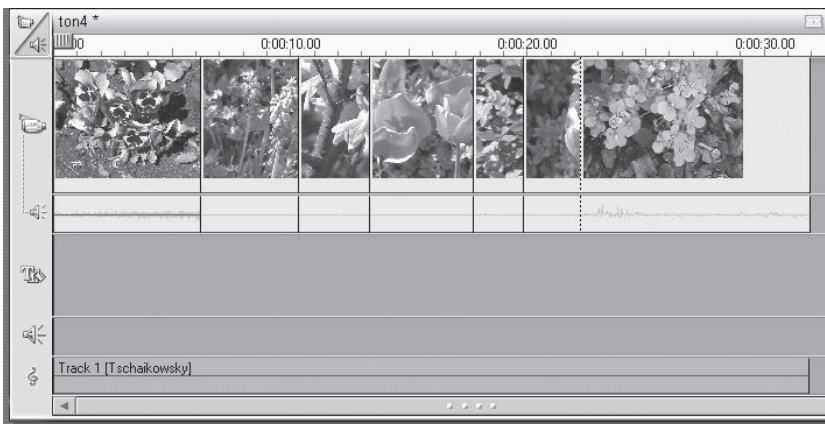
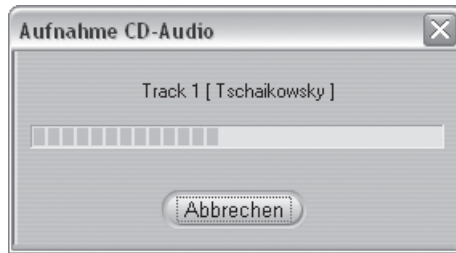


Bild 8.39:
Das CD-Musikstück
wurde positionier t.

Damit wurde das Musikstück nur positioniert. Es wird erst dann von der CD übertragen, wenn Sie das erste Mal die Vorschau im Player starten.

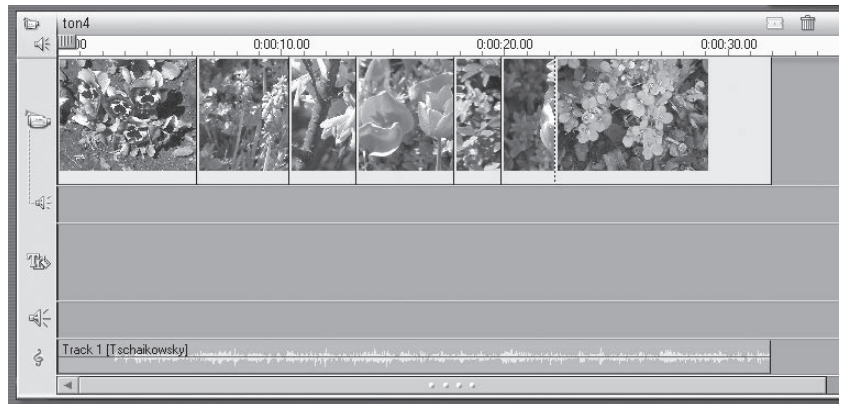
Je nach Länge des verwendeten Musikstücks kann dies dann einen Moment lang dauern.

Bild 8.40:
Das Einlesen des
Musikstücks kann
einen Moment dauern.



Nach dem Einlesen sind dann auch die Wellenformen in der
Audio-Vorschau zu sehen.

Bild 8.41:
Erst nach dem Einlesen
wird die Wellenform
angezeigt.



Automatisches Speichern

Beim Einlesen wird das Musikstück automatisch im temporären Verzeichnis gespeichert. Soll die Datei dauerhaft erhalten bleiben, müssen Sie diese getrennt sichern. Wird das temporäre Verzeichnis geleert – zum Beispiel mit der Funktion **DATEI ♦ HILFSDATEIEN LÖSCHEN** – wird auch das Musikstück entfernt und muss gegebenenfalls neu aufgezeichnet werden. Sie werden dann aufgefordert, die betreffende CD zum Aufzeichnen einzulegen.

9 Die passenden Ausgabeoptionen

Alle Arbeiten am Film sind erledigt – Film, Ton und Titel sind fertig gestellt. Dann fehlt nur noch eines: Der Film muss gespeichert oder exportiert werden. Sie müssen dazu überlegen, für welche Aufgabenstellung der Film vorbereitet werden soll. *Pinnacle Studio* bietet dafür viele verschiedene Möglichkeiten an.

In diesem Kapitel werde ich Ihnen zeigen,

- ☐ wie Sie den letzten Arbeitsbereich bedienen und
- ☐ wie Sie die Ausgabeoptionen richtig einsetzen. Sie erfahren,
- ☐ wie der Film exportiert wird und
- ☐ wie Sie CDs oder DVDs brennen.

Der Endspurt geht los!

9.1 Der Arbeitsbereich Film erstellen

Pinnacle Studio bietet für die Ausgabe des fertigen Films einen eigenen Arbeitsbereich an, den Sie über die Registerkarte **FILM ERSTELLEN** erreichen.

Bild 9.1:
Der dritte
Arbeitsbereich



Geduld haben

Beim Berechnen des fertigen Films müssen Sie – je nach Länge des Films – Geduld haben. Da jedes einzelne Filmbild berechnet (gerendert) werden muss, kann dies eine ganze Weile dauern. Bei längeren Filmen sollten Sie das Rendern über Nacht erledigen.

Nach dem Anklicken der Registerkarte finden Sie die folgende Ansicht des Arbeitsbereichs vor – ich habe hier die bereits fertig gestellte Diaschau geöffnet.

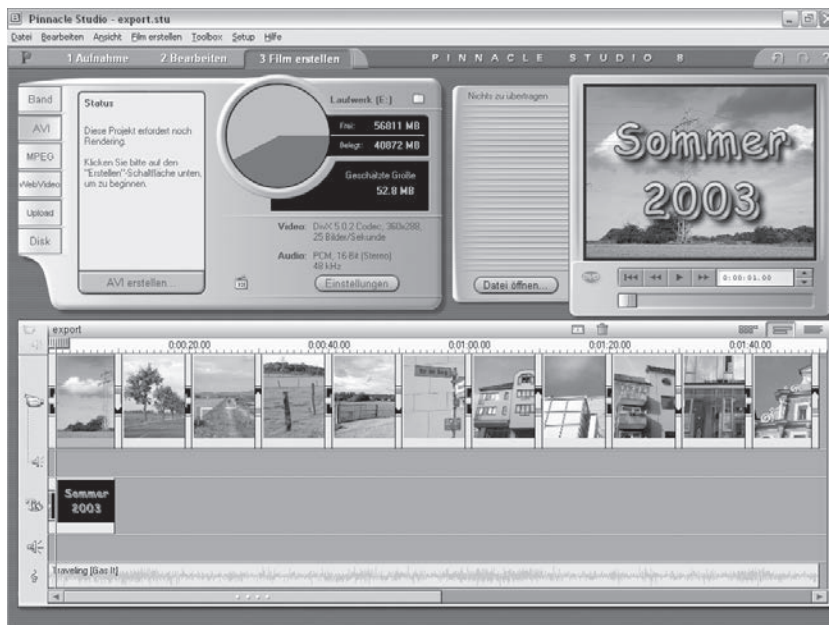


Bild 9.2:
So sieht der
Arbeitsbereich
FILM ERSTELLEN aus.

9.2 Die Bedienelemente des Arbeitsbereichs Film erstellen

Falls noch nicht geschehen, sollten Sie zunächst einmal das Projekt öffnen, das Sie exportieren wollen. Alle Arbeitsschritte der Bildoptimierung und des Schnitts sollten erledigt sein.

Außerdem sind die Übergänge und die Titel bereits eingefügt. Und zuletzt ist auch der Ton bearbeitet und vielleicht um eine Hintergrundmusik ergänzt worden.

Das Projekt sollte wie bei den Bearbeitungsschritten in der TIME-LINE-ANSICHT angezeigt werden – das ist nämlich am übersichtlichsten.

9.2.1 Die Ausgabemöglichkeit auswählen

Pinnacle Studio bietet viele verschiedene Möglichkeiten für die Ausgabe an. Sie wählen die gewünschte Exportoption über die Registerkarten am linken Rand des Steuerpults aus.

Je nach Auswahl finden Sie in dem Bereich rechts daneben Informationen über den Status der Berechnung oder Ähnliches.

Bild 9.3:
Links werden im
Steuerpult die
Ausgabeoptionen
angezeigt, rechts die
Status-Informationen.



Im rechten Bereich gibt es dann weitere Informationen. Im so genannten Diskometer sehen Sie, wie viel Festplattenspeicher auf der aktuell ausgewählten Festplatte noch frei ist. Der Wert wird zusätzlich numerisch angezeigt. Außerdem finden Sie hier Informationen über die Qualitätseinstellungen.

Bild 9.4:
Im Diskometer sehen
Sie, wie viel Speicher-
platz auf der Festplatte
noch frei ist; außerdem
werden Informationen
über die aktuellen
Exporteinstellungen
angezeigt.



Im Player werden die Fortschritte bei der Berechnung des Projekts für den Export angezeigt. Außerdem können links daneben bereits fertig gestellte AVI-Filme geladen und exportiert werden.



Bild 9.5:
Im Player können Filme
geladen und exportiert
werden.

9.3 Die verschiedenen Ausgabeoptionen

Es gibt eine ganze Menge verschiedener Optionen für den Export. Einige davon sind sehr wichtig – andere eher nicht. Ich werde Ihnen nun zeigen, worauf Sie achten müssen, um optimale Ergebnisse beim Export zu erhalten.

9.3.1 Die Ausgabe auf Videoband

Die erste und wichtigste Ausgabeoption ist die Ausgabe auf Videoband. Nur beim Export in dieser Variante bleiben die optimalen Ergebnisse erhalten.

Es wird sozusagen ein „neues Original“ erstellt. Dies ist ja einer der Vorteile des digitalen Films – bearbeitete Filme haben keinerlei Qualitätsverlust.

Diese Ausgabevariante kann also wie eine Art Sicherheitskopie verwendet werden. Daher ist es empfehlenswert, diese Option auf jeden Fall einzusetzen, auch wenn Sie eigentlich ein anderes Ausgabemedium vorgesehen hatten.



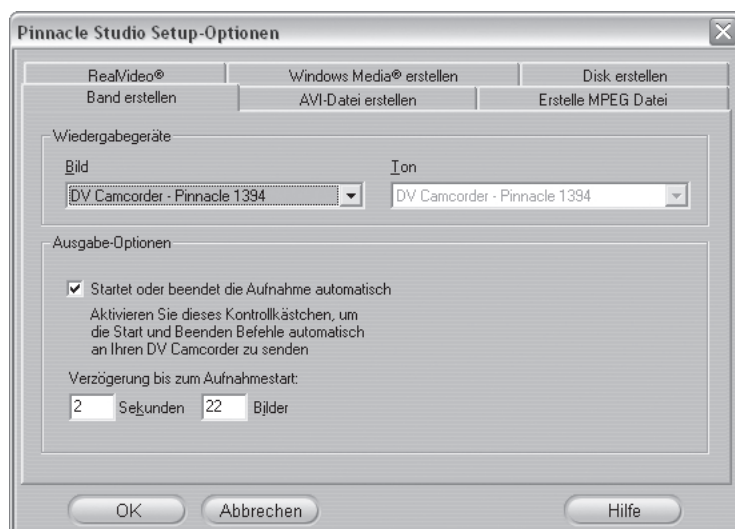
Der Bandexport klappt nicht immer

Um den Film auf Band zu sichern, muss Ihr Camcorder allerdings über eine so genannte DV-In-Schnittstelle verfügen. Bei vielen Camcordern ist diese Option aber nur gegen Aufpreis erhältlich. Der Grund besteht darin, dass höhere Einfuhrzölle entstehen, wenn der Camcorder auch als Aufnahmegerät für die PC-Ausgabe verwendet werden kann. So wird der Eingang einfach gesperrt. Gegen Bezahlung kann er dann nachträglich freigeschaltet werden.

Mit der Schaltfläche **EINSTELLUNGEN** öffnen Sie das folgende Dialogfeld, in dem die Exporteinstellungen angepasst werden können.

Im **BILD**-Listenfeld muss die Option **DV CAMCORDER – PINNACLE 1394** eingestellt werden, um den Camcorder über die Firewire-Schnittstelle anzusteuern. Empfehlenswert ist außerdem die Option **STARTET ODER BEENDET DIE AUFNAHME AUTOMATISCH**. Dann brauchen Sie sich nämlich um nichts zu kümmern. *Pinnacle* erledigt die Camcorder-Steuerung völlig automatisch.

Bild 9.6:
In diesem Dialogfeld
werden die Optionen
für die Ausgabe auf
Band eingestellt.



Sie können das Ergebnis auch auf einem analogen Videoband speichern, wie es beispielsweise in SVHS-Videorekordern verwendet wird. Dazu müssen Sie im BILD-Listefeld die Option STUDIO AV/DV ANALOG auswählen.

Danach können Sie einstellen, ob Sie den COMPOSITE-Ausgang über den Cinch-Anschluss oder den SVHS-Ausgang verwenden wollen.

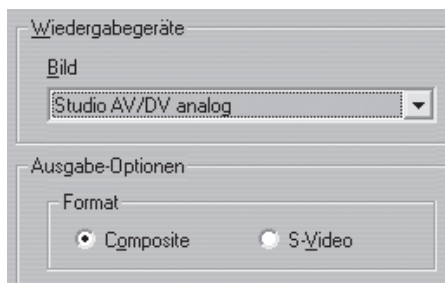


Bild 9.7:
Diese Einstellungen könnten bei einer analogen Aufzeichnung verwendet werden.

Den Aufnahmevorgang starten

Wenn Sie den Camcorder eingeschaltet und mit dem PC verbunden haben, sind nur noch wenige Arbeitsschritte für eine erfolgreiche Aufnahme nötig:

- ☒ Aktivieren Sie die Schaltfläche DATEI ERSTELLEN im Steuerpult, um den Rendervorgang zu starten.

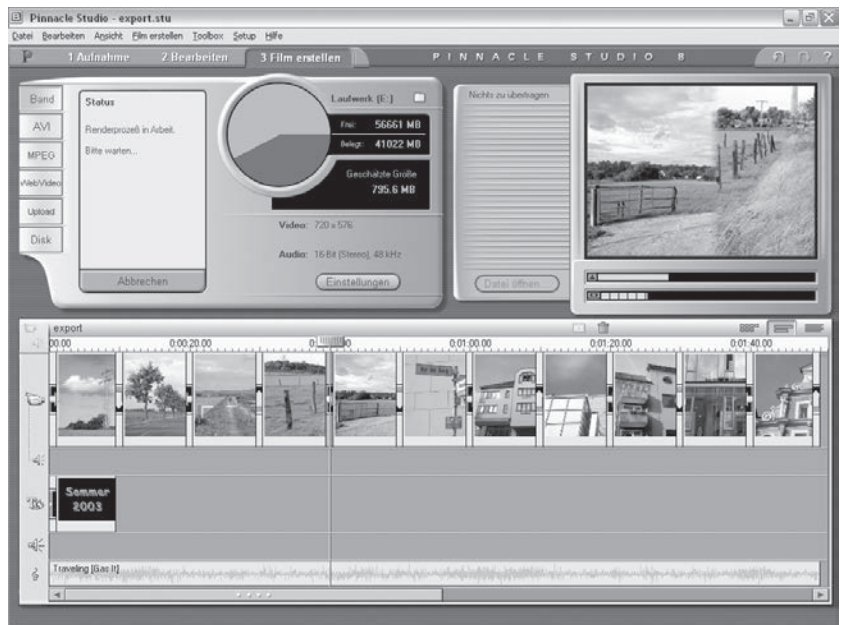


Bild 9.8:
Starten Sie das Rendern über diese Schaltfläche.

Während die einzelnen Filmbilder für die Ausgabe berechnet werden, kann an den Balken unter dem Player der Fortschritt abgelesen werden.

Der obere Fortschrittsbalken bezieht sich dabei auf die aktuelle Szene, der untere dagegen auf den Fortschritt innerhalb des Gesamtfilms. Wie schon bemerkt wurde: Bei langen Filmen ist in diesem Stadium Geduld angesagt – die Berechnung kann eine ganze Weile dauern.

Bild 9.9:
Während des Renderns
kann der Fortschritt an
dem Balken unter dem
Player beobachtet
werden.

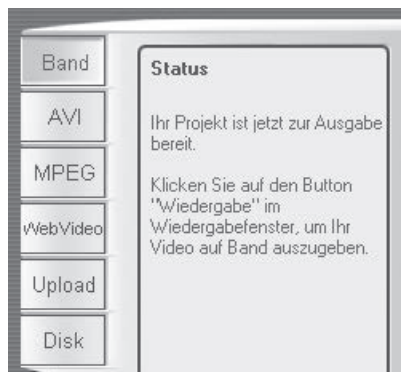


Beim Rendern des Films werden alle Partien des Films neu berechnet, bei denen Änderungen eingefügt wurden. Dies könnten etwa Titel oder Übergänge sein.

Da in unserem Beispiel keine Camcorder-Aufnahme, sondern Fotos verwendet wurden, müssen alle einzelnen Filmbilder für die Ausgabe berechnet werden.

Ist das Rendern abgeschlossen, werden im Steuerpult die nächsten erforderlichen Arbeitsschritte angezeigt.

Bild 9.10:
Die notwendigen
Arbeitsschritte werden
im Informationsfeld im
Steuerpult angezeigt.



Der Camcorder muss auf den VCR-Modus eingestellt sein, damit die Aufzeichnung erfolgen kann.

Der Aufnahmevorgang wird dann automatisch gestartet und nach dem Ende der Aufzeichnung wieder gestoppt.



Bandposition beachten

Bedenken Sie, dass die Aufnahme an der aktuellen Bandposition erfolgt. Sie müssen daher gegebenenfalls das Band zunächst auf die gewünschte Position spulen.

9.3.2 Der Export als AVI-Datei

Auch die nächste Option erzeugt eine sehr gute Qualität. Allerdings wird beim Speichern einer AVI-Datei eine große Menge an Festplattenkapazität benötigt. Planen Sie über 200 MByte pro Minute Film ein. Mit dieser Option können Sie schnell eine ganze Festplatte füllen. Über die EINSTELLUNGEN-Schaltfläche erreichen Sie die folgenden Optionen:

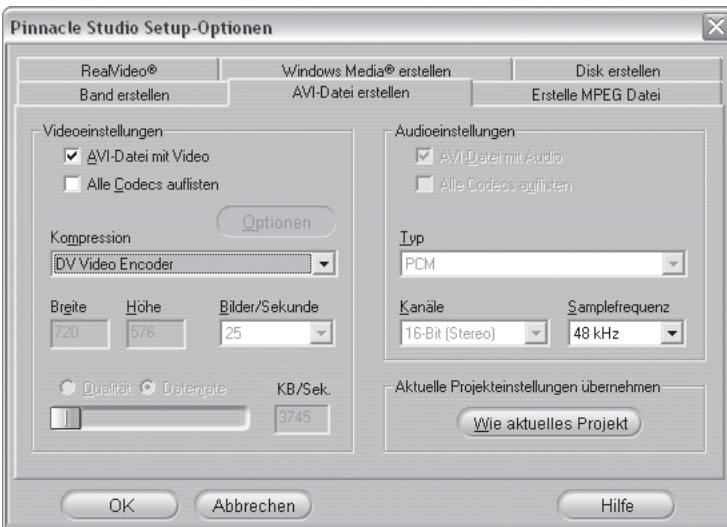
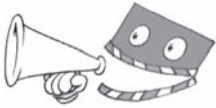


Bild 9.11:
Die Optionen beim
Speichern als AVI-Datei

Um die bestmögliche Qualität zu erhalten, sollten Sie die zuvor gezeigte Option DV VIDEO ENCODER im KOMPRESSION-Listenfeld einstellen.

Die AVI-Einstellungen ändern

Wenn Sie Festplattenspeicher einsparen wollen, können Sie die AVI-Einstellungen verändern und beispielsweise die Filmdatei komprimieren oder die Bildgröße verkleinern.

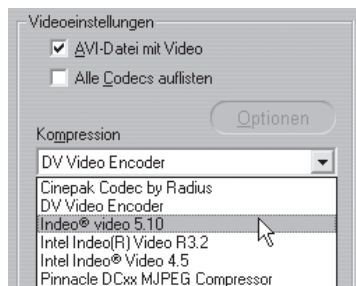


Filme komprimieren

Beim Komprimieren verschlechtert sich die Bildqualität mehr oder weniger stark. Das liegt daran, dass beim Komprimieren ähnliche Farben zu einer Farbe zusammengefasst werden. Damit wird die Dateigröße der Filmdatei reduziert.

Es gibt verschiedene Arten, den Film zu komprimieren. Zur Komprimierung werden so genannte Codecs verwendet, die in der KOMPRESSION-Liste angezeigt werden.

Bild 9.12:
Hier sehen Sie die
verfügbaren Codecs,
die mit *Pinnacle Studio*
kompatibel sind.



Standardmäßig finden Sie in der Liste nur die Codecs, mit denen *Pinnacle Studio* kompatibel ist. Wenn Sie alle Codecs auflisten wollen, die auf Ihrem Rechner installiert sind, aktivieren Sie die Option ALLE CODECS AUFLISTEN. Da es unter Umständen mit einigen Codecs – die nicht von *Pinnacle* getestet wurden – Probleme geben könnte, wird ein entsprechender Hinweis angezeigt.

Bei mir zeigt die KOMPRESSION-Liste danach folgende Einträge. Das kann aber bei Ihnen ganz anders aussehen, wenn Sie einige Codecs vielleicht nicht installiert haben.

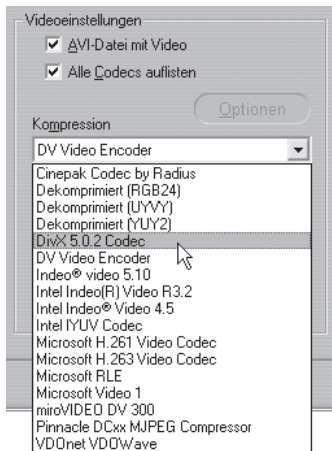


Bild 9.13:
All diese Codecs sind
auf meinem Rechner
installiert.

Die Optionen der Codecs

Je nachdem, welchen Codec Sie ausgewählt haben, können die verfügbaren Einstellungen des Codecs unterschiedlich aussehen.

☒ Öffnen Sie die Einstellungen über die OPTIONEN-Schaltfläche.

Beim Codec INDEO VIDEO 5.10 werden beispielsweise die folgenden Optionen angeboten.

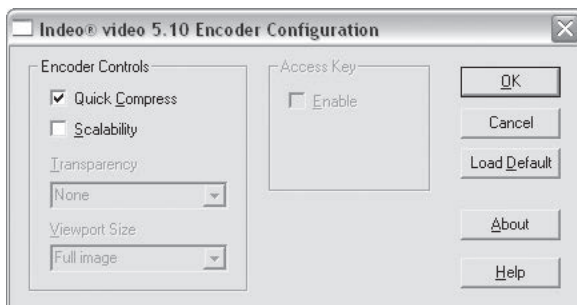


Bild 9.14:
So sehen die Optionen
beim Codec INDEO VIDEO
5.10 aus

Bei anderen Codecs können ganz andere Optionen verfügbar sein. Die kann ich im Rahmen dieses Buchs aber nicht näher beschreiben – damit ließe sich ein gesondertes Buch füllen ...

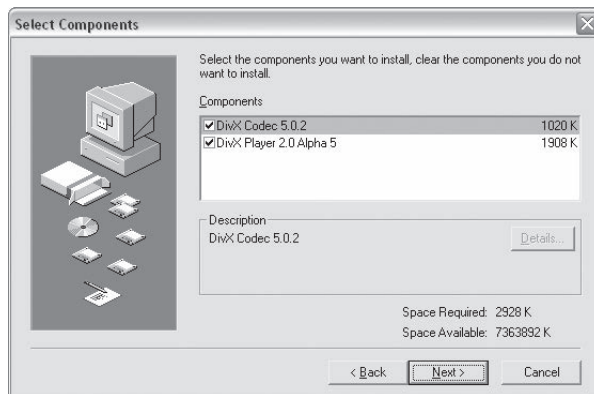
9.3.3 Der DivX-Codec

Über einen der Codecs möchte ich etwas mehr schreiben – er ist nämlich in aller Munde: der DivX-Codec. Er hat sich in der letzten Zeit zum „Quasi-Standard“ entwickelt.

- ☒ Laden Sie sich die aktuelle Version des Codecs von der Webseite <http://www.divx.com> herunter. Bei der Installation sollten Sie unbedingt darauf achten, dass Sie neben dem Codec auch den Player installieren – schließlich wollen Sie sich ja den fertigen Film auch ansehen.

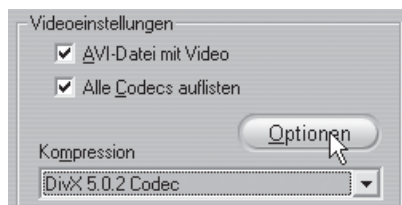
Das ist ein Nachteil aller Codecs: Das Ergebnis kann nur betrachtet werden, wenn der Codec auch auf dem Zielrechner installiert wurde.

Bild 9.15:
Die Installations-
einstellungen des
DivX-Codecs



- ☒ Nach der erfolgreichen Installation können Sie in *Pinnacle* die Optionen aufrufen.

Bild 9.16:
Aufruf der
DivX-Optionen



Nach dem Aufruf finden Sie das folgende große Dialogfeld vor. Hier werden auf verschiedenen Registerkarten die DivX-Einstellungen vorgenommen.

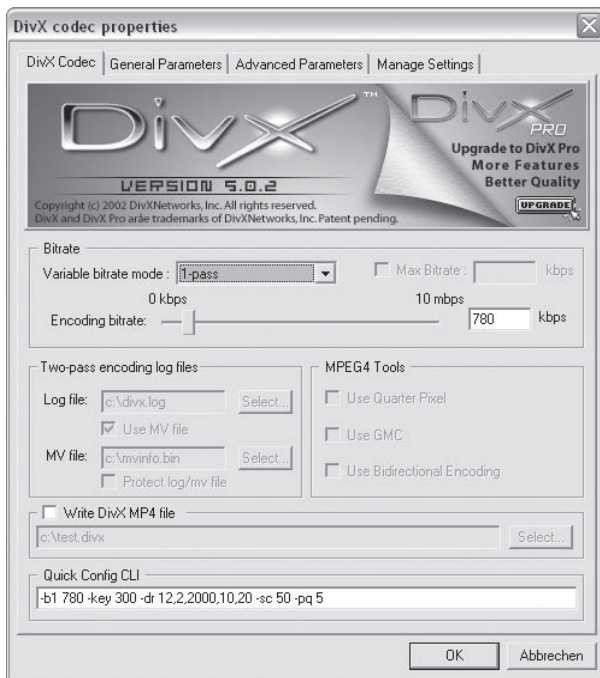


Bild 9.17:
Der DivX-Codec bietet eine ganze Menge Einstellungsmöglichkeiten an.

Nun möchte ich Ihnen an unserem Beispiel die Auswirkungen zeigen, die sich beim Einsatz eines Codecs ergeben. Ohne Verwendung eines Codecs ergibt sich eine Dateigröße von 331 MByte.

- ☒ Um Vergleichswerte zu erhalten, sollen zunächst die zuvor gezeigten Standardeinstellungen zur Komprimierung eingesetzt werden.

Schon bei der geschätzten Größe fällt auf, dass die Datei deutlich kleiner werden wird. Dieser Wert zeigt allerdings wirklich nur eine ungefähre Schätzung, wie Sie nach dem Rendern bemerken werden.



Bild 9.18:
Die geschätzte Größe bei der Verwendung des Codecs

Das Ergebnis zeigt dann die Leistungsfähigkeit des Codecs: Weniger als 27 MByte ist das Ergebnis groß. Und die Bildqualität ist dabei noch sehr gut.

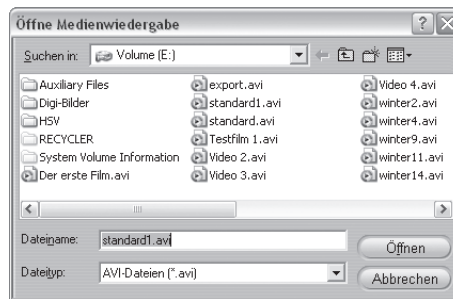
- ☒ Davon können Sie sich überzeugen, wenn Sie die folgende Schaltfläche anklicken. Damit können Sie nämlich den Film betrachten.

Bild 9.19:
Mit dieser Schaltfläche
starten Sie den Film.



- ☒ Nach dem Anklicken wird im folgenden Dialogfeld automatisch die exportierte Datei vorgegeben. Sie brauchen die Eingabe nur noch zu bestätigen.

Bild 9.20:
Der Dateiname
wird selbstständig
vorgegeben.



Nach dem Bestätigen wird der *Windows Media Player* geöffnet und der Film abgespielt.

Bild 9.21:
Die Bildqualität ist
auch nach dem
Komprimieren sehr gut.



Noch kleinere Dateien erstellen

Da bereits mit den Standardeinstellungen ein sehr stark komprimiertes Ergebnis entstanden ist, lohnt es sich, weitere Versuche anzustellen, um noch kleinere Dateien zu erhalten.

- ☑ Probieren Sie doch einmal die nachfolgend gezeigten Einstellungen aus. Wichtig ist dabei die Option 2-PASS, FIRST PASS im Listenfeld VARIABLE BITRATE MODE. Bei dieser Variante wird zunächst einmal der ganze Film untersucht.
- ☑ Die Ergebnisse werden in einer so genannten Log-Datei abgelegt. Daher muss die Option USE MV FILE aktiviert sein. Aktivieren Sie außerdem die Option PROTECT LOG/MV FILE.

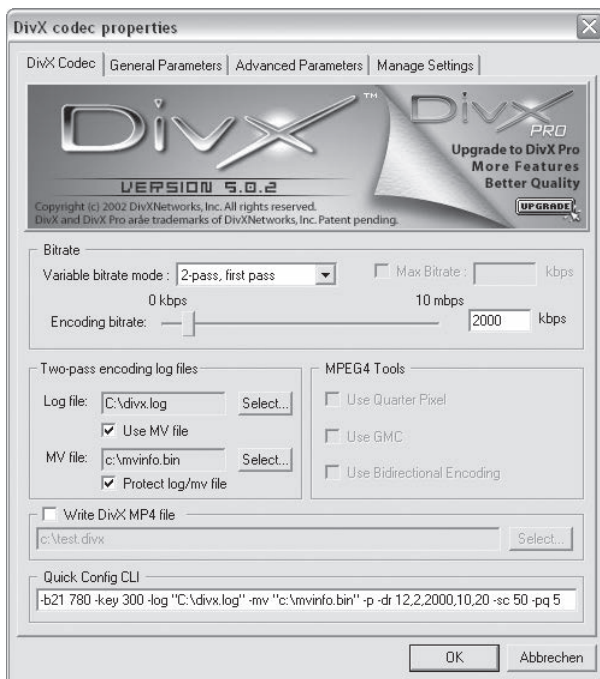
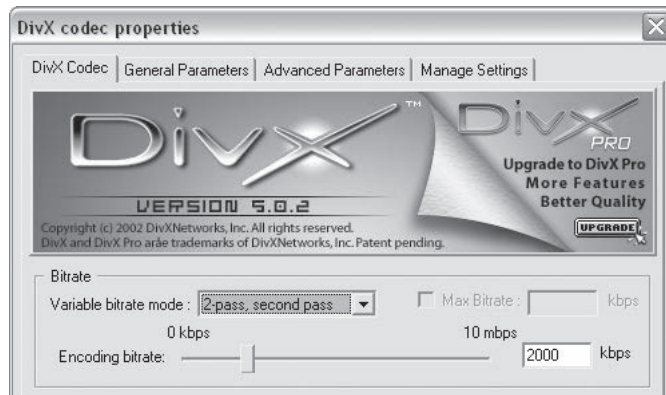


Bild 9.22:
Probieren Sie doch einmal diese DivX-Einstellungen aus, um ein stark komprimiertes Ergebnis zu erhalten.

Diese Einstellungen erfordern ein zweifaches Rendern. Beim Berechnen des ersten Durchgangs sehen Sie zwar ein Vorschaubild – falls Sie das Ergebnis ansehen, ist der Film aber schwarz. DivX hat nämlich den Film nur untersucht und die Ergebnisse in einer Textdatei gespeichert. So stellt DivX fest, wo Bildpartien identisch sind.

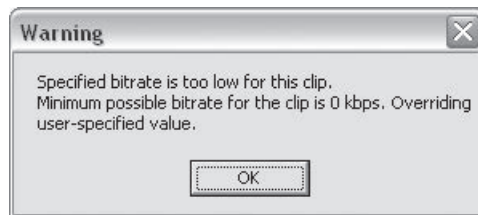
- ☑ Nun müssen Sie den Codec erneut aufrufen und im Listenfeld VARIABLE BITRATE MODE die Option 2-PASS, SECOND PASS einstellen. Alle anderen Optionen bleiben bestehen.

Bild 9.23:
Beim zweiten
Durchgang müssen die
Optionen umgestellt
werden.



- ☑ Wählen Sie wieder denselben Dateinamen aus – die erste AVI-Datei kann überschrieben werden. Die folgende Warnmeldung können Sie getrost ignorieren.

Bild 9.24:
Diese Warnmeldung
können Sie bestätigen.



Mit diesen Codec-Einstellungen ist die Datei noch weiter geschrumpft – gerade mal 22,5 MByte sind letztlich übrig geblieben. Und die Bildqualität kann sich noch immer sehen lassen.

- ☑ Probieren Sie es aus und starten Sie den Player erneut. Es ist kaum ein qualitativer Unterschied zur vorherigen Filmversion zu erkennen.

Daher sollten Sie diese Einstellungen als Standardwerte verwenden, auch wenn durch das zweimalige Rendern die Berechnungszeit natürlich ansteigt.

9.3.4 Erstellen von MPEG-Dateien

Die nächste Exportmöglichkeit ist das MPEG-Format. Dieses wird besonders bei der CD-/DVD-Produktion verwendet. Auch beim MPEG-Dateiformat wird der Film stark komprimiert. In den Voreinstellungen werden verschiedene Verwendungsmöglichkeiten aufgelistet – alle gängigen Qualitätsstufen sind hier vorhanden.

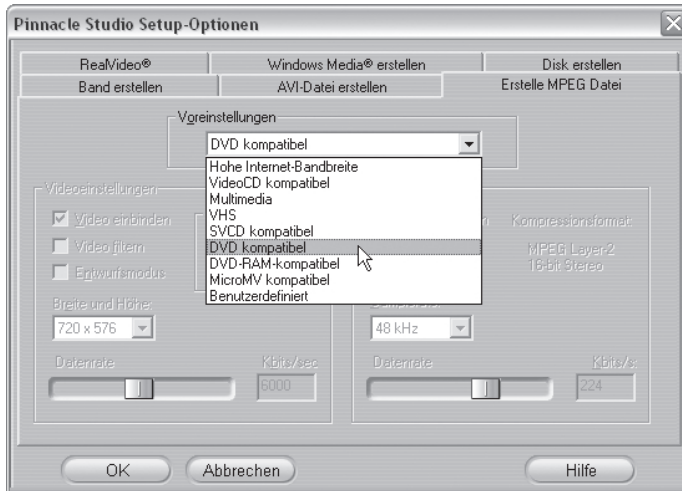


Bild 9.25:
Auch die MPEG-Variante
ist interessant und
bietet viele Optionen.

Nach der Auswahl einer der Vorgaben werden automatisch die dazu passenden Einstellungen vorgenommen.

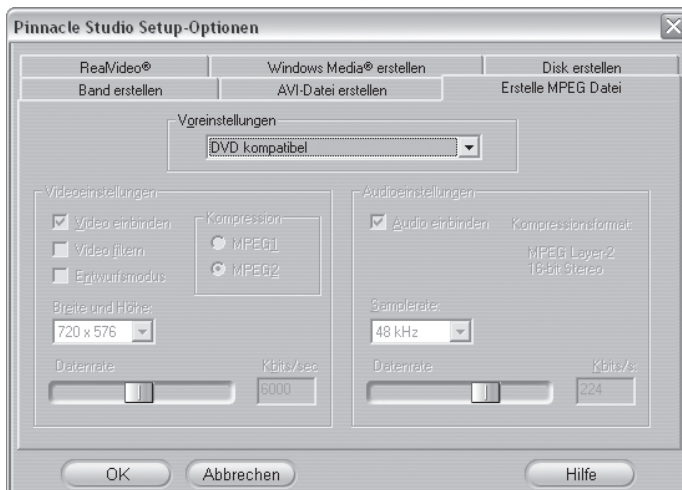
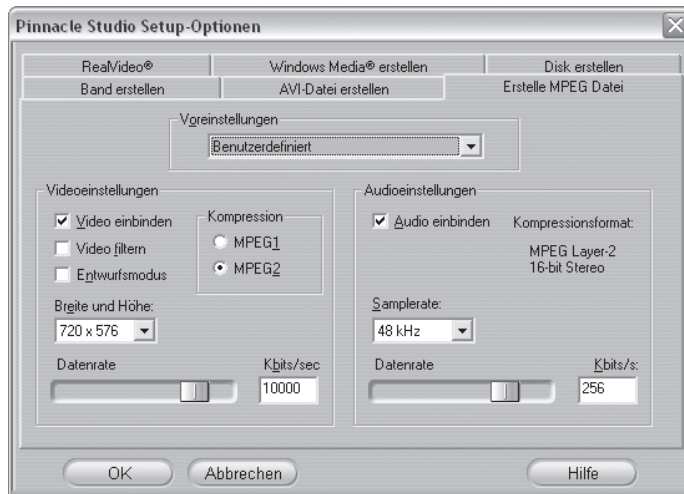


Bild 9.26:
Die passenden
Optionen werden
automatisch
vorgegeben und
können nicht
verändert werden.

Nur mit der Option **BENUTZERDEFINIERT** können die Einstellungen angepasst werden. So können Sie beispielsweise eine neue Bildgröße angeben.

Bild 9.27:
Die verfügbaren
MPEG-Optionen



Der Export wird über die Schaltfläche **MPEG ERSTELLEN** im Steuerpult gestartet. Wenn Sie wollen, können Sie auch hier das Ergebnis im *Media Player* betrachten. Falls Sie den Film als E-Mail versenden wollen, verwenden Sie die abgebildete Schaltfläche.



Dateigrößen beachten

Videos eignen sich naturgemäß kaum zum E-Mail-Versand – sie sind meist viel zu groß. Falls Sie es dennoch versuchen wollen, sollten Sie eine sehr kleine Bildgröße mit einer hohen Komprimierung verwenden.

9.3.5 Die Option Web-Video

In der nächsten Kategorie werden Optionen für die Verwendung im Internet angeboten.

In diesem Bereich können Sie zwischen zwei verschiedenen Formaten wählen, die beide recht weit verbreitet sind: das WINDOWS MEDIA-Format und das REALVIDEO-Format. Beide Formate können dazu verwendet werden, Videos beispielsweise auf einer Webseite zu präsentieren.



Bild 9.28:
Wählen Sie zwischen den beiden angebotenen Web-Video-Optionen.

Je nachdem, welche der Möglichkeiten Sie gewählt haben, werden im Dialogfeld SETUP-OPTIONEN verschiedene Optionen angeboten. Sie sehen sie in den folgenden Bildern. Dort sind gängige Einstellungen vorgenommen worden.

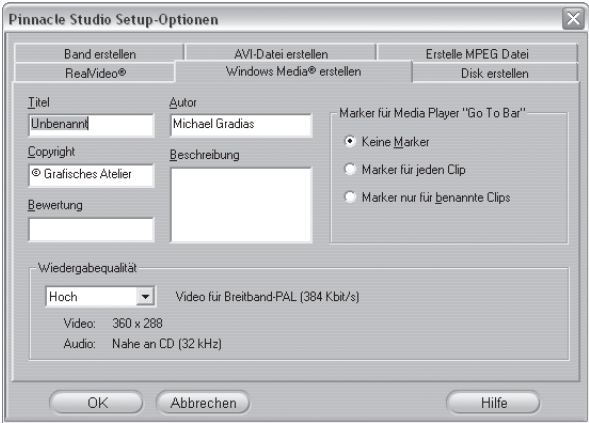
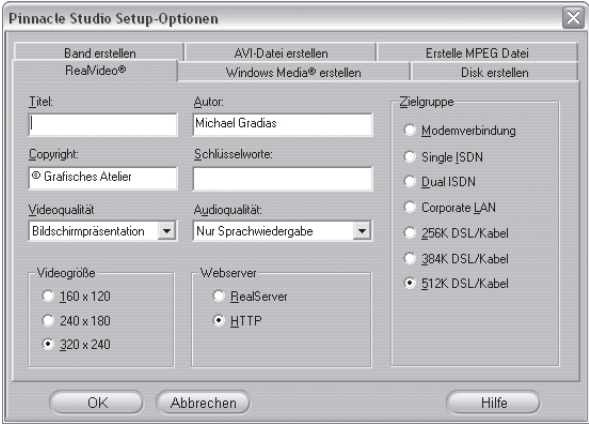


Bild 9.29:
Die angebotenen Optionen für das WINDOWS MEDIA-Format (oben) und das REALVIDEO-Format (unten)



9.3.6 Die Upload-Option

Die folgende Kategorie werden Sie vermutlich eher selten verwenden, auch wenn diese Möglichkeit außergewöhnlich ist. Sie können nämlich den Film bei *Pinnacle* auf einem Server speichern und von dort aus beispielsweise als E-Mail verteilen. Der Film darf dabei maximal 10 MByte groß sein. Gegebenenfalls muss er also gekürzt oder in mehrere Teile geteilt werden.

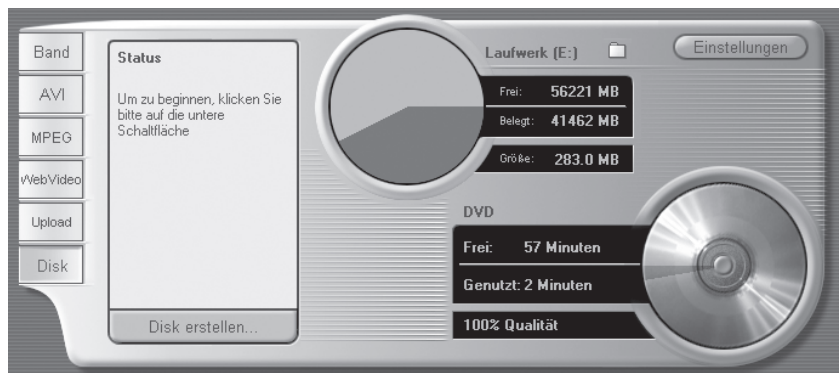
Bild 9.30:
Die UPLOAD-Option werden Sie wahrscheinlich nicht sehr oft verwenden.



9.3.7 CDs und DVDs erstellen

Die letzte Kategorie ist wieder sehr spannend. Hier finden Sie nämlich Optionen, um Video-CDs oder DVDs zu erstellen. Folgende Ansicht finden Sie in der Disk-Kategorie vor:

Bild 9.31:
Die Optionen zur CD-/DVD-Herstellung



In den Einstellungen finden Sie Optionen für die gängigen CD-Formate Video-CD und Super-Video-CD sowie für die DVD. Die angebotenen Optionen unterscheiden sich, je nachdem welches Ausgabemedium Sie eingestellt haben.

Bei einer DVD haben Sie die meisten Möglichkeiten. Hier können Sie beispielsweise die Videoqualität variieren, um eventuell längere Filme unterbringen zu können.

Interessant ist hier auch die Möglichkeit, die CD zunächst nicht zu brennen, sondern den Inhalt erst einmal auf der Festplatte zu speichern. Sie könnten dann das Brennen der CD/DVD zu einem späteren Zeitpunkt erledigen.

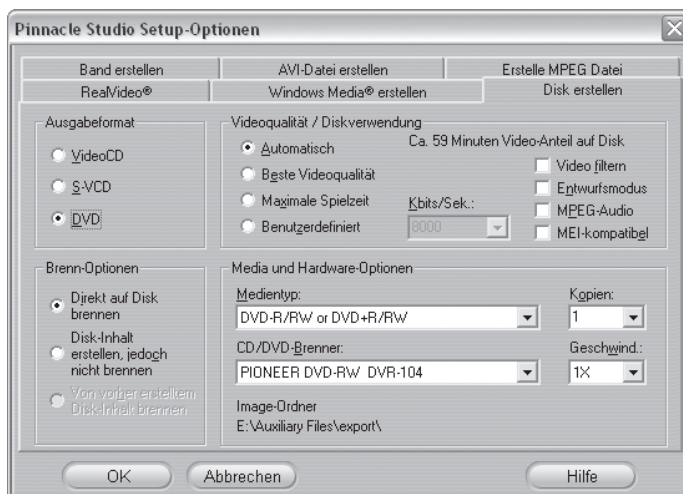


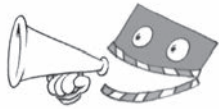
Bild 9.32:
Diese Optionen werden Ihnen zum Erstellen einer CD/DVD angeboten.

- ☒ Starten Sie den Brennvorgang über die Schaltfläche DISK ERSTELLEN. Falls sich keine CD/DVD im Laufwerk befindet, wird dies von *Pinnacle Studio* moniert. Legen Sie dann einen leeren Datenträger ein.

Da für eine DVD viele verschiedene Dateien benötigt werden, kann die Berechnung eine Weile dauern. Neben den Filmszenen werden beispielsweise auch die Menüs berechnet.

An den Balken der Fortschrittsanzeige unter dem Player können Sie den Fortschritt der Berechnung erkennen.

Bild 9.33:
Der Status des CD-
Brennens kann unter
dem Player beobachtet
werden.



Es muss sich lohnen

Natürlich lohnt es nicht, unseren Beispielfilm mit einer Länge von zwei Minuten auf eine DVD zu brennen. Daher wird oft die Länge des Films ausschlaggebend für das Zielmedium sein. Kurze Filme gehören eher auf eine CD, längere Filme auf eine DVD.

Index

A

Album	26
einsetzen	84
Informationen	88
Kategorie	95
Titelgenerator	176
Alpha Magic-Übergänge	146
Analoge Aufzeichnung	64
Ansichtsoptionen, Hollywood FX	161
Arbeitsbereich.....	22
Film erstellen	224
Hollywood FX.....	150, 161
Arbeitsoberfläche	18
Arbeitsschritte zurücknehmen	32
Audio-Bedienfeld	65
Audio-Optionen	72
Audioclips bearbeiten	207
Aufnahme	
Audio-CD	220
beginnen	43
digitale	66
starten	77
Vorschauqualität	76
Aufnahme-Bereich	22
Aufnahmedauer	44
Aufnahmemodus	38
Aufnahmequalität wählen	66
Aufnahmequelle wählen	62
Aufnahmevorbereitung	37
Aufzeichnung	
analoge	23, 62
beginnen	44
Ausblenden	141
Ton	210

Ausgabe

AVI-Datei	231
CD/DVD	242
Upload	242
Videoband	227
Web-Video	240
Ausgabemedium auswählen	226
Ausgabeoptionen	224, 227
Ausrichten, Text	173
Ausrichtungsfunktionen	175
AVI-Datei erstellen	231
AVI-Dateiformat	46
AVI-Film erstellen	59

B

Bearbeiten-Arbeitsbereich.....	24, 46, 84
Bearbeiten-Registerkarte	70
Bearbeitungsfenster	32
Bedienelemente	
Bearbeiten	25
Film erstellen	225
Player	197
Berechnungszeit	224
Bereich	
Bearbeiten	24
videosicherer	53
Bildmotiv auswählen	189
Bildoptimierung	73
Bildoptimierungsfunktionen	117
Bildverfremdung	123
Blättern, Album	27
Buchstabenabstände anpassen	180

C

Camcorder anschließen	36
CD und Kommentar-Registerkarte	72
CD-Rippen	72
CD/DVD erstellen	242
Clips kombinieren	112
Codec	
auswählen	232
DivX	234

D

Datenrate testen	40
Defragmentieren, Festplatte	81
Detailansicht, Album	87
Dialogfelder	33
Diaschau erstellen	155
Digitale Aufzeichnung	66
Diskometer	67, 226
DivX-Codec	234
DV-In-Schnittstelle	228
DVD-Modus	30
DVD-Titel	28

E

Editierfenster, Titelgenerator	176
Effekte	
auswählen	26
einsetzen	118
kombinieren	121
Linoleumschnitt	128
Effektkombinationen	119
Ein/Ausblenden-Über gang	140
Einblenden	140
Ton	210

Einstellungen

Aufnahme	38
AVI-Datei	59
Ergebnis verarbeiten	24
Export	224
Exporteinstellungen anpassen	58

F

Farbe anpassen	114
Farbeffekte	125
Farbsättigung	117
Farbtyp	115
Fenster minimieren	19
Fernsehnorm	69
Festplatte optimieren	80
Film	
ansehen	46
bearbeiten	23
ein-/ausblenden	152
erstellen	24, 58, 224
exportieren	57
öffnen	85
optimieren	114
schneiden	106
Filmfenster	31, 102
einsetzen	49
Schneiden	108
Filmspur sperren	202
Filmszene übertragen	49
Filmtitel	
bewegte	184
einfügen	51, 166
erstellen	53, 128
Firewire-Anschluss einsetzen	36
Formatierung	173
FX-Katalog	161

G

Gewellter Übergang	154
--------------------------	-----

H

Hardware-Beschleunigung	71
Helligkeit	116
HFX-Effekte einsetzen	159
HFX-Übergänge bearbeiten	150
Hilfsdateien löschen	71
Hintergrund gestalten	188
Hollywood FX-Übergänge	96, 147

I

Informationen	
Album	88
Ausgabe	226
SmartSound	207
Übergänge	135

K

Keyframes einsetzen	164
Kommentare	
einfügen	213
per Camcor der	215
Komprimierung	
DivX	235
einstellen	232
Komprimierungseinstellungen	75
Komprimierungsfaktor erhöhen	237
Kontrast	116
erhöhen	124
Konturschärfe	191
Kriechtittel	172

L

Lautstärke ändern	208
Lautstärkeänderungen entfernen	212
Lautstärkelinie anpassen	211
Listen-Ansicht	103

M

Markierungen, Übergänge	136
Maximieren, Programmfenster	20
Mehrfachauswahl	50
Menü-Album	100
Menü-Modus	172
Menüfunktionen	21
Menüs	
animierte	29, 198
aufbauen	194
testen	196
Menüstrukturen ändern	199
Mikrofoneinstellungen	73
Miniaturbilder	
Album	86
austauschen	91
Mosaik-Effekt	120
MPEG-Datei erstellen	239
MPEG-Option	74
Musik	
ändern	206
einfügen	204
rippen	219
zusammenstellen	205

N

Navigation	
DVD-Modus	30
Player	47

O

Objekt-Toolbox	174
Objekte	
auswählen, HFX	162
kopieren	175
Optionen	
allgemeine	70
analoge Aufnahme	67
Ansicht	19
Aufnahme	68
Ausgabe	227
AVI-Datei	231
CD und Kommentar	213
Codecs	233
digitale Aufnahme	74
Disk	242
DivX	234
MPEG-Datei	239
Rendern	71
Rippen	220
Stile	191
Videoformat	41
Videoquelle	39
Web-Video	240
Overlay-Titel	52
erstellen	131, 168

P

Player	80
DVD-Modus	196
einsetzen	90
verwenden	46
Posterize-Effekt	120
Programmstart	16
Programmtitelleiste	18

Projekt	19
speichern	48, 57
zusammenstellen	100
Projektname	19
Push-Effekte	145

R

Relief-Effekt	118
Rendern	60
Rendervorgang starten	229
Rippen, Musik	219
Rolltitel	172
Rückgängig-Option	33
Rückwärts-Option	139

S

Schaltflächen	
anpassen	200
Objekt-Toolbox	174
Schatten anpassen	192
Schieberegler	116
Schließen, Programm	21
Schneiden per Schaltfläche	107
Schrift	
auswählen	54
zentrieren	56
Schriftauswahl	174
Schriftstile einsetzen	190
Schwarzweißbilder	116
Setup bearbeiten	34, 138
Sicherheitskopie	227
Slide-Effekte	144
SmartCapture	76
SmartSound	204
Sounddateien	28
Soundeffekte-Album	99

Speicherkapazität	68
Speichern, Projekt	57
Standarddauer	
anpassen	138
festlegen	70
Lautstärkereglern	209
Standardübergänge	135
Standbilder	
einfügen	155
Album	98
Kategorie	28
Standtitel	172
Startvorgang	17
Stile	
anpassen	191
zuweisen	55
Storyboard-Ansicht	31, 102
Übergänge	137
Strichzeichnung erstellen	126
Suchen, Album	93
SVHS-Eingang	63
Szenen	41
benennen	88
kombinieren	92, 112
sortieren	104
suchen	93
teilen	93
trimmen	105
übernehmen	100
Szenenerkennung	86
automatische	69
einstellen	41
nachträgliche	87
Szenenreihenfolge	101
Szenensuche im Projekt	94
Szenenvorschau abspielen	90

T

Taskleiste	17
Tastenkürzel	22
Text	
ausrichten	132
erstellen	178
formatieren	54
neigen	182
Textobjekte ausrichten	183
Timecode	30, 80
Timeline-Ansicht	102
Übergänge	136
Titel	
erstellen	167
neuer	169
Overlay	52
Vollbild	188
Titel-Album	98, 167
Titelarten	172
Titeldauer anpassen	168
Titelgenerator	
Album	176
einsetzen	170, 177
Titelhintergrund erstellen	128
Titellänge anpassen	186
Titeltext formatieren	173, 179
Titeltypen	166
Ton	
abschalten	218
abstellen	209
aufnehmen	214
ein-/ausblenden	209, 217
einsetzen	202
löschen	203
trimmen	208
übertragen	216
Tonspur	202

Toolbox	
einblenden	31
Farbe anpassen	114
Hintergrundmusik	204
öffnen	51, 105
Titel	130
Tonfunktionen	207
Transformieren-Modus	182
Trimmen	105
per Maus	108
schnelles	111

U

Überblenden	141
Überblendung	
weiche	142
einfügen	152
Übergang	
anpassen	138
dreidimensionaler	97, 149
einfügen	151, 157, 187
kopieren	153
zuweisen	136
Übergänge-Album	96
Übergangsaufbau	140
Übergangsdauer einstellen	138
Übergangseffekte	26
anwenden	134
Unterschneiden-Werkzeug	180
Upload-Option	242

V

VCR-Modus	78
einstellen	37
Verkleinern, Programmfenster	20

Verlaufshintergrund	189
Video-Album	95
Video-Bedienfeld	64, 73
Videoband	
analoges	229
erstellen	227
vorbereiten	43
Videobearbeitung	110
Vorteile	51
Videoformat-Registerkarte	41, 70
Videoquelle-Registerkarte	68
Videoschnittkarte	35
Vollbild-Titel	52
erstellen	167, 188
Voreinstellungen	34
analoge Aufnahme	64
Aufnahme	68
digitale Aufnahme	74
Übergänge	151
Vorlagen	
einsetzen	131
Menüs	194
Schriftstile	190
speichern	194
Stile	55
Übergänge	26
Vorschau	
anpassen	69
DVD-Titel	30
Übergänge	96, 135
Vorschaubereich	29
HFX	161

W

Weichzeichnen	118
Wipe-Effekte	143
einsetzen	157

Z

Zeilenabstand anpassen	181
Zeitachse	102
Zeitachsenskalierung ändern	103
Ziehpunkt einfügen	212
Zielordner einstellen	39