

Vorwort

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

Mit Pinnacle Studio 10 haben Sie eine sehr interessante Software erworben, um Ihre Filme leicht zu bearbeiten. Das Programm bietet eine ganze Menge spannender Funktionen an, die Sie oft nicht einmal in teuren Spezialprogrammen vorfinden – die Übergänge des mitgelieferten Programms Hollywood FX sind hier nur als ein Beispiel zu nennen.

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

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

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

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

Ich hoffe, Sie haben nach der Lektüre dieses Buchs nur noch wenige Fragen zum Thema. Und wenn doch, dann können Sie sich gerne über gradias@t-online.de an mich wenden. Oder besuchen Sie einmal meine Webseite unter <http://www.gradias.de>.

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

Michael Gradias
im Februar 2006



Inhaltsverzeichnis

1	Der erste Film	13
1.1	Pinnacle Studio 10 starten	15
1.2	Die Bereiche der Arbeitsoberfläche	17
	Der Vorschaubereich	19
	Das Filmfenster	20
1.3	Einen Film aufnehmen	22
	Menüfunktionen	22
	Aufnahme ab!	27
1.4	Bearbeiten des Films	31
	Das Filmfenster verwenden	32
	Einfügen eines Filmtitels	38
	Überblendungseffekte einfügen	43
	Die Filmgeschwindigkeit ändern	45
	Verlängern des Titels	47
	Filme trimmen	48
	Umsortieren von Filmszenen	52
	Den Endtitel einfügen	53
	Die Tonspur bearbeiten	55
1.5	Der Export des fertigen Films	58
	Speichern des Projekts	59
	Exporteinstellungen anpassen	60
2	Die perfekte Filmaufzeichnung	63
2.1	Die Aufnahmequelle auswählen	64
	Analoge Aufzeichnungen	64
	Digitale Aufzeichnungen	66
2.2	Die Einstellungsoptionen	67
	Einstellungsoptionen für die analoge Aufnahme	67
	Die Einstellungsoptionen der digitalen Aufzeichnung	73
2.3	Die Aufnahme starten	75

3	Mit dem Album arbeiten	81
3.1	Öffnen von Videodateien	81
3.2	Nachträgliche Szenenerkennung	83
3.3	Informationen des Albums	84
	Vorschau des Films	86
	Szenen auswählen	87
3.4	Szenen kombinieren und unterteilen	88
3.5	Im Album suchen	89
3.6	Die verschiedenen Album-Kategorien	90
	Die Übergänge-Kategorie	91
	Die Titel-Kategorie	93
	Das Standbilder-Album	93
	Die Album-Kategorie Menüs	94
	Das Soundeffekte-Album	95
	Das Menü Musik anzeigen	95
3.7	Elemente aus verschiedenen Dateien	96
4	Mit Filmszenen arbeiten	97
4.1	Szenen in das Videoprojekt übernehmen	97
	Die passende Ansicht wählen	99
4.2	Szenen bearbeiten	100
	Szenen sortieren	100
	Filme trimmen	102
	Filme per Mausaktionen trimmen	107
4.3	Szenen teilen und kombinieren	110
4.4	Weitere Funktionen	113
	Getrennte Bearbeitung von Bild und Ton	113
	Weitere Optionen der Toolbox	114
	Insert-Schnitte einfügen	114
5	Filme korrigieren und optimieren	117
5.1	Ein Musikvideo automatisch generieren	117
5.2	Videoeffekte verwenden	123

5.3		Die Standard-RTFX-Videoeffekte	126
		Die automatische Farbkorrektur	126
		Der Videofilter Rauschunterdrückung	127
		Der Stabilisieren-Videofilter	128
		Der Videofilter Geschwindigkeit	128
		Der Videoeffekt Pan_Zoom	129
5.4		Die Studio Plus-RTFX-Videoeffekte	129
		Der Videoeffekt Alter Film	129
		Der Buntglas-Videoeffekt	130
		Der Prägung-Videoeffekt	131
		Der Softener-Videoeffekt	131
		Der Weichzeichnen-Videoeffekt	132
		Overlay-Effekte	132
		Der Bewegungsunschärfe-Videoeffekt	132
		Der Blendenfleck-Videoeffekt	133
		Der Erdbeben-Videoeffekt	134
		Der Videoeffekt Lupe	134
		Der Wassertropfen-Videoeffekt	135
		Der Videoeffekt Wasserwellen	136
		Der Beleuchtung-Videoeffekt	136
		Die Farbkorrektur	137
		Der Videoeffekt Invertieren	140
		Der Posterisieren-Videoeffekt	140
		Der Videoeffekt RGB-Farbbalance	141
		Der Videoeffekt Schwarz und Weiß	141
		Der Sepia-Videofilter	142
		Der Videoeffekt Weißabgleich	144
5.5		Zusätzliche Videoeffekte	145
		Der Videoeffekt Alter Film – Erweitert	146
		Der Mosaik-Videoeffekt	146
		Der Rauschen-Videoeffekt	147
		Der Videoeffekt Mediane	147
		Die Effekte der Kategorie RTFX-Sammlung 2	148
		Der Videoeffekt MultiForm-Cropping	148
		Verformen des Filmbilds	149
5.6		Extremwerte zur Verfremdung nutzen	154
		Strichzeichnungen erstellen	155

6

Professionelle Techniken 159

6.1		Die Mehrspurbearbeitung	159
-----	--	-------------------------------	-----

6.2	Die Bild-in-Bild-Effekte	163
	Eine Bild-in-Bild-Gestaltung	164
6.3	Die Chroma-Key-Funktion	167
6.4	Arbeiten mit Hollywood FX	170
6.5	Das Arbeitsfenster von Hollywood FX	170
	Die Bereiche des Arbeitsfensters	172
	Der Vorschaubereich	173
	Die verfügbaren Optionen	180
	Mit den Menüfunktionen arbeiten	182
6.6	Einen Übergang anpassen	183
	Zusätzliche Optionen einsetzen	192
7	Übergangseffekte verwenden	199
7.1	Die Anwendung der Überblendungseffekte	199
7.2	Übergangseinstellungen bearbeiten	202
7.3	Die grundsätzlichen Effekt-Kategorien	205
	Der Ein-/Ausblenden-Effekt	205
	Die weiche Überblendung	207
	Wipe-Effekte	207
	Slide-Effekte	209
	Die Push-Effekte	210
	Aufwändige Wipe-Übergänge	211
	Fast wie in Hollywood – Hollywood FX	214
	Berechnen der Übergänge	218
7.4	Übergänge in der Praxis	219
	Unterschiedliche Übergänge verwenden	222
8	Filmtitel erstellen	227
8.1	Die verschiedenen Titeltypen	228
	Titel der verschiedenen Typen erstellen	229
8.2	Die Elemente des Titel-Editors	232
	Das Titel-Editor-Album	237
	Das Editierfenster	238

8.3	Die Titelerstellung in der Praxis	239
	Formatieren des Textes	240
	Ausrichten von Objekten	244
8.4	Titel animieren	245
	Verschiedene Bewegungsrichtungen verwenden	247
8.5	Die Titel-Stile anpassen	251
	Schriftstile anwenden	254
	Stile speichern	260
	Speichern des Titels	261
	Ein paar Anmerkungen zum Schluss	262

9 Menüs aufbauen 267

9.1	Die Menüvorlagen verwenden	267
	Das fertige Menü testen	270
	Animierte Menüs verwenden	273
	Menüstrukturen anpassen	274
9.2	Die Menüeigenschaften ändern	276
9.3	Das Menü bearbeiten	280
	Titeltexte bearbeiten	281
	Miniaturbilder bearbeiten	283
	Die Verknüpfungseigenschaften	284
	Neue Verlinkungen aufbauen	286

10 Der Ton macht die Musik 291

10.1	Abtrennen der Tonspur	291
10.2	Bearbeitung der Tonspur	292
	Die Lautstärke-Optionen	294
	Die Balance-Darstellung	298
	Die Fade-Darstellung	299
	Kommentare aufzeichnen	300
	Kommentare per Camcorder aufzeichnen	302
	Musikstücke von CDs verwenden	307
	Automatisch Musikstücke generieren	310
10.3	Audioeffekte verwenden	313
	Die Studio Plus-Audioeffekte	315

11	Die Ausgabeoptionen festlegen	321
11.1	Der Bereich Film erstellen	321
11.2	Die Bedienelemente des Arbeitsbereichs	322
	Die verschiedenen Ausgabemöglichkeiten	322
11.3	Die Ausgabeoptionen	323
	Die Ausgabe auf Videoband	324
	Ausgabe als AVI-Datei	326
	Ändern der AVI-Einstellungen	327
	Der DivX-Codec	329
	Die DivX-Optionen	333
	MPEG-Dateien erstellen	335
	Die Option Windows Media	337
	Die Option Real Media	337
	CDs und DVDs herstellen	338
	Stichwortverzeichnis	345

Der erste Film

Mit Pinnacle Studio haben Sie ein leistungsfähiges Programm zur Videobearbeitung erworben. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Arbeitsoberfläche von Pinnacle 10 kurz vorstellen. Sie lernen dabei die einzelnen Arbeitsbereiche des Programms kennen. In einem ersten Workshop werden dann die grundsätzlichen Funktionen der Videobearbeitung mit Pinnacle Studio vorgestellt.

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



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



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



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

Neben zwei Firewire-Anschlüssen gibt es auf der Karte nur noch eine „Sammelbuchse“. Die Ein- und Ausgangsbuchsen sind in einer gesonderten Box untergebracht.



Bild 1.2 Die Anschlussbox mit separatem Firewire-Kabel

Das ist recht praktisch, da so das ständige „unter den Tisch krabbeln“ zum Anschließen der Verbindungen entfällt. Als gesondertes Kabel liegt der Firewire-Anschluss vor.



Bild 1.3 Der Camcorder Panasonic NV-DS30EG

Bei dem von uns verwendeten Camcorder handelt es sich um das Modell NV-DS30EG von Panasonic.

Dieser Camcorder hat den Vorteil, über einen digitalen Eingang – DV-In – zu verfügen, sodass die Ergebnisse auch auf DV-Videobändern gesichert werden können.

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

1.1 Pinnacle Studio 10 starten

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

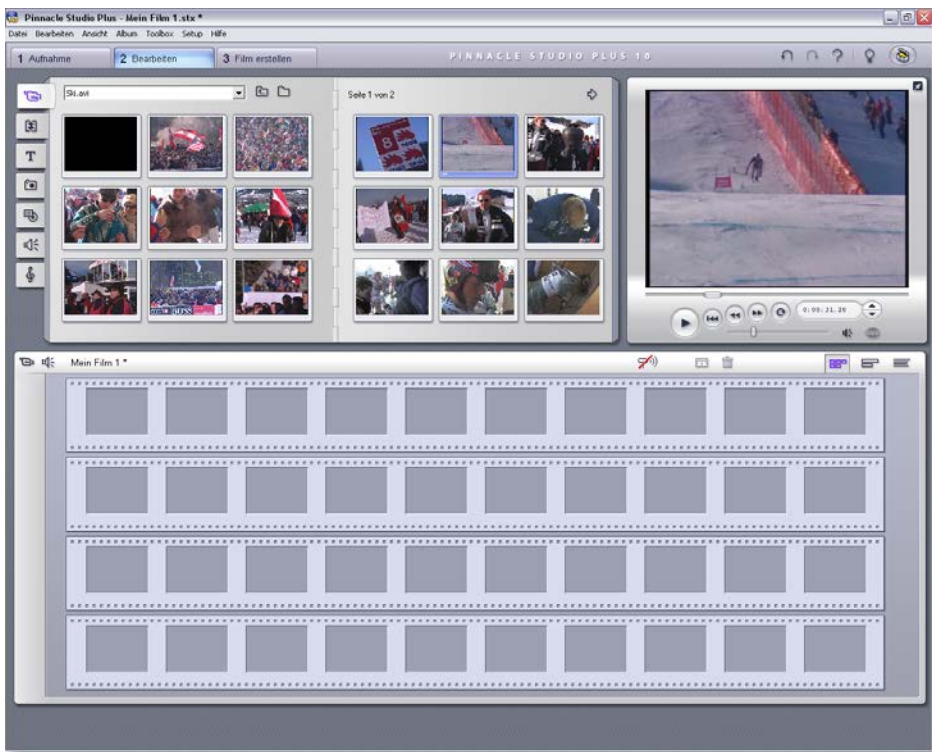


Bild 1.4 Die Arbeitsoberfläche von Pinnacle Studio 10

Sehen wir uns nun der Reihe nach die unterschiedlichen Bereiche der Arbeitsoberfläche von Pinnacle Studio an. Pinnacle Studio teilt die Arbeitsoberfläche in die drei grundlegenden Schritte der Videobearbeitung auf. In der Kopfzeile finden Sie die drei Kategorien *Aufnahme*, *Bearbeiten* und *Film erstellen*.

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

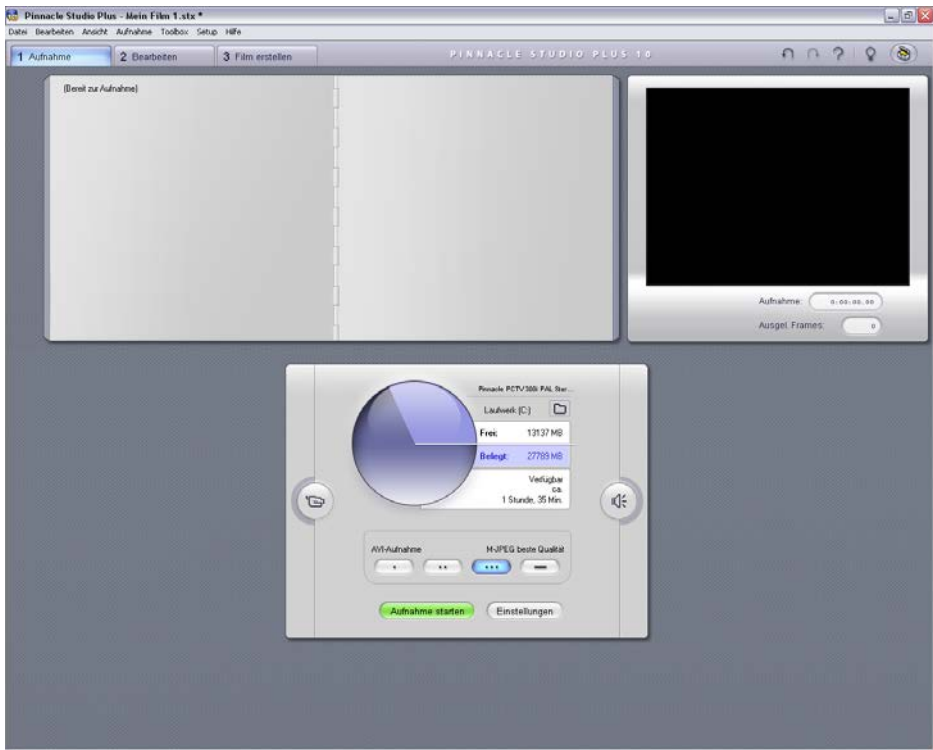


Bild 1.5 Die Aufnahme-Kategorie

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

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

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

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

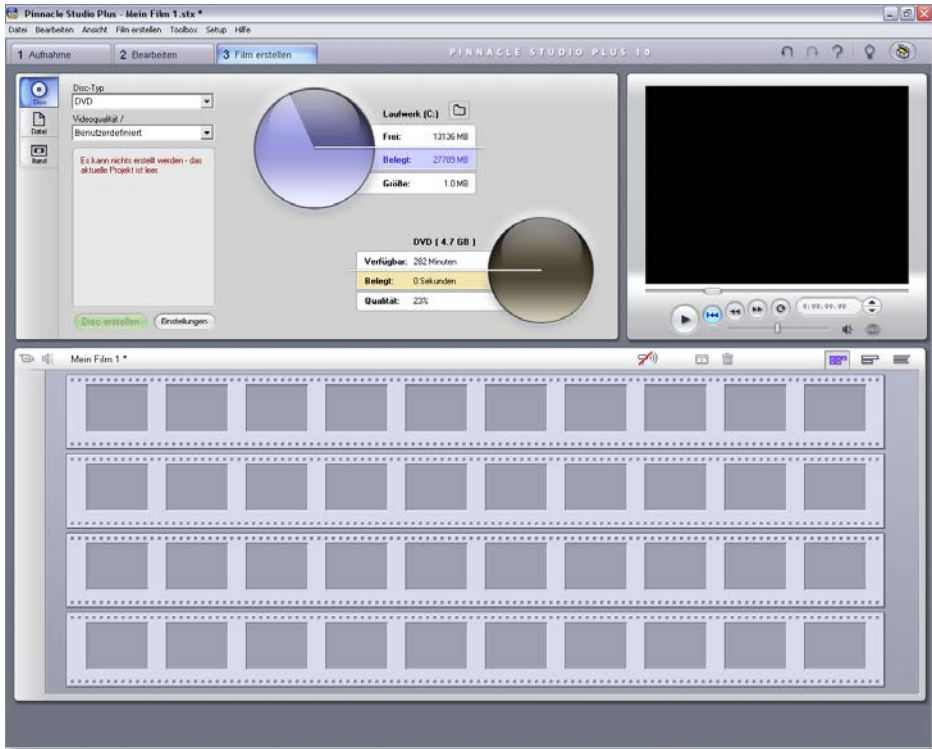


Bild 1.6 Die Kategorie Film erstellen

1.2 Die Bereiche der Arbeitsoberfläche

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

Auf der linken Seite des Albums sind sieben Registerkartenreiter angeordnet, über die die anderen Bereiche des Albums geöffnet werden können.

Dies zeigt die nachfolgende Abbildung. Mit dem zweiten Reiter werden beispielsweise die Übergänge angezeigt. Pinnacle Studio 10 stellt eine große Anzahl solcher Übergänge zur Verfügung, mit denen eine Filmszene effektiv in die folgende überblendet werden kann.

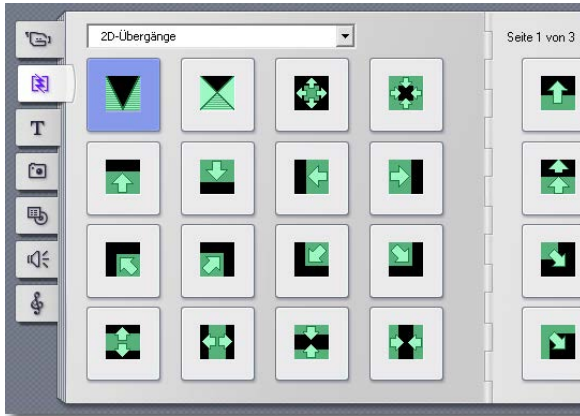


Bild 1.7 Das Album

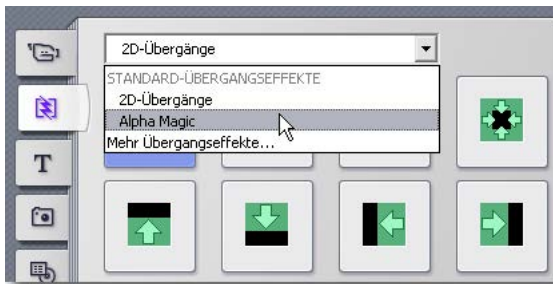


Bild 1.8 Auswahl einer Kategorie

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



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

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

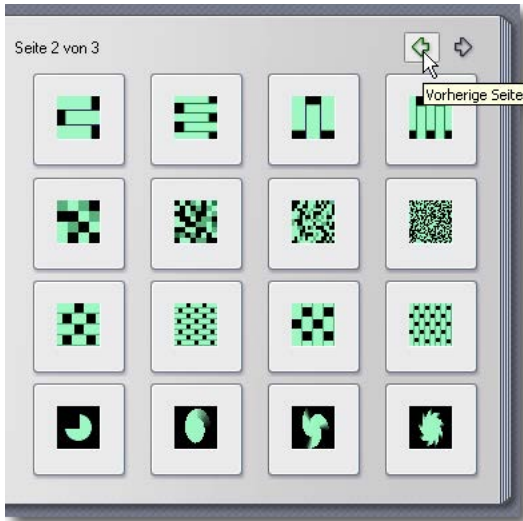


Bild 1.9 Wechseln der Albumseiten

Der Vorschaubereich

Auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs sehen Sie das Vorschaufenster. Dort können Sie den aktuellen Film ansehen oder Titel, Übergänge und Standbilder begutachten. Unter dem Vorschaubild gibt es Bedienelemente zum Navigieren.

Außerdem wird der Timecode des Films angezeigt. Mit dem Schieberegler unter den Bedienelementen können Sie schnell die gewünschte Position im Film ansteuern.

Die Pfeil-Schaltfläche oben rechts wird übrigens benötigt, um den Film auf die volle Bildschirmgröße zu vergrößern.

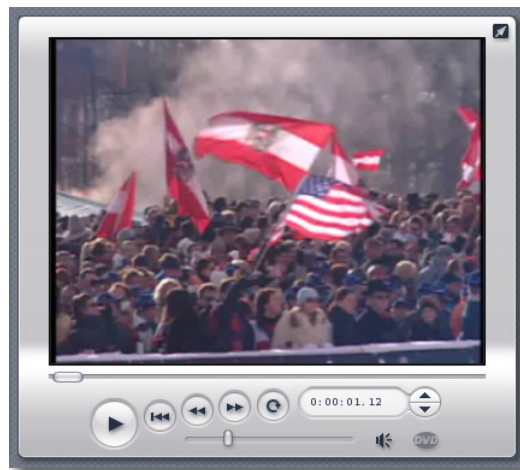


Bild 1.10 Das Vorschaufenster



Bild 1.11 Die Bedienelemente der DVD-Steuerung

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

Das Filmfenster

Im unteren Bereich der Arbeitsoberfläche wird das so genannte Filmfenster angezeigt. Hier sehen Sie das aktuelle Filmprojekt mit den eventuell eingefügten Titeln und Übergängen.

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten der Darstellung, auf die wir später detailliert eingehen werden. Die standardmäßig eingestellte Ansichtsoption *Storyboard-Ansicht* zeigt die folgende Abbildung.



Bild 1.12 Das Filmfenster

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

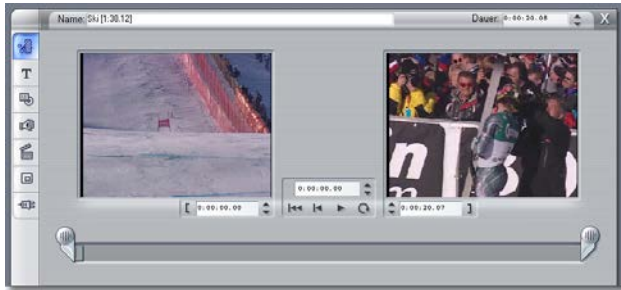


Bild 1.13 Die Toolbox

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



Bild 1.14 Das Bearbeitungsfenster der DVD-Titel



Bild 1.15 Die Menüfunktionen

Menüfunktionen

Einige Funktionen erreichen Sie auch über das Windows-typische Menü – beispielsweise zur automatischen Erstellung von Filmen oder zum Hinzufügen von Sound.

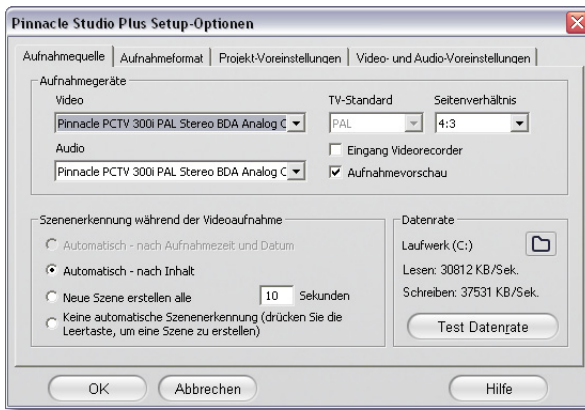


Bild 1.16 Optionen in den Dialogfeldern

Die einzelnen Einstellungen werden in einem gesonderten Dialogfeld vorgenommen.

Ein Beispiel zeigt das nebenstehende Bild. Hier können Sie die Einstellungen des Camcorders anpassen.

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

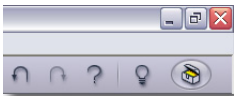


Bild 1.17 Arbeitsschritte rückgängig machen

Die beiden Schaltflächen des zweiten Blocks können Sie nur nutzen, wenn Sie online sind. Dann verzweigen Sie mit der ersten Schaltfläche zur Pinnacle-Support-Webseite. Mit der zweiten Schaltfläche lassen sich zusätzliche Inhalte freischalten.

1.3 Einen Film aufnehmen

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

««« !

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

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

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



Bild 1.18 Der Firewire-Anschluss des Camcorders

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



Bild 1.19 Anschließen des Camcorders

- 3 Wenn Sie mit Windows XP arbeiten, sollte der Camcorder automatisch erkannt werden und im folgenden Dialogfeld Pinnacle Studio zur Bearbeitung angeboten werden.

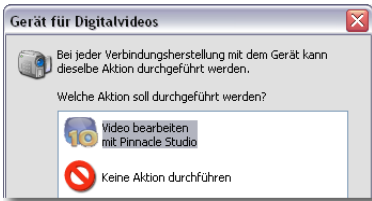


Bild 1.20 Starten eines Videobearbeitungsprogramms

Eventuell werden hier noch weitere Programme aufgelistet – je nachdem, welche Programme Sie noch zur Videobearbeitung installiert haben.



Bild 1.21 Die Ansicht im Aufnahmemodus

- 4 Nach dem Bestätigen wird Pinnacle Studio 10 gestartet und der Aufnahmebereich geöffnet.

Sie könnten dann eventuell die gezeigte Anordnung vorfinden – die Ansicht hängt hier von den bei der letzten Aufnahme verwendeten Einstellungen ab.

- 5 Zum Ändern der Einstellungen für den Kameraanschluss aktivieren Sie die *Einstellungen*-Schaltfläche des Steuerpults.

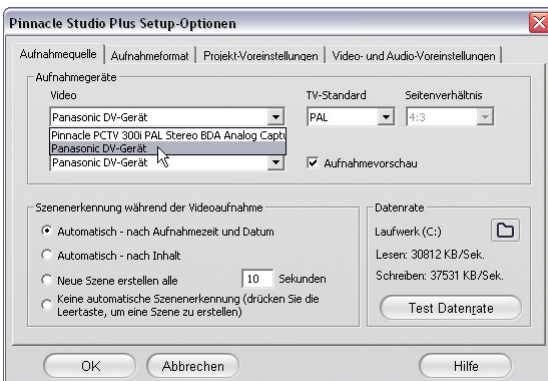
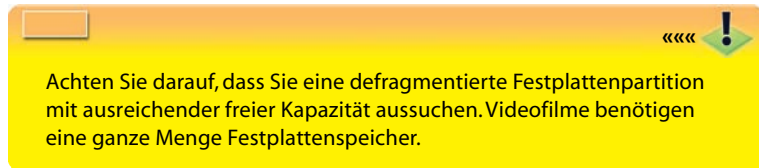


Bild 1.22 Die Kamerasteuerungseinstellungen

Wechseln Sie im Dialogfeld zur *Aufnahmequelle*-Registerkarte und ändern Sie dort die Einstellung im *Video*-Listenfeld auf die Option *Panasonic DV Gerät*. Bei einem anderen Camcorder-Modell wird eine entsprechende Angabe angezeigt. Damit wird der Firewire-Anschluss als Eingangsquelle verwendet.

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



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

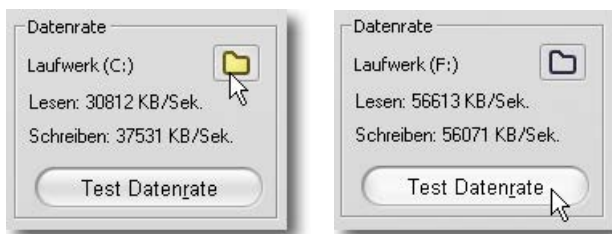


Bild 1.23 Test der Festplattenperformance

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



Bild 1.24 Das Ergebnis der Festplattenuntersuchung

- 7 Von Bedeutung sind auch die Optionen des Bereichs Szenenerkennung. Pinnacle Studio kann nämlich feststellen, wann Sie eine Aufnahme gestartet oder gestoppt haben. Für jeden Neustart der Aufnahme wird bei der ersten Option eine neue Szene mit einem eigenen Miniaturbild erstellt.

So ersparen Sie sich einerseits das spätere Zerschneiden des Films und andererseits lassen sich so misslungene Szenen schnell löschen.

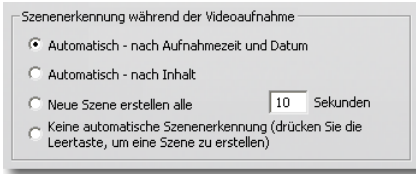


Bild 1.25 Optionen zur Szenentrennung

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

i »»»»

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

8 Die *Aufnahmeformat*-Registerkarte dient zur Einstellung der Aufnahmequalität.

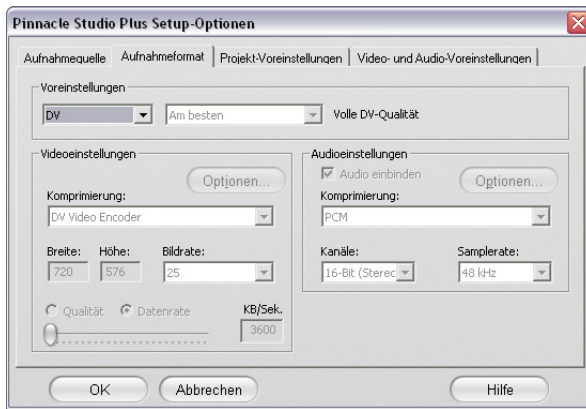


Bild 1.26 Die Einstellungen der Aufnahmequalität

Verwenden Sie hier im ersten Listenfeld die Option *DV*, um die Aufzeichnung in bestmöglicher Bild- und Tonqualität durchführen zu können. Allerdings beansprucht diese Option auch den meisten Festplattenspeicher.

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

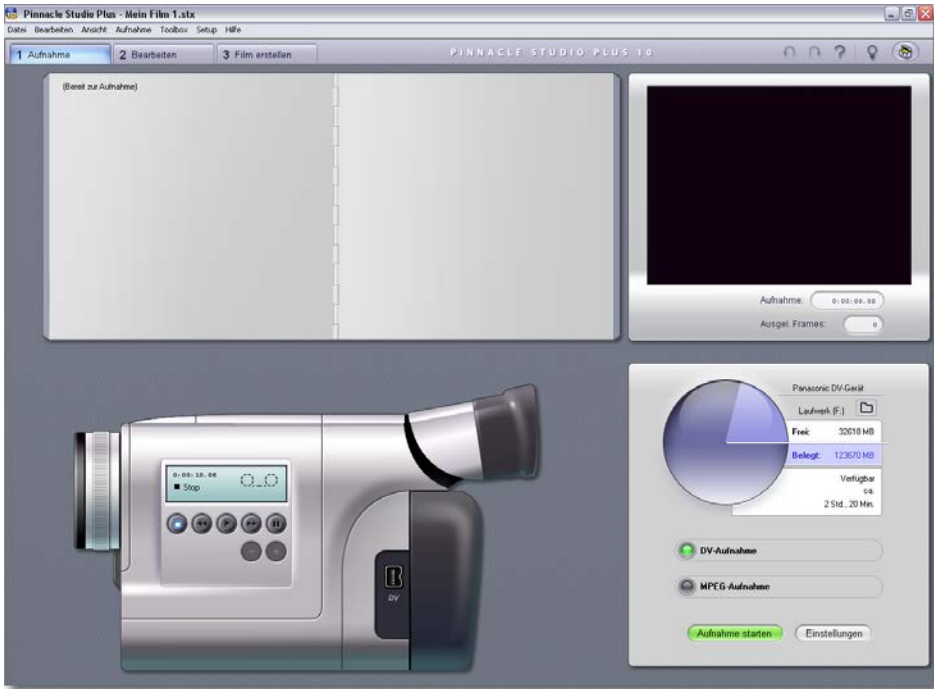


Bild 1.27 Die Arbeitsoberfläche mit der Kamerasteuerung

Aufnahme ab!

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

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



Um Festplattenkapazität zu sparen, muss nicht das ganze Videoband auf den Rechner überspielt werden – suchen Sie einfach die Position, an der die Filmaufnahme beginnen soll. Die Anzeige des Films erfolgt im Vorschaufenster oben rechts auf der Arbeitsfläche von Pinnacle Studio 10.



Bild 1.28 Einzelbildweise Navigation

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

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

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

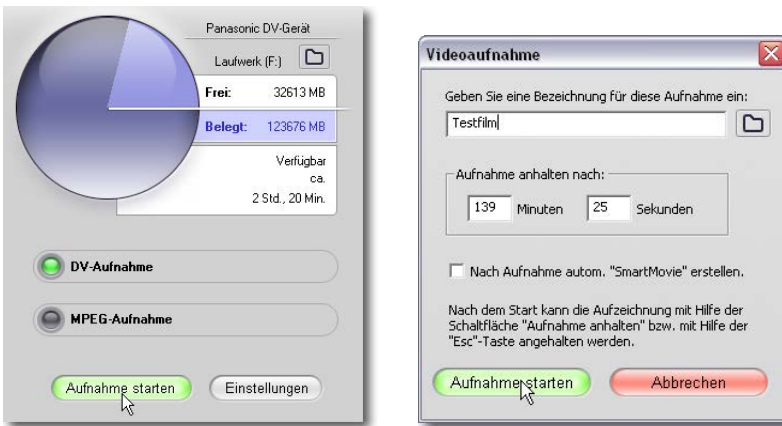


Bild 1.29 Starten der Aufnahme



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

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

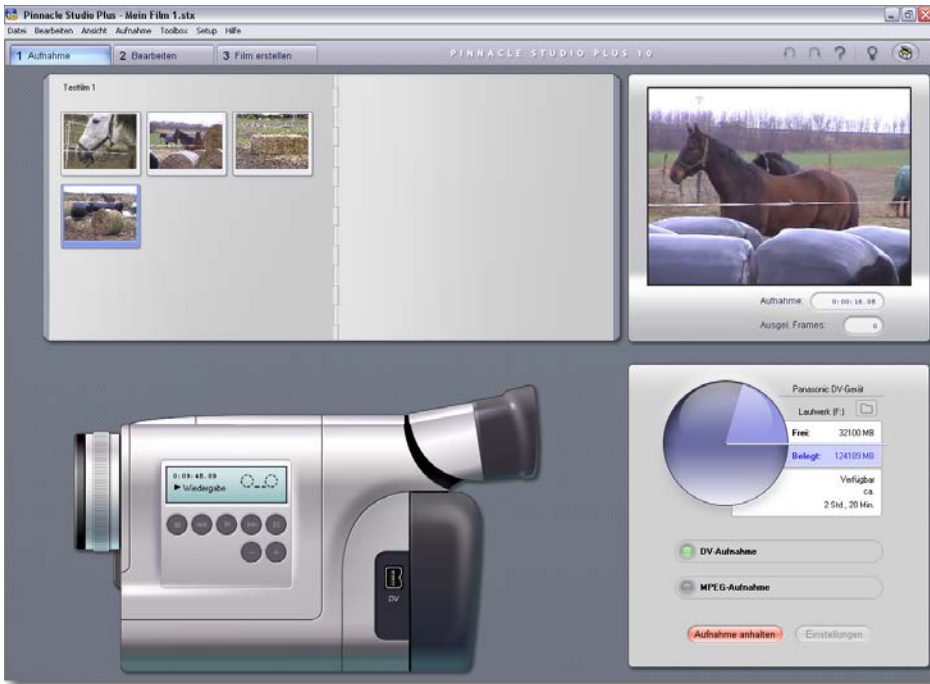


Bild 1.30 Übertragen der Filmbilder

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

Wenn die gewünschten Filmszenen übertragen sind, kann die Aufnahme über die Schaltfläche *Aufnahme anhalten* des Steuerpults gestoppt werden.

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

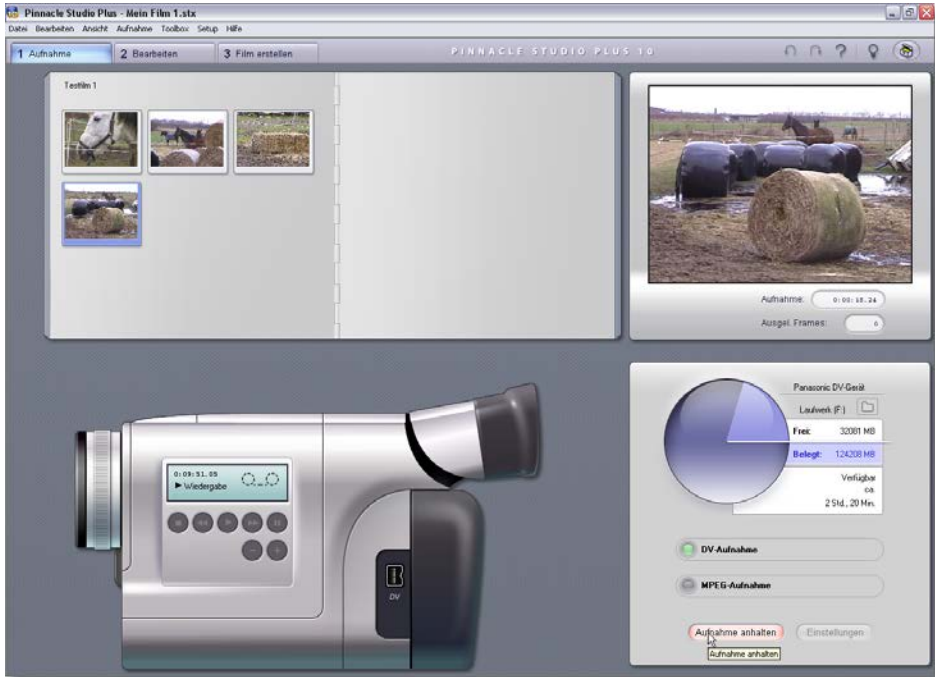


Bild 1.31 Die fertige Aufnahme

i >>>>

Bereits an dieser kurzen Filmsequenz erkennen Sie den enormen Speicherbedarf bei Filmen. Für die knappe Filmminute wurde über 190 MByte Festplattenspeicher benötigt. Den reduzierten Festplattenspeicher können Sie im so genannten Diskometer oben im Steuerpult ablesen. Hier wird die freie Festplattenkapazität auch grafisch angezeigt.

Speichern des Projekts

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

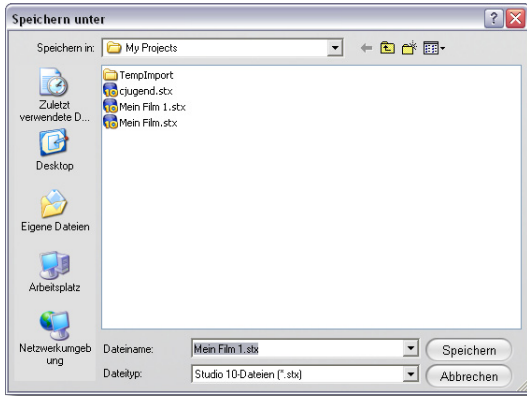


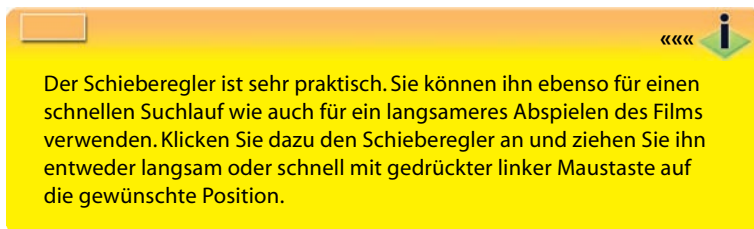
Bild 1.32 Speichern des Projekts

1.4 Bearbeiten des Films

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

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

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



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

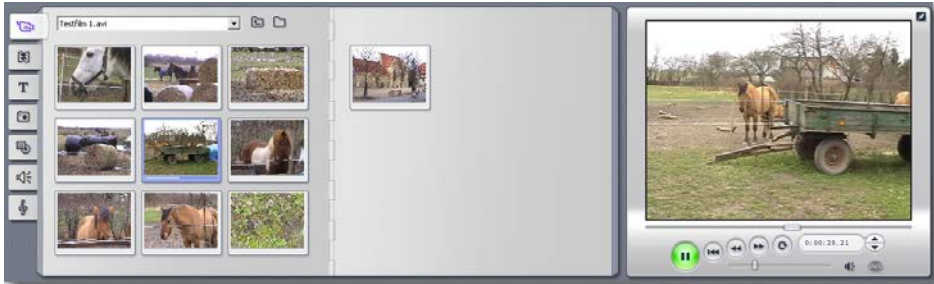


Bild 1.33 Betrachten des Films im Player. Links ist die Position innerhalb des gesamten Films zu sehen

Das Filmfenster verwenden

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

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

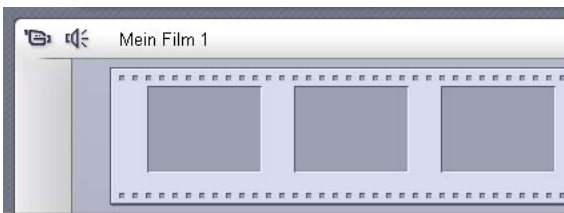


Bild 1.34 Das Filmfenster ist noch leer

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

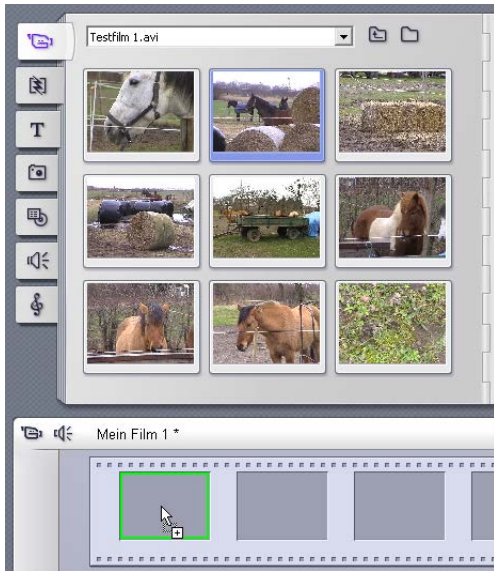


Bild 1.35 Übernahme einer Szene in das Filmfenster


Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das Miniaturbild der Szene im Filmfenster angezeigt.

Verweilen Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über dem Vorschaubild, sehen Sie den Start- und Endpunkt, den Filmnamen sowie das Aufnahmedatum in einem Schildchen.



Bild 1.36 Ein Hinweisschild mit den Daten der Szene

Übertragen Sie nun auf dieselbe Art und Weise die gewünschten Szenen in das Filmfenster. Unser Beispielfilm soll mit der zweiten Szene beginnen. Danach folgen die anderen Szenen. Ziehen Sie diese Szenen in das Storyboard. Die letzten beiden Szenen werden nicht benötigt.

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

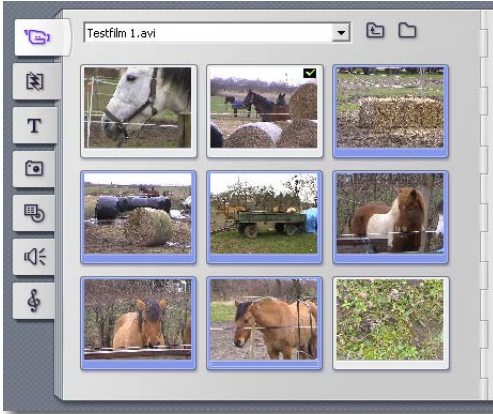


Bild 1.37 Mehrere Vorschaubilder wurden markiert

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



Bild 1.38 Die übertragenen Szenen



Der Vorteil der Videobearbeitung besteht unter anderem darin, dass die ursprüngliche Szenenanordnung nicht beibehalten werden muss. Sie können die Szenen auch völlig anders anordnen.



Bild 1.39 Verschiedene Ansichtsarten

Verschiedene Ansichten des Filmfensters

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

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

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

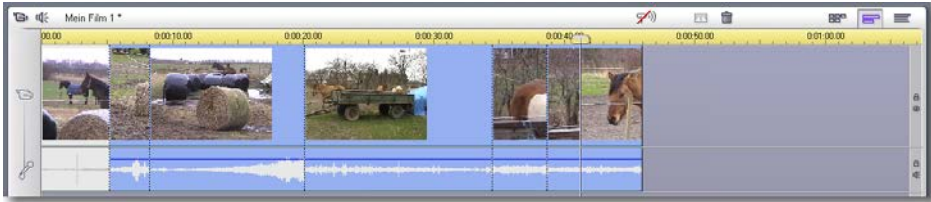


Bild 1.40 Die Timeline-Ansicht zeigt den Film im Verhältnis zur Filmlänge

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

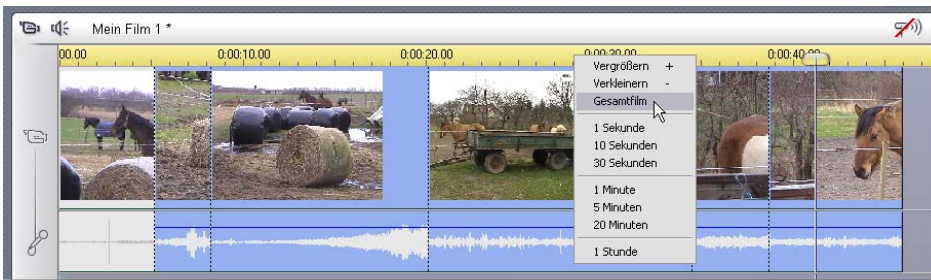


Bild 1.41 Größe der Zeitskala ändern

Anschließend wird der komplette Film angezeigt.

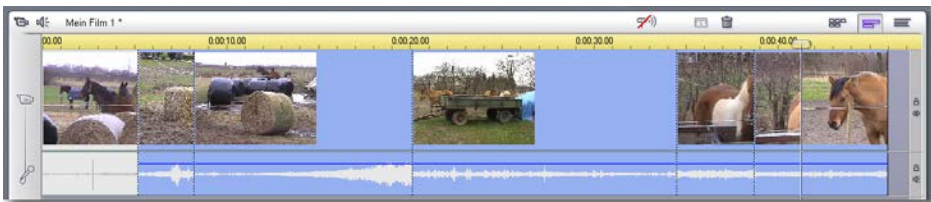


Bild 1.42 Die veränderte Zeitskala-Ansicht



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

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

Name	Getrimmter Start	Fälänge	Fälstart
1 Videoclip: 'Testfilm 1 [2.24] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:02.24	0:00:05.05	0:00:00.00
Audioclip: 'Testfilm 1 [2.24] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:02.24	0:00:05.05	0:00:00.00
2 Videoclip: 'Testfilm 1 [8.04] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:08.04	0:00:03.02	0:00:05.05
Audioclip: 'Testfilm 1 [8.04] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:08.04	0:00:03.02	0:00:05.05
3 Videoclip: 'Testfilm 1 [11.06] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:11.06	0:00:11.22	0:00:00.07
Audioclip: 'Testfilm 1 [11.06] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:11.06	0:00:11.22	0:00:00.07
4 Videoclip: 'Testfilm 1 [23.03] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:23.03	0:00:14.09	0:00:20.04
Audioclip: 'Testfilm 1 [23.03] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:23.03	0:00:14.09	0:00:20.04
5 Videoclip: 'Testfilm 1 [37.12] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:37.12	0:00:04.06	0:00:34.13
Audioclip: 'Testfilm 1 [37.12] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:37.12	0:00:04.06	0:00:34.13
6 Videoclip: 'Testfilm 1 [41.18] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:41.18	0:00:02.13	0:00:38.19
Audioclip: 'Testfilm 1 [41.18] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:41.18	0:00:02.13	0:00:38.19
7 Videoclip: 'Testfilm 1 [44.06] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:44.06	0:00:04.18	0:00:41.07
Audioclip: 'Testfilm 1 [44.06] 24.02.2004 17:06:15'	0:00:44.06	0:00:04.18	0:00:41.07

Bild 1.43 Die Listenansicht ist gut für die Szenenorganisation geeignet

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

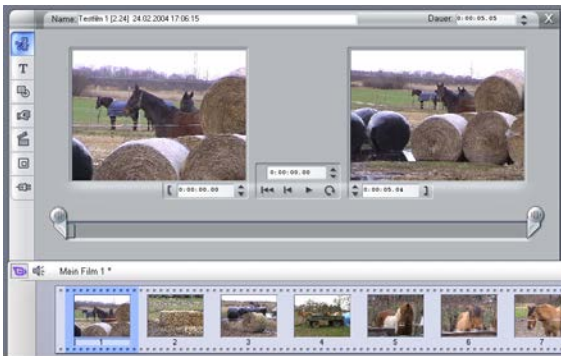


Bild 1.44 Ändern der Clipseigenschaften

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



Bild 1.45 Das Werkzeug zum Ändern der Clipseigenschaften

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



Bild 1.46 Werkzeuge für die Audiobearbeitung

Verschiedene Werkzeuge

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

Hier finden Sie im Hauptfenster beispielsweise Optionen für Effektübergänge, zur Gestaltung von Filmtiteln, zur Anzeige von Standbildern sowie für Soundeffekte. Das mittlere Fenster ändert sich dabei je nach Aufgabenstellung.



Bild 1.47 Die Ansicht der Übergangseffekte

Einfügen eines Filmtitels

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



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

Bild 1.48 Öffnen des Titelgenerators

Sie sollten dann die folgende Anordnung auf der Arbeitsfläche sehen:

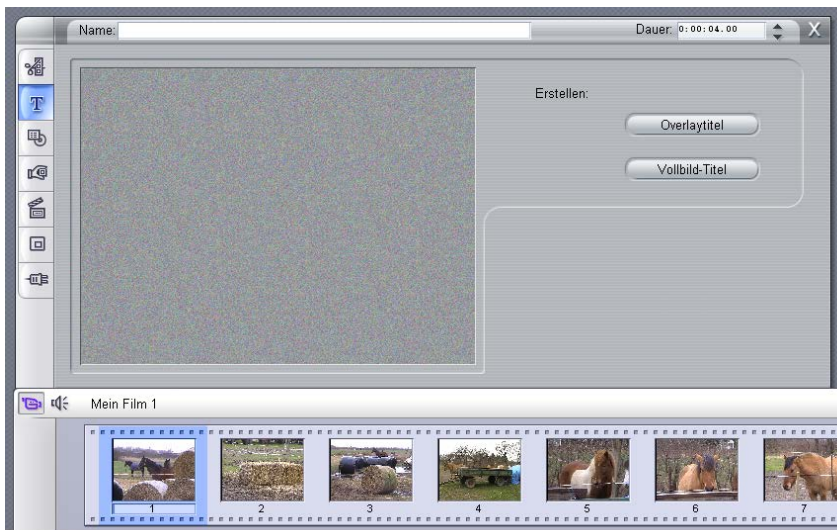


Bild 1.49 Die Titelsicht

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



Bild 1.50 Der Titelgenerator

Alles, was Sie innerhalb dieses Bereichs platzieren, wird später auch ganz sicher auf dem Fernsehschirm zu sehen sein.

Klicken Sie in den videosicheren Bereich, um ein Texteingabefeld zu erstellen. Sie sehen dann einen Markierrahmen mit acht Markierungspunkten.

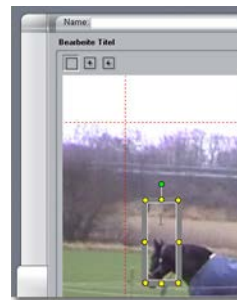





Bild 1.51 Das Texteingabefeld

Tippen Sie den gewünschten Text ein. Wir haben den Titel *Auf dem Bauernhof* eingegeben. Verwenden Sie am Ende jeder Zeile die -Taste. Der Text wird zunächst mit den Standardeigenschaften versehen.

 ««« 

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



Bild 1.52 Der eingegebene Text

Texte formatieren

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

Markieren Sie dazu zunächst den gesamten, eingetippten Text. Das klappt am schnellsten mit der Tastenkombination **Strg**+**A**. Der Schrifttyp und die Schriftgröße werden mit den Bedienelementen über dem Arbeitsbereich verändert. Stellen Sie zunächst eine Schriftgröße von **80** ein. Wählen Sie einen Schrifttyp, der Ihnen gefällt. Wir haben die Schrift mit der Bezeichnung *Americana* verwendet, sodass folgendes Zwischenstadium entsteht.

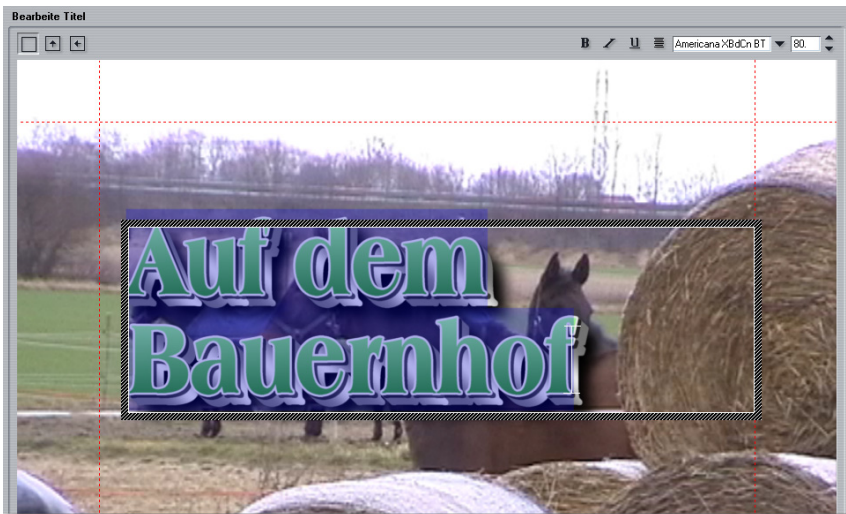


Bild 1.53 Der markierte Text

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

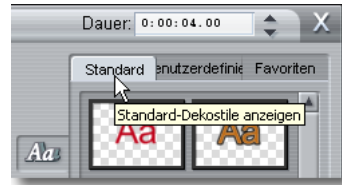


Bild 1.54 Aufruf der Dekostile

Die von uns verwendete Variante sehen Sie im nebenstehenden Bild. Wenn Sie den Mauszeiger über eine der Vorlagen halten, werden in einem gesonderten Fenster einige Varianten zur Auswahl angeboten.



Bild 1.55 Der angewendete Dekostil

Die Dekostile müssen nicht bleiben, wie sie vorgegeben werden. Über die *Benutzerdefinierte*-Registerkarte können die jeweiligen Eigenschaften verändert werden. Dies geschieht in drei Rubriken.

Hier können Sie beispielsweise die Farbe oder die Art und Stärke von Kontur und Schatten einstellen. So sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Die neuen Werte sehen Sie in der nebenstehenden Abbildung.



Bild 1.56 Anpassen der Effektinstellungen



Bild 1.57 Der fertig formatierte Text

Klicken Sie nun den Markierungsrahmen an, um den gesamten Textblock zu markieren. Geben Sie dann im Eingabefeld rechts über der Arbeitsoberfläche eine Schriftgröße von 100 ein.

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



Bild 1.58 Der fertige Titel

Um den fertigen Titel in Pinnacle Studio 10 zu übernehmen, verwenden Sie am besten die F12 -Taste. Hier sehen Sie jetzt im Arbeitsbereich eine veränderte Darstellung. Der Titel ist nun auch in den Vorschaubildern des Storyboards eingefügt, wie die nachfolgend gezeigte Abbildung belegt.



Bild 1.59 Der eingefügte Titel

Die Standdauer festlegen

Nun sollten Sie abschließend noch die Standzeit des Titels vorgeben. Klicken Sie dazu im Clipbearbeitungs-Fenster in das *Dauer*-Eingabefeld und tragen Sie dort eine Standzeit von 5 Sekunden ein.

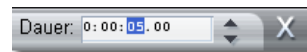


Bild 1.60 Angabe der Standzeit

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

Überblendungseffekte einfügen

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

Das Erstellen von Übergangseffekten – zu denen auch das Einblenden gehört – ist in Pinnacle Studio 10 ebenfalls sehr leicht möglich.

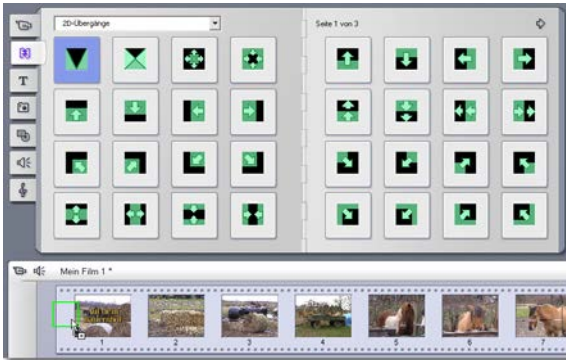


Bild 1.61 Übertragen eines Übergangseffekts

Rufen Sie dazu über die zweite Schaltfläche die Übergangseffekte auf. Gleich das erste Symbol dient der Einblendung.

Klicken Sie den Einblendungseffekt an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste vor das erste Vorschaubild in der *Storyboard-Ansicht*.

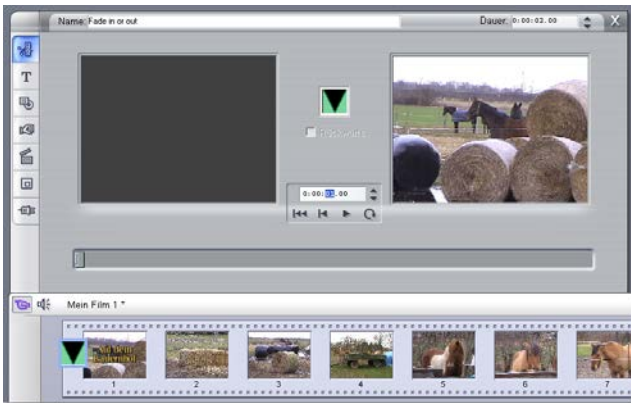


Bild 1.62 Ändern der Effekteinblendungsdauer

Klicken Sie doppelt auf das Übergangseffekt-Symbol, um die Dauer des Übergangs einzustellen. Tragen Sie hier einen Wert von einer Sekunde ein – also den Timecode *0:00:01:00*.

Den Filmtitel mit einblenden

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

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

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

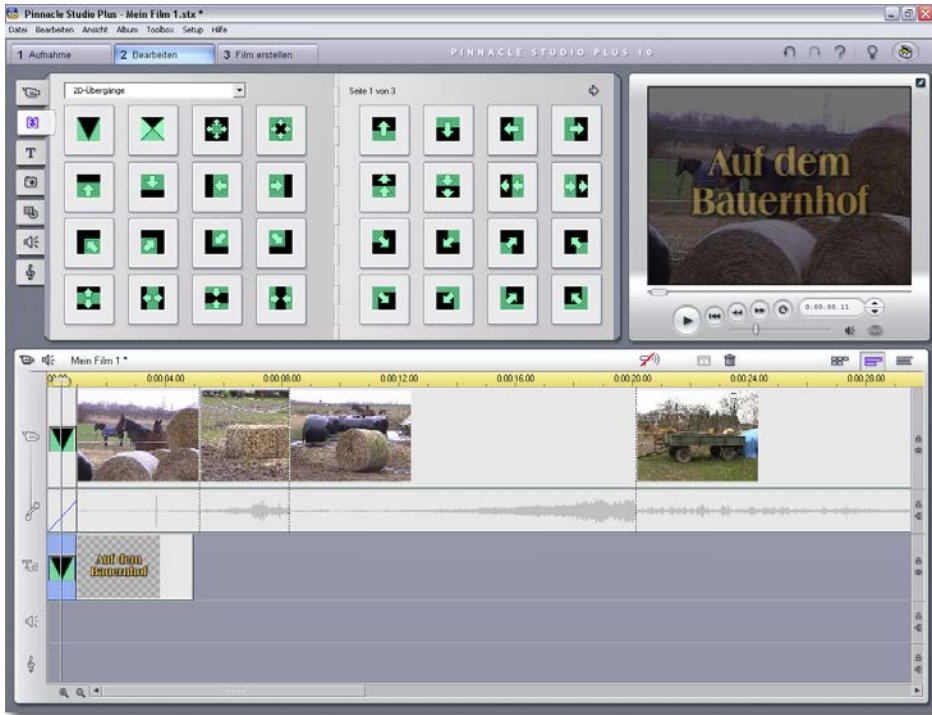


Bild 1.63 Einblenden des Filmtitels

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

Die Filmgeschwindigkeit ändern

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, ist der Titel nur kurz zu sehen, da die erste Filmszene recht kurz ist. Das soll jetzt geändert werden.

Dies könnten Sie erledigen, indem Sie die Dauer des Titels entsprechend verändern – dann würde aber der Filmtitel in die zweite Filmszene hineinragen. Um dies zu verhindern, soll die erste Filmszene entsprechend verlängert werden.

Klicken Sie dann doppelt auf das Miniaturbild der ersten Szene – nicht des Titels! Wechseln Sie in dem Fenster zur letzten Kategorie. Hier finden Sie den Videoeffekt *Standard-RTFX/Geschwindigkeit*.

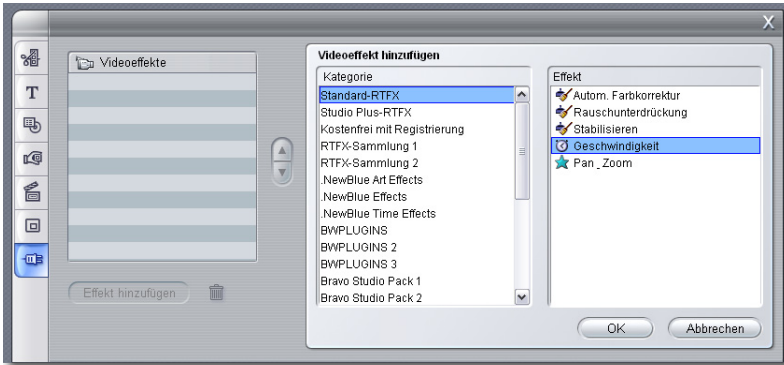


Bild 1.64 Aufruf eines Videoeffekts

Klicken Sie doppelt auf diesen Eintrag, um den Videoeffekt zu übernehmen. Sie können dann die Geschwindigkeit anpassen. So können Sie entweder eine Zeitlupe oder einen Stroboskopeffekt simulieren.

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

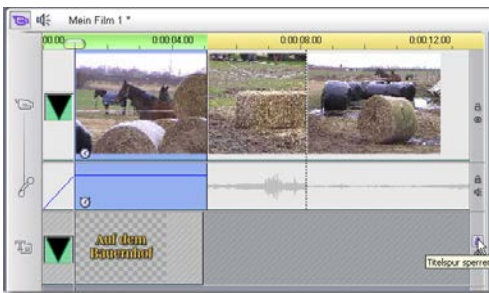


Bild 1.65 Sperren der Titelspur

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

Die Veränderung der Geschwindigkeit kann durch Verschieben des Schiebereglers im Toolbox-Fenster erfolgen. Alternativ dazu können Sie aber auch den gewünschten Wert in das Eingabefeld rechts neben dem Schieberegler eintippen. Wir verwenden einen neuen Wert von 50 %.



Bild 1.66 Ändern der Geschwindigkeit

Geringere Werte als 100 % verlängern die Filmszene. Dadurch entsteht ein Zeitlupeneffekt. Werte über 100 % erhöhen die Geschwindigkeit – die Szene wird dann kürzer. So können Sie gegebenenfalls Zeitrafferaufnahmen erstellen. Die neue Situation sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung. Die Sperrung der Ttelebene kann wieder aufgehoben werden.

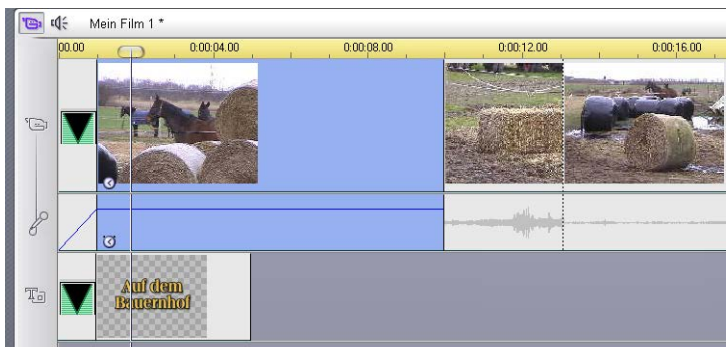


Bild 1.67 Die reduzierte Geschwindigkeit

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

Verlängern des Titels

Um den Titel auf die neue Länge der Filmszene zu verlängern, können Sie Drag & Drop-Aktionen verwenden. Wenn Sie den Mauszeiger über die rechte Kante des Titelclips halten, sehen Sie das nebenstehend abgebildete Mauszeigersymbol.



Bild 1.68 Verlängern des Titels

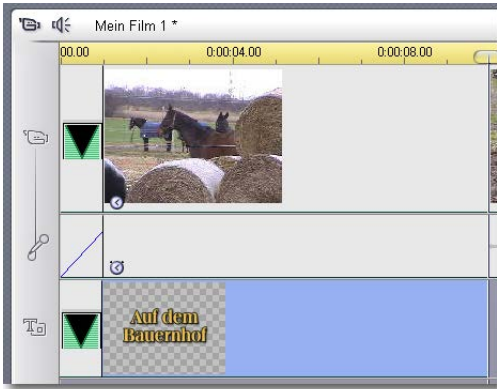


Bild 1.69 Der verlängerte Titel

Ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste die Kante bis zum Ende der Filmszene. So ergibt sich die abgebildete Situation.



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

Filme trimmen

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

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

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

Sehr hilfreich sind dabei die beiden Pfeiltasten rechts neben der Timeline-Anzeige im Player. Mit dem nach oben zeigenden Pfeil wechseln Sie nämlich zum nächsten Einzelbild – alternativ können Sie auch die **X**-Taste verwenden. Ein Bild zurück gelangen Sie mit dem nach unten zeigenden Pfeil oder der **Y**-Taste. So können Sie sich Stück für Stück an den Fehler „herantasten“.



Bild 1.70 Schrittweises Wechseln der Filmbilder

Filmclips teilen

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

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

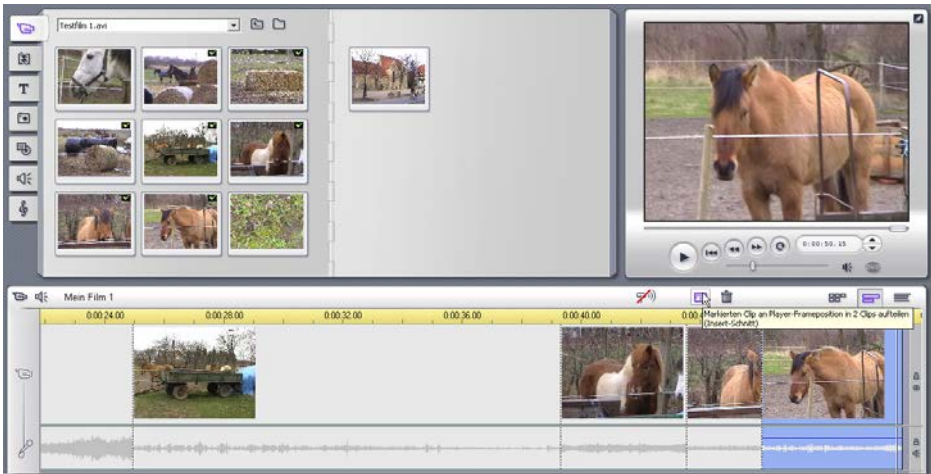


Bild 1.71 Zerteilen des Films

⏪⏪⏪ !

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

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

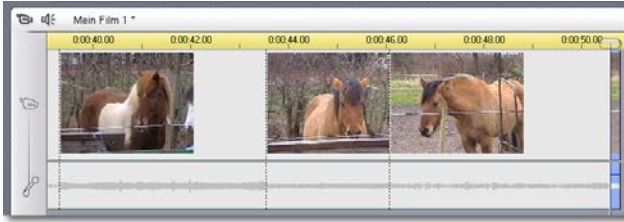


Bild 1.72 Die neu entstandene Szene

- 3 Nun könnten Sie die Szene mit dem unerwünschten Inhalt löschen. Wir wollen Ihnen noch eine andere Variante vorstellen, bei der die Filmdaten erhalten bleiben – zerschneiden Sie den Film daher nicht.

Klicken Sie dazu doppelt auf das Vorschaubild der Szene mit der zu entfernenden Filmpartie. Damit öffnen Sie das Clipbearbeitungs-Fenster.

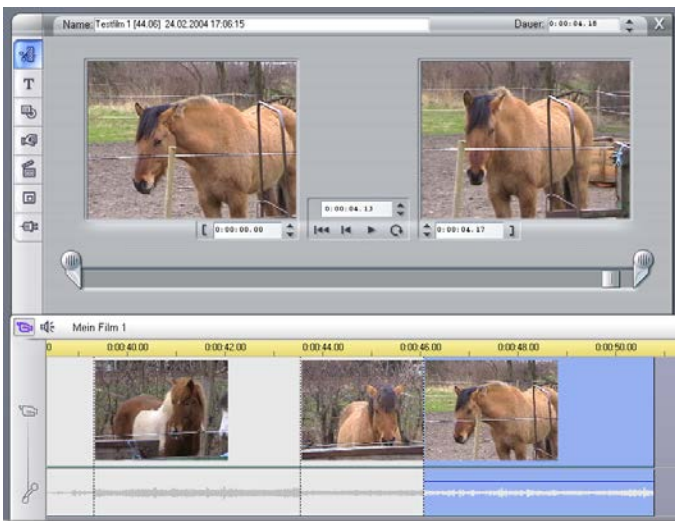


Bild 1.73 Das geöffnete Clipbearbeitungs-Fenster

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

Versetzen Sie den rechten Schieber nun so weit nach links, dass der unerwünschte Filmbereich entfernt wird. Auch hier können Sie am besten wieder die Einzelbildschaltung unter dem linken Vorschaubild verwenden, um das betreffende Filmbild aufzufinden.



Bild 1.74 Szenenanfang begrenzen (trimmen)

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

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

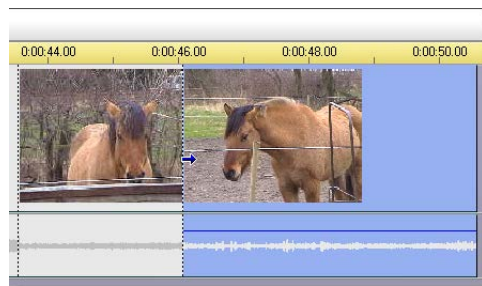



Bild 1.75 Der Trimmen-Mauszeiger

- 6 Diese Arbeit muss nun beim gesamten Film fortgesetzt werden. Das kann – je nach Qualität der Originalaufnahme – eine ganze Weile dauern.

Aber die Arbeit lohnt sich, da das Ergebnis nach dem Entfernen misslungener Filmteile sauberer und professioneller aussieht. Überflüssige Filmschnipsel können Sie übrigens markieren und durch Drücken der -Taste löschen.

Umsortieren von Filmszenen

Falls die Szenen nicht in der richtigen Reihenfolge vorliegen, können Sie das Umsortieren ebenfalls per Drag & Drop-Aktionen durchführen. Gegebenenfalls können Sie auch mehrere Szenen markieren und diese gemeinsam per Drag & Drop auf eine neue Position verschieben.

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

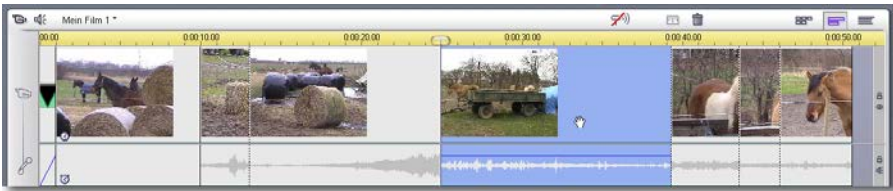


Bild 1.76 Markieren der Szene

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

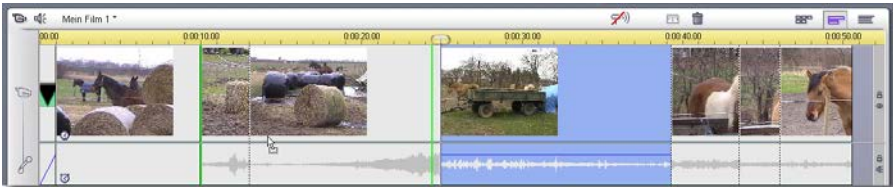


Bild 1.77 Verschieben der Szene

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

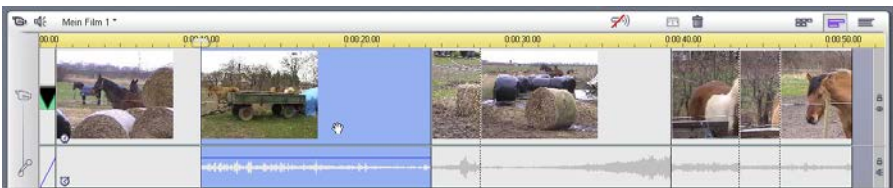


Bild 1.78 Die verschobene Szene

Den Endtitel einfügen

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

Der Endtitel soll auf einem stehenden Filmbild platziert werden. Dazu bietet Pinnacle Studio eine interessante Möglichkeit an. Das Bild, das verwendet werden soll, befindet sich am Ende des Films – die folgende Abbildung zeigt das erforderliche letzte Filmbild. Einige wenige Filmbilder wurden am Filmende abgeschnitten.



Bild 1.79 Das Endbild des Films

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

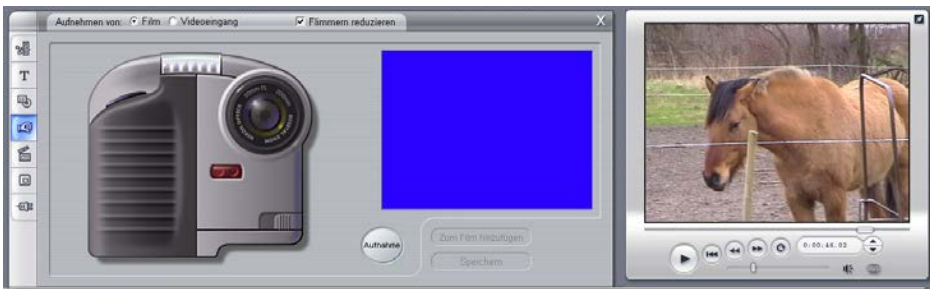


Bild 1.80 Aufnahmemodus für Standbilder

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



Bild 1.81 Das aufgenommene „Foto“

Sie können nun entscheiden, ob das Foto in den Film eingefügt oder als Bilddatei gespeichert werden soll. Sie können zum Speichern verschiedene, gängige Bilddateiformate verwenden.

Dazu gehören beispielsweise das BMP-, JPEG- oder TIFF-Dateiformat. Das Speichern des Bilds hat den Vorteil, dass Sie später noch einmal auf das Bild zurückgreifen können. Daher sollten Sie diese Variante wählen.

Wenn Sie nach dem Speichern im Album auf die vierte Registerkarte wechseln, sehen Sie dort alle lesbaren Bildtypen, die sich in dem angegebenen Ordner befinden. In unserem Beispiel ist dort nun das aufgenommene Foto zu sehen, das wie die Film-szenen per Drag & Drop in den Film übertragen werden kann – Sie finden es übrigens auch auf der Buch-CD. Es ist im Verzeichnis *Kapitel 1* abgelegt. Platzieren Sie das Bild am Ende des Films.

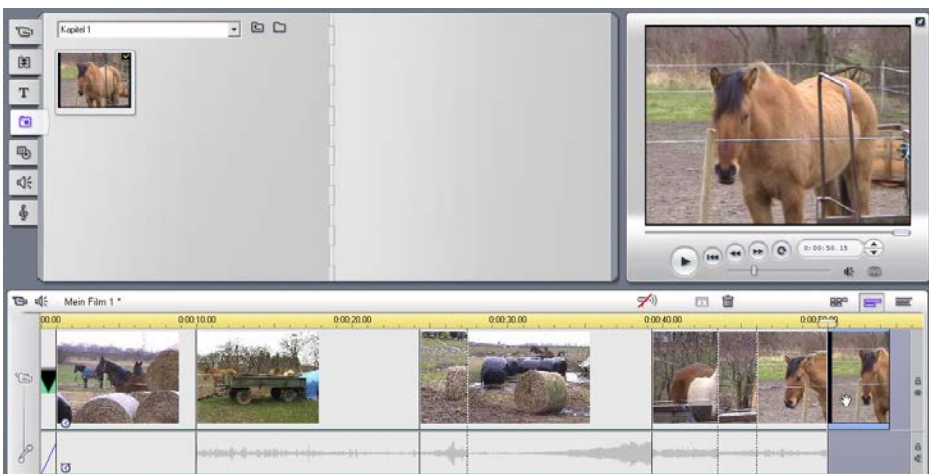


Bild 1.82 Das Foto wurde am Ende des Films eingefügt

Um die Standzeit des Fotos zu ändern, können Sie entweder am rechten Rand des Vorschaubilds in der *Timeline-Ansicht* ziehen oder Sie rufen aus dem Menü die Funktion *Toolbox/Clipseigenschaften ändern* auf. In dem neuen Fenster können Sie dann die präzise Angabe der Standdauer vornehmen. Wir haben hier eine Standzeit von 10 Sekunden eingegeben.

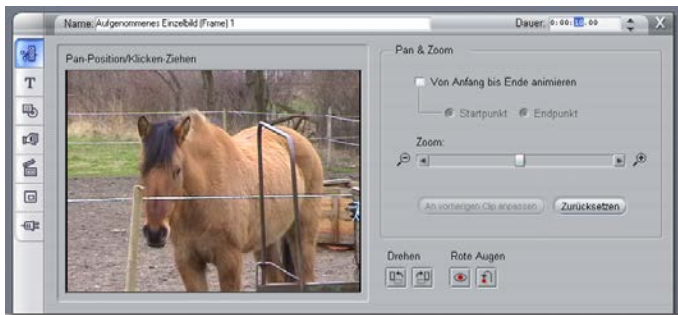


Bild 1.83 Ändern der Standdauer des Fotos

Nun soll dieses Foto für den Endtitel verwendet werden. Rufen Sie die Funktion *Toolbox/Titel erstellen* auf. Erstellen Sie den Overlay-Titel mit der Bezeichnung *Ende*. Alle Formatierungen entsprechen denen des Eingangstitels – lediglich die Schriftgröße wurde auf 200 verändert. Zentrieren Sie den Schlusstitel in der Höhe und in der Breite zum Bild. Stellen Sie hier ebenfalls eine Dauer von 10 Sekunden ein. Danach entsteht die folgende neue Anordnung in der Timeline.

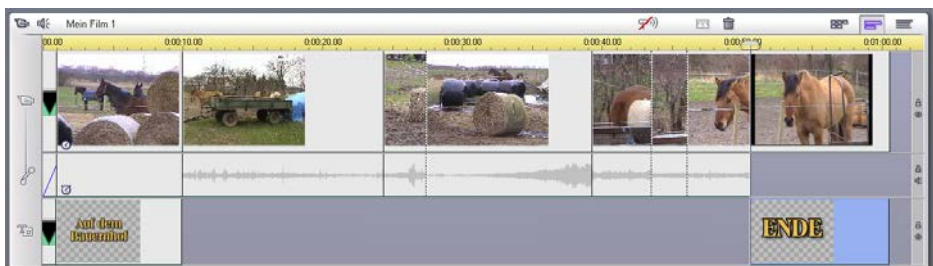


Bild 1.84 Der fertige Film mit Schlusstitel

Die Tonspur bearbeiten

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

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



Bild 1.85 Die zerschnittene Tonspur

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

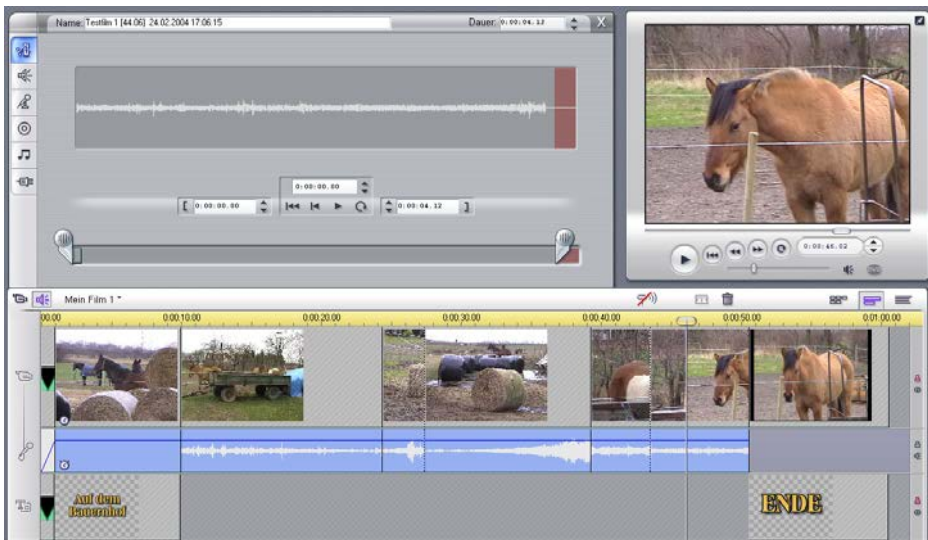


Bild 1.86 Der Toneditormodus

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

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

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

Musikstücke erstellen

In unserem Beispiel gibt die Verwendung des Originaltons wenig Sinn. So können Sie ihn auch entfernen und durch neuen Sound – beispielsweise Musik – ersetzen. Dafür bietet Pinnacle Studio verschiedene interessante Möglichkeiten an. Dazu müssen allerdings zunächst die bestehenden Audioclips entfernt werden. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:


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



Bild 1.87 Markieren der Audioclips

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

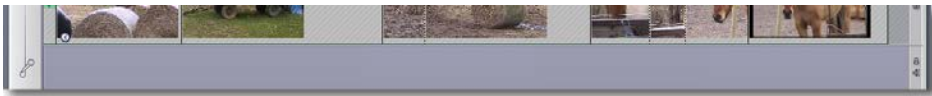


Bild 1.88 Die leere Audiospur

- 3 Stellen Sie fest, wie lang der Gesamtfilm ist. In unserem Beispiel dauert der Film 1 Minute, 0 Sekunden und 15 Filmbilder. Dies können Sie leicht feststellen, wenn Sie zum Filmende wechseln und den Wert im Timecodefeld ablesen.
- 4 Wechseln Sie zum Filmanfang und rufen Sie über das Menü die Funktion *Toolbox/SmartSound Musik erstellen* auf. Im Fenster sehen Sie dann folgende Optionen, die zum „Komponieren“ eines Musikstücks verwendet werden können.

Unsere Einstellungen zeigt die Abbildung. Tragen Sie im *Dauer-Eingabefeld* den zuvor ermittelten Wert der Filmlänge ein.

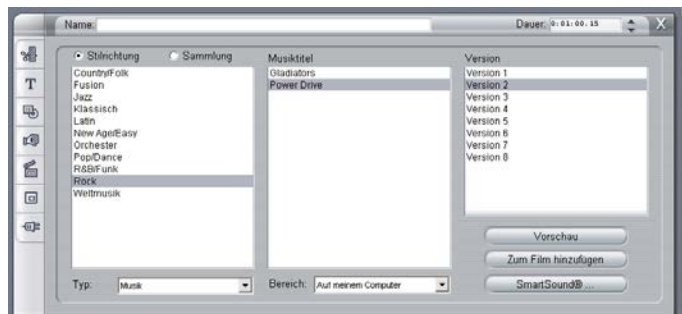


Bild 1.89 Optionen zum Erstellen der Hintergrundmusik



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

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

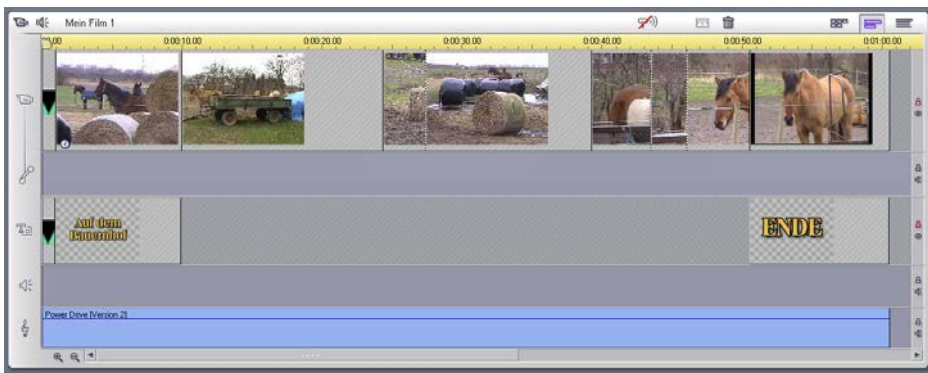


Bild 1.90 Die fertige Hintergrundmusik

Das war's!

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

1.5 Der Export des fertigen Films

Bei der Speicherung des fertigen Films ist folgende Überlegung nötig: Alle Varianten – ob Video-CD, Super-Video-CD oder DVD – verschlechtern die Bildqualität. Sie ist zwar sehr gut, entspricht aber nicht dem Original. Das erreichen Sie nur mit einer Variante – indem Sie den fertigen Film zurück auf ein Videoband übertragen.

Wenn Ihr DV-Camcorder über einen DV-In-Eingang verfügt, ist dies kein Problem. Wechseln Sie dazu in die Kategorie *Film erstellen*. Hier finden Sie Optionen, um den Film in den verschiedenen Qualitätsstufen zu exportieren.

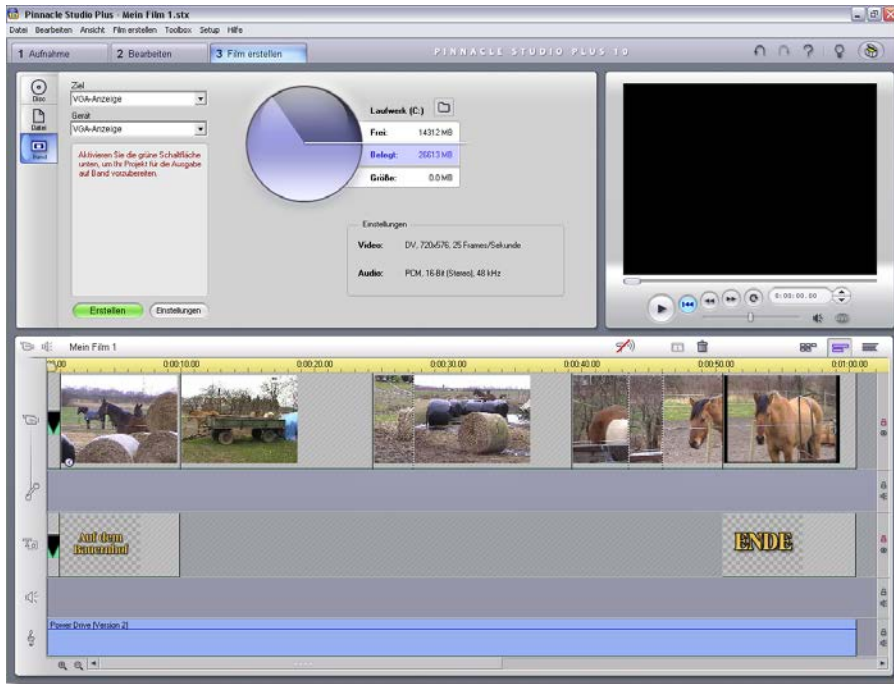


Bild 1.91 Die Kategorie Film erstellen

◀◀◀ i

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

Speichern des Projekts

Neben dem Export zum Zielmedium müssen Sie mit der Funktion *Datei/Projekt speichern* das Projekt sichern. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **Strg**+**S** verwenden. Die Studio-Dateien mit der Dateierendung *.stx enthalten die Verweise zu den Originalfilmdateien und die Zusammenstellungen des Schnittfensters.

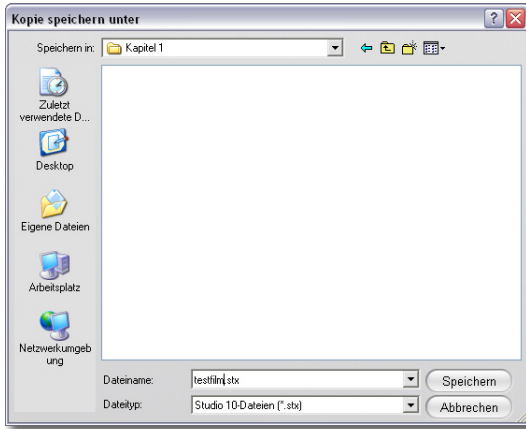


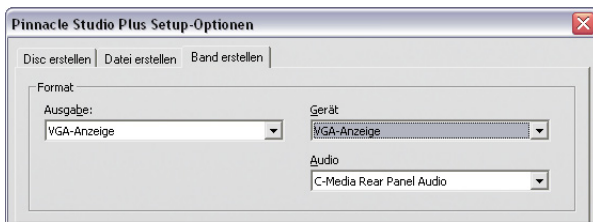
Bild 1.92 Speichern des Projekts



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

Exporteinstellungen anpassen

Nun können Sie die Exporteinstellungen für das Filmprojekt ändern. Um den Film auf einem DV-Band zu speichern, wechseln Sie zur Registerkarte *Band erstellen*.



Über die *Einstellungen*-Schaltfläche können Sie das abgebildete Dialogfeld öffnen, in dem die Optionen für die Ausgabe eingestellt werden.

Bild 1.93 Die Optionen zum Übertragen auf Band

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

Um eine DVD zu erzeugen, können die Einstellungen auf der Registerkarte *Disc erstellen* verwendet werden.

Im Bereich *Brennoptionen* wird festgelegt, ob lediglich die Dateien erstellt oder auch gleich die DVD gebrannt werden soll. Außerdem können Sie die Bildqualität variieren.

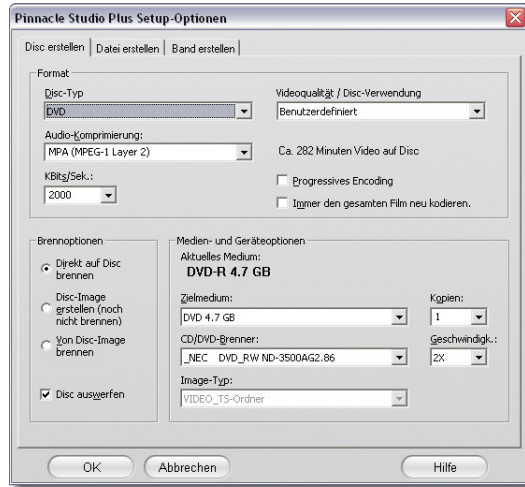


Bild 1.94 Optionen für DVD-Dateien

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

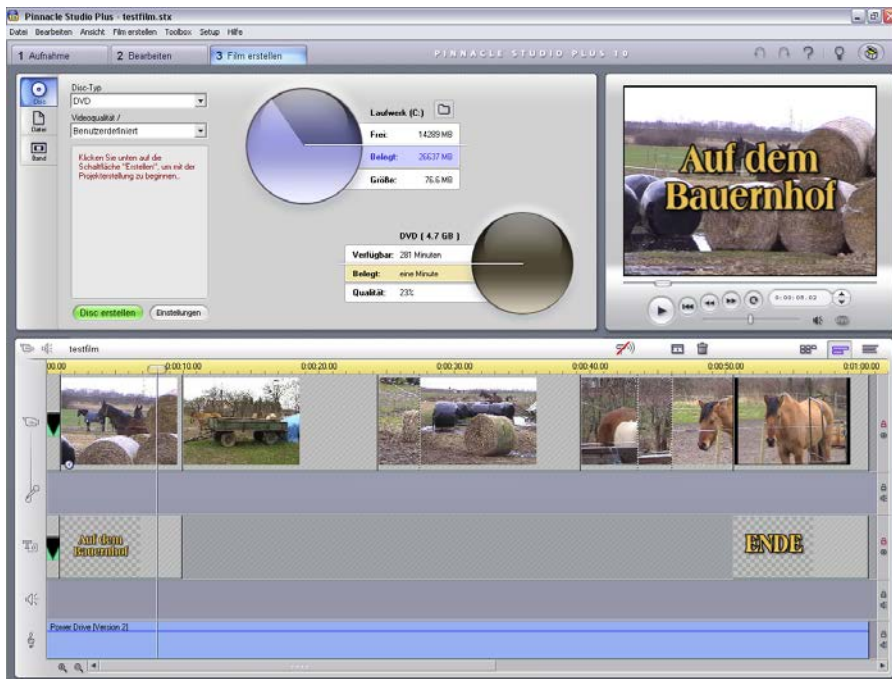


Bild 1.95 Erstellen einer DVD

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

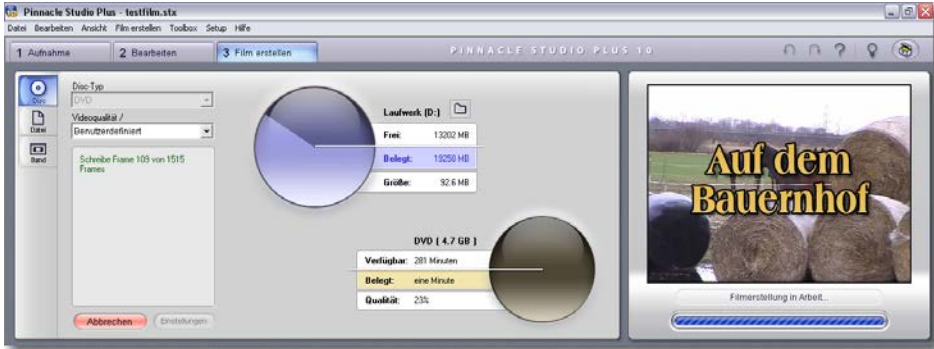


Bild 1.96 Starten des Rendervorgangs

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

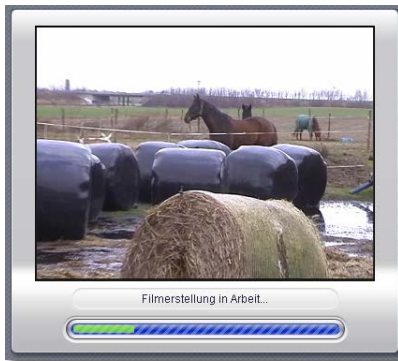


Bild 1.97 Fortschrittsbalken im Player

Der erste Film ist fertig

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

Die perfekte Filmaufzeichnung

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

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



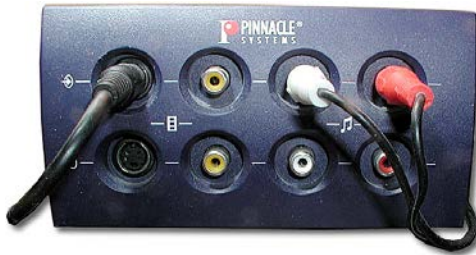
Bild 2.1 Aufzeichnung von analogem Filmmaterial

2.1 Die Aufnahmequelle auswählen

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

Analoge Aufzeichnungen

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



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

Bild 2.2 Die SVHS-Anschlussvariante



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

Nach dem Start von Pinnacle Studio 10 und dem Wechsel zur *Aufnahme*-Kategorie müssen Sie nun als Erstes die Einstellungen aufrufen.

- 1 Wechseln Sie im Dialogfeld zur Kategorie *Aufnahmequelle*. Im *Video*-Listenfeld sehen Sie die installierte Hardware. Im folgenden Beispiel ist dies eine PCTV-Karte.



Bild 2.3 Auswahl der analogen Steuerung

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



Bild 2.4 Öffnen des Video-Panels

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

Ist eine PCTV-Karte installiert, finden Sie hier auch die *Tuner*-Option.



Bild 2.5 Auswahl des Videoeingangs

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

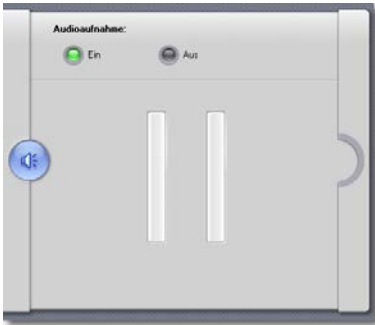


Bild 2.6 Das Audio-Bedienfeld

Außerdem können Sie im Steuerpult die gewünschte Aufnahmequalität einstellen. Auch AVI-Filme können Sie komprimieren.



Bild 2.7 Anpassen der Aufnahmequalität

Dafür stehen drei Vorgabequalitätsstufen zur Verfügung. Je mehr Punkte auf der Schaltfläche zu sehen sind, umso besser ist die Bildqualität – dafür wachsen aber auch die Dateigrößen.

Digitale Aufzeichnungen



Bild 2.8 Das Steuerpult für die digitale Aufzeichnung

Bei digitalen Aufzeichnungen haben Sie es leichter. Ist im *Einstellungen*-Dialogfeld die Camcorder-Option aktiviert, sieht das Steuerpult anders aus.

Sie können dann nur zwischen zwei Qualitätsstufen wählen. Darauf kommen wir später noch zu sprechen.

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

2.2 Die Einstellungsoptionen

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

Einstellungsoptionen für die analoge Aufnahme

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

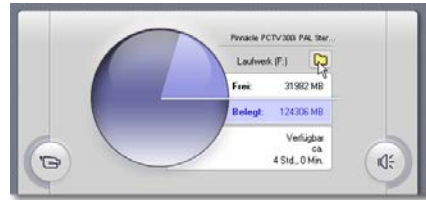


Bild 2.9 Das Diskometer

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

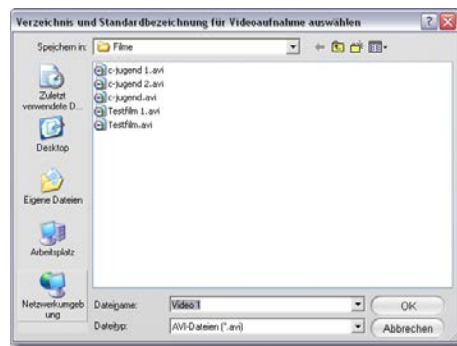


Bild 2.10 Die Pfadangabe

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

Rufen Sie nun das Einstellungen-Dialogfeld auf. Wechseln Sie hier zur *Aufnahmekarte*-Registerkarte. Dort finden Sie die folgenden Optionen vor:

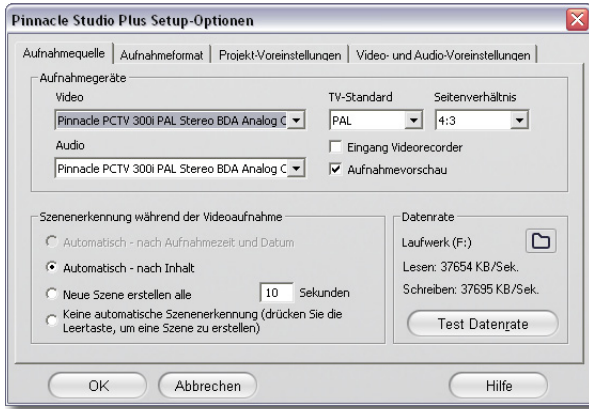


Bild 2.11 Die Aufnahmequelle-Optionen

Folgende Optionen sind dabei interessant:

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

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

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

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

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

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

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

- ◆ Bei der Option *Automatisch - nach Inhalt* sucht Pinnacle Studio im Film Situationen, in denen der Filmbildinhalt gravierend gewechselt wird. Dies sollte im Normalfall eine neue Szene sein. Ausnahmesituationen sind hier veränderte Lichtverhältnisse – beispielsweise beim Aufblitzen einer Lichtquelle.
- ◆ Die nächste Option *Neue Szene erstellen alle x Sekunden* bietet sich an, wenn bei der Aufnahme die Kamera nicht gestoppt wurde und so kein Zeit-/Datumsstempel auf dem Band vorhanden ist. Geben Sie den gewünschten Zeitabstand zum Erstellen einer neuen Szene in dem Eingabefeld ein.
- ◆ Die letzte Option *Keine automatische Szenenerkennung* können Sie verwenden, wenn Sie selbst bestimmen wollen, wann ein neues Miniaturbild angelegt werden soll. Drücken Sie dann zum Erzeugen einer neuen Szene bei der Aufnahme jeweils die Leertaste.

Die Registerkarte *Aufnahmeformat* bietet in diesem Modus lediglich die Optionen *AVI* und *MPEG* an. Außerdem kann die Aufnahmequalität variiert werden.

Alle anderen Optionen sind in diesem Modus deaktiviert.

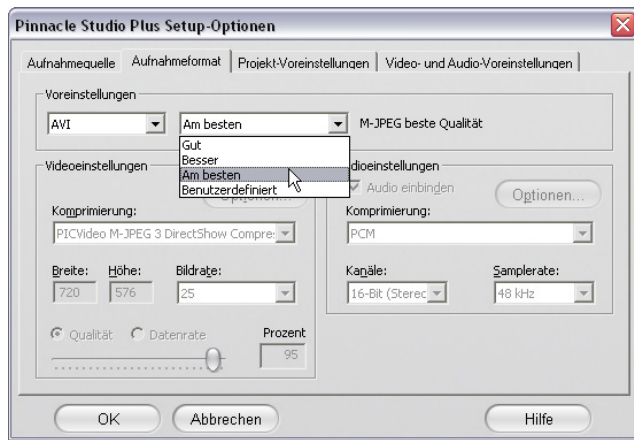


Bild 2.12 Die Aufnahmeformat-Optionen

Allgemeine Optionen einstellen

Auf der nächsten Registerkarte – *Projekt-Voreinstellungen* – finden Sie einige allgemeine Optionen für die Arbeitsumgebung.

- ◆ Ist die Option *Projekte automatisch speichern und laden* aktiviert, sichert Pinnacle 10 in regelmäßigen Abständen das Projekt. Das hilft bei etwaigen Programmabstürzen.
- ◆ Daneben haben Sie die Möglichkeit, größere Miniaturbildgrößen für die Darstellung im Storyboard auszuwählen.
- ◆ Pinnacle bietet zusätzliche Inhalte und Funktionen zum Kauf an. Sollen diese angezeigt werden, aktivieren Sie die Premium-Optionen.
- ◆ Die drei Optionen im Bereich *Standarddauer* werden verwendet, um Werte festzulegen, die beispielsweise standardmäßig für die Dauer einer Überblendung eingesetzt werden sollen. Die Zeitangabe erfolgt in Sekunden und Frames.
- ◆ Während der Bearbeitung erstellt Pinnacle Studio automatisch diverse Hilfsdateien – beispielsweise für die Vorschau. Den Ordner, in dem diese Hilfsdateien abgelegt werden sollen, können Sie im nächsten Bereich angeben. Mit der *Löschen*-Funktion können diese Dateien entfernt werden.



Bild 2.13 Freigeben von Festplattenspeicher

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



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

- ◆ Im Bereich *Bei Hinzufügen eines Disc-Menüs* finden Sie drei Varianten, die für die Bearbeitung von DVD-Menüs interessant sind.

Mit den Optionen können Sie festlegen, ob Links zum Menü automatisch erstellt werden, oder ob beispielsweise ein Abfragedialog eingeblendet werden soll.



Bild 2.14 Die Optionen der Projekt-Voreinstellungen

- ◆ Im Bereich *Projektformat* können Sie andere Formate einstellen. In der Liste *Format für neue Projekte* finden Sie diverse Voreinstellungen.

Die Optionen der Registerkarte Video- und Audio-Voreinstellungen

Auf der letzten Registerkarte finden Sie verschiedene Hardwareoptionen für die Video- und Audiotteile des Films.

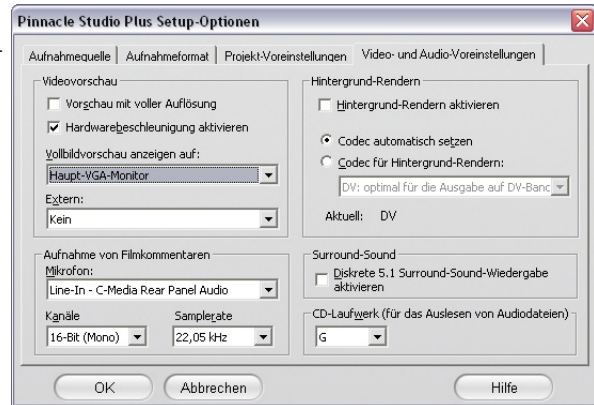


Bild 2.15 Audiooptionen

Im Bereich *Videooptionen* kann die Qualität der Vorschau verändert werden. Unterstützt Ihre Grafikkarte die 3D-Beschleunigung, wählen Sie die Option *Hardware-Beschleunigung aktivieren*. Dann werden beispielsweise Übergänge schneller berechnet. Falls Darstellungsprobleme entstehen sollten, sollte diese Option deaktiviert werden.

Das Hintergrund-Rendern sollten Sie aktivieren, damit die Berechnung von Übergängen oder Titelüberlagerungen sowie Effekten im Hintergrund erfolgt. So können Sie währenddessen die Arbeit fortsetzen. Mit der Codec-Option legen Sie fest, ob die Vorschau für eine spätere Übertragung auf DV-Band oder für eine Disc optimiert werden soll.

Im unteren Bereich werden die Audiooptionen eingestellt. Hier geben Sie an, über welchen Eingang Filmkommentare aufgenommen werden sollen. Falls Ihr Audio-System dies unterstützt, können Sie hier auch die *Surround-Sound*-Option aktivieren. Im letzten Feld muss der Laufwerksbuchstabe des CD-ROM-Laufwerks eingestellt werden.

Zusätzliche Aufnahmeoptionen

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



Ziehen Sie die Regler nach oben, um das Filmbild aufzuhellen, den Kontrast zu verstärken, das Bild zu schärfen, die Farbtönung zu ändern oder die Farbsättigung zu erhöhen.

In der Mitte liegt der jeweilige Normalwert. Durch das Ziehen der Regler nach unten erreichen Sie die gegenteilige Wirkung.

Bild 2.16 Optionen des Video-Bedienfelds



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

Die Einstellungsoptionen der digitalen Aufzeichnung

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

Auf der Registerkarte *Aufnahmequelle* können Sie bei der Szenenerkennung die erste Option aktivieren: *Automatisch - nach Aufnahmezeit und Datum*. Damit werden die Original-Camcorder-Daten ausgelesen. Es spricht nichts dagegen, diese Option zu aktivieren – sie liefert die optimale Szenentrennung.

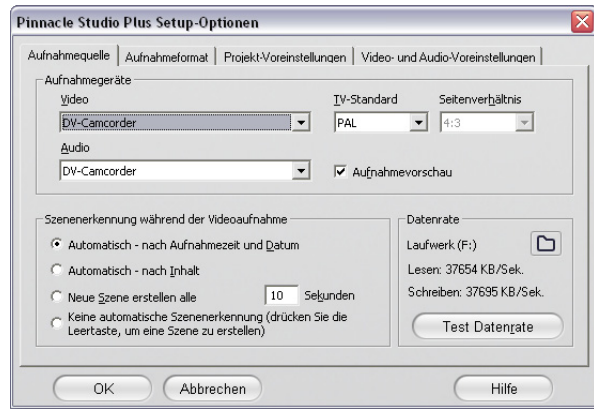


Bild 2.17 Die Optionen bei der DV-Aufnahme

Auf der Registerkarte *Aufnahmeformat* stehen dann im *Voreinstellungen*-Listenfeld zwei Optionen zur Verfügung.



Bild 2.18 Die Voreinstellungen

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

«««
!

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

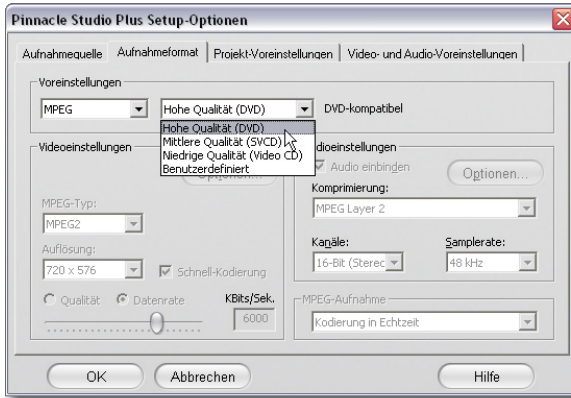


Bild 2.19 Die verschiedenen CD-Formate

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

Es werden jeweils die passenden Einstellungen für die jeweilige Option angeboten – das Ändern der Optionen ist nur bei der Option *Benutzerdefiniert* möglich.

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

DV oder MPEG

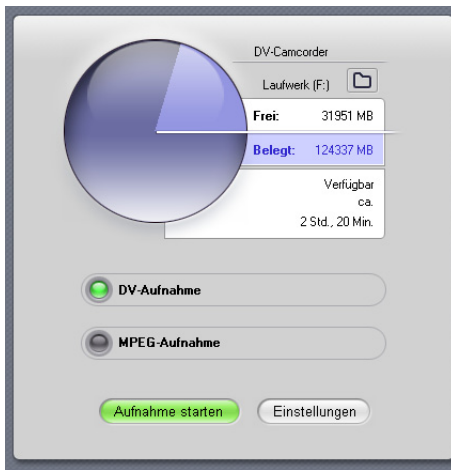


Bild 2.20 Aufzeichnen in Vorschauqualität

Im Steuerpult kann ebenfalls eingestellt werden, ob die Aufnahme im DV-Format oder in der komprimierten MPEG-Variante aufgezeichnet werden soll. Aktivieren Sie die entsprechende Option im unteren Bereich des Steuerpults.

Bei der MPEG-Aufnahme können Sie viel Festplattenkapazität einsparen. Die Aufnahme erfolgt dabei nämlich in einer geringen Bildgröße, die für die Ausgabe des Films auf einer DVD oder CD völlig ausreicht. Wird allerdings später die volle Bildqualität benötigt, sollten Sie die DV-Aufzeichnung wählen.

2.3 Die Aufnahme starten

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

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

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



Bild 2.21 Der Netzteilanschluss des Camcorders

- 2 Verbinden Sie den Camcorder nun mit dem Netzteil.



Bild 2.22 Anschluss des Netzteils

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



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

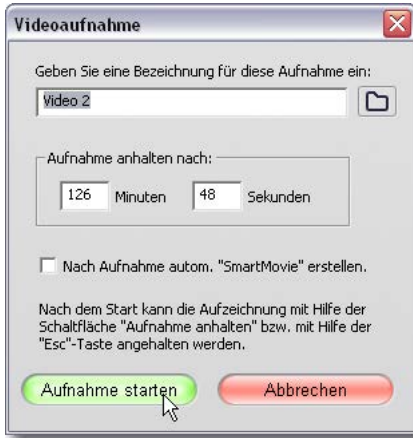


Bild 2.23 Automatisches Nummerieren des Films



Bild 2.24 Automatisch generierte Miniaturbilder

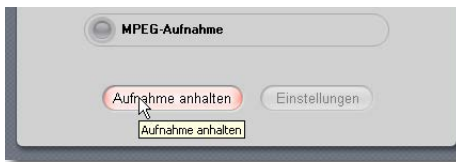


Bild 2.25 Anhalten der Aufnahme

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

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

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

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



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

Ausgelassene Frames beachten

Im Player sehen Sie unter dem Vorschaubild und dem Timecode noch ein Feld, in dem die so genannten ausgelassenen Frames angegeben werden.

Im Normalfall sollten bei der Aufnahme keine Frames ausgelassen werden. Achten Sie daher darauf, dass am Ende der Aufnahme der Wert immer noch bei 0 ist.

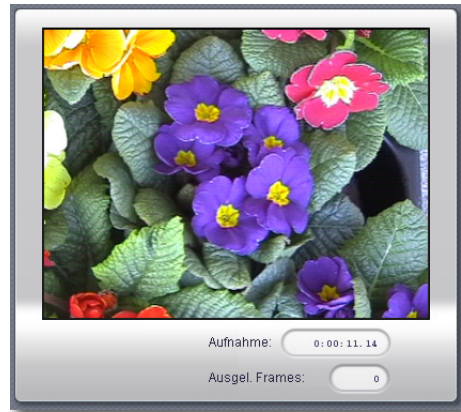


Bild 2.26 Anzeige der ausgelassenen Frames

Wurden mehrere Bilder ausgelassen, sollten Sie die Aufnahme wiederholen. Fehlen nämlich mehrere Filmbilder, könnte dies im Film sichtbar werden – er „ruckt“ dann. Grund für fehlende Frames kann eine zu langsame oder fragmentierte Festplatte sein.

Die Festplatte vorbereiten

Wichtigstes „Bauteil“ im Rechner, für die fehlerfreie Aufzeichnung des Filmmaterials, ist nach dem Prozessor die Festplatte. In Anbetracht der sehr niedrigen Preise für eine neue Festplatte, wäre es eine gute Idee, dem Rechner eine eigene Festplatte zu spendieren, die nur für die Videobearbeitung reserviert wird.

Ist dies nicht möglich, sollten Sie aber über eine eigene Partition für die Videobearbeitungsaufgaben nachdenken. Neben einer besseren Organisation bleiben Ihnen auch Probleme mit der Fragmentierung erspart.

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

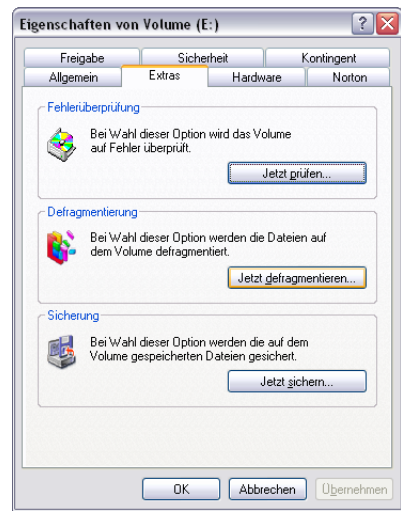


Bild 2.27 Defragmentieren des Datenträgers

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

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

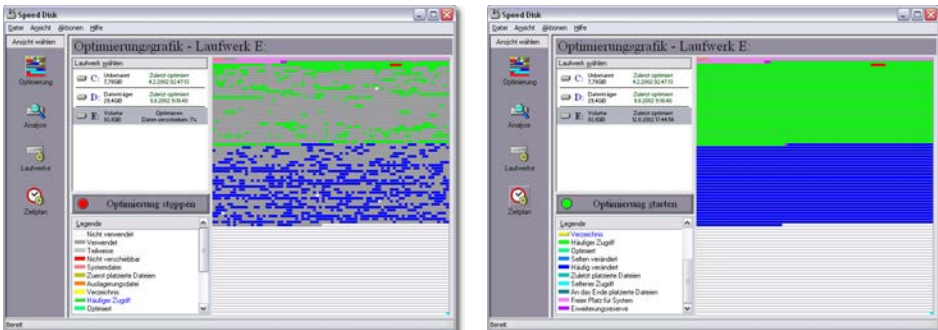


Bild 2.28 Das Programm Speed Disk aus den Norton Utilities

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

Den Schreibcache deaktivieren

Eine weitere Optimierung betrifft ebenfalls die Festplatte. Normalerweise schreibt Windows XP die Daten nicht sofort auf die Festplatte.

Durch den so genannten Schreibcache werden die Daten erst einmal im Hauptspeicher behalten. Erst bei geringerer Systemauslastung werden die Daten auf die Festplatte geschrieben.

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

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

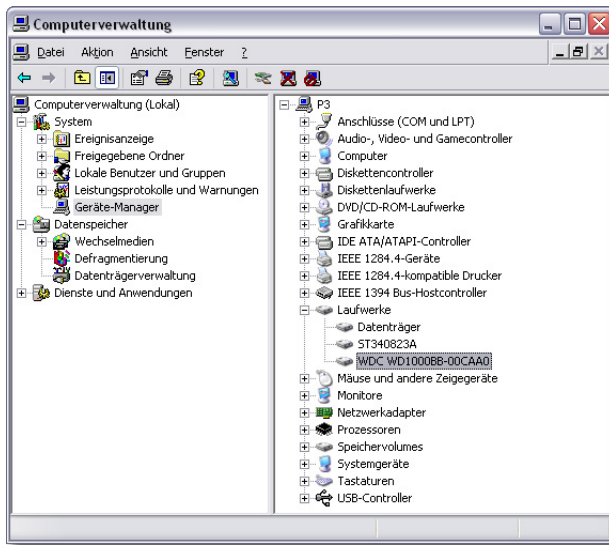


Bild 2.29 Aufruf der Laufwerke in der Computerverwaltung

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

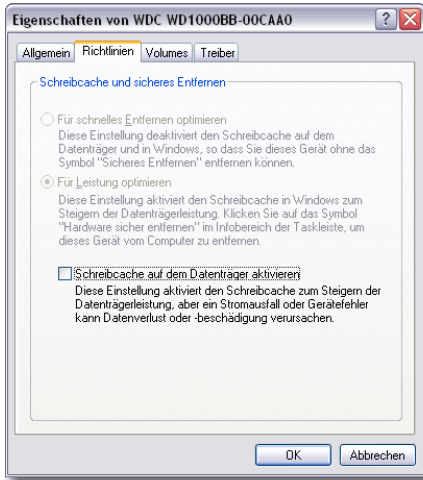


Bild 2.30 Deaktivieren des Schreibcaches

i »»»»

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

Die perfekte Aufnahme

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

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

Mit dem Album arbeiten

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

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

3.1 Öffnen von Videodateien

Wenn die Aufnahme fertig gestellt ist, können Sie in die *Bearbeiten*-Rubrik wechseln. Dort sehen Sie dann den gerade aufgenommenen Film im Album.

Falls nach einem Start von Pinnacle Studio noch kein Film geöffnet ist, finden Sie die folgende Anordnung vor.

Hier werden die Filme und Unterordner des aktuellen Verzeichnisses angezeigt. Öffnen Sie den gewünschten Film mit einem Doppelklick oder wechseln Sie in einen der angezeigten Ordner.

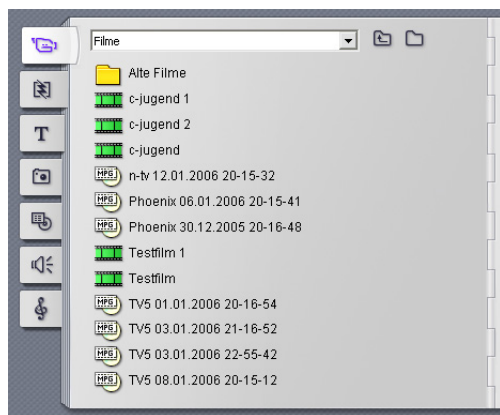


Bild 3.1 Das leere Album

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

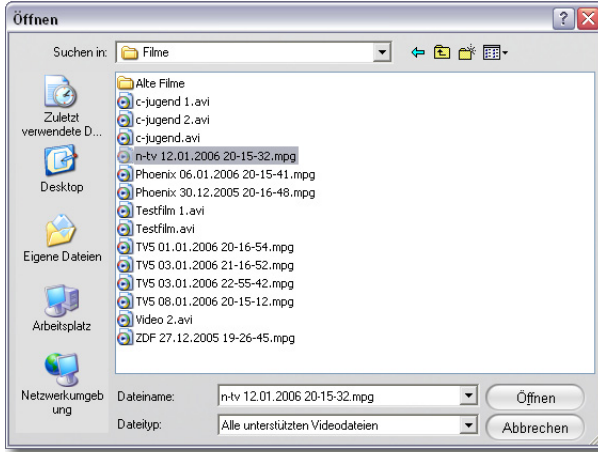
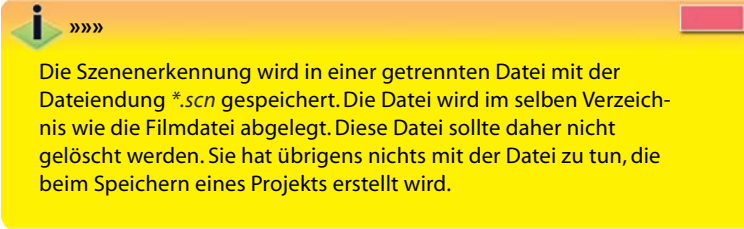


Bild 3.2 Öffnen einer Filmdatei

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



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



Bild 3.3 Die geladenen Szenen mit den Miniaturbildern

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

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

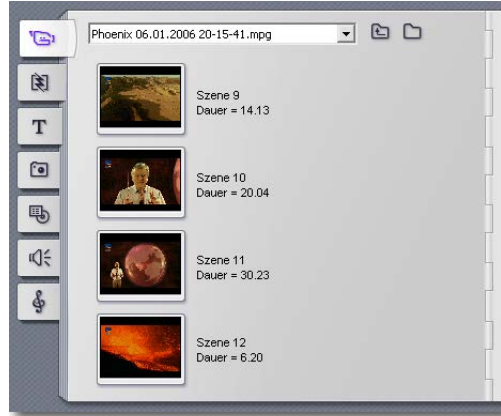


Bild 3.4 Die Kommentaransicht des Albums

3.2 Nachträgliche Szenenerkennung

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

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

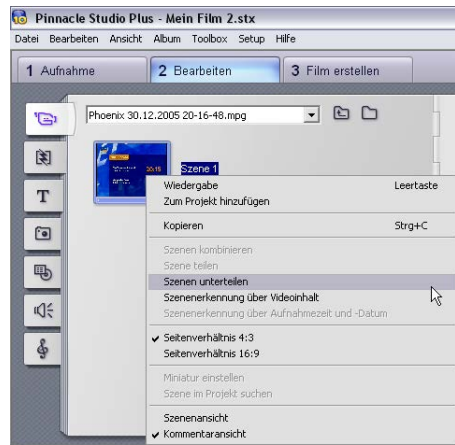


Bild 3.5 Optionen zur Szenenerkennung

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

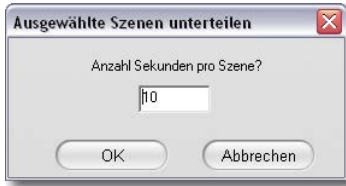


Bild 3.6 Unterteilen der Szene

- 3 Die Option *Szenenerkennung über Videoinhalt* ist für analoge Filmaufnahmen sinnvoll. Die letzte der Szenenerkennungsoptionen – *Szenenerkennung über Aufnahmezeit und -Datum* – können Sie dagegen für digitale Filmaufzeichnungen verwenden. Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Aufnahme Datum- und Zeitstempel enthält. Dies ist bei Camcorderaufnahmen der Fall.

3.3 Informationen des Albums

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

Dort wird einerseits angezeigt zu welchem Zeitpunkt im Verhältnis zum Gesamtfilm die Szene beginnt, andererseits können Sie die Dauer der Szene ablesen.



Wird eine digitale Aufzeichnung verwendet, wird außerdem das Aufnahme-datum angezeigt. Der Timecode wird in Minuten:Sekunden:Filmbilder angegeben. Sie sehen dies in der Abbildung links.

Bild 3.7 Einblenden eines Hinweisschildes



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

Bild 3.8 Markieren einer Szene

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



Bild 3.9 Der Editiermodus




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



Bild 3.10 Der eingegebene Text

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

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



Bild 3.11 Die abgeschnittene Bezeichnung

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



Bild 3.12 Der lange Bezeichnungstext im Hinweisschild

Vorschau des Films

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

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



Bild 3.13 Vorschau des Films



Bild 3.14 Erstellen eines neuen Miniaturbilds

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

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

Szenen auswählen

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

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

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

Eine weitere Auswahlmöglichkeit besteht durch das Aufziehen eines Rahmens. Klicken Sie neben die Vorschaubilder und ziehen Sie mit gedrückter, linker Maustaste einen Rahmen auf.

Alle Miniaturbilder, die vom Rahmen berührt werden, werden dabei in die Auswahl aufgenommen. Sie erkennen die Auswahl an den blauen Hervorhebungen – wie nebenstehend abgebildet.



Bild 3.15 Szenenauswahl durch Aufziehen eines Rahmens

3.4 Szenen kombinieren und unterteilen

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

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



Bild 3.16 Markieren von Szenen

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

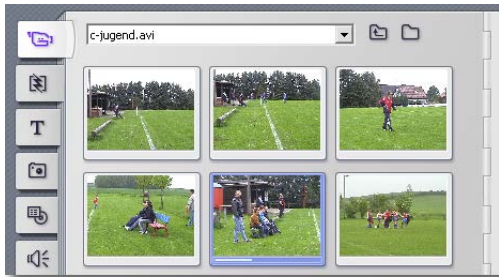


Bild 3.17 Die kombinierte Szene

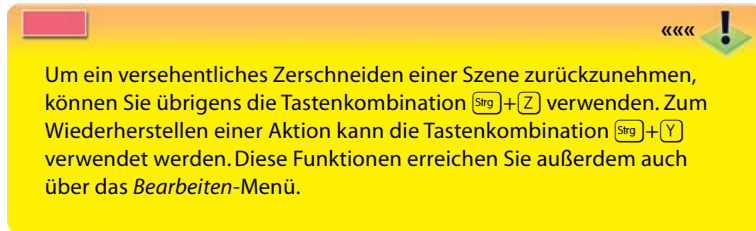
- 2 Rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Szenen kombinieren* auf. Sie sehen anschließend, dass aus den drei Miniaturbildern eins wurde. Das Miniaturbild wird vom Szenenanfang übernommen.



Bild 3.18 Erneutes Teilen der Szene

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

- 4 Wenn Sie im Player ein anderes Bild als das Startbild der Szene sehen, wird übrigens die Funktion *Szene teilen* verfügbar. Damit wird die Szene an der aktuellen Position „zerschnitten“.



3.5 Im Album suchen

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

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



Bild 3.19 Suchen einer Szenenbezeichnung

Szenen, die den Suchbegriff enthalten, werden nach dem Bestätigen im Album blau markiert.

Befindet sich die Szene nicht auf der aktuellen Albumseite, wird die betreffende Albumseite automatisch geöffnet.



Bild 3.20 Gefundene Szenen

Auffinden von Szenen

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

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



Bild 3.21 Szenen im Album suchen

3.6 Die verschiedenen Album-Kategorien



Das Album ist in sieben verschiedene Kategorien unterteilt. Bisher haben wir uns nur dem Video-Album gewidmet. Nun sind die anderen Kategorien an der Reihe.

Sie erreichen die verschiedenen Kategorien über die Registerkartenreiter links neben dem Album.

Bild 3.22 Die Album-Kategorien

Die Übergänge-Kategorie

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



Bild 3.23 Die Übergänge-Kategorie

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

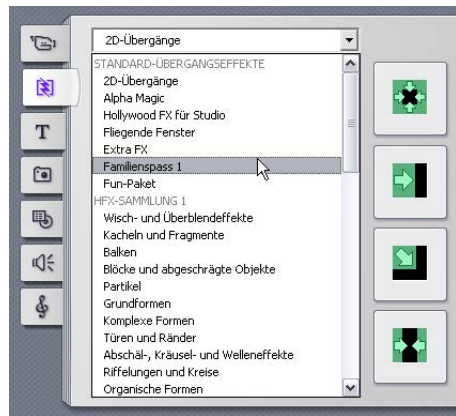



Bild 3.24 Verschiedene Rubriken


 Pinnacle Studio wird mit Hollywood FX 6.0 ausgeliefert. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von leistungsstarken Übergängen. Sie erkennen diese Übergänge neben der HFX-Bezeichnung im Listenfeld auch an der andersfarbigen Darstellung der Miniaturbilder.

Wenn Sie einen der Übergänge anklicken, wird im Player eine Vorschau des Übergangs angezeigt. Zur Darstellung werden zwei „Tableaus“ mit den Buchstaben „A“ und „B“ verwendet. Je nach Komplexität des Übergangs kann die Anzeige unter Umständen einen kleinen Moment dauern und anfänglich eventuell auch etwas ruckeln. Sie sehen nachfolgend den sehr komplexen Übergang *PLS-Verdrehung und Formen* aus der Rubrik *HFX-Sammlung 1/Spezialeffekte*. Rechts ist die Vorschau des angewendeten Effekts abgebildet.



Bild 3.25 Ein Übergang in der Vorschau (links) und das Ergebnis

Bei den Hollywood FX-Effekten finden Sie verschiedene Effekte mit einer PRO-Bezeichnung. Sie erkennen sie an einem Schatztruhensymbol oben links. Diese besitzen ohne Freischaltung ein Wasserzeichen, das im Filmbild eingefügt wird. Diese Übergänge dienen nur zur Demonstration. Um auch diese Effekte verwenden zu können, müssen Sie die Hollywood FX PRO-Version erwerben. Auf der rechten Seite des Albums finden Sie ein Bild, das eine Schaltfläche ist. Sie können damit zu einer Webseite mit weiteren Informationen wechseln.

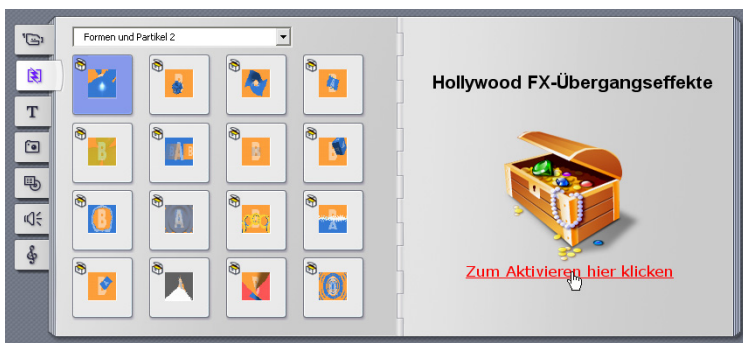


Bild 3.26 Zusätzliche Effekte von Hollywood FX PRO

Die Titel-Kategorie

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



Bild 3.27 Die Vorlagen im Titel-Album

Das Standbilder-Album

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

■
i

Sie können Bilder in den gängigen Bitmap-Dateiformaten BMP, JPG, TGA und TIF importieren. Außerdem wird auch das Vektorgrafik-Dateiformat WMF unterstützt. So haben Sie alle Optionen, um Arbeiten, die Sie in anderen Programmen erstellt haben, in Pinnacle Studio zu verwenden. So könnten Sie auch beispielsweise auf die Funktionen des Titelgenerators verzichten und den Titel in einem anderen Grafikprogramm erstellen.

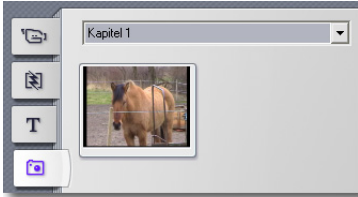


Bild 3.28 Das Album für Standbilder

Die Album-Kategorie Menüs

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



Bild 3.29 Die Album-Kategorie Menüs

Titelgenerator-Dateien werden übrigens als externe Dateien gespeichert. Sie erhalten die Dateierung **.dtl*.



Einige der Menüs sind mit einem animierten Hintergrund versehen. Sie erkennen diese DVD-Menüs am Symbol in der rechten unteren Ecke. Menüs mit animierten Hintergründen wirken sehr professionell.

Das Soundeffekte-Album

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



Bild 3.30 Die Soundeffekte

Pinnacle liefert viele verschiedene Soundeffekte mit. Sie sind thematisch sortiert in verschiedenen Unterordnern des Verzeichnisses *Sound Effects* untergebracht. Um in das Stammverzeichnis zu wechseln, verwenden Sie die Schaltfläche mit dem Pfeil im Ordner.

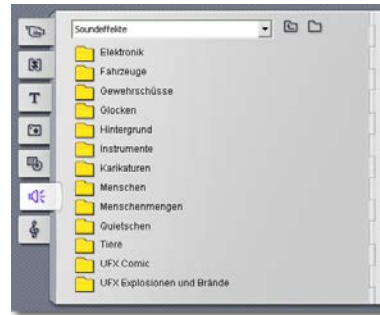


Bild 3.31 Pinnacle liefert viele Soundeffekte mit



Sounddateien können in den gängigen Dateiformaten WAV und MP3 importiert werden. Außerdem ist der Import des Tons einer AVI-Filmdatei möglich.

Das Menü Musik anzeigen

Im letzten Menü werden längere Musikstücke aufbewahrt, die ebenfalls in den gängigen Musikdateiformaten unterstützt werden. Sie können Musikstücke zum Beispiel zur Vertonung ganzer Filme verwenden.



Bild 3.32 Das Menü Musik anzeigen

3.7 Elemente aus verschiedenen Dateien

Es kann immer nur ein Album in einer Filmdatei geöffnet sein – darüber haben wir schon berichtet. Aber dennoch können Sie später im Schnittfenster Szenen aus unterschiedlichen Alben verwenden. In den Hinweisschildchen können Sie ablesen, aus welcher Filmdatei die betreffende Filmszene stammt.

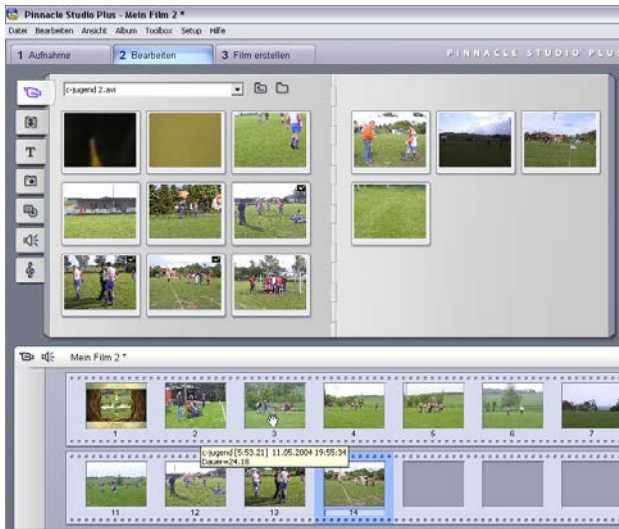


Bild 3.33 Das Hinweisschild mit Quellenangabe

Fazit



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

Mit Filmszenen arbeiten

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

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

4.1 Szenen in das Videoprojekt übernehmen

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

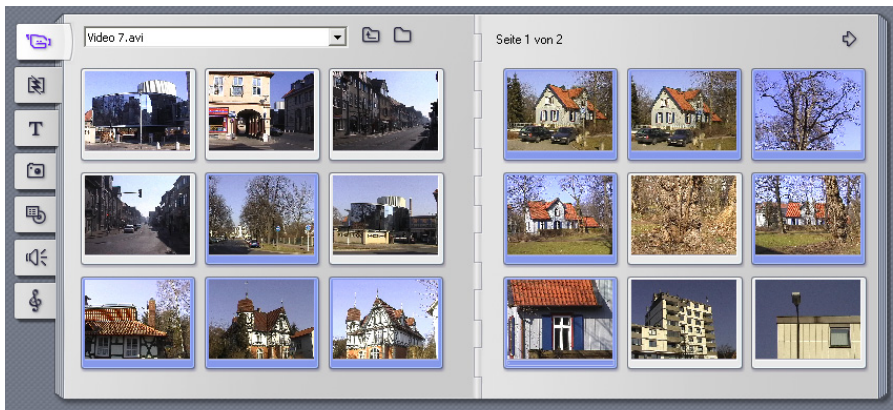


Bild 4.1 Markieren von Szenen im Album

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

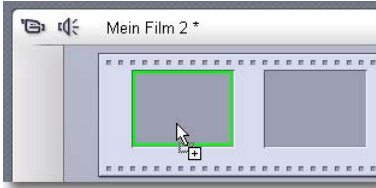


Bild 4.2 Übertragen der Szenen in das Filmfenster

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



Bild 4.3 Die eingefügten Filmszenen

i >>>>

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



Bild 4.4 Im Filmfenster verwendete Szenen werden gekennzeichnet

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

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

Die passende Ansicht wählen

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

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

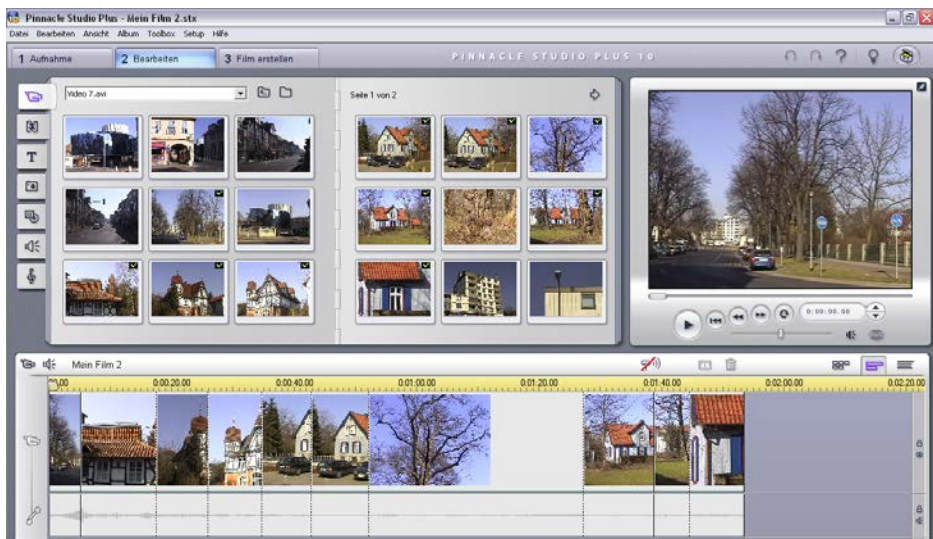


Bild 4.5 Aktivieren der Timeline-Ansicht

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

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

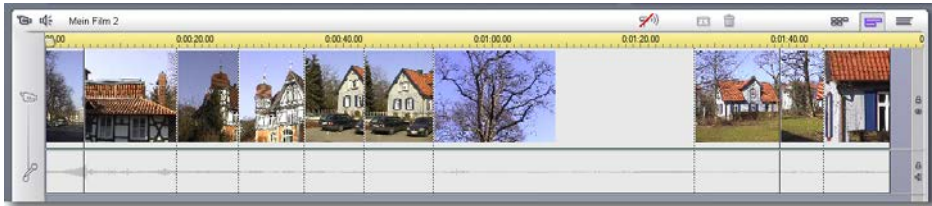


Bild 4.6 Die Gesamtfilm-Ansicht

Szenen markieren

Um eine Szene bearbeiten zu können, müssen Sie diese markieren. Klicken Sie dazu auf die betreffende Szene.

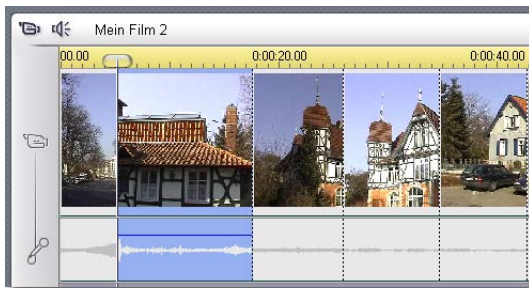


Bild 4.7 Markieren der zweiten Szene

Die markierten Szenen erkennen Sie an der blauen Hervorhebung. Nebenstehend wurde beispielsweise die zweite Szene des Films markiert.

4.2 Szenen bearbeiten

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

Szenen sortieren

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

- 1 Verschieben Sie die markierte Szene mit gedrückter linker Maustaste. Die Dauer der Szene wird durch zwei vertikale Linien gekennzeichnet. Solange Sie diese Linien in der Farbe Rot sehen, ist ein Einfügen an dieser Position nicht möglich, da Szenen nicht in die Mitte einer anderen Szene verschoben werden können. Einen entsprechenden Hinweis sehen Sie in der Titelzeile des Schnittfensters.

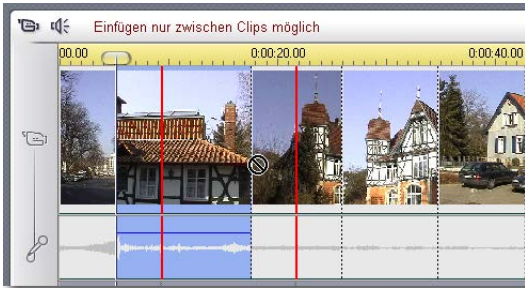


Bild 4.8 An dieser Position ist ein Einfügen nicht möglich

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

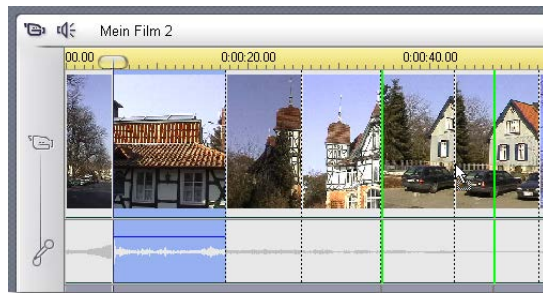


Bild 4.9 Hier ist das Einfügen möglich

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

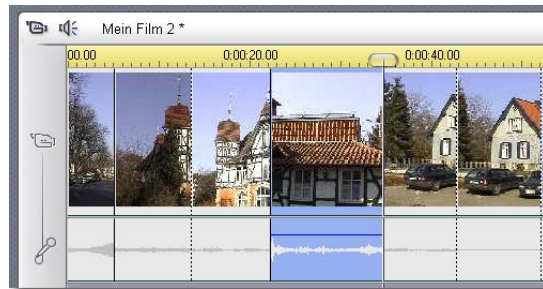


Bild 4.10 Die neue Anordnung

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

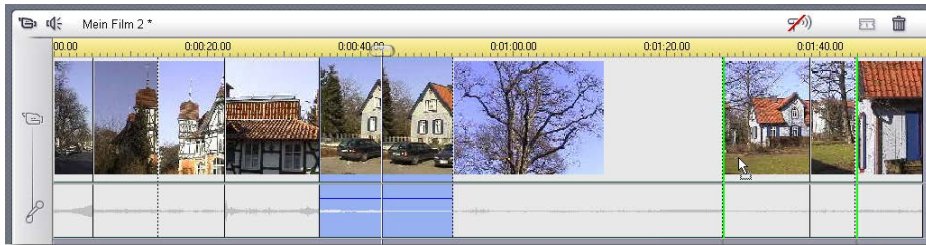


Bild 4.11 Verschieben mehrerer Szenen

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

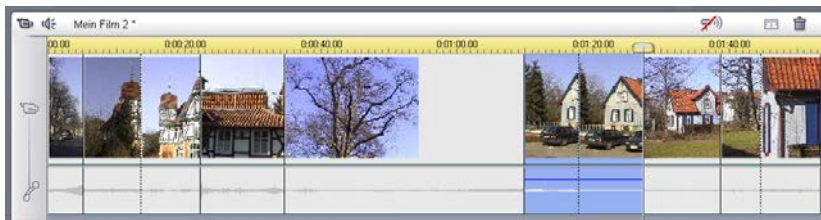


Bild 4.12 Die umsortierten Szenen

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

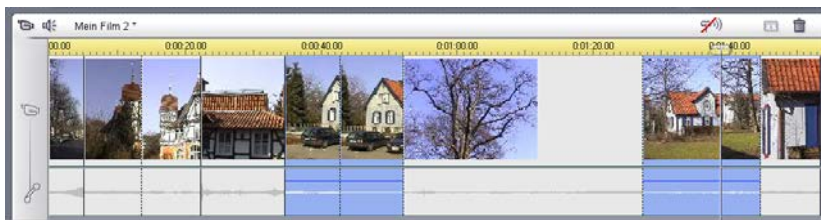


Bild 4.13 Markieren mehrerer Szenen

Filme trimmen

Alle Szenen werden nach der Übernahme aus dem Album standardmäßig komplett übernommen.

Nun kann es aber vorkommen, dass Sie nicht die gesamte Szene benötigen – weil sie vielleicht zu lang ist, oder weil sich am Anfang oder Ende der Szene Bildfehler befinden.

In solchen Fällen können Sie die Szene „zurechtschneiden“ – trimmen nennt das der Fachmann. Sie haben zum Trimmen verschiedene Möglichkeiten, die wir Ihnen nun der Reihe nach vorstellen wollen.

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

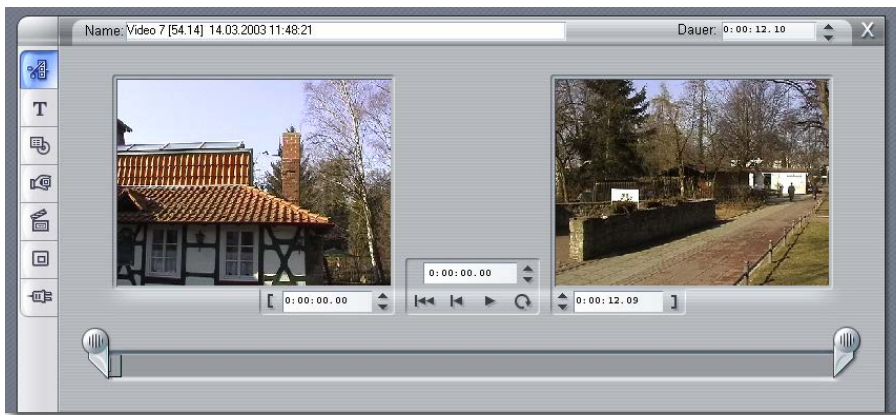


Bild 4.14 Öffnen der Toolbox

- 2 Unter den Vorschaubildern wird der Timecode der Szene angezeigt. Rechts beziehungsweise links neben den Timecodefeldern gibt es zwei Schaltflächen für die einzelbildweise Steuerung. Zwischen den Vorschaubildern finden Sie die Navigationselemente, um den Film zu starten oder zu stoppen.

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

- 3 Unter diesen Bedienelementen finden Sie einen Schieberegler, den Sie verwenden können, um den Film zu trimmen. Große Schaltknöpfe symbolisieren den Filmanfang und das Filmende.
- 4 Während Sie einen der Schaltknöpfe verschieben, wird im Vorschaubild der Toolbox und des Players das neue Endbild angezeigt.

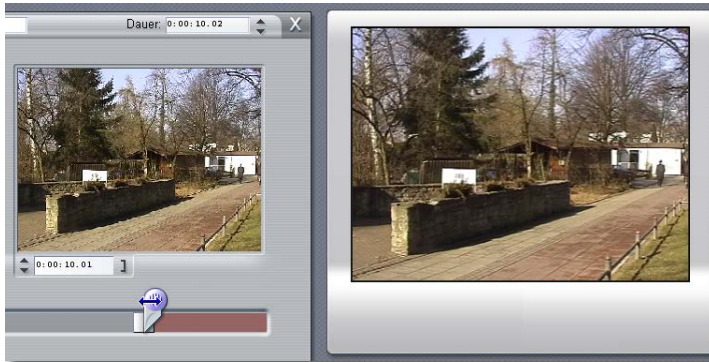


Bild 4.15 Verschieben des Schaltknopfs

- 5 In unserem Beispiel ist am Ende ein Kameraschwenk. Davon soll ein Teil abgeschnitten werden. Ziehen Sie den Schieberegler so weit nach links, bis das gewünschte Stadium erreicht ist. Wenn Sie den Schieberegler sehr langsam ziehen, können Sie den Film bildgenau zurechtschneiden. Während des Ziehens wird übrigens im Filmfenster der Gesamtfilm angepasst, sodass keine Lücke entsteht.

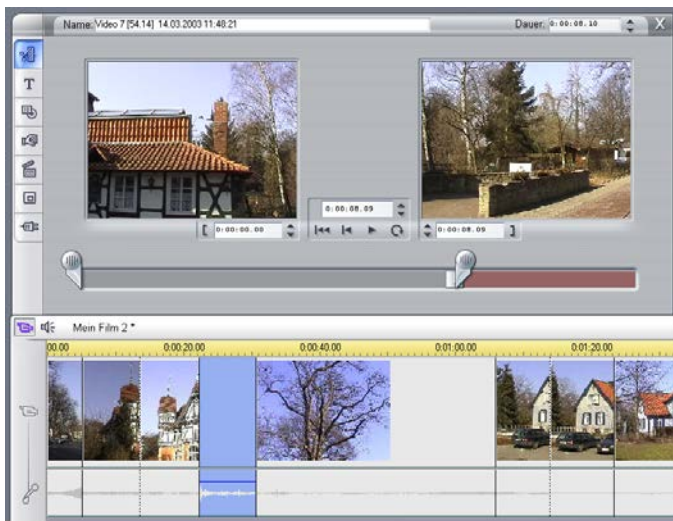


Bild 4.16 Der neue Endpunkt des Films

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

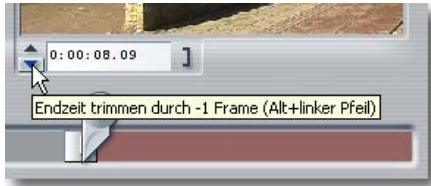
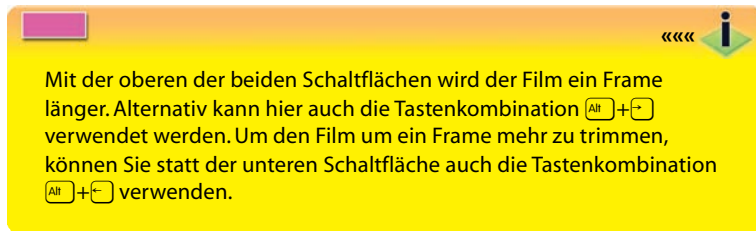


Bild 4.17 Die Einzelbildschaltung



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

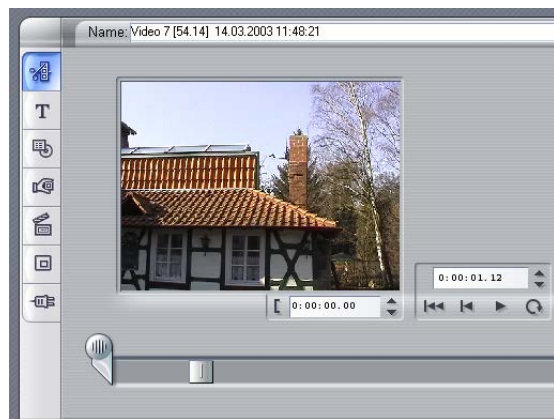


Bild 4.18 Abspielen des Films

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

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

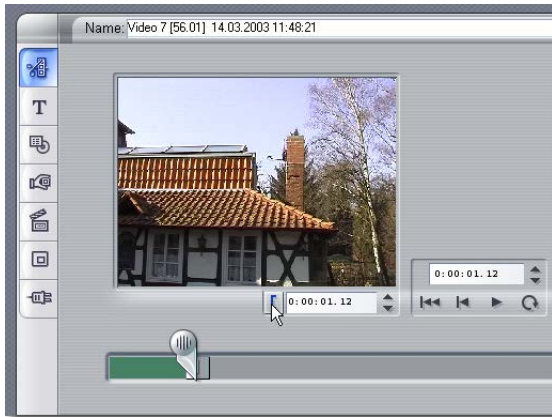


Bild 4.19 Eine neue Startzeit einsetzen

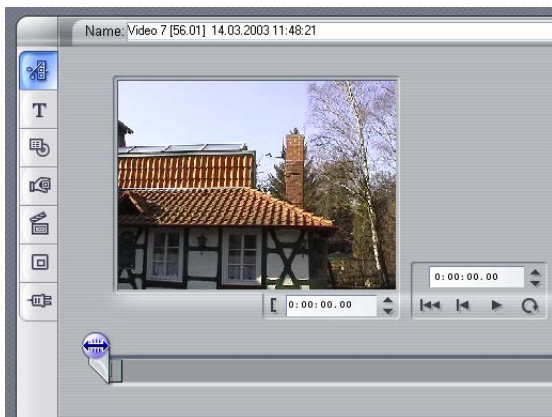


Bild 4.20 Herstellen des alten Filmanfangs

- 8 Die Änderungen können jederzeit wieder zurückgenommen oder neu eingestellt werden. Ziehen Sie einfach den Regler an den linken Rand, um das Trimmen des Anfangs wieder zurückzunehmen.
- 9 Soll eine weitere Szene getrimmt werden, klicken Sie die betreffende Szene im Filmfenster an. Sie wird dann in der Toolbox angezeigt.

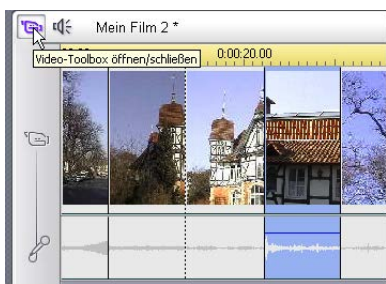


Bild 4.21 Schließen der Toolbox

Ist das Trimmen erledigt, muss das Toolbox-Fenster geschlossen werden. Verwenden Sie dazu entweder das Kreuzsymbol oben rechts im Fenster oder die nebenstehend abgebildete Schaltfläche.

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

Filme per Mausektionen trimmen

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

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

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

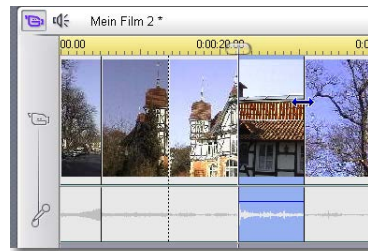


Bild 4.22 Der Film wird verlängert

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

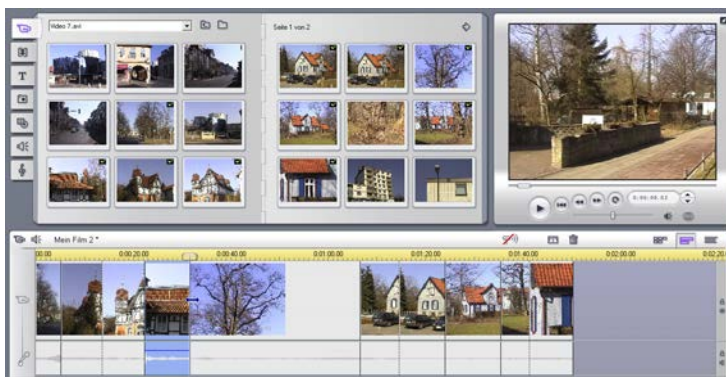


Bild 4.23 Trimmen des Films

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

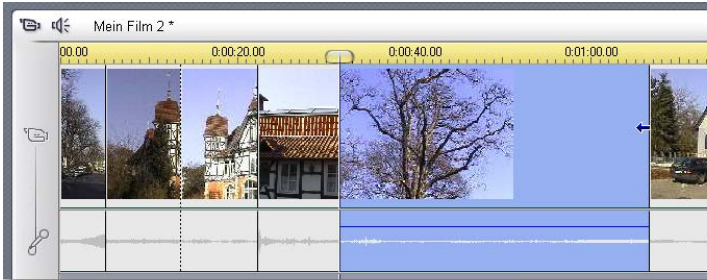


Bild 4.24 Das Trimmsymbol für den Endpunkt

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

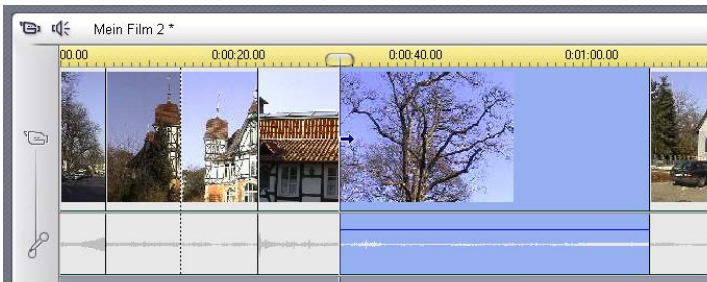


Bild 4.25 Das Trimmsymbol für den Filmanfang

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

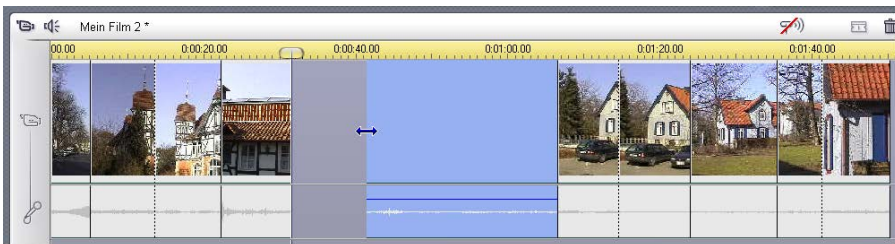


Bild 4.26 Eine Lücke ist zu sehen

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

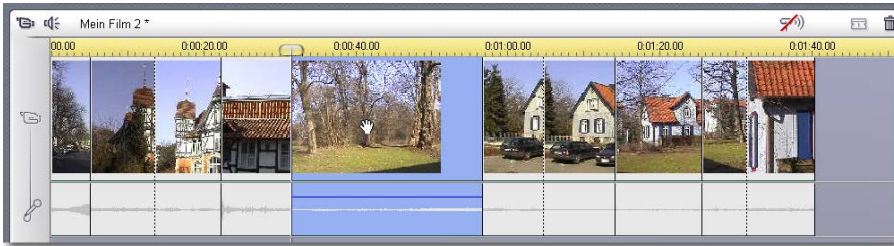


Bild 4.27 Die Lücke wird geschlossen

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

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

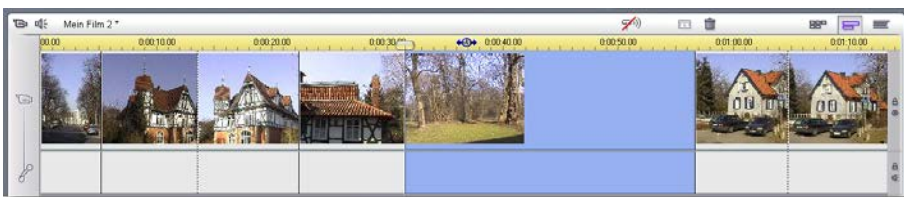


Bild 4.28 Vergrößern der Zeitskala

Das Kontextmenü nutzen

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



Bild 4.29 Die Funktionen des Kontextmenüs

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

4.3 Szenen teilen und kombinieren

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

- 1 Wechseln Sie zu der Stelle, an der die Szene getrennt werden soll. Verwenden Sie dann zum Teilen des Clips das Rasierklingensymbol – dies ist die schnellste Variante.

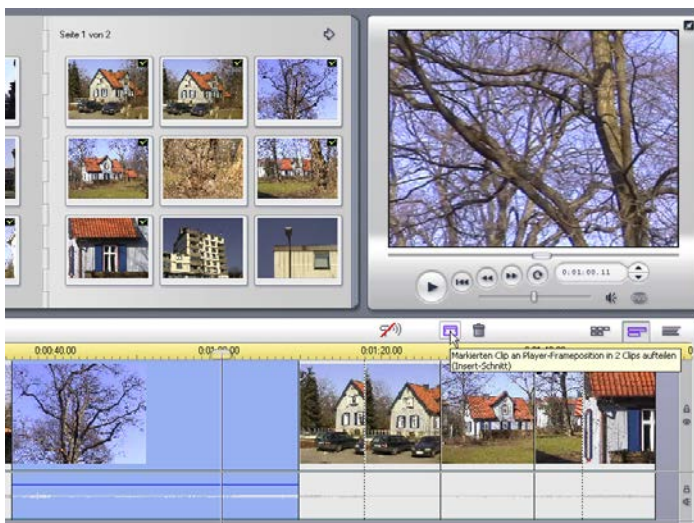


Bild 4.30 Teilen eines Clips

Alternativ dazu können Sie auch aus dem Kontextmenü die Funktion *Clip teilen* aktivieren.

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

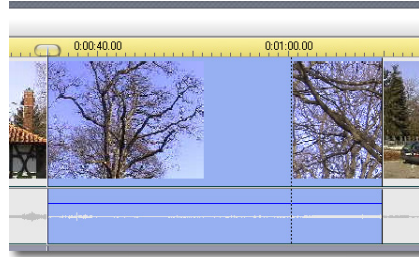


Bild 4.31 Die geteilte Szene

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

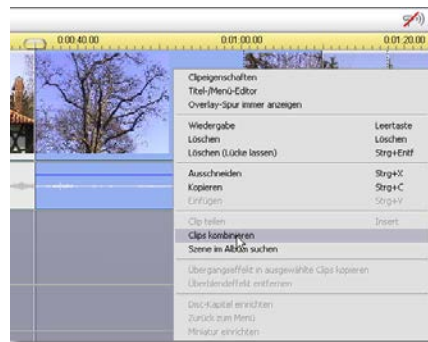


Bild 4.32 Kombinieren von Szenen

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

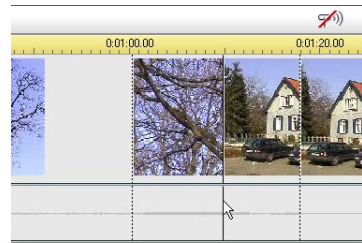


Bild 4.33 Diese Linie zeigt, dass hier eine Kombination nicht möglich ist

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

Die „unzerschnittenen“ Szenen

Nun meinen Sie vielleicht, dass geteilte Szenen „zerschnitten“ sind – das Rasierklingsymbol ist ja ein Indiz dafür. Dies ist aber bei der Videobearbeitung nicht möglich.

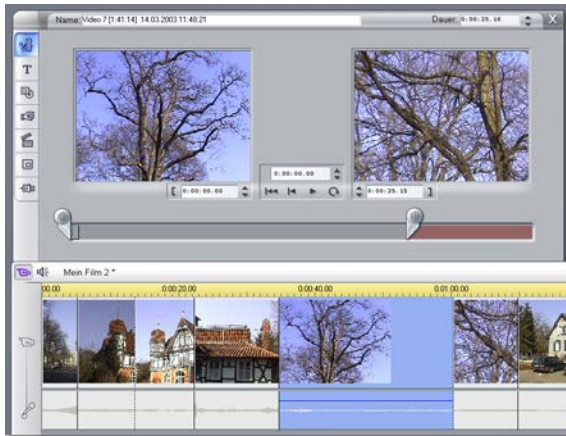


Bild 4.34 Das getrimmte Ende

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

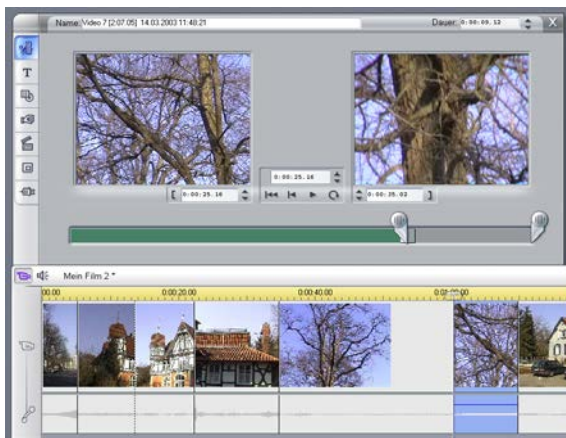


Bild 4.35 Der getrimmte Anfang

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

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

- ◆ Duplizieren der Szene.
- ◆ Einfügen des Duplikats hinter der Originalszene.
- ◆ Trimmen des Filmendes der ersten Szene.

- ◆ Trimmen des Filmanfangs der zweiten Szene bis zu genau der Position, an der der erste Teil endet.

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

4.4 Weitere Funktionen

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

Getrennte Bearbeitung von Bild und Ton

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

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

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

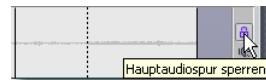


Bild 4.36 Schaltflächen werden sichtbar

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

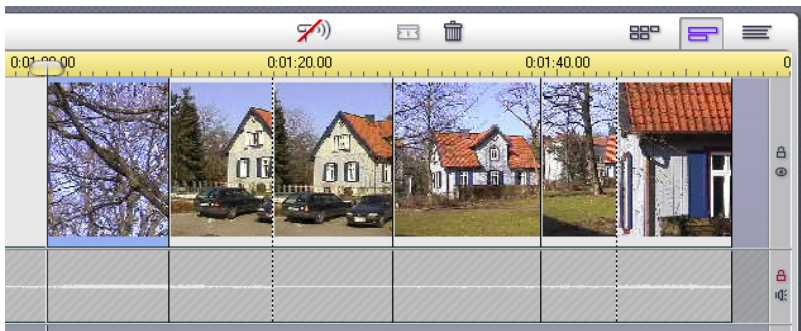
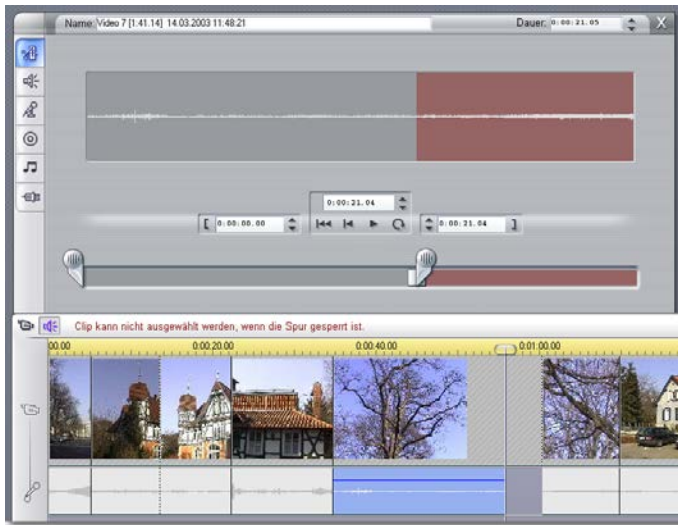


Bild 4.37 Sperren der Bildspur

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

In der folgenden Abbildung sehen Sie außerdem, dass Hinweise in der Titelzeile des Filmfensters angezeigt werden – hier beispielsweise der Hinweis, dass der Filmclip wegen der Sperrung nicht ausgewählt werden kann.



Außerdem sehen Sie die Lücke in der Tonspur, die durch das Trimmen entstanden ist

Bild 4.38 Trimmen der Audiospur

Weitere Optionen der Toolbox

Die Eingabefelder in der Kopfzeile der Toolbox können Sie übrigens auch verwenden, um den Namen einer Szene zu ändern. Rechts können Sie die Dauer der Szene einstellen. Wenn Sie den vorgegebenen Wert verändern, wird die Szene am Ende entsprechend getrimmt.



Bild 4.39 Die Kopfzeile der Toolbox bietet Eingabefelder an

Insert-Schnitte einfügen

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

Nun kann es aber Situationen geben, bei denen Sie diese Lücke benötigen, um dort beispielsweise eine andere Filmszene einzufügen. Dieses Verfahren nennt der Fachmann Insert-Schnitt. Auch diese Option beherrscht Pinnacle Studio. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Platzieren Sie zunächst die betreffende Szene im Filmfenster. Sperren Sie dann die Audiospur. Stellen Sie die gewünschte Darstellungsgröße der Zeitskala ein. Dazu können Sie auch die Lupen-Schaltflächen links unter dem Filmfenster verwenden. Damit wird die Skalierung stufenweise vergrößert oder verkleinert.

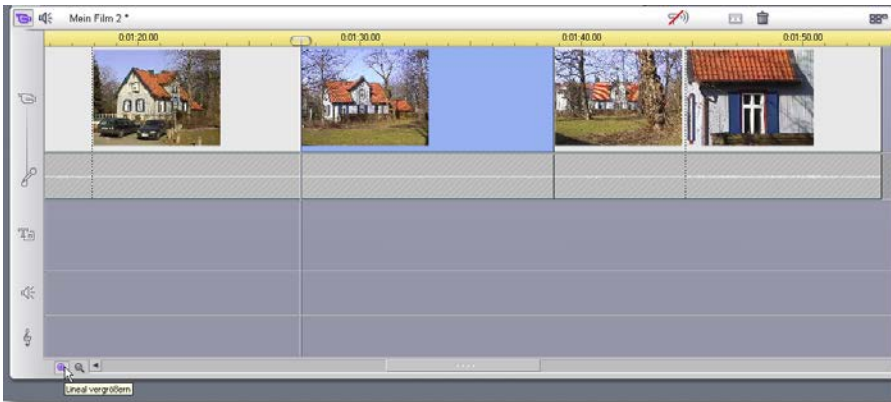


Bild 4.40 Die Grundszenen

- 2 Die Szene zeigt ein Gebäude. Ein Insert-Schnitt könnte nun beispielsweise eine Detailaufnahme desselben Gebäudes zeigen. Dazu soll zunächst der bestehende Film zerschnitten werden. Suchen Sie die betreffenden Stellen im Film und zerschneiden Sie ihn mit der Rasierklinge.

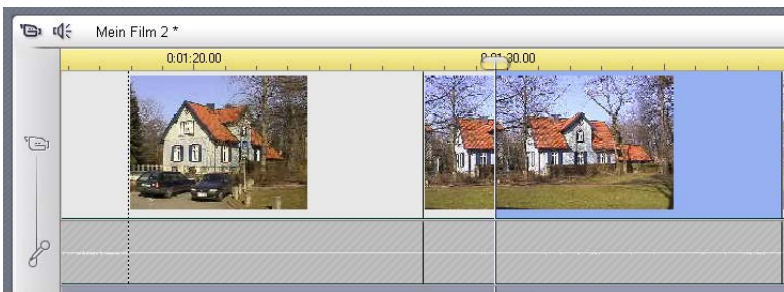


Bild 4.41 Zerschneiden der Szene

- 3 Markieren Sie die rechte Szene und schieben Sie diese nach rechts, um etwas „Platz zu schaffen“.

Durch die gesperrte Audiospur entsteht so eine Lücke, die nicht automatisch geschlossen wird. Die Szene wird automatisch am Ende entsprechend gekürzt.

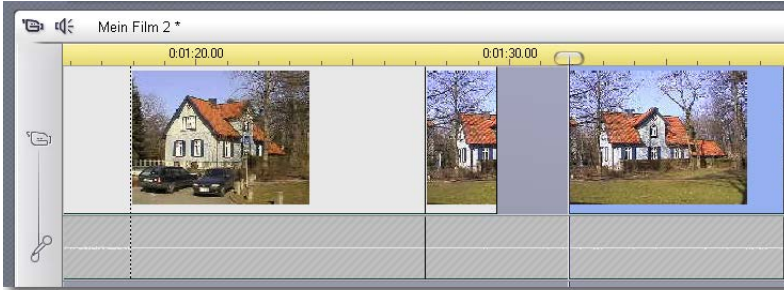


Bild 4.42 Nach dem Verschieben entsteht eine Lücke

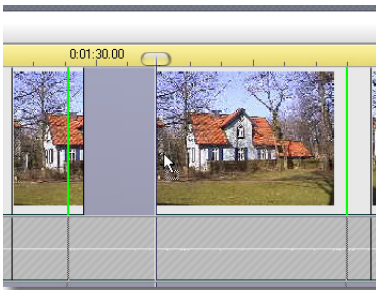


Bild 4.43 Einfügen einer neuen Szene

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

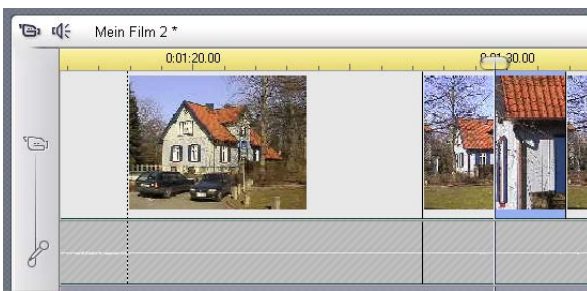


Bild 4.44 Die getrimmte eingefügte Szene

- 5 Nach dem Loslassen der linken Maustaste sehen Sie, dass Pinnacle Studio die eingefügte Szene automatisch am Anfang und Ende getrimmt hat, sodass sie in die Lücke passt.

- 6 Nun könnten Sie gegebenenfalls die Tonspur wieder entriegeln. So haben Sie jetzt eine Szene erhalten, bei der durchgängig der Ton der ersten Szene verwendet wird. Der Ton des dazwischen geschnittenen Filmtteils wurde nicht verwendet. Natürlich funktioniert dieses Verfahren auch „andersherum“. So können Sie die Filmbildspur sperren und beim Ton einen Insert-Schnitt durchführen.

Filme korrigieren und optimieren

Bisher haben wir immer mit mehr oder weniger perfektem Ausgangsmaterial gearbeitet. Das wird sicherlich auch bei der Bearbeitung Ihrer Filme so sein – beim heutigen Stand der automatischen Filmaufnahmen passieren ja keine Aufnahmefehler mehr ;-)) Falls der unwahrscheinliche Fall dennoch eintreten sollte, macht das nichts: Zu dunkle oder zu kontrastarme Filme sowie Farbstiche können korrigiert werden. Dies wollen wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen.

5.1 Ein Musikvideo automatisch generieren

Pinnacle Studio 10 bietet eine interessante Funktion an, um Musikvideos automatisch zu schneiden. Diese Funktion wollen wir Ihnen in unserem ersten Beispiel näher bringen. Dazu müssen Sie zunächst die Szenen im Filmfenster platzieren, die für den Musikclip verwendet werden sollen. Die dazu notwendigen Arbeitsschritte haben Sie ja bereits kennen gelernt, sodass sich die folgende Anordnung im Filmfenster ergeben könnte.

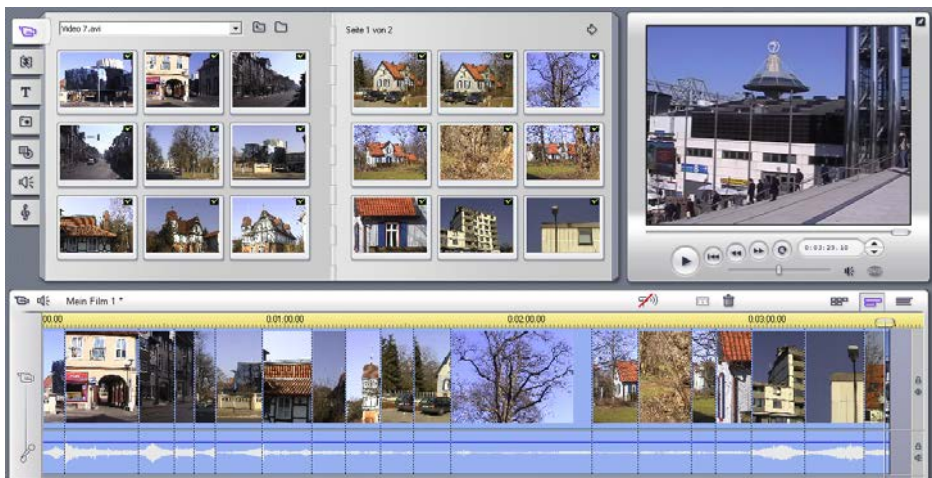


Bild 5.1 Die eingefügten Szenen des Films

Klicken Sie nun doppelt auf eine der Szenen, um die Toolbox zu öffnen. Wechseln Sie über den fünften Registerkartenreiter zur Rubrik *SmartMovie erstellen*.



Bild 5.2 Die Toolbox SmartMovie erstellen

Der erläuternde Text in der Sprechblase wird zum Link, wenn Sie den Mauszeiger darüber halten. Dies erkennen Sie an der Unterstreichung. Wenn Sie den Link anklicken, können Sie im nachfolgend rechts gezeigten Dialogfeld angeben, woher die Musik stammen soll. Wählen Sie hier die Option *eine von SmartSound generierte Hintergrundmusik*. Wir wollen auch die Musik automatisch generieren.



Bild 5.3 Erstellen einer Hintergrundmusik

Die SmartSound-Option bietet die Möglichkeit, GEMA-freie Musikstücke zu generieren. Praktisch ist dabei unter anderem die Option, die Länge des Musikstücks bildgenau einstellen zu können. Die Funktion *Ein Musikstück von einer Audio-CD* können Sie verwenden, um Musikstücke zu importieren.

Nach dem Aufruf ändert sich die Toolbox-Ansicht. Dort werden nun die SmartSound-Optionen angezeigt. Für die angebotenen Musikrichtungen gibt es jeweils verschiedene Varianten. Probieren Sie doch einmal die folgenden Einstellungen aus. Im oberen rechten Feld stellen Sie eine Dauer von 0:02:30:00 ein.

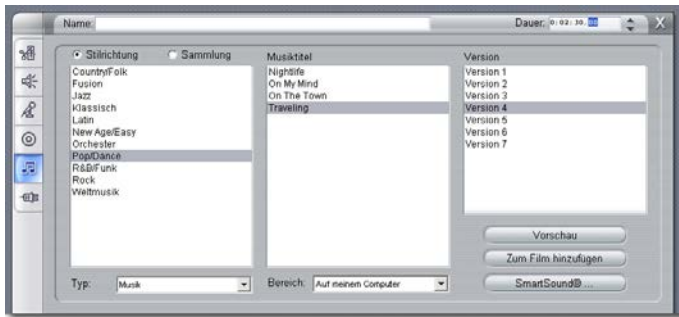


Bild 5.4 Die verwendeten SmartSound-Optionen

Standardmäßig wird die Dauer der markierten Szenen vorgegeben. Sie können auch den gesamten Film markieren, um ihn vollständig zu vertonen. Da unser Ergebnis aber auf eine Länge von 2 Minuten 30 Sekunden geschnitten werden soll, wurde dieser Wert eingestellt. Über die *Vorschau*-Schaltfläche können Sie sich das Ergebnis anhören. Die Navigation erfolgt wie gewohnt über die Navigationselemente unter dem Player.

Achten Sie darauf, dass im Player das erste Filmbild zu sehen ist und rufen Sie die Funktion *Zum Film hinzufügen* auf.

Das Musikstück wird immer an der aktuellen Position in der Hintergrundmusik-Spur des Filmfensters eingefügt.

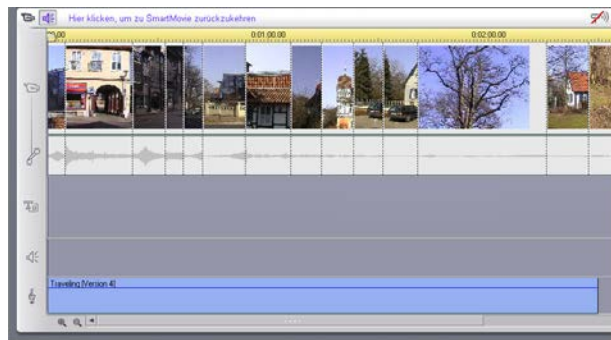


Bild 5.5 Das eingefügte Musikstück

Wenn Sie das Ergebnis über den Player betrachten, wird die Musik generiert. Über die Titelleiste des Filmfensters können Sie nun zur SmartMovie-Toolbox zurückkehren.

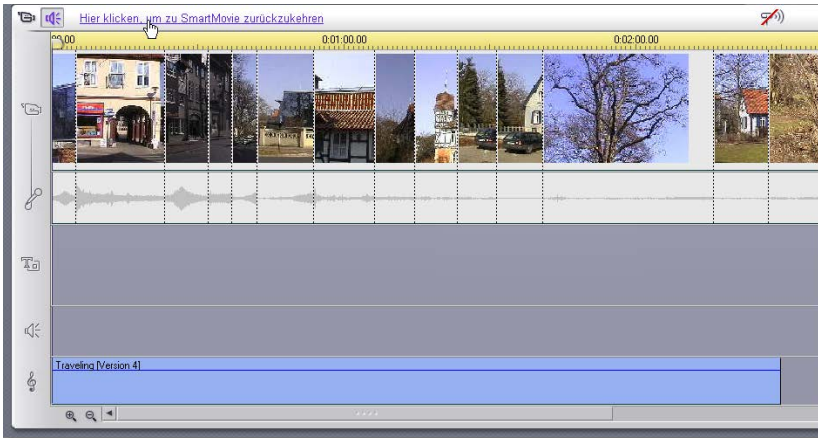


Bild 5.6 Wechseln zur SmartMovie-Toolbox

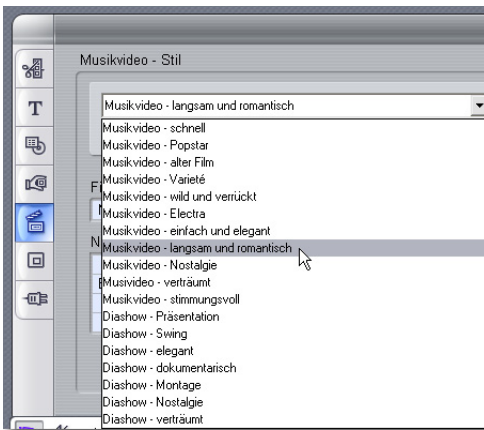





Bild 5.7 Unterschiedliche Musikstile

Im oberen Listenfeld finden Sie diverse verschiedene Musikstilrichtungen. Wählen Sie hier die Option *Musikvideo - Langsam und romantisch*.

Wird die Option *Clips in zufälliger Reihenfolge verwenden* deaktiviert, bleibt die Reihenfolge der Szenen beim automatischen Schneiden des Films erhalten. Mit dem Schieberegler *Relative Lautstärke* legen Sie fest, wie dominant die eingefügte Musik im Verhältnis zum Originalton des Films sein soll. Wird der Schieberegler ganz nach rechts geschoben, ist nur die Hintergrundmusik zu hören.

Außerdem gibt es zwei Bereiche, um Text für den Filmvorspann und Nachspann einzugeben. Jede Zeile besteht aus zwei Eingabefeldern.

Wenn Sie in eines der Eingabefelder anklicken, können Sie neuen Text eingeben. Sie können mit der -Taste zwischen den Feldern wechseln.

Mit der Tastenkombination  +  bewegen Sie sich rückwärts. Der links eingegebene Text wird später kleiner angezeigt als der Text in den rechten Feldern.

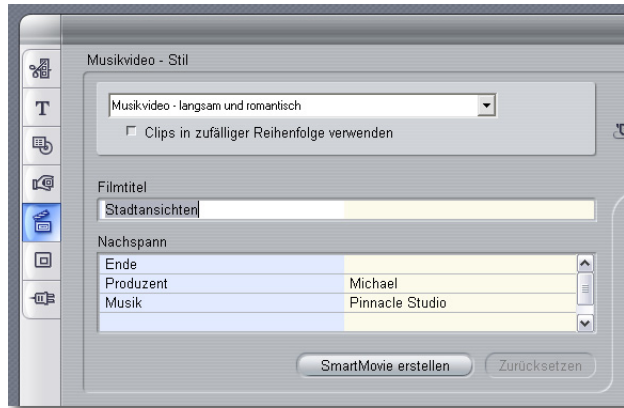


Bild 5.8 Die SmartMovie-Optionen

Sie können jetzt die Schaltfläche *Smart-Movie erstellen* verwenden, um das automatische Schneiden des Films zu starten. Es dauert – je nach Länge des Films – einen Moment, ehe der Film fertig gestellt ist.



Bild 5.9 Berechnen des Films

Pinnacle schneidet automatisch den Film takt synchron zur Musik und fügt Überblendungen ein. Da zu lange Szenen zurechtgeschnitten werden, ist es sinnvoll, wenn die Szenenlänge ungefähr doppelt so lang wie die Musik ist.

Der Film, der in unserem Beispiel automatisch entstanden ist, kann sich sehen lassen. Neben den Titeln sehen Sie die eingefügten Überblendungen sowie die deutlich kürzeren Szenen. So erhalten Sie mit wenigen Mausklicks einen schicken Film.

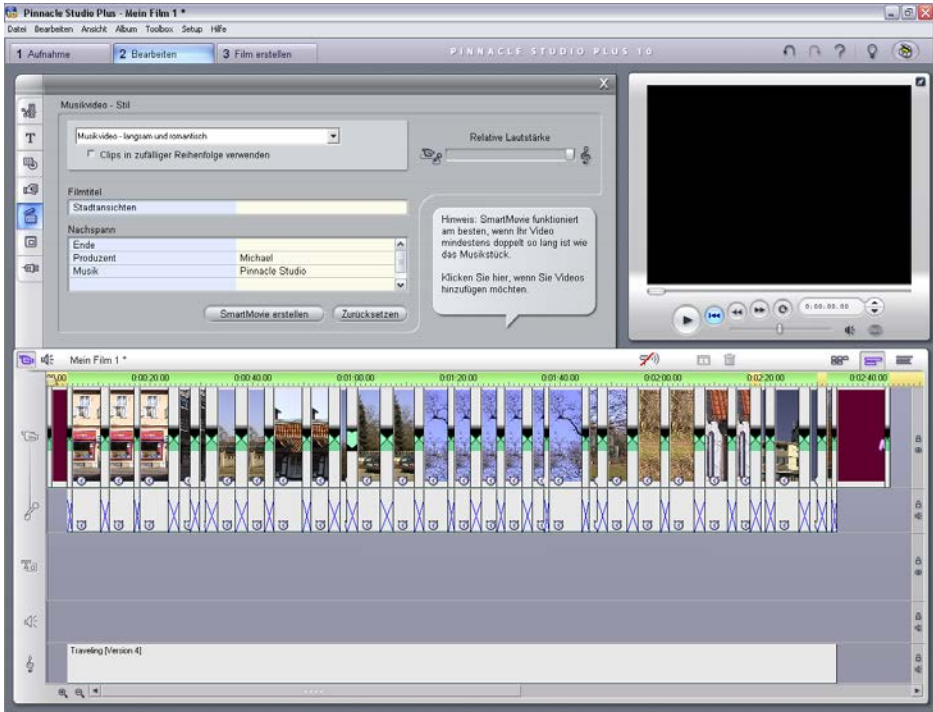


Bild 5.10 Der fertig geschnittene Film

Wenn Sie eine Szene doppelt anklicken, sehen Sie in der Toolbox, dass die Szene automatisch getrimmt wurde. Ein solches Beispiel finden Sie in der nachfolgenden Abbildung.

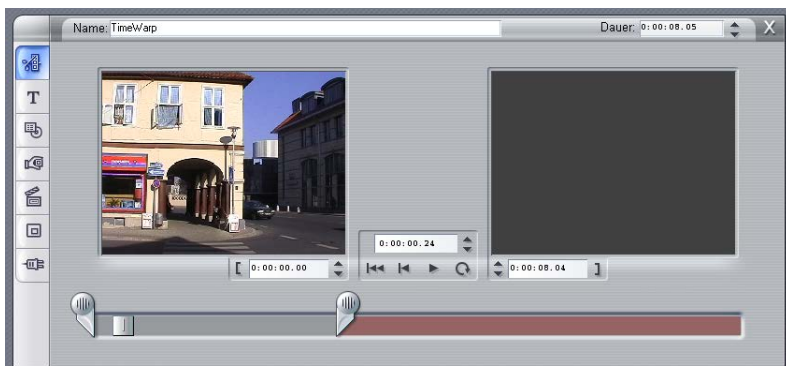


Bild 5.11 Eine automatisch getrimmte Szene

Sie können Korrekturen vornehmen, wenn Sie die SmartMovie-Toolbox noch nicht verlassen haben und so beispielsweise den Titeltext anpassen. Beim Bestätigen wird dann lediglich der Titel verändert. Soll der Film nachträglich geändert werden, müssen die Szenen einzeln bearbeitet werden.

5.2 Videoeffekte verwenden

Pinnacle Studio 10 bietet eine Menge verschiedener Optionen an, um Bilder zu optimieren oder durch Bildeffekte zu verfremden. Diese Videoeffekte erreichen Sie, wenn Sie nach dem Doppelklicken auf eine Szene zur siebten Registerkarte wechseln.

Die Toolbox ist in zwei grundlegende Bereiche aufgeteilt. Links werden alle Videoeffekte aufgelistet, die bei der aktuell markierten Szene angewendet wurden. In der rechten Liste werden die verschiedenen Videoeffekte thematisch sortiert angezeigt, die Pinnacle in der Grundausstattung anbietet.

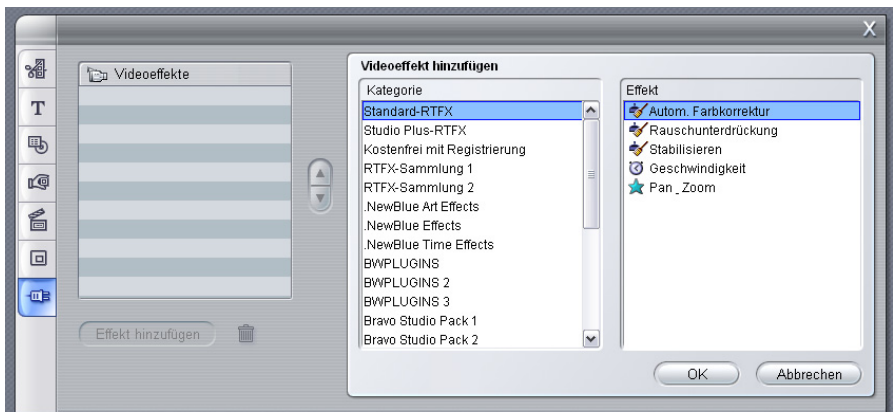


Bild 5.12 Die Videoeffekte-Toolbox

Neben der Grundausstattung können Sie über die Pinnacle-Homepage diverse Upgrades erwerben. Neben zusätzlichen Übergangseffekten für Hollywood FX werden auch Pakete mit weiteren DVD-Menüs, Sounddateien oder Videoeffekten angeboten. Besuchen Sie einmal die Pinnacle-Webseite über die Adresse <http://www.pinnaclesys.com>. Im Consumerbereich werden die verschiedenen Zusatzpakete aufgelistet. Zusätzlich gibt es dort Demos mit dem Inhalt der Pakete. Ein Stöbern lohnt sich!



Bild 5.13 Zusätzliche Infos auf der Pinnacle-Homepage

Um zunächst einmal einen Überblick über die verfügbaren Videoeffekte zu erhalten, können Sie einen der Effekte markieren. Sie sehen das Ergebnis mit den Standardeinstellungen im Player-Fenster, ohne dass der Filter am Film angewendet wird.



Bild 5.14 Die Vorschau eines Videoeffekts

Um einen der Effekte anzuwenden, klicken Sie ihn einfach doppelt an. Der angewendete Effekt wird dann in der linken Liste aufgeführt und mit einem Haken versehen. Im rechten Bereich werden dann die zum Effekt verfügbaren Einstellungsoptionen eingeblendet – Sie sehen dies im folgenden Bild.

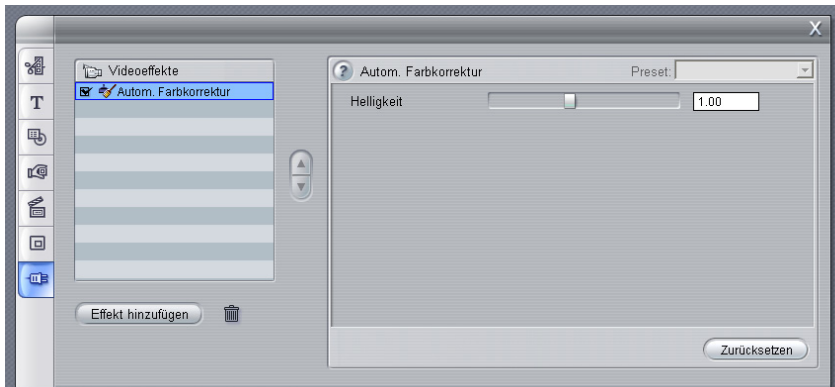


Bild 5.15 Die Ansicht nach dem Anwenden eines Videoeffekts

Sie können mehrere Videoeffekte an derselben Szene anwenden. Verwenden Sie dazu die Schaltfläche *Effekt hinzufügen*. Die verfügbaren Optionen der Videoeffekte unterscheiden sich deutlich. Bei einigen Effekten finden Sie nur wenige Einstellungsmöglichkeiten vor – bei anderen sind es dagegen sehr viele. So sehen Sie nachfolgend die Optionen des *Blendenfleck*-Videofilters.

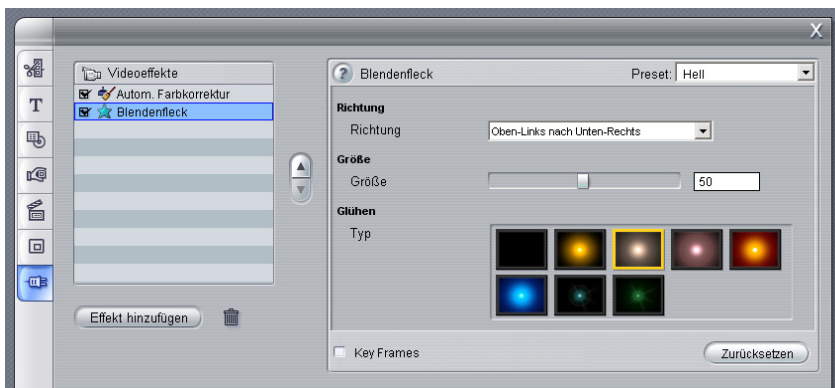








Bild 5.16 Die Optionen des Blendenfleck-Videofilters

Sehen wir uns nun der Reihe nach an, welche Videoeffekte Pinnacle Studio 10 zu bieten hat und was die einzelnen Optionen für Änderungen bewirken.

Die mitgelieferten Videoeffekte sind in verschiedenen Kategorien sortiert, die Sie am jeweiligen Symbol vor dem Namen erkennen.

-  Mit den *Cleaning-Effekten* werden Bildfehler beseitigt. So können Sie beispielsweise automatische Farbkorrekturen vornehmen oder Verwacklungen eliminieren.
-  Mit *Zeiteffekten* lässt sich die Geschwindigkeit der Wiedergabe variieren. Das Aussehen der Videoszene verändert sich bei diesen Effekten nicht.
-  Die *Stilisierungseffekte* lassen sich einsetzen, um den Videofilm zu verfremden. So können Sie den Film zum Beispiel so umwandeln, als wäre er Anfang des vergangenen Jahrhunderts gedreht worden.
-  Mit den *Overlay-Effekten* werden die Overlay-Funktionen angewendet, wie beispielsweise die Funktionen *Bild-in-Bild* und *Chroma-Key*.
-  Die *Fun-Effekte* erzeugen weniger ernst gemeinte Ergebnisse. So könnten Sie zum Beispiel das Filmbild explodieren lassen.
-  Mit den *Farbeffekten* werden die Farben des Filmbilds verändert. Dies kann zur Bildoptimierung oder -verfremdung eingesetzt werden.

5.3 Die Standard-RTFX-Videoeffekte

Die Videoeffekte werden in verschiedene Kategorien aufgeteilt, die Sie über die Liste links erreichen. In der ersten Kategorie – *Standard-RTFX-Effekte* – gibt es fünf Videofilter, die häufiger verwendet werden.

Die automatische Farbkorrektur

Wenn Sie Filmszenen verwenden, die einen Farbstich aufweisen, können Sie diesen mit Hilfe des Videoeffekts *Automat. Farbkorrektur* beseitigen. Dieser Videoeffekt wirkt so ähnlich wie der automatische Weißabgleich von Camcordern. Nachfolgend sehen Sie rechts das mit den Standardeinstellungen korrigierte – farbneutralere – Ergebnis.

In den Optionen können Sie außerdem die Helligkeit der Mitteltöne verändern. Hier sind Eingaben von 0.7 bis 1.4 möglich. 1.0 ist der Standardwert. Höhere Werte hellen das Bild auf, niedrigere Werte dunkeln es ab.



Bild 5.17 Die Wirkung der automatischen Farbkorrektur

Das Berechnen eines Videoeffekts für die gesamte Szene dauert einen Moment. Diese Arbeit wird im Hintergrund erledigt, wenn dies in den Voreinstellungen angegeben ist.

Ist das Rendern noch nicht beendet, sehen Sie einen grünen Balken in der Zeitskala. Außerdem sehen Sie im nebenstehenden Bild, dass die Szene mit einem Symbol gekennzeichnet ist, an dem der angewendete Cleaning-Effekt zu erkennen ist.

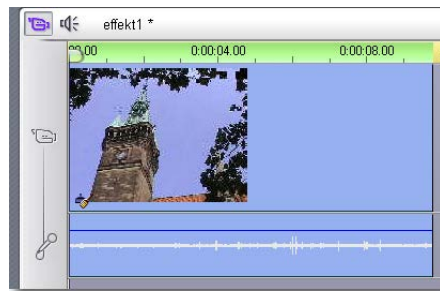


Bild 5.18 Der Fortschritt des Renderns

Wenn Sie einen bereits angewendeten Videoeffekt wieder löschen wollen, können Sie den betreffenden Eintrag in der linken Liste markieren und das Mülleimersymbol in der Fußzeile der Toolbox anklicken. Sollen die vorgenommenen Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt werden, verwenden Sie die Zurücksetzen-Schaltfläche rechts im Toolbox-Fenster.

Der Videofilter Rauschunterdrückung

Dieser Plug-in-Videoeffekt kann verwendet werden, um ein „rauschendes Bild“ zu glätten. Das so genannte Rauschen kann unter anderem auch durch die Anwendung der automatischen Farbkorrektur entstehen. Als Nebeneffekt dieses Filters können Artefakte auftreten.

Diese können Sie mit dem Schieberegler *Schwellenwert* reduzieren. Je weiter Sie den Schieberegler nach rechts schieben, umso weniger wirkt sich der Videoeffekt aus. Der Standardwert beträgt 0.15. Es sind Werteingaben von 0.00 bis 1.00 möglich.

Der Stabilisieren-Videofilter

Einige Camcorder besitzen Optionen zum Stabilisieren des Bildes. So können Verwacklungen, die durch unbeabsichtigte Kameranews entstehen, vermieden werden. Ähnlich arbeitet dieser Videofilter.

Dabei wird das Bild um ungefähr 20 % vergrößert. Der sichtbare Bildausschnitt wird dann jeweils so platziert, dass die Verwacklungen verschwinden. Wie beim Camcorder ist hier aber etwas Vorsicht geboten, da es bei erwünschten Kameranews zu „stockenden“ Schwenks kommen kann, da Pinnacle versucht, das Bild zu stabilisieren. Weitere Optionen werden für diesen Videofilter nicht angeboten.

Der Videofilter Geschwindigkeit

Sie haben einen zu schnellen Kameranews aufgenommen, oder wollen eine Zeitlupe erstellen, bei der der Film in einer anderen Geschwindigkeit abgespielt wird, als er aufgenommen wurde? Dann ist dieser Videofilter genau das Richtige.

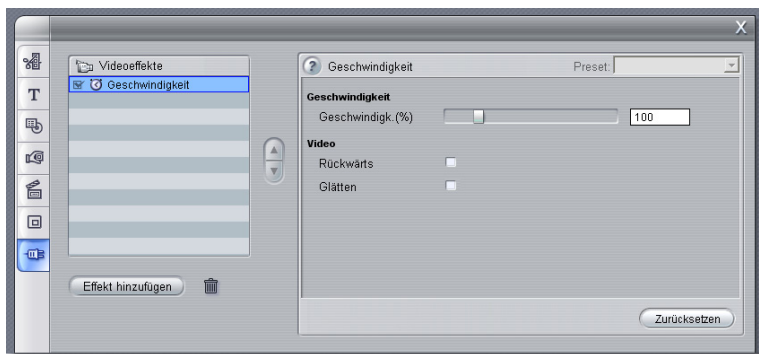


Bild 5.19 Die Optionen des Geschwindigkeit-Videofilters

Sie können auch über den Schieberegler eine stufenlose Geschwindigkeitsänderung einstellen. Werte von 10 bis 500 sind hier möglich. Bei Werten, die über 100 liegen, wird die Filmlänge reduziert. Dann entsteht ein Zeitraffereffekt. Der Film wird dabei schneller abgespielt, als er aufgenommen wurde. Wenn Sie beispielsweise die Geschwindigkeit halbieren, wirkt ein zu schneller Kameranews harmonischer. Aktivieren Sie die *Glätten*-Option, um ein sauberes Ergebnis zu erhalten. Außerdem kann der Film rückwärts abgespielt werden.

Beim Videofilter *Geschwindigkeit* bleiben alle Filmbilder erhalten, sofern Sie die Geschwindigkeit verringern. Wird die Geschwindigkeit erhöht, werden so viele Filmbilder gleichmäßig aus dem Film entfernt, bis die gewünschte Geschwindigkeit erreicht ist.

Der Videoeffekt Pan_Zoom

Diesen Videoeffekt können Sie nutzen, um in das Bild hinein- oder herauszuzoomen. Außerdem kann die Position des Filmbilds verändert werden. Diese Aufgabenstellung kann allerdings einfacher und präziser mit den Videooverlay-Funktionen erledigt werden, die wir Ihnen später im nächsten Kapitel vorstellen werden.

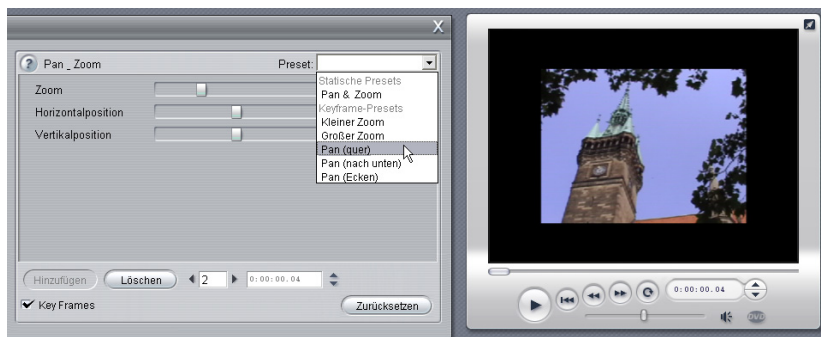


Bild 5.20 Der Videoeffekt Pan_Zoom

5.4 Die Studio Plus-RTFX-Videoeffekte

Die Videoeffekte dieser Kategorie sind nur verfügbar, wenn Sie die Plus-Version von Pinnacle 10 erworben haben. Die 24 Videoeffekte verändern das Filmbild auf unterschiedlichste Art und Weise. Mit der HFX-Filter-Funktion wird Hollywood FX gestartet – ein gesondertes Programm zum Erstellen von Übergangs- und Videoeffekten.

Der Videoeffekt Alter Film

Spannend ist der Videoeffekt *Alter Film*. Der Name sagt bereits aus, wozu Sie ihn verwenden können. Damit machen Sie einen nagelneuen Film zur Rarität der 30er Jahre. In der *Presets*-Liste können Sie zwischen vier Varianten wählen, wie der Film erscheinen soll. Wählen Sie hier beispielsweise die Option *Verkratzt*.

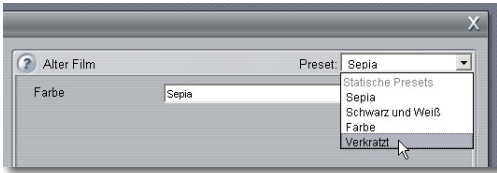


Bild 5.21 Die Preset-Optionen

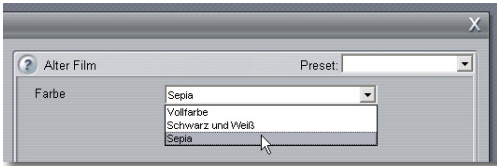


Bild 5.22 Die Farbe-Optionen

Im *Farbe*-Listenfeld können Sie dann zwischen drei Farbgebungen wählen. Die *Sepia*-Variante ist oft am besten geeignet.



Mit diesen Einstellungen entsteht das Ergebnis links.

Bild 5.23 Das Ergebnis des Videoeffekts *Alter Film*

Der Buntglas-Videoeffekt

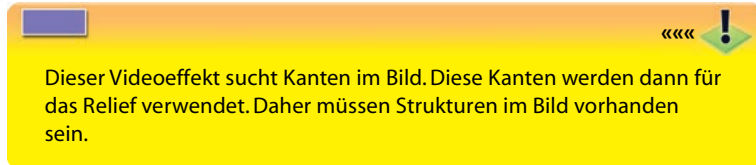
Der nächste Videoeffekt lässt das Bild so aussehen, als wäre es aus lauter ungleichmäßigen Glasstücken zusammengesetzt. Neben der horizontalen und vertikalen Größe können Sie die Größe der *Fuge* zwischen den „Glasstücken“ einstellen.



Bild 5.24 Der Buntglas-Videoeffekt

Der Prägung-Videoeffekt

Mit dem *Prägung*-Videoeffekt können Sie reliefartige Oberflächen erstellen. Dabei wird ein grauer Grund verwendet. Damit dieser Videoeffekt wirkt, sollten Details im Bild vorhanden sein.



In der *Preset*-Liste gibt es drei Vorgabewerte für die Stärke des Effekts. Hier sind allerdings die Optionen *Mittlere Prägung* und *Leichte Prägung* vertauscht. Je höher Sie den Wert einstellen, umso weniger ist vom Ausgangsbild zu sehen. Im folgenden Bild sehen Sie die Wirkung des Maximalwerts.

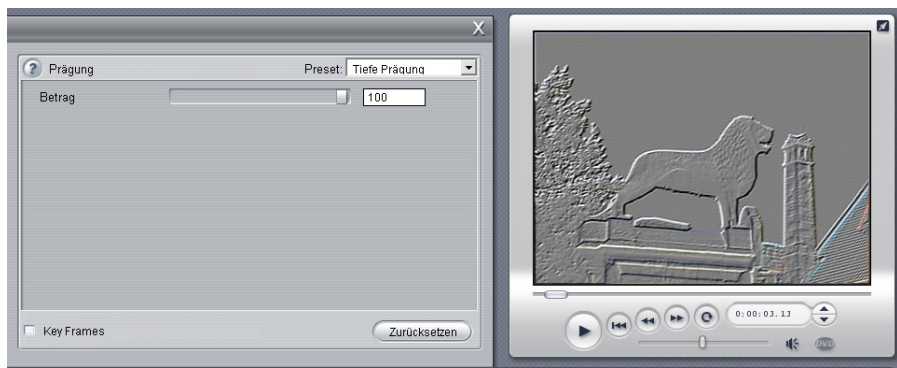


Bild 5.25 Der Prägefilter

Der Softener-Videoeffekt

Mit dem Videoeffekt *Softener* wird der Film auf unterschiedliche Art weichgezeichnet – er erscheint etwas unscharf. Dies können Sie zum Beispiel für romantische Stimmungen nutzen. Die Stärke des Effekts wird mit den beiden Werten *Weichzeichnen* und *Verlauf* reguliert. In der *Preset*-Liste finden Sie drei Vorgaben in verschiedenen Stärken.

Der Weichzeichnen-Videoeffekt

Mit dem *Weichzeichnen*-Videoeffekt kann das Filmbild unscharf eingestellt werden. Unscharfe Filmbilder können beispielsweise gut als Untergrund für Filmtitel verwendet werden.

Sie können entweder das gesamte Bild oder Teile davon weichzeichnen. Mit den Schieberegler *Horizontal* und *Vertikal* wird die Stärke der Weichzeichnung festgelegt. Mit den vier anderen Schieberegler werden die weichzuzeichnenden Bereiche prozentual festgelegt. So können auch Teile des Bilds verändert werden – dies ist eine interessante Funktion.

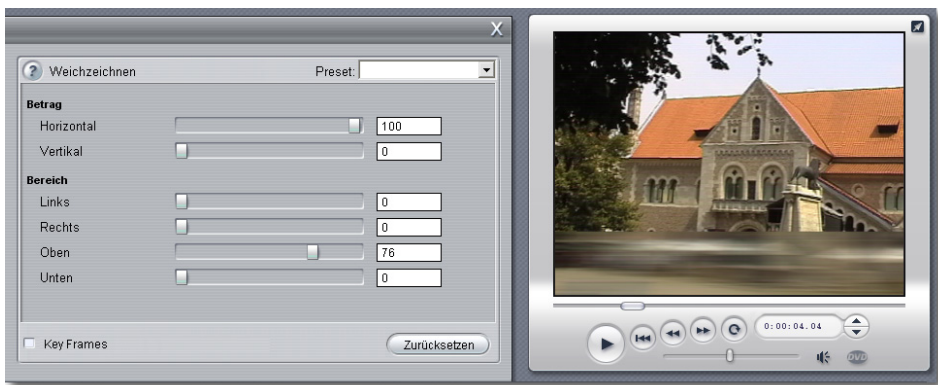


Bild 5.26 Weichzeichnen von Bildteilen

Overlay-Effekte

Die folgenden drei Effekte sind Overlay-Videoeffekte: *Bild-in-Bild*, *Chroma-Key* und *Luma-Key*. Die Overlay-Effekte sind in einem gesonderten Toolbox-Bereich nochmals enthalten – daher werden diese Effekte an späterer Stelle beschrieben. Auch der Fun-Videoeffekt *2D-Editor* gehört zu den Overlay-Effekten.

Der Bewegungsunschärfe-Videoeffekt

Den Videoeffekt *Bewegungsunschärfe* können Sie verwenden, um die Bildwirkung zu simulieren, die entsteht, wenn die Videokamera verrissen wird. In der *Preset*-Liste finden Sie drei verschiedene voreingestellte Werte. Mit den Schieberegler können Sie den Winkel und die Länge anpassen. So könnten Sie zum Beispiel die nachfolgend abgebildete Situation erreichen.

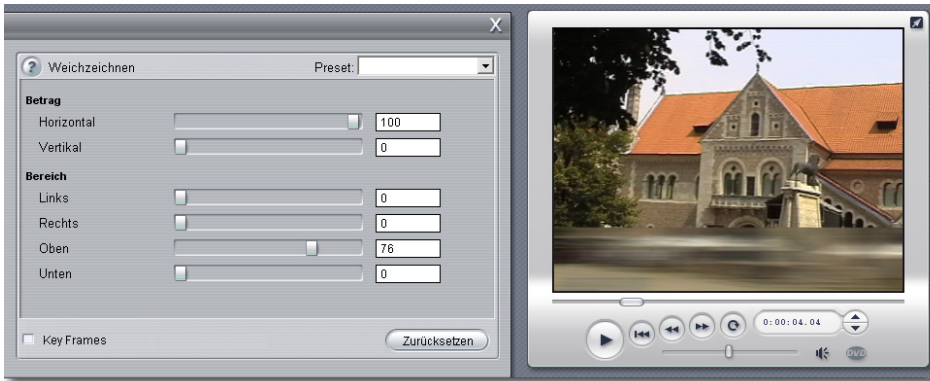


Bild 5.27 Der Videoeffekt Bewegungsunschärfe

Der Blendenfleck-Videoeffekt

Bei Gegenlichtaufnahmen bilden sich Reflexe, die mit diesem Videofilter simuliert werden können.

Die Reflexe entstehen beim Fotografieren durch den Aufbau der Linsen und sind unterschiedlich, je nachdem welches Objektiv Sie benutzen. Im *Presets*-Listenfeld werden verschiedene Varianten angeboten.

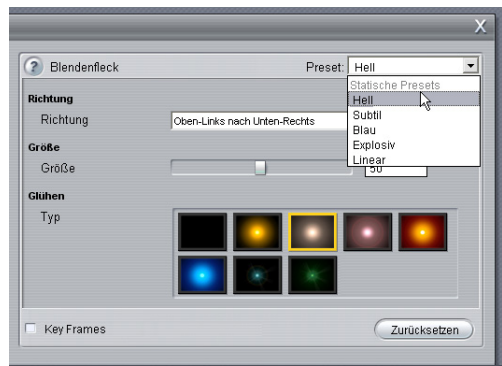


Bild 5.28 Verschiedene Presets

Im *Richtung*-Listenfeld können Sie zwischen acht verschiedenen Richtungen wählen, in denen die Blendenflecke verlaufen sollen.

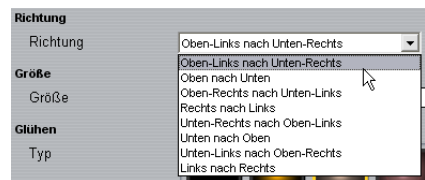


Bild 5.29 Die Richtung-Optionen

Durch Anklicken eines der *Typ*-Miniaturlbilder können Sie das Erscheinungsbild verändern.

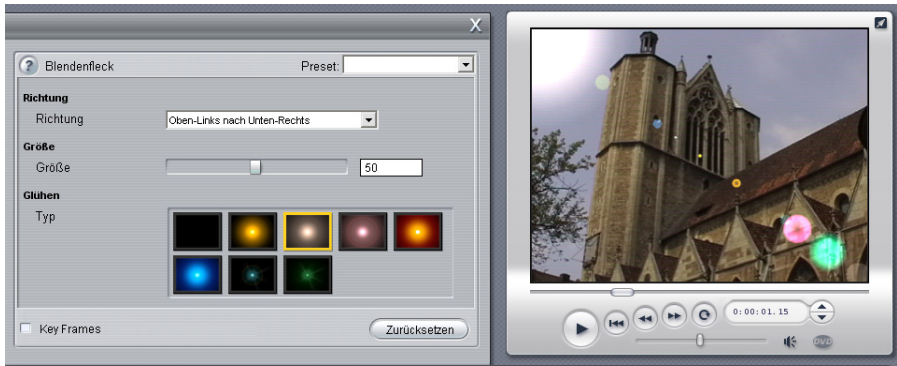


Bild 5.30 Einen Blendenfleck-Typ auswählen

Der Erdbeben-Videoeffekt

Der *Erdbeben*-Videoeffekt verwackelt das Filmbild. Es entstehen „Doppelbilder“. In der *Preset*-Liste finden Sie drei Optionen. So kann zum Beispiel auch das *Handzittern* simuliert werden.

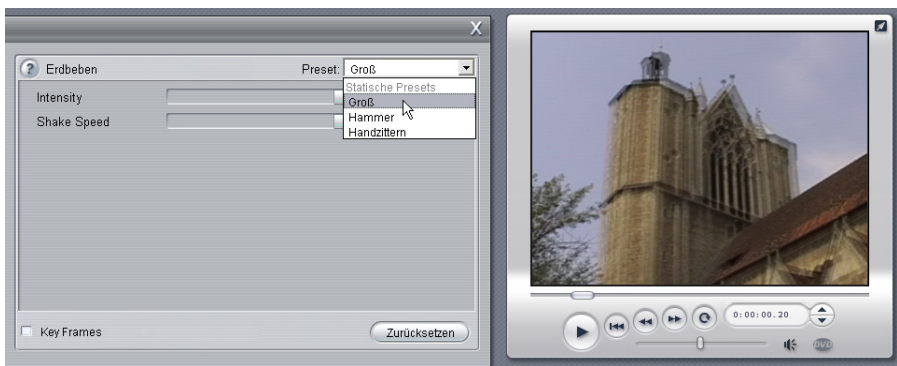


Bild 5.31 Der Erdbeben-Videoeffekt

Der Videoeffekt Lupe

Den Videoeffekt *Lupe* können Sie nutzen, um einen Teil des Videofilms zu vergrößern. Die Position und den Umfang der Vergrößerung können Sie in den Optionen verändern. In den Presets sind unterschiedliche Arten der Vergrößerung aufgeführt. Witzig wirkt das Preset *Superlupe*, das Sie im folgenden Bild sehen.



Bild 5.32 Der Videoeffekt Lupe

Der Wassertropfen-Videoeffekt

Mit dem nächsten Effekt dieser Kategorie können Sie das Filmbild so erscheinen lassen, als würden Sie einen Stein in Wasser werfen. Dann ergeben sich Wellen, die durch das Filmbild verlaufen.

Mit den Schieberegler *Horizontal* und *Vertikal* legen Sie den Ursprungspunkt der Wellenlinien fest. Die Standardwerte *0/0* platzieren die Welle in der Bildmitte. Im *Anzahl*-Listefeld finden Sie Werte von *1* bis *8*, die die Anzahl der Wellen bestimmen. Mit dem Wert *Unendlich* entstehen ständig neue Wellen. Die Werte für die *Höhe* und *Breite* legen die Größe der Wellenform fest.

Der Wert für die *Lichtbrechung* verändert das Aussehen der Wellenform.

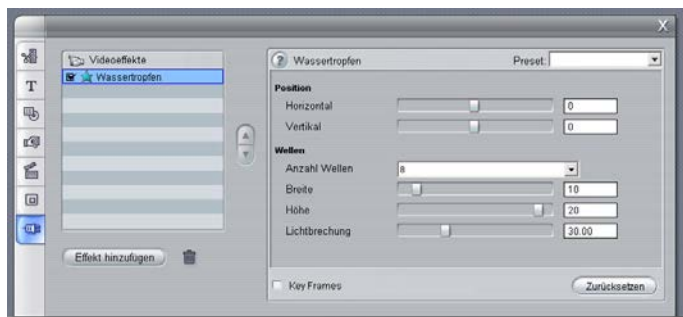


Bild 5.33 Die Parameter des Wassertropfen-Videoeffekts

Die beiden folgenden Bilder zeigen zwei verschiedene Stadien des Videoeffekts.



Bild 5.34 Der Effekt am Anfang (links) und in der Mitte der Filmszene

Der Videoeffekt Wasserwellen

Beim Videoeffekt *Wasserwellen* entstehen – im Gegensatz zum vorherigen Videoeffekt – gerade Linien. Auch hier finden Sie in der *Preset*-Liste verschiedene vorgegebene Werte. Neben der Richtung der Wellen können Sie in den Optionen auch die Anzahl der Wellen sowie die Höhe und Breite einstellen.

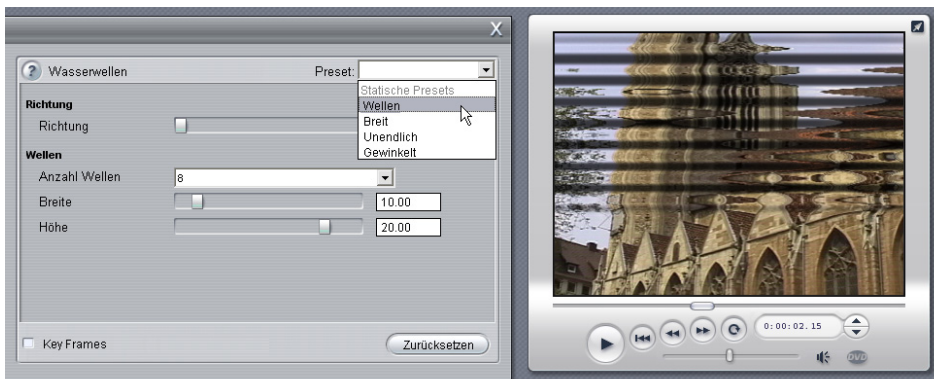


Bild 5.35 Der Wasserwellen-Videoeffekt

Der Beleuchtung-Videoeffekt

Diesen Videoeffekt können Sie zum Beispiel verwenden, um unglücklich belichtete Filme zu korrigieren. Gegenlichtaufnahmen lassen sich so beispielsweise optimieren. Die Brillanz des Videofilms lässt sich deutlich verbessern.

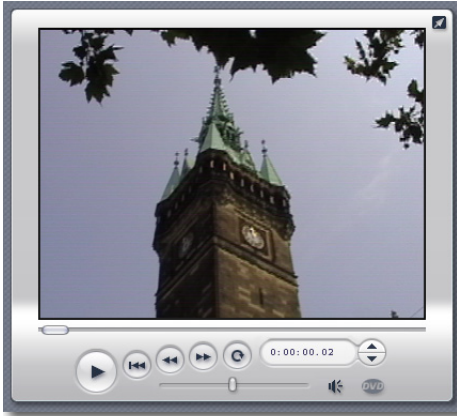


Bild 5.36 Das Ausgangsbild

Mit den nachfolgend abgebildeten Einstellungen entsteht ein deutlich verbessertes Ergebnis.

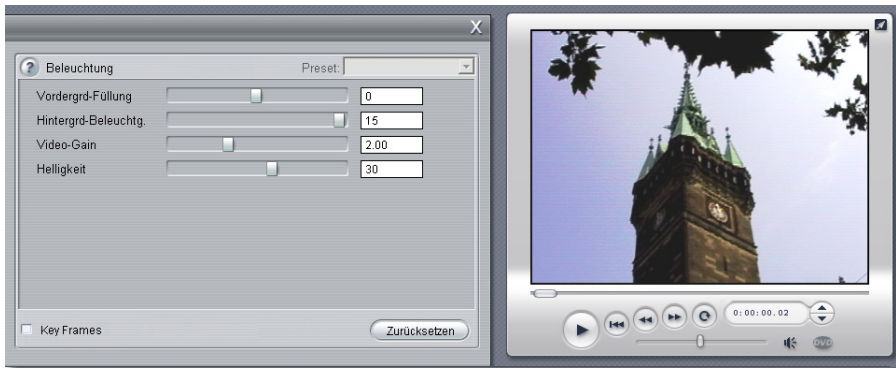


Bild 5.37 Das Filmbild wurde verbessert

Die Farbkorrektur

Den nächsten Videofilter dieser Kategorie können Sie verwenden, um die Helligkeit, den Kontrast, den Farbton oder die Sättigung des Filmbilds zu verändern. Die Bezeichnung *Farbkorrektur* ist daher etwas irreführend.

Dieser Effekt ist dann sinnvoll, wenn das gewünschte Ergebnis mit der automatischen Farbkorrektur nicht erreicht werden kann. In der langen Liste sind am Ende Optionen aufgeführt, um die Farbkanäle Rot, Grün und Blau zu bearbeiten. Dies ist sinnvoll, um Farbstiche aus dem Bild zu entfernen.

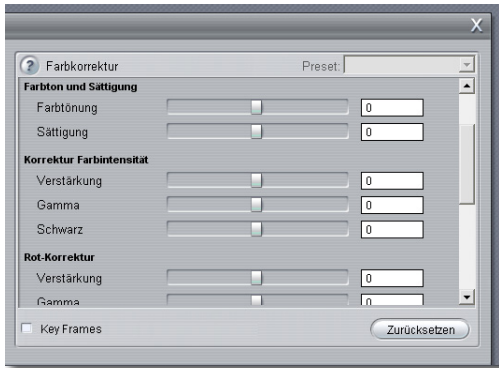


Bild 5.38 Optionen der Farbkorrektur

i >>>>

Werteingaben sind jeweils von -255 bis +255 möglich. Negative Werte dunkeln dabei das Bild ab oder reduzieren den Kontrast oder die Sättigung. Positive Werte bewirken das Gegenteil. Mit dem *Farbtönung*-Schieberegler wird die Farbe des Bilds verändert.

Helligkeit und Kontrast steuern

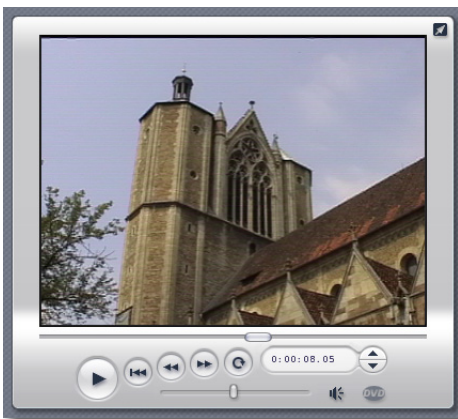


Bild 5.39 Ein wenig brillantes Ausgangsbild

Wir wollen Ihnen die Möglichkeiten an einem Beispiel vorstellen. Das abgebildete Filmbild lässt sich verbessern – es ist bei trübem Wetter aufgenommen worden. Es ist etwas zu dunkel geraten und zeigt kaum leuchtende Farben.

- 1 Weisen Sie den *Farbkorrektur*-Videofilter zu. Stellen Sie eine Helligkeit von 25 ein, um das Bild aufzuhellen. Das hellere Ergebnis können Sie im Vorschaubild des Players begutachten.



Bild 5.40 Erhöhen der Helligkeit

- 2 Zur Verstärkung des Kontrastes stellen Sie nun den *Kontrast*-Wert auf 30 ein. Sie sehen das neue Stadium im folgenden Bild.

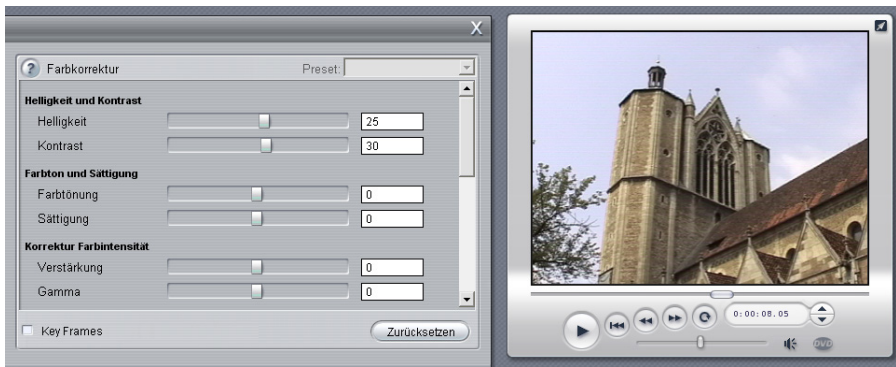


Bild 5.41 Erhöhen des Kontrastes

- 3 Erhöhen Sie im letzten Arbeitsschritt den *Sättigung*-Wert auf 80. Sie erkennen dann, dass das Bildergebnis nun deutlich brillanter aussieht.

So können Sie diese Funktionen nutzen, um „misslungene“ Filmbilder zu verbessern. Die Ablage im „Papierkorb“ können Sie sich so sparen. Die nebenstehende Abbildung zeigt das neue Ergebnis.



Bild 5.42 Das optimierte Ergebnis



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

Der Videoeffekt Invertieren

Diesen Videoeffekt können Sie verwenden, um negative Filmbilder zu erzielen. Der Effekt greift dabei auf den YcrCb-Farbraum zu. In diesem Farbraum gibt es einen *Luminanz*-Kanal, der die Informationen über die Helligkeit enthält. Außerdem gibt es zwei Kanäle für die Farbinformationen. So können Sie mit den Optionen sehr unterschiedlich wirkende Ergebnisse erstellen. Probieren Sie die verschiedenen Optionen einmal aus!

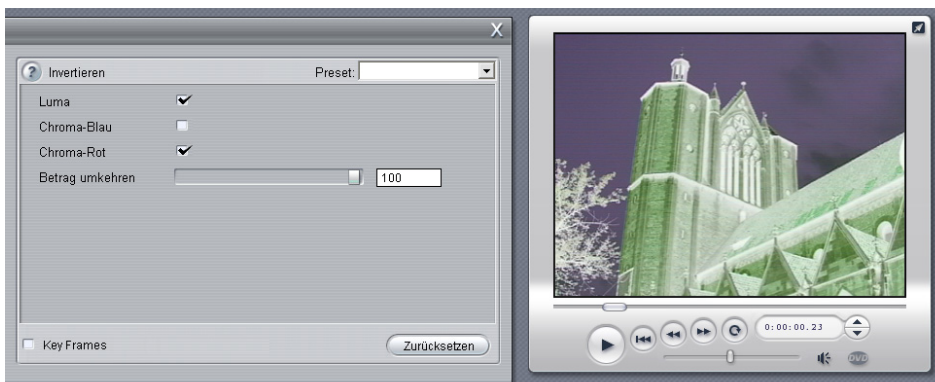


Bild 5.43 Invertieren des Filmbilds

Der Posterisieren-Videoeffekt

Der *Posterisieren*-Videoeffekt reduziert die Anzahl der im Filmbild vorhandenen Farben. Je höher der *Betrag*-Wert eingestellt wird, umso weniger Farben enthält das Bild. Beim Maximalwert 100 entsteht ein schwarzweißes Bild. Dies sehen Sie in der folgenden Abbildung.

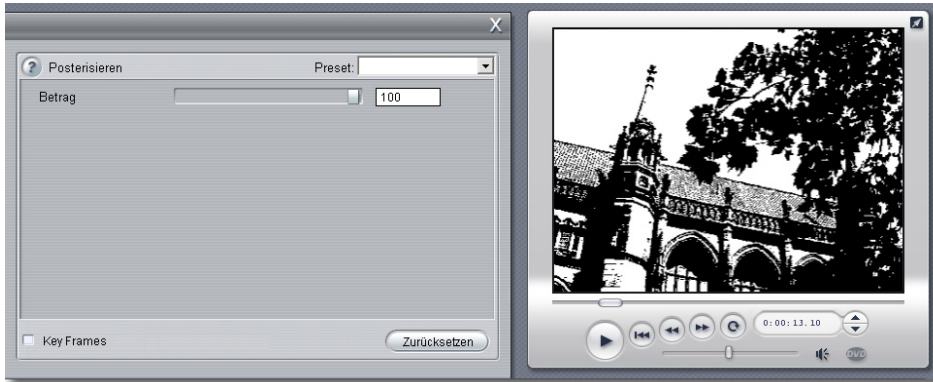


Bild 5.44 Der Posterisieren-Videoeffekt

Der Videoeffekt RGB-Farbbalance

Mit diesem Videoeffekt kann die Farbe des Filmbilds verändert werden. Dies kann genutzt werden, um Farbstiche zu entfernen oder bestimmte Farbwirkungen zu erzielen.

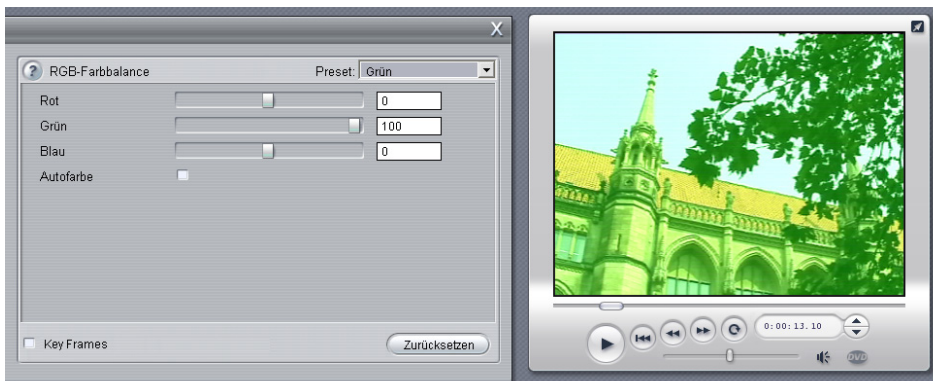


Bild 5.45 Der Videoeffekt RGB-Farbbalance

Der Videoeffekt Schwarz und Weiß

Mit diesem Videofilter kann ein Farbfilm in einen schwarzweißen Film umgewandelt werden. Über den Schieberegler wird vorgegeben, wie stark die Farbe aus dem Filmbild entfernt werden soll. Werden Werte unter 100 verwendet, wird die Sättigung des Filmbilds verringert.

Im *Preset*-Listenfeld wird die Einstellung *Verblasst* angeboten, bei der die Sättigung auf den Wert 50 reduziert wird. In der folgenden Abbildung sehen Sie dieses Ergebnis.

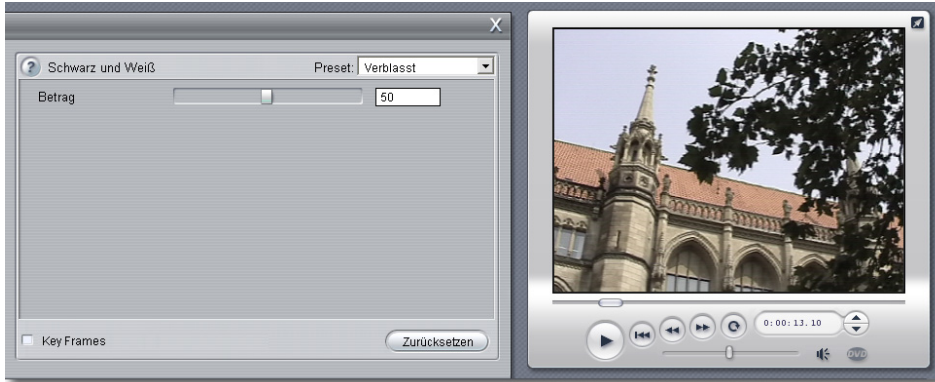


Bild 5.46 Verblassten der Farben

Der Sepia-Videofilter

Mit dem vorletzten Videoeffekt dieser Kategorie können Sie sepiafarbene Bilder erstellen. Mit dem Schieberegler wird der Grad der Färbung eingestellt. Beim Maximalwert bleibt von den Ausgangsfarben nichts übrig.

Dabei entsteht ein Bild, wie Sie es vielleicht von der Fotografie noch kennen – sepiafarbene Fotos wurden gerne und oft im Heimlabor bei der Schwarzweißfotografie verwendet. Das folgende Bild zeigt die Wirkung beim Maximalwert 100. Das Ergebnis sieht aus wie ein sehr alter Film.

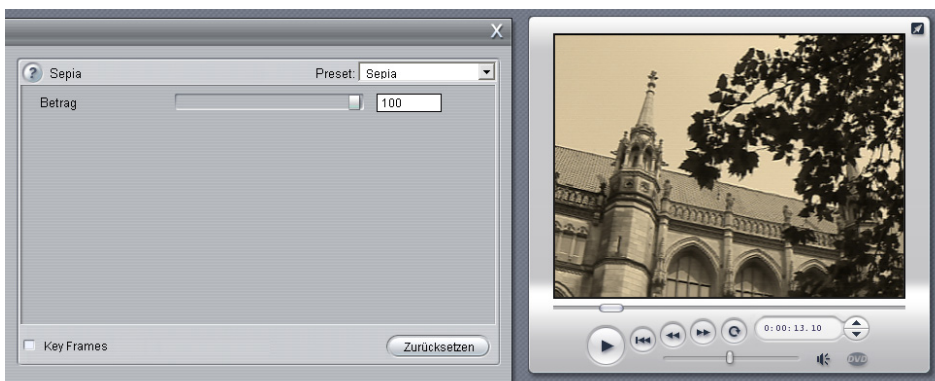
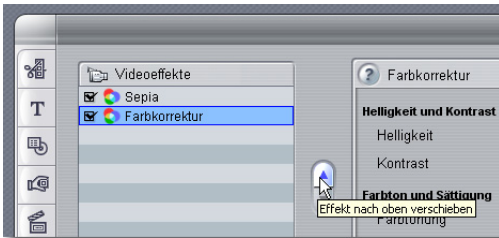


Bild 5.47 Der Sepia-Videoeffekt

Videoeffekte kombinieren

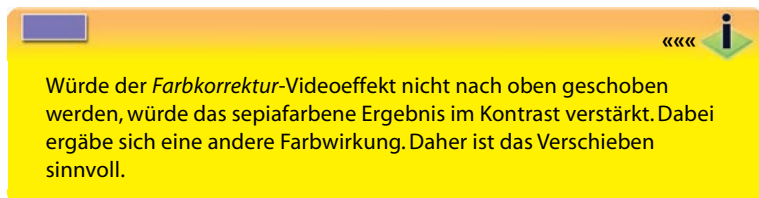
Videoeffekte können auch kombiniert werden. Durch den Einsatz verschiedener Videoeffekte haben Sie unzählige Möglichkeiten, das Filmbild zu verändern. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Effekt hinzufügen*. Damit öffnen Sie die Liste der verfügbaren Effekte.

Wenden Sie beispielsweise zusätzlich den Videoeffekt *Farbkorrektur* an. Die angewandten Effekte sehen Sie in der Liste links.



Die Anordnung der Effekte kann mit den Schaltflächen rechts neben der Liste verändert werden. Schieben Sie den markierten *Farbkorrektur*-Videoeffekt in der Hierarchie nach oben.

Bild 5.48 Anwenden eines weiteren Videoeffekts



Stellen Sie beispielsweise einen höheren Kontrast ein, wie im nachfolgend gezeigten Bild.

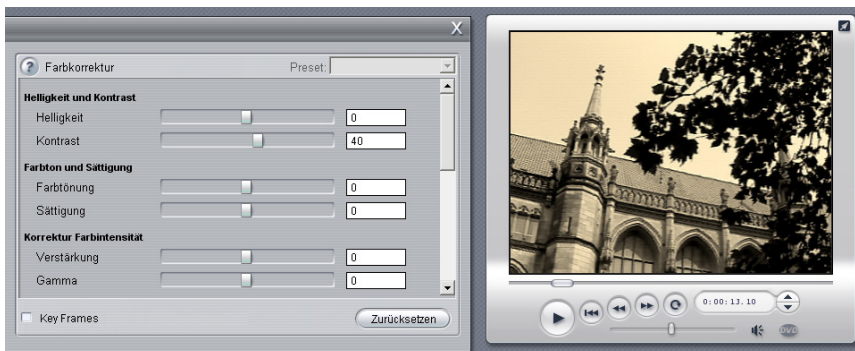


Bild 5.49 Verstärken des Kontrastes

Wollen Sie aber den Farbton der Einfärbung verändern, muss der *Farbkorrektur*-Videoeffekt unter dem *Sepia*-Videoeffekt angeordnet werden. Verändern Sie dann den Farbton, können Sie beispielsweise das nachfolgend gezeigte Ergebnis erhalten.

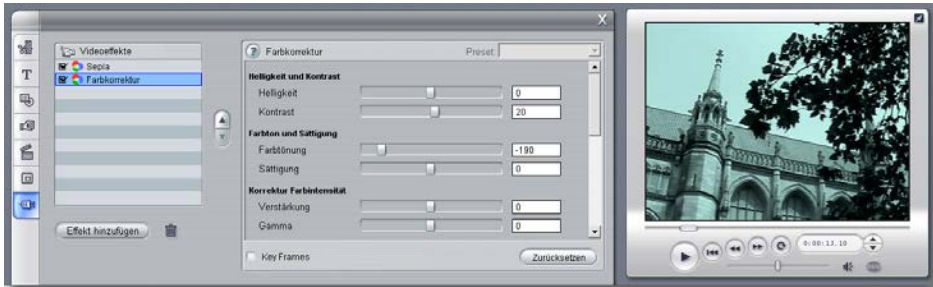
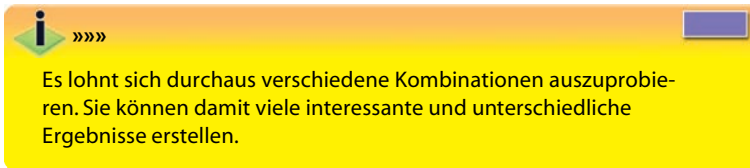


Bild 5.50 Eine andere Tönung durch den Farbkorrektur-Videoeffekt



Es lohnt sich durchaus verschiedene Kombinationen auszuprobieren. Sie können damit viele interessante und unterschiedliche Ergebnisse erstellen.

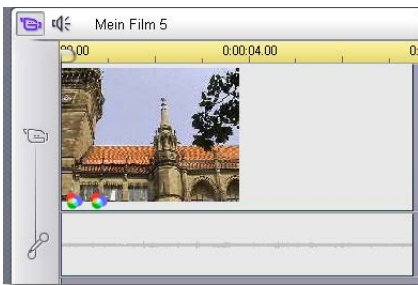


Bild 5.51 Mehrere Symbole im Vorschaubild

Wurden mehrere Videoeffekte angewendet, sehen Sie entsprechend mehrere Symbole im Vorschaubild des Filmfensters.

Der Videoeffekt Weißabgleich

Den Videoeffekt *Weißabgleich* können Sie verwenden, um das Bild zum Beispiel „wärmer“ oder „kälter“ erscheinen zu lassen. In der *Preset*-Liste finden Sie dazu drei voreingestellte Werte. Die verwendete Farbe sehen Sie anschließend im Farbfeld der Optionen.

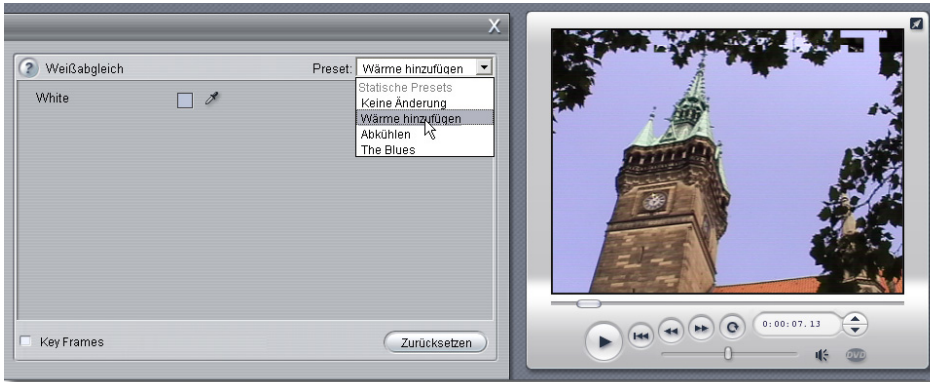
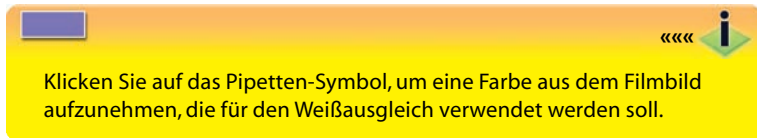


Bild 5.52 Umfärben des Bilds



5.5 Zusätzliche Videoeffekte

In den anderen Kategorien sind überwiegend Videofilter zu finden, die zusätzlich erworben werden können. Sie erkennen diese Filter an dem Schatztruhen-Symbol in der Liste. Sie können diese Effekte ausprobieren – es wird aber ein Wasserzeichen im Filmbild eingeblendet.

Mit der Schaltfläche *Effektpaket aktivieren* wird die entsprechende Webseite zur Onlinebestellung aufgerufen.

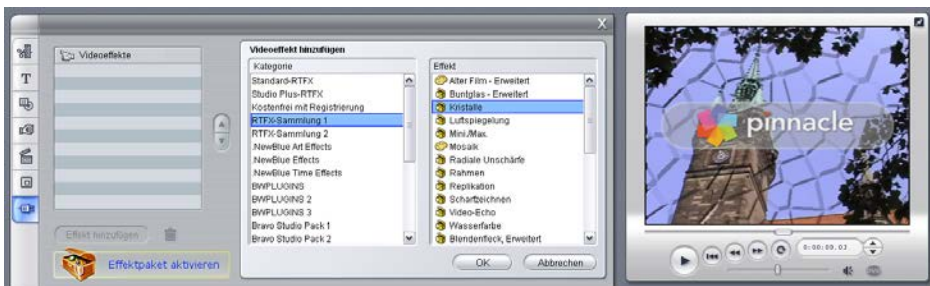


Bild 5.53 Zusätzliche Videoeffekte

Wir wollen Ihnen nun diejenigen Videoeffekte der anderen Kategorien vorstellen, die frei genutzt werden können. Die frei verwendbaren Videoeffekte erkennen Sie an den bekannten Videoeffektsymbolen.

Der Videoeffekt Alter Film – Erweitert

Dieser Videoeffekt der Kategorie *RTFX-Sammlung 1* bietet mehr Veränderungsmöglichkeiten als der Videoeffekt *Alter Film*. So können Sie zum Beispiel einstellen, wie viele Kratzer oder Haare im Film zu sehen sein sollen.

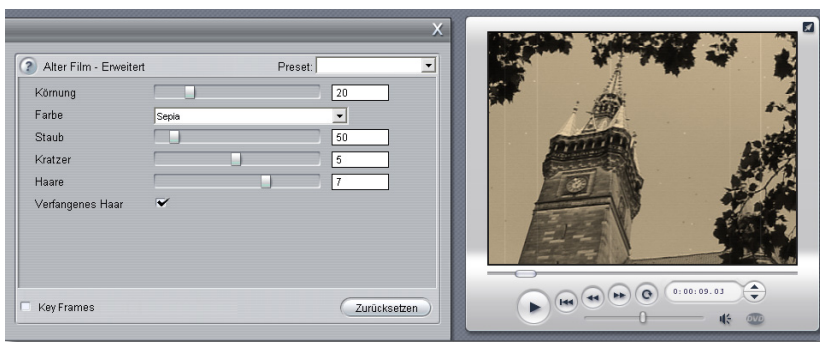


Bild 5.54 Der erweiterte Videoeffekt Alter Film

Der Mosaik-Videoeffekt

Der *Mosaik*-Videoeffekt teilt das Bild in lauter Quadrate auf. Je höher Sie den Wert einstellen, umso größer werden die Quadrate. Die Wirkung beim Wert 25 zeigt die folgende Abbildung. In der *Preset*-Liste finden Sie drei voreingestellte Quadratgrößen mit den Werten 5, 25 und 80.

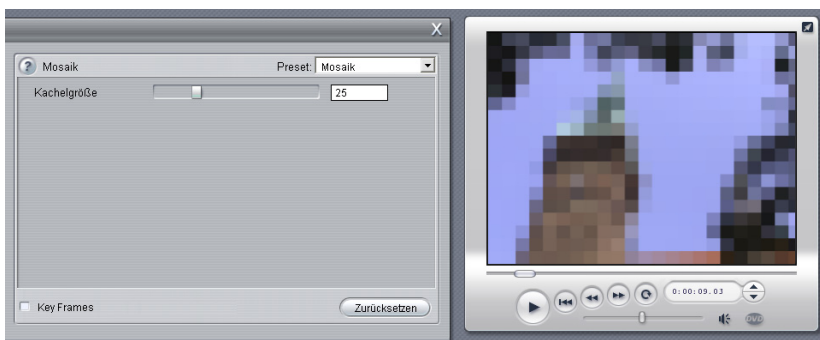


Bild 5.55 Der Mosaik-Videoeffekt

Der Rauschen-Videoeffekt

Mit diesem Videoeffekt können Sie den Film so verändern, als wenn die Aufzeichnung bei schlechtem Fernsehempfang erfolgt wäre. Dabei werden lauter Punkte über das Bild verteilt. Der *Betrag*-Wert regelt die Menge der Punkte. Mit dem *Variation*-Wert legen Sie fest, wie sich das Rauschmuster verändern soll. Ist das Kontrollkästchen *Farbrauschen* deaktiviert, bleiben die Farben des Ausgangsfilms erhalten. Im anderen Fall werden bunte Punkte im Bild verteilt. Mit dem *Transparenz*-Wert legen Sie die Deckkraft fest. Je höher der Wert eingestellt ist, umso weniger stark wirken die Punkte.

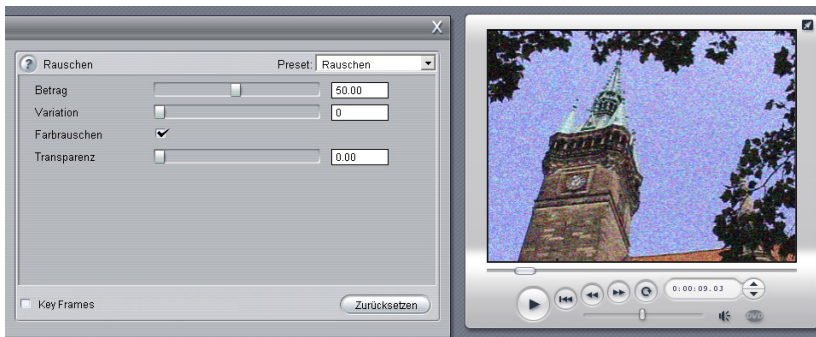


Bild 5.56 Einfügen von Rauschen

Der Videoeffekt Mediane

Mit diesem Effekt lassen Sie das Filmbild erscheinen, als wäre es gemalt. Im *Preset*-Listenfeld ist beispielsweise die Option *Wasserfarbe* interessant. Im *Kanal*-Listenfeld wird eingestellt, welcher Farbkanal verändert wird. Die Option *Samplefläche* bestimmt, wie stark die Details verschwinden. Die *Aspekt*-Option bestimmt die Richtung. Die Option *Mit Orig. mischen* bestimmt, ob das Originalbild durchscheinen soll.

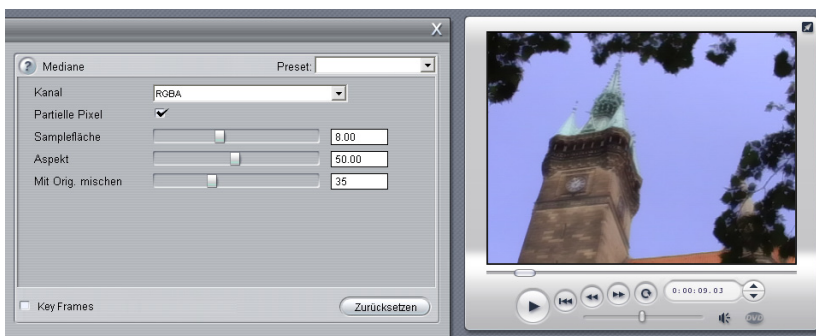


Bild 5.57 Der Mediane-Videoeffekt

Die Effekte der Kategorie RTFX-Sammlung 2

In dieser Kategorie finden Sie 20 verschiedene Effekte, die ohne zusätzliche Kosten benutzt werden können. Hier wollen wir Ihnen nur die interessantesten en détail vorstellen.

- ◆ Mit dem Effekt *Helligkeit und Kontrast* lassen sich Helligkeit und Kontrast getrennt nach den drei Farbkanälen Rot, Grün und Blau verändern.
- ◆ Der Videoeffekt *Gauß'sche Unschärfe* bietet nichts Neues. Hier kann die Weichzeichnung des Bilds horizontal oder vertikal geregelt werden.
- ◆ Beim Effekt *MultiForm Punktlicht* können Sie einen hellen oder dunklen „Fleck“ durch das Filmbild wandern lassen.
- ◆ Der Videoeffekt *Voller Beschnitt* schneidet einen rechteckigen Bereich des Filmbilds aus, dessen Größe und Position verändert werden können.

Der Videoeffekt MultiForm-Cropping

Dieser Videoeffekt wird genutzt, um Teile vom Bild abzuschneiden. Fast genauso arbeitet übrigens der Effekt *MultiForm-Bild-in-Bild*. Es handelt sich bei beiden Effekten um Overlay-Videoeffekte. In der *Preset*-Liste gibt es verschiedene Grundformen. So kann der Ausschnitt etwa oval oder auch sternförmig sein.

Neben der horizontalen und vertikalen Position kann auch die Größe und Drehung der Form festgelegt werden. Im *Form*-Bereich wird festgelegt, wie weich die Kante auslaufen soll. Zudem wird hier die Größe des inneren Bereichs und die Anzahl der Seiten angegeben. Im letzten Bereich wird die Deckkraft und die Formfarbe angegeben.

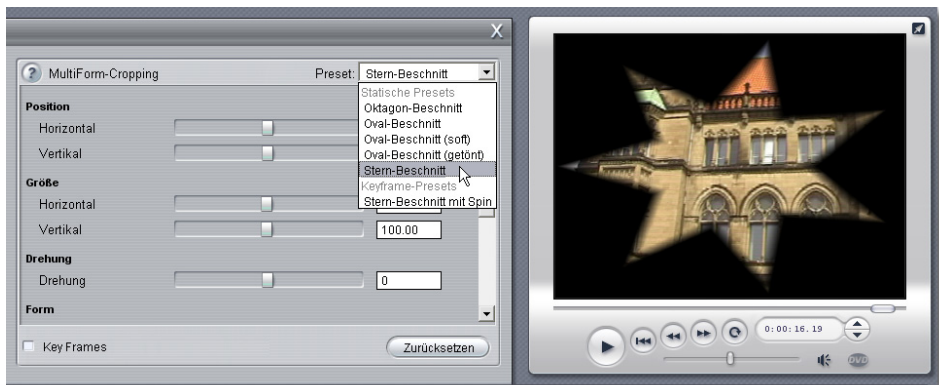


Bild 5.58 Der Videoeffekt MultiForm-Cropping

Verformen des Filmbilds

Nun folgen 13 Effekte, die das Filmbild auf unterschiedliche Art und Weise verformen oder „zerstören“. Die Effekte bieten meist sehr viele Optionen an. Außerdem werden in der *Preset*-Liste verschiedene Voreinstellungen angeboten. Darunter befinden sich auch animierte Varianten. So wird beim *Akkordeon*-Videoeffekt ein virtueller Vorhang aufgezogen.

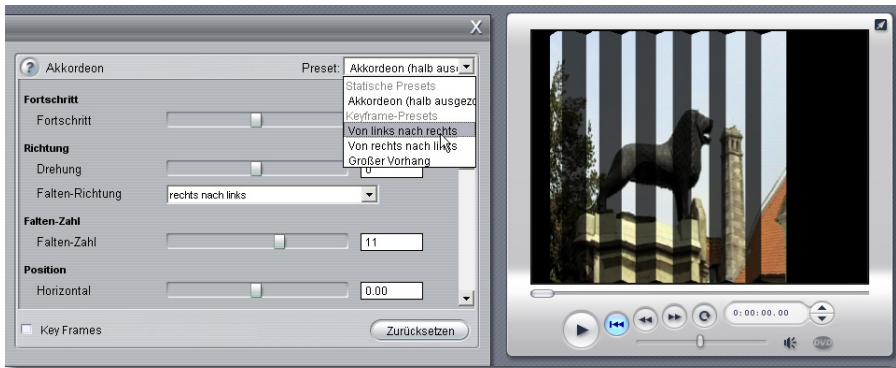


Bild 5.59 Der Videoeffekt Akkordeon

Beim Videoeffekt *Explosion* zersplittert das Bild in viele Teile. Wenn Sie einen Blick in das Vorschaubild werfen, sehen Sie, dass hier Keyframes zum Einsatz gekommen sind. Kleine nummerierte Schildchen zeigen die Position der Keyframes an.

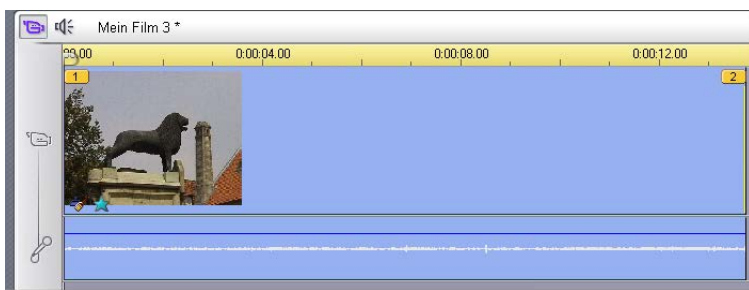


Bild 5.60 Einsatz von Keyframes

Wenn Sie neue Keyframes erstellen wollen, klicken Sie im Filmfenster auf eine Stelle, an der sich kein Keyframe befindet. Wird dann in den Optionen des Effekts ein Wert verändert, erstellt Pinnacle Studio automatisch ein neues Keyframe. So kann die Animationswirkung der Effekte gesteuert werden.

Normalerweise erhalten Videoeffekte während der gesamten Dauer der Filmszene dieselben Werte zugewiesen. Wird die *Key Frames*-Option aktiviert, können sich die Einstellungen während der Szene verändern. So kann zum Beispiel die Effektwirkung gesteigert werden. Schlüsselbilder (Keyframes) kennzeichnen die Positionen, an denen die Bewegung grundsätzlich verändert wird. Die Zwischenwerte werden automatisch berechnet – darum brauchen Sie sich nicht zu kümmern.



Bild 5.61 Navigieren zwischen den Schlüsselbildern

Im Optionsbereich können Sie mit den Pfeil-Schaltflächen von Keyframe zu Keyframe springen oder neue Keyframes erstellen beziehungsweise bestehende löschen.

Das automatische Berechnen der anderen Filmbilder sehen Sie beim Abspielen des animierten Effekts. Eine solche Situation finden Sie im folgenden Bild. Der *Fortschritt*-Wert ändert sich während der gesamten Filmszene.

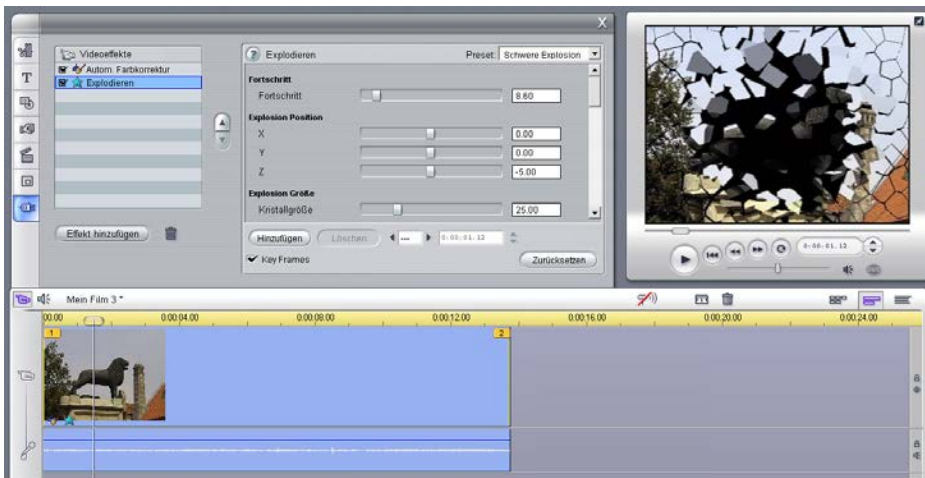


Bild 5.62 Ein Zwischenstadium der Animation

- ◆ Auch der Videoeffekt *Fallende Kristalle* zerstört das Bild. Hier sind es allerdings anders geformte Teilchen, die das Filmbild zerstören.

- ◆ Der Videoeffekt *Gesprungene Bildfläche* „zerreißt“ das Filmbild in unterschiedlichen Richtungen. Auch hier ist eine Keyframe-Variante in den Voreinstellungen zu finden.
- ◆ Beim *Kacheln*-Videoeffekt sind es lauter kleine Kästchen, in die das Filmbild beim Zerfallen aufgeteilt wird.
- ◆ Der *Reflexion*-Videoeffekt teilt das Bild auf, sodass ein Ergebnis entsteht, das wie eine spiegelnde Wasseroberfläche aussieht.
- ◆ Auch der *Scherben*-Videoeffekt lässt das Bild zerspringen. Hier entstehen sehr große Teile.

Der Videoeffekt *Kugel-Segmente GPU* projiziert das Bild auf eine dreidimensional wirkende Form. Die Position kann in den Optionen verändert werden.

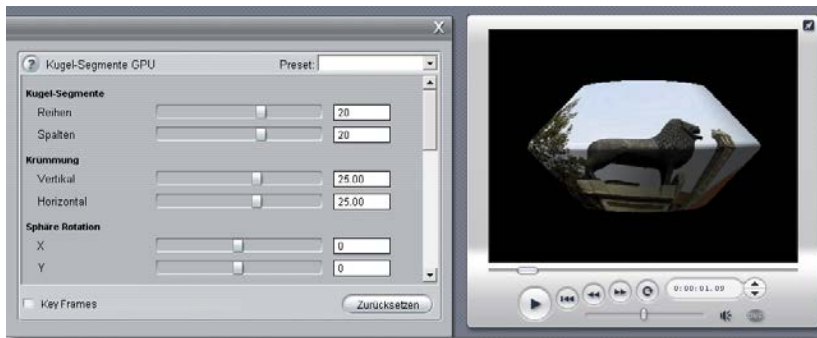


Bild 5.63 Der Videoeffekt Kugel-Segmente GPU

Den Videoeffekt *Seite einrollen* können Sie verwenden, um das Filmbild „aufzurollen“. Dabei sollte auch die *Key Frames*-Option aktiviert werden.



Bild 5.64 Der Videoeffekt Seite einrollen

Der Videoeffekt *Seite umblättern* funktioniert sehr ähnlich. Hier wird aber die Seite nicht eingerollt, sondern „umgeklappt“.

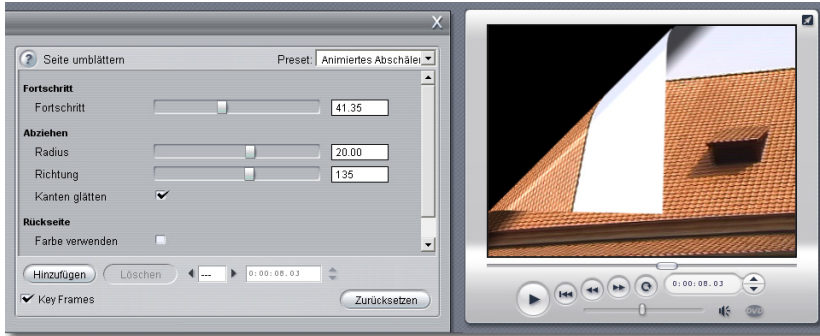


Bild 5.65 Der Videoeffekt Seite umblättern

Mit dem *Vorhang*-Videoeffekt wird das Bild auf einen virtuellen Vorhang projiziert, der aufgezogen wird. Auch dieser Videoeffekt enthält viele Optionen zur Anpassung der Wirkung.

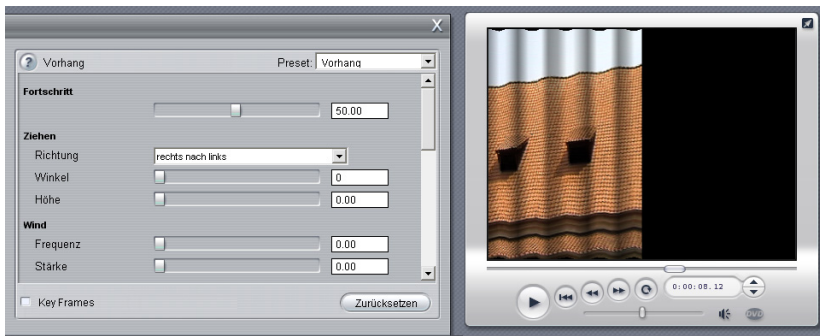


Bild 5.66 Der Videoeffekt Vorhang



Solche Effekte lassen sich ganz gut am Ende eines Filmprojekts verwenden – so „fällt der Vorhang“.

Der *Wirbel*-Videoeffekt verdreht das Bild. Interessant sind auch hier die animierten Varianten in der *Preset*-Liste.



Bild 5.67 Der Wirbel-Videoeffekt

Mit dem *Zylinder*-Videoeffekt erzielen Sie unter anderem eine Wirkung, als würde ein Zylinder, auf dessen Oberfläche sich das Filmbild befindet, durch das Bild rollen.



Bild 5.68 Der Zylinder-Videoeffekt

Mit dem *Belichten*-Videoeffekt wird ein Solarisationseffekt erzeugt – es entstehen farbverfälschte Ergebnisse. Außerdem kann bei diesem Videoeffekt der Bereich festgelegt werden, auf den sich der Effekt auswirkt.



Bild 5.69 Der Belichten-Videoeffekt

5.6 Extremwerte zur Verfremdung nutzen

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

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

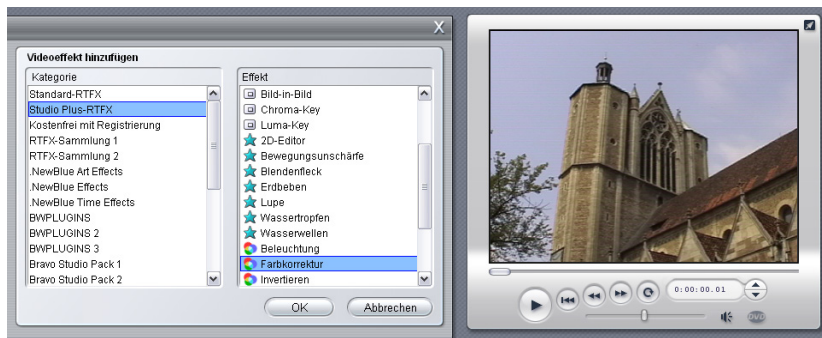


Bild 5.70 Das Ausgangsmotiv

- Wenn Sie nach dem Anwenden den *Kontrast* des *Farbkorrektur*-Videoeffekts auf den Maximalwert 255 einstellen, erhalten Sie das folgende Ergebnis. Dabei ist ein sehr „hartes“ Filmbild entstanden.

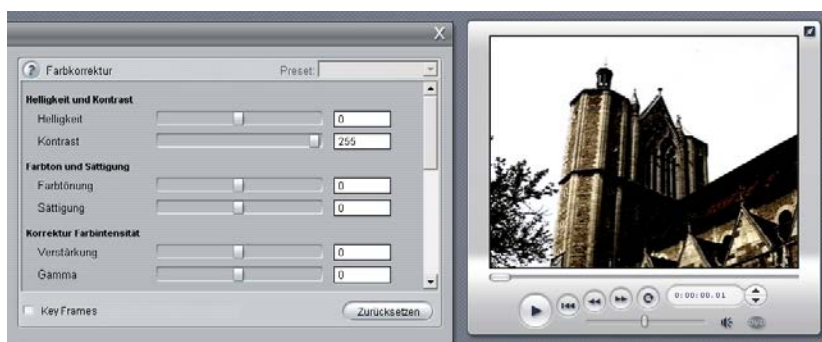


Bild 5.71 Der maximale Kontrast

- Das Ergebnis war etwas zu dunkel geraten. Stellen Sie deshalb anschließend eine *Helligkeit* von 60 ein. Das Ergebnis wirkt dann ein wenig, als wäre es „gemalt“, wie das folgende Bild belegt.



Bild 5.72 Das aufgehellte Bild

- 4 Abschließend können Sie noch die *Sättigung* auf den Wert 100 einstellen. Außerdem haben wir bei der nachfolgend gezeigten Abbildung den Farbton auf den Wert 20 geändert. Es entsteht ein interessantes Ergebnis.

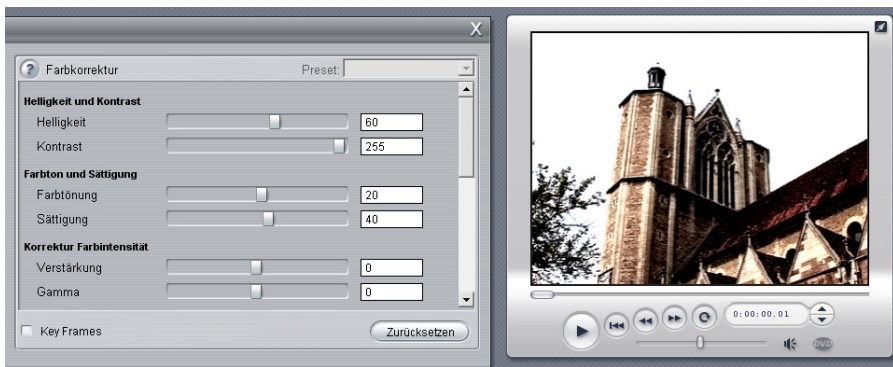


Bild 5.73 Das fertige Bild

Strichzeichnungen erstellen

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

- 1 Entfärben Sie zunächst das Bild mit dem *Farbkorrektur*-Videoeffekt, um ein schwarzweißes Ergebnis zu erhalten. Ziehen Sie dazu den *Sättigung*-Regler ganz nach links auf den Wert -255.



Bild 5.74 Das entfärbte Bild

- 2 Damit nun fast alle verbleibenden Graustufen aus dem Bild verschwinden, muss der *Posterisieren*-Videoeffekt mit dem Wert 99 angewendet werden. So bleiben nur noch die „Farbe“ Schwarz und ein Grauton übrig.



Bild 5.75 Anwenden des Posterisieren-Effekts

- 3 Nun können Sie mit dem *Helligkeit*-Regler steuern, wie viele Details zu erkennen sind. Probieren Sie doch einmal den Wert 20 aus.



Bild 5.76 Aufhellen des Bilds

- 4 Wenden Sie zum Abschluss noch den *Prägung*-Videoeffekt mit dem Wert 30 an. Sie sollten in der *Videoeffekte*-Liste dann die folgende Anordnung erhalten.

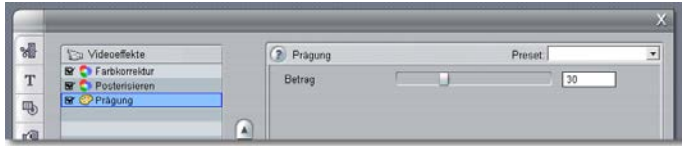


Bild 5.77 Veränderte Werte

- 5 Damit entsteht das abgebildete, interessante Endergebnis.

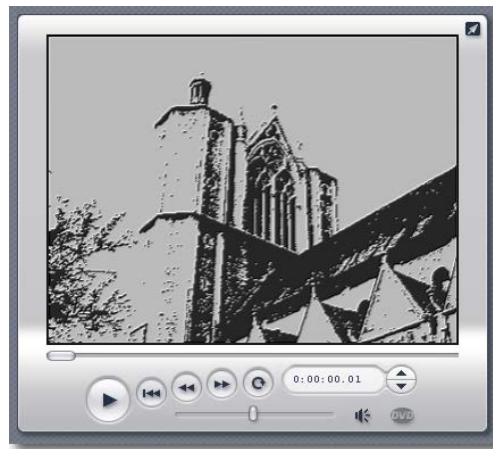


Bild 5.78 Das Ergebnis

««« !

Mit den unzähligen Videoeffekten haben Sie viele kreative Möglichkeiten, das Filmbild zu optimieren oder zu verfremden. Dennoch sollten Sie darauf achten, Videoeffekte wirklich nur dort einzusetzen, wo sie sich positiv auf das Ergebnis auswirken. Oft ist weniger mehr! Zu viele Videoeffekte machen Filme schnell langweilig.

Professionelle Techniken

In diesem Kapitel widmen wir uns zwei Themen, die für die professionellere Videobearbeitung interessant sind. So wurden die Videos bisher auf einer Videospur bearbeitet. Sie können alternativ aber auch mit zwei Videospuren arbeiten – der so genannten A/B-Videobearbeitung. Diese Arbeitsweise wird oft von Profis bevorzugt. Wie Sie die Möglichkeiten dieser Funktion nutzen, erfahren Sie in diesem Kapitel.

Außerdem wollen wir dieses Kapitel nutzen, um Ihnen das interessante Programm *Hollywood FX* etwas näher vorzustellen, das Sie ja bereits im letzten Kapitel kurz kennen gelernt haben. In diesem Kapitel erfahren Sie, welche umfangreichen Möglichkeiten Sie haben, um vorhandene Übergänge in *Hollywood FX* zu verändern. Auch *Hollywood FX* gehört zum professionellen Teil von *Pinnacle 10*.

6.1 Die Mehrspurbearbeitung

Die Mehrspurbearbeitung – auch A/B-Bearbeitung genannt – ist nur in der *Timeline-Ansicht* des Filmfensters möglich. Dort finden Sie standardmäßig unter der Videospur die Spur für Titel. Darunter sind die Tonspuren für Kommentare und Hintergrundmusik zu sehen.

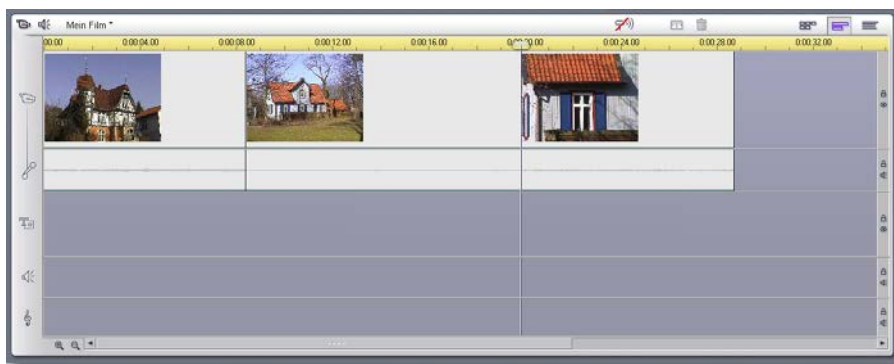


Bild 6.1 Die verschiedenen Spuren

Um in die Mehrspurbearbeitung zu wechseln, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- 1 Markieren Sie den betreffenden Filmclip. In unserem Beispiel soll die letzte Szene verschoben werden.



Bild 6.2 Der markierte Filmclip

- 2 Ziehen Sie den Filmclip mit gedrückter linker Maustaste eine Spur nach unten. Dort befindet sich momentan noch die Titelspur.

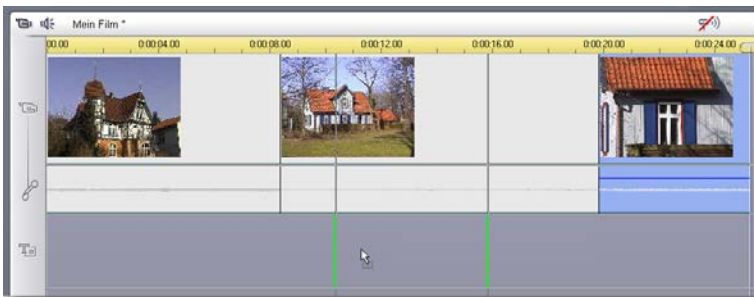


Bild 6.3 Verschieben der Szene

- 3 Nach dem Loslassen der Maustaste wird automatisch die Overlay-Spur erzeugt. Sie erkennen dies an den Symbolen am Anfang der Videospur.

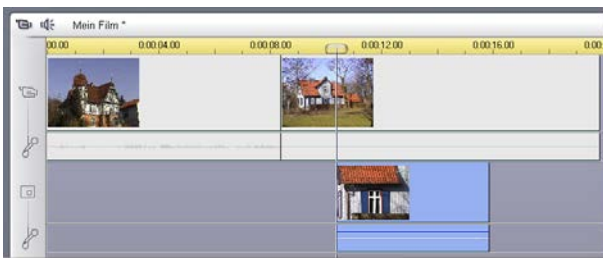


Bild 6.4 Die neue Videospur

- 4 Die Overlay-Spur wird standardmäßig nicht eingeblendet. Sie können im Kontextmenü aber einstellen, dass die Spur auch dann angezeigt werden soll, wenn sie nicht verwendet wird.

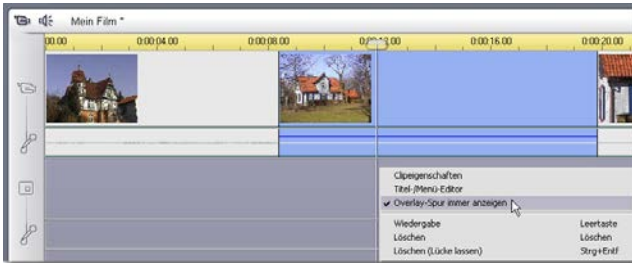


Bild 6.5 Ständige Anzeige der Overlay-Spur

Das Arbeiten mit der Overlay-Spur

Durch das Verschieben eines Filmclips auf die Overlay-Spur haben Sie einen Insert-Schnitt erreicht, wie Sie ihn bereits bei der Einspurbearbeitung kennen gelernt haben. An den Stellen, wo der Clip auf der zweiten Videospur zu sehen ist, überdeckt er den Filmclip auf der ersten Videospur. Dies erkennen Sie im Vorschaubild, wenn Sie zu der betreffenden Stelle navigieren.

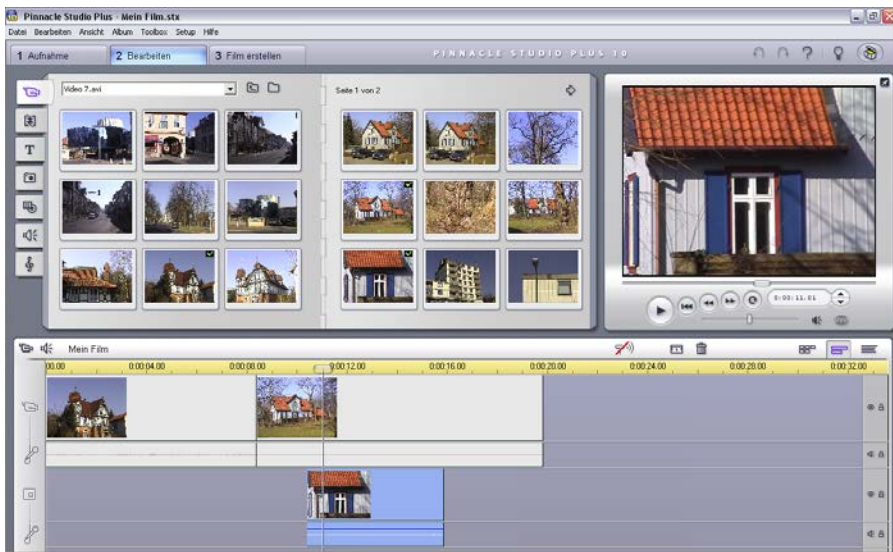


Bild 6.6 Ständige Anzeige der Overlay-Spur

Sie können nun im Overlayclip wie gewohnt Überblendungseffekte einfügen, um beide Clips zu überblenden. Ein Zwischenstadium der Überblendung sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Bild 6.7 Überblenden der Filmclips

Durch die Arbeit mit der Overlay-Spur können Sie sich das Trimmen oder das Zerschneiden der Filmclips ersparen. Platzieren Sie dazu einfach die Filmszenen abwechselnd in der ersten oder zweiten Videospur.

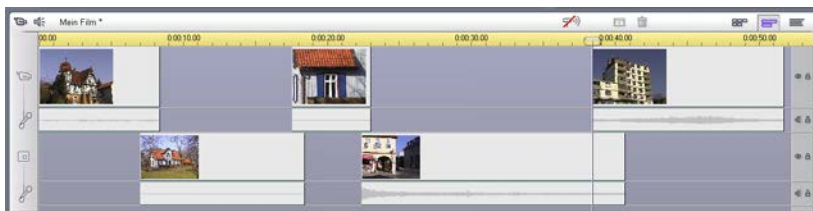


Bild 6.8 Überblenden der Filmclips



Es ist Geschmackssache, wie Sie lieber arbeiten. In vielen Fällen werden Sie mit der Mehrspurbearbeitung schneller zum Ziel kommen. Hier ist aber ein wenig mehr Erfahrung nötig.

Sie können auch beide Arbeitsweisen miteinander vermischen, womit sich die Variationsmöglichkeiten erhöhen. So können Sie Filme, die in der Overlay-Spur abgelegt wurden, natürlich zusätzlich auch noch trimmen.

6.2 Die Bild-in-Bild-Effekte

Wenn Sie mit der Mehrspurbearbeitung arbeiten, haben Sie einen weiteren Vorteil: Sie können die interessanten Overlay-Effekte verwenden, die auch Bild-in-Bild-Effekte genannt werden.

Sie erreichen die Overlay-Effekte über die vorletzte Registerkarte der Video-Toolbox.



Bild 6.9 Aufruf der Overlay-Effekte

Nach dem Aufruf finden Sie die folgenden Optionen in der Toolbox vor. Sie verteilen sich auf zwei Registerkarten, die am Kopf der Toolbox untergebracht sind. Neben den Bild-in-Bild-Funktionen gibt es auf einer zweiten Registerkarte die so genannten Chroma-Key-Effekte, auf die wir später eingehen werden.

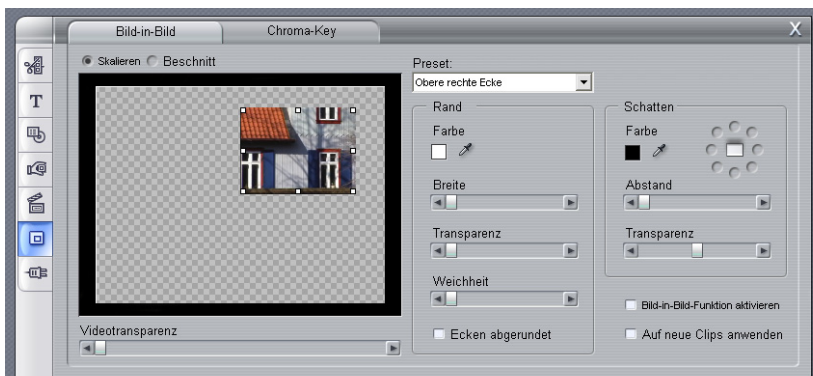


Bild 6.10 Die Overlay-Effekte-Toolbox

Die Überlagerung erkennen Sie im Vorschaufenster. Dazu muss die Option *Bild-in-Bild-Funktion aktivieren* markiert sein.

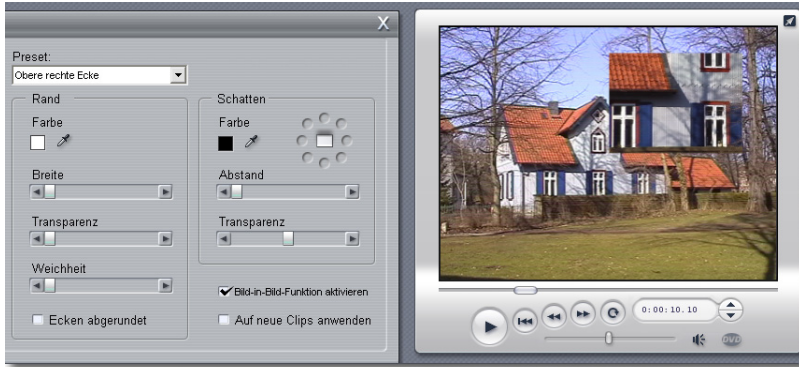


Bild 6.11 Eine Bild-in-Bild-Situation

Eine Bild-in-Bild-Gestaltung

Im folgenden Workshop wollen wir einen Bild-in-Bild-Effekt anwenden. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig.

- 1 Platzieren Sie die gewünschten Filmclips in der Timeline auf den beiden Video Spuren. Trimmen Sie die Szenen gegebenenfalls auf die gewünschten Längen. Aktivieren Sie in der Toolbox die Funktion *Bild-in-Bild-Funktion aktivieren*.



Bild 6.12 Anwenden der Bild-in-Bild-Funktion

- 2 In der *Preset*-Liste finden Sie verschiedene Voreinstellungen, wo das Bild im Bild der ersten Videospur platziert werden soll.

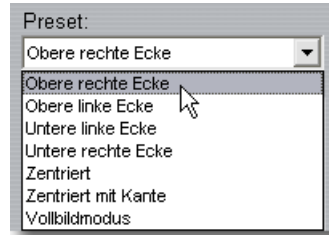


Bild 6.13 Die voreingestellten Werte

- 3 Die Größe des Filmbilds können Sie auch durch Ziehen der Markierungspunkte im Vorschaubild der Toolbox verändern.

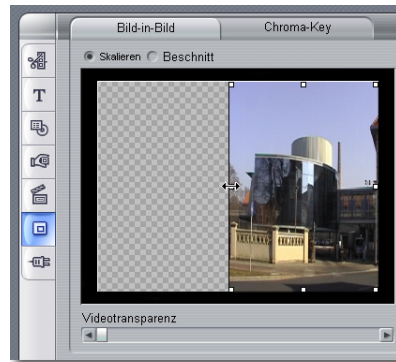


Bild 6.14 Ändern der Bildgröße

- 4 Sie können auch Teile des Filmbilds abschneiden, die dann nicht gezeigt werden. Aktivieren Sie dazu über dem Vorschaubild die Option *Beschnitt*. Ziehen Sie dann die Markierungspunkte auf die gewünschte Position.

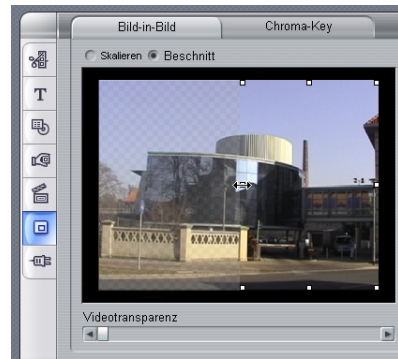


Bild 6.15 Zuschneiden des Filmbilds

- 5 Unter dem Vorschaubild sehen Sie einen Regler, mit dem Sie den Deckungsgrad des Filmclips einstellen können. Je weiter der Regler nach rechts gezogen wird, umso transparenter erscheint das Filmbild.



Bild 6.16 Ändern der Transparenz

- 6 Ist die *Skalieren*-Option aktiviert, können die Optionen im rechten Bereich interessant sein. Ziehen Sie den *Breite*-Regler nach rechts, wenn das Bild einen Rahmen erhalten soll. Die Farbe des Rahmens wird über das Farbfeld darüber festgelegt.

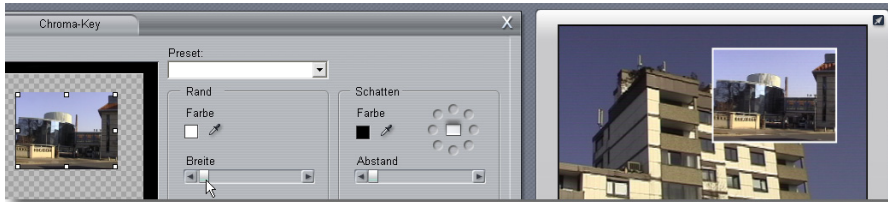


Bild 6.17 Das Bild erhält einen Rahmen



Wenn Sie einen Farbton aus dem Filmbild aufnehmen wollen, verwenden Sie das Pipetten-Symbol.



Bild 6.18 Die Ecken wurden abgerundet

- 7 Die *Transparenz*-Option wird verwendet, um den Deckungsgrad des Rahmens zu bestimmen. Die *Weichheit*-Option benötigen Sie, wenn der Rand unscharf abgebildet werden soll. Außerdem können Sie die Option *Ecken abgerundet* aktivieren. Der Wert für die Abrundung ist allerdings nicht variabel.

- 8 Im Bereich rechts wird eingestellt, ob ein Schatten unter den Filmclip gelegt werden soll. Klicken Sie auf einen der Options-Punkte, um die Position des Schattens festzulegen. Der *Abstand*-Regler bestimmt die Entfernung des Schattens zum Filmclip. Außerdem können Sie den Deckungsgrad des Schattens einstellen.



Bild 6.19 Ein Schatten wurde angewendet

Wollen Sie neue Filmclips mit denselben Einstellungen versehen, aktivieren Sie die Option *Auf neue Clips anwenden*. Damit ersparen Sie sich die erneute Arbeit des Anpassens.

6.3 Die Chroma-Key-Funktion

Bei professionellen Videoproduktionen wird die so genannte *Chroma-Key*-Funktion häufiger eingesetzt. Dabei wird eine Szene vor einem einfarbigen Hintergrund aufgenommen. Dieser einfarbige Hintergrund kann dann nachträglich ausgeblendet werden, sodass ein neuer Bildhintergrund verwendet werden kann.

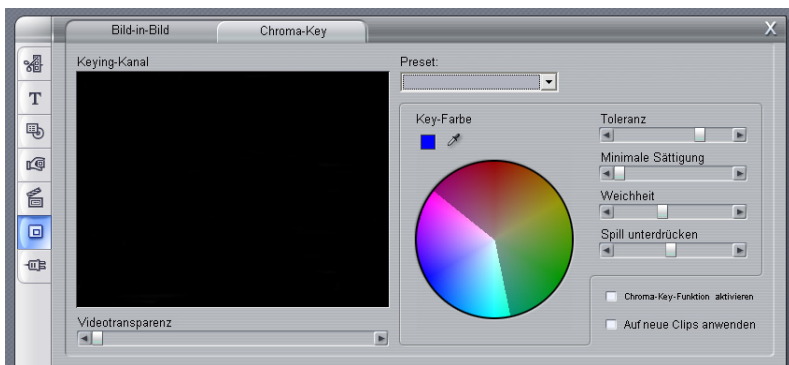


Bild 6.20 Die Chroma-Key-Funktion

Das Chroma-Key-Verfahren eignet sich aber auch bei Filmen, bei denen ein Farbton eine größere Fläche des Bilds einnimmt.

- 1 Platzieren Sie die betreffenden Filmszenen in der *Timeline-Ansicht* und öffnen Sie die Toolbox. Wechseln Sie zur *Chroma-Key*-Registerkarte. Die Szene, die durchscheinen soll, muss in der ersten Videospur platziert werden.

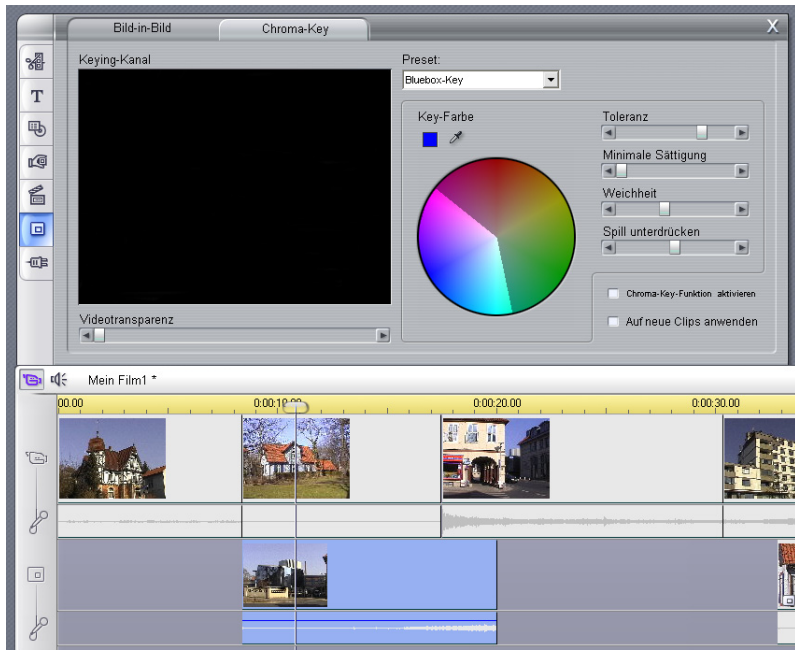


Bild 6.21 Aufruf der Chroma-Key-Funktion

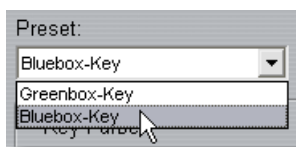


Bild 6.22 Aufruf der Chroma-Key-Funktion

- 2 In der *Preset*-Liste finden Sie zwei gängige Optionen, bei denen entweder die Farbe Grün oder Blau zum Freistellen verwendet wird.

- 3 Im Vorschaubild der Toolbox sehen Sie, welche Bereiche maskiert werden. Je schwarzer ein Bildteil ist, umso stärker scheint das Filmbild der ersten Videospur dort durch. Mit dem Regler *Videotransparenz* kann die globale Durchsichtigkeit angepasst werden.

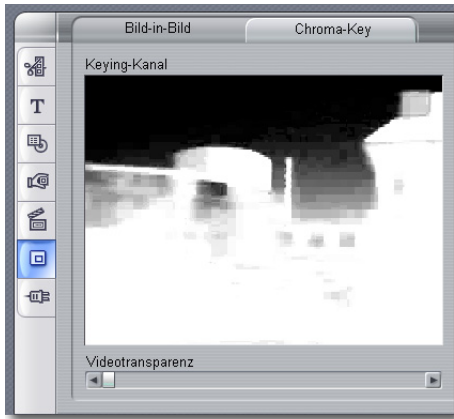


Bild 6.23 Der angewendete Chroma-Key

Um das Ergebnis anzupassen, werden in der Toolbox rechts einige Optionen angeboten.

- ◆ Mit dem *Toleranz*-Wert legen Sie fest, wie ähnlich der Farbton mit der angegebenen Farbe sein muss, um als Keyfarbe interpretiert zu werden. Der betroffene Bereich wird im Farbspektrum markiert. Je weiter Sie den Regler nach rechts ziehen, umso mehr Farbtöne werden aufgenommen.

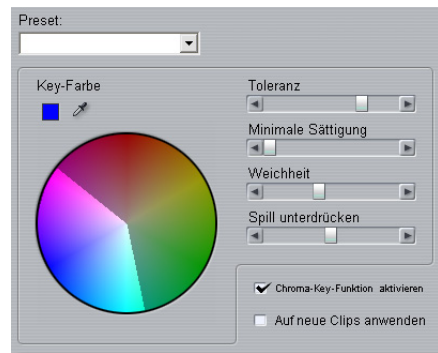


Bild 6.24 Die Optionen des Chroma-Keys

- ◆ Die Option *Minimale Sättigung* bestimmt, wie gesättigt ein Farbton sein muss, um als Keyfarbe deklariert zu werden.
- ◆ Der *Weichheit*-Wert verwendet den Dichtegrad des Films. Ganz links ist der Hauptfilm schwarz. Beim Verschieben des Reglers nach rechts steigt der Dichtegrad des Hauptfilms an.
- ◆ Mit der *Spill-Unterdrückung* können Sie Bildrauschen oder Ausfransungen an den Kanten des Filmclips im Vordergrund reduzieren.

6.4 Arbeiten mit Hollywood FX

Mit Hollywood FX liefert Pinnacle ein leistungsfähiges, eigenständiges Programm mit, mit dem Sie aufwändige Übergangseffekte gestalten können. Falls Ihnen die vielen mitgelieferten Effekte nicht ausreichen, können Sie die PRO-Version käuflich erwerben. Wenn Sie direkt aus Pinnacle zur betreffenden Internetseite verzweigen wollen, klicken Sie auf das Bild im rechten Teil des Albums.



Bild 6.25 Das Update auf Hollywood FX PRO

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



Bild 6.26 Zusätzliche Effekte

6.5 Das Arbeitsfenster von Hollywood FX

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

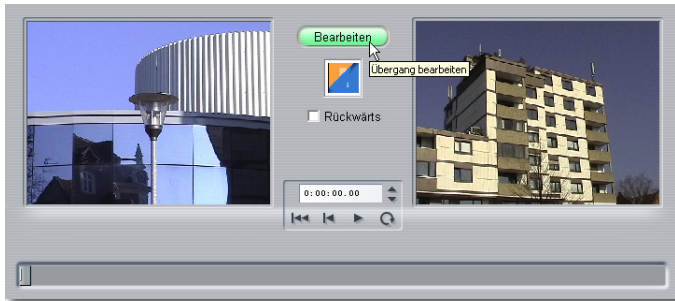


Bild 6.27 Öffnen der Toolbox

Damit öffnen Sie das folgende Arbeitsfenster:

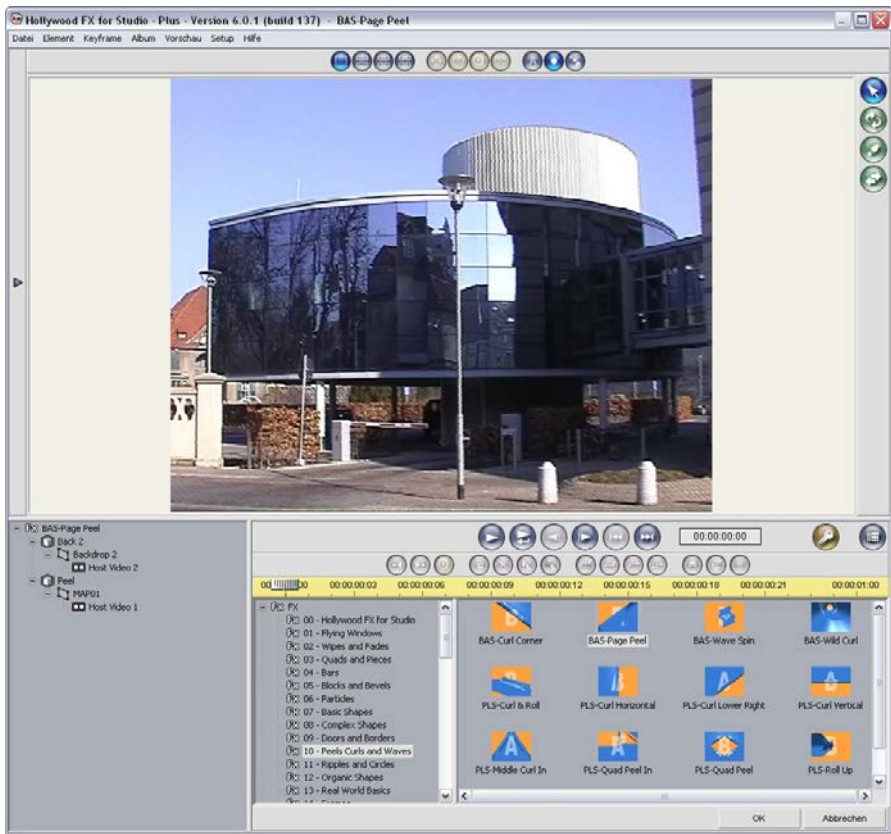


Bild 6.28 Das Arbeitsfenster von Hollywood FX

Die Bereiche des Arbeitsfensters

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

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

Im Album von Pinnacle Studio sind die verschiedenen Hollywood FX-Effekte im Menü in verschiedene Themenbereiche aufgeteilt. Eigentlich ist es egal, welchen der Übergänge Sie ausgewählt haben.

Im unteren Bereich der Hollywood FX-Arbeitsoberfläche finden Sie rechts ebenfalls die Themenbereiche vor. Hier können Sie nachträglich auch einen Effekt aus einer anderen Rubrik aussuchen. Der Aufbau ist hierarchisch gegliedert. Klicken Sie in der linken Liste auf die betreffende Kategorie, damit im rechten Bereich die zur Verfügung stehenden Übergänge angezeigt werden. Rufen Sie die Funktion *Album/Albumfenster abtrennen* auf, wenn die Bibliothek in einem eigenen Fenster angezeigt werden soll.

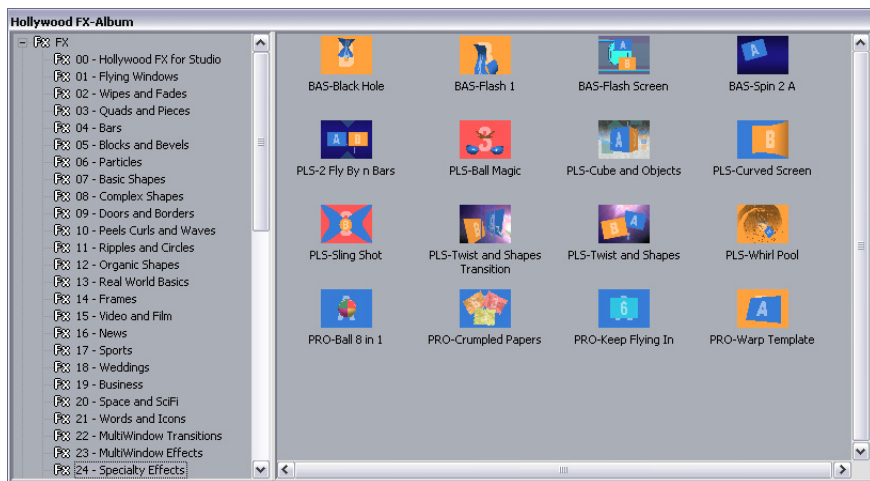


Bild 6.29 Auswahl eines Übergangs



Um das Album wieder anzudocken, rufen Sie die Funktion *Album/Albumfenster abtrennen* erneut auf. Mit der Funktion *Album/Album anzeigen* kann das Album ein- oder ausgeblendet werden.

Der Vorschaubereich

Im oberen Bereich wird das Vorschaubild angezeigt. Dieser Bereich kann unterschiedlich „gefüllt“ werden. In der Symbolleiste finden Sie vier verschiedene Ansichten.

Hollywood FX „funktioniert“ etwas anders als Pinnacle Studio. Die Elemente liegen als dreidimensionale Objekte vor. Die Bearbeitung hat Ähnlichkeit mit der eines 3D-Grafikprogramms. Ist die erste Schaltfläche aktiviert, wird lediglich das Ergebnis angezeigt – es entspricht sozusagen dem Blick durch die imaginäre Kamera.

Die verschiedenen Ansichten

Aktivieren Sie die zweite Schaltfläche, um zusätzlich die perspektivische Ansicht anzuzeigen. Damit betrachten Sie die Szene so, als wären Sie der Regisseur, der etwas zurückgesetzt den Aufbau betrachtet. In diesem Modus wird die Ähnlichkeit mit einem 3D-Programm besonders deutlich. Sie finden hier die abgebildete Anordnung. Die fiktive Kamera ist links zu sehen.

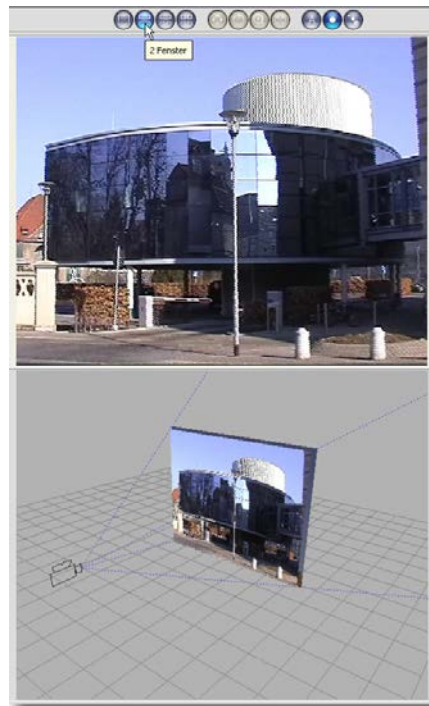


Bild 6.30 Die perspektivische Ansicht

Das Gitternetz unter den Bildern symbolisiert ebenfalls die dreidimensionale Ansicht. Aktivieren Sie die dritte Schaltfläche, kommt eine weitere Ansicht dazu. In der *Seite*-Ansicht betrachten Sie die Szene von der rechten Seite.

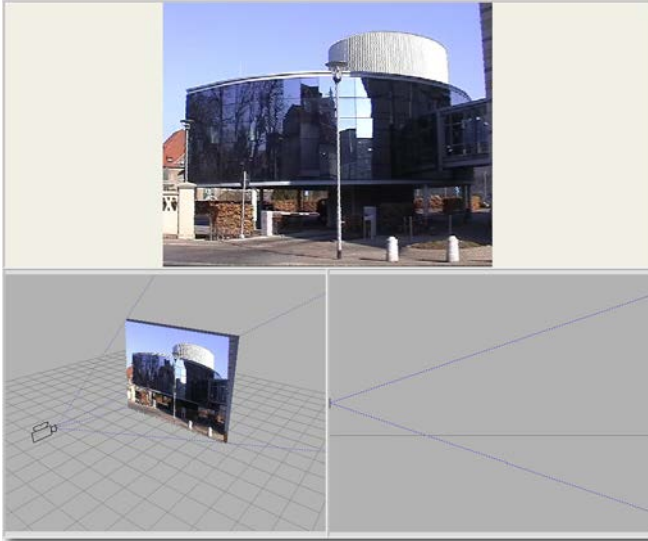


Bild 6.31 Die dreigeteilte Ansicht

Mit der nächsten Schaltfläche wird zusätzlich die Ansicht *Von oben* eingeblendet – Sie schauen dabei also auf die Oberkante der Filmszenen. Dabei wird ebenfalls offensichtlich, dass die Filmszenen hier als dreidimensionale Objekte behandelt werden. Den ersten Film zeigt das erste Rechteck, den zweiten Film das zweite Rechteck. Die Objekte können getrennt voneinander bearbeitet werden.

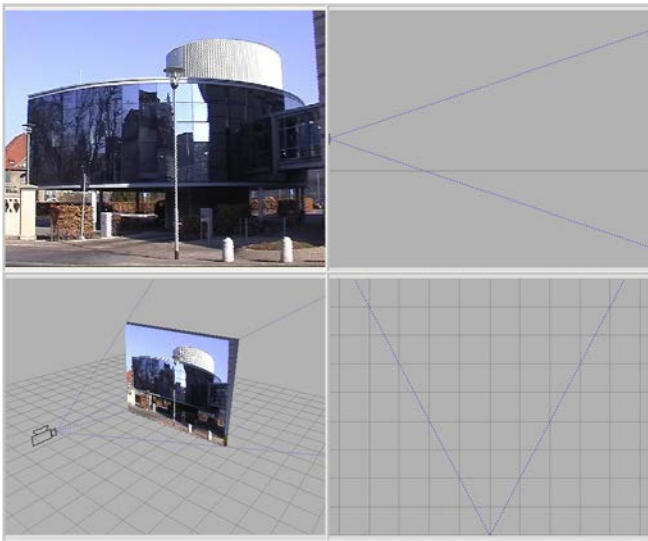


Bild 6.32 Die vierte Ansicht

Die Filmszenenobjekte sind Rechtecke in der Größe der Filmszene, auf die die Filmszene sozusagen projiziert wird.

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

So sieht eine Zwischenphase des von uns verwendeten Übergangs *BAS-Page Peel* folgendermaßen aus. Am deutlichsten ist die Wirkung des Übergangs in der *Perspektive*-Ansicht zu erkennen. Hier sehen Sie gut, wie das obere Filmbild – die erste Filmszene – von der zweiten Filmszene heruntergerollt wird.

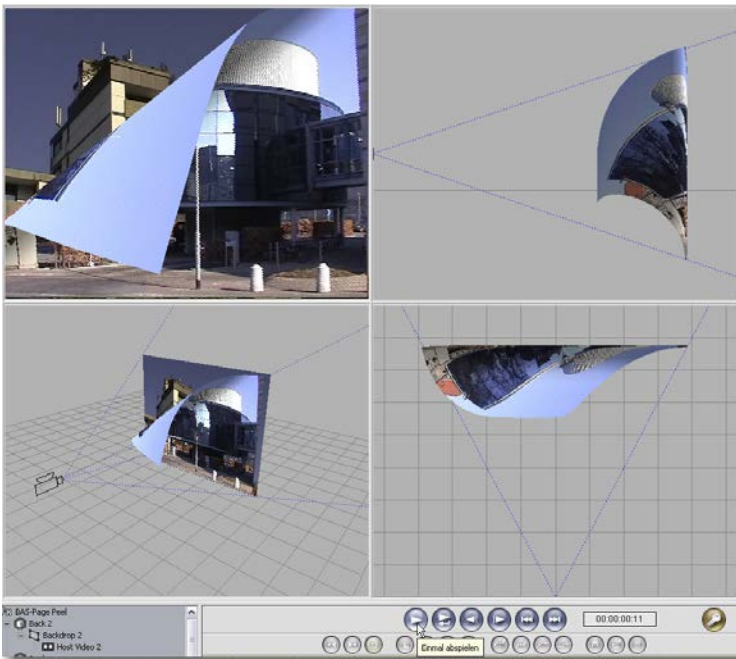


Bild 6.33 Eine Zwischenphase des Effekts

Mit den Navigationselementen unter dem Vorschaubild können Sie sich den Übergang ganz genau ansehen. Die erste Schaltfläche dient zum normalen Abspielen oder Stoppen des Übergangsfilms. Mit der zweiten Schaltfläche kann die Szene in einer Endlosschleife betrachtet werden.

Mit den beiden folgenden Schaltflächen bewegen Sie sich einzelbildweise vorwärts durch die Szene. Danach folgen zwei Schaltflächen, um zum Anfang oder Ende des Films zu springen. Ganz rechts wird der Timecode angezeigt.

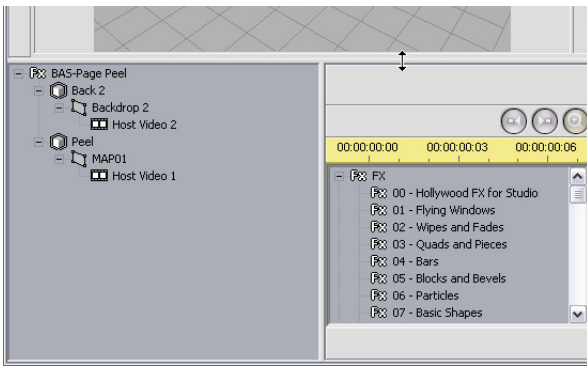


Bild 6.34 Die Navigationselemente



Den Schieberegler in der Zeitskala können Sie ebenfalls verwenden, um sich innerhalb der Szene zu bewegen.

Bild 6.35 Der Schieberegler der Zeitachse



Die Stege zwischen den Bereichen können Sie verschieben, um die Größe der einzelnen Bereiche zu verändern. Ziehen Sie den jeweiligen Steg mit gedrückter linker Maustaste.

Bild 6.36 Verändern der Größe eines Bereichs

Die Optionsbereiche



Zwei Bereiche werden in diesem Arbeitsbereich noch angeboten – einer ist offensichtlich, der andere zunächst nicht. Hinter dem Pfeil links neben dem Vorschaubereich verbirgt sich nämlich ein weiterer Bereich.

Bild 6.37 Öffnen des Eigenschaftens-Bereichs

Nach dem Anklicken des Pfeils wird der Bereich eingeblendet, in dem die Eigenschaften angepasst werden können. Da es sehr viele Optionen gibt, kann der sichtbare Bereich über den Scrollbalken verändert werden.

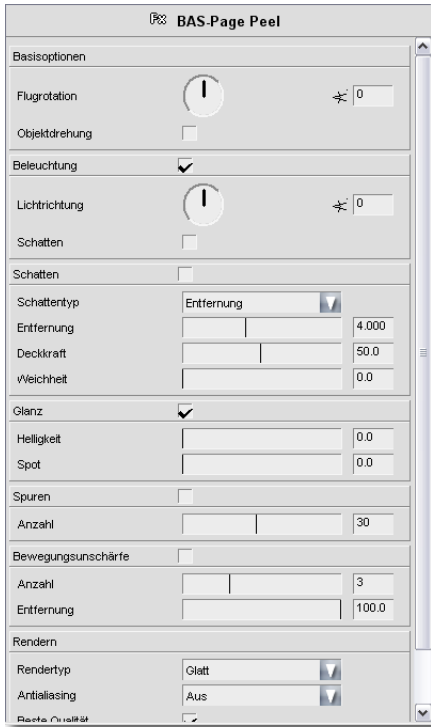


Bild 6.38 Der Eigenschaften-Bereich

Die verfügbaren Optionen richten sich danach, welchen Eintrag Sie im Fenster darunter markiert haben. Hier werden die einzelnen Bestandteile der Szene hierarchisch aufgelistet.

Klicken Sie auf das Plusymbol vor einem Eintrag, um die Inhalte anzuzeigen. Die Einträge können sich sehr stark unterscheiden – je nachdem, welchen Übergangseffekt Sie angewendet haben. Einige Übergangseffekte enthalten nur sehr wenig Elemente, andere dagegen sehr viele.

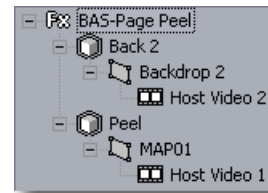


Bild 6.39 Die Elemente der Szene

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

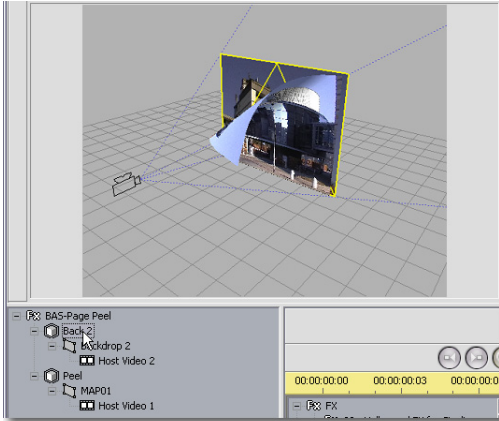


Bild 6.40 Auswahl eines Objekts



Rechts neben dem Vorschaubereich gibt es einige Werkzeuge, um Objekte in der Szene auszuwählen oder zu transformieren. Die verfügbaren Werkzeuge unterscheiden sich je nach ausgewähltem Objekt.

Es werden immer die passenden Werkzeuge angeboten. Ist beispielsweise das Filmobjekt ausgewählt, wird keines der Transformations-Werkzeuge angeboten, da der Film nicht verändert werden kann.

Bild 6.41 Werkzeuge zur Transformation von Objekten

Mit Keyframes arbeiten

Im unteren Bereich des Arbeitsbereichs sehen Sie den Verlaufs-Editor, wenn das Album ausgeblendet ist. Hier können Keyframes eingestellt und verwaltet werden.



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

Die folgende Ansicht finden Sie vor, wenn nach der Auswahl eines Objekts das Beweg-Werkzeug aktiviert wurde. Zur Verdeutlichung wurde hier ein so genannter Pfad zugewiesen, bei dem Keyframes eingesetzt werden.

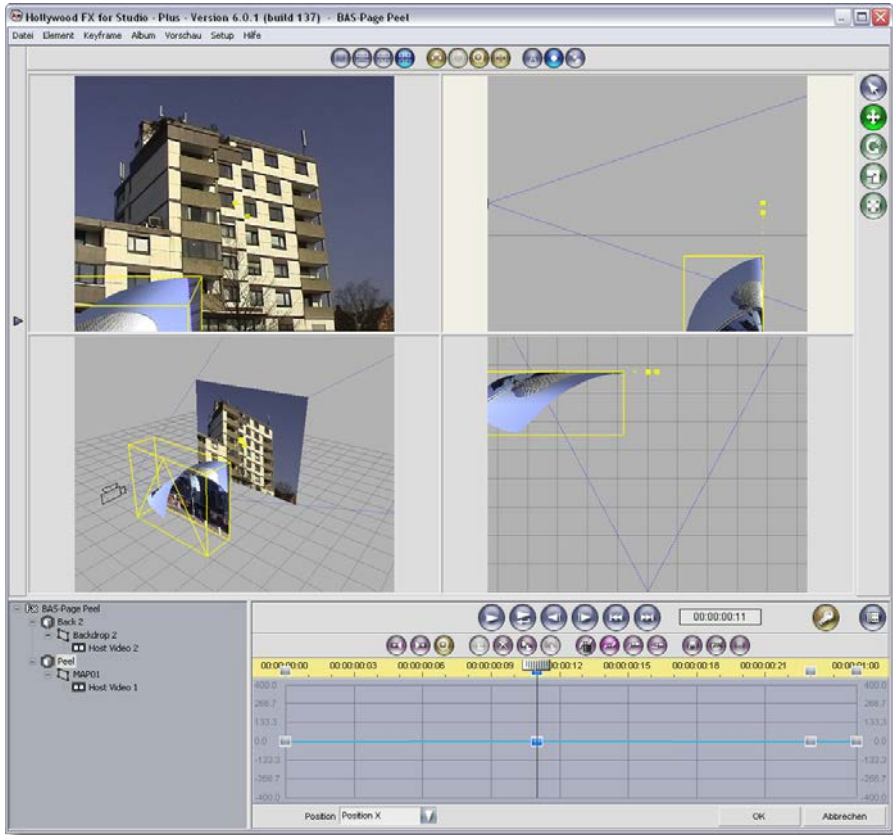


Bild 6.42 Der Verlaufs-Editor

Die Fenstergröße anpassen

Vielleicht finden Sie, dass das Vorschaubild zu klein ist, um die Objekte genau erkennen zu können? In solchen Fällen können Sie das Arbeitsfenster – wie von anderen Windows-Programmen bekannt – skalieren. Klicken Sie dazu das Arbeitsfenster auf der Kante an und ziehen Sie die Kante mit gedrückter linker Maustaste bis zur gewünschten neuen Größe. Beim Ziehen der Ecken können Sie die Höhe und Breite in einem Rutsch anpassen. Sie sehen dann das folgende Mauszeigersymbol.

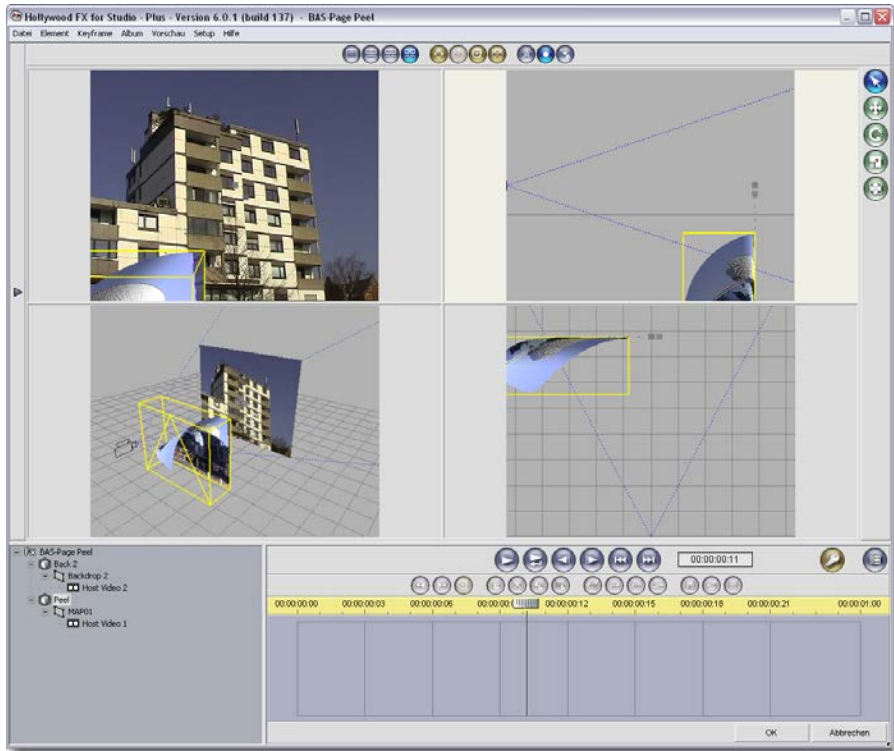


Bild 6.43 Skalieren des Arbeitsfensters

Die verfügbaren Optionen

Im Folgenden wollen wir Ihnen kurz die verfügbaren Optionen vorstellen, die links im Eigenschaften-Bereich angeboten werden. Hier können Sie numerisch exakte Werte einstellen, um den betreffenden Effekt anzupassen. Markieren Sie zunächst den Effekt in der Liste der verfügbaren Objekte im Fenster links unten.

Die Kopfzeile des Eigenschaften-Bereichs zeigt die Auswahl an. Ist der Effekt ausgewählt, werden Optionen angeboten, um beispielsweise die Beleuchtung, den Schattenwurf oder den Glanz der Objekte anzupassen.

Die Wertänderungen können Sie entweder durch Ziehen des Schiebereglers oder durch Eintippen eines numerischen Werts in das Eingabefeld rechts neben dem Schieberegler vornehmen. Für einige Optionen werden verschiedene Einträge in Listefeldern bereitgestellt.

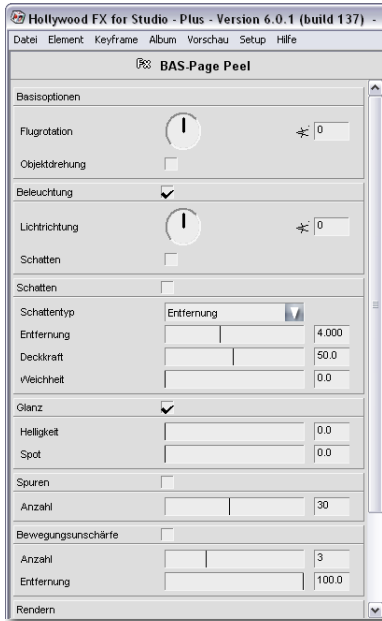


Bild 6.44 Die Effekt-Optionen

Im unteren Bereich finden Sie unter anderem Optionen, die die Qualität des Renderergebnisses beeinflussen.

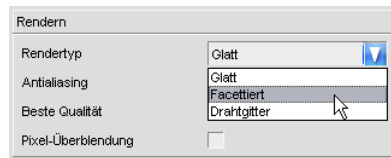


Bild 6.45 Weitere Optionen

Ist eines der Objekte markiert, können Sie beispielsweise die Position oder die Größe und Drehung des Objekts verändern.

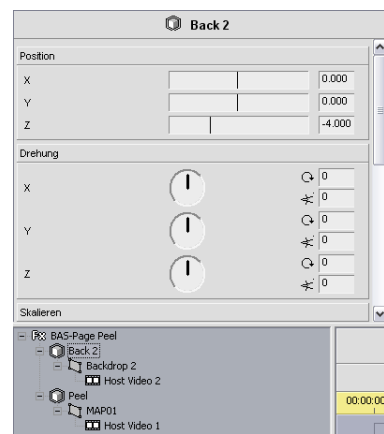


Bild 6.46 Optionen der Objekte

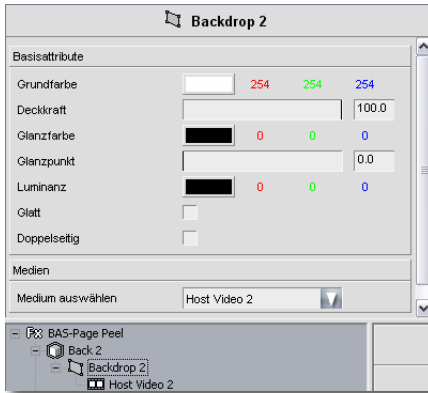


Bild 6.47 Die Rechteck-Optionen

Wird das Rechteck markiert, das den Film enthält, können Farben und Oberflächeneigenschaften verändert werden. So können Sie die *Grund-* oder *Glanzfarbe* verändern.

Mit einem Klick auf ein Farbfeld wird der Windows-Farbwähler zur Auswahl einer neuen Farbe geöffnet.

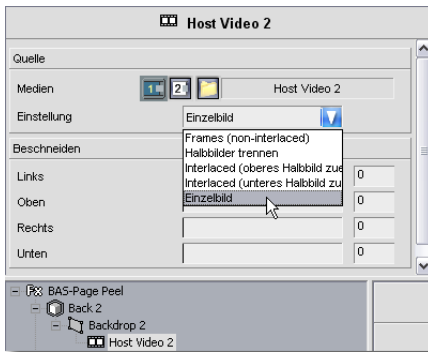


Bild 6.48 Die Optionen des Films

Markieren Sie den Film, um die abgebildeten Optionen im Eigenschaften-Fenster vorzufinden. Hier gibt es Optionen, um den verwendeten Film auszutauschen oder die Interlaced-Einstellungen zu verändern.

Im unteren Bereich finden Sie Optionen, um den Film zu beschneiden. Diese Optionen sind sinnvoll, wenn Teile des Films abgeschnitten werden sollen.

Mit den Menüfunktionen arbeiten

In Hollywood FX werden mehr Menüfunktionen bereitgestellt, als Sie es von Pinnacle Studio gewohnt sind. Deshalb lohnt sich ein Blick in die thematisch sortierten Menüeinträge. So finden Sie beispielsweise im Menü *Vorschau/Render-Engine* verschiedene Vorschauqualitäten. Die Möglichkeiten hängen von der verwendeten Grafikkarte ab.



Bild 6.49 Einsatz der Menüfunktionen

Außerdem sollten Sie im Menü *Setup/Timecode* die Option *SMPT 25 fps (PAL)* einstellen. Standardmäßig wird hier nämlich die amerikanische Norm NTSC vorgegeben.

6.6 Einen Übergang anpassen

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

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

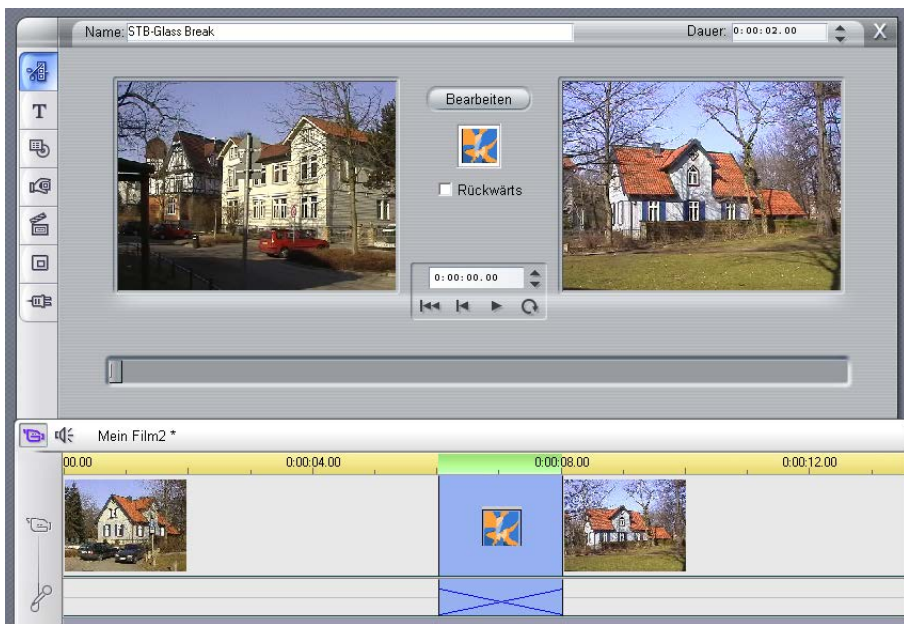


Bild 6.50 Die Ausgangssituation

- 3 Verwenden Sie die *Bearbeiten*-Schaltfläche, um das Hollywood FX-Arbeitsfenster zu öffnen.
- 4 Es ist ganz sinnvoll, wenn Sie sich zunächst einmal die Wirkung des Effekts ansehen. Wir haben zur optimalen Beurteilung die Vierer-Ansicht eingestellt. Verwenden Sie entweder die erste Play-Taste oder die zweite Schaltfläche, damit der Effekt in einer Endlosschleife immer wieder neu gestartet wird.

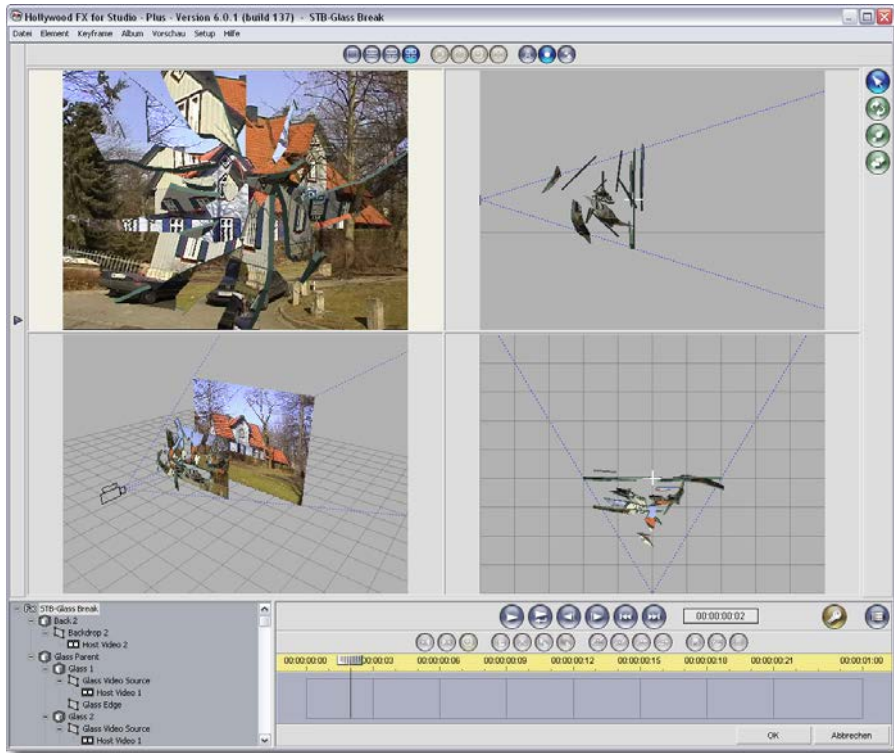


Bild 6.51 Betrachten des Übergangs



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

- 5 Bei diesem Übergang ist das oben liegende Filmbild in diverse Stücke unterteilt, die in der Bewegung auseinander fliegen. Sie erkennen die Bewegung der getrennten Objekte in der *Perspektive*-Ansicht am besten. Im linken unteren Fenster des Arbeitsbereichs sind sehr viele Objekte in der Auflistung enthalten – für jedes der 31 verschiedenen Glasstücke eins. Dies sehen Sie, wenn Sie die Liste mit dem Scrollbalken rechts daneben herunterscrollen.

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

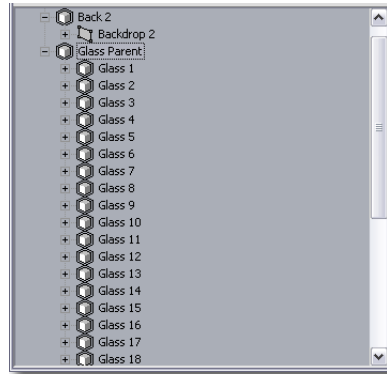


Bild 6.52 Die gruppierten Objekte

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

- 6 Um die Transformation eines der Objekte zu ändern, müssen Sie das betreffende Objekt zunächst in der Liste markieren. Die Auswahl erkennen Sie an der grauen Hervorhebung in der Liste oder an der gelben Markierung im Vorschaubild.

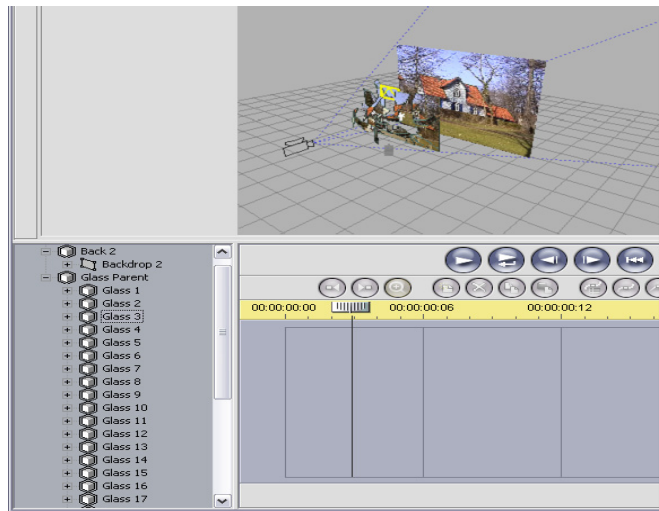


Bild 6.53 Ein Objekt ist markiert

- 7 Sie können Objekte auch direkt im Vorschaubild durch Anklicken auswählen. Dazu müssen Sie das Auswahlwerkzeug rechts neben dem Vorschaubereich aktivieren.

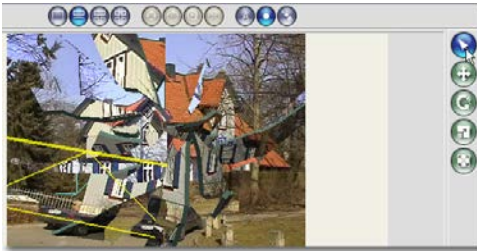


Bild 6.54 Markieren mit dem Auswahlwerkzeug

Keyframes bearbeiten



Bild 6.55 Die Keyframes werden angezeigt

Markierte Objekte können transformiert werden. Dazu werden die Werkzeuge neben dem Vorschaubereich verwendet. Rufen Sie eines der Werkzeuge auf, ändert sich die Ansicht im Verlaufs-Editor. Dort ist nun eine Linie mit verschiedenen Markierungspunkten zu sehen. Auch die Vorschausicht zeigt ein anderes Bild. Sie sehen dies in der nebenstehenden Abbildung.

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

Sie können zum folgenden Keyframe wechseln, wenn Sie die nachfolgend abgebildete Schaltfläche aktivieren. Die Schaltfläche links daneben wechselt zum vorherigen Keyframe.

Alternativ dazu können Sie auch den Schieberegler in der Zeitachse einsetzen. Wenn Sie den Schieberegler verwenden, erkennen Sie an der gelben Hervorhebung des Markierungspunkts, wenn ein neues Keyframe erreicht ist.

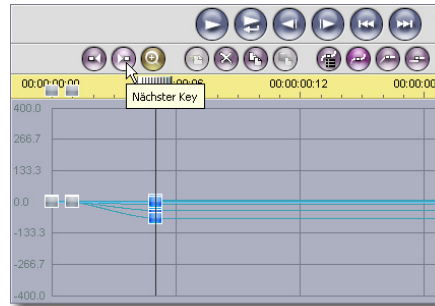


Bild 6.56 Wechseln zum nächsten Keyframe

Welchen Weg – Pfad – ein Objekt während der Bewegung nimmt, zeigt eine Vorschaulinie in der Vorschau an. Die gelben Punkte symbolisieren übrigens den Stand beim jeweiligen Einzelbild.

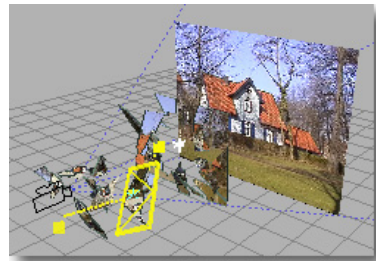


Bild 6.57 Der Pfad des Objekts



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

Bei den Keyframes können Sie die Positionen der Objekte verändern. Dies können Sie entweder über die Eingabefelder im Eigenschaften-Fenster erledigen oder per Drag & Drop direkt in der Vorschau.

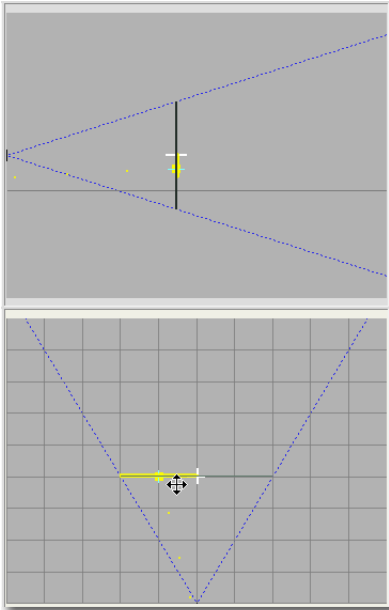


Bild 6.58 Verschieben eines Objekts

Klicken Sie dazu das betreffende Objekt nach dem Aufruf eines Werkzeugs an und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste.

Wir verschieben mit dem Bewegen-Werkzeug das markierte Objekt im zweiten Keyframe etwas nach links. Sie erledigen diese Aufgabe am leichtesten in der *Von oben*-Ansicht. Sie sehen dies im folgenden Bild.

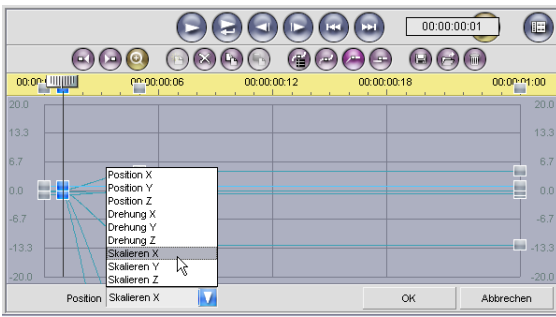


Bild 6.59 Grafische Darstellung der Veränderungen

Die Veränderungen werden im Verlaufs-Editor grafisch dargestellt. Im *Position*-Listefeld können Sie auswählen, welche Veränderung angezeigt werden soll. Die Linienverläufe zeigen die Veränderung des Objekts.

Alternativ zum Verändern der Objekte mit dem Mauszeiger könnten Sie die Änderung auch über die Eingabefelder vornehmen. Die Werte werden beim Verändern per Drag & Drop automatisch angepasst.

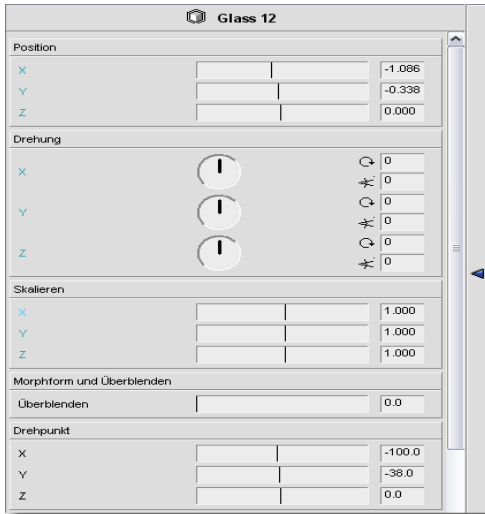


Bild 6.60 Die Werte nach der Transformation

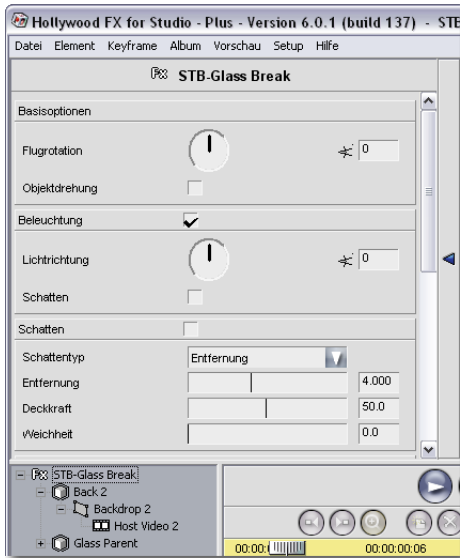
Auf dieselbe Art könnten Sie nun die Objekte auch noch in den anderen Keyframes anpassen – das wollen wir hier allerdings nicht tun. Mit dem Ändern der Objekte eines Keyframes werden die zwischen den Keyframes liegenden Filmbilder von Hollywood FX automatisch berechnet.

««« i»»»

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

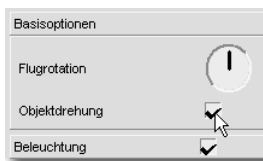
Basisoptionen ändern

Im folgenden Arbeitsschritt soll nun eine globale Veränderung durchgeführt werden. Dabei bleibt die Bewegung aller Einzelelemente erhalten. Dazu muss der Effekt in der Liste markiert sein – klicken Sie also auf den ersten Eintrag.



- 1 Danach sehen Sie im Eigenschaften-Arbeitsfenster die *Basisoptionen*.

Bild 6.61 Aufruf der Basisoptionen



- 2 Markieren Sie die Option *Objektdrehung*. Nach dem Markieren sehen Sie einen Haken in dem Optionsfeld.

Bild 6.62 Markieren der Option *Objektdrehung*

- 3 Klicken Sie nun den Drehknopf an und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste den Mauszeiger zum Ändern des Werts.



Stellen Sie hier beispielsweise einen neuen Wert von 36° ein.

Bild 6.63 Ändern des Rotationswerts

- 4 Mit dieser Änderung wird das Gesamtbild gekippt. Testen Sie die Wirkung mithilfe der Vorschau. Eine Zwischenphase zeigt die folgende Abbildung.

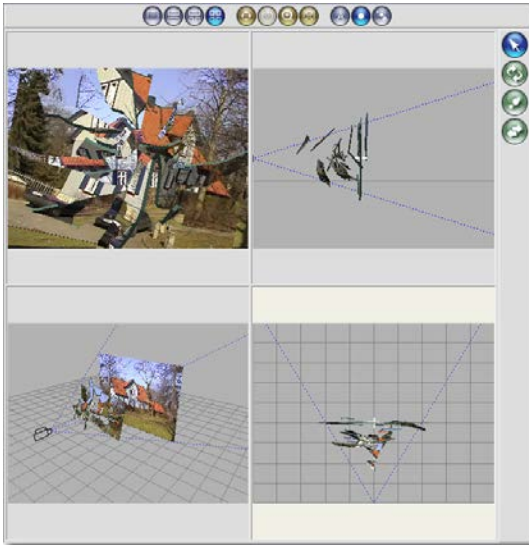


Bild 6.64 Rotieren des Gesamtbilds

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

- 5 Prüfen Sie abschließend noch die anderen *Basisoptionen*. Die Optionen *Beleuchtung* und *Glanz* sollten aktiviert sein.

Außerdem sollten Sie in der Rubrik *Rendern* die Option *Beste Qualität* auswählen. Zuletzt sollten Sie die *Antialiasing*-Option *Video* aktivieren – als *Rendertyp* sollten Sie die Option *Glatt* einstellen.

Sie sehen die von uns verwendeten Einstellungen in der Abbildung rechts.

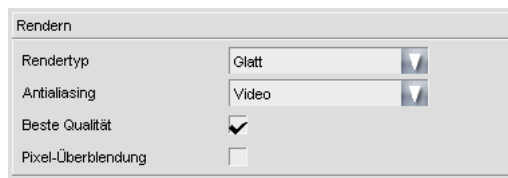


Bild 6.65 Die verwendeten Optionen



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

Nach dem Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche dauert es eine ganze Weile, ehe der Berechnungsbalken über dem Miniaturbild in der *Timeline-Ansicht* von Pinnacle Studio verschwindet – die Berechnungen sind nämlich recht aufwändig. Aber Sie können ja während der Berechnung weiterarbeiten ...

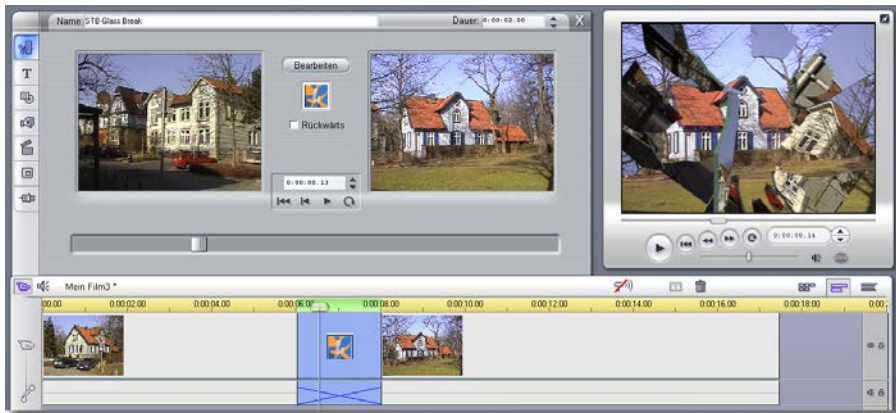


Bild 6.66 Berechnen der Vorschau

Zusätzliche Optionen einsetzen

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

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

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

In der nebenstehenden Abbildung sehen Sie den Effekt *PLS-Cube and Objects* mit verschiedenen zusätzlichen Objekten. Beachten Sie in der Abbildung die vielen Einträge in der Liste des linken Fensters. In der *Perspektive*-Ansicht ist auch gut zu erkennen, dass der rotierende Hintergrund durch das Drehen eines Rechtecks mit projiziertem Bild entsteht und die Quadrate auf derselben „Schicht“ platziert sind.

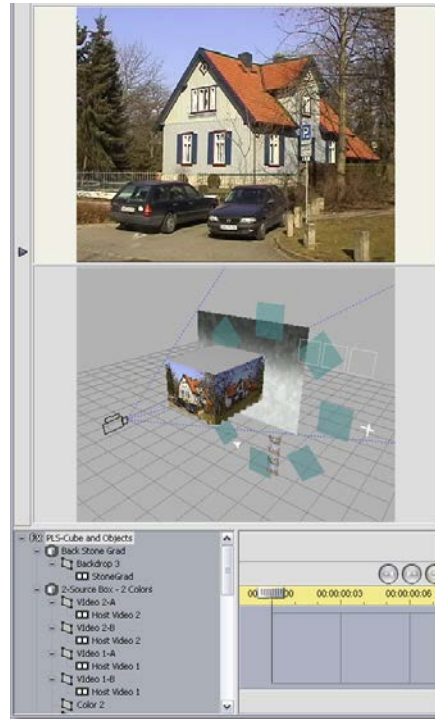


Bild 6.67 Die Elemente des komplexen Übergangs

In der *Kamera*-Ansicht ist die räumliche Bewegung zu erkennen. Eine Zwischenphase sehen Sie rechts abgebildet.



Bild 6.68 Eine Zwischenphase in der Kamera-Ansicht

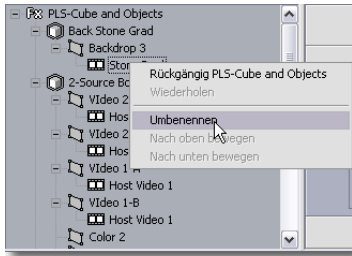


Bild 6.69 Umbenennen von Objekten

Verwalten von Objekten

Im Kontextmenü der Objekte finden Sie Optionen, um beispielsweise die Objekthierarchie zu verändern. Außerdem können Sie die markierten Objekte umbenennen.

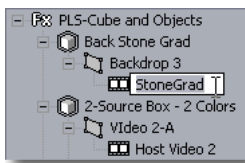


Bild 6.70 Der Editiermodus zum Umbenennen

Sie wechseln nach dem Aufruf der *Umbenennen*-Funktion in den Editiermodus und können den neuen Namen eingetippen.



Falls Sie versehentlich eine unerwünschte Aktion durchgeführt haben, können Sie die Funktion *Element/Rückgängig* verwenden.

Weitere Album-Optionen

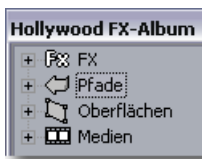


Bild 6.71 Zuweisung per Drag & Drop

Neben den Übergangseffekten bietet das Album weitere abwechslungsreiche Optionen an. In drei weiteren Rubriken finden Sie eine Menge interessanter Bewegungspfade, Oberflächen und Medien, die Sie einfach per Drag & Drop zuweisen können.

Die Pfade sind teilweise recht aufwändig gestaltet. Ziehen Sie den gewünschten Bewegungspfad auf das Objekt, dessen Bewegungsrichtung verändert werden soll. Die Vorschaubilder geben schon einen kleinen Überblick, was der Pfad bewirkt.

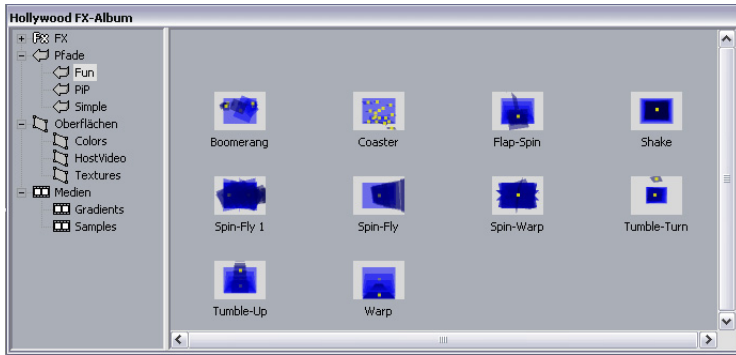


Bild 6.72 Verschiedene Bewegungspfade

Probieren Sie nach dem Zuweisen über die Play-Taste die Wirkung aus. Wir haben den Würfel mit dem Bewegungspfad *Flap-Spin* versehen, was zu folgendem Ergebnis führt. Beachten Sie auch die Punkte des Pfads im Vorschaubild.

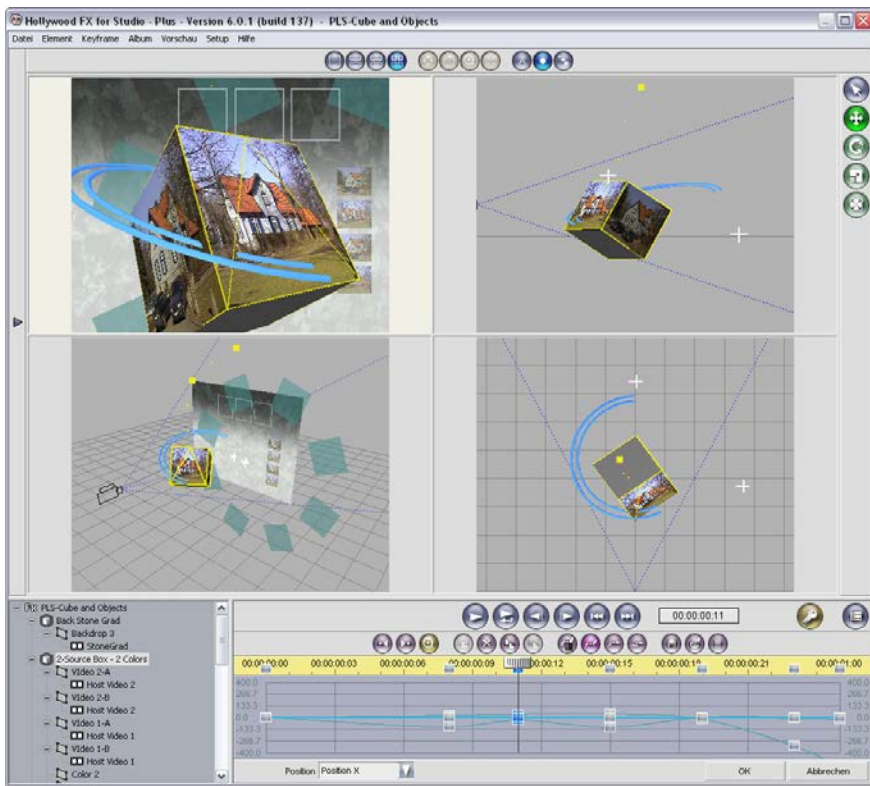


Bild 6.73 Das neu eingefügte Objekt

Im *Oberflächen*-Album finden Sie neben verschiedenen Farben auch Texturen, die Sie für Objekte verwenden können. Ziehen Sie beispielsweise den Eintrag *Metal-Shiny* per Drag & Drop auf das Hintergrundrechteck. Dort, wo ein Zuweisen möglich ist, sehen Sie das folgende Mauszeigersymbol.

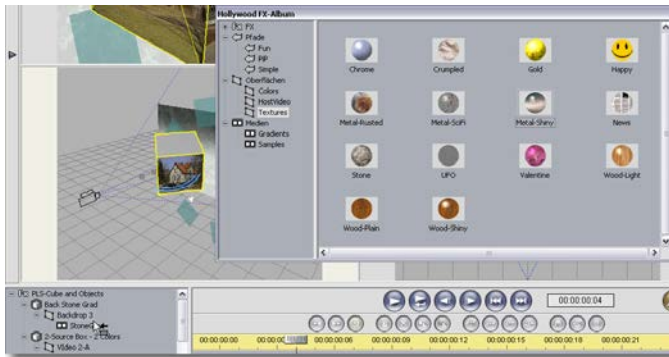


Bild 6.74 Zuweisen von Texturen

Nachfolgend sehen Sie das veränderte Hintergrundrechteck – es erscheint nunmehr metallisch.

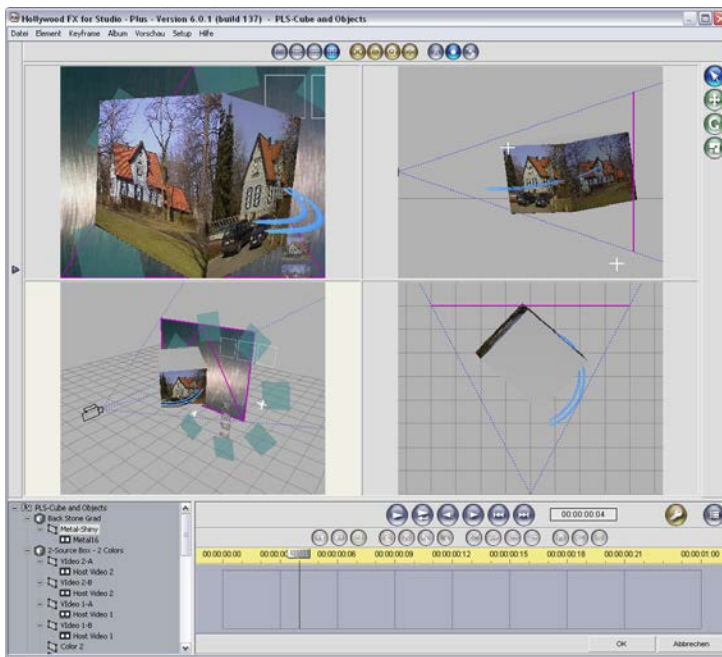


Bild 6.75 Ein metallischer Hintergrund

Im Bereich *Importierte Medien* können Sie auch eigene Dateien aufnehmen. Rufen Sie dazu aus dem Kontextmenü die Funktion *Import/Mediadatei* auf. Dabei werden die gängigen Filmdateiformate AVI, MOV und MPG sowie die Bildformate BMP und TGA unterstützt.

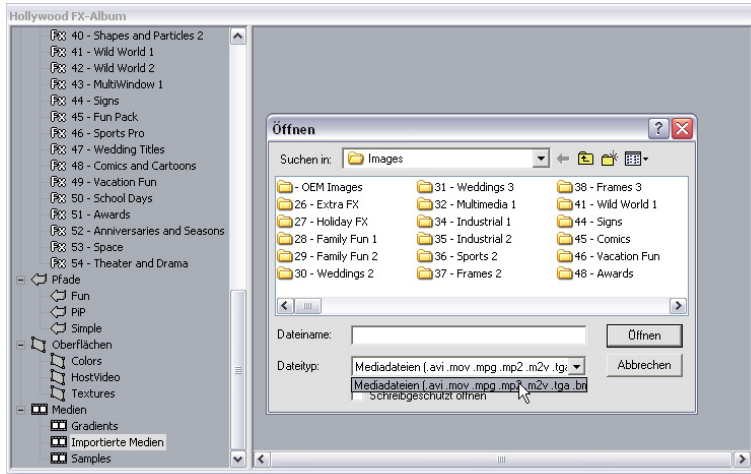


Bild 6.76 Import eigener Mediendateien

Im Album werden auch einige Mediendateien zu unterschiedlichen Themen angeboten, die Sie zum Übertragen auf Objekte verwenden können. Sie werden in verschiedenen Unterordnern bereitgestellt.

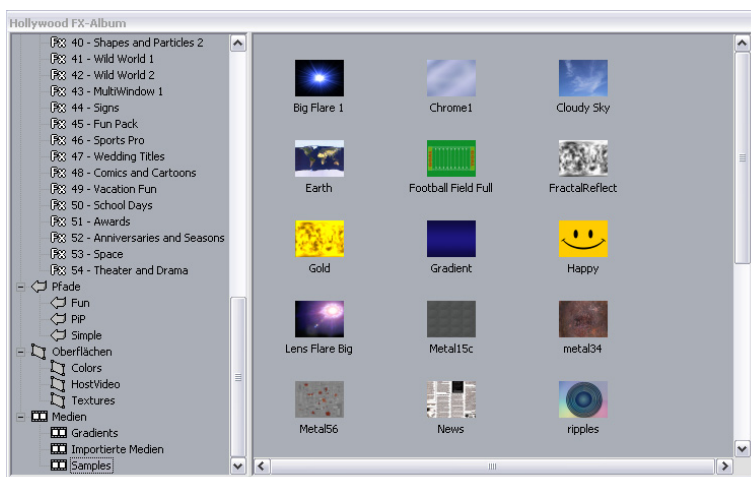


Bild 6.77 Mitgelieferte Mediendateien

Ein Resümee

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

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

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

Übergangseffekte verwenden

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

Die Filmszenen sollen jetzt nämlich ineinander geblendet werden. Dazu gibt es in Pinnacle Studio eine ganze Menge Möglichkeiten. Sie lernen die grundsätzliche Bedienung kennen und außerdem werden wir Ihnen im Laufe des Kapitels einige interessante Anwendungsbeispiele zeigen.

7.1 Die Anwendung der Überblendungseffekte

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

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

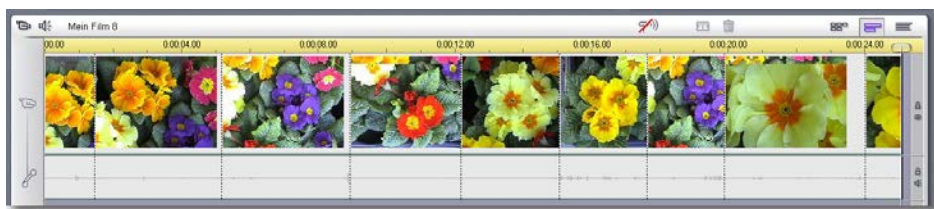


Bild 7.1 Die Ausgangssituation

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



Bild 7.2 Die Standardübergänge



Bild 7.3 Ein Hinweisschild

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

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



Bild 7.4 Vorschau im Player

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

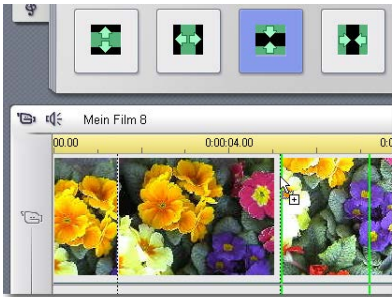


Bild 7.5 Anwenden eines Übergangs

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

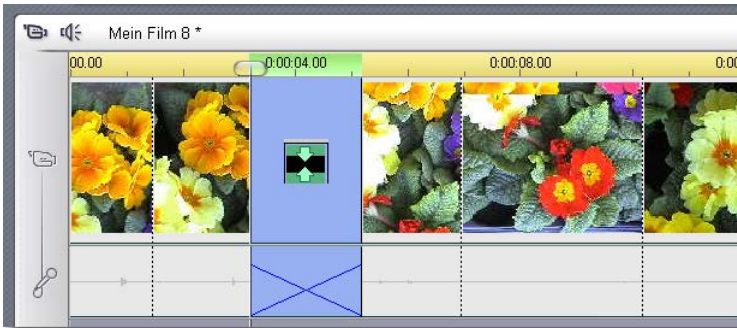


Bild 7.6 Der angewendete Übergang

««« i

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

- 6 Am Vorschaubild erkennen Sie, um welchen Effekt es sich handelt – es entspricht dem Vorschaubild im Album. Der grüne Balken der vorherigen Abbildung ist übrigens so lange zu sehen, wie der Übergangseffekt im Hintergrund berechnet – gerendert – wird. Ist das Rendern fertig, verschwindet der grüne Balken. Dies sehen Sie in der folgenden Abbildung.

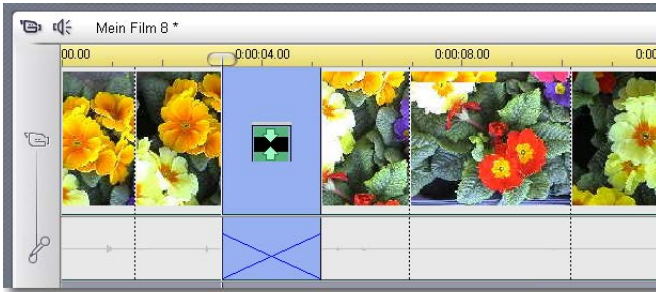


Bild 7.7 Das Vorschaubild des Übergangs

Der Übergang in der Storyboard-Ansicht

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

- 1 Ziehen Sie den gewünschten Übergang per Drag & Drop aus dem Album in die *Storyboard-Ansicht*.



Bild 7.8 Anwendung in der Storyboard-Ansicht

Sie sehen dann den nebenstehend gezeigten Vorschau-rahmen. Platzieren Sie den Übergang auf einem Steg zwischen den Szenen-Miniaturbildern.

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

7.2 Übergangseinstellungen bearbeiten

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



Bild 7.9 Die Standardeinstellungen

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

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

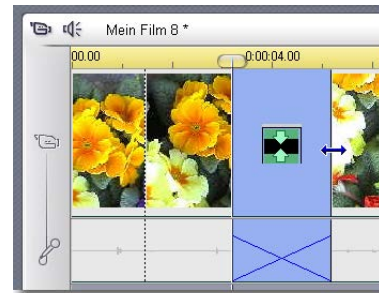


Bild 7.10 Verlängern der Übergangsdauer

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

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

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



Bild 7.11 Die Überblendungslinien

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



Bild 7.12 Der Übergang in der Toolbox

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

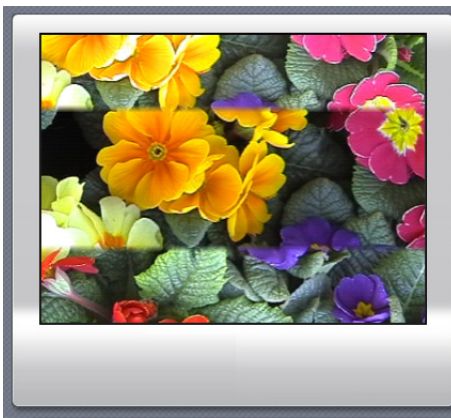


Bild 7.13 Die aktivierte Rückwärts-Option

Der Name sagt aus, was bei aktivierter Option passiert:

Sie entscheiden bei dem Beispielübergang, ob die zweite Szene von der Mitte her nach außen aufgezo- gen wird, oder ob sie von außen nach innen zuge- schoben wird.

Probieren Sie die unterschiedli- che Wirkung in der Vorschau aus.



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

7.3 Die grundsätzlichen Effekt-Kategorien

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

Der Ein-/Ausblenden-Effekt

Eine Sonderstellung nimmt der erste Übergang der Standardübergänge ein: der Übergang *Ein-/Ausblenden*. Hier wird nämlich nicht überblendet, sondern – wie es der Name schon sagt – ein- und ausgeblendet. Bei diesem Übergangseffekt spielt auch die Position im Filmfenster eine ganz entscheidende Rolle.

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

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

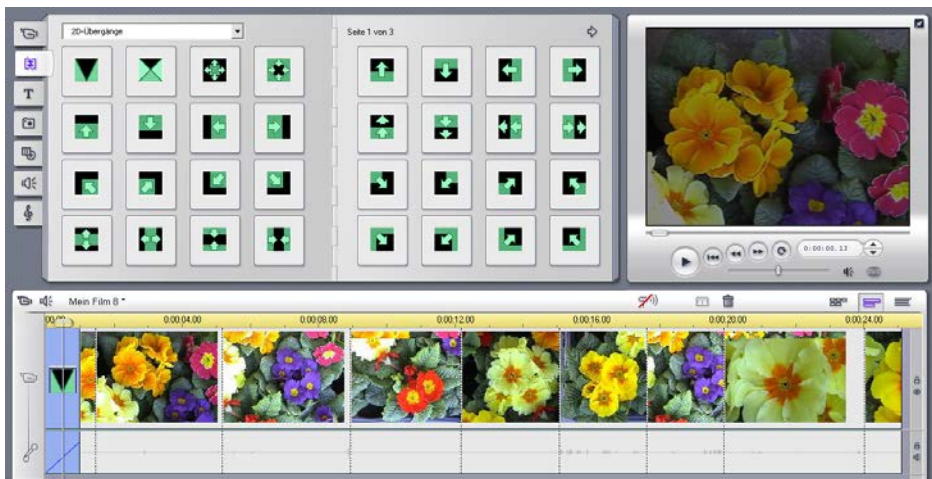


Bild 7.14 Aufblenden des Films

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

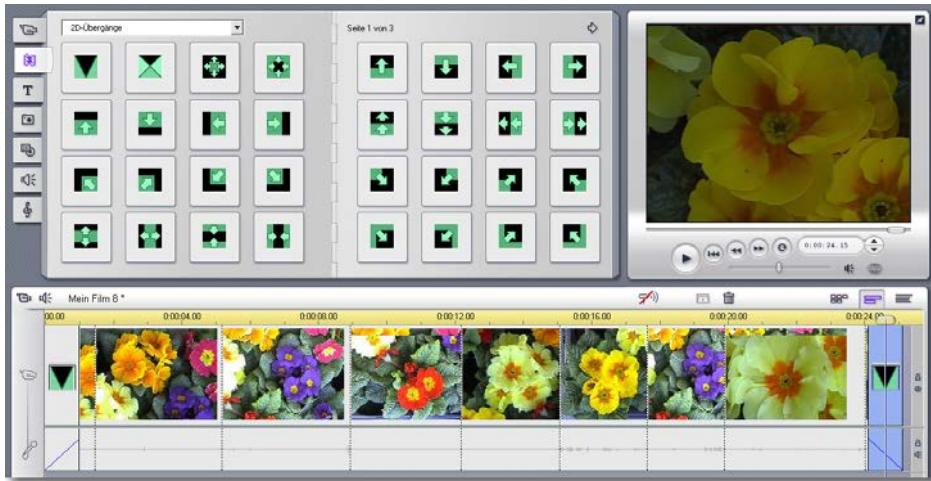


Bild 7.15 Abblenden des Films

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



Bild 7.16 Das Aus- und Einblenden

Die weiche Überblendung

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

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



Bild 7.17 Die weiche Überblendung

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



Bild 7.18 Das Ergebnis der Überblendung



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

Wipe-Effekte

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

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

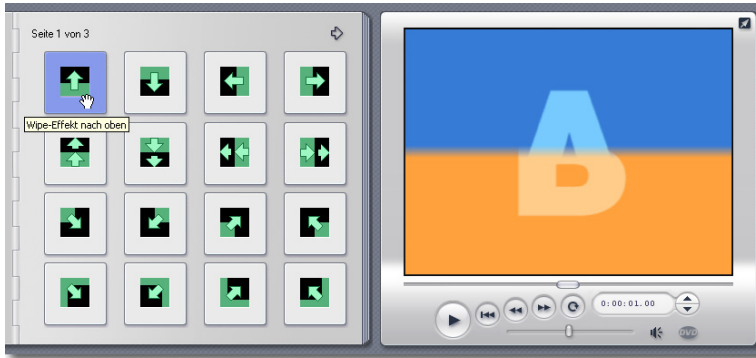


Bild 7.19 Der Übergang *Wipe-Effekt nach oben*

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

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

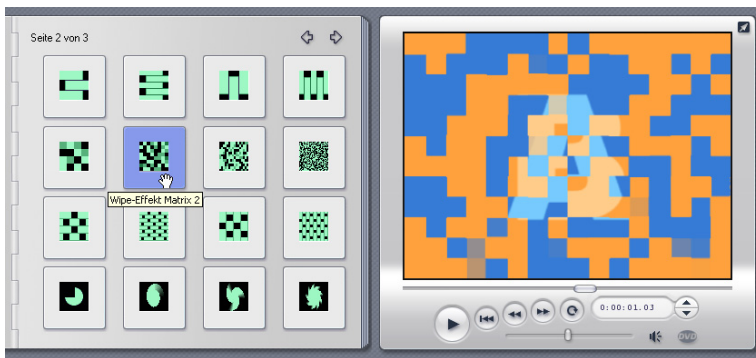


Bild 7.20 Ein aufwändiger Wipe-Effekt

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

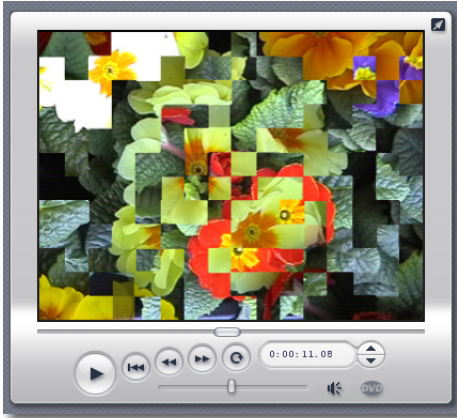


Bild 7.21 Der zuvor gezeigte Effekt am realen Film

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

Slide-Effekte

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

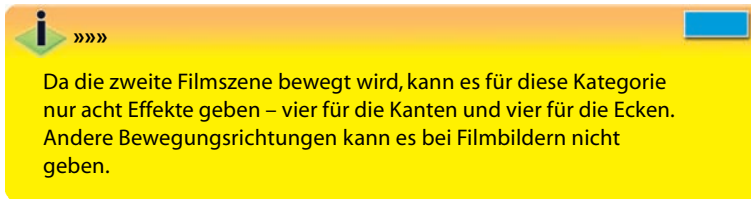


Bild 7.22 Ein Slide-Effekt

Der Pfeil deutet den Unterschied der Kategorien an: bei den Slide-Effekten bewegt sich die zweite Filmszene nämlich. Sie schiebt sich auf unterschiedliche Art und Weise über den ersten Filmclip. Die Bewegung des zweiten Filmclips ist in der folgenden Abbildung sehr gut zu erkennen. Der erste Filmclip bleibt dagegen starr. Da die zweite Filmszene nach links in das Filmbild läuft, heißt der Effekt *Slide nach links*.



Bild 7.23 Die bewegte zweite Filmszene



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

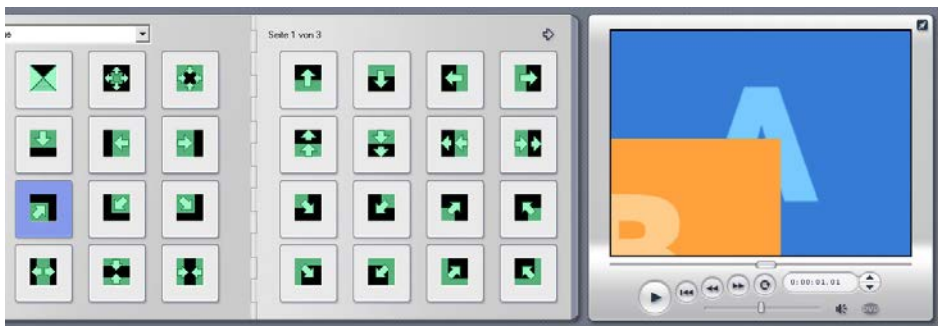


Bild 7.24 Der Slide-Effekt Slide nach oben rechts

Die Push-Effekte

Auch bei den Push-Effekten kann man beim Betrachten des Miniaturbilds die Wirkung erahnen – hier sind nämlich zwei Pfeile zu sehen.

In jeder der Filmszenen zeigt ein Pfeil an, dass hier beide Filmszenen bewegt werden.

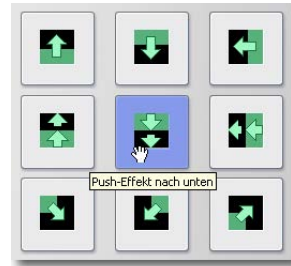


Bild 7.25 Ein Push-Effekt

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



Bild 7.26 Der Übergang Push-Effekt nach unten

««« !

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

Aufwändige Wipe-Übergänge

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

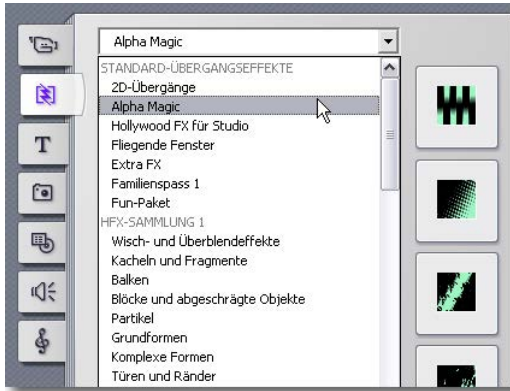


Bild 7.27 Eine weitere Kategorie

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

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

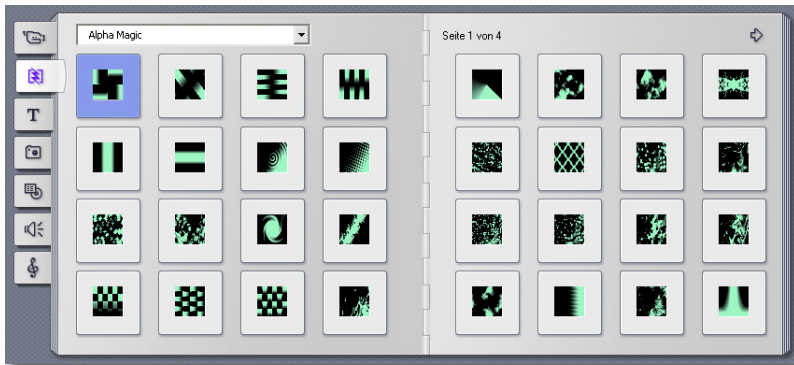


Bild 7.28 Einige Alpha Magic-Effekte



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

Für die *Alpha Magic*-Effekte werden übrigens schwarzweiße JPEG-Bilder verwendet, die Sie im Pinnacle-Ordner `\Studio10\Alpha Magic` finden. Das Bild, das zum Effekt *Chromball* gehört, sehen Sie nachfolgend in der Windows Bild- und Faxanzeige.

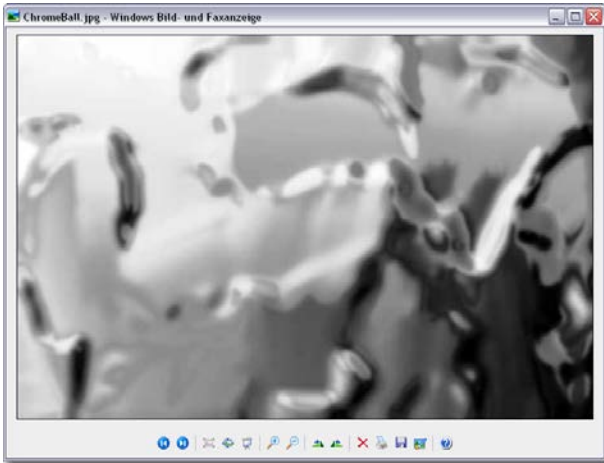


Bild 7.29 Ein Alpha Magic-Bild

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

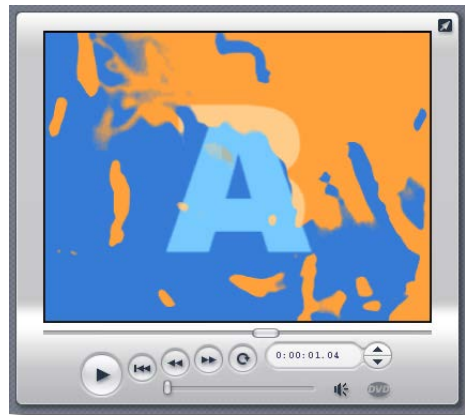


Bild 7.30 Der Chromball-Effekt in der Vorschau

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

Fast wie in Hollywood – Hollywood FX

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



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

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

In der „Light-Version“, die mit Pinnacle Studio ausgeliefert wird, stehen nicht alle Effekte zur Verfügung, die in der Vollversion angeboten werden. Diese können Sie aber käuflich erwerben.



Bild 7.31 Das Wasserzeichen der Pro-Version

Als ein „Schmankerl“ werden einige Effekte angezeigt, die nur in der zusätzlich zu erwerbenden Vollversion zu finden sind.

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

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

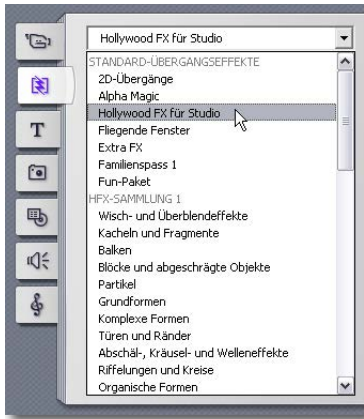


Bild 7.32 Die HFX-Rubriken

Die Hollywood FX-Übergänge sind weit komplexer als die bisher vorgestellten Effekte.

Viele arbeiten mit dreidimensionalen Darstellungen – oft wird eine der Szenen mehrfach verwendet, wie beispielsweise beim Effekt *PLS-Window Grid*, der in der Rubrik *HFX Fliegende Fenster* zu finden ist.



Bild 7.33 Der Effekt Window Grid

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

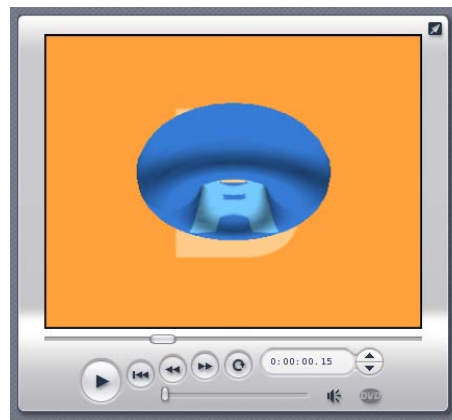


Bild 7.34 Der HFX-Übergang Ringröhre

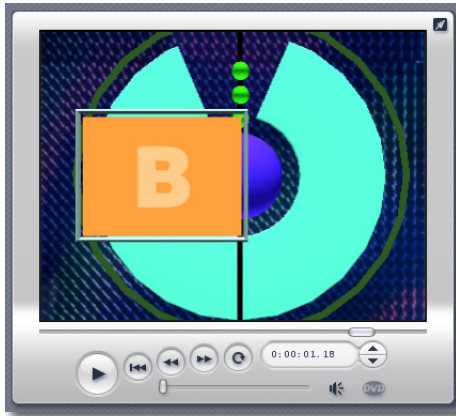


Bild 7.35 Der Übergang BAS-Radar

In der Rubrik *Nachrichten* werden neben den Filmszenen beispielsweise weitere Accessoires verwendet – wie etwa Kugeln, Linien oder Texte. Dies zeigt das abgebildete Beispiel am Übergang *BAS-Radar*.

i »»»»

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



Bild 7.36 Der Effekt PLS-Verdrehung und Formen

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

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

Hollywood FX-Übergänge bearbeiten

Die Bearbeitung der Hollywood FX-Übergänge erfolgt etwas anders, als Sie es von den anderen Übergängen kennen.

Öffnen Sie dazu zunächst mit einem Doppelklick auf das Miniaturbild des angewendeten Übergangs die Toolbox. Hier finden Sie nun eine *Bearbeiten*-Schaltfläche.



Bild 7.37 Die Toolbox des Übergangs

Mit einem Klick auf die *Bearbeiten*-Schaltfläche öffnen Sie das nachfolgend abgebildete Hollywood FX-Arbeitsfenster. Hier werden umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten angeboten.

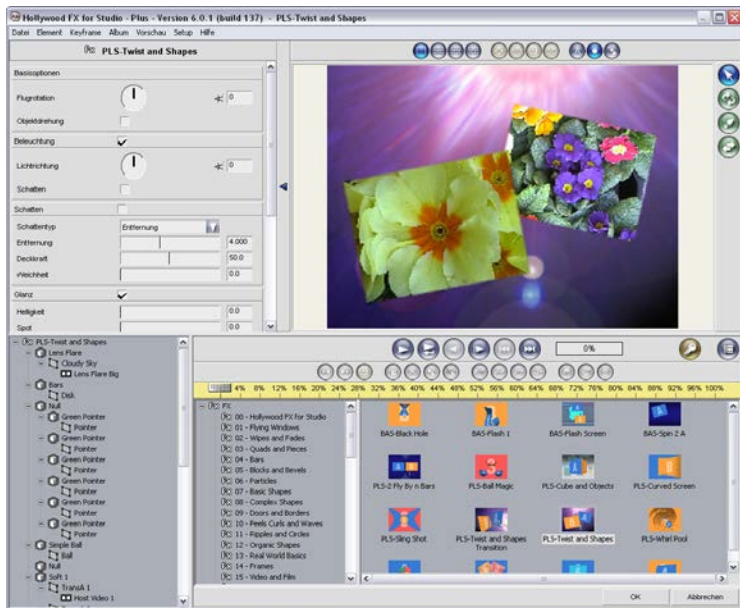


Bild 7.38 Das Arbeitsfenster von Hollywood FX

Berechnen der Übergänge

Beim Anwenden von Übergängen müssen alle einzelnen Filmbilder der Überblendung berechnet – gerendert – werden. Dies erledigt Pinnacle Studio im Hintergrund, wenn Sie dies über die Funktion *Setup/Video- und Audio-Voreinstellungen* eingestellt haben. Diese Option ist nützlich, da Sie nämlich während des Rendervorgangs weiterarbeiten können.

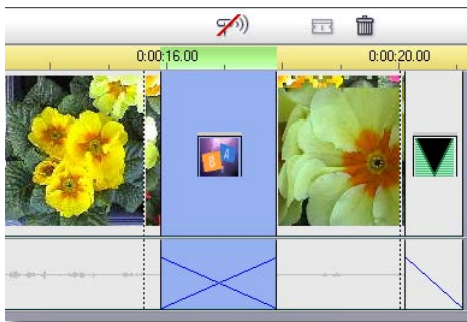
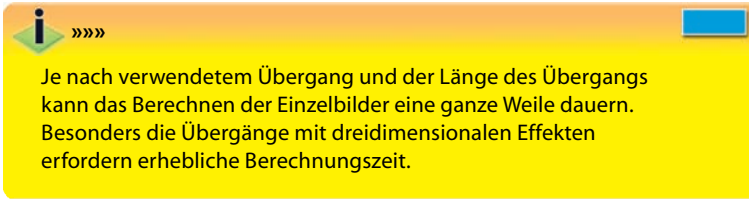


Bild 7.39 Der Fortschrittsbalken des Renderns

Während der Übergang berechnet wird, sehen Sie in der Timeline über dem Vorschaubild einen farbigen Balken. Ist die Berechnung beendet, verschwindet der Balken wieder.



Bild 7.40 Temporäre Dateien

Pinnacle Studio legt die gerenderten Vorschaudateien übrigens automatisch in temporären Verzeichnissen ab.

Diese versteckten Ordner werden automatisch in dem Verzeichnis erstellt, in dem das Originalprojekt gespeichert wurde. Die Unterordner werden dabei mit dem Namen des Projekts benannt.

Falls Sie Festplattenspeicher freigeben wollen, können Sie die Menüfunktion *Datei/Hilfsdateien löschen* verwenden. Pinnacle Studio löscht dann automatisch alle gerenderten Vorschaudateien.

7.4 Übergänge in der Praxis

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

- 1 Positionieren Sie dazu zunächst einmal alle benötigten Szenen per Drag & Drop im Filmprojekt.
- 2 Sortieren Sie die Szenen in der gewünschten Reihenfolge. Auch diese Aufgabe erledigen Sie am schnellsten per Drag & Drop.
- 3 Stellen Sie über die Funktion *Setup/Projekt-Voreinstellungen* die gewünschte Standarddauer für die Übergänge ein. Wir verwenden hier den Wert 2 Sekunden.

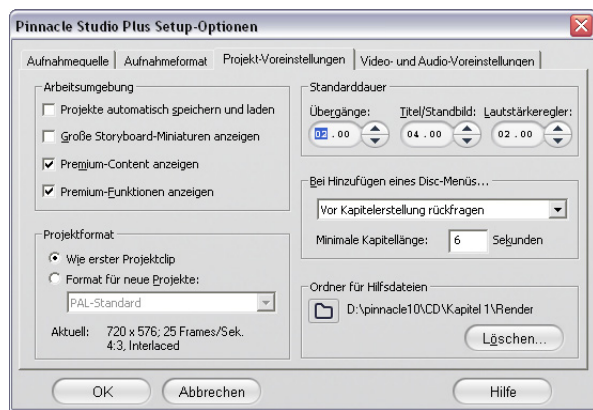


Bild 7.41 Ändern der Standarddauer

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

- 4 Stellen Sie die Zeitachsenkalierung so ein, dass der Gesamtfilm zu sehen ist. Fügen Sie am Anfang des Films per Drag & Drop den *Ein-/Ausblenden*-Übergang ein.



Nach der ersten Szene wird der *Überblenden*-Übergang verwendet. So erhalten Sie die abgebildete Ausgangssituation.

Bild 7.42 Platzieren der ersten Blenden

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

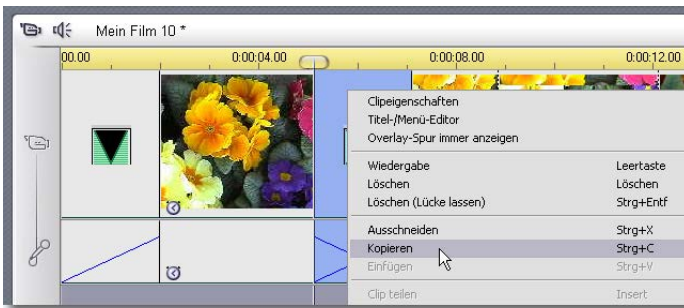


Bild 7.43 Kopieren des Übergangs

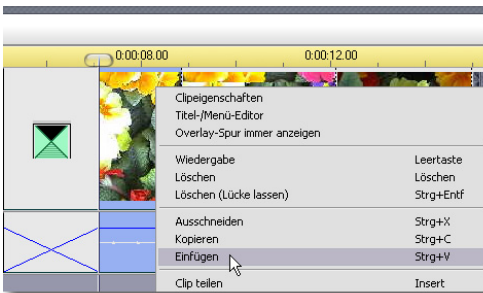


Bild 7.44 Einfügen eines kopierten Übergangs

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

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

- 7 Nun hätten Sie eine Menge zu tun, um denselben Übergang für alle anderen Szenen des Films ebenfalls einzufügen. Daher bietet Pinnacle Studio hier eine besondere Funktion an. Markieren Sie dazu alle folgenden Szenen des Films – mit Ausnahme der ersten Szene.

Klicken Sie dazu einfach die zweite Filmszene und anschließend mit gedrückter **⇧**-Taste die letzte Filmszene an. So werden nämlich aufeinander folgende Szenen am schnellsten markiert.

Verwenden Sie dann aus dem Kontextmenü die Funktion *Übergangseffekt in ausgewählte Clips kopieren*.

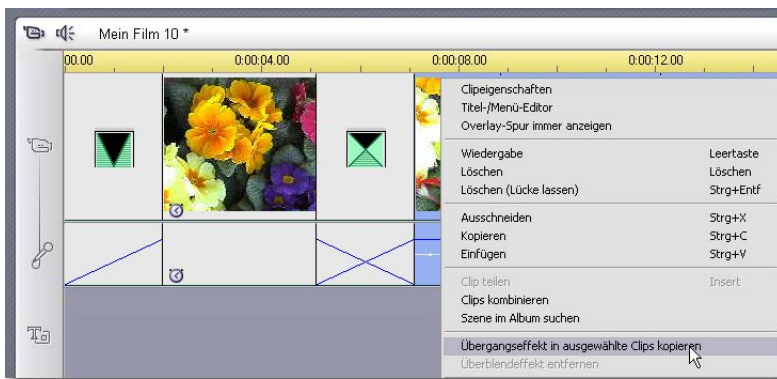


Bild 7.45 Die Option *Übergangseffekt in ausgewählte Clips kopieren*

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

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

Da die Filmszenen des Beispielfilms sehr kurz sind, werden die Überblendungen teilweise automatisch gekürzt.

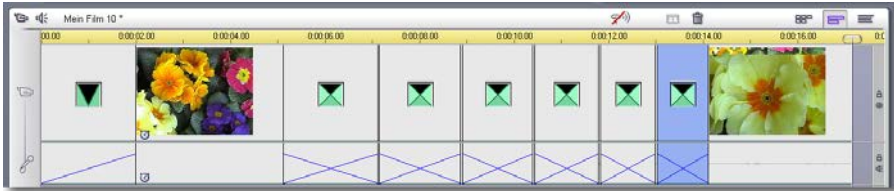


Bild 7.46 Automatisches Einfügen von Übergangskopien

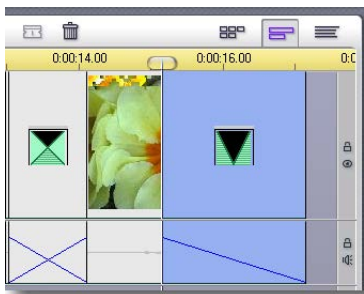


Bild 7.47 Ausblenden zum Abschluss

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



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

Unterschiedliche Übergänge verwenden

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

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

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



Bild 7.48 Die Standarddauer für die Bilder

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

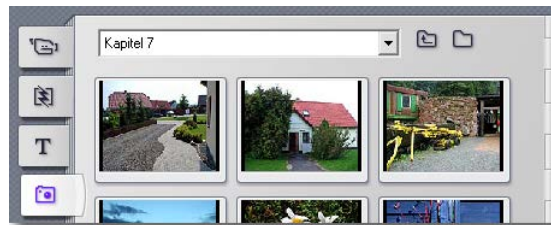


Bild 7.49 Öffnen des Bilder-Ordners

- 3 Platzieren Sie die Fotos in der gewünschten Reihenfolge in der *Timeline-Ansicht*. Sie können dabei auch alle Bilder auf einmal in das Filmfenster einfügen. Ziehen Sie die markierten Bilder einfach per Drag & Drop in das Filmfenster.

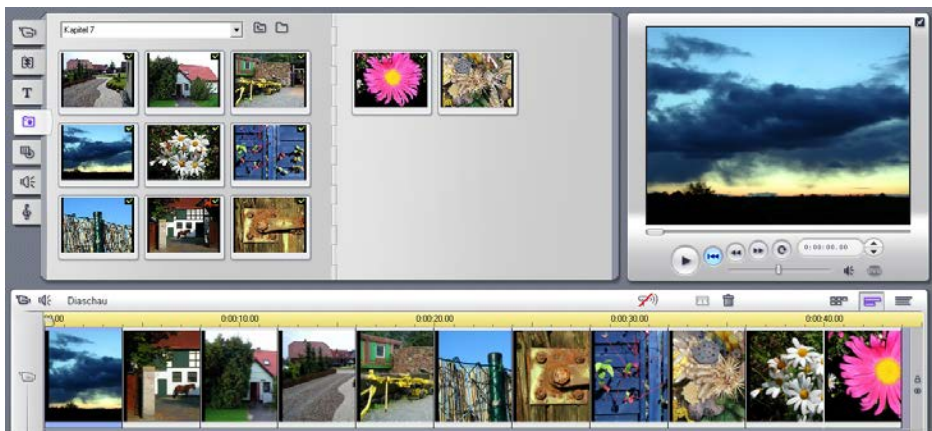


Bild 7.50 Die eingefügten Fotos

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

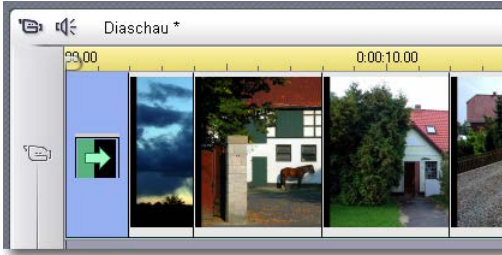


Bild 7.51 Ein Wischeffekt zu Beginn des Films

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

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

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



Bild 7.52 Die fertige Diaschau

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

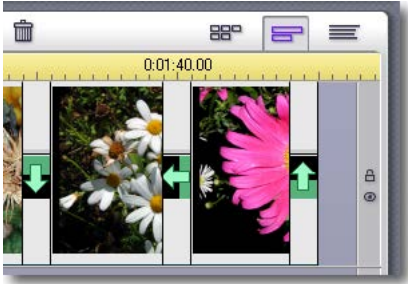


Bild 7.53 In Schwarz ausblenden



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

Filmtitel erstellen

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

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

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

Der Titel-Editor bietet seine Funktionen in einem gesonderten Arbeitsfenster an – Sie sehen dies in der folgenden Abbildung. Das Fenster nimmt den gesamten Arbeitsbereich von Pinnacle Studio 10 ein.



Bild 8.1 Der Titel-Editor

8.1 Die verschiedenen Titeltypen

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

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



Bild 8.2 Ein Vollbild-Titel

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



Bild 8.3 Ein Overlay-Titel

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



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

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

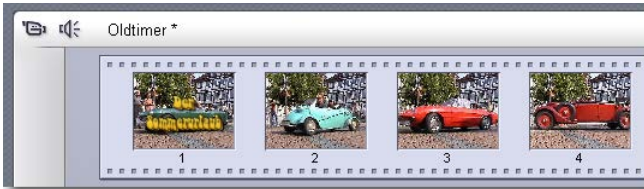


Bild 8.4 Der *Overlay-Titel* in der *Storyboard-Ansicht*

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



Bild 8.5 Der *Vollbild-Titel* in der *Storyboard-Ansicht*

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



Bild 8.6 Der Titel erstreckt sich über mehrere Szenen

Titel der verschiedenen Typen erstellen

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

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

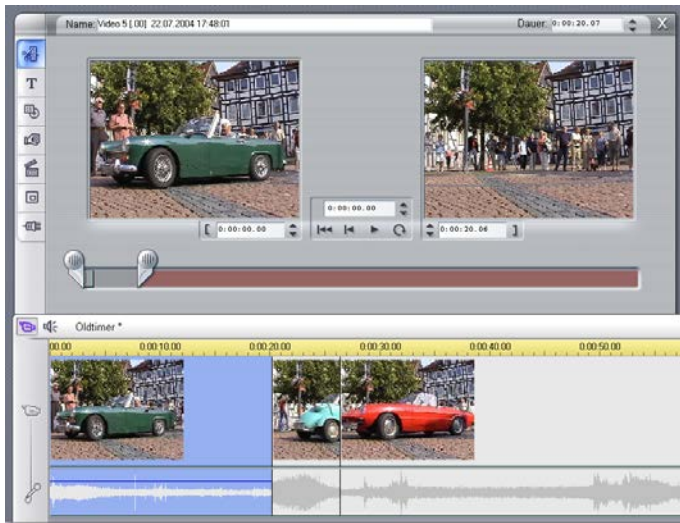


Bild 8.7 Aufsuchen der Titelposition

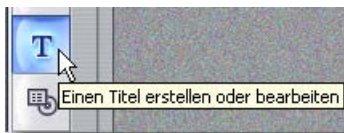


Bild 8.8 Aufruf der Titel-Toolbox

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

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

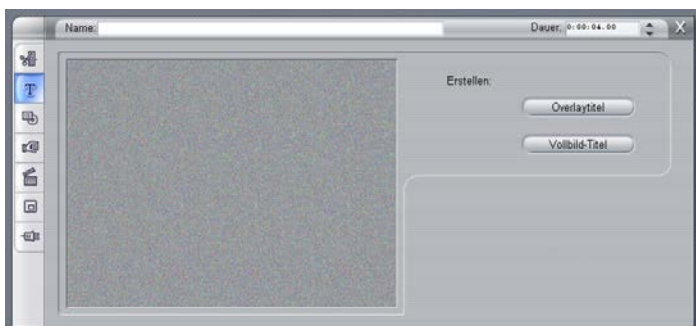


Bild 8.9 Die Titel-Toolbox

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

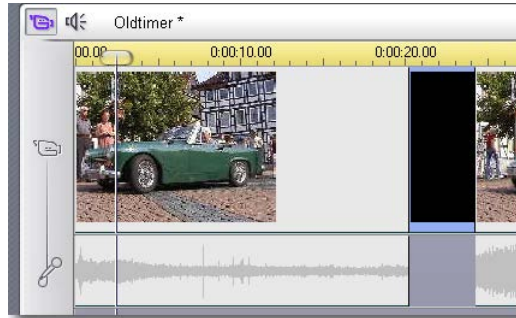


Bild 8.10 Ein *Vollbild-Titel* wurde hinter der markierten Szene eingefügt

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



Bild 8.11 Einfügen eines *Overlay-Titels*

Filmtitel per Menüfunktionen erstellen

Die Titel-Toolbox können Sie übrigens auch mit der Menüfunktion *Toolbox/Titel erstellen* öffnen.

Alternativ dazu kann auch die Funktion *Titel-/Menü-Editor* aus dem Kontextmenü verwendet werden, wenn Sie die betreffende Szene mit der rechten Maustaste angeklickt haben. Dann wird ein *Vollbild-Titel* erstellt.



Bild 8.12 Verwenden der Kontextmenüfunktion

8.2 Die Elemente des Titel-Editors

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

Zunächst wollen wir Ihnen aber die einzelnen Bereiche des Arbeitsfensters zum besseren Verständnis kurz vorstellen.

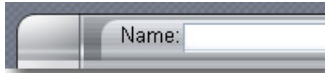


Bild 8.13 Die Bezeichnung des Titels

In der Titelzeile des Fensters sehen Sie links die Bezeichnung für den Titel. Da wir noch keinen Text eingegeben haben, ist dieses Feld zunächst leer.

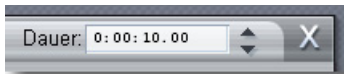
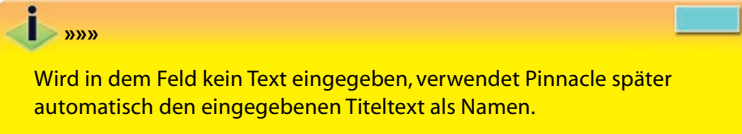


Bild 8.14 Die Standarddauer des Titels

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

Hier wird standardmäßig der Wert verwendet, den Sie über die Funktion *Setup/Projekt-Voreinstellungen* im *Standarddauer*-Bereich angegeben haben.



Bild 8.15 Anpassen der Standardwerte

Falls Sie öfter Titel mit einer bestimmten Länge benötigen, sollten Sie den Wert *Titel/Standbild* entsprechend anpassen.

Stehende, rollende und kriechende Titel

Im nachfolgend gezeigten Bereich können Sie einstellen, ob der Titel stehen, rollen oder kriechen soll.

Sie finden diese Bezeichnungen komisch? Nun, dabei handelt es sich um Fachbegriffe aus dem Filmjargon.

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

Von diesen drei Schaltflächen kann immer nur eine markiert werden.



Bild 8.16 Den Titeltyp einstellen

Texte formatieren

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



Bild 8.17 Formatieren des Textes

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

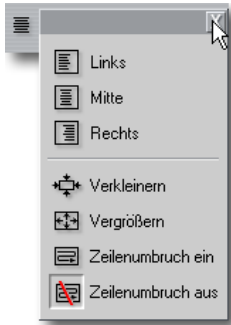


Bild 8.18 Optionen im Menü



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

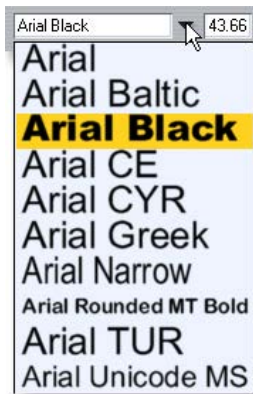


Bild 8.19 Auswahl eines Schrifttyps

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

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



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

Die Objekt-Toolbox

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



Bild 8.20 Die Schaltflächen der Objekt-Toolbox

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

Bei den nachfolgenden Schaltflächen können Sie entscheiden, wie das markierte Objekt transformiert werden soll. Mit der ersten Schaltfläche können Sie das Objekt skalieren oder auch rotieren.

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

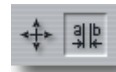


Bild 8.21 Transformations-Optionen

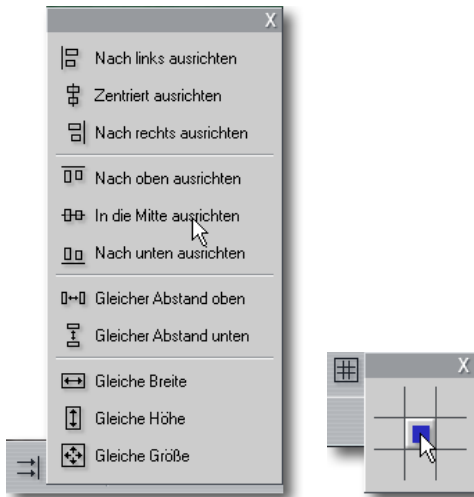
Objekte ausrichten oder gruppieren

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



Bild 8.22 Funktionen für mehrere markierte Objekte

- ◆ Mit der ersten Schaltfläche fassen Sie mehrere markierte Objekte zu einer Gruppe zusammen. Über die zweite Schaltfläche können Sie solche Gruppierungen wieder aufheben.
- ◆ Die dritte und vierte Schaltfläche können Sie zum Ausrichten von Objekten verwenden – die dritte Schaltfläche richtet Objekte zueinander aus, die vierte Schaltfläche justiert die Objekte dagegen im Verhältnis zur Arbeitsfläche. Bei der dritten Schaltfläche werden außerdem Funktionen zur Anpassung der Objektgrößen angeboten. In beiden Fällen öffnen Sie mit dem Anklicken ein Menü, in dem die einzelnen Funktionen bereitgestellt werden.



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

Bild 8.23 Die Ausrichtungsoptionen in gesonderten Menüs

Objekte kopieren und ausschneiden

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

Hier können Sie alternativ auch die unter Windows gängigen Tastenkombinationen verwenden:



Bild 8.24 Die letzte Schaltflächengruppe

Zum Ausschneiden dient die Tastenkombination **Strg+X**, zum Kopieren verwenden Sie **Strg+C**. Das Einfügen können Sie mit der Tastenkombination **Strg+V** erledigen. Zum Löschen dient die **Entf**-Taste.



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

Das Titel-Editor-Album

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

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



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

Das Editierfenster

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

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

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



Bild 8.26 Die Markierungslinien des videosicheren Bereichs



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

8.3 Die Titelerstellung in der Praxis

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

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



Bild 8.27 Das Mauszeigersymbol

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

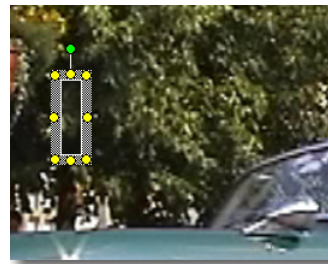



Bild 8.28 Der Text-Markierungsrahmen

- 3 Tippen Sie nun den gewünschten Text ein. Die Texteingabe erfolgt so, wie Sie es von einem Textbearbeitungsprogramm kennen.



Bild 8.29 Der eingegebene Text

Mit der -Taste fügen Sie einen Zeilenumbruch ein.



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

Formatieren des Textes

Nach der Texteingabe können Sie sich nun dem Formatieren des Textes widmen. Klicken Sie dazu einfach auf die Markierungslinie.



Bild 8.30 Das markierte Textobjekt

Nach dem Anklicken sehen Sie Markierungspunkte auf der Linie. Erst wenn die Objekte markiert wurden, können deren Eigenschaften verändert werden.

- 1 Passen Sie gegebenenfalls die Schriftattribute an. Wir haben den Schrifttyp *CastleT* mit einer Größe von 70 verwendet.

Verschieben Sie mit gedrückter linker Maustaste den linken mittleren Markierungspunkt, um den Textrahmen so weit zu verbreitern, dass der größere Text wieder ohne Zeilenumbruch hineinpasst.



Bild 8.31 Anpassen der Schriftattribute und des Markierungsrahmens

- 2 Markieren Sie nun das Unterschneiden-Werkzeug, das Sie über die sechste Schaltfläche unter dem Editierfenster erreichen.

Mit diesem Werkzeug sollen nun die Buchstaben- und Zeilenabstände vergrößert werden.

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



Bild 8.32 Ändern des Buchstabenabstands

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



Bild 8.33 Vergrößern des Rahmens



Bild 8.34 Der vergrößerte Buchstabenabstand

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



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



Bild 8.35 Ändern des Zeilenabstands

- 5 Um den Zeilenabstand zu vergrößern, müssen Sie oben oder unten den mittleren Markierungspunkt verschieben.



Beim Versetzen des Markierungspunkts sind Sie übrigens nicht an das Editierfenster gebunden – Sie können den Mauszeiger gegebenenfalls bis zur Bildschirmkante ziehen.

- 6 So ergibt sich nach dem Versetzen des Markierungspunkts der abgebildete neue Zeilenabstand.



Bild 8.36 Der neue Zeilenabstand

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



Bild 8.37 Neigen von Objekten

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

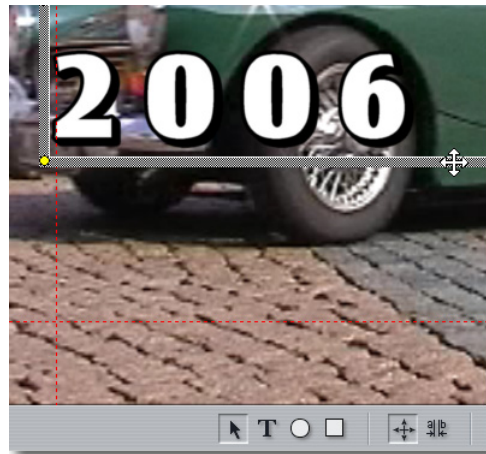


Bild 8.38 Verschieben von Objekten

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

Ausrichten von Objekten

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

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

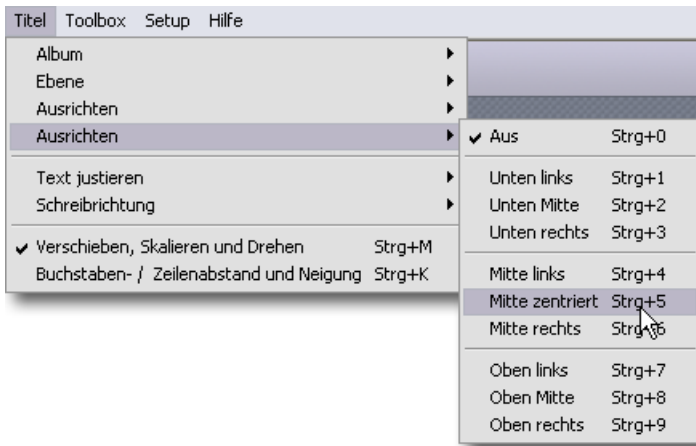
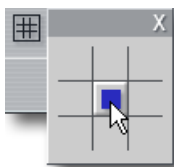


Bild 8.39 Ausrichten von Objekten



Der Aufruf dieser Funktion entspricht der Auswahl der nebenstehenden Option im Ausrichten-Menü.

Bild 8.40 Das Ausrichten-Menü

Wenn Sie möchten, können Sie abschließend noch einen Dekostil zuweisen. In diesem ersten Beispiel wollen wir es aber zunächst bei den vorgenommenen Anpassungen belassen. Sie können den Titel-Editor nun über die *OK*-Schaltfläche unten rechts im Arbeitsbereich schließen.

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

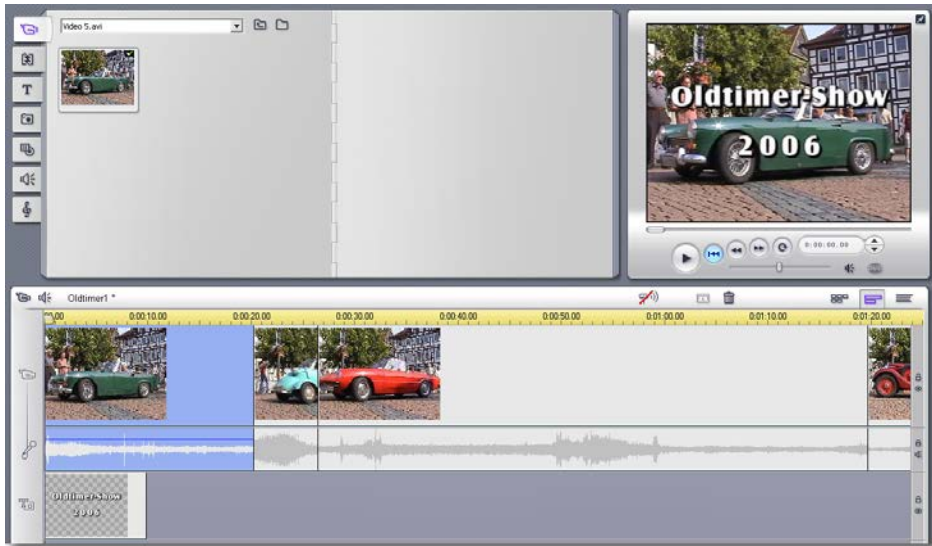


Bild 8.41 Der fertig gestellte Titel

8.4 Titel animieren

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

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

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



Bild 8.42 Verlängern der Titeldauer

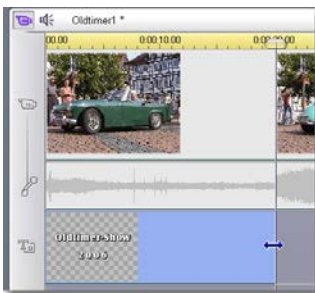


Bild 8.43 Anpassen der Dauer per Drag & Drop

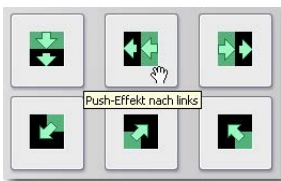
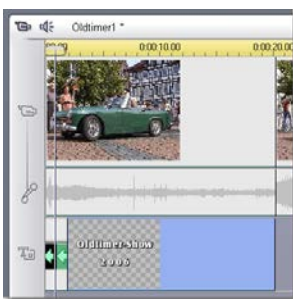


Bild 8.44 Anwenden eines Übergangs



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

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

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

Bild 8.45 Die Dauer des Titels bestimmt die Geschwindigkeit

- 6 Im Player können Sie die Wirkung kontrollieren. Falls der Titel zu schnell in das Bild läuft, können Sie die Dauer der Überblendung verlängern.

Sollte der Titel zu langsam einlaufen, muss die Dauer des Übergangs gekürzt werden. Probieren Sie doch auch einmal andere Übergänge aus – Sie haben ja die vielfältigen Möglichkeiten in den vorigen Kapiteln ausführlich kennen gelernt.



Bild 8.46 Der hereinlaufende Titel

Verschiedene Bewegungsrichtungen verwenden

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

- 1 Reduzieren Sie die Dauer des Titels auf 10 Sekunden. Den zuvor angewendeten Übergangseffekt haben wir entfernt.

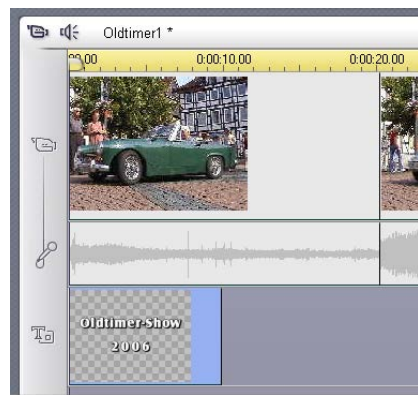


Bild 8.47 Verkürzen des Titels

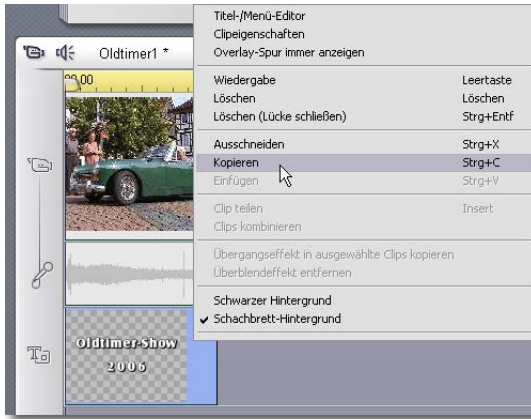


Bild 8.48 Kopieren des Titels

- 2 Markieren Sie den Titel und rufen Sie aus dem Kontextmenü die *Kopieren*-Funktion auf.

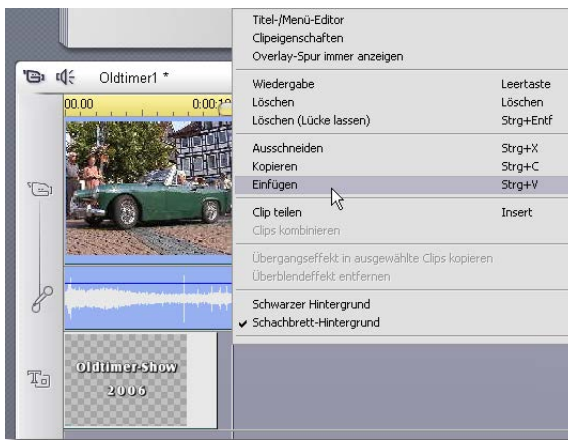


Bild 8.49 Einfügen des Duplikats

- 3 Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste hinter den bestehenden Titel und verwenden Sie hier die *Einfügen*-Option des Kontextmenüs.

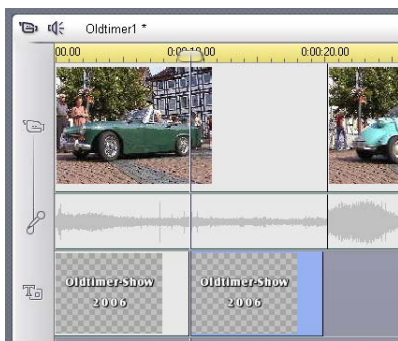


Bild 8.50 Der duplizierte Titel

- 4 So sehen Sie nach dem Einfügen zwei Titel mit identischem Inhalt. Sollte der zweite Titel nicht exakt an den ersten anstoßen, verschieben Sie ihn per Drag & Drop.

Der Titel wird an der Stelle eingefügt, an der Sie mit der rechten Maustaste das Kontextmenü aufgerufen haben.

- 5 Öffnen Sie nun den Titel-Editor für den ersten Filmtitel. Bei diesem Titel soll nun die zweite Zeile entfernt werden. Hier ist allerdings auch wieder ein kleiner Trick erforderlich.

Löschen Sie zunächst alle Ziffern der zweiten Zeile, bis auf die letzte. Markieren Sie die verbleibende Ziffer. Dies erreichen Sie, indem Sie vor die Zahl klicken und dann den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste über die Zahl ziehen.

Markierte Buchstaben werden mit einem halbtransparenten blauen Bereich überdeckt.



Bild 8.51 Die markierte Ziffer

- 6 Nun ist eine Überlegung nötig: Der Stand der ersten Zeile soll präzise erhalten bleiben. Wird aber der letzte Buchstabe auch gelöscht, verrutscht der Textblock. Daher wollen wir die letzte Ziffer sozusagen als „Platzhalter“ erhalten.

Die Zahl soll aber nicht zu sehen sein. Nehmen Sie daher im Stilarten-Album in der Rubrik *Benutzerdefiniert* die abgebildeten Einstellungen vor. Die *Oberfläche* und der *Schatten* wurden dabei transparent eingestellt – *Umrandung* und *Schattenweichheit* erhielten den Wert 0. Nur der *Schattentiefe*-Wert blieb erhalten.



Bild 8.52 Die benutzerdefinierten Stileinstellungen

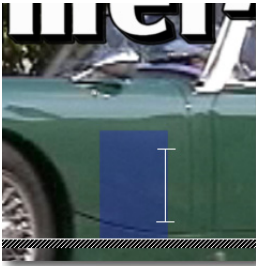


Bild 8.53 Die unsichtbare Ziffer

Mit diesen Einstellungen ist die Ziffer zwar nach wie vor vorhanden – sie ist aber nicht mehr zu sehen.

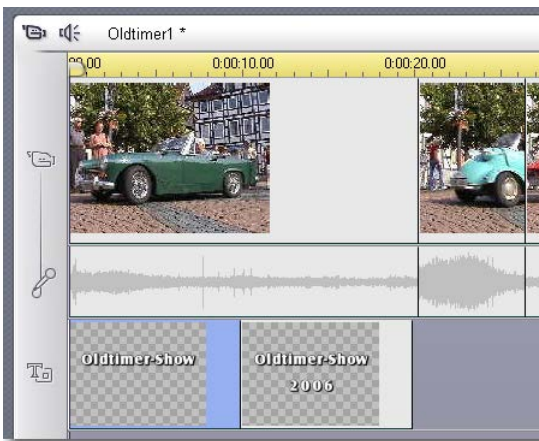


Bild 8.54 Zwei verschiedene Titel

- 7 Nach dem Schließen des Titel-Editors sehen Sie nun die beiden unterschiedlichen Titel. Der erste Titel beinhaltet nur eine Zeile, beim zweiten Titel sind dagegen beide Zeilen vorhanden.



Dieser Aufbau ist bei Filmarbeiten gängige Praxis. Bei Zeichentrickfilmen wird beispielsweise oft „rückwärts“ gearbeitet. So wird zunächst das Endbild erzeugt und anschließend werden Bild für Bild Elemente entfernt. Im Ergebnis hat man bei umgekehrter Aufnahme dann den Eindruck, als kämen Bildteile dazu – obwohl eigentlich das Gegenteil der Fall ist. Da diese Verfahrensweise nicht nur sehr genau, sondern auch sehr schnell zu realisieren ist, sollten Sie sie häufig einsetzen.

- 8 Nun können Sie die gewünschten Übergänge anwenden. Sie müssen dabei aber berücksichtigen, dass zwischen dem ersten und zweiten Titel keine Slide- oder Push-Übergänge verwendet werden dürfen – dann würde der angewendete Trick nämlich auffallen.

Benutzen Sie stattdessen einen der vielen Wipe-Übergänge. Da hier stehende Filmszenen verwendet werden, fällt der Trick mit den zwei unterschiedlichen Filmtiteln nicht auf. Eine mögliche Anordnung sehen Sie im nebenstehenden Bild.



Bild 8.55 Die angewendeten Übergänge

- 9 Bei diesem Aufbau wird der erste Titel von links in das Filmbild geschoben, die zweite Zeile zieht von unten auf. Diese Situation sehen Sie im Vorschaubild des Players abgebildet.



Bild 8.56 Aufziehen der zweiten Zeile

8.5 Die Titel-Stile anpassen

Nun wollen wir Ihnen verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten für die Titeltexte vorstellen. Dabei gehen wir von einem *Vollbild-Titel* aus. Nach dem Aufruf des Titel-Editors können Sie im Hintergrund-Album festlegen, wie der Hintergrund des Titels gestaltet werden soll. Dazu haben Sie vier Möglichkeiten, die Sie im oberen Bereich auswählen können.

Mit der ersten Option erstellen Sie einen einfarbigen Hintergrund. Die gewünschte Farbe kann mit einem Klick auf das Farbfeld im Farbwähler-Dialogfeld ausgesucht werden.



Bild 8.57 Ein einfarbiger Hintergrund

Die zweite Option können Sie verwenden, um den Hintergrund mit einem Verlauf zu versehen. Ein Klick auf das Miniaturbild öffnet das folgende Menü.

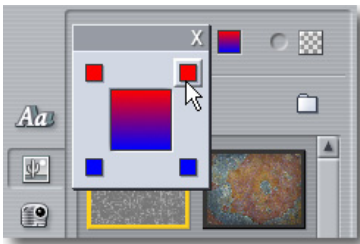


Bild 8.58 Einstellen eines Verlaufs

An den vier Ecken können neue Farbtöne eingestellt werden, die den Verlauf definieren. Auch hier wird mit einem Klick auf das Farbfeld das Farbwähler-Dialogfeld geöffnet.

Mit der dritten Option wird ein transparenter Hintergrund eingestellt. Hier gibt es keine zusätzlichen Optionen.



Die transparente Option wird für Overlay-Titel benötigt. Die transparenten Bereiche zeigen dann den Inhalt der Videospur.

Mit der letzten Schaltfläche können Sie Bitmap-Bilder als Hintergrund verwenden. Pinnacle liefert eine große Menge an Hintergrundmotiven mit. Klicken Sie das gewünschte Miniaturbild doppelt an, um das Motiv zuzuweisen.

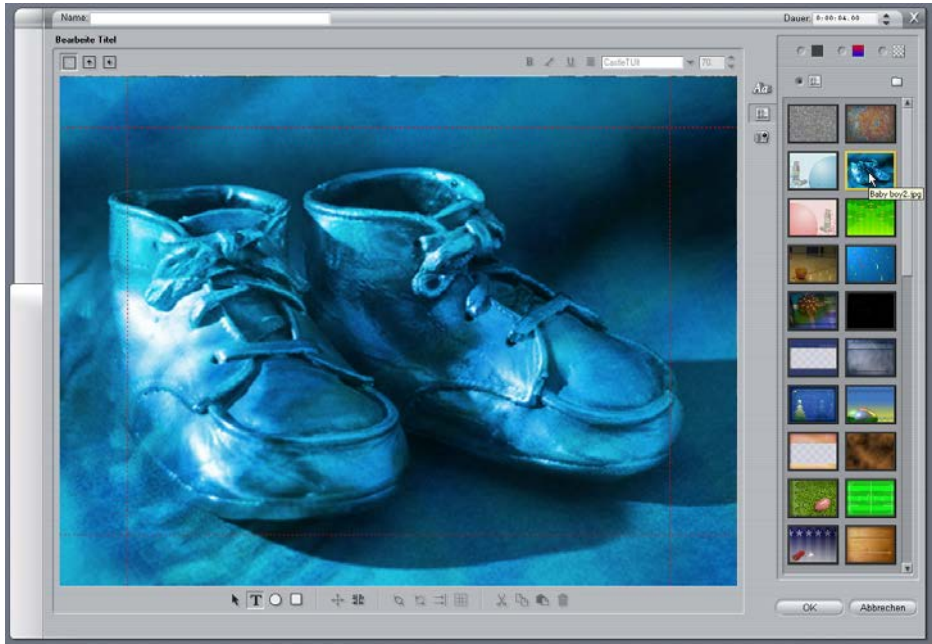


Bild 8.59 Auswahl eines Hintergrundmotivs

Die mitgelieferten Hintergrundbilder finden Sie übrigens im *Pinnacle*-Ordner im Unterordner *Backgrounds*. Die Pixelbilder liegen in einer Größe von 640 x 480 Pixel vor. Die meisten Dateien sind im JPEG-Dateiformat gespeichert.

Im Ordner *Backgrounds 16x9* gibt es Vorlagen für das Breitwandformat, das Pinnacle 10 auch unterstützt. Sie liegen in einer Größe von 960 x 540 Pixel vor.

Einige Hintergrundmotive verwenden transparente Bereiche – diese Motive liegen im TGA-Dateiformat vor, da dieses Dateiformat im Alpha-Kanal die Informationen der Transparenz speichern kann.



Bild 8.60 Hintergründe mit transparenten Bereichen

Die teiltransparenten Hintergründe können Sie verwenden, um Teile des Originalfilms durchscheinen zu lassen. Der Titel muss in diesem Fall aber als Overlay-Titel eingesetzt werden.

Sie können übrigens auch mit einem Bildbearbeitungsprogramm eigene Bilder erstellen und diese im *Backgrounds*-Ordner speichern. So haben Sie unendlich viele Möglichkeiten mit Hintergrundbildern zu arbeiten.

Schriftstile anwenden

Wenn Sie ein Textobjekt erstellt haben, wird dieses zunächst mit den zuletzt verwendeten Eigenschaften versehen. Nach der Formatierung des Textes könnten Sie so beispielsweise die folgende Anordnung vorfinden.



Bild 8.61 Der eingegebene und formatierte Text



Eins ist übrigens sehr praktisch: Wenn Sie mit den bereits vorgestellten Möglichkeiten das Textobjekt zentriert angeordnet haben, „merkt“ sich Pinnacle Studio dies. Wenn Sie Änderungen durchführen – wie etwa einen anderen Schrifttyp auswählen –, bleibt anschließend das Textobjekt dennoch zentriert.

Im Album finden Sie jede Menge sehr unterschiedlicher Stilvorlagen – für jeden Geschmack ist etwas dabei. Die Vorlagen „steigern“ sich. Die ersten Einträge zeigen recht einfach gestaltete Stile mit unterschiedlichen Farben und Konturstärken. Dann kommen Schatten und Verläufe dazu.

Die Zuweisung eines Stils erfolgt einfach über das Anklicken der Stilvorlage. Dazu muss allerdings das betreffende Objekt bereits ausgewählt sein. In einem gesonderten Fenster werden verschiedene Varianten angeboten.

Es erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einem der Vorschaubilder verweilen. Eine recht einfache Vorlage mit dem Namen 05-3 zeigt das folgende Bild. Hier wurde eine kräftige Kontur verwendet.



Bild 8.62 Ein zugewiesener Stil

Beim Zuweisen eines Stils werden Schrifttyp und -größe nicht verändert. Lediglich die Farbe wird mit der Stilzuweisung angepasst. Dazu kommen dann die etwaigen Kontur- und Schatteneffekte.

Die Attribute der einfachen Stile können Sie nachträglich verändern. Dazu müssen Sie zur *Benutzerdefiniert*-Registerkarte wechseln.

Hier werden die drei Kategorien *Oberfläche*, *Umrandung* und *Schatten* angeboten. Außerdem kann eingestellt werden, von wo das imaginäre Licht kommen soll. In der folgenden Abbildung sehen Sie die Attribute, die beim zuvor gezeigten Stil verwendet wurden. Diese Werte können Sie alle verändern. So lassen sich die mitgelieferten Stile dem eigenen Geschmack anpassen.

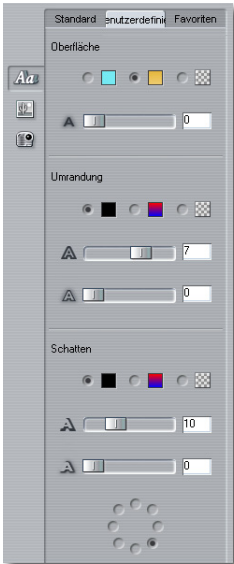


Bild 8.63 Die Einstellungen des Stils

Die verfügbaren Optionen sind recht leicht zu erfassen – sie sind für alle Bereiche gleich.



Bild 8.64 Drei Optionsfelder

So können Sie jeweils über die Optionsfelder wählen, ob eine Farbe oder ein Verlauf verwendet werden soll. Mit der dritten Option wird die Transparenz aktiviert.

Für die *Oberfläche* können Sie mit dem Regler darunter oder über das Eingabefeld die Objektkanten unscharf einstellen. Beim Wert *10* entsteht folgender Eindruck. Die Kontur und den Schatten haben wir hier entfernt.



Bild 8.65 Der weichgezeichnete Rand

Im *Umrandung*-Bereich stehen Ihnen zwei Schieberegler zur Verfügung. Der erste steuert die Konturstärke und der zweite die Schärfe der Umrandung. Probieren Sie doch einmal die folgenden Einstellungen aus – damit entsteht ein interessantes Ergebnis, wie die Abbildung belegt.



Bild 8.66 Interessante Umrangungswerte

Beim Schatten wird über den ersten Regler der Abstand des Schattens angepasst – der zweite Regler reguliert wiederum die Schärfe. Je höher der Wert ist, umso weicher läuft der Schatten aus.



Bild 8.67 Ein weich auslaufender Schatten

Im letzten Bereich wird der Lichteinfall eingestellt. Acht verschiedene Lichtrichtungen stehen zur Verfügung. Klicken Sie auf eins der Optionsfelder, um die Lichtrichtung zu verändern.

««« i»»»

Die zuvor abgebildete Lichtrichtungs-Option (unten rechts) sollten Sie im Normalfall immer verwenden, da dies eine natürliche Wirkung ergibt. So scheint das Licht von oben links zu leuchten.

Je weiter Sie in der Liste nach unten scrollen, umso komplexer werden die Stile. Beim nachfolgend gezeigten Stil 07-4 entsteht beispielsweise eine recht ansprechende Wirkung. Der Textblock scheint ein wenig zu „leuchten“.



Bild 8.68 Ein aufwändigerer Stil



Bild 8.69 Deaktivierte Optionen

Bei den aufwändigeren Stilen – die Pinnacle Studio auch „Looks“ nennt – können Sie nicht mehr alle Optionen verändern, wie ein Blick auf die *Benutzerdefiniert*-Registerkarte zeigt.

Beim vorgestellten Stil kann so beispielsweise nur noch die *Oberfläche* verändert werden. Die anderen Optionen sind deaktiviert.

Wenn Sie in der Stile-Liste noch weiter nach unten scrollen, kommen zu den bereits bekannten Objekteigenschaften auch noch weitere Stilelemente hinzu.

Hier werden beispielsweise Rechtecke oder abgerundete Rechtecke als Zierelemente für den Untergrund verwendet. Auch bei diesen Formen sind Veränderungen nur sehr eingeschränkt möglich.



Bild 8.70 Zusätzliche Zierelemente

Danach folgen Stile, bei denen Texturen als Oberfläche verwendet werden – wie etwa beim nachfolgend gezeigten Stil 34-2. Hier ist die *Oberfläche*-Option deaktiviert – Schatten und Umrandung können dagegen verändert werden.



Bild 8.71 Der Stil 34-2 verwendet eine Textur als Oberfläche

Beim nächsten Beispiel haben wir als Grundlage den Stil 39-3 ausgewählt und dort die Farbe geändert. Das Hintergrundelement ist auch hier sehr aufwändig.



Bild 8.72 Ein weiterer, aufwändig gestalteter Stil

Stile speichern

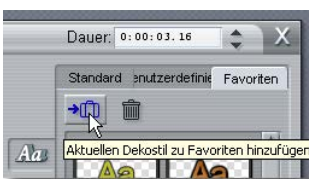


Bild 8.73 Einige Favoriten

Wenn Sie Änderungen an einem Stil vorgenommen haben, können Sie diese speichern. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, dieselben Einstellungen auch bei anderen Titeln zu verwenden. Wechseln Sie dazu zur *Favoriten*-Registerkarte. Hier finden Sie einige bereits vorhandene Dekostile.

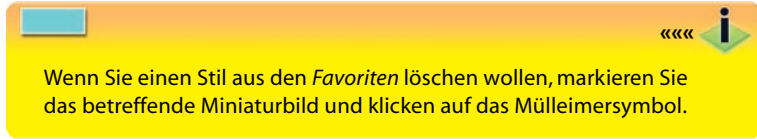


Bei den Favoriten werden im Gegensatz zu den Stilen auch die Schriftattribute – wie Schrifttyp und -größe – mit gespeichert. Das Speichern der Stile ohne die Schriftattribute ist dagegen nicht vorgesehen.



Um den eigenen Stil zu speichern, klicken Sie auf die links gezeigte Schaltfläche. Sie finden danach ein neues Miniaturbild am Ende der Liste vor.

Bild 8.74 Speichern eines Stils



Speichern des Titels

Mit der *OK*-Schaltfläche wird der fertige Titel in das Projekt übernommen. Ein gesondertes Speichern des Titels ist nicht notwendig. Dies geschieht automatisch beim Speichern des Projekts. Sie können allerdings den Titel auch als getrennte Datei speichern.

Verwenden Sie dazu die Menüfunktion *Datei/Titel speichern als*. Titeldateien werden übrigens mit der Dateierweiterung **.dtl* gesichert. Der Vorteil des getrennten Speicherns liegt darin, dass der Titel dann in das Titel-Album aufgenommen wird.

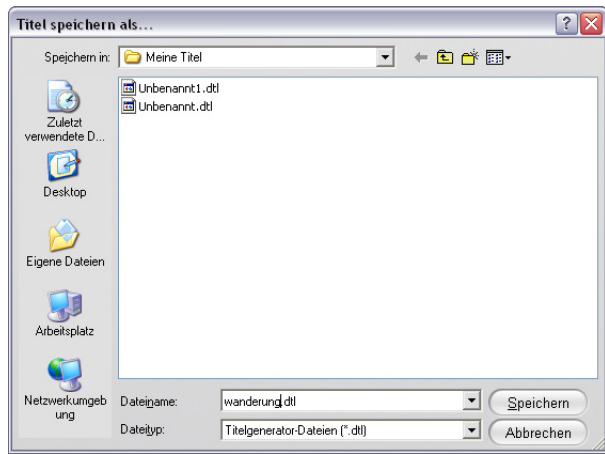


Bild 8.75 Speichern des Titels

Sie finden den Titel im Album in der Rubrik *Meine Titel*, wenn der Titel im Ordner *Meine Titel* gespeichert wurde.

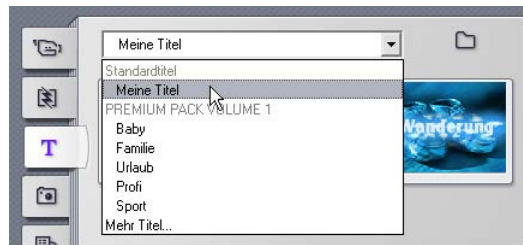


Bild 8.76 Der gespeicherte Titel im Album

Ein paar Anmerkungen zum Schluss

Auf ein paar Punkte, die wir noch für erwähnenswert halten, wollen wir zum Abschluss des Kapitels noch eingehen.

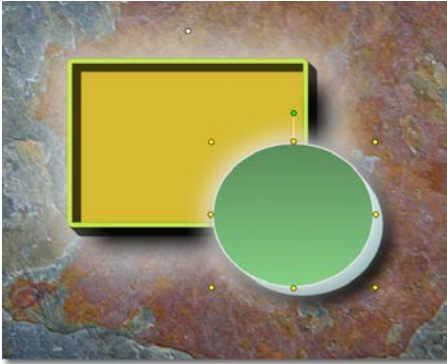


Bild 8.77 Formen mit zugewiesenen Stilen

Alle Funktionen in diesem Kapitel können nicht nur bei Textobjekten angewendet werden – sie gelten genauso für Rechtecke oder Ellipsen.

Das Zuweisen und Bearbeiten der Stile erfolgt auf dieselbe Art wie bei den Textobjekten.

Mit mehreren Objekten arbeiten

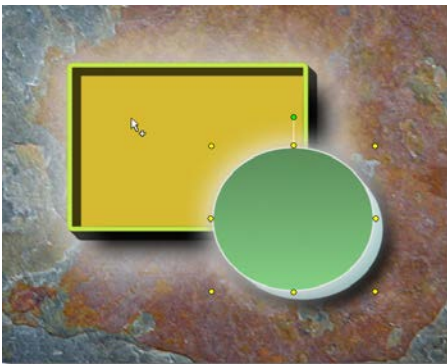


Bild 8.78 Auswählen mehrerer Objekte

Wenn Sie mehrere Objekte konstruiert haben, können Sie diese gemeinsam bearbeiten. Dazu müssen alle betreffenden Objekte ausgewählt werden.

Dies erreichen Sie, indem Sie beim Anklicken der Objekte die **Strg**-Taste gedrückt halten. Ein Pluszeichen neben dem Mauszeiger kennzeichnet diese Auswahlmöglichkeit.

Nach dem Anklicken erkennen Sie an den Markierungspunkten die ausgewählten Objekte. Alle Änderungen, die Sie nun mit den Markierungspunkten durchführen, verändern alle markierten Objekte. So haben wir bei der nachfolgend rechts gezeigten Abbildung die Objekte skaliert.

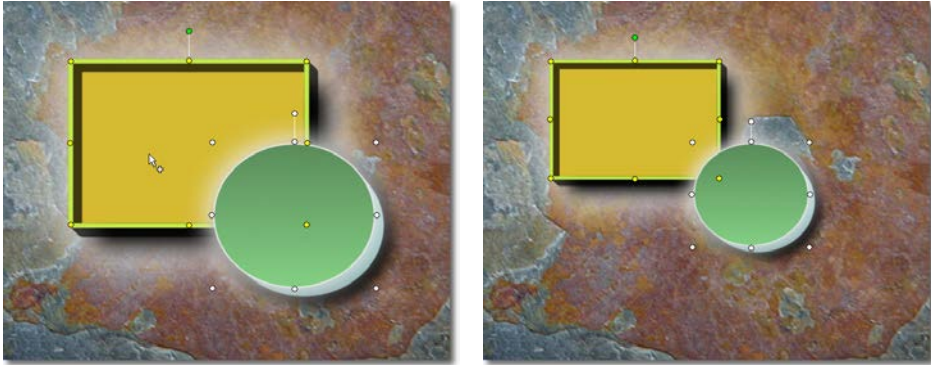


Bild 8.79 Gleichzeitiges Transformieren mehrerer Objekte



Sie können mehrere Objekte zu einer Gruppe zusammenfassen, bei der dann nur Markierungspunkte für die Gruppe angezeigt werden.

Hierarchien von Objekten ändern

Wenn Sie mit mehreren Objekten arbeiten, werden diese in der Reihenfolge des Erstellens „übereinander gestapelt“. So kann es passieren, dass Teile von Objekten, die im Ebenenstapel unten liegen, verdeckt werden.



Die Ebenen können Sie sich wie übereinander liegende Folien vorstellen, bei denen auf jeder „Folie“ eins der Objekte untergebracht ist. Durch ein Vertauschen der Folien kann die Reihenfolge der Objekte verändert werden.

Um die Reihenfolge im Ebenenstapel zu ändern, rufen Sie das Menü *Titel/Ebene* auf. Dort finden Sie verschiedene Optionen, um das markierte Objekt um eine Position, oder ganz nach oben oder unten im Ebenenstapel zu verschieben. Die jeweils dazugehörigen Tastenkombinationen finden Sie hinter dem jeweiligen Menüeintrag.

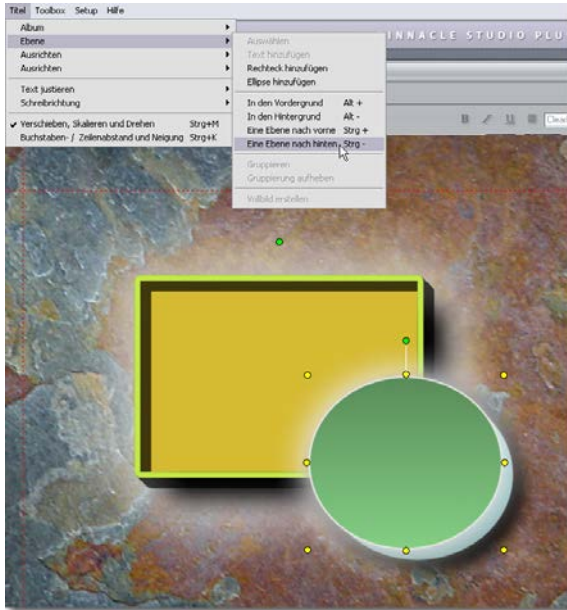


Bild 8.80 Optionen zur Änderung der Objektlage

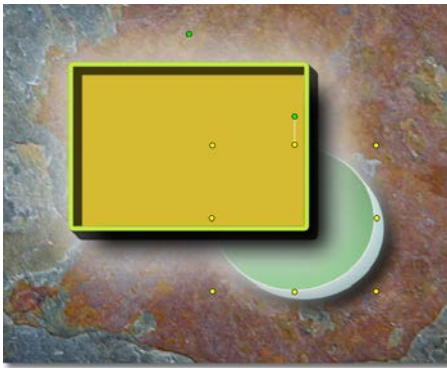


Bild 8.81 Ändern der Ebenenreihenfolge

Mit der zuvor abgebildeten Option wird die markierte Ellipse im Ebenenstapel eine Position nach hinten geschoben. Dies führt dazu, dass anschließend das Rechteck oben liegt – Sie sehen dies im linken Bild.

Anpassen von Objektgrößen

Hilfreich ist auch die folgende Möglichkeit: Vielleicht benötigen Sie ja Objekte mit der exakt gleichen Höhe oder Breite. Da ein numerisch exaktes Konstruieren nicht möglich ist, bietet Pinnacle Studio eine andere Möglichkeit an.

Markieren Sie die betreffenden Objekte. Im ersten Menü *Titel/Ausrichten* finden Sie verschiedene Funktionen zum Angleichen der Objektgrößen.

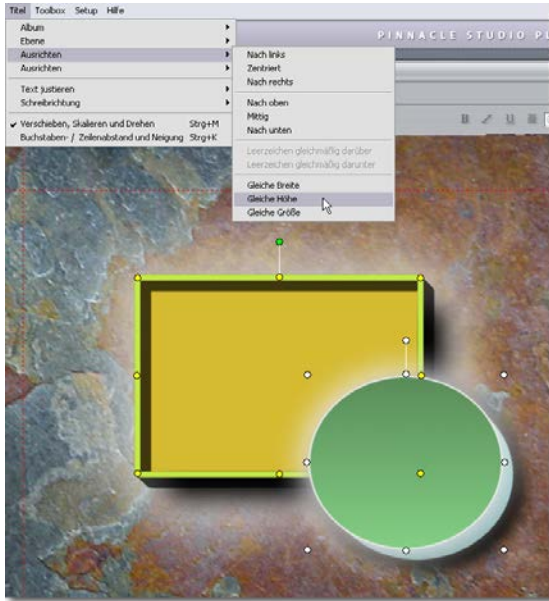


Bild 8.82 Angleichen von Objektgrößen



An erster Stelle in diesem Menü finden Sie auch Optionen, um die markierten Objekte zueinander auszurichten.

Menüs aufbauen

Sie wollen Ihren fertigen Film auf eine DVD brennen? Oder vielleicht auch auf eine Video-CD? Dann benötigen Sie eine Menüsteuerung zur Auswahl einer einzelnen Filmszene. Auch für diese Aufgabenstellung bietet Pinnacle Studio leistungsfähige Funktionen an.

Die Funktionen zur Menüerstellung wollen wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen. Die Erstellung ähnelt sehr stark der Titelgestaltung. Das liegt daran, dass Menüs eigentlich Titel sind, die mit Navigationselementen versehen wurden.

Wir werden Ihnen die mitgelieferten Vorlagen und deren Anwendung vorstellen. Außerdem lernen Sie die Anpassungsmöglichkeiten näher kennen.

9.1 Die Menüvorlagen verwenden

Als Erstes wollen wir „ganz auf die Schnelle“ eine Menüsteuerung erstellen. Wenn Sie die Standardeinstellungen verwenden, können Sie die Menüsteuerung in wenigen Arbeitsschritten fertig stellen.

Wir gehen dabei davon aus, dass Sie alle Szenen bereits in die *Timeline-Ansicht* eingefügt haben. Zur besseren Übersicht sollten Sie die Zeitachsenkalierung auf die *Gesamtfilm*-Option einstellen.

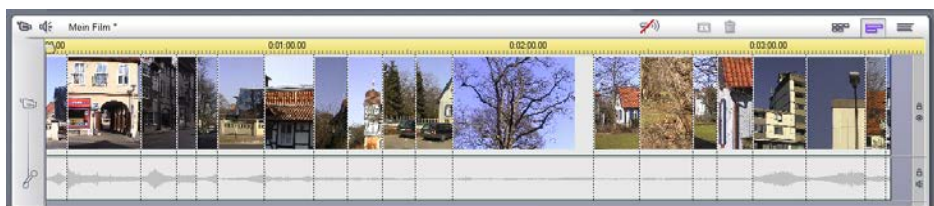


Bild 9.1 Die Ausgangssituation

Auch für Menüs stellt Pinnacle Studio eine ganze Menge verschiedener Vorlagen zur Verfügung, die Sie im Titel-Album finden. Sie erreichen die Vorlagen über die nachfolgend abgebildete Registerkarte.



Bild 9.2 Die mitgelieferten Vorlagen

- 1 Bevor Sie ein Menü erstellen, sollten Sie prüfen, ob in den Projekt-Voreinstellungen entweder die Option *Kapitel automatisch erstellen*, *Kapitel/Zurück zu Menü erstellen* oder *Vor Kapitelerstellung rückfragen* aktiviert ist. Im zweiten Fall wird vor der Linkerstellung ein Dialogfeld mit einer Abfrage geöffnet. Bei der Option *Keine Kapitel erstellen* müssen Sie die Links „manuell“ erstellen.

Das nachfolgend gezeigte Dialogfeld öffnen Sie übrigens über die Funktion *Setup/Projekt-Voreinstellungen*.



Bild 9.3 Einstellungen zur Linkerstellung

- 2 Ziehen Sie nun per Drag & Drop das gewünschte Menü aus dem Album vor die erste Szene in der *Timeline-Ansicht*.

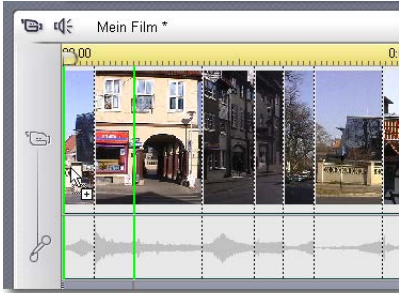


Bild 9.4 Anwenden einer Menüvorlage

- 3 Bejahen Sie im abgebildeten Dialogfeld die Abfrage, ob die Links automatisch erstellt werden sollen.

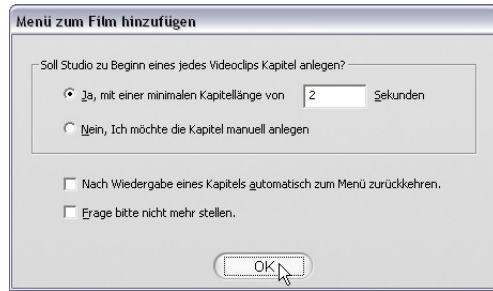


Bild 9.5 Die Abfrage zur Linkerstellung

- 4 Warten Sie nun einen Moment – Pinnacle verlinkt automatisch alle Szenen mit dem Menü. Dies kann einen Moment dauern, wenn Sie viele Szenen im Filmprojekt platziert haben.

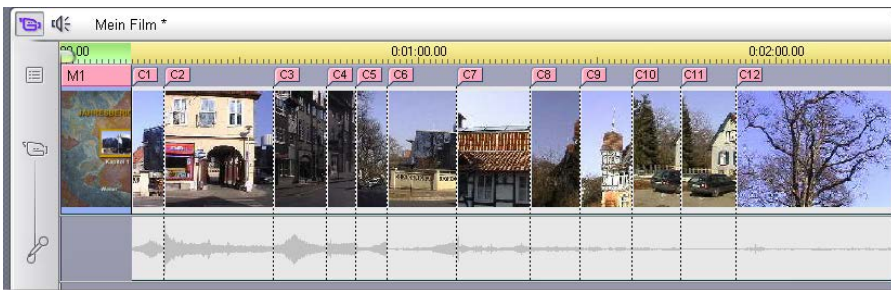


Bild 9.6 Das automatisch erstellte Menü

- 5 Sie können auch mit mehreren Menüs arbeiten. In diesem Fall sollten Sie am besten „rückwärts“ arbeiten. Platzieren Sie zunächst das zweite Menü. Alle folgenden Szenen werden dann mit diesem Menü verknüpft.

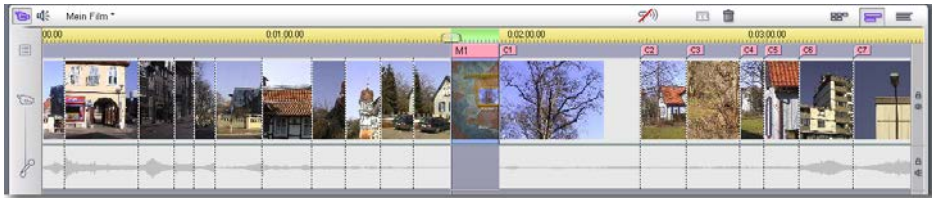


Bild 9.7 Platzieren des zweiten Menüs

- 6 Fügen Sie nun das Menü ein, das die ersten Szenen aufnehmen soll. Danach wird das zweite Menü automatisch umbenannt und anders eingefärbt, sodass eine Unterscheidung möglich ist.

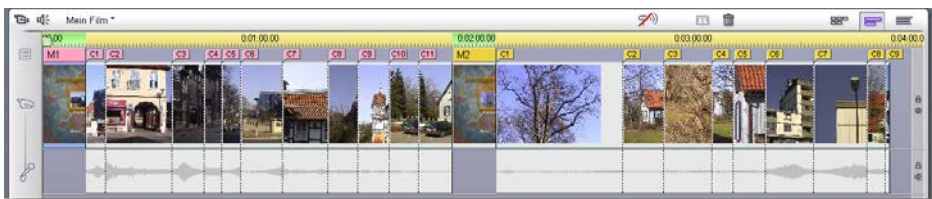


Bild 9.8 Einfügen des ersten Menüs

- 7 Damit ist schon eine funktionstüchtige Steuerung erstellt, die Sie nun testen können.

i »»»»

Für die Beschriftungen werden Standardbezeichnungen eingefügt, die wir in diesem ersten Beispiel nicht anpassen wollen.

Das fertige Menü testen

Die fertige Navigation können Sie über die Funktionen des Players testen. Sie müssen dabei über die *DVD*-Schaltfläche in den DVD-Modus wechseln.

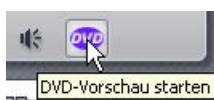


Bild 9.9 Umschalten in den DVD-Modus

Nach dem Umschalten finden Sie diese neue Ansicht im Player vor. Hier stehen nun die DVD-Fernbedienungstasten zur Verfügung.



Bild 9.10 Der DVD-Player-Modus

Die einzelnen Navigationselemente wirken sich wie folgt aus:

- ◆ Die erste Schaltfläche dient zum Abspielen mit normaler Geschwindigkeit. Die zweite Schaltfläche wird verwendet, um zum Filmanfang – dem Menü – zurückzukehren.

Mit den beiden folgenden Schaltflächen wird der Film schnell vor- oder zurückgespult. Diese Navigationselemente wirken sich aber erst nach dem Start des Films aus.



Bild 9.11 Die Steuerung des Films

««« i»»»

Mit der Play-Taste wird der Film gestartet. Dass Sie dabei zunächst keinerlei Bewegung sehen, liegt daran, dass das Menü als „Filmszene“ behandelt wird. Dies sehen Sie auch in der Timeline. Dabei wird die Menüszene in einer Endlosschleife abgespielt. So spielt die Dauer der Menüszene keinerlei Rolle. Dass die Szene abgespielt wird, erkennen Sie an der Linie für die aktuelle Filmposition. Die Linie bewegt sich nach dem Start.

- ◆ Die folgende linke Schaltfläche können Sie verwenden, um zum Hauptmenü zu springen, während der Film abgespielt wird. Die Schaltfläche rechts wirkt sich nur aus, wenn Sie mehrere Menüs verwenden. Sie springen damit zum vorherigen Menü.



Bild 9.12 Wechseln zum Menü



Bild 9.13 Wechseln der Szenen



Bild 9.14 Navigation im Menü

- ◆ Die Schaltfläche unten links können Sie verwenden, um eine Szene zurückzuspringen. Die rechte Schaltfläche springt eine Szene vorwärts.

- ◆ Die mittleren Schaltflächen wirken sich nur aus, wenn Sie sich innerhalb des Menüs befinden. Hiermit können Sie das aktive Element im Menü wechseln. Um einen Button im Menü auszuwählen, wird die mittlere Schaltfläche aktiviert.



Bild 9.15 Markieren der aktiven Elemente

Das jeweils aktive Element des Menüs wird farbig hervorgehoben. Zu den aktivierbaren Elementen gehören auch die Schaltflächen zum Wechseln der Menüseiten.

Die einzelnen Filmszenen werden mit Miniaturbildern dargestellt. Um eine der Filmszenen zu starten, klicken Sie das betreffende Vorschaubild an. Dann wird zur betreffenden Szene gesprungen und der Film wird abgespielt.



Bild 9.16 Eine Filmszene wird gestartet

Animierte Menüs verwenden



Bild 9.17 Animierte Menüs

In der Pinnacle-Version 10 wird noch eine besondere Funktion angeboten: Sie können Menüs einsetzen, bei denen das Hintergrundbild bewegt ist. Diese Menüs zeigen im Album unten rechts das abgebildete Symbol.

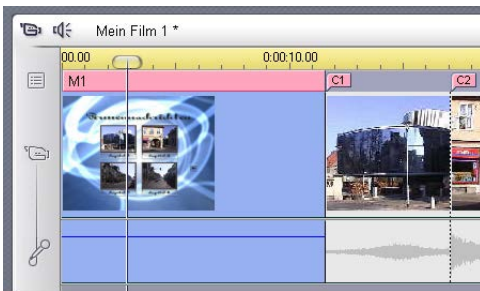


Bild 9.18 Anwendung eines animierten Menüs

Die Anwendung der animierten Menüs entspricht der bereits vorgestellten Verfahrensweise. Auch hier erfolgt die Zuweisung einfach per Drag & Drop. Die Darstellung in der Timeline zeigt keinen Unterschied zu den normalen Menüs.

Menüstrukturen anpassen

Nach dem Erstellen der Menülinks fügt Pinnacle Studio eine Menüspur ein. Dort finden Sie verschiedene Symbole vor.



Bild 9.19 Symbole in der Menüspur



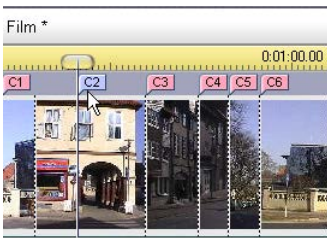
Das Menü wird mit einem *M* gekennzeichnet. Außerdem erhält es eine Nummer. Gibt es mehrere Menüs, werden diese fortlaufend nummeriert.

Bild 9.20 Kennzeichnung des Menüs



Jede Filmszene, die mit einem Menü verknüpft ist, ist mit einem Marker versehen, der ein *C* sowie eine fortlaufende Nummerierung enthält. Die farbige Markierung zeigt an, zu welchem Menü die Verknüpfung gehört.

Bild 9.21 Markierungen der Szenenverknüpfung



Die Marker können mit einem Mausklick markiert werden. In den meisten Fällen wird die betreffende Filmszene von Beginn an abgespielt. Dies können Sie allerdings verändern, indem Sie den Marker anklicken und ihn an eine andere Position in der Filmszene ziehen. Der Start erfolgt dann von dieser neuen Position. Markierte Marker werden übrigens violett hervorgehoben.

Bild 9.22 Verändern des Filmstarts

Standardmäßig wird beim Anklicken eines Miniaturbilds im Menü der Film gestartet und dann bis zum Ende abgespielt. Sie können aber auch am Ende einer jeden Szene automatisch zum Menü zurückkehren.

Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Menüspur. Im Kontextmenü finden Sie die Option *Zurück zum Menü*.

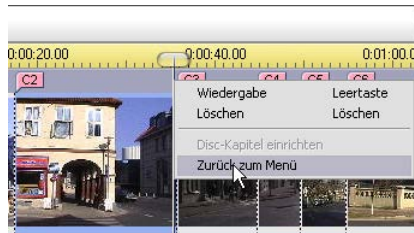


Bild 9.23 Das Kontextmenü der Menüspur

Nach dem Anwenden dieser Funktion sehen Sie einen Marker am Ende der Szene – er trägt die Bezeichnung *M*.



Bild 9.24 Ein Marker zur Rückkehr zum Menü

<<<< !

Dieser Marker wird automatisch am Ende der Szene angebracht – dabei ist egal, an welcher Position innerhalb der Szene Sie das Kontextmenü aufgerufen haben.

Marker neu einfügen und löschen

Sie können nachträglich Marker einfügen oder entfernen. Dabei ist es auch möglich innerhalb einer Szene mehrere Marker zu platzieren. Klicken Sie dazu an der gewünschten Position mit der rechten Maustaste in die Menüspur. Verwenden Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Disc-Kapitel einrichten*.

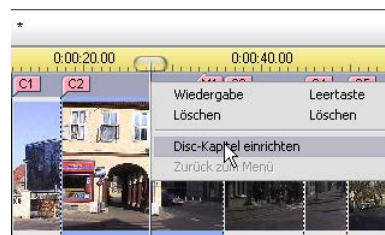
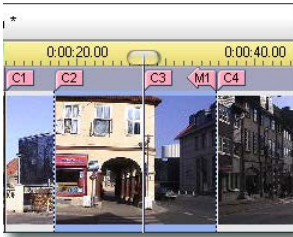


Bild 9.25 Einfügen eines weiteren Markers



Der neu eingefügte Marker wird entsprechend der bereits bestehenden Marker fortlaufend nummeriert. Alle folgenden Nummerierungen werden automatisch geändert.

Bild 9.26 Ein neu eingefügter Marker



Um bestehende Marker wieder aus der Szene zu löschen, markieren Sie diese und verwenden Sie die **[Ent]**-Taste. Alternativ dazu finden Sie auch eine *Entfernen*-Funktion im Kontextmenü.

9.2 Die Menüeigenschaften ändern

Die automatisch erstellten Menülinks können auch nachträglich verändert werden. Dazu werden verschiedene Optionen in der Toolbox angeboten.

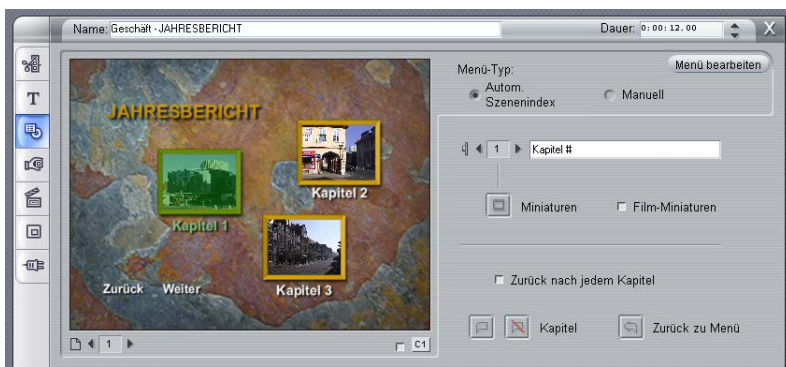


Bild 9.27 Die Menü-Toolbox

Das *Name*- und das *Dauer*-Eingabefeld kennen Sie ja bereits von den Filmtiteln. Wenn Sie mit vielen Filmszenen arbeiten, werden mehrere Menüseiten eingesetzt. Um zwischen den verschiedenen Menüseiten zu wechseln, können Sie die folgende Schaltfläche verwenden. Mit dem rechten Pfeil wechseln Sie zur nächsten Menüseite.



Bild 9.28 Navigation zwischen den Menüseiten

Wenn bei den Miniaturbildern die Linknummern angezeigt werden sollen, aktivieren Sie die nächste Schaltfläche.



Bild 9.29 Anzeige der Linknummern

Im Bereich *Menü-Typ* können Sie festlegen, ob Pinnacle die Nummerierung der Kapitel automatisch durchführt oder ob sie manuell durchgeführt werden soll.

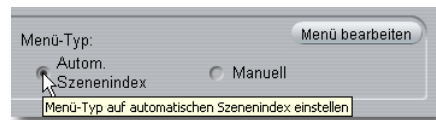


Bild 9.30 Neusortierung der Links

Animierte Miniaturen erzeugen

Die nächste Option ist wieder eine leistungsfähige Funktion, die andere – weit teurere – Programme nicht bieten können. Gängig ist, dass im Menü statische Miniaturbilder angezeigt werden. Die Miniaturen zeigen jeweils das erste Bild der jeweiligen Szene.

Wenn die Option *Film-Miniaturen* aktiviert wurde, werden statt der statischen Miniaturbilder die Filmszenen als Vorschau angezeigt.

Das Berechnen der Vorschaufilme kann eine ganze Weile dauern. Es wird aber im Hintergrund gerendert, sodass Sie weiterarbeiten können. Den Fortschritt des Renderns erkennen Sie am Renderbalken in der Zeitskala. Diese Situation sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Bild 9.31 Rendern der Menüvorschaufilme

Die Buttonbezeichnungen ändern

Im nächsten Bereich werden die Beschriftungen der Buttons und die Verlinkung angepasst. Über die Pfeiltasten können Sie den gewünschten Button auswählen. Mit dem rechten Pfeil wird zur nächsten Schaltfläche gewechselt. Dabei wird automatisch zur betreffenden Menüseite gewechselt.

Im Eingabefeld rechts daneben kann die Bezeichnung des Buttons geändert werden. Das #-Zeichen dient dabei als Platzhalter für die fortlaufende Nummerierung der Buttons und sollte daher nicht geändert werden.



Bild 9.32 Ändern der Buttonbeschriftung

Das Ändern der Bezeichnung bezieht sich auf alle Menüseiten. Sie brauchen also in diesem Beispiel lediglich die vier Bezeichnungen der ersten Menüseite zu verändern, um die Bezeichnungen auf allen Menüseiten anzupassen.

Unter diesen Feldern wird eine Schaltflächenleiste bereitgestellt. Die Funktionen beziehen sich auf den jeweils ausgewählten Button.

- ◆ Standardmäßig wird das erste Bild der Szene für das Miniaturbild verwendet. Benutzen Sie die linke Schaltfläche, um das Bild, das aktuell im Player zu sehen ist, als Miniaturbild zu deklarieren. Die Option *Zurück nach jedem Kapitel* fügt am Ende der Szenen einen Marker zum Zurückkehren zum Szenenanfang ein.
- ◆ Die erste Schaltfläche darunter verlinkt die aktuell markierte Szene mit dem markierten Miniaturbild. Die zweite Schaltfläche löscht die bestehende Verlinkung.
- ◆ Die letzte Option rechts fügt am Ende der aktuellen Szene einen Marker zum Zurückkehren zum Menü ein.

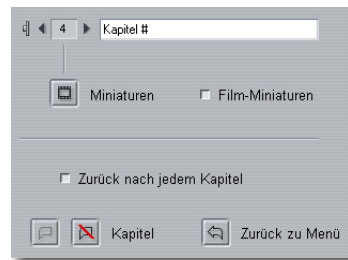


Bild 9.33 Schaltflächen zur Link-änderung

Verlinkungen per Drag & Drop

Auch Verlinkungen lassen sich schnell per Drag & Drop-Aktionen erstellen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Markieren Sie in der *Timeline-Ansicht* die betreffende Szene und ziehen Sie diese auf eines der Miniaturbilder des Menüs.



Bild 9.34 Verlinkung per Drag & Drop



Bild 9.35 Die neue Verlinkung

- 2 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird zum einen im Menü das Miniaturbild und zum anderen der Marker in der *Timeline-Ansicht* eingefügt.

9.3 Das Menü bearbeiten

Die Menüvorlagen sind sehr weit ausgearbeitet. Vielleicht möchten Sie aber dennoch Veränderungen vornehmen. Die Änderungen werden über die Funktionen des Titel-Editors vorgenommen. Öffnen Sie den Titel-Editor über die Schaltfläche *Menü bearbeiten* in der Menü-Toolbox.



Bild 9.36 Bearbeiten eines Menüs

Das Menü kann hier auf verschiedenste Art bearbeitet werden. Wie das funktioniert, wollen wir Ihnen nun zeigen.

Titeltexte bearbeiten

Titeltexte sind nichts anderes als die Textobjekte, die Sie bereits im vergangenen Kapitel kennen gelernt haben. Sie können den Text ebenso wie die Formatierung oder den Stil auf die vorgestellte Art verändern.

- 1 Bevor ein Textobjekt editiert werden kann, müssen Sie es auswählen. Verwenden Sie dazu das Auswahlwerkzeug unter dem Editierfenster.
- 2 Sie erkennen das markierte Textobjekt an dem Markierungsrahmen. Das folgende Bild zeigt das Objekt.



Bild 9.37 Markieren des Textobjekts

- 3 Klicken Sie bei markiertem Auswahlwerkzeug in das Textobjekt. Verwenden Sie die Tastenkombination $\text{Strg} + \text{A}$, um den bestehenden Text zu markieren.



Bild 9.38 Markieren des bestehenden Textes

- 4 Tippen Sie nun den gewünschten neuen Text ein. Dieser Titel wird auf allen Seiten des Menüs angezeigt.



Bild 9.39 Der neu eingegebene Text

- 5 Der neu eingegebene Text wird automatisch an die Rahmengröße angepasst. Die Größe des Rahmens wird nicht automatisch verändert.

Verschieben Sie einen der beiden mittleren Markierungspunkte, um die Rahmenbreite anzupassen, oder verändern Sie den Zeichenabstand oder die Schriftgröße mit den bekannten Arbeitsschritten. Wir haben außerdem den Text zentriert ausgerichtet.



Bild 9.40 Verbreitern des Markierungsrahmens



Der Schriftzug kann durch Verschieben der Markierungspunkte nur gestaucht werden – ein Dehnen ist dagegen nicht möglich. Ist die normale Schriftbreite erreicht, wird nur der Rahmen größer – die Schrift dagegen nicht.

- 6 Verschieben Sie den Schriftzug auf die gewünschte Position – beispielsweise mit den bekannten Ausrichtungsfunktionen.

Miniaturbilder bearbeiten

Im nächsten Arbeitsschritt sollen die Miniaturbilder des Menüs angepasst werden. Klicken Sie mit dem Auswahlwerkzeug eines der Miniaturbilder an – dann wird der Aufbau gut erkennbar.

Sie sehen in der folgenden Abbildung, dass der Button aus mehreren Elementen besteht – dem Objekt mit dem Miniaturbild und einem Textobjekt. Die Markierungspunkte zeigen dies.



Bild 9.41 Ein Button-Element

Die beiden Objekte sind in einer Gruppe zusammengefasst. Dies erkennen Sie daran, dass die Schaltfläche zum Aufheben der Gruppierung verfügbar ist.



Bild 9.42 Aufheben der Gruppierung

Nach dem Anklicken der Schaltfläche können die Objekte getrennt voneinander bearbeitet und transformiert werden. Dazu muss das betreffende Element wieder ausgewählt werden – wie nebenstehend der Schriftzug.



Bild 9.43 Die aufgehobene Gruppierung

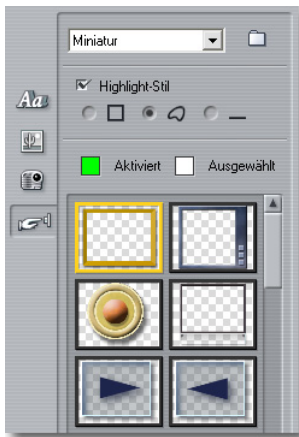
Die Verknüpfungseigenschaften

Bei den Objekten der Buttons sind Verknüpfungen eingefügt, um den Wechsel zur betreffenden Filmszene zu ermöglichen.



Den Aufbau wollen wir uns nun näher ansehen – hier gibt es nämlich auch wieder spannende Funktionen. Öffnen Sie dazu das Schaltflächen-Album über das abgebildete Registerkarten-symbol.

Bild 9.44 Öffnen des Schaltflächen-Albums



Im oberen Bereich des Albums werden die Verlinkungsoptionen angeboten. Im unteren Bereich gibt es verschiedenste Vorlagen für unterschiedliche Schaltflächen und auch für Miniaturbilder.

Bild 9.45 Die Verlinkungsoptionen



Die Vorlagen befinden sich im Pinnacle-Ordner *Buttons*. Die Bilder sind alle im TGA-Dateiformat abgespeichert, da hier die Alpha-Kanal-Optionen für Transparenzen verwendet werden. Sie können in diesem Ordner eigene Vorlagen abspeichern, die Sie mit einem Bildbearbeitungsprogramm erstellt haben.

Im oberen Listenfeld wird eingestellt, um welche Verlinkungsart es sich bei dem markierten Objekt handeln soll.

- ◆ Mit der *Normal*-Option können Sie zu einer einzelnen Videoszene oder einem anderen Menü verzweigen. Die Verlinkung wird in der Menü-Toolbox vorgenommen – dazu später mehr.
- ◆ Die Option *Miniatur* wird verwendet, um Filmszenen zu verlinken. Dazu muss aber in dem entsprechenden Schaltflächenelement ein transparenter Bereich vorhanden sein, der das Miniaturbild aufnehmen kann.
- ◆ Die beiden folgenden Optionen im Menü – *Vorherige* und *Nächste* – dienen zum Navigieren innerhalb verschiedener Menüseiten.

Damit werden normalerweise die Schaltflächen verbunden. Natürlich können Sie dies auch für aufwändigere Pixelbilder einsetzen. Die Option *Root-Schaltfläche* ist leider nicht dokumentiert und die Verwendungsmöglichkeit ist nicht erkennbar.

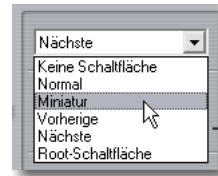


Bild 9.46 Die verfügbaren Button-Optionen

««« i»»»

Soll ein Schaltflächen-Objekt wieder in ein „normales“ Objekt umgewandelt werden, verwenden Sie einfach die Option *Keine Schaltfläche*. Sie können übrigens jede beliebige Form in eine Schaltfläche verwandeln – Textobjekte, Bilder oder auch geometrische Formen, wie Rechtecke oder Ellipsen.

Im folgenden Bereich können Sie festlegen, wie die Schaltflächen hervorgehoben werden. Wenn der Anwender eine Schaltfläche mit dem Mauszeiger überfährt, wird eine farbige, transparente Farbfläche zur Verdeutlichung angezeigt. Eine andere Farbe kennzeichnet das aktive Element. Um diese Möglichkeit zu verwenden, muss zunächst die Option *Highlight-Stil* aktiviert werden.

- ◆ Beim Quadrat wird eine rechteckige Fläche für die Hervorhebung eingesetzt – auch dann, wenn die Form kein Rechteck zeigt.
- ◆ Mit der zweiten Option wird die wirkliche Form des markierten Objekts für die Hervorhebung verwendet.
- ◆ Bei der dritten Option kennzeichnet eine Unterstreichung das jeweils ausgewählte Element.

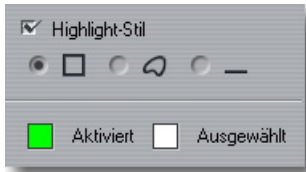


Bild 9.47 Optionen für den Highlight-Stil

- ◆ Welche Farbe für die jeweilige Markierung verwendet werden soll, können Sie über die beiden Optionen darunter festlegen. Klicken Sie auf die betreffende Farbfläche. Dann wird ein Dialogfeld mit einem Farbwähler geöffnet.

Die verfügbaren Optionen sehen Sie in der Abbildung links.

Neue Verlinkungen aufbauen

In unserem Beispiel sollen nun die bestehenden Verlinkungen komplett entfernt und neue Strukturen aufgebaut werden. Vieles klappt dabei völlig automatisch. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Markieren Sie sämtliche Navigationselemente. Dies können Sie beispielsweise erledigen, indem Sie nach Aufruf des Auswahlwerkzeugs mit gedrückter **Strg**-Taste nacheinander die verschiedenen Objekte anklicken.




Bild 9.48 Markieren verschiedener Objekte

Die Markierungspunkte der Objekte zeigen die aktuelle Auswahl an.



Prinzipiell können Sie mit dem Pfeil-Werkzeug auch einen Rahmen um die betreffenden Objekte aufziehen. Bei uns klappte dies aber nicht – ob es an der von uns verwendeten Konfiguration oder einem Programmfehler lag, ist nicht erkennbar.

- 2 Die so markierten Objekte löschen Sie am einfachsten mit der -Taste. Danach werden alle Objekte entfernt.

Beachten Sie dabei, dass das Textobjekt mit der Überschrift nicht markiert wurde – dieses Objekt soll nämlich erhalten bleiben. Sie finden dann die abgebildete neue Situation vor.



Bild 9.49 Die Objekte sind gelöscht

- 3 Suchen Sie sich nun eine Vorlage für das Miniaturbild aus dem Album aus und ziehen Sie sie per Drag & Drop in das Editierfenster. Wir haben uns für die Vorlage mit der Bezeichnung *Family – Fourth of July frame.tga* entschieden. Dabei handelt es sich um einen schlichten Rahmen.

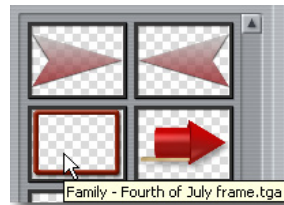


Bild 9.50 Auswahl einer Vorlage

- 4 Den Vorlagen, die für die Aufnahme von Filmszenen vorgesehen sind, wird automatisch die Verlinkung *Miniatur-Schaltfläche* zugewiesen. Dies erkennen Sie nach dem Anwenden auch gleich an der farbigen Hervorhebung.

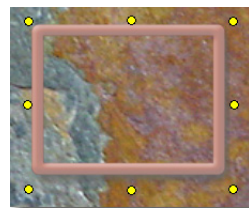


Bild 9.51 Die eingefügte Schaltfläche

- 5 Transformieren Sie diese Schaltfläche nun gegebenenfalls – beispielsweise, um die Größe anzupassen. In unserem Fall stimmt die Größe allerdings bereits. Sie können nun weitere Schaltflächen auf dieselbe Art einfügen oder die bestehenden kopieren und in der gewünschten Anzahl erneut einfügen.

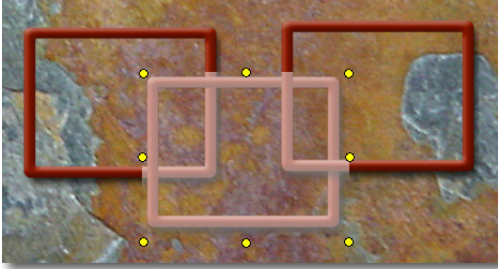


Bild 9.52 Einfügen von Duplikaten

Diese Variante ist meist die schnellere. Schieben Sie das jeweils neu eingefügte Element anschließend per Drag & Drop auf die gewünschte neue Position.



Bild 9.53 Die eingefügten Objekte

6 So könnten Sie nach dem Sortieren die abgebildete Situation erhalten.

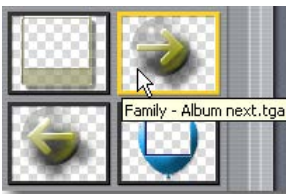


Bild 9.54 Die ausgewählten Schaltflächen-Vorlagen

7 Zum Blättern innerhalb der verschiedenen Menüseiten haben wir uns die Schaltflächen mit der Bezeichnung *Family - Album next.tga* und *Album Prev.tga* ausgesucht.



Bild 9.55 Einfügen von Navigationselementen

8 Beim Platzieren dieser Vorlagen im Editierfenster werden Sie bemerken, dass auch hier jeweils automatisch die passenden Verknüpfungstypen verwendet werden, um zur vorherigen oder nächsten Seite zu wechseln. Wir platzieren diese Schaltflächen im oberen Bereich.

Der Feinschliff

Sie sehen momentan zwar noch keinerlei Vorschaubild – das ist aber so in Ordnung. Nach dem Bestätigen über die OK-Schaltfläche wird das Menü übernommen. In der Toolbox-Ansicht sehen Sie dann, dass die Miniaturbilder automatisch verlinkt wurden.



Bild 9.56 Die verlinkten Miniaturbilder

Wechseln Sie nun zur zweiten Menüseite, um auch hier das Ergebnis zu betrachten.

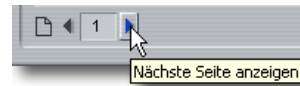


Bild 9.57 Wechseln zur zweiten Menüseite

Auf der vierten Menüseite finden Sie folgende neue Situation vor. Sie sehen in der Abbildung auch die Platzhalter, für die keine Szenen mehr vorhanden sind. Diese werden später im Menü nicht angezeigt.

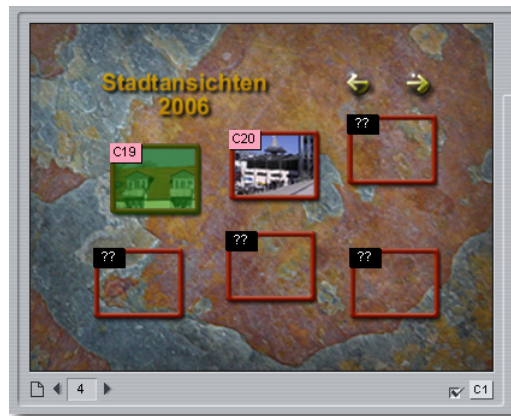


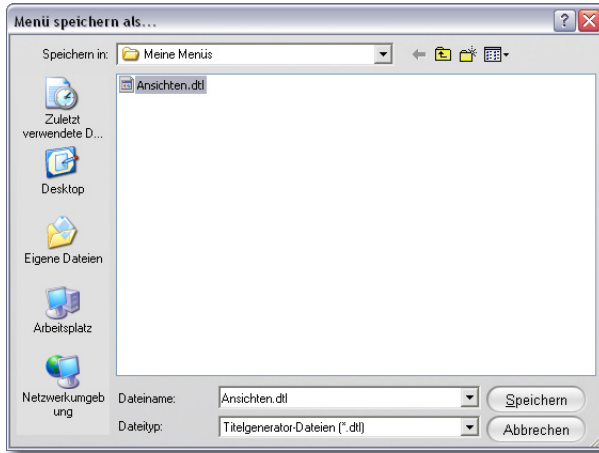
Bild 9.59 Verknüpfung der vierten Menüseite



Auf die Textobjekte für die Kapitel-Bezeichnungen haben wir in diesem Beispiel absichtlich verzichtet. Die Bearbeitung der Textobjekte haben Sie ja schon ausreichend kennen gelernt. Die Verknüpfung erfolgt genauso wie bei den Miniaturbildern.

Getrenntes Speichern von Menüs

Wie Sie es von den Titeln kennen, können Sie auch Menüs als gesonderte Datei speichern. Hierbei wird dasselbe Dateiformat wie bei den Titeln verwendet. Die Dateierweiterung lautet **.dtl*.



Verwenden Sie im geöffneten Titel-Editor-Arbeitsfenster die Menüfunktion *Datei/ Menü speichern als*, um den aktuellen Titel zu sichern.

Bild 9.59 Speichern des Menüs



Sie finden dann den Titel nach dem Öffnen des Titel-Albums in der Kategorie *Meine Menüs* wieder und können ihn auch für andere Projekte einsetzen.

Bild 9.60 Das gespeicherte Menü

Der Ton macht die Musik

Bisher ging es immer um das Filmbild. In diesem Kapitel kommt nun der Ton an die Reihe. Wir wollen Ihnen hier intensiv die Möglichkeiten, die Sie bei der Bearbeitung und Änderung der Audiospur haben, vorstellen.

Sie können mithilfe von Pinnacle Studio den Ton des Films ändern und entfernen sowie neuen Sound einfügen. Woher der neue Sound stammt, ist dabei egal. Vielleicht wollen Sie Musikstücke zum Vertonen verwenden oder Sie sprechen einen kommentierenden Text auf den Film. Sicherlich wird es gelegentlich vorkommen, dass der bestehende Ton zwar verwendet werden soll, aber noch angepasst werden muss. Dies kann beim Schneiden des Films der Fall sein. Vielleicht wollen Sie auch nur den bestehenden Ton optimieren.

Aber immer der Reihe nach ...

10.1 Abtrennen der Tonspur

Im Normalfall sind Bild und Ton des Films gekoppelt. Sie können aber den Ton vom Bild trennen. Dies ist beispielsweise notwendig, wenn Sie den bestehenden Sound löschen und durch einen anderen ersetzen wollen.

- 1 Aktivieren Sie die Schaltfläche am Ende der Videospur. Damit wird die Videospur gesperrt, was durch ein kleines Schloss-Symbol gekennzeichnet wird. Außerdem wird die gesamte Videospur grau hinterlegt.

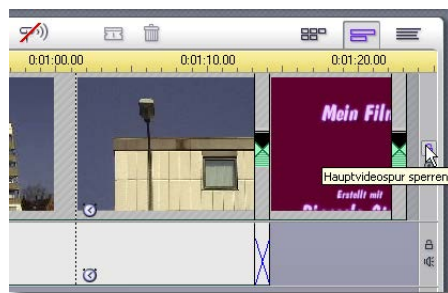


Bild 10.1 Sperren der Videospur

- 2 Nun können Sie alle Szenen auf der Audiospur nach den bekannten Verfahren markieren.

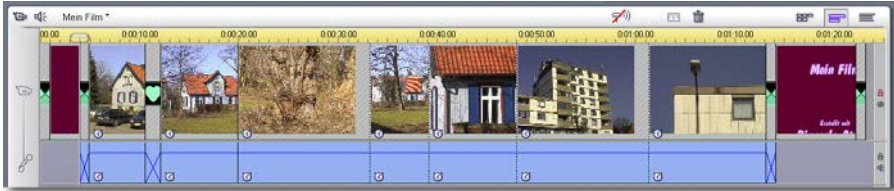


Bild 10.2 Markieren der Szenen in der Tonspur

- 3 Sie können die markierten Szenen dann mit der **Entf**-Taste löschen. Jetzt ist Platz frei, um neuen Sound einzufügen.

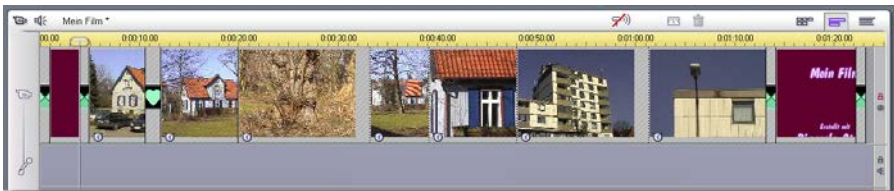


Bild 10.3 Löschen der Szenen in der Tonspur

10.2 Bearbeitung der Tonspur

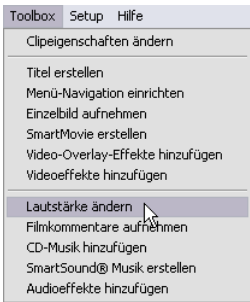


Bild 10.4 Menüfunktionen für die Audio-Toolbox

Auch für die Bearbeitung der Audiospur bietet Pinnacle in der Toolbox Funktionen an, die wir Ihnen nun vorstellen wollen. Um die Audio-Toolbox zu öffnen, muss die Videospur wieder gesperrt sein. Alternativ dazu können Sie auch die Menüeinträge im *Toolbox*-Menü verwenden.

Im Kapitel 4 haben Sie bereits die Trimmoptionen kennen gelernt, die Sie über die erste Registerkarte erreichen. Am schnellsten öffnen Sie die Audio-Toolbox, wenn Sie bei gesperrter Videospur doppelt auf die Audiospur klicken.

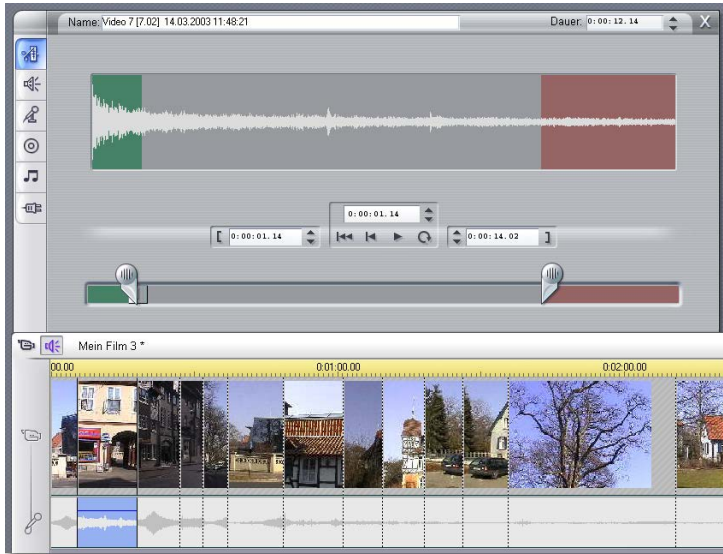


Bild 10.5 Das Trimmfenster bei aktiviertem Audioclip

Über die zweite Registerkarte wird die Lautstärke der Audiospuren verändert. Pinnacle bietet insgesamt drei verschiedene Audiospuren an, um zusätzlich auch Kommentare oder Hintergrundmusik einzufügen. Die Regelung erfolgt in der Toolbox getrennt für die drei Spuren. An den Symbolen über den Reglern erkennen Sie, auf welche der Audiospuren sich der Regler bezieht.

Im rechten Bereich werden Optionen für Stereo- oder Surround-Sound bereitgestellt. Außerdem gibt es eine Option für optimierte Sprache.



Bild 10.6 Lautstärkeregelung der drei Audiospuren

Um die Lautstärke zu verändern, können Sie wahlweise den Schieberegler oder den Drehknopf verwenden. Der Drehknopf ändert dabei die Lautstärke der gesamten Szene. Der Schieberegler ändert die Lautstärke nur an der aktuellen Position.

Die Lautstärke-Optionen

Links neben dem Lautstärkereglern finden Sie eine Schaltfläche, um den Ton des gesamten Films abzustellen. Damit wird der Ton nur stumm geschaltet – er wird nicht gelöscht und kann jederzeit wieder eingeschaltet werden.



Bild 10.7 Stummschalten des Tons

Verwenden Sie den Regler rechts daneben, um die Lautstärke des gesamten Films zu erhöhen oder zu reduzieren. Drehen Sie den Regler nach links, wird der Ton leiser, nach rechts wird er lauter.

Ton ein- oder ausblenden

Unter dem Schieberegler sehen Sie zwei Dreiecksymbole, die Sie verwenden können, um den Ton einer Szene ein- oder auszublenden.



Dabei wird der Ton innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne langsam lauter bis die Normallautstärke erreicht ist.

Bild 10.8 Ton ein- oder ausblenden

Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:



Bild 10.9 Die Voreinstellungen anpassen

- 1 Rufen Sie die Funktion *Setup/Projekt-Voreinstellungen* auf. In der *Standarddauer*-Rubrik können Sie im *Lautstärkereglern*-Eingabefeld einstellen, wie lang die Überblendungsdauer standardmäßig sein soll.

- 2 Wechseln Sie zu der Bildposition, an der Sie den Ton ausblenden wollen.

Verwenden Sie dann das rechte Dreieck, um den Ton binnen zwei Sekunden stumm werden zu lassen – dies ist der von uns eingesezte Standardwert.

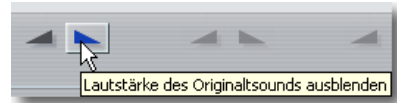


Bild 10.10 Ausblenden des Tons

- 3 Nach dem Anwenden erkennen Sie gut die Wirkung dieser Änderung, wenn Sie den Film einzelbildweise zurückspulen. Schritt für Schritt wird der Ton lauter, bis nach 50 Filmbildern die Normallautstärke erreicht ist.



Bild 10.11 Die halbe Lautstärke in der Mitte der Überblendung

- 4 Wechseln Sie auf die Position, an der Sie den Ton wieder einblenden wollen und verwenden Sie dort das linke Dreieck. Nach zwei Sekunden ist dann die normale Lautstärke wieder erreicht.

Das Ein- und Ausblenden des Tons in der Audiospur können Sie beispielsweise dann verwenden, wenn ein Kommentar eingesetzt werden soll. Während des Kommentars kann dann der Ton des Hauptfilms ausblenden.

Die Lautstärkelinie verwenden

Die Szenen spielen bei diesem Verfahren keine Rolle. Falls sich die aktuelle Filmposition beispielsweise eine Sekunde vor Ende der Szene befindet, erstreckt sich die Zunahme der Lautstärke über zwei Szenen.

Diese Situation erkennen Sie sehr gut, wenn Sie einen Blick in die *Timeline-Ansicht* werfen. In der Audiospur sehen Sie die so genannte Lautstärkelinie.

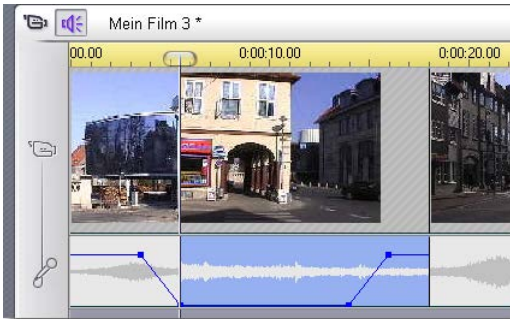


Bild 10.12 Die Lautstärkelinie

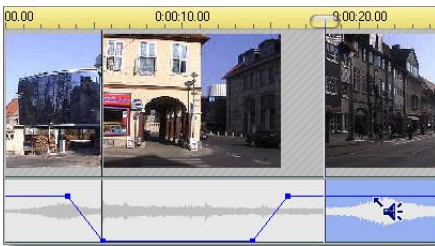


Bild 10.13 Änderungen per Drag & Drop

Sie können diese Lautstärkelinie auch direkt dazu verwenden, die Lautstärke per Drag & Drop anzupassen. Ist eine Szene markiert, sehen Sie das abgebildete Mauszeigersymbol.

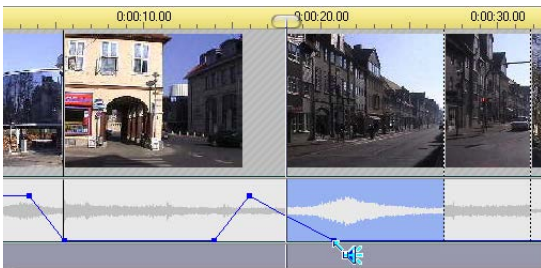


Bild 10.14 Reduzieren der Lautstärke

Klicken Sie auf die Position, ab der die Lautstärke verändert werden soll. Ziehen Sie die Linie nach unten, um den Ton des verbleibenden Films leiser zu stellen. Eine solche Situation sehen Sie nebenstehend abgebildet.

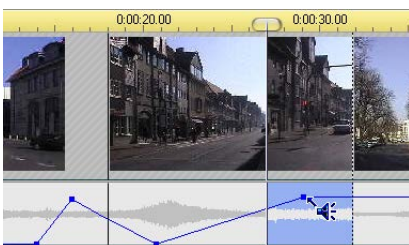


Bild 10.15 Aufblenden des Tons

Klicken Sie dann auf die Position, an der Sie den Ton wieder verstärken wollen – ein Beispiel zeigt das Bild links. Ziehen Sie hier die Lautstärkelinie mit gedrückter linker Maustaste auf die Ausgangsposition.

Sie können nun davor einen weiteren Ziehpunkt einfügen, um die reduzierte Lautstärke eine Weile zu belassen, ehe wieder aufgeblendet wird.

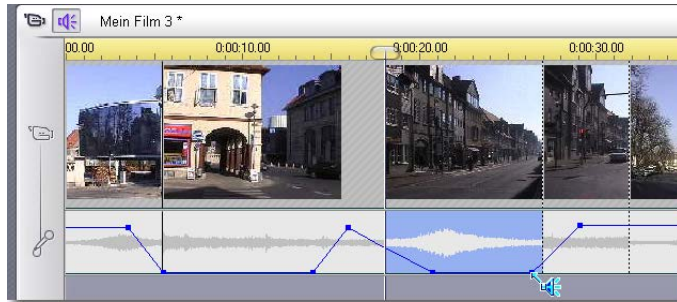


Bild 10.16 Ein weiterer neuer Ziehpunkt

Wird der Mauszeiger über einen bestehenden Ziehpunkt gehalten, ändert er sein Aussehen. Sie können dann den bestehenden Ziehpunkt horizontal oder vertikal auf eine neue Position verschieben.

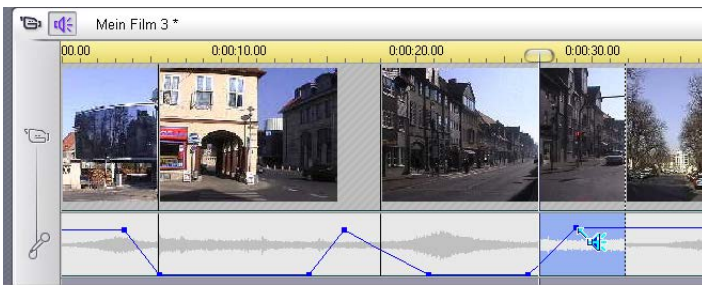


Bild 10.17 Ändern eines bestehenden Ziehpunkts

Klicken Sie einen Ziehpunkt mit der rechten Maustaste an, wenn Sie ihn beispielsweise löschen wollen. Mit der Funktion *Lautstärke-Einstellung löschen* aus dem Kontextmenü wird der betreffende Ziehpunkt entfernt. Die Funktion *Lautstärke-Änderung entfernen* entfernt alle Lautstärke-änderungen der aktuellen Szene.

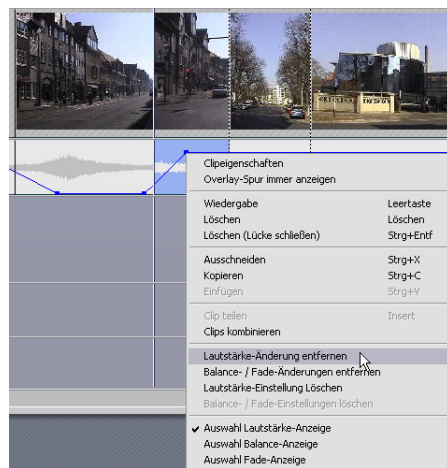


Bild 10.18 Die Optionen des Kontextmenüs



Mit dem Entfernen der Ziehpunkte einer Szene erhalten Sie nicht automatisch wieder die ursprüngliche Lautstärke. Ist in einer folgenden Szene noch ein Ziehpunkt positioniert, wirkt sich dieser Ziehpunkt auch hier aus.

Die Balance-Darstellung

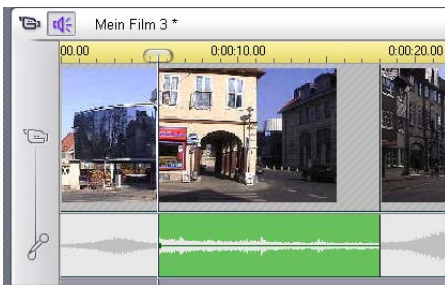


Bild 10.19 Die Markierung der Balance

Pinnacle bietet zwei weitere Darstellungsformen an, die Sie im Kontextmenü aktivieren können. Die Balance-Darstellung wird dabei grün hervorgehoben.



Bild 10.20 Der Originalton wurde nach rechts verlagert

Die Balancelinie zeigt die Verteilung des Stereotons an. Wird die Linie nach unten gezogen, wird der Ton auf den rechten Lautsprecher verlagert. Sie können die Veränderung auch in der Toolbox vornehmen. Das Kamerasymbol zeigt die Tonposition des Originaltons an.

Die Balance des Hintergrundtons und eines eventuell verwendeten Kommentars können getrennt voneinander verändert werden.

Die Symbole entsprechen dabei den Symbolen der Lautstärkeregelung in der Toolbox. Sie sehen die drei Symbole in der Abbildung. Sie können per Drag & Drop in der Toolbox verschoben werden.

Das markierte Symbol wird dabei zur Verdeutlichung blau hervorgehoben. Sie können zum Verstellen der Balance alternativ auch den grünen Pfeil unter dem Feld verwenden.



Bild 10.21 Die Symbole der Balanceeinstellung

Die Fade-Darstellung

Die Fade-Darstellung ist nur verfügbar, wenn Sie im Listenfeld der Toolbox die *Surround*-Option aktiviert haben. Neben der Rechts-Links-Steuerung ist dabei auch die Vorne-Hinten-Regelung des Tons möglich. Die Anzeige in der Tonspur wird bei diesem Modus orange eingefärbt.

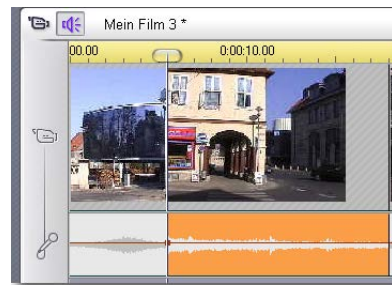


Bild 10.22 Die Fade-Darstellung in der Tonspur

Die drei verfügbaren Tonspuren können getrennte Darstellungsformen verwenden. Sie sind nicht miteinander „gekoppelt“.

Zum Verschieben der Symbole können Sie in der Toolbox neben dem grünen auch den orangen Pfeil rechts neben der Vorschau verwenden.



Bild 10.23 Der Surround-Modus

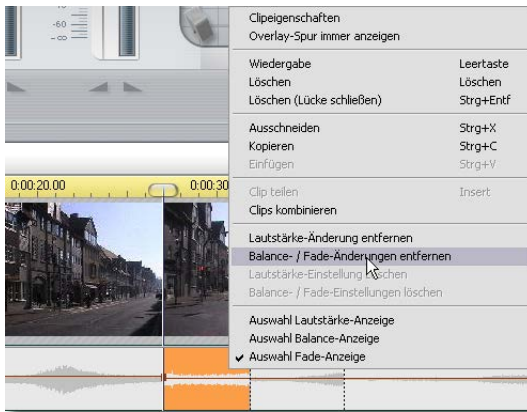


Bild 10.24 Änderungen zurücknehmen

Zugewiesene Veränderungen können Sie übrigens über das Kontextmenü zurücknehmen. Markieren Sie die betreffenden Szenen und rufen Sie die entsprechende *Änderung entfernen*-Option aus dem Kontextmenü auf.

! >>>>

Wurden mehrere Veränderungen vorgenommen, können diese nicht in „einem Rutsch“ entfernt werden. Sie müssen die betreffenden Funktionen nacheinander anwenden.

Kommentare aufzeichnen

Vielleicht wollen Sie ja Ihren letzten Urlaubsfilm kommentieren. Dabei kann der Originalton als Untermauerung erhalten bleiben oder Sie blenden nur den Kommentar ein. Die folgende Registerkarte der Audio-Toolbox bietet die Optionen zum Aufzeichnen von Kommentaren an.



Bild 10.25 Aufzeichnen von Kommentaren

Zur Aufnahme können Sie ein Mikrofon an Ihre Soundkarte anschließen. Rufen Sie dann die Voreinstellungen über *Setup/Video- und Audio-Voreinstellungen* auf.

Im unteren Bereich können Sie in dem Listenfeld einstellen, welcher Eingang verwendet werden soll.

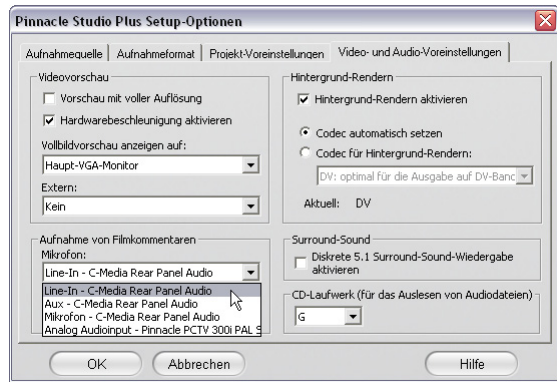


Bild 10.26 Einstellen der Eingangsoptionen

Darunter sind zwei Listenfelder für die Einstellung der *Kanäle* und der *Samplerate* (Abtastrate) für die Aufnahmequalität.

Sie können hier die bestmögliche Qualität einstellen – je höher die Werte, umso besser ist die Qualität. Dabei muss aber bedacht werden, dass eine höhere Qualität auch mehr Speicherkapazität erfordert.

- 1 Die Aufnahme können Sie über die gleichnamige Schaltfläche starten. Die Regulierung der Lautstärke erfolgt über den Regler rechts daneben.
- 2 Der Film wird nach dem Aufnahmestart abgespielt und Sie können den vorbereiteten Text in das Mikrofon sprechen.



Bild 10.27 Aufnahme von Kommentaren

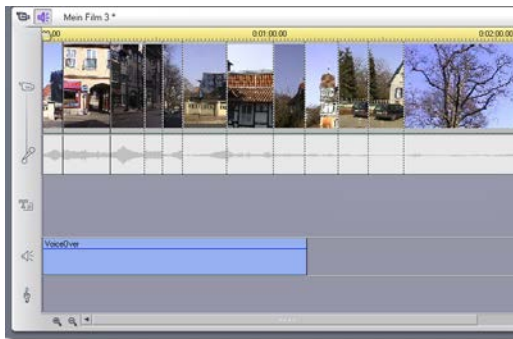


Bild 10.28 Der aufgenommene Kommentar

- 3 Nach dem Stoppen der Aufnahme wird der Kommentar in die Kommentartonspur eingefügt.

- 4 Gegebenenfalls können Sie nun zu einer anderen Position im Film wechseln und dort einen weiteren Kommentar aufzeichnen. Diese Funktion ist recht praktisch – so lassen sich Filme sehr leicht nachvertonen.

Kommentare per Camcorder aufzeichnen

Sie haben keinen Mikrofonanschluss oder kein Mikrofon und wollen dennoch Kommentare aufzeichnen? Kein Problem! Wir stellen Ihnen nun ein simples Verfahren vor, mit dem Sie auch in diesen Fällen Ihrem Film Kommentare hinzufügen können. Alles, was Sie dazu benötigen, ist Ihr Camcorder.

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



Bild 10.29 Tonaufnahme über den Camcorder

- 3 Nun können Sie in Pinnacle Studio den gerade aufgezeichneten Film aufnehmen. Schließen Sie die Kamera wie gewohnt über den Firewire-Anschluss an und übertragen Sie die Aufzeichnung in Pinnacle Studio. Das Bild ist bei der Aufnahme dann verständlicherweise schwarz.

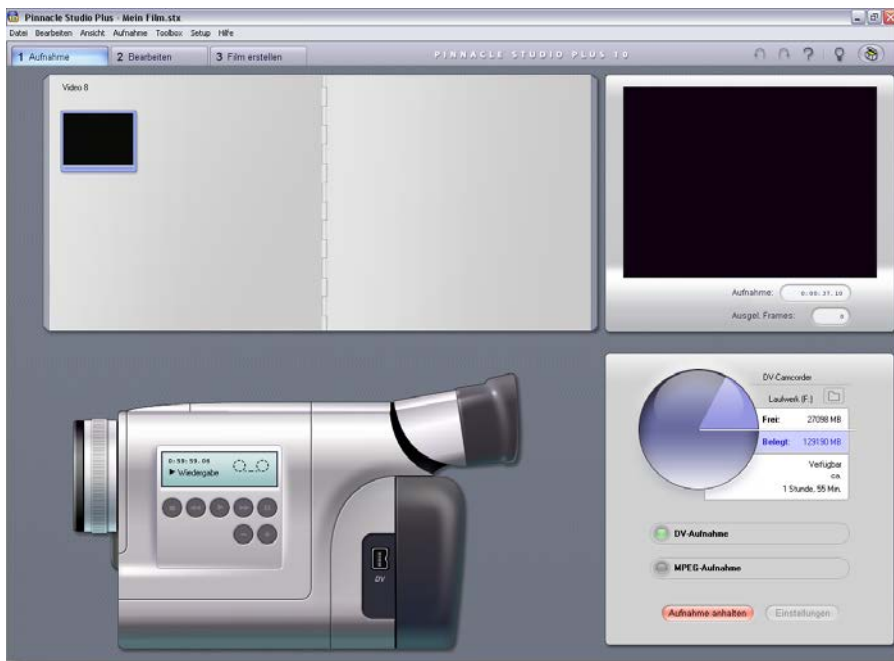


Bild 10.30 Aufzeichnung des Tons



Als Erleichterung können Sie während der Aufnahme den nachzuvertonenden Film in Pinnacle Studio abspielen. So behalten Sie die Kontrolle über die Synchronität der Tonaufzeichnung zum Film.



Bild 10.31 Der Film im Album

- 4 Wechseln Sie wieder zur *Bearbeiten*-Arbeitsoberfläche. Dort finden Sie im Filmclip-Album den gerade aufgezeichneten Film.

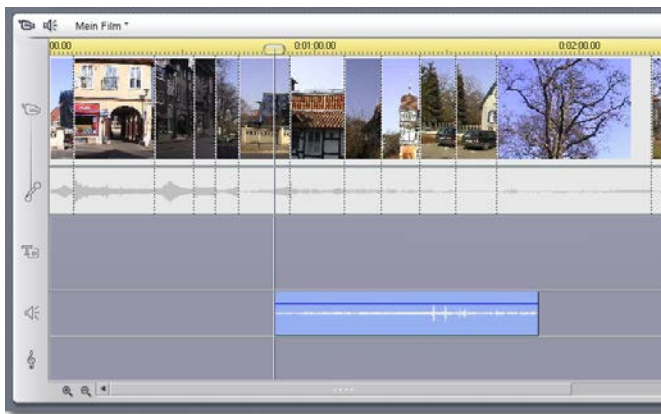


Bild 10.32 Einfügen des Tons in die Kommentarspur

- 5 Falls Sie den Ton als überlagernden Ton verwenden wollen, ziehen Sie den Filmclip einfach in die Kommentarspur.

- 6 In dieser Zusammenstellung wird der Originalton in normaler Lautstärke abgespielt – ebenso wie der Kommentar.

Wenn dabei eine verwirrende Geräuschkulisse entsteht, können Sie mit den bekannten Arbeitsschritten die Lautstärke des Originaltons reduzieren oder ausblenden. Um die Ausblendung mittig zum Kommentar einzustellen, gehen Sie wie folgt vor:

Wechseln Sie zum Anfang des Kommentars. Da das Ausblenden auf den Standardwert von 2 Sekunden eingestellt ist, erhöhen Sie im Timecodefeld den Sekundenwert um 1 Sekunde. Den neuen Wert können Sie dort nach dem Anklicken direkt eintippen.



Bild 10.33 Erhöhen des Sekundenwerts

- 7 Markieren Sie den Filmclip. Verwenden Sie in der Lautstärke-Toolbox nun das rechte Dreieck der Originaltonspur, um den Ton auszublenden.

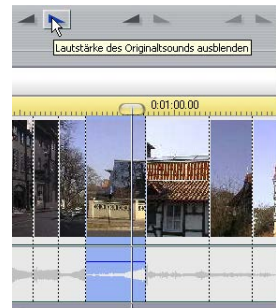


Bild 10.34 Ausblenden des Tons

Sie sehen nebenstehend, dass anschließend die Mitte des Ausblendeffekts genau an der Kante des Kommentarclips liegt.

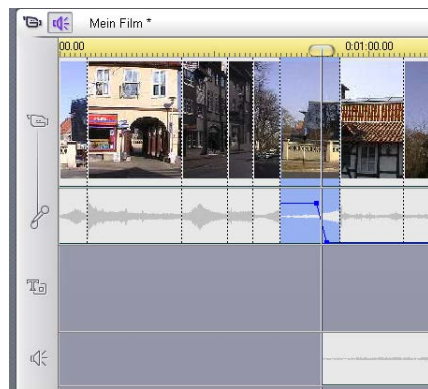


Bild 10.35 Der ausgeblendete Originalton

- 8 Wiederholen Sie dies am Ende des Kommentars. Hier muss im Player die Sekundenangabe um den Wert 1 reduziert werden. Verwenden Sie dann das linke der beiden Dreiecke, um den Ton wieder einzublenden.

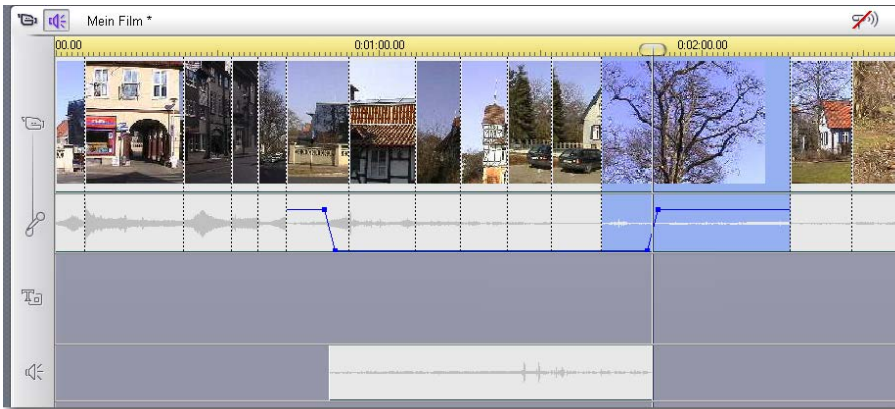


Bild 10.36 Originalton wieder einblenden

- 9 Falls Sie den Ton nicht weich ausblenden wollen, können Sie ihn auch abrupt stummschalten. Ziehen Sie dazu den Regler des Originalfilms am Anfang des Kommentars ganz nach unten. Am Ende des Kommentars wird er wieder auf normale Lautstärke eingestellt.

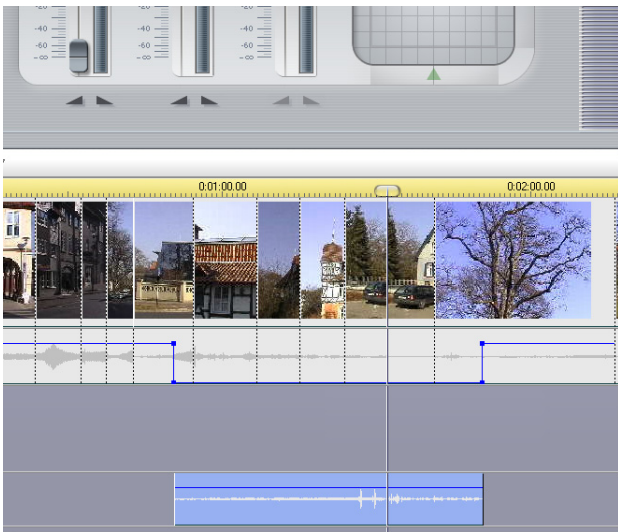


Bild 10.37 Das abrupte Abstellen des Originaltons

Beim Ändern der Lautstärke kommt es nicht auf die Auswahl der Spur in der *Timeline-Ansicht* an. Es ist nur entscheidend, welchen der Regler Sie verstellen. Ist in der Kommentarspur ein Ton vorhanden, wird der zweite Regler aktivierbar.

Musikstücke von CDs verwenden

Sie möchten Ihren Film mit einem Musikstück untermalen, das Ihnen nur auf einer CD vorliegt? Pinnacle Studio bietet für diese Aufgabenstellung eine besondere Funktion an. Sie können nämlich Musikstücke von CDs „rippen“.

So nennt man das Übertragen der Musikstücke von einer CD auf die Festplatte. Die Funktionen dazu erreichen Sie über die vierte Registerkarte der Audio-Toolbox – dies zeigt das rechte Bild.



Bild 10.38 Musiktitel rippen

Bevor Sie mit dem Rippen beginnen, sollten Sie über die Funktion *Setup/Video- und Audio-Voreinstellungen* die Voreinstellungen überprüfen.

Sollten Sie über mehrere CD-Laufwerke verfügen, müssen Sie den betreffenden Laufwerksnamen angeben.

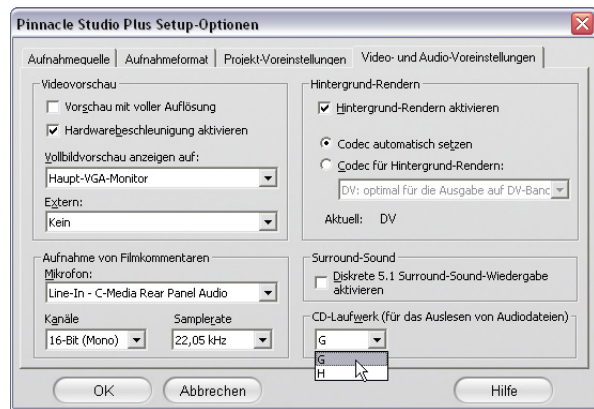
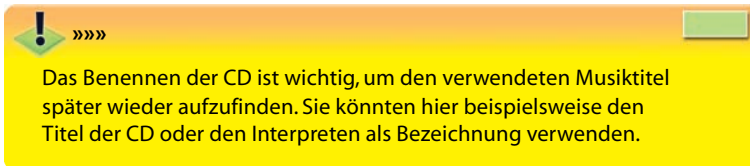


Bild 10.39 Die Voreinstellungen der CD

Beim ersten Anwenden der Funktion fordert Pinnacle Studio Sie auf, eine CD einzulegen und diese mit einem Namen zu versehen.



Bild 10.40 Benennen der CD



Nach dem Bestätigen finden Sie in der Toolbox folgende Anordnung vor:

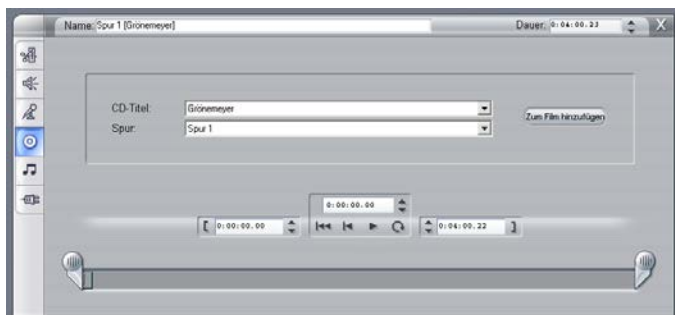


Bild 10.41 Die CD-Optionen

Sie können das Musikstück wie gewohnt mit den Schieberegler trimmen. So können Sie es beispielsweise auf die Länge des Gesamtfilms kürzen.

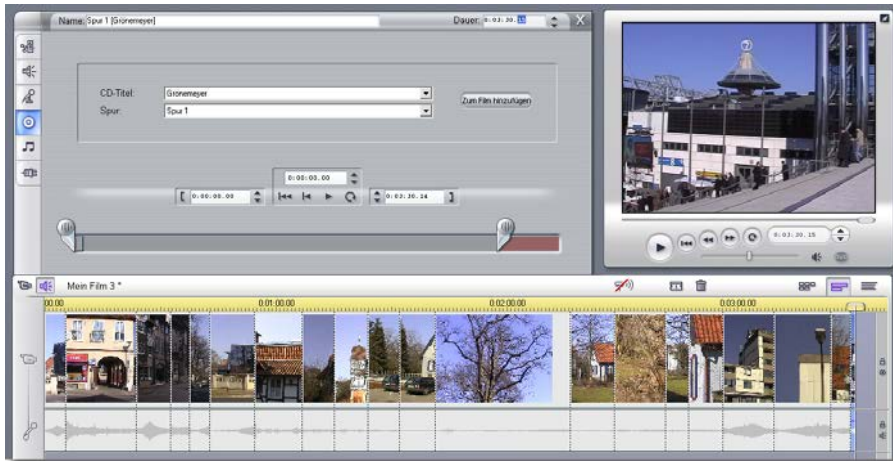


Bild 10.42 Kürzen des Musikstücks

Stellen Sie nun die aktuelle Schnittposition auf den Filmanfang. Verwenden Sie dann die Schaltfläche *Zum Film hinzufügen*. Pinnacle Studio platziert dann das Musikstück in der Hintergrundmusikspur. Der Anfang des Musikstücks wird dabei auf der aktuellen Filmbildposition platziert.

Rufen Sie die Funktion *Zum Film hinzufügen* auf. Das Einlesen kann – je nach Länge des verwendeten Musikstücks – einen Moment dauern.



Bild 10.43 Einlesen des Musikstücks

Anschließend sehen Sie das Musikstück in der Hintergrundmusikspur.

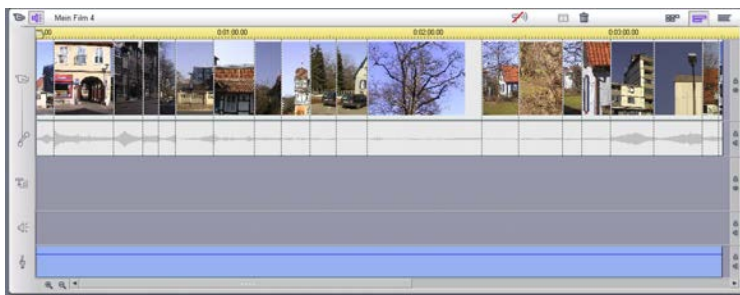


Bild 10.44 Die Miniaturansicht des eingelesenen Musikstücks

Solange Sie die Hilfsdateien nicht löschen, braucht das Musikstück nicht erneut eingelesen zu werden. Falls die Hilfsdateien nicht mehr vorhanden sind, werden Sie aufgefordert, die betreffende CD einzulegen, um den Titel neu einzulesen.

Automatisch Musikstücke generieren

Eine weitere, besondere Funktion erreichen Sie über die fünfte Registerkarte. Hier finden Sie Optionen, um automatisch Musikstücke zu generieren. *SmartSound* wird diese Option in Pinnacle genannt.

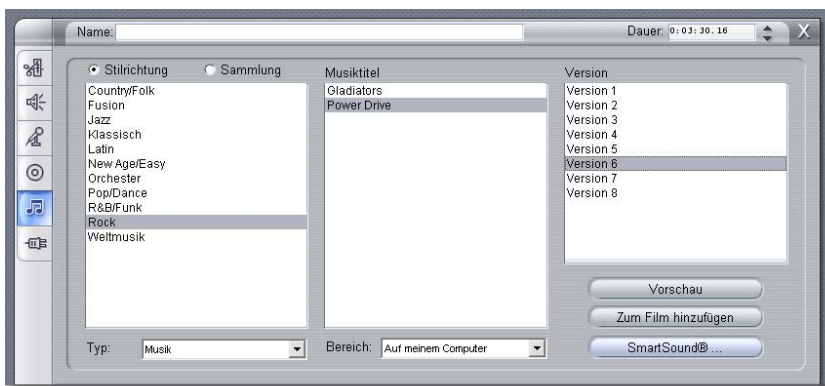


Bild 10.45 Die SmartSound-Option

Mit *SmartSound* generieren Sie automatisch Hintergrundmusik in einem ausgewählten Stil. Für die einzelnen Stilrichtungen werden unterschiedliche Lieder angeboten. Die Lieder werden in verschiedenen Versionen bereitgestellt.

i »»» Die Liste der angebotenen Versionen unterscheidet sich, je nachdem wie lang die Spieldauer des ausgewählten Clips ist.

SmartSound anwenden

Um eine Hintergrundmusik mit *SmartSound* zu erstellen, gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

- 1 Markieren Sie den Filmclip, den Sie vertonen wollen. Natürlich können Sie auch mehrere Filmclips oder den gesamten Film auswählen. Zur Auswahl des gesamten Films können Sie die Tastenkombination **Strg** + **A** verwenden.

- 2 Wenn Sie die Clips auswählen, fällt zweierlei auf: Zum einen wird die Dauer des Musikstücks automatisch angepasst und zum anderen sehen Sie, dass sich die Liste der Versionen entsprechend der Länge des Musikstücks verändert.

Dies sehen Sie in der Abbildung.

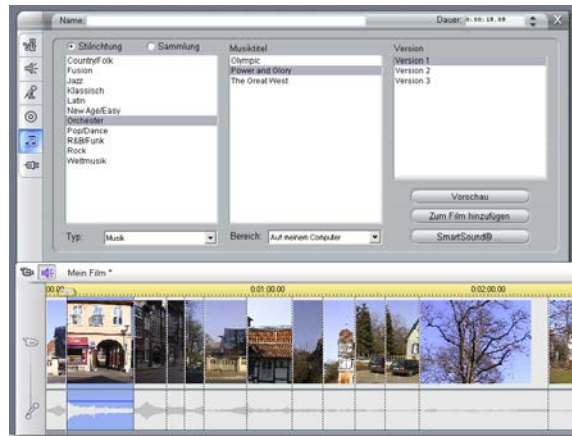


Bild 10.46 Zusammenstellung bei einem einzelnen Filmclip

⏪ i

Sollte die Tastenkombination **Strg** + **A** nicht funktionieren, liegt dies daran, dass die *Timeline-Ansicht* nicht markiert ist. Klicken Sie dann einfach einmal irgendwo in die *Timeline-Ansicht*.

- 3 Haben Sie den gesamten Film markiert, sehen Sie die nebenstehende Auswahl:

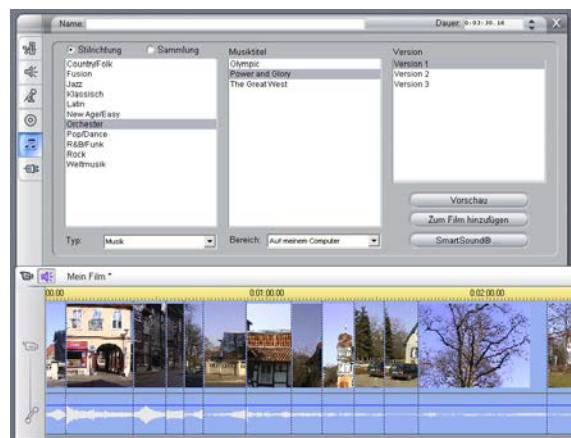


Bild 10.47 Zusammenstellung bei der Auswahl des gesamten Films

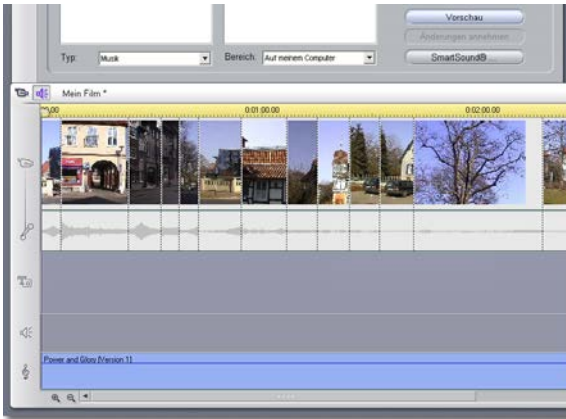


Bild 10.48 Das eingefügte Musikstück

- 4 Wenn Sie sich das Musikstück anhören wollen, aktivieren Sie die *Vorschau*-Schaltfläche. Gefällt Ihnen die Auswahl, klicken Sie auf die Schaltfläche *Zum Film hinzufügen*. Das Musikstück wird dann in die Hintergrundmusikspur eingefügt.

- 5 Nach dem Platzieren des Musikstücks ändert sich die mittlere Schaltfläche in der Toolbox. Sie sahen in der vorigen Abbildung, dass dort nun eine deaktivierte Schaltfläche mit der Bezeichnung *Änderungen annehmen* angezeigt wird.

Sobald Sie irgendeine andere Zusammenstellung in der Toolbox auswählen, wird diese Option aktiverbar.

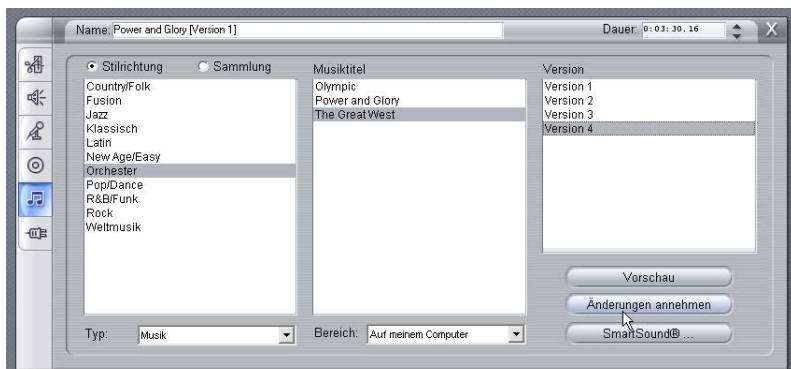


Bild 10.49 Eine geänderte Zusammenstellung

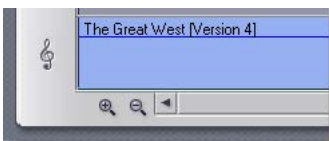


Bild 10.50 Das geänderte Musikstück

- 6 Verwenden Sie diese Schaltfläche, wenn die Änderungen auf das markierte Musikstück übertragen werden sollen. Sie erkennen dies auch an der geänderten Bezeichnung in der Hintergrundmusikspur.

Die Musikstücke werden übrigens so generiert, dass sie nicht abrupt enden. Am Ende wird das Musikstück „ordentlich“ abgeschlossen. Daher werden auch unterschiedliche Versionen angeboten, die sich in der Filmlänge unterscheiden. So können Sie im „Handumdrehen“ professionelle Soundtracks erstellen.

- 7 Über die *SmartSound*-Schaltfläche erhalten Sie übrigens im abgebildeten Dialogfeld einige Optionen zum Produkt. So können Sie beispielsweise per Internet weitere Musikstücke erwerben.



Bild 10.51 Zusätzliche Informationen zu SmartSound

10.3 Audioeffekte verwenden

Auch für den Ton bietet Pinnacle Studio einige interessante Effekte an. Sie können den Ton optimieren oder verfremden. Sie erreichen die Funktionen über die letzte Registerkarte. Der Aufbau ähnelt dem, den Sie bereits bei den Videoeffekten kennen gelernt haben.



Bild 10.52 Die Audioeffekte in der Toolbox

Die Zuweisung der Effekte erfolgt auch hier per Doppelklick auf den betreffenden Eintrag. Die Effekte werden in zwei verschiedenen Rubriken angeboten. Im Bereich *Standard-Audioeffekte* gibt es den Eintrag *Rauschunterdrückung*. Nach dem Anwenden dieses komplexen Filters finden Sie die folgenden Einstellungen in der Toolbox vor.

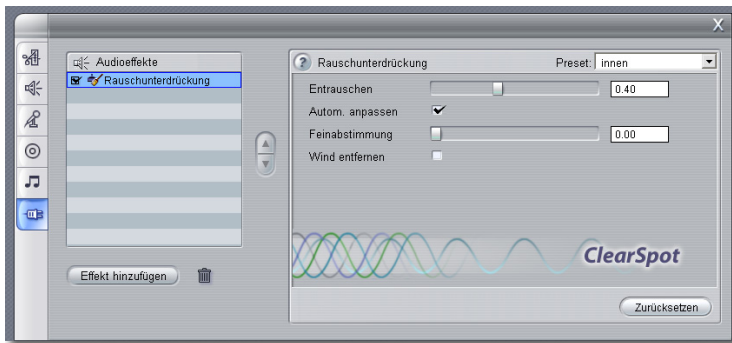


Bild 10.53 Die Optionen der Rauschunterdrückung

Um die passenden Einstellungen zu finden, sind einige Versuche nötig. Je niedriger der Wert für die Rauschunterdrückung eingestellt wird, umso stärker wirkt sich die Feinabstimmung aus. Bei hohen Werten ist das Rauschen dagegen schon entfernt, so dass keine Feinabstimmung mehr nötig ist. Zur Entfernung von Windgeräuschen aktivieren Sie das entsprechende Optionsfeld.



Je nach verwendetem Ausgangsmaterial kann es bei der Anwendung dieses Effekts auch zu unerwünschten Ergebnissen kommen. Daher sind Versuche nötig, ob der Filter die Tonqualität verbessern kann.

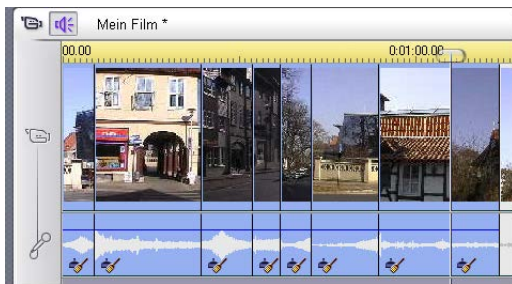


Bild 10.54 Symbole in der Audiospur

Nach dem Anwenden finden Sie in der Tonspur ein Symbol – so wie Sie es auch von den Videofiltern kennen.

Der *Geschwindigkeit*-Filter, der sich außerdem in der Kategorie *Standard-Audioeffekte* befindet, wirkt sich standardmäßig stets auf Bild und Ton aus – was ja auch logisch ist. Andernfalls würden ja Ton und Bild unterschiedliche Längen aufweisen.

Die Studio Plus-Audioeffekte

In der zweiten Filterkategorie finden Sie neun Effekte. Einige dieser Effekte verwenden eigene Arbeitsfenster, da es sich um Plug-in-Module von Drittanbietern handelt. Die Filter erfüllen Optimierungs- oder Verfremdungsaufgaben.

Der Equalizer-Effekt

Dieser Effekt bietet als Optionen Höhen- und Bassregelung an, wie Sie es von Ihrer Audioanlage kennen.

Das Klangspektrum wird dabei in zehn Bänder unterteilt. Jedes der Bänder deckt einen bestimmten Frequenzbereich ab. Die Anteile der Frequenzen können Sie über die Schieberegler unter dem Vorschaubild in einem Bereich von -24 bis +24 dB verändern. Während des Abspielens des Tons wird die Audioaktivität wie nebenstehend grafisch angezeigt.



Bild 10.55 Der Equalizer-Audioeffekt

In der *Preset*-Liste finden Sie sechs verschiedene Voreinstellungen, die den Frequenzbereich auf unterschiedliche Art verändern.

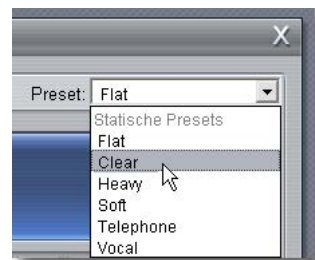


Bild 10.56 Die Voreinstellungen

Der Leveler-Audioeffekt

Diesen Effekt können Sie verwenden, um ungleichmäßige Lautstärken auszugleichen. Falls beispielsweise ein Kommentar gegenüber der Originalgeräuschkulisse zu sehr dominiert, kann dies korrigiert werden.

Dabei wird eine Ziellautstärke gesucht, die zwischen den lauten und leisen Tönen liegt. Entsprechend werden die Abweichungen ausgeglichen. Leisere Bereiche werden verstärkt, lautere Bereiche dagegen gedämpft. So kann ein ausgewogenes Ergebnis erzielt werden – um verschiedene Versuche werden Sie aber auch hier nicht herumkommen.

Die Ziellautstärke legen Sie mit dem ersten Schieberegler fest. Den *Compression*-Regler benötigen Sie, um die lauten Töne zu dämpfen. Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, umso stärker wirkt sich die Dämpfung aus.

Mit dem *Threshold*-Wert legen Sie die Mindestlautstärke fest, ab der die Töne verstärkt werden. Dadurch wird verhindert, dass unbedeutende Hintergrundgeräusche ebenfalls auf die Ziellautstärke verstärkt werden. Durch den *Expansion*-Wert werden die leiseren Töne verstärkt. Je weiter der Regler nach rechts verschoben wird, umso stärker wirkt sich der Effekt aus.

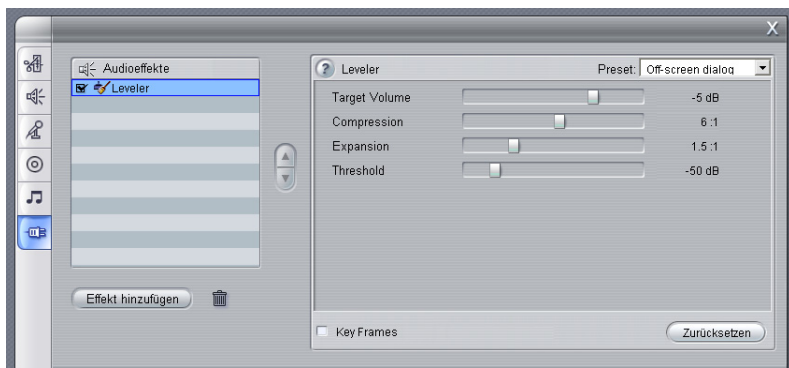


Bild 10.57 Der Leveler-Audioeffekt

Der Channel-Audioeffekt

Dieser Effekt ist für das Stereo-Audiosignal zuständig. Sie können die Stereokanäle auf unterschiedliche Art mischen oder verbinden. In der *Preset*-Liste finden Sie verschiedene Voreinstellungen. So lassen sich beispielsweise Stimmen entfernen, wie bei Karaoke-Aufnahmen.

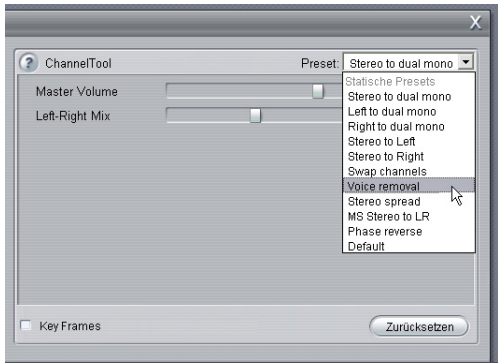


Bild 10.58 Der Channel-Audioeffekt

Der Chorus-Audioeffekt

Beim *Chorus*-Audioeffekt werden Echos in den Audiostream eingemischt. In den Eigenschaften kann die Frequenz, mit der ein Hall wiederkehrt, und auch das Absenken der Lautstärke von einer Hall-Wiederholung zur nächsten variiert werden.

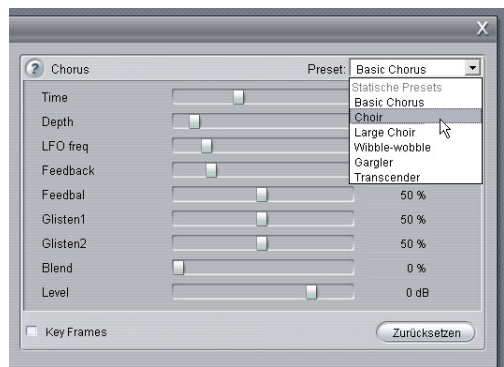


Bild 10.59 Der Chorus-Audioeffekt

Der Grungelizer-Audioeffekt

Diesen Audioeffekt können Sie verwenden, um den Aufnahmen Geräusche und Töne hinzuzufügen.

So können Sie beispielsweise den Klang einer alten, zerkratzten Schallplatte simulieren. Nach dem Zuweisen finden Sie in der Toolbox nur die Funktion *Grungelizer bearbeiten*.



Bild 10.60 Bearbeiten des Grungelizers

Die Bearbeitungsoptionen werden im folgenden eigenständigen Arbeitsfenster bereitgestellt. Der *Crackle*-Regler fügt das für alte Schallplatten typische Knistern ein. Über den Schalter darunter kann die Plattenspielergeschwindigkeit umgeschaltet werden.

Der *Noise*-Regler fügt ein gleichförmiges Geräusch ein. Der *Distort*-Regler verzerrt den Klang. Wird der *EQ*-Regler nach rechts gedreht, entsteht ein hohlerer, schlichterer Klang.



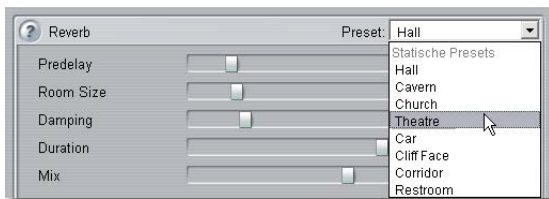
Der *AC*-Regler simuliert das konstante Brummen von Wechselstrom. Der Frequenzwahlschalter unter dem Regler kann auf 50 oder 60 Hz eingestellt werden und damit die Tonhöhe des Brummens ändern.

Der *Timeline*-Regler bestimmt die Stärke des Gesamteffekts. Je stärker der Regler nach rechts gedreht wird, umso deutlicher ist der Effekt wahrzunehmen. Schließen Sie zur Bestätigung das Fenster über das Kreuzsymbol rechts in der Titelzeile des Fensters.

Bild 10.61 Das Grungelizer-Bearbeitungsfenster

Der Reverb-Audioeffekt

Mit dem *Reverb*-Audioeffekt wird die Akustik bestimmter Räumlichkeiten simuliert. In der *Preset*-Liste werden acht verschiedene Vorgabewerte angeboten. So können Sie den Ton beispielsweise so verändern, als wäre er in einer großen Halle entstanden.



Die Echotöne generiert Pinnacle dabei automatisch entsprechend der angegebenen Raumgröße.

Bild 10.62 Die angebotenen Voreinstellungen

Mit dem *Predelay*-Schieberegler wird die Dauer des Einsetzens des Echos variiert. Je kleiner der „Raum“ ist, umso niedriger sollte dieser Wert eingestellt sein. Der *Room Size*-Wert legt die Größe des Raums fest. Geringere *Damping*-Werte erzeugen einen „helleren“, höhere Werte einen „wärmeren“ Klang.

Der *Duration*-Wert legt das Abklingen des Echos fest. Mit dem *Mix*-Wert wird festgelegt, wie stark der Originalton zur Geltung kommen soll. Ist der Regler ganz nach links geschoben, ist ausschließlich der Originalton zu hören.

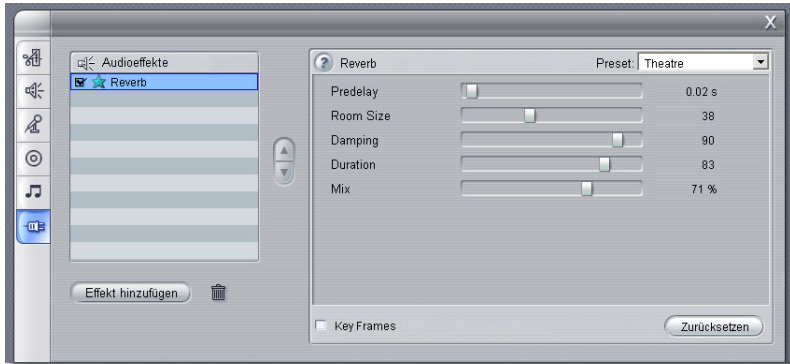


Bild 10.63 Der Reverb-Audioeffekt

Der StereoEcho-Audioeffekt

Der Audioeffekt *StereoEcho* wird verwendet, um mithilfe der integrierten Feedback- und Balance-Kontrollen getrennte Verzögerungswerte zwischen dem linken und dem rechten Audiokanal einzustellen.

Die Audioeffekte können Sie übrigens – wie auch viele Videoeffekte – über die *Key Frames*-Option innerhalb einer Szene verändern.



Bild 10.64 Der Audioeffekt StereoEcho

Der StereoSpread-Audioeffekt

Der letzte Audioeffekt kann verwendet werden, um die vermeintliche Breite des durch einen Audioclip abgedeckten Zuhörerfeldes zu verkleinern oder zu vergrößern. Das Bedienfeld sieht hier etwas anders aus.



Bild 10.65 Der Audioeffekt StereoSpread

Die Ausgabeoptionen festlegen

Alle Arbeiten am Film sind nun erledigt. Der Schnitt ist fertig, die Titel und Effekte sind eingefügt und der Ton ist angepasst. Nun stellt sich nur noch die Frage: Wohin mit dem Ergebnis?

Wollen Sie den fertigen Film nur auf der Festplatte belassen oder soll eine CD oder DVD gebrannt werden? Vielleicht soll das Ergebnis ja auch auf Ihrer Webseite verwendet oder als E-Mail-Anhang verschickt werden. Die Möglichkeiten sind vielfältig.

Pinnacle bietet natürlich für alle Aufgabenstellungen die passenden Funktionen an. Wir wollen Ihnen in diesem Kapitel die Optionen vorstellen, die beim Export erwähnenswert sind.

Eins ist beim Export zu beachten: Es kann eine ganze Menge Zeit in Anspruch nehmen, wenn die Filmbilder für den Export berechnet werden. So bietet es sich bei längeren Filmen oft an, diese Aufgabenstellung über Nacht zu erledigen.

11.1 Der Bereich Film erstellen

Wie für die Aufnahme und die Filmbearbeitung bietet Pinnacle Studio auch für den Export einen gesonderten Arbeitsbereich an. Sie erreichen diesen über die Registerkarte *Film erstellen* über der Arbeitsoberfläche.



Bild 11.1 Den Arbeitsbereich Film erstellen aufrufen

Nach dem Anklicken sehen Sie den folgenden Arbeitsbereich:

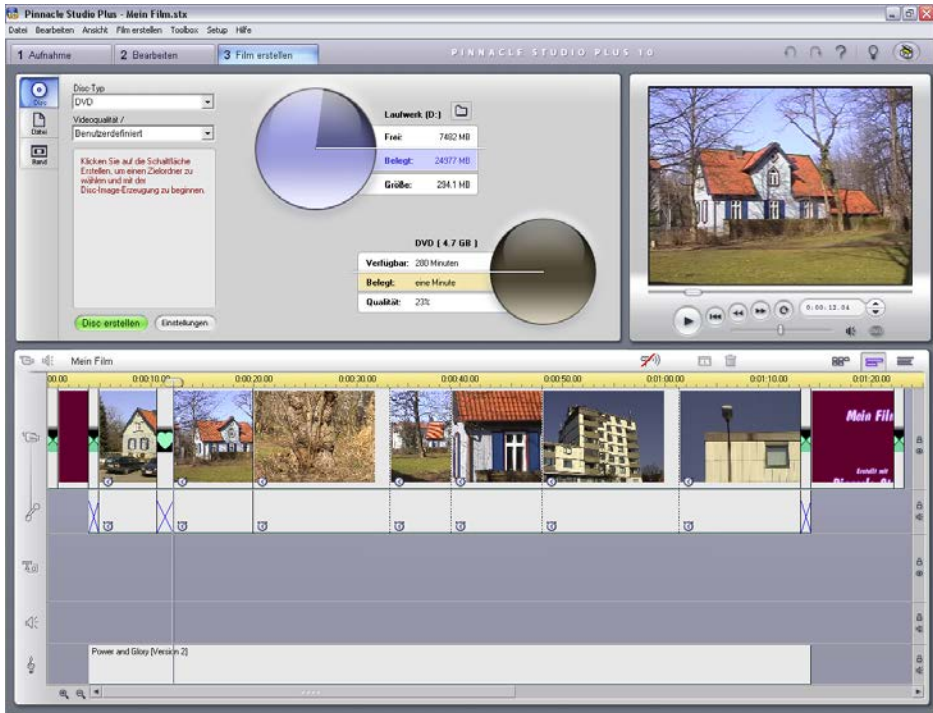


Bild 11.2 Der Arbeitsbereich Film erstellen

11.2 Die Bedienelemente des Arbeitsbereichs

Öffnen Sie zunächst das Projekt, das Sie für den Export vorbereiten wollen. Wir gehen dabei davon aus, dass alle Bearbeitungsschritte fertig gestellt sind. Die Übergänge sind ebenso wie die Titel eingefügt und der Ton ist auch bearbeitet.

Das Projekt wird in der bereits bekannten *Timeline-Ansicht* angezeigt. Natürlich können Sie hier auch die *Storyboard-Ansicht* benutzen.

Die verschiedenen Ausgabemöglichkeiten

Die verschiedenen Ausgabeoptionen erreichen Sie über die Registerkarten auf der linken Seite. In dem Bereich rechts daneben finden Sie Hinweise und Informationen. Unter diesem Bereich finden Sie eine Schaltfläche, um den Exportvorgang zu starten.

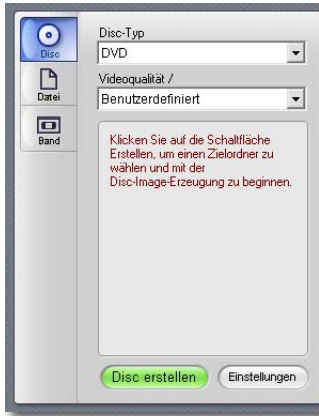


Bild 11.3 Das Informationsfeld

Auch der rechte Bereich der Toolbox dient der Information. Hier wird in dem so genannten Diskometer angezeigt, wie die Belegung der Festplatte aussieht. Darunter werden Informationen über das Ausgabematerial – wie die Bildgröße und die Tonqualität – angezeigt.

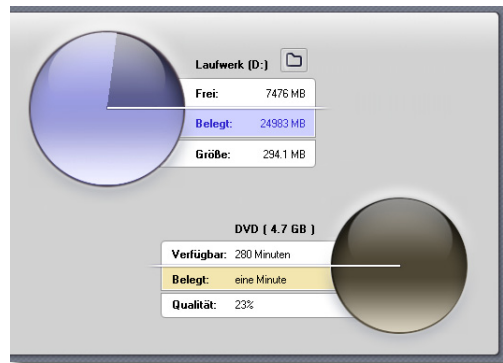


Bild 11.4 Das Diskometer

««« i»»»

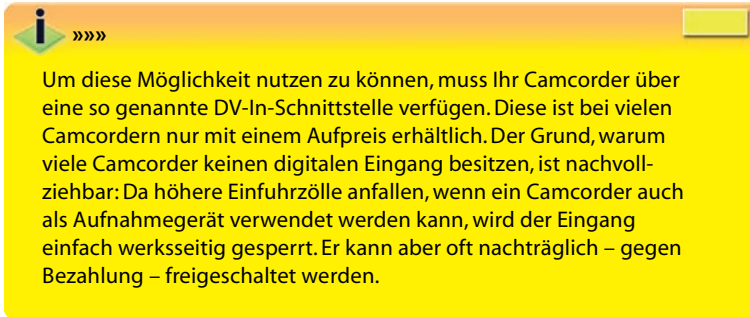
Dieser Bereich kann unterschiedliche Informationen beinhalten – je nach verwendetem Ausgabebetyp.

11.3 Die Ausgabeoptionen

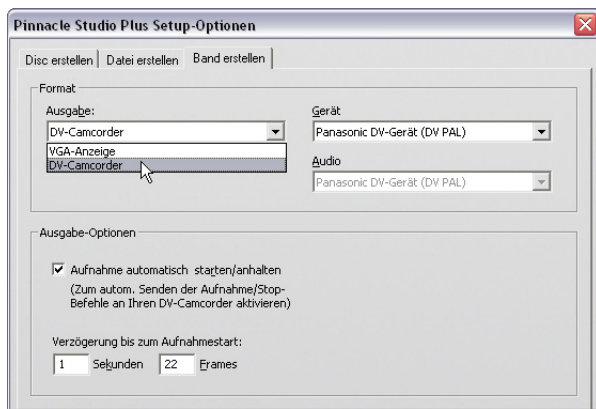
Nun wollen wir Ihnen die Ausgabeoptionen im Einzelnen vorstellen. Sechs verschiedene Ausgabeoptionen werden von Pinnacle Studio zur Verfügung gestellt. Damit können Sie das Ergebnis für jede erdenkliche Weiterverwendung exportieren.

Die Ausgabe auf Videoband

Die erste Kategorie bietet die Möglichkeit, das Ergebnis auf einem Videoband zu sichern. Dies ist die beste aller Qualitätsstufen. Es ist empfehlenswert, diese Option zu nutzen, wenn Sie eine „Sicherheitskopie“ der Originaldaten erstellen wollen.

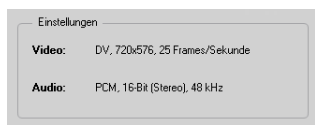


Über die *Einstellungen*-Schaltfläche öffnen Sie das folgende Dialogfeld, in dem Sie die Voreinstellungen anpassen können. Stellen Sie als Ausgabegerät Ihren Camcorder ein, um den Camcorder über die Firewire-Schnittstelle anzusteuern.



Außerdem sollten Sie die Option *Aufnahme automatisch starten/anhalten* aktivieren. Dann brauchen Sie sich um nichts zu kümmern – Pinnacle erledigt die Kamerasteuerung ganz automatisch. Als Letztes können Sie noch eine Verzögerung beim Aufnahmestart angeben.

Bild 11.5 Die DV-Ausgabeoptionen



Die Ausgabeeinstellungen können Sie im Bereich unter dem Diskometer ablesen. Dort sehen Sie zum Beispiel die Filmbildgröße und die Bildrate.

Bild 11.6 Die verwendeten Einstellungen

- 1 Starten Sie den Rendervorgang über die *Erstellen*-Schaltfläche.



Bild 11.7 Start des Rendervorgangs

- 2 Während des Berechnens können Sie den Fortschritt im Player beobachten. Der grüne Balken zeigt den Fortschritt an. Sie sehen dies im folgenden Bild.

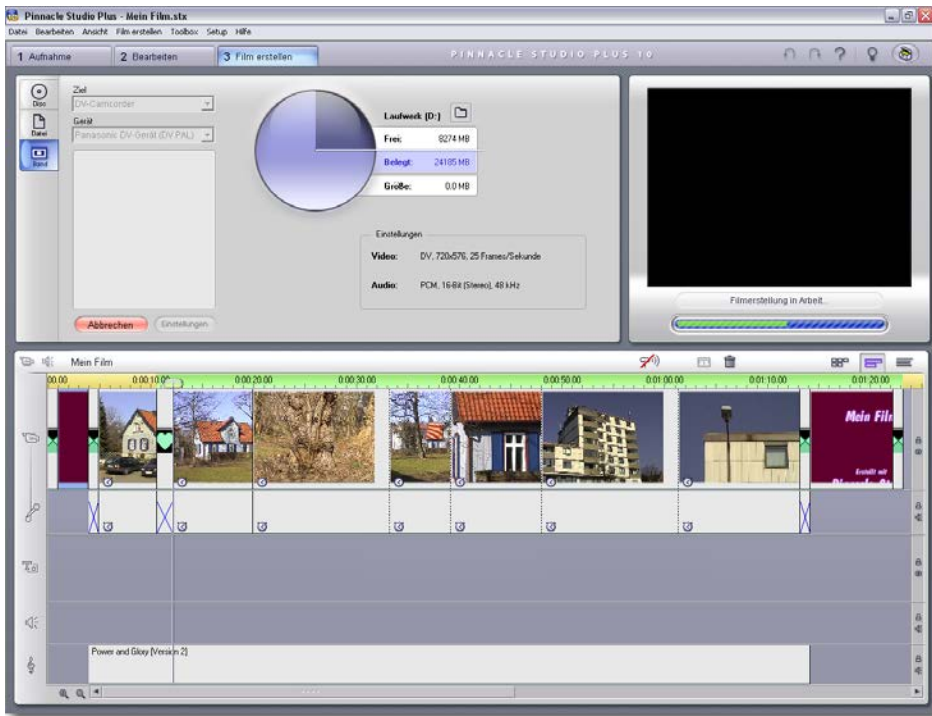


Bild 11.8 Rendern des Films

- 3 Beim Rendern werden diejenigen Partien des Films berechnet, bei denen Sie Änderungen eingefügt haben. Dazu gehören beispielsweise Titel, Übergänge und Filmszenen, die Sie optimiert haben.

Beim Rendern können Sie auch an der Linie der aktuellen Bildposition erkennen, wie weit der Berechnungsvorgang erledigt ist. Szenen, für die keine Berechnung nötig ist, werden einfach übersprungen.

- 4 Wenn das Rendern abgeschlossen ist, werden die weiteren Arbeitsschritte im *Status*-Feld angezeigt.

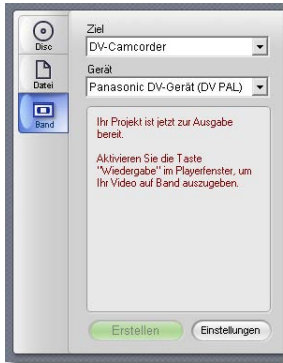


Bild 11.9 Die weiteren Arbeitsschritte



Bild 11.10 Starten des Aufnahmevorgangs

- 5 Klicken Sie auf die Play-Taste im Player, um den Aufnahmevorgang zu starten.

- 6 Sie müssen den Camcorder übrigens auf den VCR-Modus einstellen, damit aufgezeichnet werden kann.
- 7 Der Aufnahmevorgang wird nun automatisch gestartet. Die Aufzeichnung beginnt an der aktuellen Bandposition. Nach dem Ende der Aufnahme wird der Camcorder wieder selbsttätig gestoppt.

i »»»»

Da beim Start die aktuelle Bildposition verwendet wird, müssen Sie zuvor das Band gegebenenfalls auf die gewünschte Position spulen.

Ausgabe als AVI-Datei

Die nächste hochwertige Ausgabe beansprucht sehr viel Festplattenspeicher. Statt auf Band kann nämlich das Ergebnis auch als AVI-Datei gespeichert werden. Hierbei müssen Sie mit über 200 MByte an Daten pro Minute Film rechnen. So ist schnell eine CD oder Festplatte gefüllt.

Dennoch wollen wir Ihnen diese Variante vorstellen. Bei dieser Ausgabeart können Sie über die *Einstellungen*-Schaltfläche folgendes Dialogfeld öffnen – hier finden Sie nun andere Optionen vor als bei der Aufzeichnung auf Band.

Mit den gezeigten Optionen werden die Einstellungen so erhalten, wie sie im Originalfilm vorliegen. So erhalten Sie die bestmögliche Qualität.

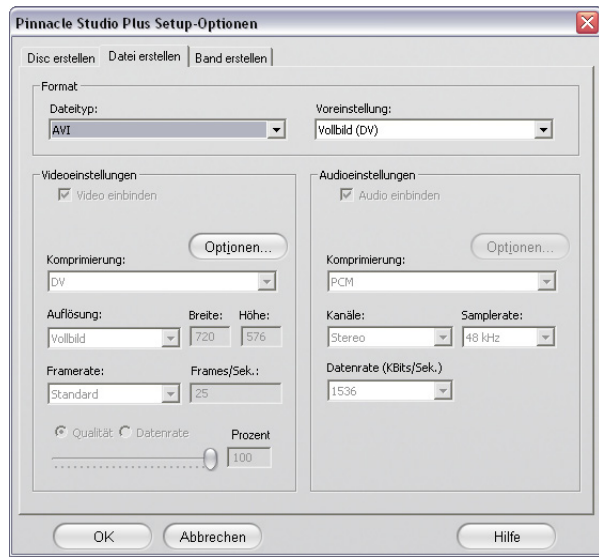


Bild 11.11 Die Film-Ausgabeoptionen

Ändern der AVI-Einstellungen

Spannend wird es erst, wenn die Originaleinstellungen verändert werden. So können Sie eine Menge Festplattenkapazität sparen.

Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie erhöhen die Komprimierung und mindern damit die Qualität oder Sie verringern die Größe des Filmbilds. Dabei bleibt zwar die Qualität erhalten, aber das Filmbild wird kleiner.

In der *Voreinstellung*-Liste finden Sie einige Vorgaben, um das Filmbild zu verkleinern, oder die JPEG-Komprimierung zu verwenden, mit der die Dateigröße deutlich reduziert werden kann.

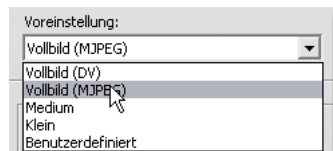


Bild 11.12 Verschiedene Voreinstellungen

In der *Dateityp*-Liste werden verschiedene Formate aufgelistet, wie zum Beispiel das beliebte DivX-Format.

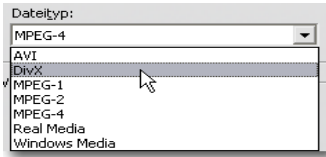


Bild 11.13 Verschiedene Dateitypen

Passend zur ausgewählten Option werden in der *Voreinstellung*-Liste die dazu passenden Parameter angezeigt.

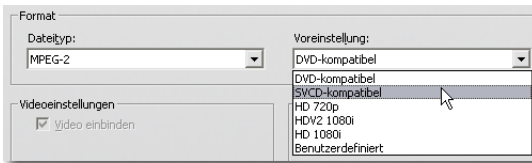


Bild 11.14 Optionen des MPEG-2-Formats

So sehen Sie in der Abbildung links die Voreinstellungen für das gängige MPEG-2-Format, das unter anderem für die CD-/DVD-Produktion verwendet wird.

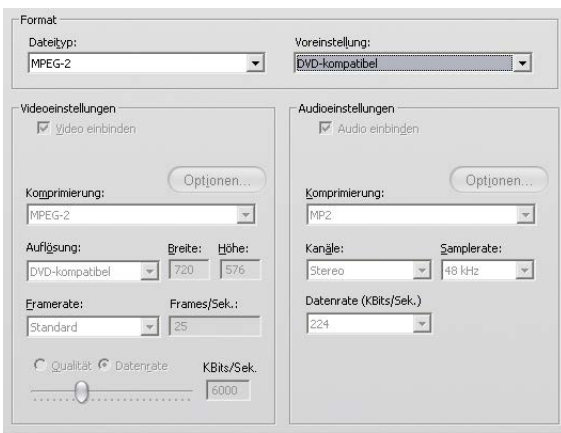


Bild 11.15 Die verwendeten Parameter

Nach der Auswahl werden die dazu passenden Parameter im unteren Bereich des Dialogfelds angezeigt – geändert werden können sie allerdings nicht.



Die Fachbegriffe kodieren und dekodieren tauchen oft auf. Beim Kodieren – auch Encode genannt – werden die Filmdaten komprimiert, damit eine möglichst kleine Datei entsteht. Wenn der Film betrachtet werden soll, müssen die Daten wieder zu einem Filmbild „zusammengesetzt“ – dekodiert – werden.

Der DivX-Codec

Ein Codec ist in aller Munde: DivX. Dessen Möglichkeiten wollen wir Ihnen nun etwas genauer vorstellen. Es ist zu erwarten, dass dieser Codec im Lauf der nächsten Zeit zum Standard werden wird. Die ersten DVD-Player unterstützen diesen Codec bereits, weitere werden folgen.

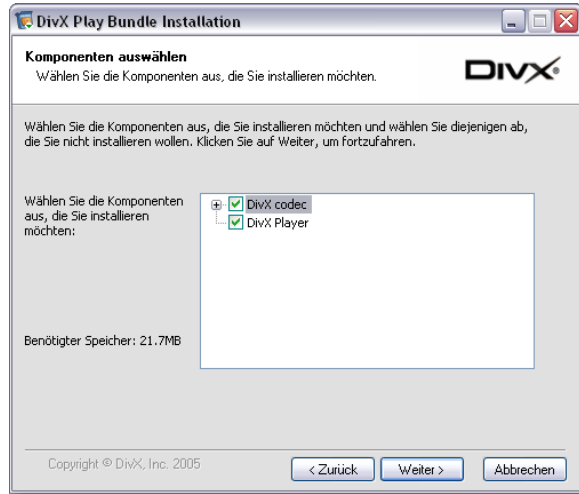


Bild 11.16 Installation von DivX

»»» i

Alle Codecs haben einen gemeinsamen Nachteil: Auf dem Rechner, wo der Film abgespielt wird, muss der Codec installiert sein. Wenn Sie also nicht sicher sind, dass der betreffende Codec vorhanden ist, sollten Sie einen Hinweis zum Download anbringen.

DivX ist – wie schon erwähnt – kein Programm, das Sie starten können. Öffnen Sie stattdessen die Erstellungsoptionen von Pinnacle 10. DivX finden Sie in der *Komprimierung*-Liste.

Nachdem Sie den DivX-Codec eingestellt haben, können Sie über die *Optionen*-Schaltfläche das folgende Dialogfeld aufrufen. Es sind zunächst einmal gängige Werte voreingestellt.

Hier können Sie die unterschiedlichsten Parameter des Codecs anpassen. Wir wollen Ihnen nun die Auswirkungen der einzelnen Einstellungen vorstellen.

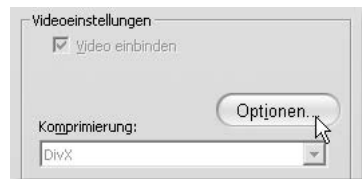


Bild 11.17 Aufruf der Optionen

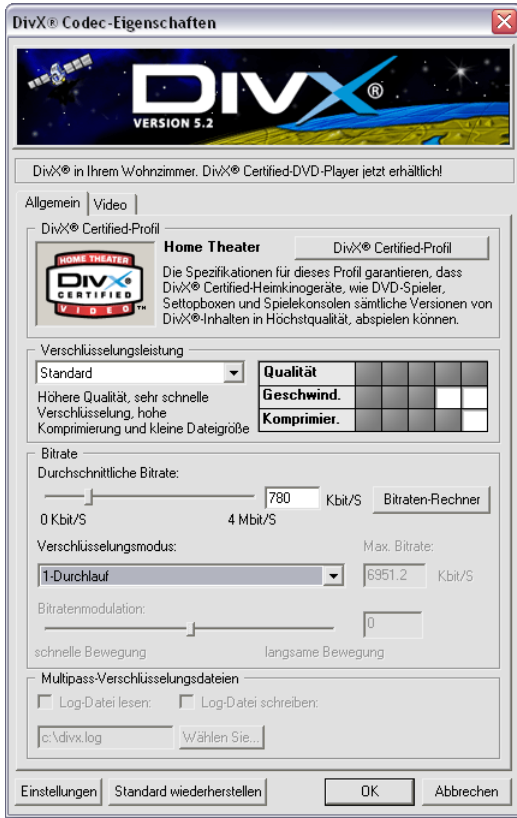


Bild 11.18 Die Einstellungen des DivX-Codecs

Zunächst wollen wir aber unser letztes Beispielprojekt mit den Voreinstellungen umwandeln, um eine Vergleichsmöglichkeit zu erhalten. Sie werden nämlich schnell merken, warum dieser Codec so besonders interessant ist.

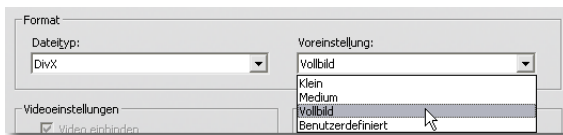


Bild 11.19 Die Einstellungen der Filmgröße

1 Achten Sie darauf, dass in den allgemeinen Einstellungen die volle Bildgröße erhalten bleibt, was dem DVD-Standard entspricht.

2 Schon bei der Schätzung im Diskometer fällt auf, dass die Datei scheinbar recht klein wird, wie die Werte für den geschätzten Speicher belegen – 301 MByte war nämlich der Ausgangswert.

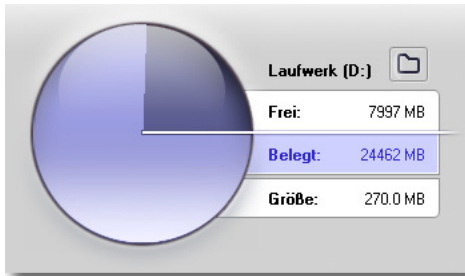


Bild 11.20 Die neue geschätzte Größe

- 3 Starten Sie den Berechnungsvorgang mit der *Erstellen*-Schaltfläche. Den Fortschritt des Renderns können Sie in der Auflistung links ablesen.

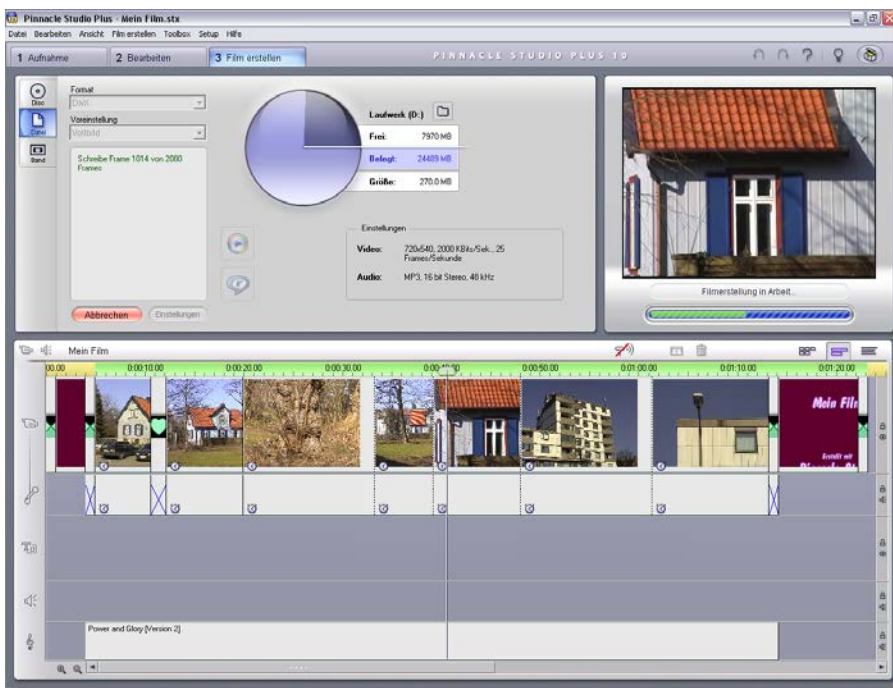


Bild 11.21 Berechnen des Films

- 4 Schon mit den voreingestellten Werten ist die Datei mit 21 MByte letztlich sogar auf ungefähr 7 % geschrumpft – und das bei einer Filmlänge von rund eineinhalb Minuten. Sie können das gerenderte Ergebnis im Windows Media Player betrachten, wenn Sie die folgende Schaltfläche aktivieren.



Bild 11.22 Aufruf des Windows Media Players

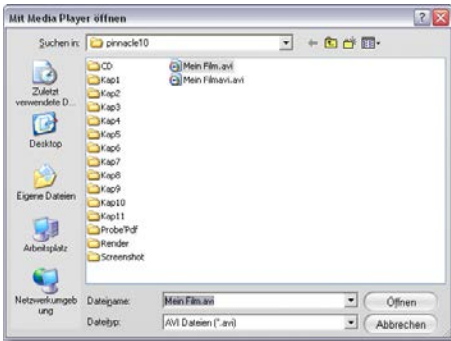


Bild 11.23 Öffnen einer Filmdatei

- 5 Nach dem Aufruf der Funktion wird im abgebildeten Dialogfeld die gerade erstellte Filmdatei vorgegeben.



Bild 11.24 Das Ergebnis im Windows Media Player

Anschließend wird das Ergebnis im Media Player angezeigt.



Wenn Sie die neue Dateigröße hochrechnen, kommen Sie bereits bei einem einstündigen Film auf eine Ersparnis von 620 MByte!

Auch ein kritisches Betrachten der beiden gerenderten Filme zeigt Erstaunliches: Die Unterschiede sind sehr gering und kaum erkennbar. Dabei ist allerdings die DivX-Variante ein wenig besser, was besonders an den Kanten der Schrift auffällt. Probieren Sie es aber einmal am Bildschirm aus, Sie werden von der guten Qualität sicherlich überrascht sein.

Die DivX-Optionen

Nun wollen wir uns die Optionen näher ansehen, um noch kleinere Dateien zu erstellen. Lassen Sie sich überraschen, wie wenig MByte letztlich von dem Film übrig bleiben werden. Ein entscheidender Faktor für die Dateigröße ist die so genannte Bitrate, die mit einem Schieberegler von 0 bis 10.000 gesteuert werden kann.

Unter Bitrate versteht man die Menge der Informationen, die von dem Codec in einer Sekunde gespeichert und gelesen werden kann. Je höher der Wert ist, umso besser ist die Bildqualität, weil mehr Informationen bereitstehen. Bei geringeren Werten wird das Bild stärker komprimiert – die Qualität sinkt daher. Der voreingestellte Wert von 780 Kbps (**K**Byte **p**ro **S**ekunde) ist als Mindestwert für eine ordentliche Bildqualität zu verstehen. Ab einem Wert von ungefähr 3.000 Kbit/S ist keine qualitative Verbesserung mehr erkennbar.

Verwenden Sie für einen weiteren Versuch einen Wert von 2.000 Kbit/S. Damit wird die Qualität weiter verbessert – allerdings wird auch die Datei vergrößert. Um ein qualitativ optimales Ergebnis zu erhalten, sollten Sie ruhig eine Bitrate von 2.000 bis 3.000 Kbit/S einstellen.

- 1 Interessant ist die Option *Multipass* im Listenfeld *Verschlüsselungsmodus*. Diese Option besteht aus zwei Teilen: *1. Durchlauf* und *N. ter Durchlauf*. Stellen Sie hier zunächst die erste Option ein. Hier wird erst einmal der ganze Film untersucht. Die Ergebnisse werden in einer LOG-Datei abgelegt.

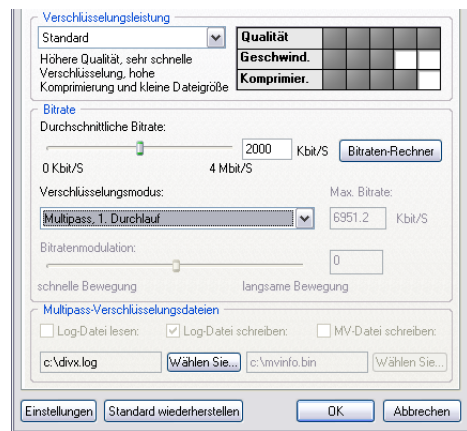


Bild 11.25 Anwenden der Multipass-Option

- 2 Nach der Eingabe eines Dateinamens kann nun der Film gerendert werden. Sie sehen dabei zwar ein Vorschaubild, wenn Sie den Film allerdings betrachten, ist er schwarz. Der DivX-Codec hat die Filmbilder untersucht und in die angegebene LOG-Datei geschrieben.

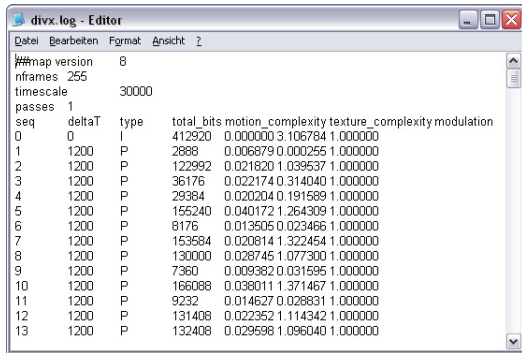


Bild 11.26 Der Inhalt der LOG-Datei

Da es sich dabei um eine reine Textdatei handelt, können Sie diese mit einem Texteditor ansehen – beispielsweise Notepad. Viel können Sie aus den notierten Daten natürlich nicht ablesen.

- 3 Nun ist der erneute Aufruf der Codec-Optionen notwendig.

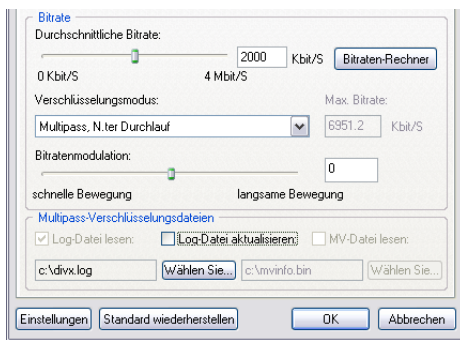


Bild 11.27 Starten des zweiten Durchgangs

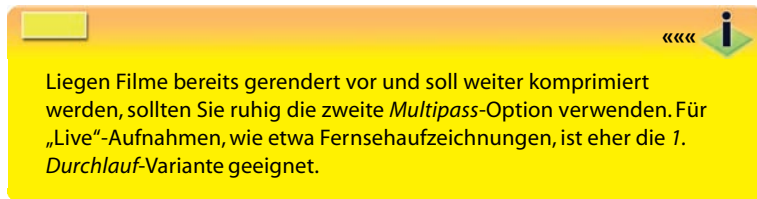
- 4 Stellen Sie jetzt im Listenfeld *Verschlüsselungsmodus* die Option *Multipass, N.ter Durchlauf* ein, um den zweiten Durchgang zu starten. Die restlichen Optionen können bleiben wie sie sind.

- 5 Die Dateigröße ist bei diesem Verfahren noch einmal geschrumpft: 2,19 MByte sind nun noch übrig geblieben. Das Ergebnis ist noch immer sehr gut.

Was beim Komprimieren mit DivX passiert

Mit der *1. Durchlauf*-Option wird die angegebene Bitrate ungefähr beibehalten, wobei Filmszenen mit starken Veränderungen im Bild mehr Speicherplatz belegen als Szenen mit weniger starken Veränderungen. Dieses Verfahren bietet sich vor allem dann an, wenn Filme „auf die Schnelle“ komprimiert werden sollen.

Wenn Sie die nötige Zeit mitbringen, sollten Sie eher mit der zweiten *Multipass*-Option arbeiten. Hier wird mit einer variablen Bitrate gearbeitet. Szenen mit großen Farbflächen werden demnach stärker komprimiert als solche mit Details. Durch dieses Verfahren werden die Filme deutlich kleiner.



MPEG-Dateien erstellen

Die nächste Möglichkeit des Dateieexports besteht darin, den Film im MPEG-Dateiformat zu speichern. Das Ergebnis können Sie auch im Windows Media Player betrachten. Das MPEG-Dateiformat zeichnet sich ebenfalls durch eine kleine Dateigröße aus.

Seit dieses Dateiformat entwickelt wurde, gab es immer wieder neue Versionen. Inzwischen ist das Dateiformat MPEG 4 verfügbar. Damit arbeitet beispielsweise der zuvor vorgestellte DivX-Codec.

Die MPEG-Dateien können Sie nicht nur im Windows Media Player verwenden, sondern sie sind auch gut geeignet, wenn Sie planen, eine Video-CD oder eine DVD zu erstellen. In den Einstellungen finden Sie die verschiedensten Verwendungsmöglichkeiten in der *Voreinstellung*-Liste wieder.

Sie sehen die vorhandenen Optionen in der Abbildung rechts.

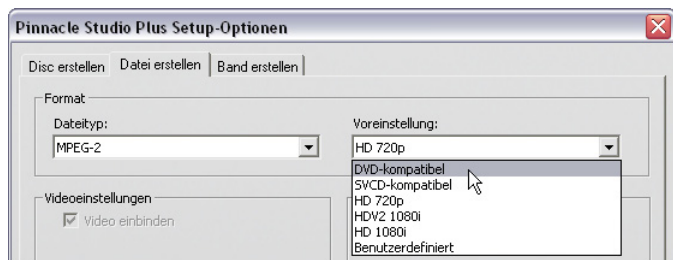


Bild 11.28 Die verfügbaren MPEG-Optionen

Wenn Sie eine der Voreinstellungen verwenden, werden die dafür korrekten Einstellungen automatisch vorgenommen – Änderungen sind dann nicht mehr möglich. Die Optionen sind deaktiviert.

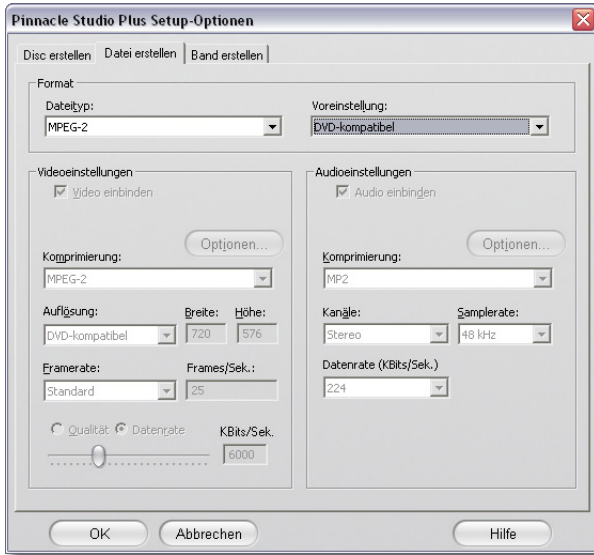


Bild 11.29 Die deaktivierten Optionen

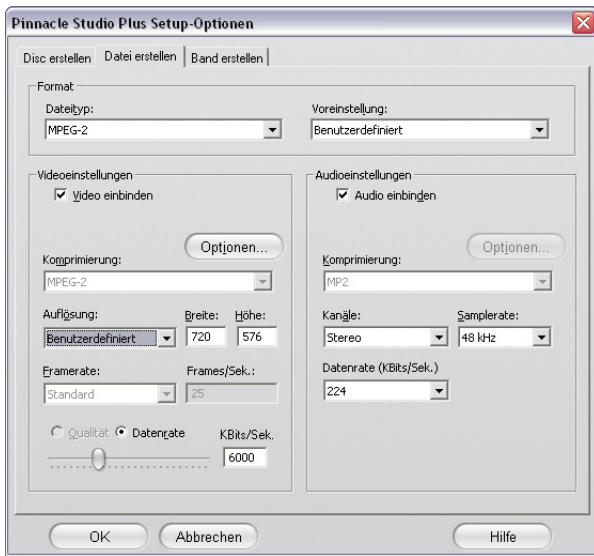


Bild 11.30 Die MPEG-Optionen

Nur, wenn Sie die Option *Benutzerdefiniert* verwenden, können Sie die Einstellungen entsprechend anpassen.

Starten Sie den Export über die Schaltfläche *Datei erstellen*. Der Rendervorgang entspricht dem, was Sie bereits von den AVI-Filmen kennen. Das Ergebnis können Sie wieder über die bekannte Schaltfläche ansehen.

Die Option Windows Media

Sie möchten das Filgergebnis auf Ihrer Webseite präsentieren? Dann ist das Format *Windows Media* für Sie interessant. Auch hier finden Sie verschiedene Voreinstellungen in der rechten Liste.

Das Windows Media File mit der Dateiendung *.wmv ist ein gängiges Dateiformat für die Präsentation auf der Webseite. Im *Daten*-Bereich werden zum Beispiel Informationen zum Film und Autor eingetragen. Im *Profil*-Bereich sehen Sie die verwendeten Einstellungen.

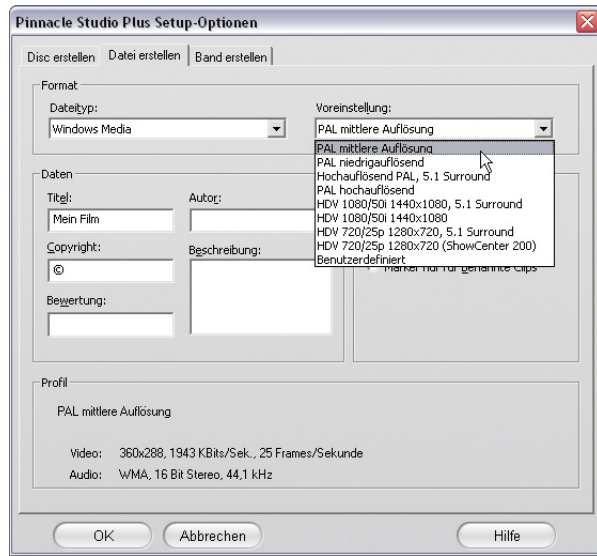


Bild 11.31 Das Windows Media-Format

Für die Verwendung auf Webseiten eignen sich natürlich nur Filme, die entsprechend kleine Dateigrößen haben. Reduzieren Sie gegebenenfalls die Filmbildgröße, um eine kleinere Dateigröße zu erhalten.

Die Option Real Media

Auch das Real Media-Format ist für die Verwendung auf Webseiten gedacht. In den Optionen können Sie neben der Größe des Filmbilds auch die Videoqualität ändern. Außerdem wird im Bereich *Zielgruppe* eingestellt, für welche Übertragungsgeschwindigkeit der Film optimiert werden soll.

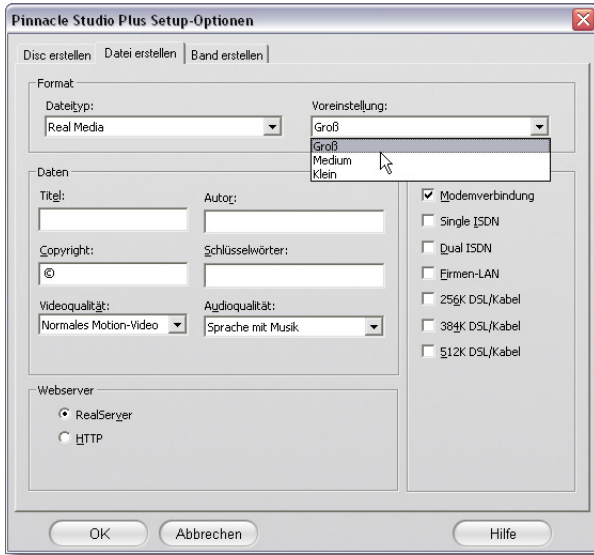


Bild 11.32 Die Real Media-Option

CDs und DVDs herstellen

Eine weitere, interessante Möglichkeit finden Sie in der ersten Rubrik des Arbeitsbereichs *Film erstellen*. Den *Disc*-Bereich können Sie nämlich nutzen, um Video-CDs oder DVDs zu erstellen.

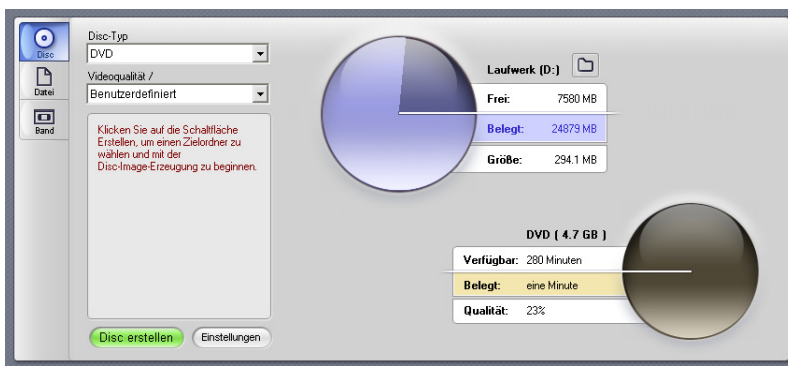


Bild 11.33 Die Disc-Rubrik

Über die *Einstellungen*-Schaltfläche erreichen Sie die nachfolgend abgebildeten Optionen:

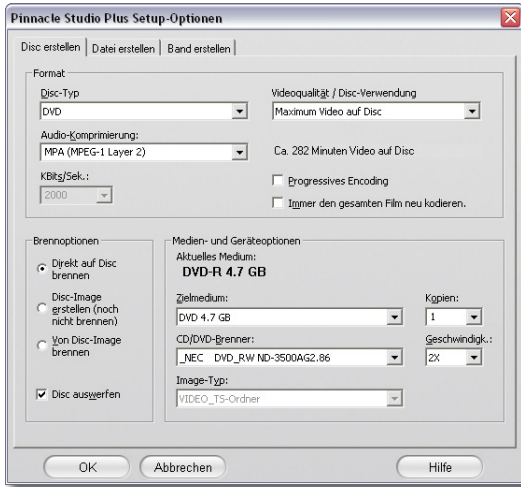


Bild 11.34 Die Optionen der Disc-Erstellung

Die verschiedenen Disc-Formate

Zunächst müssen Sie das Ausgabeformat festlegen. Dabei ist interessant, wie sich die Formate auf die Dateigrößen auswirken. So müssen Sie zwischen Bildqualität und Dateigröße abwägen. Die schlechtere Bildqualität ist im Wesentlichen auf die geringeren Bildgrößen zurückzuführen.

Ein guter Kompromiss zwischen Qualität und Dateigröße ist die DVD-Variante. In der folgenden Tabelle haben wir einmal die verschiedenen Formate dem Ausgangsmaterial gegenübergestellt. Bedenken Sie, dass sich diese Gegenüberstellung auf einen knapp 1 Minute langen Film bezieht. Je länger der Film wird, umso mehr wirken sich natürlich die Unterschiede in der Dateigröße aus.

Video-CD-Typ	Bildaufösung	Dateigröße	Aufzeichnungsformat
Ausgangsmaterial	720 x 576 Pixel	178,00 MByte	AVI
DVD	720 x 576 Pixel	56,60 MByte	MPEG2
Super Video-CD	480 x 576 Pixel	16,30 MByte	MPEG2
Video-CD	352 x 288 Pixel	8,17 MByte	MPEG1

Die verfügbaren Video-CD-Optionen

Die verfügbaren Optionen unterscheiden sich – je nachdem, für welches Disc-Format Sie sich entschieden haben. Am wenigsten können Sie verändern, wenn Sie eine Video-CD erstellen wollen.

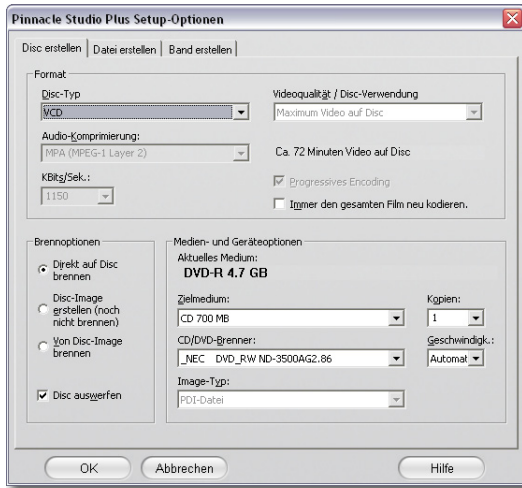


Bild 11.35 Die verfügbaren Video-CD-Optionen

- ◆ Im *Medientyp*-Listenfeld können Sie einstellen, ob Sie eine CD mit 650 oder 700 MByte verwenden.
- ◆ Im *Kopien*-Listenfeld wird eingestellt, wie viele CDs Sie mit demselben Inhalt brennen wollen – maximal 99 Kopien sind möglich.
- ◆ Sollten Sie mehrere CD-Brenner auf Ihrem System installiert haben, können Sie den gewünschten Brenner im Listenfeld *CD/DVD-Brenner* auswählen.

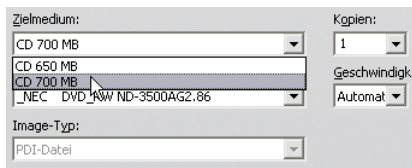


Bild 11.36 Auswahl des Medientyps

- ◆ Das Listenfeld rechts daneben bietet verschiedene Brenngeschwindigkeiten an, die von Ihrem Brenner unterstützt werden.

Starten Sie den Brennvorgang über die *Disc erstellen*-Schaltfläche. Sollte sich nach dem Rendervorgang keine CD oder ein falsches Medium im CD-Brenner befinden, zeigt das *Status*-feld einen entsprechenden Hinweis an.

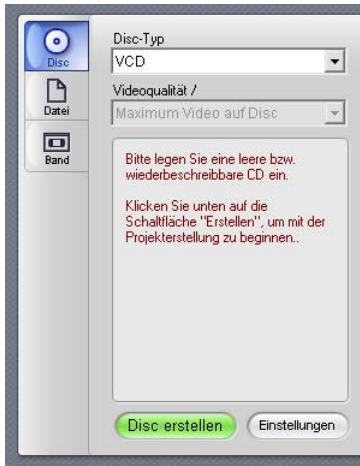


Bild 11.37 Die Informationen im Statusbereich

Liegt das passende Medium im Laufwerk, erkennt Pinnacle Studio dies automatisch und startet den Brennvorgang. Die Fortschrittsanzeige unter dem Player zeigt den Status des Brennvorgangs an. Ein solches Zwischenstadium des Brennens zeigt die folgende Abbildung.

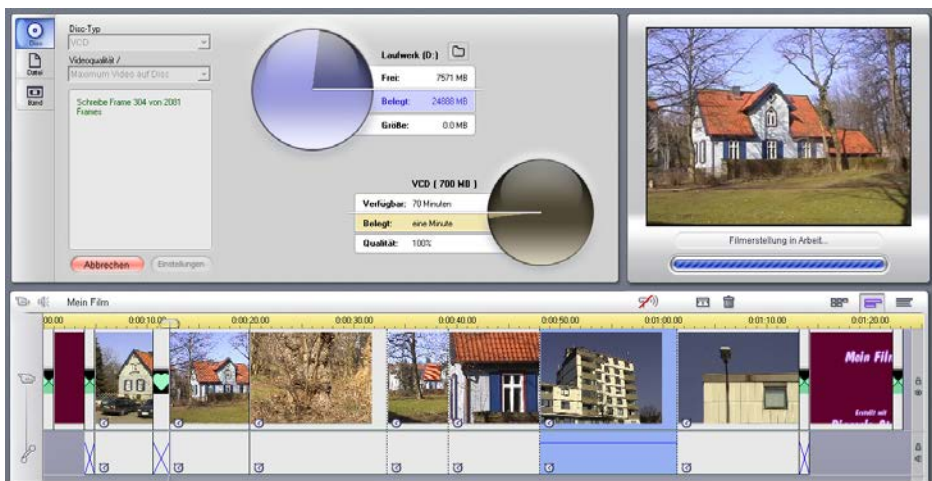


Bild 11.38 Brennen der CD

Nach dem Rendern wird die Disc automatisch beschrieben, wenn in den Optionen *Direct auf Disc brennen* aktiviert wurde. Nach dem erfolgreichen Brennen wird das Medium ausgeworfen, wenn Sie diese Option aktiviert haben.

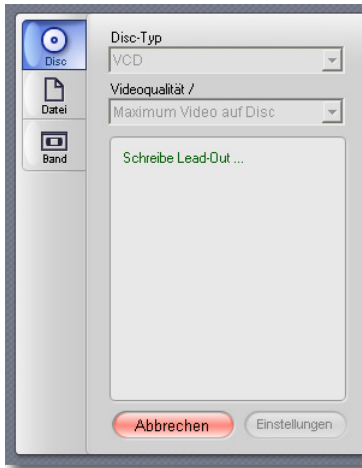


Bild 11.39 Die Disc wird gebrannt

Optionen der SVCD

Beim Brennen einer Super Video-CD werden weitere Optionen verfügbar. So können Sie nun die Videoqualität anpassen. Meist werden Sie mit der Option *Maximum Video auf Disc* die besten Ergebnisse erhalten.

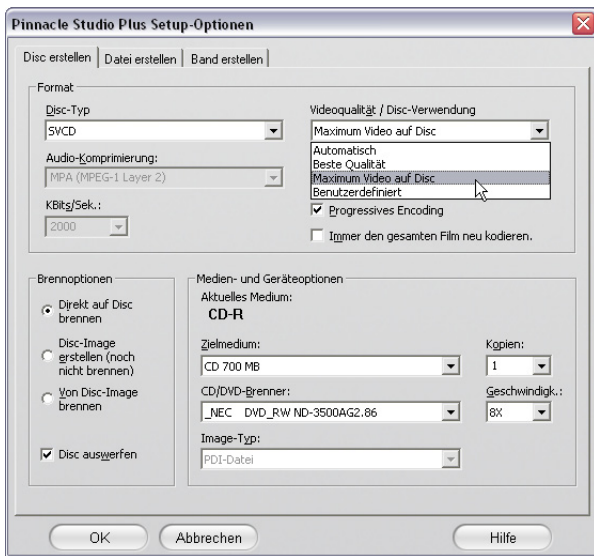


Bild 11.40 Die SVCD-Optionen

Sie brauchen sich dabei um nichts zu kümmern – Pinnacle ermittelt anhand der Filmlänge und des ausgewählten Mediums selbstständig die beste Qualität.

Die DVD-Optionen

Auch bei den DVD-Optionen können Sie entscheiden, ob der Film gleich gebrannt werden soll, oder ob zunächst die betreffenden Dateien vorbereitet werden sollen. Sie können dann die DVD auch zu einem späteren Zeitpunkt brennen – auch nach einem Neustart von Pinnacle Studio.

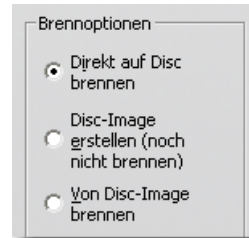


Bild 11.41 Die DVD-Optionen

Bei einer DVD werden neben dem Film viele weitere Dateien benötigt – beispielsweise für die Menüs. Daher wird nach dem Rendervorgang noch weitere Zeit benötigt, um diese zusätzlichen Dateien zu erstellen. Das *Status*-Feld zeigt den Vorgang an. Auch hier können Sie wieder die Fortschrittsanzeige unter dem Player beobachten.

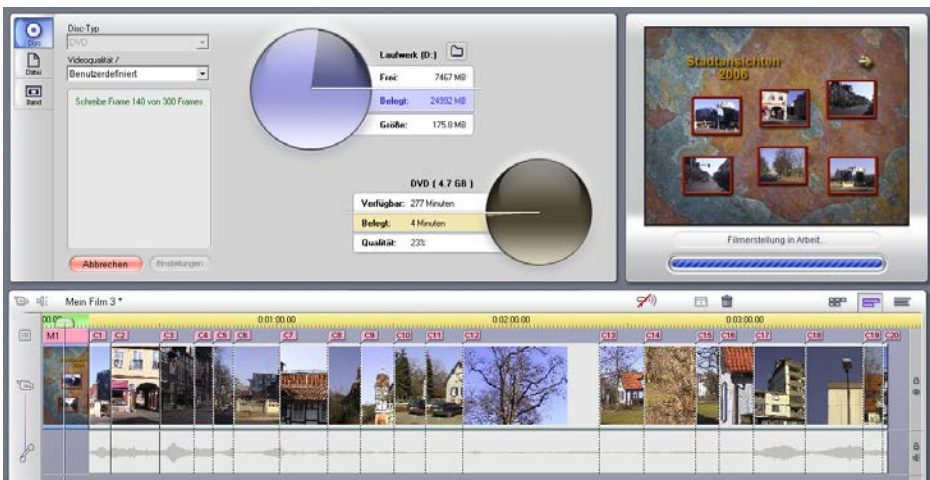


Bild 11.42 Berechnen der zusätzlichen DVD-Dateien

Die Dateien werden in dem Ordner untergebracht, der Ihnen im *Einstellungen*-Dialogfeld angezeigt wird. Standardmäßig ist dies das Verzeichnis, das Sie in der Toolbox angegeben haben.

In diesem Ordner sind die DVD-Dateien in verschiedenen Unterordnern untergebracht. Auf jeder DVD ist ein Verzeichnis mit der Bezeichnung *Video_ts* (**V**ideo **T**itle **S**et) vorhanden.

Eventuell gibt es auch noch einen Ordner mit der Bezeichnung *Audio_TS*, dies ist aber keine Pflicht. Im *Video_TS*-Ordner gibt es Dateien verschiedenen Typs.

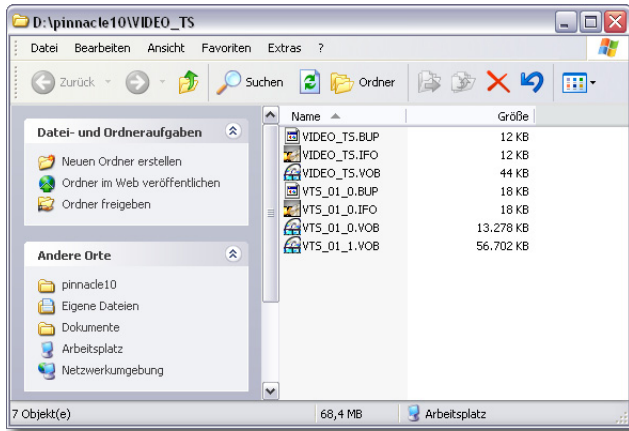


Bild 11.43 Im *Video_TS*-Ordner einer DVD gibt es verschiedene Dateitypen

Die verschiedenen Dateitypen

Es ist vorteilhaft, die Bedeutung der Dateitypen zu kennen. Die Dateien mit der Endung **.ifo* (**I**nformation) beinhalten die Information über die Kapitelstruktur der Videodaten. Die Videoplayer verwenden diese Dateien zum „Zusammensammeln“ der Videobestandteile. Die Dateien mit der Endung **.bup* (**B**ackup) sind Sicherheitskopien der IFO-Dateien.

Die eigentlichen Videodaten sind in den Dateien mit der Endung **.vob* (**V**ideo **O**bject) enthalten. Obwohl die Endung es nicht vermuten lässt: Hierbei handelt es sich um MPEG-2-Dateien.



Da VOB-Dateien nur maximal 1 GByte groß sein dürfen, werden längere Filme gesplittet. Sie erkennen diese Splittung an den durchnummerierten Dateien – *VTS_01_1* und so weiter. Das „Wiederzusammensetzen“ der Filme wird über die IFO-Datei gesteuert. Enthält eine DVD mehrere Szenen, werden diese ebenfalls nummeriert: *VTS_02_1* und so weiter. Die Szenenübersicht einer DVD wird im ersten Film gesichert: *VTS_01_0*.

Stichwortverzeichnis

3D-Bewegung anpassen 188
3D-Effekte 173

A

A/B-Bearbeitung 159
Akkordeon-Videoeffekt 149
Akustik verändern 318
Album 81
Album einsetzen 17
Album, Kommentaranzeige 83
Album, Titel-Editor 237
Album-Kategorien 90
Album-Optionen, HFX 194
Albumfenster abtrennen 172
Alpha Magic 211
Alter Film - Erweitert-Videoeffekt 146
Alter Film-Videoeffekt 129
Änderung entfernen 300
Animation, Menüs 273
Animation, Titel 245
Animationseffekte 149, 150
Ansicht ändern 34
Ansicht, Hollywood FX 173
Ansicht, Seite 173
Ansicht wählen 99
Antialiasing 191
Arbeitsbereich verändern, HFX 176
Arbeitsbereiche, Hollywood FX 172
Arbeitsfenster, Hollywood FX 170, 179
Arbeitsoberfläche 15
Arbeitsweise, Trickfilm 250
Audio-Bedienfeld 66
Audioclip löschen 57
Audioeffekt, Equalizer 315
Audioeffekt, Grungelizer 317
Audioeffekt, Leveler 316
Audioeffekt, Reverb 318
Audioeffekte verwenden 313
Audiooptionen 71
Audiospur trimmen 114
Aufbau, HFX-Effekte 177
Aufnahme beenden 29
Aufnahme, perfekte 63
Aufnahme speichern 30
Aufnahme starten 27, 75
Aufnahme-Kategorie 16
Aufnahmeeinstellungen 64
Aufnahmeformat auswählen 73
Aufnahmemodus 24
Aufnahmeoptionen 72
Aufnahmequalität einstellen 26, 66
Aufnahmequelle 24
Aufnahmequelle wählen 64
Aufzeichnung, analoge 63, 64
Aufzeichnung, digitale 66
Ausblenden, Ton 295, 305
Ausgabe auf Band 60
Ausgabe, AVI-Datei 326
Ausgabe, CD/DVD 338
Ausgabe, Videoband 324
Ausgabe, Windows Media 337
Ausgabeinformationen 323
Ausgabeoptionen 321
Ausrichten, Objekte 235
Ausrichtungsfunktionen 244
Ausrichtungsoptionen 236
Ausschneiden, Objekte 236
Auswahl-Werkzeug 186
AVI-Datei erstellen 326
AVI-Einstellungen ändern 327

B

Balance-Darstellung 298
 Band erstellen 324
 BAS-Page Peel-Übergang 175
 Basisoptionen ändern 189
 Bearbeiten-Kategorie 15
 Bearbeiten-Modus 17
 Bearbeitungsmodus 31
 Bedienelemente 322
 Beleuchtung-Videoeffekt 136
 Belichten-Videoeffekt 153
 Bereich, videosicherer 38
 Beschnitt 165
 Bewegungspfade 194
 Bewegungsrichtungen, verschiedene 247
 Bewegungsunschärfe-Videoeffekt 132
 Bild entfärben 155
 Bild-in-Bild-Effekte 163
 Bild-in-Bild-Effekte anwenden 164
 Bild/Ton bearbeiten 113
 Bildaussetzer verhindern 79
 Bildbearbeitung, professionelle 159
 Bildgröße ändern 165
 Bildhintergrund austauschen 167
 Bildteile weichzeichnen 132
 Bitrate 333
 Blenden einsetzen 199
 Blendenfleck-Videoeffekt 125, 133
 Brennvorgang starten 340
 Buchstabenabstand ändern 241
 Buntglas-Videoeffekt 130
 BUP-Datei 344
 Button ändern 278

C

Camcorder anschließen 22, 75
 Camcorder, Tonaufnahme 302
 Channel-Audioeffekt 316
 Chorus-Audioeffekt 317
 Chroma-Key-Funktion 167
 Chromball-Effekt 213
 Cleaning-Effekte 126
 Clip teilen 110
 Clipseigenschaften ändern 36, 55

Clips kombinieren 111
 Codec, DivX 329

D

Dateien kombinieren 96
 Dateien, temporäre 218
 Dateitypen, DVD 344
 Datenrate testen 25
 Dauer, Übergang 219
 Defragmentieren, Norton SystemWorks 78
 Defragmentierung, Festplatte 77
 Dekostile 41
 Dialogfelder 22
 Diaschau erstellen 222
 Disc erstellen 61, 338
 Disc-Formate 339
 Diskometer 67, 323
 DivX-Codec 329
 DTL-Datei 94, 261, 290
 Duplikate einfügen 287
 DV-Ausgabeoptionen 324
 DV-In 14, 58
 DVD-Dateien 343
 DVD-Komprimierung 330
 DVD-Modus 270
 DVD-Optionen 60, 343
 DVD-Steuerung 20

E

Editierfenster 238
 Effekt berechnen 127
 Effekt, dreidimensionaler 215
 Effekt hinzufügen 125, 143
 Effekt-Optionen, HFX 180
 Effekte, Bild-in-Bild 163
 Effekte, Hollywood FX 214
 Effekte per Bildoptimierung 154
 Effekte, Übergänge 205
 Effektpaket aktivieren 145
 Effektivvorschau 124, 183
 Eigenschaften-Bereich 176
 Ein-/Ausblenden, Ton 294
 Ein-/Ausblenden-Übergang 205

Einblenden, Film 43
 Einblenden, Titel 44
 Einstellungen, analoge Aufzeichnung 67
 Einzelbildschaltung 105
 Elemente, aktive 272
 Endtitel einfügen 53
 Equalizer-Effekt 315
 Erdbeben-Videoeffekt 134
 Explosion-Videoeffekt 149
 Exporteinstellungen anpassen 60
 Exportoptionen 323

F

Fade-Darstellung 299
 Farbeffekte 126
 Farben reduzieren 140
 Farben verblassen 142
 Farbkorrektur, automatische 126
 Farbkorrektur-Videoeffekt 137
 Farbrauschen 147
 Farbstich entfernen 126, 137, 141
 Farbverlauf 252
 Festplatte vorbereiten 77
 Film altern 142
 Film aufblenden 205
 Film aufnehmen 22
 Film bearbeiten 31
 Film erstellen 16, 58, 321
 Film exportieren 58
 Film optimieren 117
 Film rendern 325
 Film trimmen 48
 Film verlängern 107
 Film-Optionen, HFX 182
 Filmaufbau 225
 Filmaufzeichnung 63
 Filmbild rahmen 166
 Filmbild verformen 149
 Filmbilder ansteuern 49
 Filmclip teilen 49
 Filmclips überblenden 162
 Filmfenster 20
 Filmfenster, Audio 293
 Filmfenster verwenden 32
 Filmgeschwindigkeit ändern 45
 Filmoptimierungen 117

Filmschnitt 49, 112
 Filmsteuerung 271
 Filmtitel einblenden 44
 Filmtitel einfügen 38
 Filmtitel erstellen 227
 Filmvorschau 86
 Firewire-Anschluss 14, 23
 Flugrotation ändern 190
 Frames, ausgelassene 77
 Frequenzen anpassen 315
 Fun-Effekte 126

G

Gauß'sche Unschärfe-Effekt 148
 Gegenlichtaufnahme simulieren 133
 Geräusche hinzufügen 317
 Gesamtfilm-Ansicht 35, 100
 Gesamtfilm-Option 199
 Geschwindigkeit ändern 46
 Geschwindigkeit-Audioeffekt 315
 Geschwindigkeit-Videoeffekt 128
 Grungelizer-Effekt 317
 Gruppieren, Objekte 235
 Gruppierung aufheben 283

H

Helligkeit ändern 126
 Helligkeit und Kontrast-Videoeffekt 148
 Helligkeit/Kontrast steuern 138
 HFX-Spezialeffekte 192
 HFX-Übergänge 91, 215
 HFX-Übergänge bearbeiten 217
 Highlight-Stil 285
 Hilfsdateien löschen 70, 219
 Hintergrund, einfarbiger 251
 Hintergrundbilder 252
 Hintergrundmusik erstellen 57, 118, 310
 Hollywood FX 159, 214
 Hollywood FX-Album 172
 Hollywood FX-Arbeitsfenster 217
 Hollywood FX Pro 92
 Hollywood FX-Upgrade 123

I

IFO-Datei 344
 Import, Mediadatei 197
 Inbetweening 187
 Informationen, Album 84
 Informationen, SmartSound 313
 Informationen, Szene 33
 Insert-Schnitte einfügen 114
 Invertieren-Videoeffekt 140

K

Kamera-Ansicht 193
 Kamerasteuerung 27
 Kanten, weichgezeichnete 256
 Kategorie auswählen 18
 Keyframe ansteuern 187
 Keyframes bearbeiten 186
 Keyframes einsetzen 149, 178
 Kommentar einfügen 304
 Kommentaranzeige 83
 Kommentare aufzeichnen 300
 Komprimierung, DivX 334
 Komprimierungseinstellungen 333
 Komprimierungsmethode 327
 Kontextmenüs 109
 Kontrast verstärken 143
 Kopieren, Objekte 236
 Kriechtitel 233
 Kugel-Segmente GPU-Videoeffekt 151

L

Lautstärke ändern 293
 Lautstärke anpassen 304
 Lautstärke, relative 120
 Lautstärkelinie einsetzen 295
 Leveler-Audioeffekt 316
 Links ändern 276
 Links anpassen 279
 Links sortieren 277
 Listenmodus 36
 LOG-Datei 334

Lücke schließen 108
 Lupe-Videoeffekt 134

M

Marker einfügen/löschen 275
 Marker, farbige 274
 Markierungspunkte 187
 Markierungsrahmen, Text 281
 Mediane-Videoeffekt 147
 Medientypen 340
 Mehrspurbearbeitung 159
 Menü, animiertes 273
 Menü, automatisch erstelltes 269
 Menü bearbeiten 280
 Menü speichern 290
 Menü testen 270
 Menü-Album 94
 Menüeigenschaften ändern 276
 Menüerstellung 267
 Menüfunktionen 22
 Menüfunktionen, HFX 182
 Menüseite wechseln 276
 Menüstruktur anpassen 274, 289
 Menüstruktur aufbauen 286
 Menüvorlagen 267
 Mikrofon-Aufnahme 301
 Miniaturbild einstellen 86
 Miniaturbilder, animierte 277
 Miniaturbilder bearbeiten 283
 Mosaik-Videoeffekt 146
 MPEG-Aufnahme 74
 MPEG-Datei erstellen 335
 MPEG-Format 73
 MultiForm Punktlicht-Videoeffekt 148
 MultiForm-Cropping-Videoeffekt 148
 Musik anzeigen-Album 95
 Musik einfügen 119
 Musik trimmen 308
 Musikstil wählen 120
 Musikstücke einsetzen 57
 Musikstücke generieren 310
 Musiktitel von CD 307
 Musikvideo generieren 117

N

Navigationselemente 18, 271

O

Oberflächen-Album, HFX 196
Objekt-Optionen, HFX 181
Objekt-Toolbox 235
Objekte ausrichten 244
Objekte bearbeiten 262
Objekte neigen 243
Objekte umbenennen 194
Objekte verschieben 187, 243
Objekte, zusätzliche 192
Objektgrößen anpassen 264
Objekthierarchien ändern 263
Optionen, allgemeine 70
Optionen, Aufnahmeformat 69
Optionen, Aufnahmequelle 67
Optionen, Ausrichtung 236
Optionen, Chroma-Key 169
Optionen, DivX 333
Optionen, DV-Aufnahme 73
Optionen, DVD 343
Optionen, Export 323
Optionen, Hollywood FX 176, 180
Optionen, Lautstärke 294
Optionen, Menüs 268
Optionen, MPEG 335
Optionen, SmartSound 119
Optionen, Stile 256, 258
Optionen, SVCD 342
Optionen, Szenenerkennung 69, 83
Optionen, Textformatierung 233
Optionen, Video-CD 340
Optionen, Wischeffekte 208
Overlay-Effekte 126, 132, 163
Overlay-Spur 160
Overlay-Spur einsetzen 161
Overlay-Titel 38, 228, 239

P

Pan_Zoom-Videoeffekt 129
Perspektive-Ansicht 173
Pfad 187
Player 32
PLS-Cube and Objects 193
Posterisieren-Videoeffekt 140, 156
Prägung-Videoeffekt 131
Programmstart 15
Projekt speichern 30, 59
Projekt-Voreinstellungen 70
Projektformat 71
Push-Effekte 210

Q

Qualitätsstufen 74

R

Rasierklinge einsetzen 110
Rauschen-Videoeffekt 147
Rauschunterdrückung-Filter 127, 314
Rechteck-Optionen, HFX 182
Render-Optionen einstellen 191
Render-Optionen, HFX 181
Rendern 325
Rendern, DivX 330
Rendern im Hintergrund 218
Rendervorgang 62
Reverb-Audioeffekt 318
RGB-Farbbalance-Videoeffekt 141
Rippen, Audio-CD 307
RM-Datei erstellen 337
Rolltitel 233
RTFX-Sammlung 2 148
Rückgängig-Funktion 22
Rückwärts, Übergang 204

S

Samplerate 301
 Sättigung verbessern 139
 Schaltflächen-Album 284
 Schaltflächentyp 284
 Schatten 257
 Schneiden, automatisches 121
 Schneiden, Szene 89
 Schneiden, Ton 56
 Schreibcache deaktivieren 78
 Schrift auswählen 234
 Schriftstile anwenden 254
 Schwarz und Weiß-Videoeffekt 141
 Schwellenwert 128
 SCN-Datei 82
 Seite einrollen-Videoeffekt 151
 Seite umblättern-Videoeffekt 152
 Seite-Ansicht 173
 Sepia-Videoeffekt 142
 Skalieren-Option 166
 Slide, Effekte 209
 SmartMovie erstellen 117, 121
 SmartSound 118
 SmartSound einsetzen 310
 SmartSound erstellen 57
 Softener-Videoeffekt 131
 Sound einsetzen 291
 Soundeffekte-Album 95
 Speicher freigeben 70
 Speicherbedarf 67
 Speichern, Menü 290
 Speichern, Projekt 59
 Speichern, Standbild 54
 Speichern, Stile 260
 Speichern, Titel 261
 Sperren, Videospur 291
 Spezialeffekte 216
 Spur sperren 46, 113
 Stabilisieren-Videoeffekt 128
 Standard-Audioeffekte 314
 Standard-RTFX-Videoeffekte 126
 Standarddauer ändern 232
 Standarddauer, Übergang 202
 Standbild aufnehmen 53
 Standbilder-Album 93
 Standtitel 233
 Standzeit ändern 55

Standzeit, Titel 43
 Startzeit ändern 106
 Status-Feld 323
 StereoEcho-Audioeffekt 319
 StereoSpread-Audioeffekt 319
 Stereoton verteilen 298
 Steuerung, Film 271
 Steuerung, HFX-Vorschau 175
 Stil anpassen 41, 255
 Stil anwenden 262
 Stil, Schaltfläche 285
 Stil speichern 260
 Stil-Einstellungen ändern 249
 Stilisierungseffekte 126
 Storyboard 32
 Storyboard-Ansicht 20
 Storyboard-Ansicht, Titel 229
 Strichzeichnung erstellen 155
 Studio Plus-Audioeffekte 315
 Studio Plus-RTFX-Effekte 129
 STX-Dateiformat 30
 Suchen, Szenen 89
 Surround-Option 299
 SVHS-Anschluss 64
 Symbole, Menüspur 274
 Szene abspielen 272
 Szenen auflisten 36
 Szenen auswählen 87, 100
 Szenen benennen 84
 Szenen markieren 97
 Szenen nach Namen auswählen 89
 Szenen teilen 110
 Szenen trimmen 102
 Szenen übernehmen 97
 Szenen verschieben 52, 100, 160
 Szenen zusammenfassen 88
 Szenen zusammenstellen 33
 Szenenerkennung 25, 69, 82
 Szenenerkennung einstellen 83
 Szenensuche im Projekt 90

T

Text ausrichten 42
 Text eingeben 39
 Text formatieren 233, 240
 Text, Markierungsrahmen 281

Textformatierung 40
Timeline-Ansicht 35, 44, 99
Timeline-Ansicht, Titel 229
Timeline-Werte 43
Titel animieren 245
Titel ausrichten 244
Titel bearbeiten 247
Titel erstellen 229, 239
Titel, erzeugen 231
Titel, hereinlaufender 246
Titel speichern 261
Titel umwandeln 228
Titel verlängern 47
Titel-Editor 227, 232
Titel-Stil anwenden 251
Titel-Toolbox 230
Titel-Vorlagen 93
Titelbezeichnung 232
Titeldauer verlängern 245
Titelgenerator einsetzen 38
Titeltexte anpassen 281
Titeltypen 228
Titelzeile aufblenden 249
Ton anpassen 296
Ton ausschalten 294
Ton ein-/ausblenden 294
Tonaufnahme per Camcorder 302
Tonschnitt 56
Tonspur abtrennen 291
Tonspur bearbeiten 55, 292
Tonspuren angleichen 316
Toolbox 21
Toolbox, Audio 292
Toolbox, Audioeffekte 313
Toolbox, CD 308
Toolbox, Hollywood FX 171
Toolbox, Menü 276
Toolbox, Objekt 235
Toolbox öffnen 117, 183
Toolbox schließen 106
Toolbox, Titel 229
Toolbox, Übergänge 199
Toolbox, Videoeffekte 123
Toolbox-Optionen 114
Transformation, HFX 188
Transformieren, Objekte 235
Trimmen 102
Trimmen, Film 48

Trimmen, Mauszeiger 51
Trimmen, Musik 308
Trimmen per Maus 107
TV-Standard 68

U

Überblendung, weiche 207
Überblendungseffekt einfügen 43
Überblendungslinien 203
Übergänge anpassen 183
Übergänge auswählen 172, 200
Übergänge anwenden 219, 246
Übergänge berechnen 218
Übergänge, dreidimensionale 215
Übergänge, eigene 213
Übergänge kombinieren 222
Übergänge kopieren 220
Übergänge, Push 210
Übergänge, Slide 209
Übergänge, Storyboard-Ansicht 202
Übergänge verlängern 203
Übergänge-Album 91
Übergangseffekt in ausgewählte Clips kopieren 221
Übergangseffekte 37, 199, 205
Umrandungs-Optionen 257

V

Verknüpfungen erstellen 279
Verknüpfungseigenschaften 284
Verlaufs-Editor 178, 188
Verschieben, Szenen 100
Verschieben-Werkzeug 243
Verschlüsselungsmodus 334
Video-CD erstellen 340
Video-Panel öffnen 65
Video-Toolbox 37
Video/Audio-Voreinstellungen 71
Videodatei öffnen 81
Videoeffekte, Animationen 150
Videoeffekte einsetzen 123
Videoeffekte kombinieren 143
Videoeffekte, zusätzliche 145

Videoeingang wählen 65
Videoprojekt erstellen 97
Videoschnittkarte 13
Videosicherer Bereich 238
Videotransparenz 168
VOB-Datei 344
Vollbild-Titel 228
Voller Beschnitt-Videoeffekt 148
Von oben-Ansicht 174
Voreinstellungen, CD 307
Voreinstellungen, Kommentare 301
Voreinstellungen, Lautstärke 294
Voreinstellungen, Titel 232
Vorhang-Videoeffekt 152
Vorlagen 41
Vorlagen, Alpha Magic 212
Vorlagen, HFX 194
Vorlagen, Hintergrundbilder 253
Vorlagen, Menüs 267
Vorlagen, Musik 310
Vorlagen, Titel 93
Vorlagen zuweisen 255
Vorschau berechnen 192
Vorschau, Effekt 124
Vorschau, HFX-Übergang 175
Vorschau, Musik 312
Vorschau, Übergang 92, 200
Vorschaubereich 19
Vorschaubereich, Hollywood FX 173
Vorschaufilme erstellen 277
Vorschauoptionen 68
Vorspann/Nachspann 120

W

Wassertropfen-Videoeffekt 135
Wasserwellen-Videoeffekt 136
Weichzeichnen-Videoeffekt 132
Weißabgleich-Videoeffekt 144
Werkzeuge 37
Werkzeuge, Audio-Bearbeitung 37
Werkzeuge, HFX 178
Windgeräusch entfernen 314
Windows Media-Option 337
Wipe-Effekte 207
Wipe-Übergänge 211, 251
Wirbel-Videoeffekt 152
WMF-Datei erstellen 337

Z

Zeilenabstand anpassen 242
Zeiteffekte 126
Zeiteffekte, Geschwindigkeit 46
Zeitraffereffekt 128
Zeitskala 35
Zeitskala anpassen 99
Zeitskala, Hollywood FX 176
Ziehpunkt einfügen 296
Ziehpunkt entfernen 297
Zurück zum Menü 275
Zylinder-Videoeffekt 153

I

IFO-Datei 344
Import, Mediadatei 197
Inbetweening 187
Informationen, Album 84
Informationen, SmartSound 313
Informationen, Szene 33
Insert-Schnitte einfügen 114
Invertieren-Videoeffekt 140

K

Kamera-Ansicht 193
Kamerasteuerung 27
Kanten, weichgezeichnete 256
Kategorie auswählen 18
Keyframe ansteuern 187
Keyframes bearbeiten 186
Keyframes einsetzen 149, 178
Kommentar einfügen 304
Kommentaransicht 83
Kommentare aufzeichnen 300
Komprimierung, DivX 334
Komprimierungseinstellungen 333
Komprimierungsmethode 327
Kontextmenüs 109
Kontrast verstärken 143
Kopieren, Objekte 236
Kriechtitel 233
Kugel-Segmente GPU-Videoeffekt 151

L

Lautstärke ändern 293
Lautstärke anpassen 304
Lautstärke, relative 120
Lautstärkelinie einsetzen 295
Leveler-Audioeffekt 316
Links ändern 276
Links anpassen 279
Links sortieren 277
Listenmodus 36
LOG-Datei 334

Lücke schließen 108
Lupe-Videoeffekt 134

M

Marker einfügen/löschen 275
Marker, farbige 274
Markierungspunkte 187
Markierungsrahmen, Text 281
Mediane-Videoeffekt 147
Medientypen 340
Mehrspurbearbeitung 159
Menü, animiertes 273
Menü, automatisch erstelltes 269
Menü bearbeiten 280
Menü speichern 290
Menü testen 270
Menü-Album 94
Menüeigenschaften ändern 276
Menüerstellung 267
Menüfunktionen 22
Menüfunktionen, HFX 182
Menüseite wechseln 276
Menüstruktur anpassen 274, 289
Menüstruktur aufbauen 286
Menüvorlagen 267
Mikrofon-Aufnahme 301
Miniaturbild einstellen 86
Miniaturbilder, animierte 277
Miniaturbilder bearbeiten 283
Mosaik-Videoeffekt 146
MPEG-Aufnahme 74
MPEG-Datei erstellen 335
MPEG-Format 73
MultiForm Punktlicht-Videoeffekt 148
MultiForm-Cropping-Videoeffekt 148
Musik anzeigen-Album 95
Musik einfügen 119
Musik trimmen 308
Musikstil wählen 120
Musikstücke einsetzen 57
Musikstücke generieren 310
Musiktitel von CD 307
Musikvideo generieren 117

N

Navigationselemente 18, 271

O

Oberflächen-Album, HFX 196
Objekt-Optionen, HFX 181
Objekt-Toolbox 235
Objekte ausrichten 244
Objekte bearbeiten 262
Objekte neigen 243
Objekte umbenennen 194
Objekte verschieben 187, 243
Objekte, zusätzliche 192
Objektgrößen anpassen 264
Objekthierarchien ändern 263
Optionen, allgemeine 70
Optionen, Aufnahmeformat 69
Optionen, Aufnahmequelle 67
Optionen, Ausrichtung 236
Optionen, Chroma-Key 169
Optionen, DivX 333
Optionen, DV-Aufnahme 73
Optionen, DVD 343
Optionen, Export 323
Optionen, Hollywood FX 176, 180
Optionen, Lautstärke 294
Optionen, Menüs 268
Optionen, MPEG 335
Optionen, SmartSound 119
Optionen, Stile 256, 258
Optionen, SVCD 342
Optionen, Szenenerkennung 69, 83
Optionen, Textformatierung 233
Optionen, Video-CD 340
Optionen, Wischeffekte 208
Overlay-Effekte 126, 132, 163
Overlay-Spur 160
Overlay-Spur einsetzen 161
Overlay-Titel 38, 228, 239

P

Pan_Zoom-Videoeffekt 129
Perspektive-Ansicht 173
Pfad 187
Player 32
PLS-Cube and Objects 193
Posterisieren-Videoeffekt 140, 156
Prägung-Videoeffekt 131
Programmstart 15
Projekt speichern 30, 59
Projekt-Voreinstellungen 70
Projektformat 71
Push-Effekte 210

Q

Qualitätsstufen 74

R

Rasierklinge einsetzen 110
Rauschen-Videoeffekt 147
Rauschunterdrückung-Filter 127, 314
Rechteck-Optionen, HFX 182
Render-Optionen einstellen 191
Render-Optionen, HFX 181
Rendern 325
Rendern, DivX 330
Rendern im Hintergrund 218
Rendervorgang 62
Reverb-Audioeffekt 318
RGB-Farbbalance-Videoeffekt 141
Rippen, Audio-CD 307
RM-Datei erstellen 337
Rolltitel 233
RTFX-Sammlung 2 148
Rückgängig-Funktion 22
Rückwärts, Übergang 204

S

Samplerate 301
 Sättigung verbessern 139
 Schaltflächen-Album 284
 Schaltflächentyp 284
 Schatten 257
 Schneiden, automatisches 121
 Schneiden, Szene 89
 Schneiden, Ton 56
 Schreibcache deaktivieren 78
 Schrift auswählen 234
 Schriftstile anwenden 254
 Schwarz und Weiß-Videoeffekt 141
 Schwellenwert 128
 SCN-Datei 82
 Seite einrollen-Videoeffekt 151
 Seite umblättern-Videoeffekt 152
 Seite-Ansicht 173
 Sepia-Videoeffekt 142
 Skalieren-Option 166
 Slide, Effekte 209
 SmartMovie erstellen 117, 121
 SmartSound 118
 SmartSound einsetzen 310
 SmartSound erstellen 57
 Softener-Videoeffekt 131
 Sound einsetzen 291
 Soundeffekte-Album 95
 Speicher freigeben 70
 Speicherbedarf 67
 Speichern, Menü 290
 Speichern, Projekt 59
 Speichern, Standbild 54
 Speichern, Stile 260
 Speichern, Titel 261
 Sperren, Videospur 291
 Spezialeffekte 216
 Spur sperren 46, 113
 Stabilisieren-Videoeffekt 128
 Standard-Audioeffekte 314
 Standard-RTFX-Videoeffekte 126
 Standarddauer ändern 232
 Standarddauer, Übergang 202
 Standbild aufnehmen 53
 Standbilder-Album 93
 Standtitel 233
 Standzeit ändern 55

Standzeit, Titel 43
 Startzeit ändern 106
 Status-Feld 323
 StereoEcho-Audioeffekt 319
 StereoSpread-Audioeffekt 319
 Stereoton verteilen 298
 Steuerung, Film 271
 Steuerung, HFX-Vorschau 175
 Stil anpassen 41, 255
 Stil anwenden 262
 Stil, Schaltfläche 285
 Stil speichern 260
 Stil-Einstellungen ändern 249
 Stilisierungseffekte 126
 Storyboard 32
 Storyboard-Ansicht 20
 Storyboard-Ansicht, Titel 229
 Strichzeichnung erstellen 155
 Studio Plus-Audioeffekte 315
 Studio Plus-RTFX-Effekte 129
 STX-Dateiformat 30
 Suchen, Szenen 89
 Surround-Option 299
 SVHS-Anschluss 64
 Symbole, Menüspur 274
 Szene abspielen 272
 Szenen auflisten 36
 Szenen auswählen 87, 100
 Szenen benennen 84
 Szenen markieren 97
 Szenen nach Namen auswählen 89
 Szenen teilen 110
 Szenen trimmen 102
 Szenen übernehmen 97
 Szenen verschieben 52, 100, 160
 Szenen zusammenfassen 88
 Szenen zusammenstellen 33
 Szenenerkennung 25, 69, 82
 Szenenerkennung einstellen 83
 Szenensuche im Projekt 90

T

Text ausrichten 42
 Text eingeben 39
 Text formatieren 233, 240
 Text, Markierungsrahmen 281

Textformatierung 40
Timeline-Ansicht 35, 44, 99
Timeline-Ansicht, Titel 229
Timeline-Werte 43
Titel animieren 245
Titel ausrichten 244
Titel bearbeiten 247
Titel erstellen 229, 239
Titel, erzeugen 231
Titel, hereinlaufender 246
Titel speichern 261
Titel umwandeln 228
Titel verlängern 47
Titel-Editor 227, 232
Titel-Stil anwenden 251
Titel-Toolbox 230
Titel-Vorlagen 93
Titelbezeichnung 232
Titeldauer verlängern 245
Titelgenerator einsetzen 38
Titeltexte anpassen 281
Titeltypen 228
Titelzeile aufblenden 249
Ton anpassen 296
Ton ausschalten 294
Ton ein-/ausblenden 294
Tonaufnahme per Camcorder 302
Tonschnitt 56
Tonspur abtrennen 291
Tonspur bearbeiten 55, 292
Tonspuren angleichen 316
Toolbox 21
Toolbox, Audio 292
Toolbox, Audioeffekte 313
Toolbox, CD 308
Toolbox, Hollywood FX 171
Toolbox, Menü 276
Toolbox, Objekt 235
Toolbox öffnen 117, 183
Toolbox schließen 106
Toolbox, Titel 229
Toolbox, Übergänge 199
Toolbox, Videoeffekte 123
Toolbox-Optionen 114
Transformation, HFX 188
Transformieren, Objekte 235
Trimmen 102
Trimmen, Film 48

Trimmen, Mauszeiger 51
Trimmen, Musik 308
Trimmen per Maus 107
TV-Standard 68

U

Überblendung, weiche 207
Überblendungseffekt einfügen 43
Überblendungslinien 203
Übergänge anpassen 183
Übergänge auswählen 172, 200
Übergänge anwenden 219, 246
Übergänge berechnen 218
Übergänge, dreidimensionale 215
Übergänge, eigene 213
Übergänge kombinieren 222
Übergänge kopieren 220
Übergänge, Push 210
Übergänge, Slide 209
Übergänge, Storyboard-Ansicht 202
Übergänge verlängern 203
Übergänge-Album 91
Übergangseffekt in ausgewählte Clips kopieren 221
Übergangseffekte 37, 199, 205
Umrandungs-Optionen 257

V

Verknüpfungen erstellen 279
Verknüpfungseigenschaften 284
Verlaufs-Editor 178, 188
Verschieben, Szenen 100
Verschieben-Werkzeug 243
Verschlüsselungsmodus 334
Video-CD erstellen 340
Video-Panel öffnen 65
Video-Toolbox 37
Video/Audio-Voreinstellungen 71
Videodatei öffnen 81
Videoeffekte, Animationen 150
Videoeffekte einsetzen 123
Videoeffekte kombinieren 143
Videoeffekte, zusätzliche 145

Videoeingang wählen 65
 Videoprojekt erstellen 97
 Videoschnittkarte 13
 Videosicherer Bereich 238
 Videotransparenz 168
 VOB-Datei 344
 Vollbild-Titel 228
 Voller Beschnitt-Videoeffekt 148
 Von oben-Ansicht 174
 Voreinstellungen, CD 307
 Voreinstellungen, Kommentare 301
 Voreinstellungen, Lautstärke 294
 Voreinstellungen, Titel 232
 Vorhang-Videoeffekt 152
 Vorlagen 41
 Vorlagen, Alpha Magic 212
 Vorlagen, HFX 194
 Vorlagen, Hintergrundbilder 253
 Vorlagen, Menüs 267
 Vorlagen, Musik 310
 Vorlagen, Titel 93
 Vorlagen zuweisen 255
 Vorschau berechnen 192
 Vorschau, Effekt 124
 Vorschau, HFX-Übergang 175
 Vorschau, Musik 312
 Vorschau, Übergang 92, 200
 Vorschaubereich 19
 Vorschaubereich, Hollywood FX 173
 Vorschaufilme erstellen 277
 Vorschauoptionen 68
 Vorspann/Nachspann 120

W

Wassertropfen-Videoeffekt 135
 Wasserwellen-Videoeffekt 136
 Weichzeichnen-Videoeffekt 132
 Weißabgleich-Videoeffekt 144
 Werkzeuge 37
 Werkzeuge, Audio-Bearbeitung 37
 Werkzeuge, HFX 178
 Windgeräusch entfernen 314
 Windows Media-Option 337
 Wipe-Effekte 207
 Wipe-Übergänge 211, 251
 Wirbel-Videoeffekt 152
 WMF-Datei erstellen 337

Z

Zeilenabstand anpassen 242
 Zeiteffekte 126
 Zeiteffekte, Geschwindigkeit 46
 Zeitraffereffekt 128
 Zeitskala 35
 Zeitskala anpassen 99
 Zeitskala, Hollywood FX 176
 Ziehpunkt einfügen 296
 Ziehpunkt entfernen 297
 Zurück zum Menü 275
 Zylinder-Videoeffekt 153