
Autor: Paul Klimsa.

Titel: Videofilme am Computer zusammenstellen: Die ersten Schritte.

Quelle: Paul Klimsa: Desktop Video. Video digital bearbeiten. Reinbek bei Hamburg 1998. S. 17-91.

Verlag: Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags.

Paul Klimsa

1 Videofilme am Computer zusammenstellen: Die ersten Schritte

Inhaltsverzeichnis

1 Videofilme am Computer zusammenstellen: Die ersten Schritte.....	2
1.1 Die Arbeit mit Premiere.....	4
1.1.1 Neues Projekt mit Premiere anlegen und Medien importieren.....	5
1.1.2 Medien im Schnitt-Fenster von Premiere anordnen.....	11
1.1.3 Clips mit Premiere bearbeiten.....	15
1.1.4 Film mit Premiere vertonen.....	32
1.1.5 Film mit Premiere erstellen.....	34
1.2 Die Arbeit mit VideoEditor aus dem MediaStudio-Paket.....	37
1.2.1 Neues Projekt mit VideoEditor anlegen und Medien importieren.....	39
1.2.2 Medien im Arbeitsfenster des VideeEditor anordnen.....	42
1.2.3 Clips mit VideoEditor bearbeiten.....	43
1.2.4 Film mit VideoEditor vertonen.....	56

1.2.5 Film mit VideoEditor kontrollieren und erstellen.....	59
1.3 Ein Hilfswerkzeug für Standbilder: ImageEditor aus dem MediaStudio-Paket....	61
1.3.1 Bilder erstellen.....	63
1.3.2 Malen.....	63
1.3.3 Farben definieren.....	64
1.3.4 Bildbereiche auswählen.....	64
1.3.5 Bilder manipulieren.....	66
1.3.6 Bilder korrigieren.....	67
1.4 Die Arbeit mit AVID VideoShop.....	68
1.4.1 Neues Projekt mit VideoShop anlegen und Medien importieren.....	72
1.4.2 Medien im Sequenzer von VideoShop anordnen.....	75
1.4.3 Clips mit VideoShop bearbeiten.....	77
1.4.4 Film mit VideoShop vertonen.....	84
1.4.5 Film mit VideoShop erstellen.....	84
1.5 Zusammenfassung.....	86
1.6 Fragen.....	87

1 Videofilme am Computer zusammenstellen: Die ersten Schritte

Am besten wir steigen sofort in die praktische Arbeit ein! Angenommen, Sie haben digitales Video- und Audio-Material und wollen dieses auf Ihrem Computer zu einem ansprechenden Videofilm zusammenstellen bzw. zusammenschneiden. Hierzu stehen Ihnen spezielle Software-Werkzeuge - die Video-Editoren - zur Verfügung:

- *Premiere* von der Firma Adobe ist der bekannteste Video-Editor; er kann sowohl unter Windows als auch unter MacOS genutzt werden (Kap. 1. 1)

-
- *VideoEditor* aus dem MediaStudio-Paket von der Firma Ulead ist ein Video-Editor, der nur unter Windows einsetzbar ist (Kap. 1.2). *ImageEditor* aus demselben Programmpaket ergänzt die Arbeit mit VideoEditor und erlaubt die Bearbeitung von Standbildern, die später in Videofilme eingefügt werden können (Kap. 1.3).
 - *VideoSkop* von der Firma AVID ist ein Video-Editor für die Macintosh-Welt (Kap. 1.4).

Wir werden in diesem Kapitel die Bearbeitung von digitalen Videofilmen mit den drei genannten Video-Editoren schrittweise durchgehen. Sie werden dabei feststellen, daß der grundlegende Ablauf immer derselbe ist - unabhängig davon, ob Sie unter Windows oder MacOS arbeiten und welches der drei Werkzeuge Sie einsetzen. Den Video-Editoren ist es übrigens egal, ob Sie professionelle Ein- und Ausgabegeräte (High-End-Geräte) benutzen oder «nur» mit den aus dem Hausgebrauch vertrauten VHS-Videorecordern arbeiten.

Es gibt verschiedene Wege, auf denen Sie sich das digitale Audio- und Video-Material für Ihre Desktop-Video-Produktionen beschaffen können:

- *Stock-Media*

Man kann fertige digitale Audio- und Video-Aufnahmen kaufen. Diese werden nämlich als Stock-Media von Service-Unternehmen vertrieben. Stock-Media sind fertige Medien - also auch Text, Bilder, Zeichnungen usw. -, die man kostengünstig erwerben und in eigene Produktionen einbinden kann. Man kauft beispielsweise eine CD-ROM mit gespeicherten Bildern und kann über die Inhalte frei verfügen. Oder man entrichtet Lizenzgebühren in Abhängigkeit von den Verkaufszahlen des Desktop-Video-Films, in den man das betreffende Stock-Medium integriert hat. Inhaltlich sind den Angeboten im Stock-Video-Bereich kaum Grenzen gesetzt: Sie können Tierfilme, Menschen bei der Arbeit, Wirtschaftsberichte, historische Themen, Fernsehprogramme usw. finden. Die Videos werden entweder als Dateien - QuickTime, AVI, MPEG1 - oder als analoges Material geliefert, das Sie selbst erst aufbereiten müssen. Weitere Informationen über Stock-Media finden Sie im World Wide Web unter der Adresse <http://www.fotage.net> oder <http://www.totalclear.com>.

- *Archive*

Da die analoge Technik die (bislang noch) verbreitetere ist, werden Sie in eigenen und fremden Archiven überwiegend auf analoges Audio- und Video-Material stoßen. So können Sie zum Beispiel sowohl von öffentlich-rechtlichen als auch von privaten Rundfunkanstalten Videomaterial bekommen - allerdings werden dafür sehr hohe Gebühren verlangt. Die freie Verwendung von Rundfunksendungen, die man selbst mit dem Videorecorder mitgeschnitten hat, verbietet sich aus rechtlichen Gründen. Das Einholen einer schriftlichen Erlaubnis des Rechte-Inhabers der Sendungen ist immer erforderlich, wenn Sie die Mitschnitte in eigenen Anwendungen verarbeiten und verbreiten wollen. Haben Sie eigenen oder fremden Archiven brauchbares analoges Video-Material entnehmen können, so läßt sich dieses problemlos in Ihr Desktop-Video-

Projekt einbauen. Voraussetzung ist jedoch, daß Sie das analoge Material zunächst digitalisieren. (In Kapitel 2 werden wir uns ausführlich mit der Digitalisierung und Komprimierung von analogen Bewegtbildern beschäftigen.)

- *Eigenproduktionen*

So komfortabel es sein mag, bereits fertiges Material zu verwenden in der Praxis werden Sie oftmals nicht darum herumkommen, selbst neue Aufnahmen zu machen. Wenn Sie dabei mit einer analogen Kamera operieren, müssen Sie die Ergebnisse zunächst digitalisieren. Wenn Sie dagegen mit einer digitalen Kamera (DV-Camcorder) arbeiten, können Sie das digitale Video-Material unmittelbar auf die Festplatte kopieren. (Kapitel 3 erläutert, wie man eigene Video-Aufnahmen am besten plant und durchführt.)

Für den Einstieg in die Desktop-Video-Welt können Sie im folgenden mit jenen Video- und Audio-Dateien arbeiten, die für Sie auf der beiliegenden CD-ROM vorbereitet sind.

1.1 Die Arbeit mit Premiere

Der Video-Editor Premiere aus dem Hause Adobe war der erste auf dem Markt; er ist unter Windows und MacOS einsetzbar. Die Arbeit mit Premiere erfolgt stets gemäß derselben Abfolge von Schritten:

1. Neues Projekt mit Premiere anlegen und Medien importieren (Kap. 1.1.1),
2. Medien im Schnitt-Fenster von Premiere anordnen (Kap. 1.1.2),
3. Clips mit Premiere bearbeiten (Kap. 1.1.3),
4. Film mit Premiere vertonen (Kap. 1.1.4),
5. Film mit Premiere kontrollieren und erstellen (Kap. 1.1.5).

Diese Schritte werden wir jetzt anhand eines kleinen Projektes absolvieren. Was ist zu tun? Sie verknüpfen drei kurze Video-Clips zu einem Film, versehen die Übergänge mit Effekten, fügen Titel hinzu, vertonen die Arbeit, und am Ende kontrollieren und kompilieren Sie den fertigen Film und speichern ihn auf der Festplatte ab. Grundsätzlich haben Sie bei der Arbeit mit Video-Editoren die Möglichkeit, den fertigen Film als Datei auf der Festplatte zu speichern oder ihn auf Videoband zu spielen. Beim Speichern auf der Festplatte wird der Film als Datei realisiert, die entweder im Microsoft-Format Audio Video Interleaved [* .AVI] oder im Format QuickTime von Apple [* .MOV] vorliegen kann. Das QuickTime-Format hat den Vorteil, daß es nicht nur unter MacOS, sondern mit Hilfe einer kostenlosen QuickTime-Erweiterung - ebenso unter Windows abspielbar ist. (In Kapitel

7.7 finden Sie weitere Informationen über die Desktop-Video-Formate AVI und QuickTime.)

1.1.1 Neues Projekt mit Premiere anlegen und Medien importieren

Um die Arbeitsschritte nachzuvollziehen, benötigen Sie drei Video-Clips und einen Ton-Clip. Sie können die Beispiele auf der beigefügten CD-ROM verwenden, die Sie im Verzeichnis «Start» finden. Es sind:

- CLIP-1.MOV (Video-Datei im Format QuickTime)
- CLIP-2.MOV (Video-Datei im Format QuickTime)
- CLIP-3.MOV (Video-Datei im Format QuickTime)
- SOUND-1.WAV (Audio-Datei im Format von Microsoft)

Kopieren Sie am besten diese vier Dateien auf Ihre Festplatte. Sie sind nicht groß, und die Zugriffe auf die Festplatte sind dann wesentlich schneller als die Zugriffe auf das CD-ROM-Laufwerk.

Nun können Sie beginnen. Im folgenden wird übrigens die Windows-Version von Premiere vorgestellt. Da die MacOS-Version jedoch fast identisch ist, wird es Ihnen keine Probleme bereiten, bei Bedarf auf die andere Plattform zu wechseln.

1. *Starten* Sie die Anwendung Premiere, die Sie in der Adobe-Gruppe des Programm-Managers finden (Abb. 1. 1).



Abb. 1.1 Adobe-Programmgruppe unter Windows

2. Jede neue Arbeitssitzung mit Premiere beginnt mit der Einrichtung eines Projektes.

Unter einem *Projekt* versteht man in Premiere eine Datei, die Verweise auf die verwendeten Medien (bzw. Clips) und ihre Zusammenstellung enthält. Immer wenn Sie Premiere aufrufen, müssen Sie daher zunächst die Vorgaben für das Projekt in einem Dialogfenster definieren. Nur wenn Sie die Arbeit an einem noch nicht fertiggestellten Projekt fortsetzen wollen, können Sie hier «Abbrechen» und mit «Datei-Öffnen» ein bereits vorhandenes Projekt laden. Das Dialogfenster «Projektvorgaben» kann man ebenfalls durch die Selektion von «Neu:Projekt» im Datei-Menü öffnen (Abb. 1.2).



Abb. 1.2 Projektvorgaben wählen

Drei Projektvorgaben sind zu wählen:

- die Bildrate des Films (in unserem Beispiel wählen Sie 15 Bilder bzw. Frames pro Sekunde: «15 fps»),
- die Größe des Bildes (in unserem Beispiel wählen Sie 160 mal 120 Bildpunkte: «160 x 120»),
- der Typ des Kompressors (in unserem Beispiel wählen Sie «Video I»; man nennt den Typ des Kompressors auch das Komprimierungsschema oder CODEC, d.h. «Codierer/Decodierer» für digitale Videos, mehr darüber erfahren Sie in Kapitel 7).

Zu jedem Premiere-Projekt gehört auch eine *Timebase*, die bestimmt:

- wie Premiere importierte Clips behandelt (beispielsweise Unterteilungen der Zeitleiste im Schnitt-Fenster) und
- wie viele Frames Premiere für eine Sekunde des Videos vorsieht.

Mehr über die Änderungen der Timebase erfahren Sie in Kapitel 4. Wählen Sie jetzt die Einstellung «Präsentation - 160 x 120», und klicken Sie «OK».

3. Auf dem Bildschirm sehen Sie nach dem Start von Premiere fünf Fenster, die alle zur weiteren Arbeit unerlässlich sind. Zur Funktionalität von Premiere gehören (die Nummern beziehen sich auf Abb. 1.3):

- 1. das *Projekt-Fenster* (eine Liste/Sammlung von Verweisen auf die im aktuellen Projekt verwendeten Clips),
- 2. das *Informations-Fenster* (Details über die Medien werden hier angezeigt),
- 3. das *Überblendungs-Fenster* (animierte Vorschau der verfügbaren Überblendungseffekte),
- 4. das *Vorschau-Fenster* (Fenster zur schnellen Anzeige der Arbeitsergebnisse) und
- 5. das *Schnitt-Fenster* (hier werden die Medien zu einem Film angeordnet).

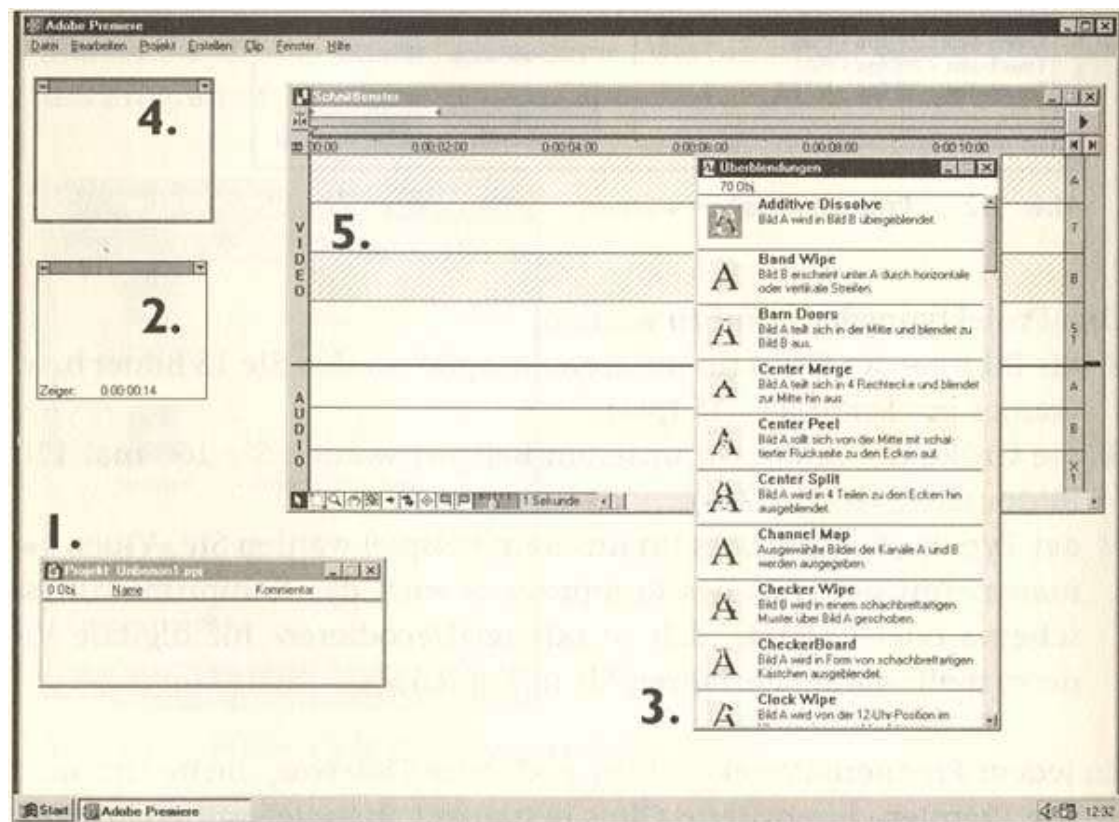


Abb. 1.3 Die Hauptbestandteile von Premiere

4. Jetzt werden die notwendigen Medien importiert. Importierte Video- und Ton-Sequenzen oder Pixelbilder nennt man auch Clips. Zunächst wählen Sie «Importieren: Datei ... » im Datei-Menü (bzw. Menü «Ablage» unter MacOS), oder Sie drücken die Tastenkombination Strg + I. Es erscheint das Import-Dialogfenster (Abb. 1.4).

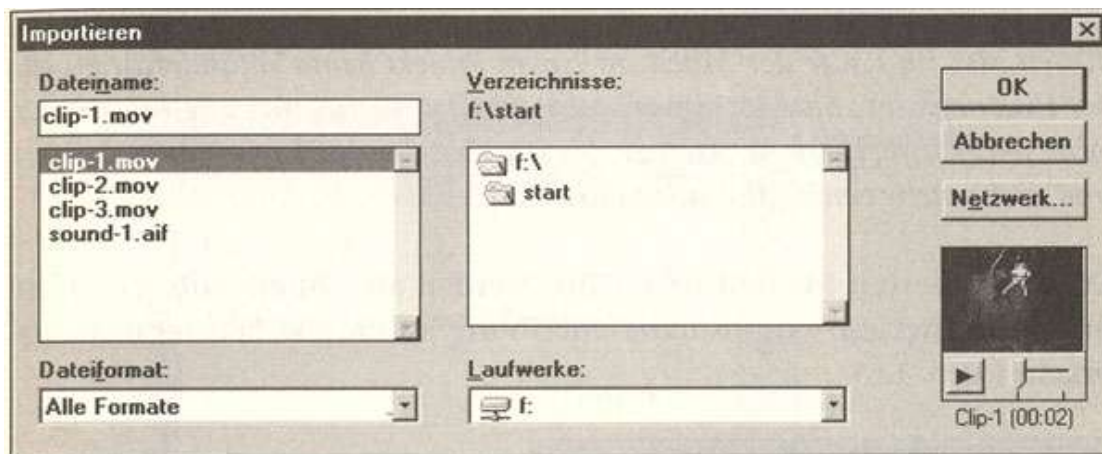


Abb. 1.4 Das Dialogfenster zum Import von digitalen Medien

Selektieren Sie die erste Video-Datei (CLIP-1.MOV). Sie sehen unten rechts im Dialogfenster eine Vorschau des Clips, die Sie durch Betätigen des Knopfes abspielen können. Wenn Sie die Strg -Taste gedrückt halten, können Sie die einzelnen Dateien - beispielsweise die erste und die letzte - auf einmal selektieren (Abb. 1.5).

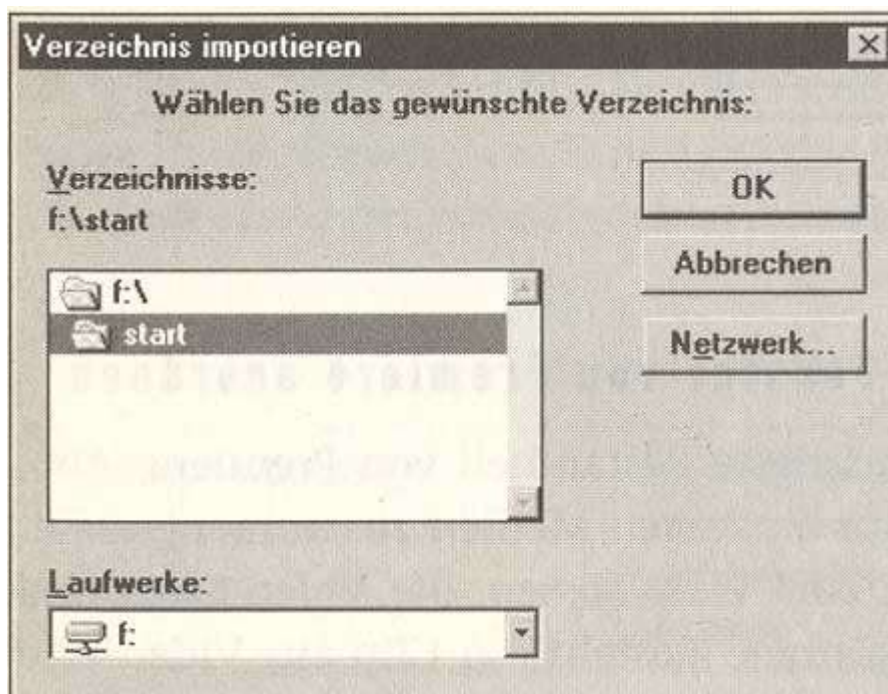


Abb. 1.5 Dateien einzeln oder zusammen aus einem Verzeichnis importieren

Wenn Sie aus einem Verzeichnis alle Medien importieren wollen, müssen Sie aus dem Datei-Menü den Auswahlpunkt «Importieren: Verzeichnis ... » selektieren. Übrigens: es lohnt sich von Anfang an, die einzelnen Dateien in einem gemeinsamen Verzeichnis zu speichern, um bessere Übersicht zu behalten.

Achtung:

Premiere importiert immer nur die Verweise auf die einzelnen Dateien. Sie dürfen also im Laufe der Arbeit an einem Projekt keine Veränderungen an der Datenorganisation der verwendeten Medien vornehmen. Erst wenn der Film fertig kompiliert ist, können Sie die Datenorganisation modifizieren und nicht mehr benötigte Dateien löschen.

Die importierten Medien bzw. Clips werden als Thumbnails - d. h. in Briefmarkengröße - mit Kurzbeschreibung im Projekt-Fenster untergebracht (Abb. 1.6).



Abb. 1.6 Das Projekt-Fenster von Premiere

1.1.2 Medien im Schnitt-Fenster von Premiere anordnen

Das Schnitt-Fenster ist der wichtigste Bestandteil von Premiere (Abb. 1.7). Hier werden die Filme aus einzelnen Medien zusammengestellt. In diesem Fenster finden Sie zwei Video-Spuren, die Video-Clips und Standbild-Clips aufnehmen können. Besteht ein Clip aus Video und Ton, so wird der Ton getrennt in einer der Ton-Spuren des Schnitt-Fensters platziert. Die T-Spur dient zur Realisation von Überblendungen (Transitions) zwischen den zwei Video-Spuren. Auf der SI-Spur lassen sich spezielle Effekte, sogenannte überlagerte Videos (transparente Hintergründe, Blue-Box usw.), vereinbaren. Bei Bedarf können Sie weitere S-Spuren hinzufügen.

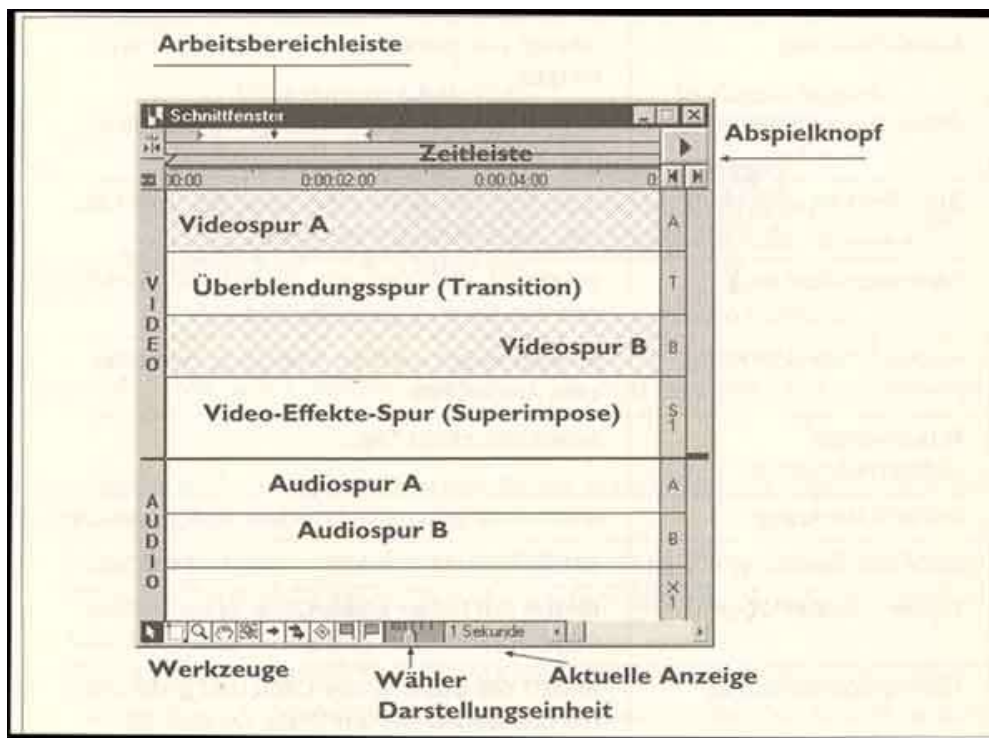


Abb. 1.7 Das Schnitt-Fenster von Premiere

Im unteren Teil des Schnitt-Fensters sind auf der linken Seite die Werkzeuge untergebracht, die Ihnen bei der Aufbereitung der Clips helfen. Die Bedeutung der verschiedenen Werkzeuge wird in Tabelle 1.1 erläutert.

<i>Auswahl-Werkzeug</i>	selektiert einzelne Clips, Überblendungen oder Marken; wenn man die Maustaste niedergedrückt hält, kann man die Selektion bewegen.
-------------------------	--

<i>Markierungs-Werkzeug</i>	selektiert mehrere Clips, Überblendungen oder Marken.
<i>Zoom-Werkzeug</i>	entspricht dem Darstellungseinheit-Wähler. Beim Einzoomen wird die Einheit erhöht und beim Auszoomen verringert.
<i>Dehnungs-Werkzeug</i>	paßt die Dauer eines Clips an die aktuelle Dauer an.
<i>Hand-Werkzeug</i>	bewegt die markierten Inhalte im Schnitt-Fenster.
<i>Block-Auswahl-Werkzeug</i>	selektiert einen gleichmäßigen Block über alle Spuren.
<i>Spur-Werkzeug</i>	selektiert alle Clips einer Spur, ab dem Clip, den Sie zuvor angeklickt haben.
<i>Mehrspur-Werkzeug</i>	selektiert alle Clips aller Spuren, ab dem Clip, den Sie zuvor angeklickt haben.
<i>Audioblenden-Werkzeug</i>	erzeugt einen weichen Übergang zwischen zwei Audio-Clips.
<i>Rasierklinge (Schnittwerkzeug)</i>	schneidet einen Clip.
<i>In-Point-Werkzeug</i>	setzt Anfangspunkte in Video- und Audio-Clips.
<i>Out-Point-Werkzeug</i>	setzt Endpunkte in Video- und Audio-Clips.
<i>Ripple-Edit-Werkzeug</i>	ändert die Dauer eines Clips, ohne andere Clips auf der Spur zu beeinflussen.
<i>Rolling-Edit-Werkzeug</i>	ändert die Dauer eines Clips und gleichzeitig die des benachbarten Clips, so daß die Gesamtdauer aller folgenden Clips auf der Spur erhalten bleibt.
<i>Verbindung-Überschreiben-Werkzeug</i>	beweit das Video und den dazugehörigen Ton unabhängig voneinander.
<i>Verbindungs-Werkzeug</i>	verknüpft Video mit Ton.
<i>Blendenschere</i>	blendet Ton schnell ein oder aus.
<i>Blendenbereichs-Werkzeug</i>	verändert die Lautstärke eines Audio-Clips gleichmäßig über den ganzen Bereich.

Tabelle 1.1 Die Werkzeuge im Schnitt-Fenster von Premiere

Neben den Werkzeugen finden Sie den Wähler und die Anzeige für die Darstellungseinheit (Bilder, Sekunden, Minuten). Im oberen Bereich des Schnitt-Fensters können Sie die Größe des Arbeitsbereiches einstellen. Die gelbe Markierung kann beliebig verkürzt oder verlängert werden. Auf der rechten Seite des Fensters befindet sich der Abspielknopf (großes nach rechts gerichtetes Dreieck), mit dem Sie die Vorschau starten und automatisch den *Controller* (Abb. 1.8) aufrufen (die einzelnen Bedienelemente des Clip-Fensters sind in Abb. 4.9 in Kap. 4.2.2 genauer zu sehen).



Abb. 1.8 Mit dem Controller können Sie das Abspielen der Clips kontrollieren

Um einen Video-Clip im Schnitt-Fenster zu plazieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den ersten Thumbnail des Video-Clips im Projekt-Fenster. Der Mauszeiger ändert seine Form und verwandelt sich in eine Hand.
2. Drücken und halten Sie die Maustaste, ziehen Sie den Thumbnail auf die Spur A des Schnitt-Fensters. Die Spur verwandelt sich in dem Bereich, über den sich der Video-Clip erstreckt, in einen dunkelgrauen Streifen.
3. Lassen Sie jetzt die Maustaste los. Der Video-Clip wird an dieser Stelle positioniert. Wenn Sie das Video verschieben wollen, bewegen Sie den Mauszeiger auf das Video, drücken und halten Sie die Maustaste, und verschieben Sie das Video auf die gewünschte neue Position.
4. Bewegen Sie den zweiten Video-Clip in das Schnitt-Fenster, und plazieren Sie das Video unmittelbar nach dem ersten. Sie haben auf diese Weise einen Schnitt erstellt, den man in der Fachsprache als einen *harten Schnitt* bezeichnet (Abb. 1.9).

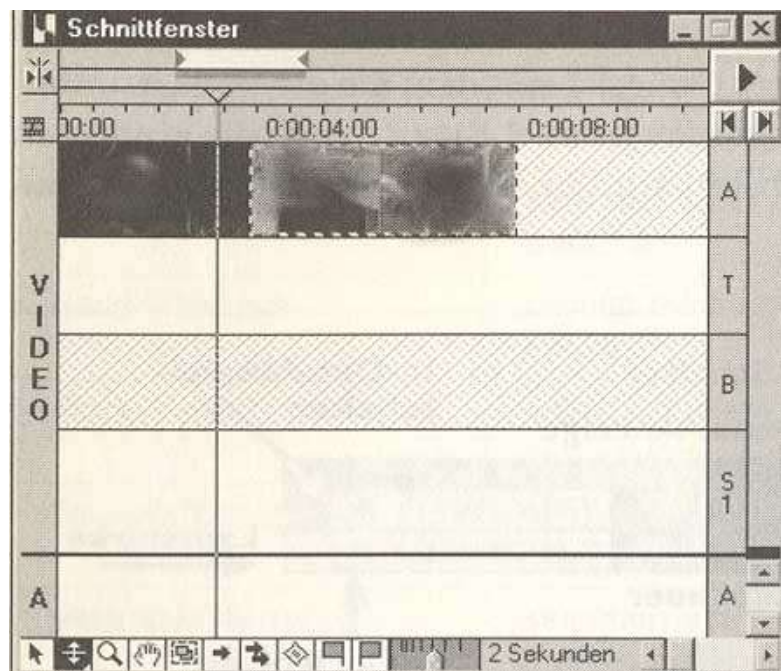


Abb. 1.9 Ein harter Schnitt wird durch Aneinanderfügen von Video-Clips erstellt

Achtung:

Wenn Sie einen Video-Clip im Schnitt-Fenster positionieren, so erscheint er als eine Reihe von kleinen Bildern. Bitte beachten Sie, daß diese Thumbnails nur dann den tatsächlichen Frames eines Videos entsprechen, wenn Sie als Darstellungseinheit für Schnitt-Fenster 1 Frame eingestellt haben. Allerdings verlangsamt sich bei dieser Einstellung das Arbeitstempo, da die Thumbnails bei jeder Fensteränderung neu berechnet werden.

Die Arbeitsergebnisse können Sie jederzeit begutachten, indem Sie sich die Vorschau des Films ansehen. Drücken Sie einfach die Enter- oder Return-Taste. Die Vorschau wird vorbereitet und angezeigt.

Im Vorschau-Fenster können Sie sich auch die einzelnen Bilder Ihres Films ansehen.

1. Positionieren Sie den Mauszeiger in der Zeitleiste des Schnitt-Fensters. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen nach unten zeigenden Pfeil.
2. Drücken und halten Sie die Maustaste. Im Vorschau-Fenster sehen Sie jetzt das aktuelle Bild. Wenn Sie nun den Pfeil bei gedrückter Maustaste bewegen, können Sie zwischen den einzelnen Bildern wechseln.

1.1.3 Clips mit Premiere bearbeiten

Um einen Film zu erstellen, reicht es in der Regel nicht aus, einzelne Clips einfach aneinanderzureihen. Vielmehr werden Sie die verwendeten Video- und Audio-Dateien in unterschiedlicher Weise bearbeiten, um sie im Kontext des gesamten Filmes am besten zur Geltung kommen zu lassen. Wichtige Bearbeitungsschritte sind hierbei 1. Überblendungen, 2. Kürzungen, 3. die Verwendung von Filtern für optische und akustische Effekte sowie 4. das Hinzufügen von Titeln.

Überblendungen erstellen

Die Schnittfolge ist entscheidend für die Wirkung des Films. In der herkömmlichen, analogen Videotechnik sind Schnitte recht arbeitsintensiv; beim Desktop Video dagegen lassen sie sich sekundenschnell erzeugen. Ein Schnitt kann so aussehen, daß nach dem Ende des ersten Clips abrupt und übergangslos der zweite Clip einsetzt (harter Schnitt). Häufig will man jedoch die einzelnen Clips lieber durch weiche Übergänge miteinander verbinden - d. h., man muß Überblendungen erstellen.

Für Überblendungen brauchen Sie bei analogem Video-Schnitt zwei Videogeräte (Zuspieler). Mit Premiere ist die Sache dagegen viel bequemer: Sie plazieren die zu überblendenden Clips einfach auf unterschiedlichen Spuren im Schnitt-Fenster - externe Geräte werden dabei nicht benötigt. Den einen Clip plazieren Sie in der *Video-Spur A*, den anderen in der *Video-Spur B*. Bei der Positionierung müssen Sie darauf achten, daß beide Clips sich zum Teil überlagern. In diesem gemeinsamen Zeitbereich beider Clips wird die Überblendung erstellt. Wenn zwei Clips im Schnitt-Fenster richtig angeordnet sind (vgl. Abb. 1.10), öffnen Sie das Überblendungs-Fenster und ziehen eine Überblendung in das Schnitt-Fenster auf die T-Spur, genau an die Stelle, an der sich die zwei Clips überschneiden. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird eine Überblendung auf die Spur gelegt, die genau die Länge der Überschneidung beider Clips hat.

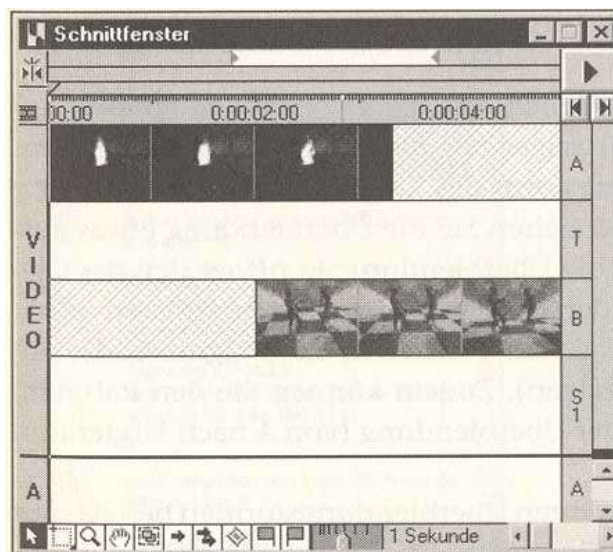


Abb. 1.10 Position von zwei Video-Clips vor der Realisation einer Überblendung

Um die Wirkung der Überblendung zu begutachten, verschieben Sie den gelben Balken (Arbeitsbereich) direkt über die Überblendung und drücken die Enter-/Return-Taste. Die Vorschau wird berechnet und anschließend im Vorschau-Fenster angezeigt (Abb. 1. 11).

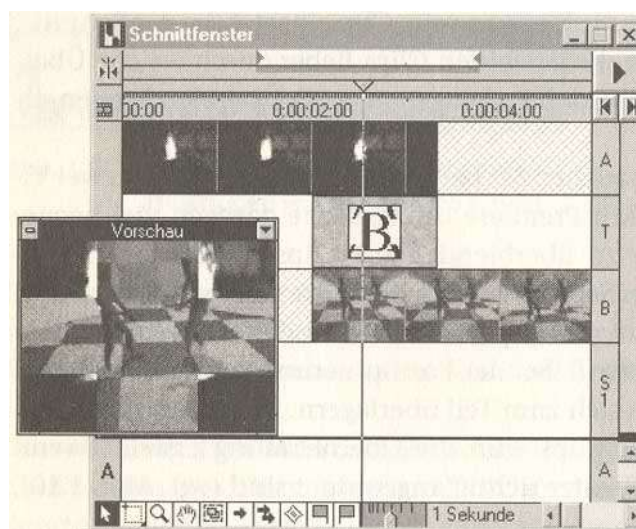


Abb. 1.11 Vorschau einer Überblendung

Natürlich können Sie nachträglich die Länge der Überblendung ändern. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Endlinien der Überblendung, bis sich die Darstellungsform des Zeigers ändert, drücken und halten Sie die Maustaste, und ziehen Sie die Überblendung etwas auseinander. Doppelklicken Sie die Überblendung. Es öffnet sich das Dialogfenster, um

die Details der Überblendung zu vereinbaren (Abb. 1.12). Sie können sich an Stelle der Platzhalter die Originalbilder anzeigen lassen (Originalclips zeigen). Zudem können Sie den Rahmen, die Farbe und die Richtung der Überblendung (von A nach B oder umgekehrt) ändern.

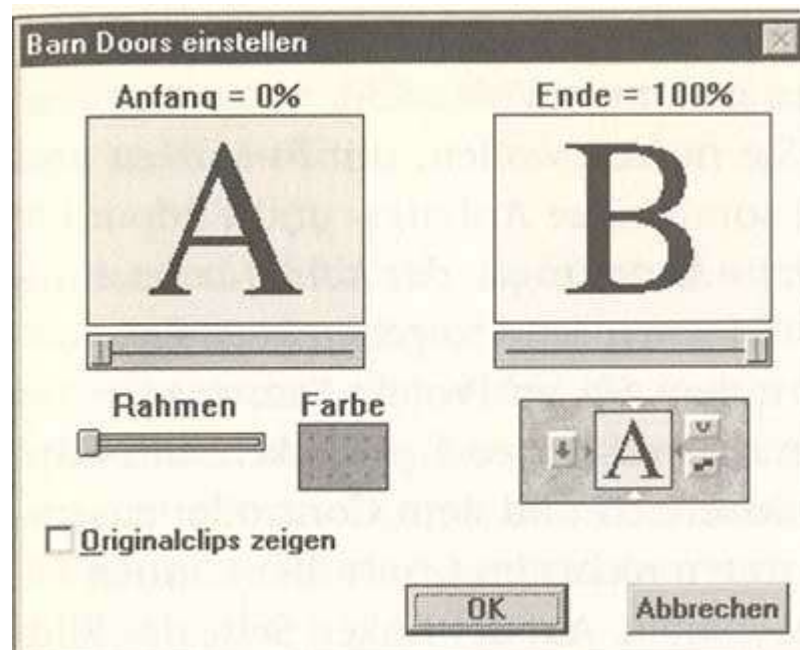


Abb. 1.12 Dialogfenster für Überblendungen

Obwohl die Liste der vordefinierten Überblendungsformen bereits sehr lang ist (Abb. 1.13), können Sie weitere Überblendungen selbst erstellen. Dazu finden Sie im Überblendungs-Fenster den Effekt «Überblendungen-Generator». Wenn Sie ihn auf die T-Spur im Schnitt-Fenster ziehen, erscheint das Dialogfenster «Überblendungen-Generator einstellen». Hier müssen Sie nun entsprechende Formeln eingeben, um die neuen Überblendungen zu definieren. Eine kurze Beschreibung der Formeln finden Sie in Kapitel 4.



Abb. 1.13 Liste mit Überblendungen

Clips kürzen

Es ist nicht immer sinnvoll, den gesamten Video-Clip zu verwenden. Sie können die Clip-Teile, die Sie nutzen wollen, mit *In-Marken* und *Out-Marken* kennzeichnen und somit neue Anfangs- und Endpunkte des Video-Clips bestimmen. Solche Änderungen der Ablaufdauer eines Video-Clips bezeichnet man als Trimmen. Und so gehen Sie dabei vor:

1. Öffnen Sie das Clip-Fenster, indem Sie im Projekt-Fenster oder im Schnitt-Fenster auf den Thumbnail des Videoclips klicken. Das Clip-Fenster setzt sich aus dem Bildbereich und dem Controller zusammen. Mit dem längsten Pfeil unten rechts im Controller können Sie den Bildbereich ein- und ausschalten. Auf der linken Seite des Bildbereiches sehen Sie die In-Marke und auf der rechten Seite die Out-Marke, wenn im Fenster die entsprechenden Frames dargestellt werden.
2. Um eine neue In- oder Out-Marke zu setzen, reicht es aus, den gewünschten Frame einzustellen und den In- bzw. Out-Marken-Schalter zu betätigen (Abb. 1.14). Den gewünschten Frame können Sie einstellen:
 - mit dem Jog-Regler,
 - mit dem Abspielregler,
 - mit dem Einzelschritt-Schalter (vor- und rückwärts) oder direkt
 - im Schnitt-Fenster (Mauszeiger in der Zeitleiste positionieren, Maustaste niederdrücken und halten, Pfeil bewegen).

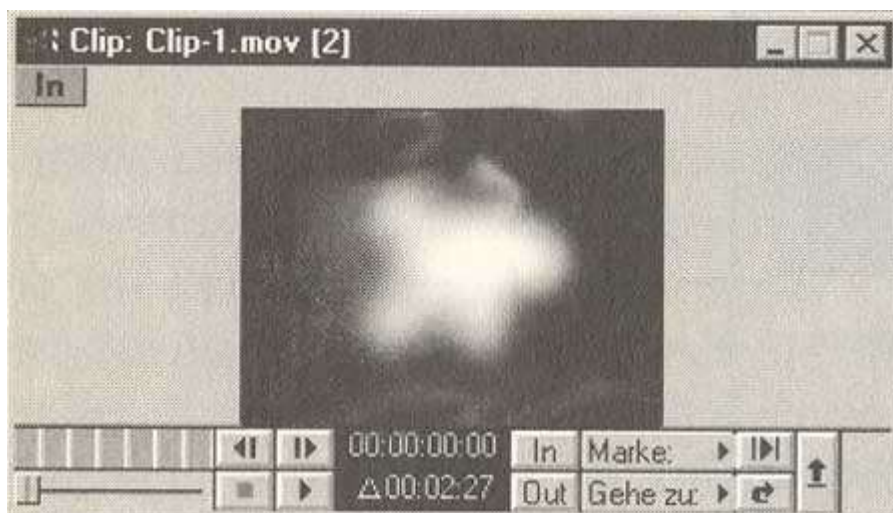


Abb. 1.14 Trimmen eines Video-Clips (Resultat ist im Schnitt-Fenster zu sehen)

Sie können übrigens das Schnitt-Fenster nutzen, um die Clips interaktiv zu trimmen. Bewegen Sie einfach den Mauszeiger auf die Ränder der Clips, bis sich seine Form ändert. Drücken Sie dann die Maustaste nieder, und halten Sie sie. Verschieben Sie jetzt die Ränder, so daß der Clip kürzer wird. Wenn Sie als Darstellungseinheit Frames gewählt haben, können Sie das Trimmen auf diese Weise präzise ausführen.

Eine andere Methode, die Clips zu kürzen, benötigen Sie dann, wenn Clips im Schnitt-Fenster bereits angeordnet sind. Das sogenannte *Trimmen am Schnittpunkt* wird in der Praxis oft gebraucht:

1. Plazieren Sie zunächst den Abspielknopf in der Zeitleiste genau zwischen den zwei Clips, die Sie trimmen wollen. Am schnellsten geht das, wenn Sie die Schalter oben rechts im Schnitt-Fenster betätigen (Abb. 1.15).

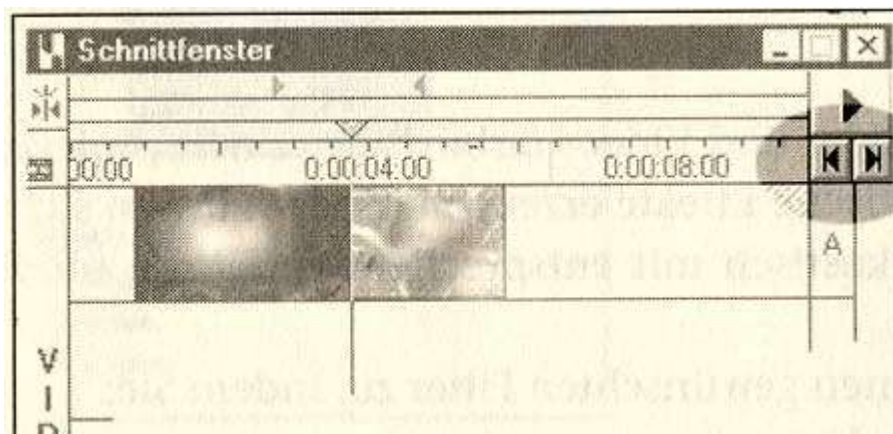


Abb. 1.15 Zwei angrenzende Clips sind zum Trimmen vorbereitet

2. Rufen Sie im Menü «Fenster» den Punkt «Trimmen-Palette» auf (Abb. 1.16). Nur wenn die Verbindung zwischen zwei Clips im Schnitt-Fenster richtig markiert ist, sind in der «Trimmen-Palette» zwei Bilder zu sehen. Das linke Bild ist mit der Out-Marke identisch, das rechte mit der In-Marke. Die Zahlen unter den Bildern beziehen sich auf die Anzahl der Bilder, um die die Out- oder In-Marke verschoben werden soll. Mit negativen Zahlen ziehen Sie einzelne Bilder ab, mit positiven Zahlen fügen Sie die zuvor abgezogenen Frames hinzu.

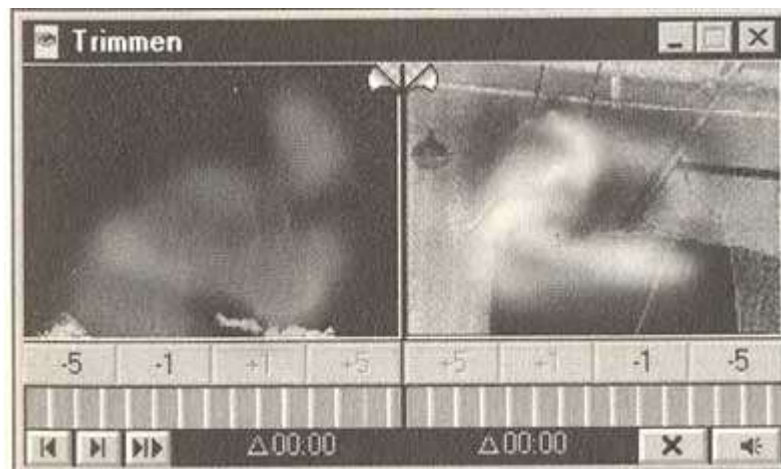


Abb. 1.16 Dialogfenster«Trimmen-Palette»

Achtung:

Wenn Sie verhindern wollen, daß Spuren versehentlich verändert werden, können Sie die Spuren schützen. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und klicken Sie den Spur-Buchstaben auf der rechten Seite des Schnitt-Fensters an. Querstreifen zeigen geschützte Spuren an. Auf die gleiche Weise deaktivieren Sie den Schutz für die einzelnen Spuren.

Speichern Sie Ihre Arbeit!

Filter verwenden

Mit Filtern können Sie Bilder und Videos farblich verändern, spiegeln, verzerren und andere optische Effekte erzeugen. Zudem lassen sich in Premiere auch Sounds akustisch mit entsprechenden Filtern modifizieren.

Sie ordnen einem Clip einen gewünschten Filter zu, indem Sie:

- den Clip markieren und
- im Menü «Clip» den Auswahlpunkt «Filter» selektieren.

Es erscheint ein Auswahlmnü, aus dem Sie sich die passenden Filter heraussuchen können (Abb. 1.17).

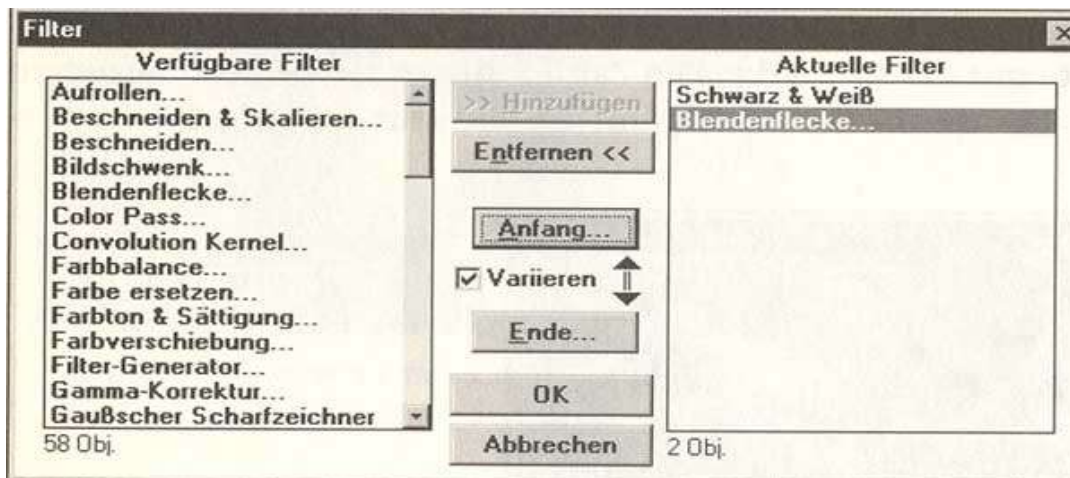


Abb. 1.17 Dialogfenster zur Auswahl von Filtern

Betätigen Sie die Schaltfläche «Hinzufügen», um das Dialogfenster zur Einrichtung des Filters aufzurufen. In einem kleinen Vorschau-Fenster können Sie die Wirkung des Filters vorab begutachten (Abb. 1. 18).

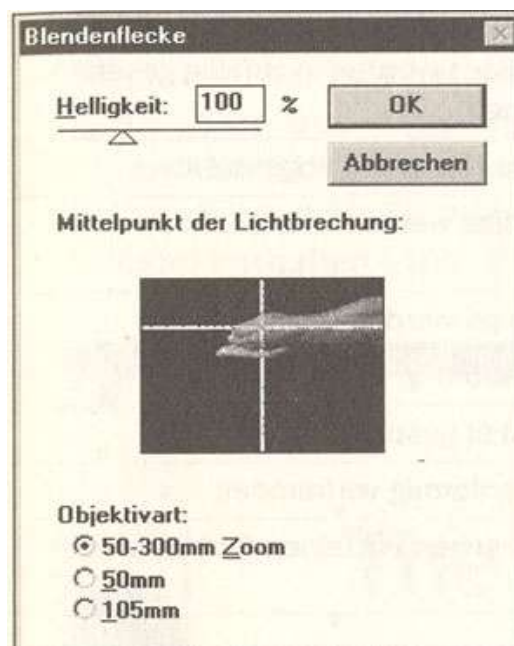


Abb. 1.18 Die Premiere-Filter haben unterschiedliche Funktionen: hier Blendflecken

Filter werden stets auf den Clip im Schnitt-Fenster angewendet. Angezeigt werden die Filter daher nur bei Neuberechnung der Vorschau oder bei der Erstellung des endgültigen

Films. Sie können die Filter während der Bearbeitung nach Belieben ändern, entfernen oder weitere Filter hinzufügen.

Einige oft benötigte Filter für Bilder und Videos sind (Tab. 1.2):

Filter	Wirkung
Beschneiden	Ein Clip wird mit einem Rahmen versehen.
Bildschwenk	Innerhalb eines Clips wird ein Pseudoschwenk ausgeführt.
Color Pass	Die Farben werden auf Schwarz und Weiß plus einer weiteren Farbe reduziert.
Farbbalance	Die RGB-Farbanteile im Bild werden korrigiert.
Gamma-Korrektur	Helle und dunkle Bereiche im Bild werden neu verteilt.
Ghosting	Mehrere transparente Bilder werden überlagert.
Glätten	Starke Kontraste werden ausgeglichen.
Helligkeit & Kontrast	Helligkeits- und Kontrastwerte werden korrigiert.
Horizontal spiegeln	Der Clip wird horizontal gespiegelt.
Kachel-Effekt	Das Bild wird in einer Reihe von Kacheln zerlegt.
Punktieren	Die Farben des Bildes werden in zufällig gesetzte Punkte umgewandelt.
Rückwärts	Der Video-Clip wird rückwärts abgespielt.
Schwarz & Weiß	Alle Farben des Clips werden in Graustufen umgewandelt.
Solarize	Die Farben des Clips werden überzeichnet.
Twirl	Der Clip wird spiralförmig verfremdet.
Vertikal spiegeln	Der Clip wird vertikal gespiegelt.
Wave	Der Clip wird wellenförmig verfremdet.
Weichzeichnen	Die Übergänge zwischen einzelnen Farbbereichen werden unscharf.

Tab. 1.2 Filter in Premiere und ihre Wirkung

Außerdem stehen für die Toneffekte folgende Filter zur Verfügung:

- mit dem Filter «Rückwärts» wird der Ton rückwärts abgespielt,
- die Filter «Fill Right» und «Fill Left» isolieren jeweils einen Kanal,
- mit «Echo» wird ein Hall-/Echo-Effekt eingefügt,

- «Tonschwenk» erlaubt es, einen räumlichen Toneindruck zu erzeugen.

Wenn Ihnen die Vielfalt der Filter nicht ausreicht, können Sie eigene mit dem Filter-Generator erzeugen. Ähnlich wie bei dem Überblendungsgenerator erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie selbst die Vereinbarungen für die einzelnen Kanäle (Rot, Grün, Blau und Alpha) als mathematische Formeln eintragen können. Eine Beschreibung des Umgangs mit diesen Formeln finden Sie in Kapitel 4.

Speichern Sie Ihre Arbeit!

Titel hinzufügen

Als *Keying* wird es in Fernsehproduktionen bezeichnet, wenn man zwei Clips überlagert, um Titel einzublenden oder zwei Bilder zu kombinieren. Premiere macht es Ihnen leicht, Titel hinzuzufügen. Titel werden am besten in der *S-Spur* (Superimpose) untergebracht, da sich damit einige interessante Möglichkeiten ergeben, besondere Effekte - beispielsweise Transparenz oder Aussparung - zu erzeugen. Ein Titel wird als Bild behandelt, seine Abspieldauer kann durch Auseinanderziehen der Kanten im Schnitt-Fenster bestimmt werden.

1. Um einen Titel zu erzeugen, selektieren Sie im Menü «Datei» die Punkte «Neu» und «Titel». Es erscheint das Titel-Fenster. Titel, die Sie hier erstellen, können neben Text auch Grafik (Linien, Kreise, Vierecke) und spezielle Gestaltungsmerkmale (Schattenwurf und Farbverläufe) enthalten (Abb. 1.19).

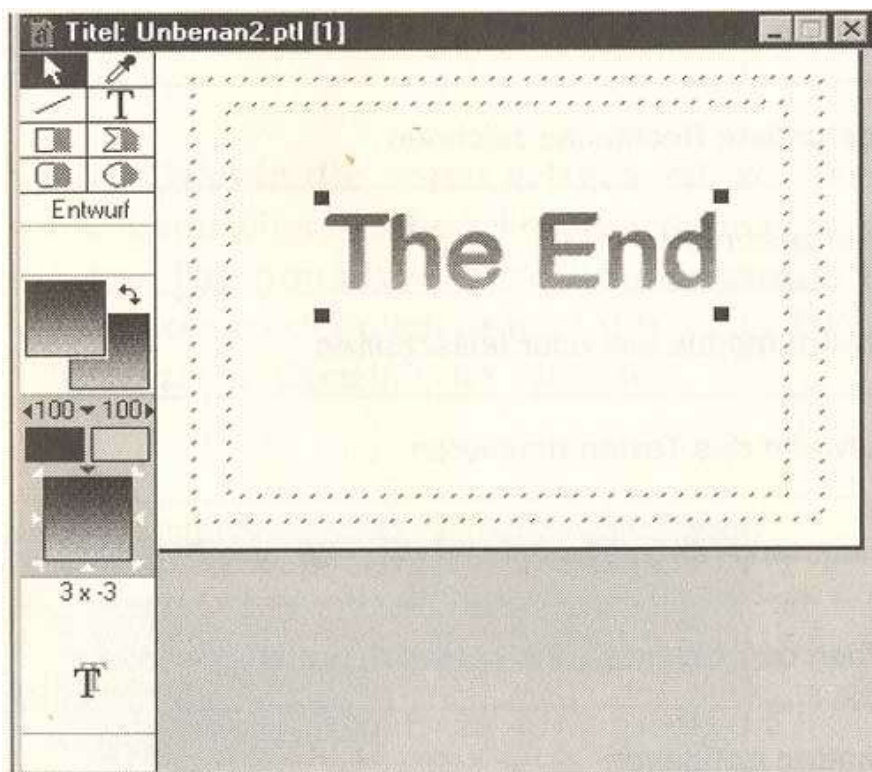

















Abb. 1.19 Titel-Fenster

2. Mit den Titel-Werkzeugen erstellen Sie die gewünschte Beschriftung und Grafik (Tab. 1.3). Anschließend speichern Sie den Titel und importieren ihn in das Projekt. Wenn das Schnitt-Fenster geöffnet ist, halten Sie einfach die Strg-Taste und verschieben den Titel direkt auf eine der Videospuren. Sie werden aufgefordert, den Titel zu speichern.

Die Werkzeuge im Titel-Fenster haben folgende Funktionen:

	Auswahlwerkzeug (Bereich auswählen)
	Pipette (Farbe entnehmen)
	Text erstellen
	Linien zeichnen
	Rechtecke zeichnen
	Polygone zeichnen
	Abgerundete Rechtecke zeichnen
	Ovale zeichnen
	Entwurfsmodus ein- oder ausschalten
	Laufweite des Textes definieren
	Linienstärke definieren
	Farben des Objektes und seines Schattens definieren
	Schatten definieren
	Farbverläufe definieren
	Deckkraft von Farbverläufen oder gleichmäßigen Flächen definieren

Tab. 1.3 Werkzeuge des Titelgenerators

Wenn das Titel-Fenster geöffnet ist, erscheint in der Menüzeile ein weiterer Menüpunkt «Titel» (Abb. 1.20). Hier sind Funktionen zu finden, die für die Erstellung von Titeln unentbehrlich sind.

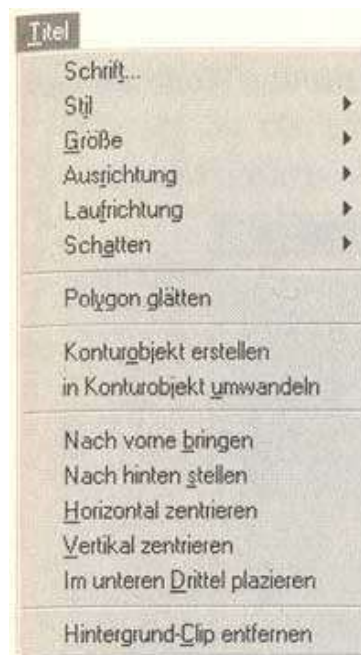


Abb. 1.20 Das Menü «Titel» erscheint nur dann in der Menüleiste, wenn das Titel-Fenster geöffnet ist.

Wenn ein Titel in die S-Spur gelegt wird, können Sie die Transparenz des Bildes einstellen. Ziehen Sie einfach die Linie in der schmalen Spur unter den Thumbnails - es ist die sogenannte Blendkontrolle - des Clips nach oben oder nach unten (Abb. 1.21). Damit legen Sie den Grad der Transparenz/Opazität des Titels fest.

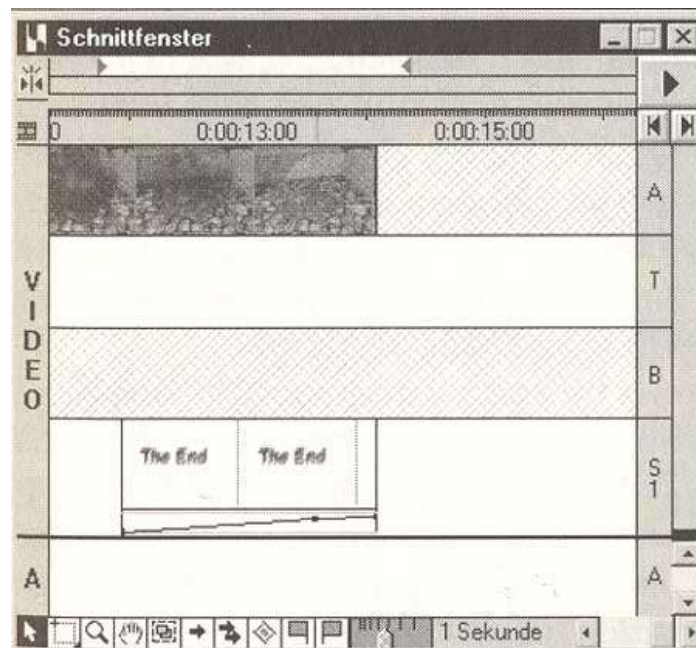


Abb. 1.21 Blendkontrolle erfolgt durch die Manipulation der Linie unter den Bildern

Die Details der Transparenz werden im Dialogfenster «Transparenz» eingestellt, das Sie im Menü «Clip» selektieren, wenn der Titel markiert ist (Abb. 1.22).



Abb. 1.22 Dialogfenster «Transparenz»

Um die weißen Bereiche des Titels ganz durchsichtig zu machen, selektieren Sie aus der Key-Liste den «Alpha-Kanal» und aktivieren unter dem Beispielbild das Umblättern-Symbol; klicken Sie dann die «OK»-Taste. Sehen Sie sich jetzt die Vorschau an. Vor dem Hintergrund des Video-Clips wird nur die Schrift des Titels sichtbar, die je nach Einstellung der Blendkontrolle - d. h. der Linie in der schmalen Spur unter den Thumbnails des Titel-Clips - ein- oder ausgeblendet wird.

Die Einstellung des Alpha-Kanals bedeutet, daß ein unsichtbarer Kanal zur Berechnung der Transparenz hinzugezogen wird. Der Alpha-Kanal wird mit *Bildbearbeitungsanwendungen* (wie beispielsweise Photoshop) als eine Maske in einem zusätzlichen Kanal erstellt. Diese Maske bewirkt, daß ein Teil des Bildes überdeckt/transparent wird, wenn ein geeignetes Werkzeug die Information des Alpha-Kanals auswerten kann. Der Titel-Generator von Premiere erstellt Alpha-Kanäle

automatisch. Mehr über die Nutzung des Alpha-Kanals und über Key-Einstellungen erfahren Sie in Kapitel 4.3.3.

Wenn Sie einen Titel mit einem bestimmten Bild des Clips verknüpfen wollen, ist es sehr sinnvoll, daß Sie das Bild im Titel-Fenster sehen.

1. Wählen Sie das gewünschte Bild im Clip-Fenster, und markieren Sie es mit der Marke «0» (Abb. 1.23).

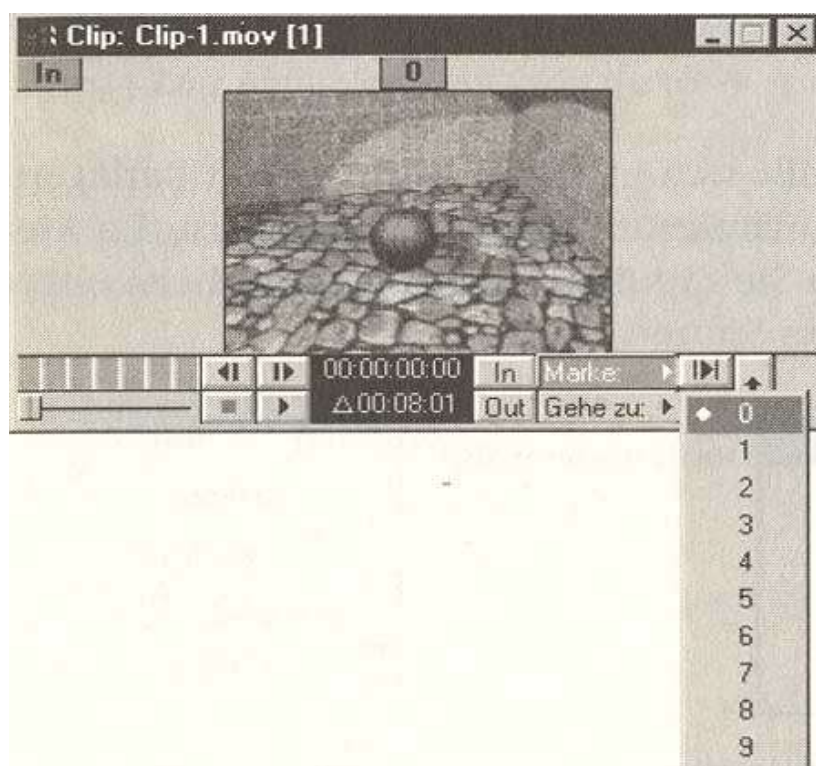


Abb. 1.23 Einzelnen Frames des Clips können Marken zugeordnet werden



Abb. 1.24 Frames können direkt im Titel-Fenster platziert werden

2. Ziehen Sie den Clip aus dem Projekt-Fenster oder aus dem Clip-Fenster in das Titel-Fenster (Abb. 1.24). Das zuvor als «0» markierte Bild erscheint als Hintergrund im Titel-Fenster. Wenn Sie nun die Marke «0» einem anderen Bild im Clip-Fenster zuweisen, erscheint das neue Bild sofort in dem Titel-Fenster. Das Bild ist kein Bestandteil des Titels. Es handelt sich nur um einen Verweis auf den Frame des Clips.

Die Anzahl der S-Spuren lässt sich erhöhen, womit die Überlagerung von mehreren Video-Clips, Titeln und Bildern möglich ist. Im Menüpunkt «Projekt» selektieren Sie «Spuren hinzufügen/löschen» und tragen die benötigte Anzahl der Spuren ein (Abb. 1.25).

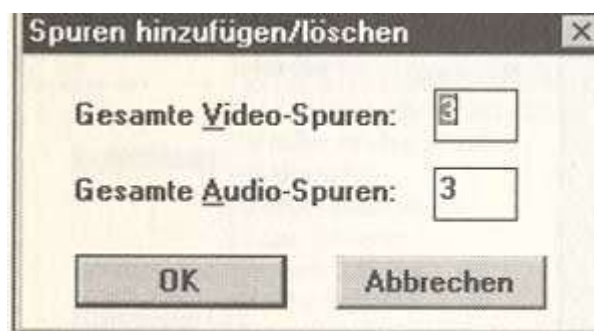


Abb. 1.25 Spuren hinzufügen

1.1.4 Film mit Premiere vertonen

Premiere stellt zunächst drei Audio-Spuren bereit. Nach Bedarf lassen sich weitere Audio-Spuren hinzufügen. Dadurch eignet sich Premiere besonders gut, um mehrere Spuren miteinander zu mischen und Stereoton in CD-Qualität zu speichern. Mit der Ton-Kontrolle - d.h. mit der Linie in der schmalen Spur unter den wellenförmigen Thumbnails des Audio-Clips - wird die Lautstärke des Clips geregelt.

Der Umgang mit den Ton-Spuren ist einfach:

1. Ziehen Sie einen Ton-Clip aus dem Projekt-Fenster, und legen Sie ihn in die Audio-Spur des Schnitt-Fensters. Wenn Sie einen Video-Clip auf die Videospur bewegen und der Clip auch Ton enthält, wird der Ton automatisch in der Audio-Spur untergebracht (Abb. 1.26).

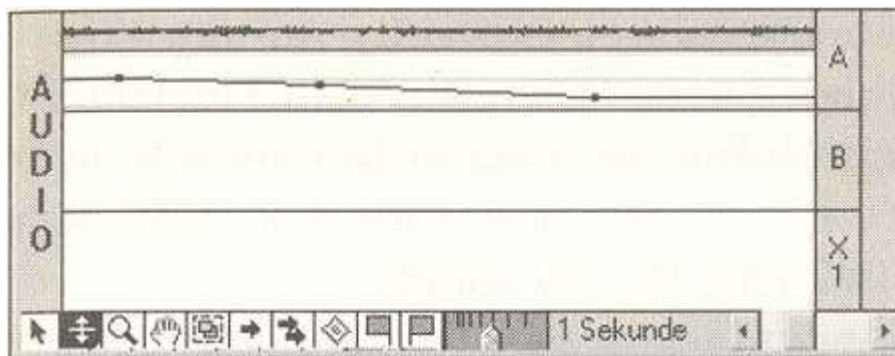


Abb. 1.26 Audio-Spur mit veränderter Aussteuerung des Tons

2. Für die Veränderung der Aussteuerung setzen Sie auf der Linie in der Ton-Kontrolle Punkte, sogenannte Griffe. Klicken Sie einfach die Linie an den Stellen an, an denen Sie den Ton ein- oder ausblenden wollen. Die Blende wird als Prozentangabe im Informationen-Fenster angezeigt (Abb. 1.27). Ein Griff wird gelöscht, wenn er aus dem Kontroll-Bereich gezogen wird.



Abb. 1.27 Information über den Ton

3. Sollte es erforderlich sein, eine Ein- oder Ausblendung zwischen zwei Griffen gleichförmig zu definieren, benutzen Sie das Blenden-Bereich-Werkzeug (Abb. 1.28).



Abb. 1.28 Werkzeugsymbol für den Blenden-Bereich

Schieben Sie mit diesem Werkzeug die Kontroll-Linie nach oben oder nach unten (Abb. 1.29).



Abb. 1.29 Audio-/Video-Blendwerte ändern

Wenn Sie an einer bestimmten Stelle einen starken Anstieg/Abfall der Lautstärke benötigen, wählen Sie die Schere aus dem Einblendmenü der Werkzeugleiste des Schnitt-Fensters. Klicken Sie mit der Schere auf die Kontroll-Linie. Damit werden sofort zwei Griffe gesetzt, die Sie mit dem Auswahlwerkzeug auseinanderziehen können.

Mehr über die Arbeit mit Audio-Clips in Premiere und über die Grundlagen der Arbeit mit Sound und Musik insgesamt erfahren Sie in Kapitel 5.

Speichern Sie Ihre Arbeit!

1.1.5 Film mit Premiere erstellen

Bevor Sie den endgültigen Film erstellen bzw. «kompilieren», überprüfen Sie alle wichtigen Stellen des Projektes mit der Vorschau. Bitte kontrollieren Sie alles sehr sorgfältig, denn die Kompilierung des Films kann lange dauern, da die höhere Auflösung und die Kompression des Videos die Ressourcen des Computersystems stark beanspruchen.

Mit der Funktion «Speichern» haben Sie bislang nur das Projekt gespeichert, d.h. nur die Anordnung der Clips, Überblendungen, Effekte, Filter usw. im Schnitt-Fenster. Gespeichert wurden dabei nur die jeweiligen Verweise. Beim Kompilieren des Films geht es nun darum, statt der Verweise die einzelnen Dateien zum eigentlichen Film zusammenzustellen. Dabei gehen Sie in folgenden Schritten vor:

1. Selektieren Sie im Menü «Erstellen» den Auswahlpunkt «Film ... ». Es erscheint das Dialogfenster «Film erstellen» (Abb. 1.30).

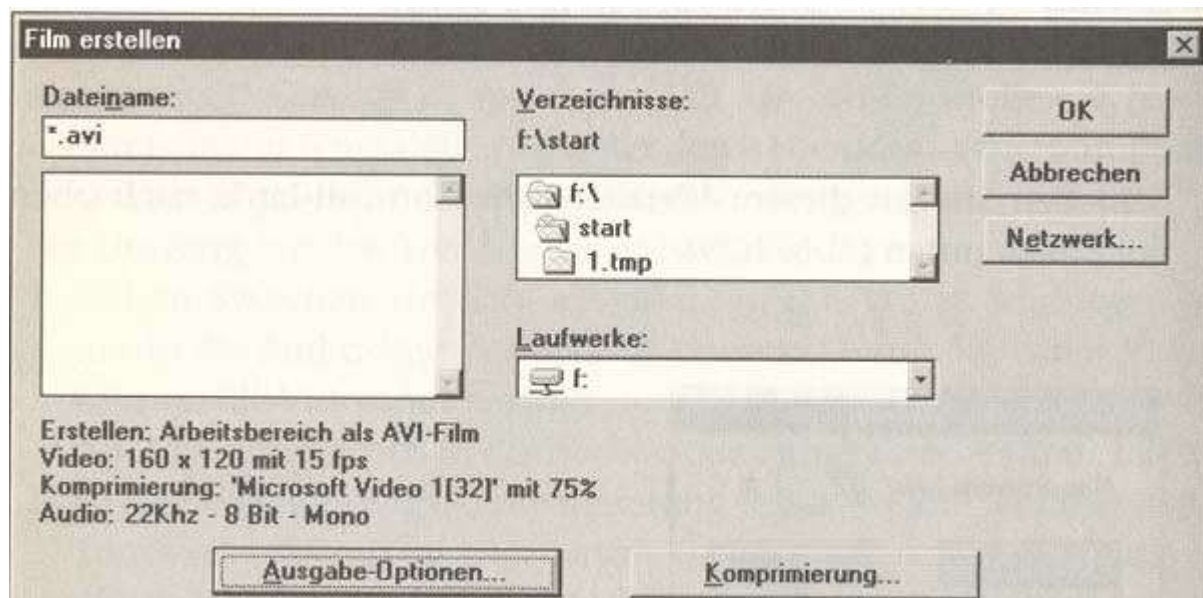


Abb. 1.30 Dialogfenster «Film erstellen»

2. Wenn Sie die Ausgabe-Optionen ändern wollen, klicken Sie die entsprechende Schaltfläche im Dialogfenster an. Bitte nehmen Sie sich etwas Zeit, um die Einzelheiten im Dialogfenster «ProjektausgabeOptionen» festzulegen (Abb. 1.31).

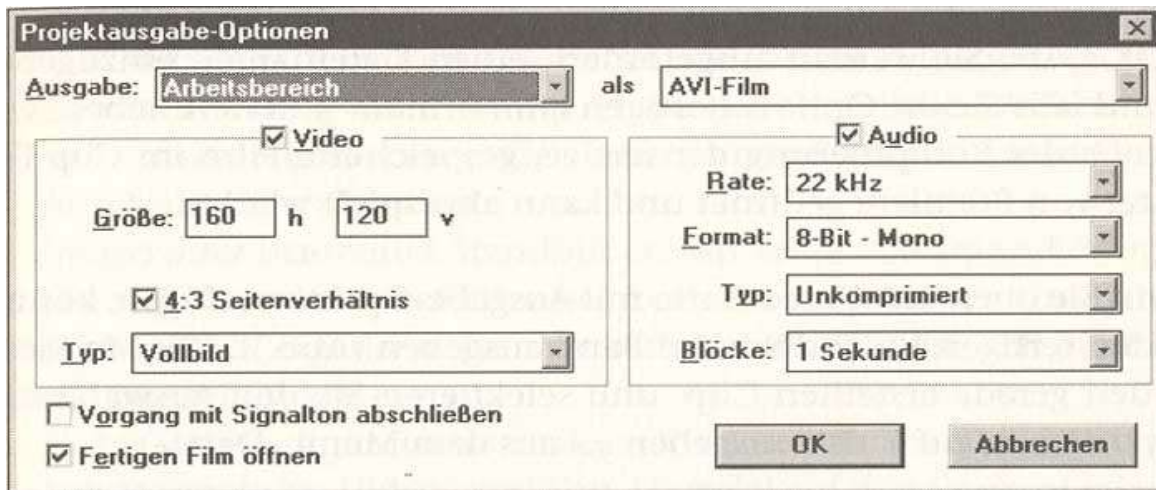


Abb. 1.31 Die Optionen der Projektausgabe werden in diesem Dialogfenster definiert

Die Optionen bestimmen die Qualität des erstellten Films. Hier werden die Größe, das Seitenverhältnis und der Typ (Vollbild, Halbbild) des Videos festgelegt. Sie können entweder nur den markierten Arbeitsbereich (gelber Balken im Schnitt-Fenster) oder das gesamte Projekt kompilieren. Als Ausgabe-Formate für Bilder und Videos stehen Ihnen zur Verfügung:

- Audio-Video-Interleaved-Format *.AVI (für Windows)
- QuickTime-Format *.MOV (für Macintosh und - mit QuickTimeErweiterung - für Windows)
- Autodesk-Formate für Animationen
- Streifen aus Einzelbildern (für die Weiterbearbeitung mit Photoshop)
- Numerierte Bitmap-Dateien (BMP, TARGA oder TIFF; auf dem Macintosh handelt es sich um das PICT-Format)

Schließlich legen Sie die Merkmale des ausgegebenen Tons fest. Die einzelnen Optionen haben folgende Bedeutung:

- Rate: mit 44 kHz erhalten Sie CD-Qualität, mit 11 kHz kann man gerade Sprache ausgeben;
- Format: mit 8-Bit erhalten Sie 256 Lautstärken-Unterschiede, mit 16-Bit bereits 65 536 Lautstärken-Unterschiede, hierbei entspricht 16-Bit der CD-Qualität;
- Typ: diese Option entscheidet über die Komprimierung des Tons;
- Blöcke: diese Option entscheidet über die Größe der Ton-Blöcke.

Haben Sie alle Einstellungen und Optionen gewählt, klicken Sie die OK-Taste. Sie werden auf gefordert, einen Dateinamen einzugeben, und falls Sie die Option «fertigen Film öffnen» aktiviert haben, wird nach der Kompilierung der fertige, gespeicherte Film im Clip-Fenster von Premiere geöffnet und kann abgespielt werden.

Wenn Sie über eine Video-Karte mit Ausgabe-Option verfügen, können Sie den fertigen Video-Film auf Band ausgeben (Abb. 1.32). Markieren Sie den gerade erstellten Clip, und selektieren Sie den Auswahlpunkt «Exportieren/auf Video ausgeben ... » aus dem Menü «Datei».



Abb. 1.32 Auf Videoband können Sie Ihre Projekte nur dann ausgeben, wenn Sie die entsprechende Hardware-Erweiterung besitzen

Wenn Sie keine Video-Karte mit Ausgabe-Option besitzen wird das Video auf jeden Fall auf dem Bildschirm abgespielt (vgl. Kapitel 4). Aktivieren Sie die Option «Vollschirm», um den Film besser zu begutachten.

Die Arbeit mit Premiere ist fertig!

1.2 Die Arbeit mit VideoEditor aus dem MediaStudio-Paket

MediaStudio aus dem Hause Ulead ist mehr als nur eine einzelne Applikation. Es handelt sich vielmehr um eine Sammlung aufeinander abgestimmter Werkzeuge mit ganz unterschiedlichen Funktionen:

1. *VideoEditor* erstellt und bearbeitet Videoclips. VideoEditor ist im Zusammenhang mit Desktop Video das wichtigste Werkzeug aus dem MediaStudio-Paket. Sie lernen VideoEditor noch in diesem Abschnitt näher kennen.
2. *ImageEditor* bearbeitet Standbilder. Mit Hilfe von ImageEditor lassen sich die mit VideoEditor bearbeiteten Projekte um zusätzliches Bildmaterial ergänzen. Der nächste Abschnitt (Kap. 1.3) geht kurz auf ImageEditor ein.
3. *VideoCapture* digitalisiert analoge Videos. Wie man bereits vorliegendes analoges Video- und Ton-Material auf den Computer bringt (d.h. digitalisiert), werden wir in Kapitel 2 noch ausführlich behandeln.
4. *AudioEditor* bearbeitet Ton. Den Einzelheiten und Besonderheiten der Arbeit mit Sound werden wir uns in Kapitel 5 zuwenden.
5. *Album* erlaubt die übersichtliche Archivierung von Medien.
6. *MorphEditor* realisiert animierte Transformationen zwischen zwei Bildern.
7. *CD-Browser* sichtet Photo-CDs.
8. *CG-Infinity* ist ein Vektorzeichnungsprogramm zur Gestaltung von Titeln.
9. *VideoPaint* erlaubt die Pixelmanipulation von Bildsequenzen.
10. *Screen Capture* bildet die Bewegung auf dem Bildschirm ab.

Es gibt unterschiedliche Programmversionen von MediaStudio, die jeweils eine andere Auswahl dieser 10 Applikationen zu einem Paket zusammenfassen.

Im folgenden lernen Sie die Arbeitsweise von VideoEditor kennen und erhalten einen Überblick über seine wichtigsten Funktionen. VideoEditor aus dem MediaStudio-Paket ist genau wie Premiere ein leistungsfähiges und leicht bedienbares Werkzeug zur Bearbeitung digitaler Videos.

Die Arbeit mit VideoEditor erfolgt stets gemäß derselben Abfolge von Schritten:

1. Neues Projekt mit VideoEditor anlegen und Medien importieren (Kap. 1.2.1),
2. Medien im Arbeits-Fenster des VideoEditor anordnen (Kap. 1.2.2),
3. Clips mit VideoEditor bearbeiten (Kap. 1.2.3),
4. Film mit VideoEditor vertonen (Kap. 1.2.4),
5. Film mit VideoEditor kontrollieren und erstellen (Kap. 1.2.5)

VideoEditor verfügt nicht wie Premiere über mehrere funktionsbezogene Fenster. Alle Funktionen sind in einem einzigen Arbeits-Fenster zusammengefaßt (Abb. 1.33) und lassen sich sehr bequem abrufen, d.h., es entsteht dadurch kein Nachteil gegenüber Premiere.

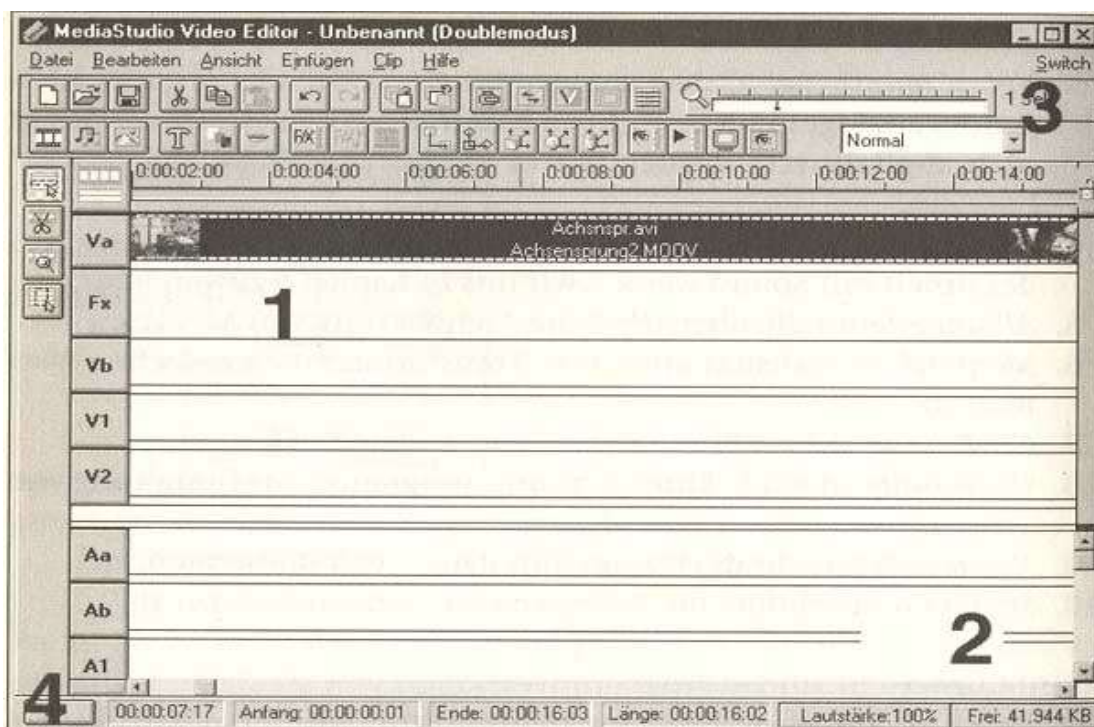


Abb. 1.33 Arbeits-Fenster des VideoEditor aus dem MediaStudio-Paket

Das Arbeits-Fenster des VideoEditor setzt sich aus folgenden Bestand teilen zusammen:

1. Video-Spuren (Va/Vb), Überblendungsspur (Fx) und Effekts Spuren (V1 bis V99),
2. Audiospuren,
3. Programmfunktionen und spezifische Werkzeuge sowie

4. Statuszeile.

Die Form der Zeitanzeige in der Statuszeile können Sie im Menü «Ansicht» wählen. Der Auswahlpunkt «Zeitachsen-Einheit» enthält eine Liste mit Zeiteinheiten von einem Frame bis zu einer Minute.

1.2.1 Neues Projekt mit VideoEditor anlegen und Medien importieren

Um die Arbeitsschritte nachzuvollziehen, können Sie entweder auf eigenes Bild- und Ton-Material zurückgreifen oder die drei Video-Clips und den Ton-Clip auf der beigelegten CD-ROM nutzen (Verzeichnis «Start»):

- CLIP-1.MOV (Video-Datei im Format QuickTime)
- CLIP-2.MOV (Video-Datei im Format QuickTime)
- CLIP-3.MOV (Video-Datei im Format QuickTime)
- SOUND-1.WAV (Audio-Datei im Format von Microsoft)

Sobald VideoEditor aufgerufen ist, steht Ihnen das Arbeits-Fenster zur Verfügung. Sie können die Arbeit sofort aufnehmen. Die Eigenschaften des Projektes, wie beispielsweise die verwendete Fernsehnorm (relevant für die Anzahl der Bilder pro Sekunde und die Auflösung), die Bildrate oder die Bildgröße können im Dialogfenster «Eigenschaften» im Menü «Datei» vereinbart werden (Abb. 1.34).

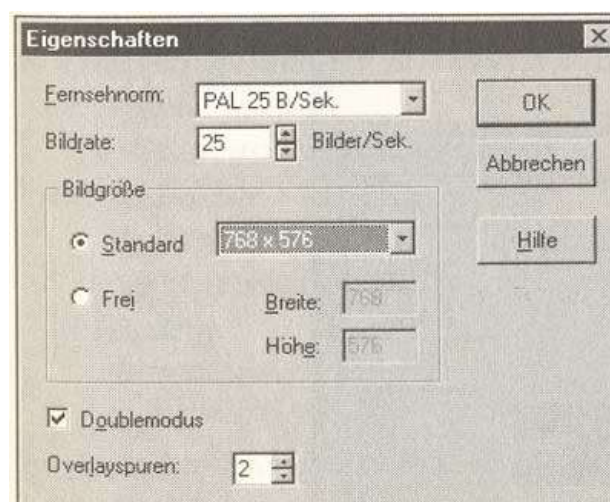


Abb. 1.34 Dialogfenster «Eigenschaften»

Eine interessante Besonderheit von VideoEditor ist der Double-Modus. Damit können Sie Double-Dateien (engl. proxy files) anstatt der Originaldateien bearbeiten. Double-Dateien sind wesentlich kleiner, wodurch sich die Bearbeitungszeit verringert. Wenn Sie am Ende das gesamte Projekt in einen Videofilm umwandeln, werden wieder die Originaldateien verwendet. Mit der Anzahl der Overlay-Spuren definieren Sie, wie viele zusätzliche V-Spuren - sogenannte Überlagerungsspuren (in ihrer Wirkung gleichen sie den S-Spuren von Premiere) hinzugefügt werden sollen. Maximal stehen Ihnen 99 zusätzliche V-Spuren zur Verfügung (V1 bis V99).



Abb. 1.35 Das Menü «Einfügen» stellt Importmöglichkeiten für alle Medientypen zur Verfügung

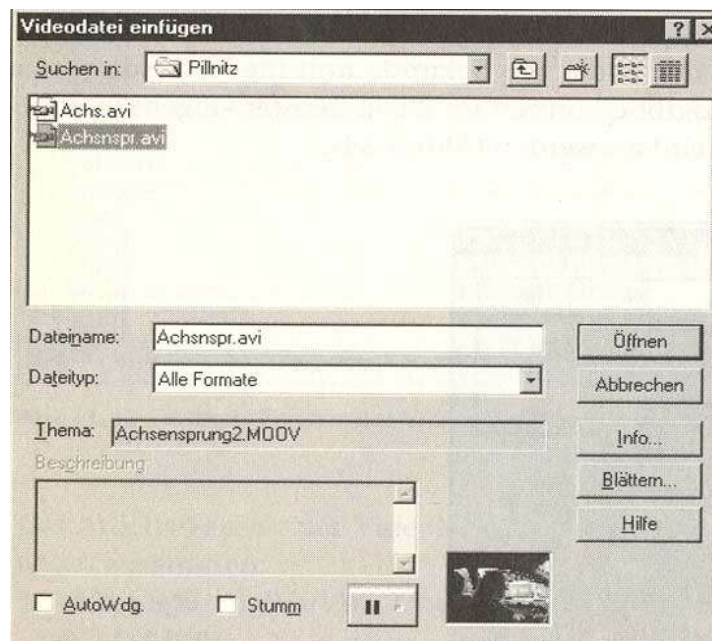


Abb. 1.36 Videodatei einfügen

Jetzt werden die notwendigen Clips importiert. Selektieren Sie im Menü «Einfügen» den gewünschten Medientyp (Abb. 1.35).

Für jedes Medium gibt es ein Import-Dialogfenster, in dem Sie sich die benötigten Dateien aussuchen können (Abb. 1.36). Eine kleine Vorschau unten im Dialogfenster erleichtert die Auswahl der Dateien.

Betätigen Sie jetzt die Taste «Öffnen». Es erscheint an der Cursor-Position ein Balken, den Sie in der gewünschten Spur plazieren können (Abb. 1.37).

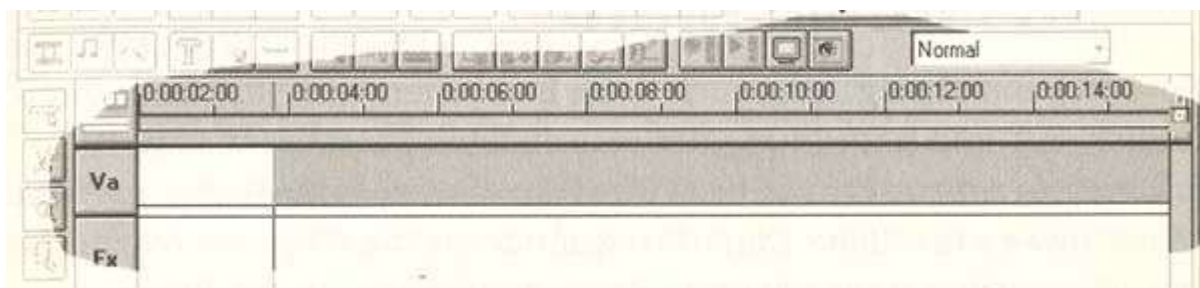


Abb. 1.37 Medien werden an der gewünschten Position im Arbeits-Fenster eingefügt

Wenn es logisch nicht zulässig ist, ein Medium in einer bestimmten Spur zu positionieren (z.B. ein Video in der Überblendungsspur oder einen Audioclip in der Videospur), sehen Sie einen durchgestrichenen Kreis (Verkehrszeichen «Einfahrt verboten»).

VideoEditor aus dem MediaStudio-Paket verwendet folgende ClipTypen:

1. Clips gemäß externen Medientypen (umgesetzt in Dateiformate)

- Videoclip (Video- und Animationsdateien: *.avi; *.mov; *.flc; *.fli; *.flx)
- Audioclip (Tondateien: *.wav; bei den Formaten *.avi; *.mov wird jeweils der Ton importiert)
- Bildclip (Pixelbilder: *.bmp; *.eps; *.jpg; *.pcd; *.pct; *.pcx; *.pic; *.png; *.psd; *.shg; *.tga; *.tif; *.wmf)

2. Clips gemäß internen Medientypen

- Titelclip (Titel generieren)
- Farbclip (Farbe generieren)

- Stilleclip (Stille generieren)

Die zweite Kategorie von Clips dient vornehmlich als Platzhalter für Medien, die erst später eingefügt werden.

1.2.2 Medien im Arbeitsfenster des VideoEditor anordnen

Sowohl beim Einfügen als auch beim Bearbeiten von Clips ist es unerlässlich, Art und Anordnung der verwendeten Medien im Auge zu behalten. Das Arbeits-Fenster des VideoEditor aus dem MediaStudio-Paket bietet unterschiedliche Darstellungsmodi für die Clips an. Wenn Sie das Piktogramm links oberhalb der ersten Videospur anklicken, können Sie das Dialogfenster aufrufen, in dem der Darstellungsmodus festgelegt wird (Abb. 1.38).

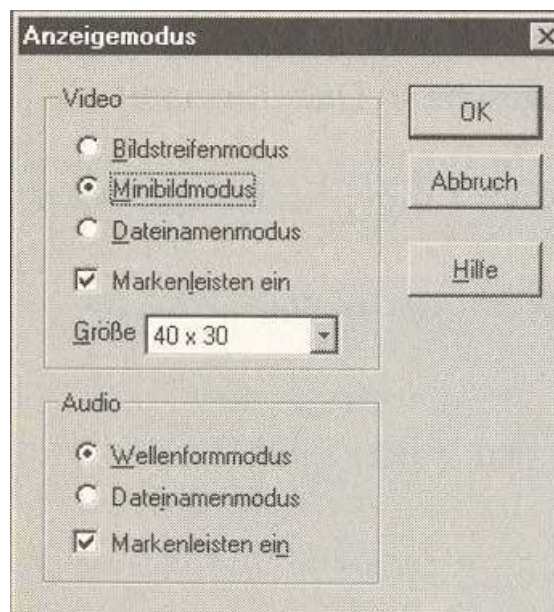


Abb. 1.38 Dialogfenster für die verschiedenen Darstellungsmodi

Im *Bildstreifen-Modus* werden Frames angezeigt, im *Minibild-Modus* werden außerdem Dateinamen eingeblendet, und im *Dateinamen-Modus* sehen Sie nur die Dateinamen. Im letztgenannten Modus ist die Bildschirmanzeige am schnellsten. Die Größe der angezeigten Clips definieren Sie mit der Option «Größe». Für die Darstellung von Audio stehen Ihnen *Wellenform-Modus* und *Dateinamen-Modus* zur Verfügung. Zusätzlich lassen sich für Video- und Audio-Spuren Markenleisten einblenden.

1.2.3 Clips mit VideoEditor bearbeiten

Typischerweise werden Sie bei der Produktion eines Films die einzelnen Clips nicht einfach aneinanderfügen, sondern sie zunächst gezielt verändern und auf das Gesamtprojekt abstimmen. Die wichtigsten Bearbeitungsformen bei Clips sind: 1. Überblendungen, 2. Kürzungen, 3. Verwendung von Filtern für optische und akustische Effekte sowie 4. das Hinzufügen von Titeln.

Überblendungen erstellen

Im VideoEditor sind die Überblendungseffekte etwas versteckt. Sie müssen im Menü «Ansicht» den Auswahlpunkt «Optionen» selektieren und dann die Option «Trickkiste» wählen. Auch ein Doppelklick auf die Fx-Spur zaubert die Überblendungen hervor. Es erscheint ein Fenster, das in zahlreiche Ordner unterteilt ist. Hier lassen sich die gewünschten Effekte schnell finden (Abb. 1.39).

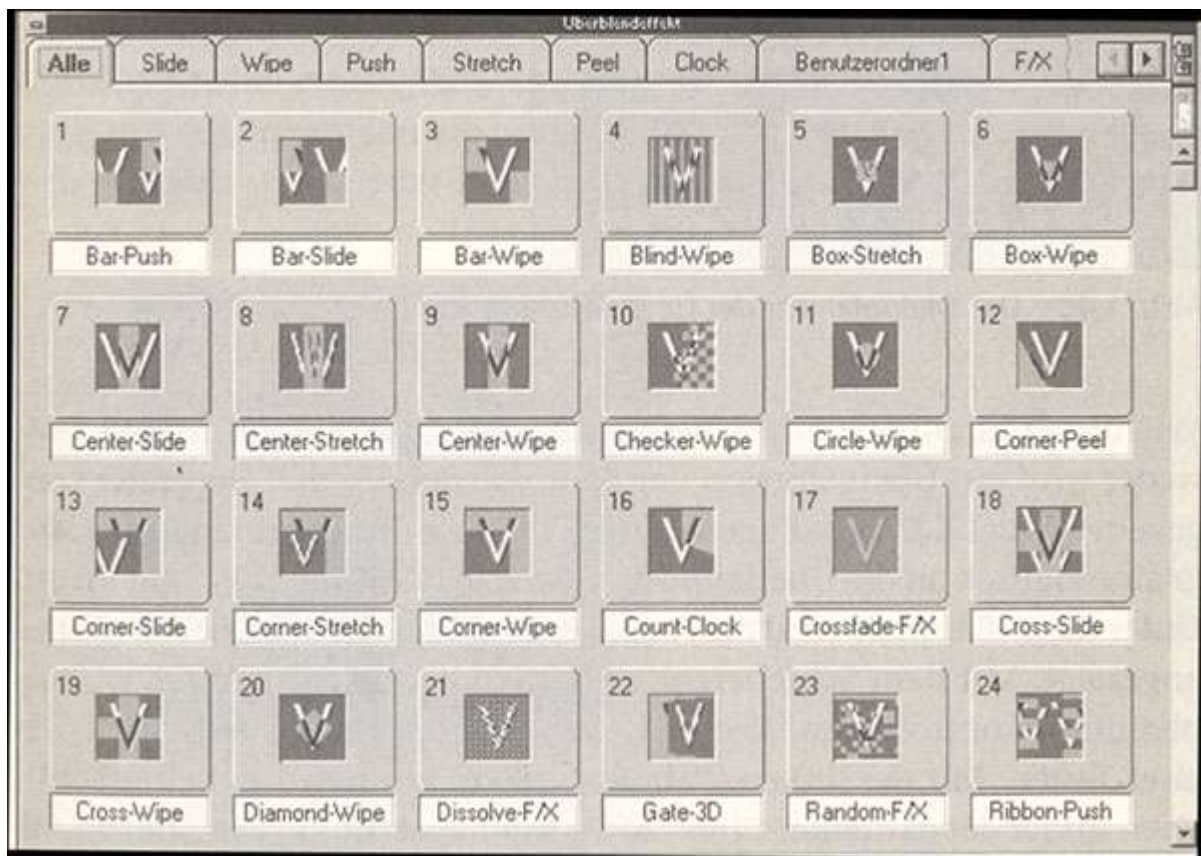


Abb. 1.39 Überblendungseffekte sind in übersichtlichen Ordnern zusammengefaßt

Die einzelnen Effekte sind animiert, so daß man sofort die spätere Wirkung einschätzen kann. Für die Zusammenstellung von oft benötigten Überblendungseffekten stehen zwei Benutzerordner bereit. Verschieben Sie einfach die benötigten Überblendungen in diese Ordner, damit Sie sie später schnell im Zugriff haben.

Jetzt können Sie mit der Maus den gewünschten Effekt markieren. Ziehen Sie ihn auf die Fx-Spur. Ein gelber Clip mit dem jeweiligen Symbol und dem Namen der Überblendung erscheint. Lassen Sie jetzt die Maustaste los. Es wird das Dialogfenster geöffnet, in dem Sie die Einzelheiten der Überblendung vereinbaren können (Abb. 1.40).

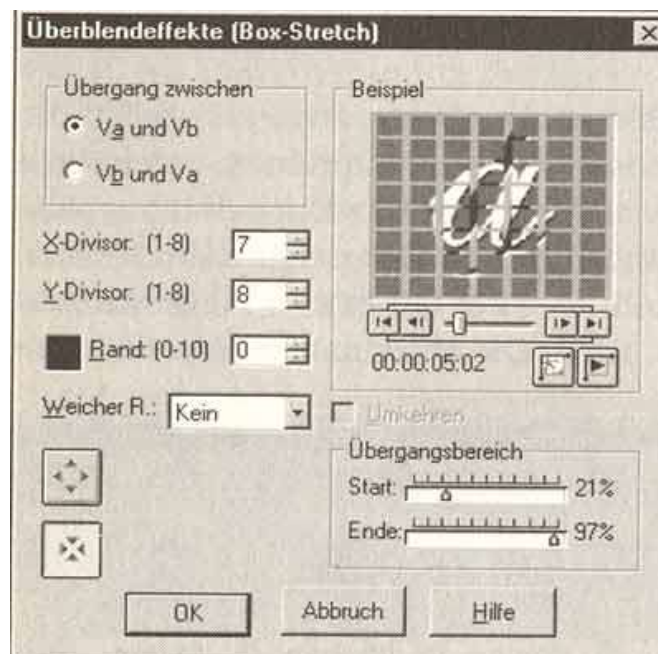


Abb .1.40 Das Dialogfenster der Überblendung «BoxStretch»

Wichtig ist es, zunächst die Überblendungsrichtung zu definieren. Entweder wird ein Übergang von der Spur Va nach Vb definiert oder umgekehrt. VideoEditor paßt genau wie Premiere die Überblendungsdauer automatisch an die Überlappungsfläche in den Spuren Va und Vb an. Unter dem «Beispiel» wird die Anfangs- und Endzeit der Überblendung angezeigt. Mit dem Schieberegler können Sie die Wirkung der Überblendung kontrollieren. Rechts neben der Zeitangabe befinden sich zwei Tasten. Mit der linken (Palmensymbol) können Sie die tatsächlichen Bilder der aktuellen Clips laden; mit der

rechten Taste spielen Sie die Überblendung ab. X-Divisor und Y-Divisor teilen die Überblendung wie in Abbildung 1.40 in mehrere Bereiche auf. In dem Feld «Übergangsbereich» wird die Anfangs- und die Endposition bestimmt. Sie können einen weichen Rand und die Größe des Übergangsbereiches vereinbaren. In der linken unteren Ecke können Sie jeweils die Richtung der Überblendung definieren. Diese Piktogramme unterscheiden sich von Überblendung zu Überblendung, auch die jeweiligen Optionen sind selbstverständlich von der Art der selektierten Überblendung abhängig.

Achtung:

Das Dialogfenster der Überblendung läßt sich jederzeit öffnen, wenn Sie die Überblendung in der Fx-Spur doppelklicken. Sie können auch für markierte Überblendungen im Menü «Clip» den Auswahlpunkt «Überblendoptionen» selektieren.

Clips kürzen

Die einfachste Methode, Clips zu kürzen, ist es, die Ränder der Clips mit dem Clipauswahlwerkzeug anzufassen und nach links oder rechts zu verschieben. Mit der Funktion «Trimmen» im Menü «Clip» läßt sich die Dauer der Clips definieren. Das entsprechende Dialogfenster, das «Betrachter» genannt wird, bietet eine Reihe von präzisen Festlegungsmöglichkeiten an (Abb. 1.41). Die Steuerung erfolgt in diesem Fenster ähnlich wie bei einem Videorecorder. Besonders wichtig ist das Werkzeug mit den Symbolen «+» und «-» links oben im Fenster, mit dem Sie Clip-Marken setzen oder löschen können. Mit *Clip-Marken* haben Sie auch in VideoEditor die Möglichkeit, rasch einzelne Stellen in den Clips zu finden.

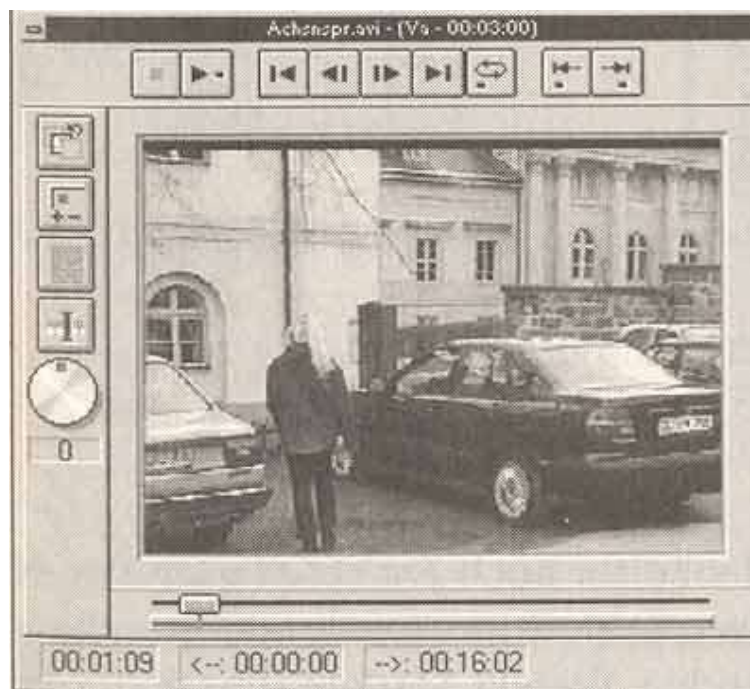


Abb. 1.41 Mit dem «Betrachter» kann man u. a. Clips kürzen

Wenn im Dialogfeld «Anzeigenmodus» die Option «Markenleiste ein» aktiviert wurde, sehen Sie die gesetzten Clip-Marken unter den Videospuren. Übrigens: Der «Betrachter» wird ebenfalls im Menü «Ansicht» unter «Optionen» und «Betrachter ein» oder durch einen Doppelklick auf den Audio-, Video- oder Bild-Clip aufgerufen. Mit seiner Hilfe können Sie einen bestimmten Bereich eines Clips selektieren.

Die Zahlenfelder im unteren Bereich, die mit den Symbolen <--: (StartZeit) und -->: (StopZeit) versehen sind, geben die aktuelle Dauer des selektierten Bereiches an. Indem Sie die Position des Schiebereglers verändern und entweder den Start-Knopf oder den Stop-Knopf (rechts oben im «Betrachter») betätigen (Abb. 1.42), ändern Sie auch den markierten Bereich. Für die ganz Eiligen gibt es eine schnellere Hilfe: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und betätigen Sie die nach links oder nach rechts gerichtete Pfeiltaste auf der Tastatur. Damit wird der Auswahlbereich um jeweils ein Bild vergrößert oder verkleinert. Wenn Sie nur Pfeiltasten betätigen, können Sie von Frame zu Frame wechseln.

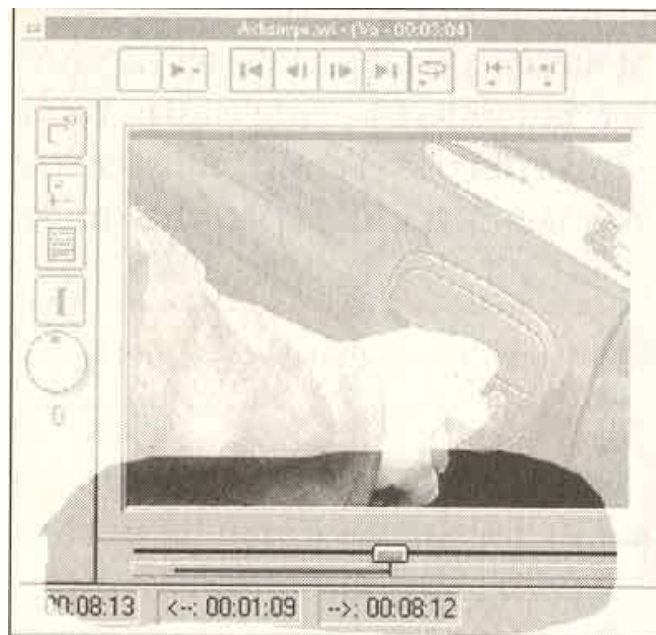


Abb. 1.42 Selektion von Bereichen mit Hilfe des «Betrachters»

Neben den Clip-Marken stellt VideoEditor auch *Projekt-Marken* bereit, um visuelle Referenzpunkte zu setzen (Abb. 1.43). Die markierten Positionen lassen sich später schnell finden. Projekt-Marken sind unter der Zeitliste des Arbeits-Fensters zu sehen. Man kann sie leicht mit einem Mausklick an der gewünschten Stelle setzen. Entfernt werden sie, indem man sie von der Zeitleiste wegbewegt.

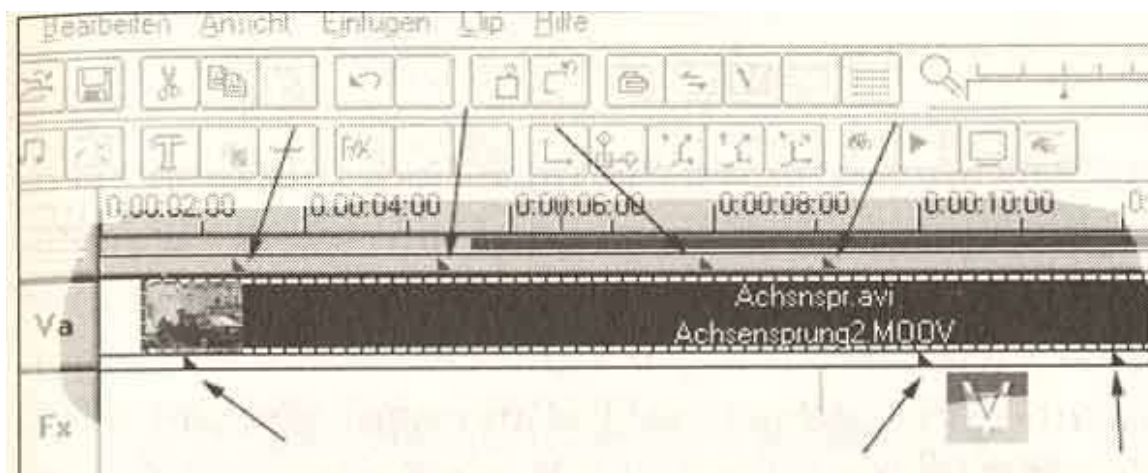


Abb. 1.43 Projekt-Marken erlauben es, markierte Stellen im Projekt schnell wiederzufinden (oben). Unten sind Clip-Marken zu sehen.

Mit Zuschneide-Optionen bestimmen Sie, wie ein gerade eingefügter Clip und seine Umgebung behandelt werden sollen. Die Zuschneideoptionen finden Sie in der Symbolleiste auf der rechten Seite (Abb. 1.44).

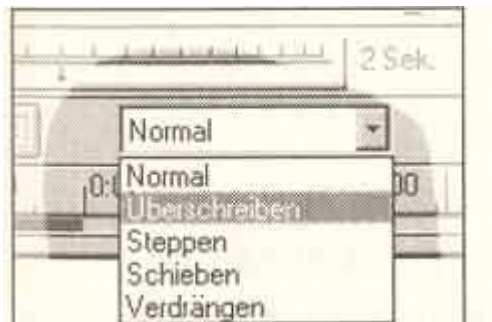


Abb. 1.44 Zuschneide-Optionen

Die Optionen bedeuten im einzelnen:

Normal

Nur der verfügbare freie Platz darf genutzt werden. Nachbar-Clips werden nicht beeinflusst.

Überschreiben

Eingefügter Clip verdeckt bereits vorhandene Clips.

Steppen

Der benachbarte Clip wird ebenfalls zugeschnitten.

Schieben

Der benachbarte Clip wird in der Spur verschoben.

Verdrängen

Alle von der Einfügung betroffenen Clips und leeren Clipschlitze werden verschoben. Diese Option brauchen Sie vor allem dann, wenn Sie einen Clip am Anfang eines längeren Projektes einfügen wollen.

Mit dem «Scheren-Werkzeug» können Sie Clips ebenfalls schneiden. Nicht mehr benötigte Clip-Teile werden markiert und mit der Löschtaste entfernt. Wenn Sie als Zeitmaßeinheit einen Frame wählen, ist die Arbeit mit der «Schere» sehr zuverlässig. Bei größeren Maßstäben rufen Sie im Menü «Ansicht» den Auswahlpunkt «Optionen» auf und selektieren «Zuschneide-Fenster ein» (Abb. 1.45). Wenn Sie jetzt die Ränder des Clips verschieben, sehen Sie auf der linken und rechten Seite des Zuschneide-Fensters

benachbarte Frames. Rot markiert ist dann die Zeitangabe des jeweils letzten noch enthaltenen Bildes.

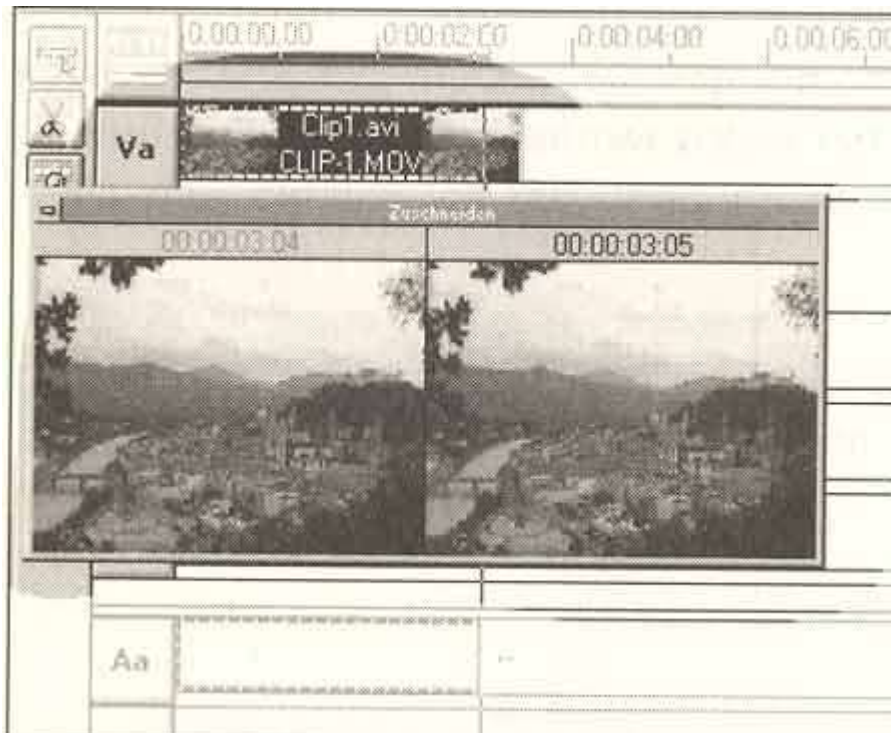


Abb. 1.45 Das Fenster «Zuschneiden»

Filter verwenden

VideoEditor aus dem MediaStudio-Paket bietet eine Vielzahl von Filtern für Video-Effekte an und steht in diesem Punkt dem Leistungsumfang von Premiere in nichts nach.

Sie können einem Clip einen Filter zuweisen, wenn Sie:

- den Clip markieren und im Menü «Clip» den Auswahlpunkt «Videofilter» selektieren,
- einen der verfügbaren Filter wählen und den Anwendungsbereich sowie die Optionen definieren und dann
- mit dem Schalter «Hinzu» den gewünschten Filter übernehmen.

Sie können auf einen Clip bei Bedarf mehrere Filter anwenden. Ergänzen Sie einfach weitere Filter mit der Taste «Hinzu» (Abb. 1.46).

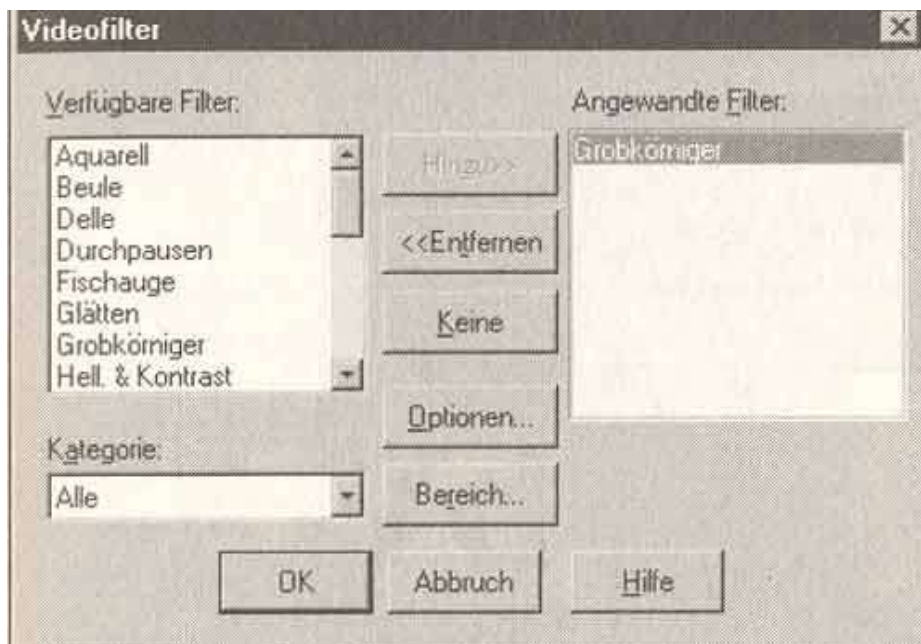


Abb. 1.46 Video-Filter einfügen

Die selektierten Filter werden im Fenster «Angewandte Filter» aufgelistet. Mit der Taste «Entfernen» beseitigen Sie einzelne überflüssige Filter, mit der Taste «Keine» entfernen Sie alle bereits zugewiesenen Filter.

Achtung:

Alle getroffenen Vereinbarungen können Sie bequem wieder löschen. Markieren Sie den gewünschten Clip, und selektieren Sie im Menü «Bearbeiten» den Auswahlpunkt «Attribute löschen».

Titel hinzufügen

VideoEditor arbeitet mit speziellen Titelclips, die Sie selbst erzeugen können. Wählen Sie aus dem Menü «Einfügen» den Medientyp «Titelclip». In dem Dialogfenster «Titel laden» lassen sich die notwendigen Vereinbarungen treffen (Abb. 1.47). Sie müssen folgende Schritte ausführen:

- Text eingeben (maximal 1023 Zeichen), Zeilenumbrüche fügen Sie (ungewohnterweise) mit Strg + return oder Strg + M ein. Mit return schließen Sie das Fenster.
- Mit dem Katalog «Schriftart» legen Sie die Schrift fest, mit dem Katalog «Effekte» definieren Sie Effekte wie 3-D-Schatten, Textfarbe, Umrisse usw. Treppeneffekte verhindern Sie mit der Option «Keine Stufen», die der Funktion «Glätten» in anderen Applikationen (z. B. Photoshop) entspricht.

- Klicken Sie «OK».

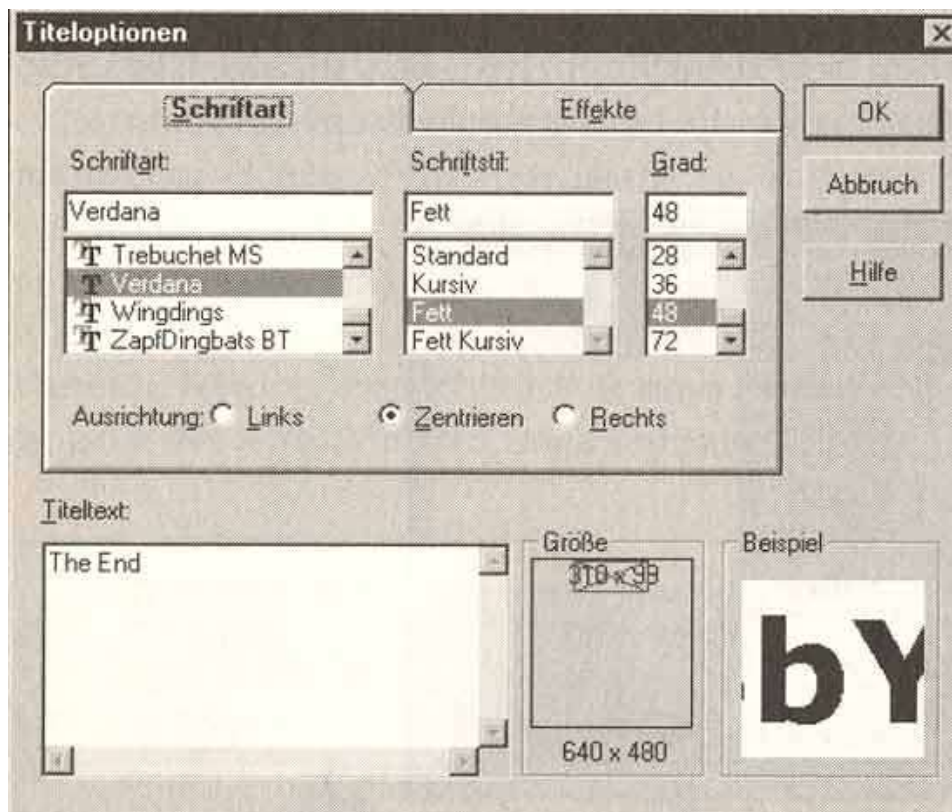
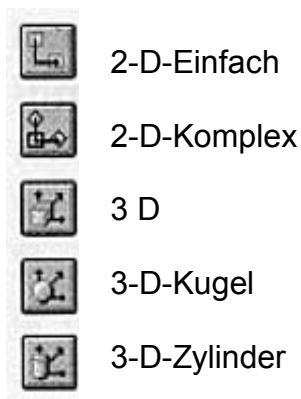


Abb. 1.47 Titelclips werden im Dialogfenster «Titel laden» erstellt; bei der Bearbeitung bereits erstellter Titel heißt das Fenster «Titeloptionen».

Wenn Sie einen Titel nachträglich bearbeiten wollen, doppelklicken Sie den Clip in der Videospur. Auch mit «Titeloptionen» im Menü «Clip» lassen sich nachträglich Änderungen vornehmen.

Natürlich sind unbewegte Titel nicht alles, was VideoEditor zu bieten hat. Sie können zusätzlich Bewegungsverläufe definieren und legen damit fest, wie sich ein Clip über einem anderen Clip bewegen soll. Folgende Bewegungsverläufe sind vorhanden:



Alle Bewegungsverläufe können Sie entweder im Menü «Clip» aufrufen oder direkt in der Symbolleiste selektieren.

Sie definieren die Bewegungsverläufe folgendermaßen:

2-D-Einfach

- Selektieren Sie einen Clip, und klicken Sie das Symbol «2-D-Einfach» an. Es erscheint das entsprechende Dialogfenster (Abb. 1.48).

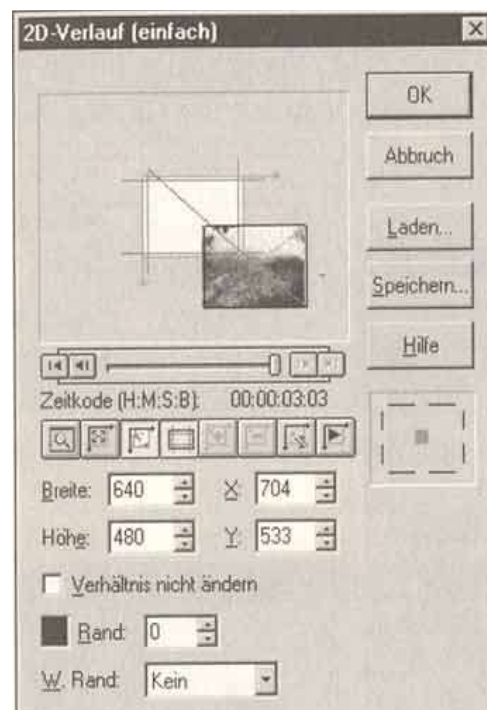


Abb. 1.48 Bewegungsverlauf 2-D-Einfach

- Im Vorschau-Fenster legen Sie den Startpunkt (S) und den Endpunkt (E) des Bewegungsverlaufes fest. Das Hintergrundfeld lässt sich nicht bewegen, das ist die

spätere Ansichtsfäche des Videoabspiel-Fensters. Das Feld im Vordergrund können Sie verschieben. Das ist der Clip, den Sie bewegen. Die Linie zwischen S und A zeigt Ihnen, wie die Bewegung verlaufen wird. Ändern Sie die Position der Punkte, ändert sich auch automatisch die Verlaufslinie. Verschieben Sie langsam den Regler unter dem Vorschaubild, so können Sie die Bewegung kontrollieren. Die Vorschau erhalten Sie auch mit der rechten Taste in der Symbolzeile. Wenn Sie das originale Hintergrundbild sehen wollen, betätigen Sie die Taste mit dem Palmen-Piktogramm.

- Mit den Optionen «Breite» und «Höhe» legen Sie die Clip-Größe fest. Mit den Optionen «X» und «Y» definieren Sie den aktuellen Punkt der Bewegung (Start oder Ende). Falls die Proportionen des Clips unverändert bleiben sollen, aktivieren Sie die Option «Verhältnis nicht ändern».

2-D-Komplex

Mit dem Bewegungsverlauf 2-D-Komplex stehen Ihnen einige weitere Optionen zur Verfügung (Abb. 1.49): Mit dem Drehknopf oder mit den Schaltflächen «+» und «-» oder über die Option «Drehen» bestimmen Sie den Drehwinkel des Clips. Mit dem Feld «Verzerrung» lassen sich zusätzliche Effekte erzielen, indem die Proportionen des Clips gedehnt oder gestaucht werden.

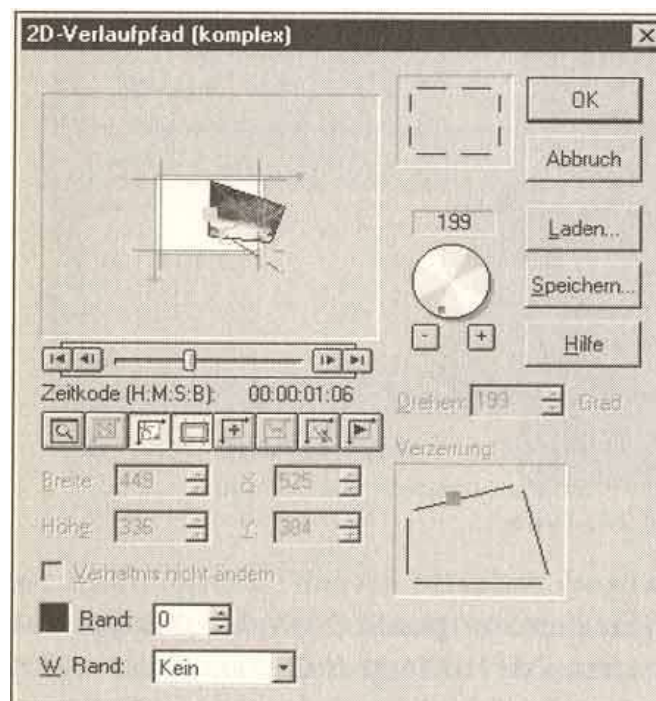


Abb. 1.49 Bewegungsverlauf 2-D-Komplex

3-D-Bewegungsverlauf

Mit dem 3-D-Bewegungsverlauf erhalten Sie die Möglichkeit, im Feld «Drehen» (Abb. 1.50) die Bewegung in einem dreidimensionalen Raum zu vereinbaren.

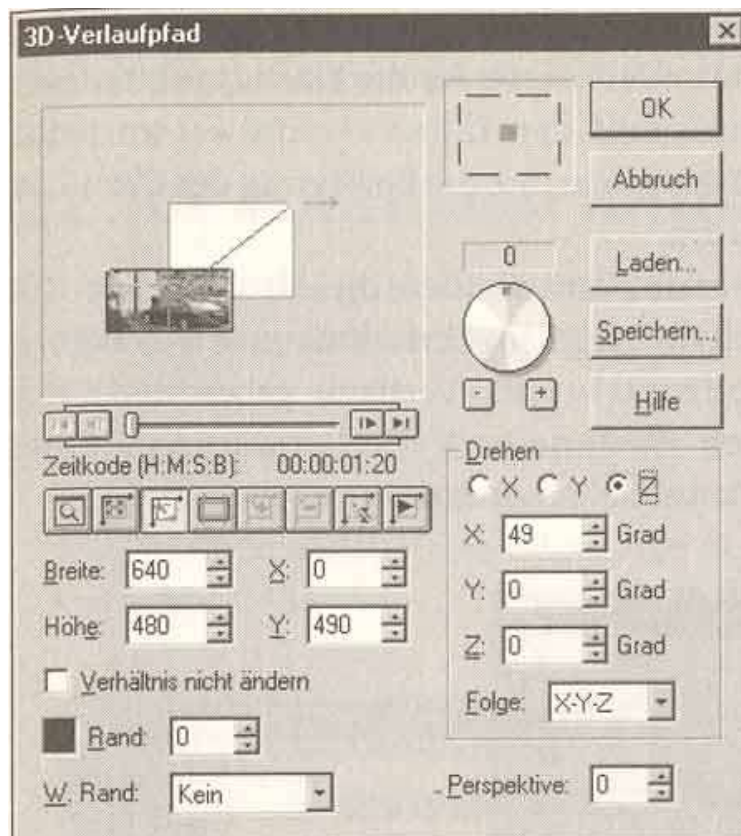


Abb. 1.50 3-D-Bewegungsverlauf

Bewegungsverläufe 3-D-Kugel und 3-D-Zylinder

Etwas verfeinerte Effekte erzielen Sie mit den Bewegungsverläufen 3-D-Kugel (Abb. 1.51) oder 3-D-Zylinder (Abb. 1.52).

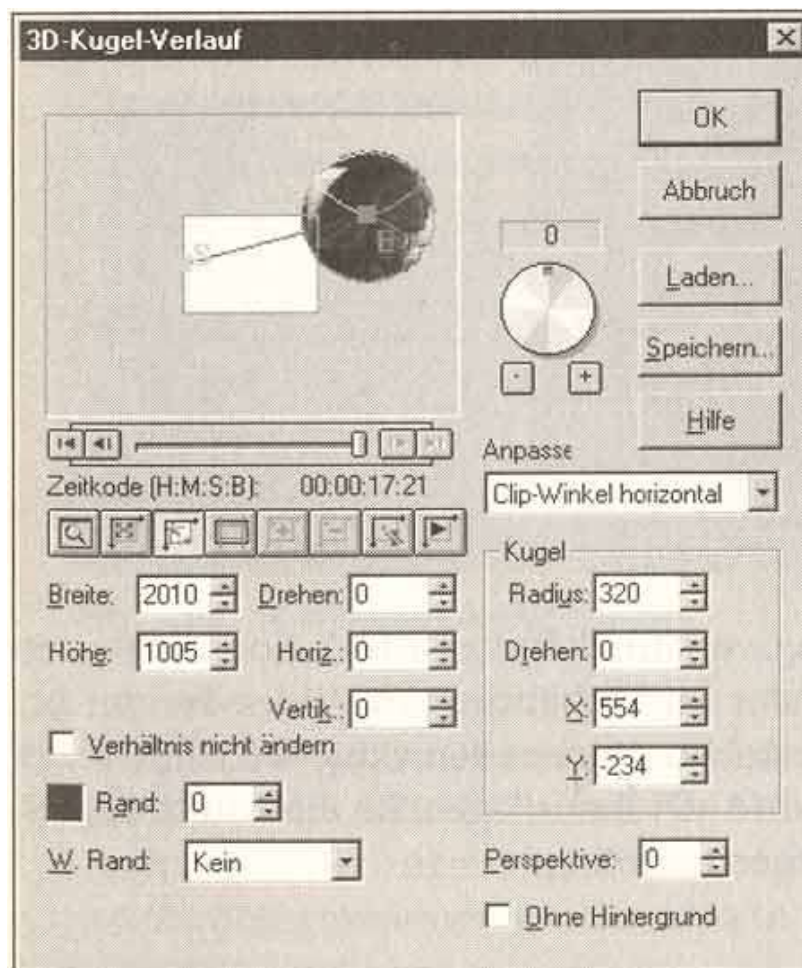


Abb. 1.51 3-D-Kugel

Mit der Maus legen Sie zunächst den Start- und den Endpunkt der Bewegung fest. Im Feld «Anpassen» definieren Sie die Fläche, auf der sich der Clip bewegt. Mit dem Drehknopf, den Tasten «+» und «-» sowie im Feld «Kugel» bzw. «Zylinder» bestimmen Sie die Bewegung des Clips um die entsprechende Fläche herum.

Beim 3-D-Kugel-Bewegungsverlauf entscheiden die Koordinaten «X» und «Y», an welcher Stelle sich die Kugel im Verhältnis zum Video-Fenster befindet. Die Werte «Horizontal» und «Vertikal» geben den Clipwinkel an. Mit den Optionen «Radius» und «Drehen» legen Sie die Größe des Kugel-Objektes fest und können es drehen.

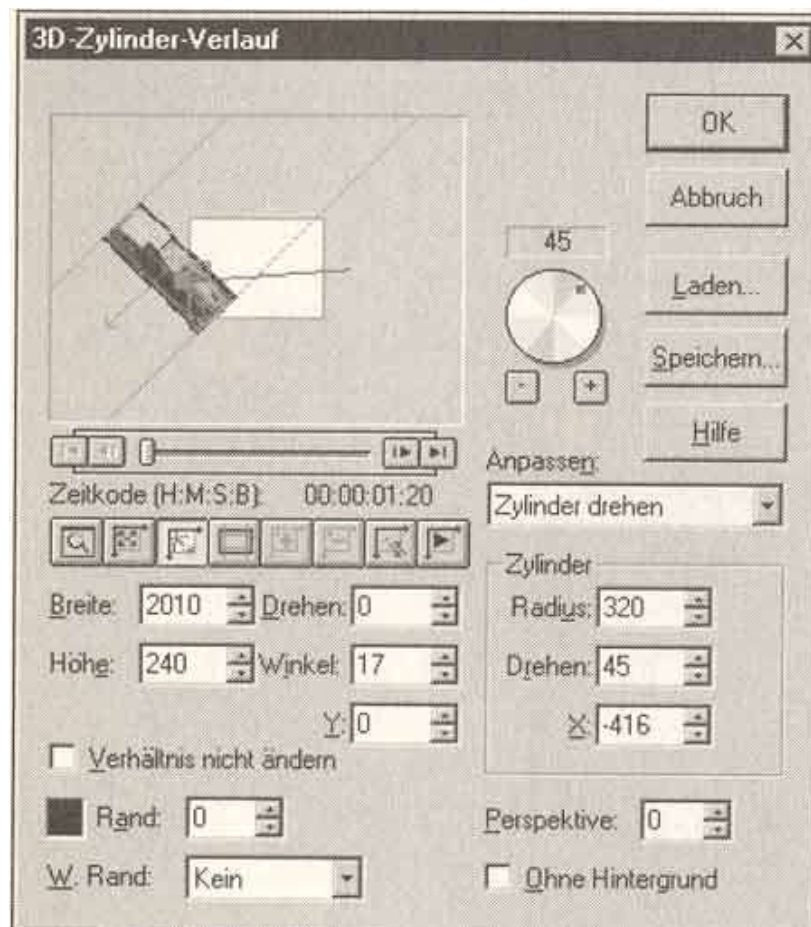


Abb. 1.52 3-D-Zylinder

Beim 3-D-Zylinder-Bewegungsverlauf definiert die X-Koordinate, an welcher Stelle sich der Zylinder im Verhältnis zum Video-Fenster befindet. Y-Koordinate und Winkel bestimmen den aktuellen Clipwinkel. Mit den Optionen «Radius» und «Drehen» legen Sie die Größe des Zylinder-Objektes fest und können es drehen.

Achtung:

Alle getroffenen Vereinbarungen lassen sich auch hier bequem wieder löschen. Markieren Sie den gewünschten Clip, und selektieren Sie im Menü «Bearbeiten» den Auswahlpunkt «Attribute löschen».

1.2.4 Film mit VideoEditor vertonen

Die Arbeit mit Ton ist bei VideoEditor aus dem MediaStudio-Paket sehr ähnlich der Vorgehensweise, die Sie bereits in Premiere kennengelernt haben.

1. Mit dem Auswahlpunkt «Klangdatei» im Menü «Einfügen» wird das Dialogfenster zum Import von Clips geöffnet. Somit können Sie Audio-Dateien zu Clips hinzufügen, die nur Bildinformationen enthalten (Abb. 1.53).

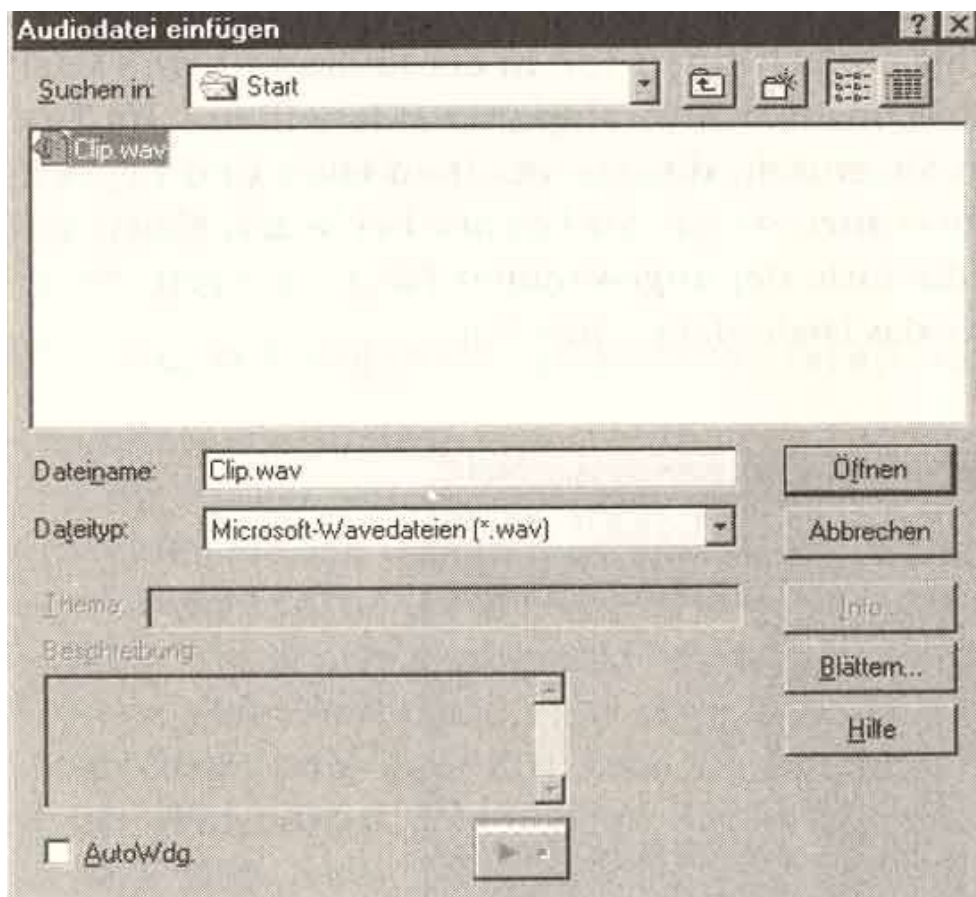


Abb. 1.53 Audio-Clips einfügen

2. Wenn sich ein Klang bereits in einem importierten Video-Clip befindet und der Video-Clip auf der Videospur positioniert ist, wird automatisch der zugehörige Klang in der Audiospur abgelegt. Bild- und Toninformationen werden also in den beiden Spuren getrennt bearbeitet.

Beim Import des Tons wird seine Lautstärke mit der Festlegung von 100 % übernommen. Um den Lautstärke-Pegel zu verändern, setzen Sie auf der Linie in der Ton-Kontrolle Punkte (Abb. 1.54). Klicken Sie einfach an genau den Stellen auf die Ton-Kontroll-Linie, an denen Sie den Ton ein- oder ausblenden wollen. Ein Punkt wird gelöscht, wenn er aus dem Kontroll-Bereich gezogen wird.

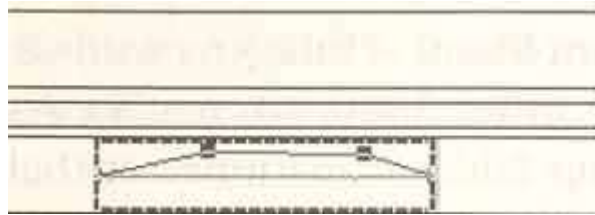


Abb. 1.54 Sie ändern den Mischpegel des Tons durch das Setzen von Punkten und durch die Manipulation der Ton-Kontroll-Linie

VideoEditor stellt mehrere *Klangfilter* für akustische Effekte bereit (Abb. 1.55). Markieren Sie einfach einen Ton in der Audiospur, und selektieren Sie im Menü «Clip» den Auswahlpunkt «Klangfilter». Im Dialogfenster markieren Sie einzeln die gewünschten Filter und fügen diese dann mit der Taste «Hinzu» ein. Sie können bei Bedarf gleich mehrere Klangfilter in die Liste der angewandten Filter einfügen, bevor Sie mit der «OK»-Taste das Dialogfeld schließen.

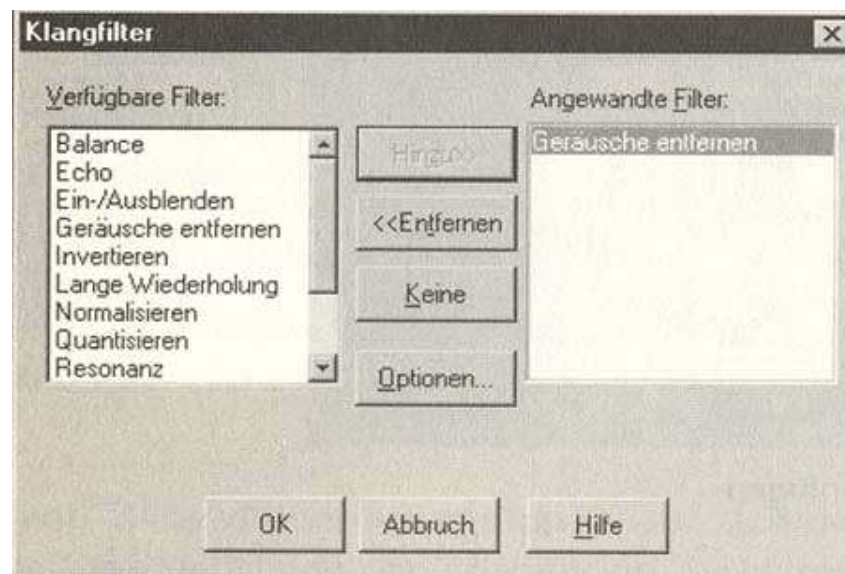


Abb. 1.55 Klangfilter werden in der Liste markiert und hinzugefügt

Die Filter von VideoEditor sind sehr leistungsfähig, und viele (aber nicht alle) lassen sich sogar präzise definieren. Betätigen Sie für die selektierten Filter die Taste «Optionen». Sie erhalten dann (sofern der betreffende Filter Optionen zulässt) ein Dialogfenster (Abb. 1.56), um die Einstellungen des Filters zu modifizieren.

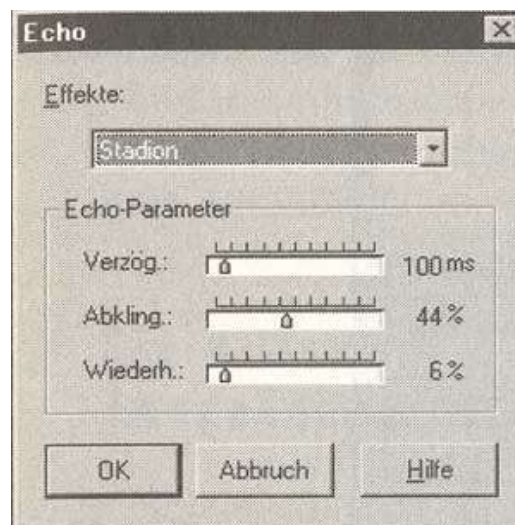


Abb. 1.56 Optionen des Klangfilters Echo

Mehr über die Grundlagen der Arbeit mit Sound und Musik erfahren Sie in Kapitel 5.

1.2.5 Film mit VideoEditor kontrollieren und erstellen

Nachdem Sie alle Clips zusammengestellt und überarbeitet haben, sollten Sie ihr Projekt zunächst sorgfältig am Bildschirm überprüfen. Erst dann werden Sie den endgültigen Video-Film erstellen, d. h. kompilieren und speichern. Gehen Sie dazu in folgenden Schritten vor:

1. Wählen Sie den Auswahlpunkt «Erstellen» im Menü «Datei». Sie können eine Videodatei, eine Klangdatei, eine Bildsequenz, eine Doubledatei oder eine EDL-Liste generieren. Selektieren Sie den Punkt «Videodatei». Es erscheint das Dialogfenster «Videodatei erstellen» (Abb. 1.57).

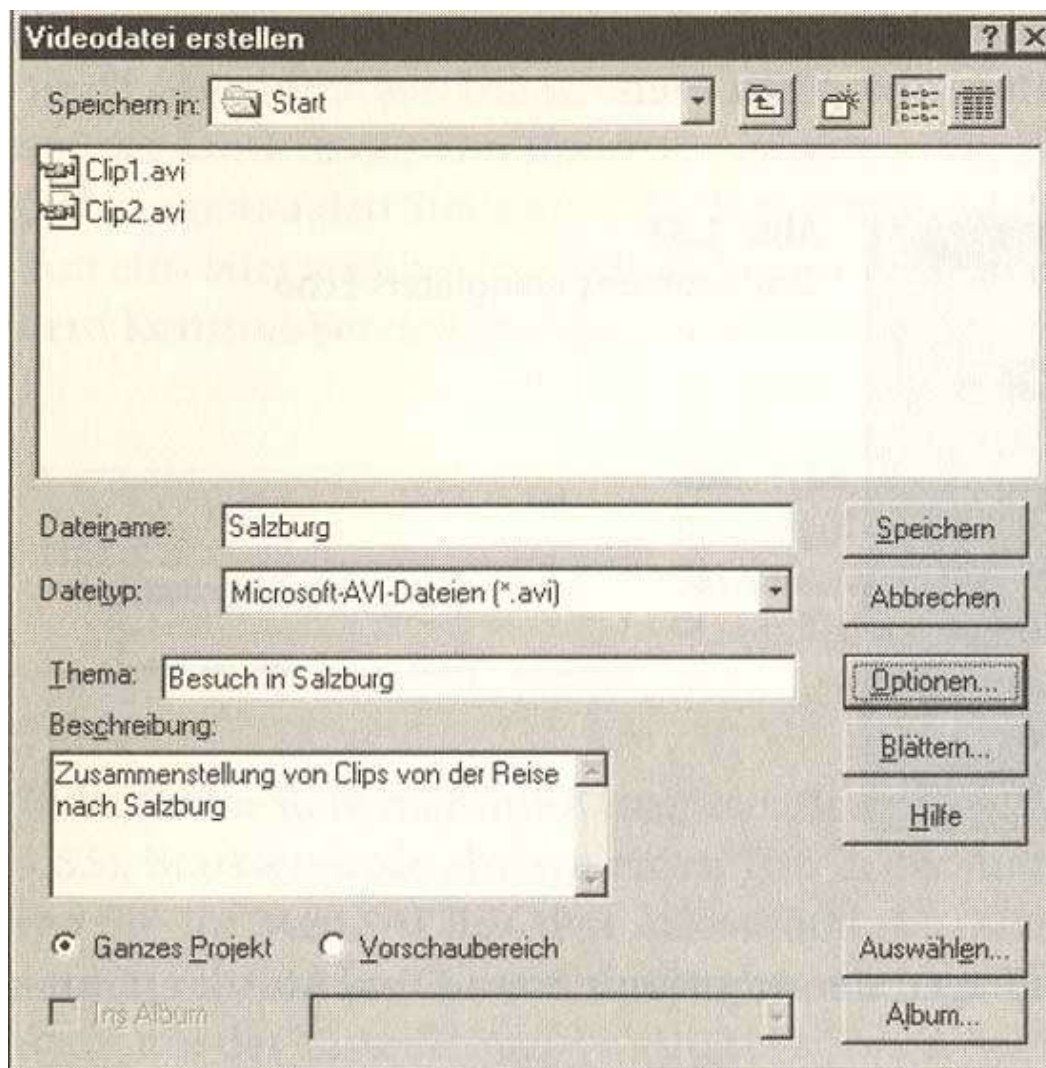


Abb.1.57 Das Dialogfenster«Videodateierstellen»

Mit der Taste «Optionen» lassen sich die Einzelheiten der Kompilierung vereinbaren:

- *Allgemeines:* Wird nur Video gespeichert oder Video mit Ton?
- *Komprimierung:* Hier wird die Kompressionsmethode bzw. der Codec festgelegt (mehr Informationen zu Codecs sind in Kap. 7.7 zu finden)
- *Mehr:* Hier muß die Zielplattform festgelegt werden (dient eine Festplatte oder eine CD-ROM als Abspielmedium?).
- *Ausschnitt:* Welcher Ausschnitt soll gespeichert werden?

Die Optionen bestimmen die Qualität des erstellten Films (Abb. 1.58). Als Ausgabeformat steht nur das AVI-Format von Microsoft zur Verfügung.

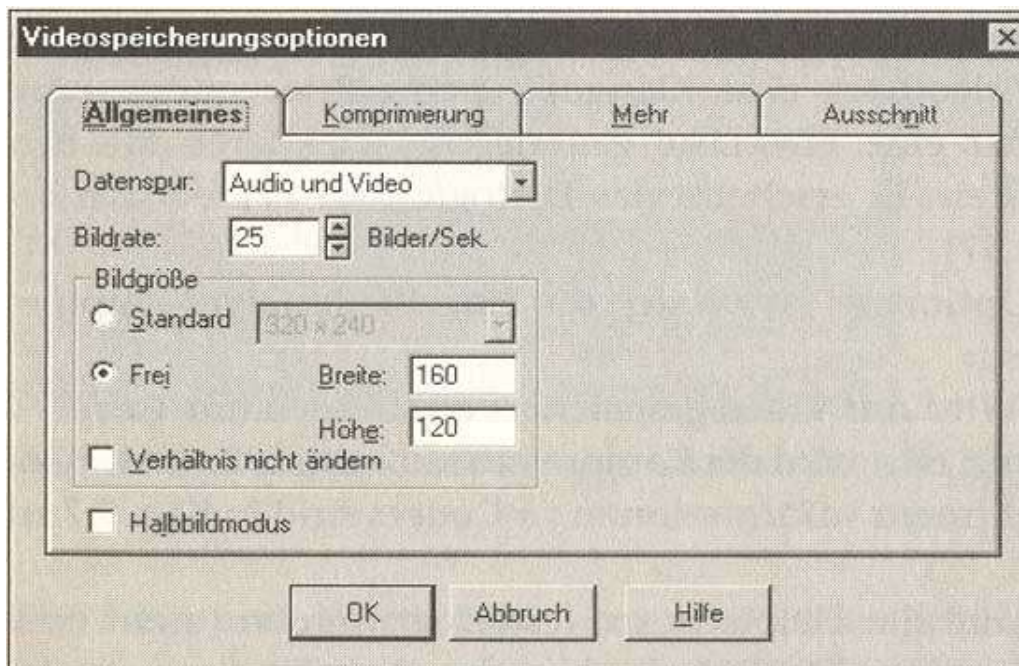


Abb. 1.58 Optionen für die Erstellung einer Film-Datei

Wenn Sie über eine Video-Karte mit Ausgabe-Option verfügen, können Sie den fertigen Video-Film natürlich auch auf Video-Band ausgeben. Mit dem Auswahlpunkt «Auf Video ausgeben ... » aus dem Menü «Datei» wird ein Dateiauswahl-Fenster geöffnet, in dem Sie die gewünschte Datei selektieren und auf Video-Band aufzeichnen können. Wenn Sie keine Video-Karte mit Ausgabe-Option besitzen, wird das Video auf jeden Fall auf dem Bildschirm abgespielt.

Die Arbeit mit VideoEditor ist fertig!

1.3 Ein Hilfswerkzeug für Standbilder: ImageEditor aus dem MediaStudio-Paket

ImageEditor aus dem MediaStudio-Paket bearbeitet Standbilder (Pixelbilder) und ermöglicht es, die mit VideoEditor erstellte Projekte um zusätzliches Bildmaterial zu ergänzen. Ein vollständiger Ersatz für professionelle Bildbearbeitungs-Software wie z. B. *Photoshop* ist ImageEditor zwar nicht, allerdings bietet dieses Werkzeug fast alle Grundfunktionen einer soliden Bildbearbeitungs-Applikation an (Abb. 1.59).

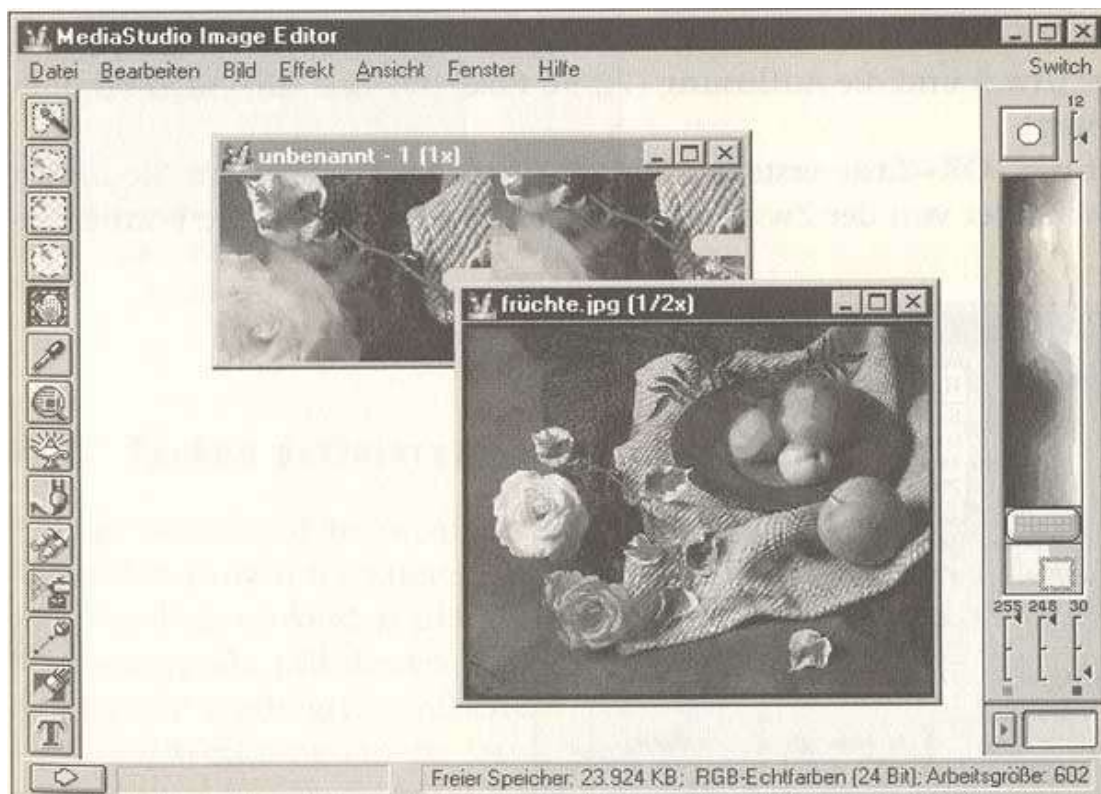


Abb. 1.59 ImageEditor bietet grundlegende Bildbearbeitungsfunktionen

Es lohnt sich, an dieser Stelle ImageEditor beispielhaft zu betrachten, um später andere Bildbearbeitungsprogramme in ihrer Nützlichkeit für Desktop-Video-Projekte besser beurteilen zu können.

Zu den grundlegenden Funktionen gehören:

- Bilder erstellen (Kap. 1.3.1)
- Malen (Kap. 1.3.2)
- Farben definieren (Kap. 1.3.3)
- Bildbereiche auswählen (Kap. 1.3.4)
- Bilder manipulieren (Kap. 1.3.5)
- Bilder korrigieren (Kap. 1.3.6)

Zudem ist ImageEditor mit Drag & Drop, OLE-Funktionalität und einem Objektpool ausgestattet. Sehen wir uns die Arbeit mit ImageEditor genauer an.

1.3.1 Bilder erstellen

Bilder werden mit dem Befehl «Neu» im Menü «Datei» erstellt (Abb. 1.60). Im geöffneten Dialogfenster vereinbaren Sie das verwendete Farbmodell (RGB-Echtfarben 24 Bit für Desktop Video), die Bildgröße (768 x 576 für PAL, 640 x 480 für NTSC, Bildgröße in der Zwischenablage usw.) und die Auflösung (72/96 Pixel pro Zoll für Video-Produktionen).

Mit der «OK»-Taste erstellen Sie ein neues Fenster, in dem Sie malen oder Bilder von der Zwischenablage einfügen können. Sie können einen Video-Clip als eine Bildsequenz exportieren (Datei/Erstellen/Bildsequenz) und sie dann einzeln mit ImageEditor bearbeiten.



Abb. 1.60 Dialogfenster «Neu»

1.3.2 Malen

Mit den Malwerkzeugen - Pinsel, Klonen (Bereiche duplizieren), Sprühdose, Radiergummi und Linie - werden nicht nur neue Bilder erzeugt, sondern auch vorhandene modifiziert. Wenn Sie auf die jeweiligen Werkzeuge doppelklicken, öffnet sich jeweils ein spezielles Dialogfenster, in dem Sie die Wirkungsweise des betreffenden Werkzeugs festlegen können.

Die Größe der Werkzeuge und ihre Form legen Sie mit der Schaltfläche in der oberen rechten Ecke des Arbeits-Fensters fest (Abb. 1.61). Durch einen Doppelklick gelangen Sie zu dem Formwahl-Dialogfenster.

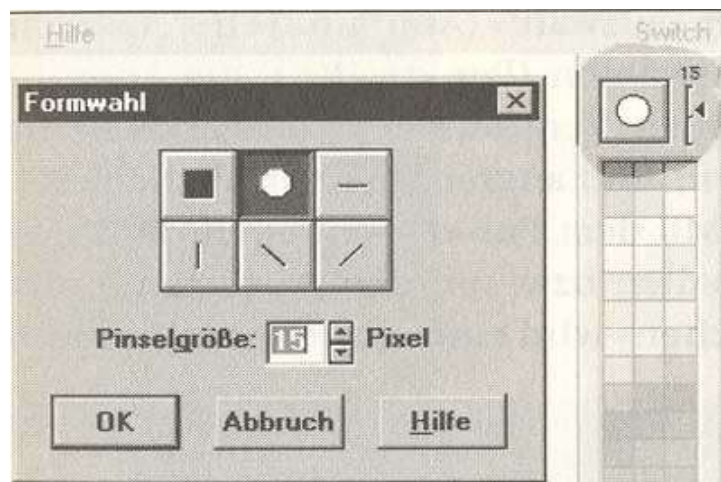


Abb. 1.61 Werkzeug-Größe und Werkzeug-Form festlegen

1.3.3 Farben definieren

Im Farbwähler auf der rechten Seite des Arbeits-Fensters lassen sich die einzelnen Farben selektieren. Wenn Sie eine der Farben in der Farbpalette anklicken, werden die Regler für die Farbanteile (RGB) automatisch angepaßt. Mit diesen Reglern können Sie die Farben für Hintergrund und Vordergrund mischen.

Mit dem Werkzeug Pipette lassen sich aus dem aktuellen Bild Farben entnehmen. Bewegen Sie das Pipetten-Symbol auf das Bild, und klicken Sie die gewünschte Farbe an, um sie zu selektieren.

1.3.4 Bildbereiche auswählen

Folgende Werkzeuge stehen Ihnen in ImageEditor zur Verfügung, um Bildbereiche für die Bearbeitung auszuwählen:

- *Zauberstab* selektiert benachbarte Pixel gleicher/ähnlicher Farbe. Per Doppelklick rufen Sie das Dialogfenster auf, in dem Sie die Farbähnlichkeit festlegen können.
- *Freihandform* selektiert mit gedrückter Maustaste Auswahlbereiche. Die Auswahl wird mit Doppelklick abgeschlossen. Sie können auch einzelne Punkte setzen und mit Doppelklick die Auswahl abschließen.

- *Rechteck* erzeugt rechteckige Markierungen.
- *Ellipse* erzeugt runde Markierungen.
- Das *Handsymbol*-Werkzeug verschiebt Markierungen.

Im Menü «Datei» können Sie unter «Auswahl» (Abb. 1.62) eine Auswahl aufheben (Punkt: Keine), alles auswählen (Punkt: Alles), die Auswahl umkehren (Punkt: Umkehren), einen Vergrößerungsrahmen um die Auswahl erzeugen (Punkt: Rahmen) und angrenzende ähnliche Bereiche selektieren (Punkt: Ähnlich). Mit dem Punkt «Schweben» lässt sich eine schwebende Auswahl einschalten bzw. mit dem nächsten Punkt ausschalten. Mit dem Punkt «Mischen» wird eine schwebende Auswahl mit dem darunterliegenden Bild überblendet, wobei man die Transparenzwerte selbst festlegt.

Die Inhalte der Auswahl lassen sich speichern und später wieder laden. Sie können sie auch im Objektpool ablegen, wo sie immer griffbereit warten.

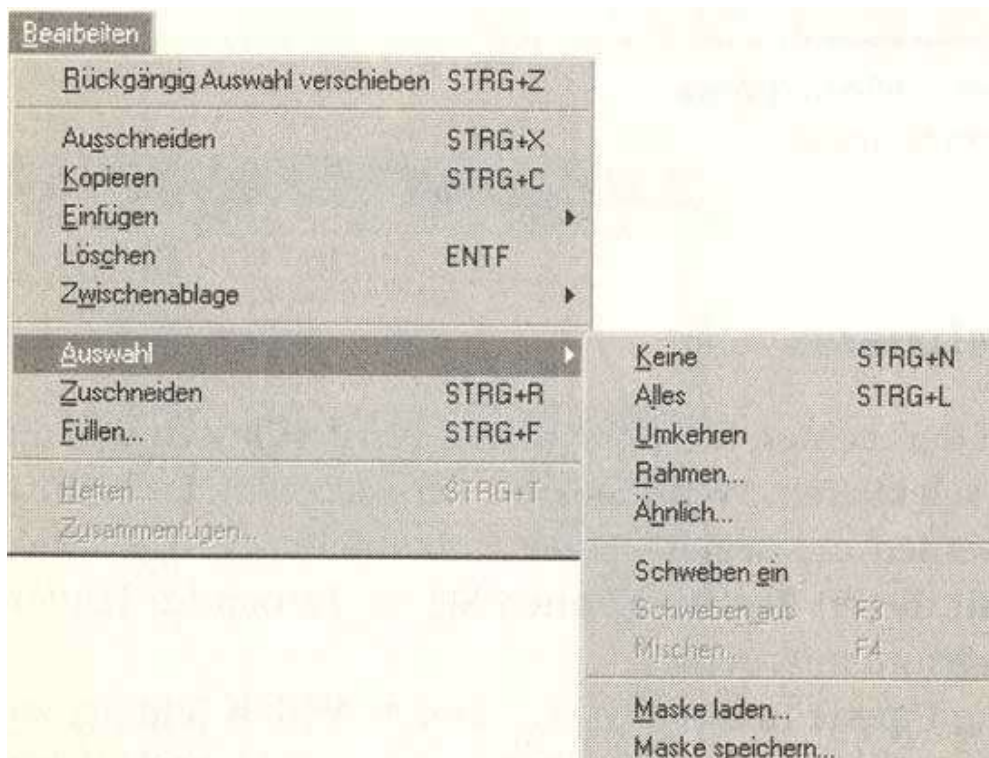


Abb .1.62 Manipulationsmöglichkeiten mit Auswahl

1.3.5 Bilder manipulieren

Die Bildmanipulationsmöglichkeiten in ImageEditor sind - verglichen mit professionellen Bildbearbeitungsanwendungen - eher unterentwickelt. Die angebotenen Effekte reichen allerdings für kleinere Korrekturen aus (Abb. 1.63).

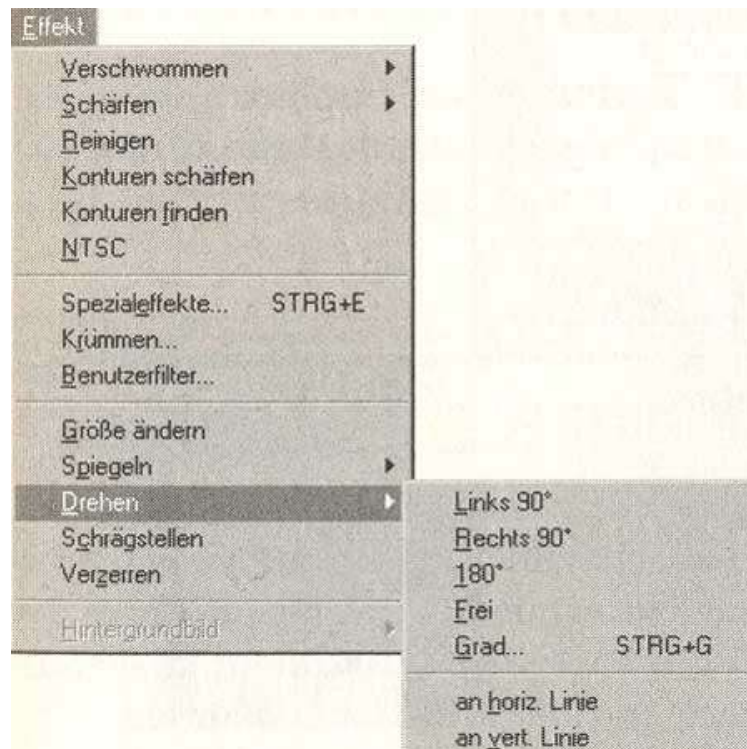


Abb. 1.63 Effekte des ImageEditors

Mit dem Auswahlpunkt «Verschwommen» werden ausgewählte Bildbereiche weichgezeichnet, d.h., durch automatisches Hinzufügen von zusätzlichen Pixeln entsteht ein etwas verwaschenes Bild. Mit dem Auswahlpunkt «Schärfen» erzielen Sie den gegenteiligen Effekt. Mit «Reinigen» entfernen Sie alle Pixel, die allein in anderen Farbumgebungen stehen. «Konturen schärfen» und «Konturen finden» arbeiten als Filter mit Konturen, d. h. einer Linie von gleichmäßigen Pixeln. Während der Auswahlpunkt «Konturen schärfen» den Kontrast der Konturen betont, zeichnet der Filter «Konturen finden» alle Konturen nach. Wenn Sie mit dem RGB-Farbmodell mit 24 Bit Farbtiefe arbeiten, lassen sich die Farben so darstellen, als ob sie auf einem NTSC-Farbmonitor zu sehen wären.

Einige Spezialeffekte des ImageEditors entsprechen oft benutzten Filtern von Photoshop (Relief, Sturm, Mosaik usw.; Abb. 1.64).



Abb. 1.64 Spezialeffekte in ImageEditor

Interessante Effekte kann man beispielsweise mit dem Auswahlpunkt «Krümmen» erzielen: Hier wird über das Bild ein Netz mit feinen, mittleren oder groben Knotenpunkten gelegt und die Bildfläche durch das Ziehen der Knotenpunkte verformt. Mit dem Auswahlpunkt «Benutzerfilter» lassen sich eigene Effekte in einer 5x5-Matrix definieren.

Weitere Effekte von ImageEditor sind: Drehen, Spiegeln, Größe ändern, Schrägstellen und Verzerren.

1.3.6 Bilder korrigieren

Die Möglichkeiten zur Optimierung der Bilder sind im Menü «Bild» zusammengefaßt. Hier finden Sie im Auswahlpunkt «Farbtonkarte» eine Gradationskurve, mit der Sie das Verhältnis der dunklen und hellen Bereiche des Bildes neu festlegen können. Wenn Sie gezielt die Einstellung der Lichter, der Mitteltöne oder der Schatten verändern wollen, nutzen Sie den Auswahlpunkt «Feineinstellung». Weitere Veränderungen nehmen Sie mit den Auswahlpunkten «Helligkeit & Kontrast» sowie «Ton & Sättigung» vor. Die

Konvertierung der Farbmodelle des Bildes erledigen Sie mit dem Auswahlpunkt «Umwandeln».

Fazit: Die Arbeit mit ImageEditor ist einfach, und die wichtigsten Aufgaben sind schnell erledigt. Falls Sie die volle Leistung von Photoshop nicht benötigen, sollten Sie überlegen, ob Ihnen ein einfacheres Werkzeug - wie ImageEditor oder CorelPaint - ausreicht. Für professionelle und semiprofessionelle Ansprüche reicht jedoch die Leistung von einfachen Bildeditoren nicht. Sie sollten dann nicht zögern, sich in die Funktionen einer umfangreichen Applikation einzuarbeiten. Zudem gibt es Photoshop für Windows und für MacOS.

1.4 Die Arbeit mit AVID VideoShop

VideoShop von der Firma AVID ist ein leistungsfähiger Video-Editor für die Macintosh-Welt. Das Programm wird ohne Aufpreis allen Macintosh-Rechnern beigelegt, die mit Video-Hardware ausgestattet sind. Die Firma AVID ist in der Videobranche sehr bekannt, ihre Hardware- und Software-Erweiterungen für MacOS-Plattformen sind fast überall anzutreffen, wo professionell mit Video gearbeitet wird.

Schauen wir uns VideoShop genauer an: Auf dem VideoShop-Bildschirm finden sich eine Reihe von Funktions-Fenstern (Abb. 1.65):

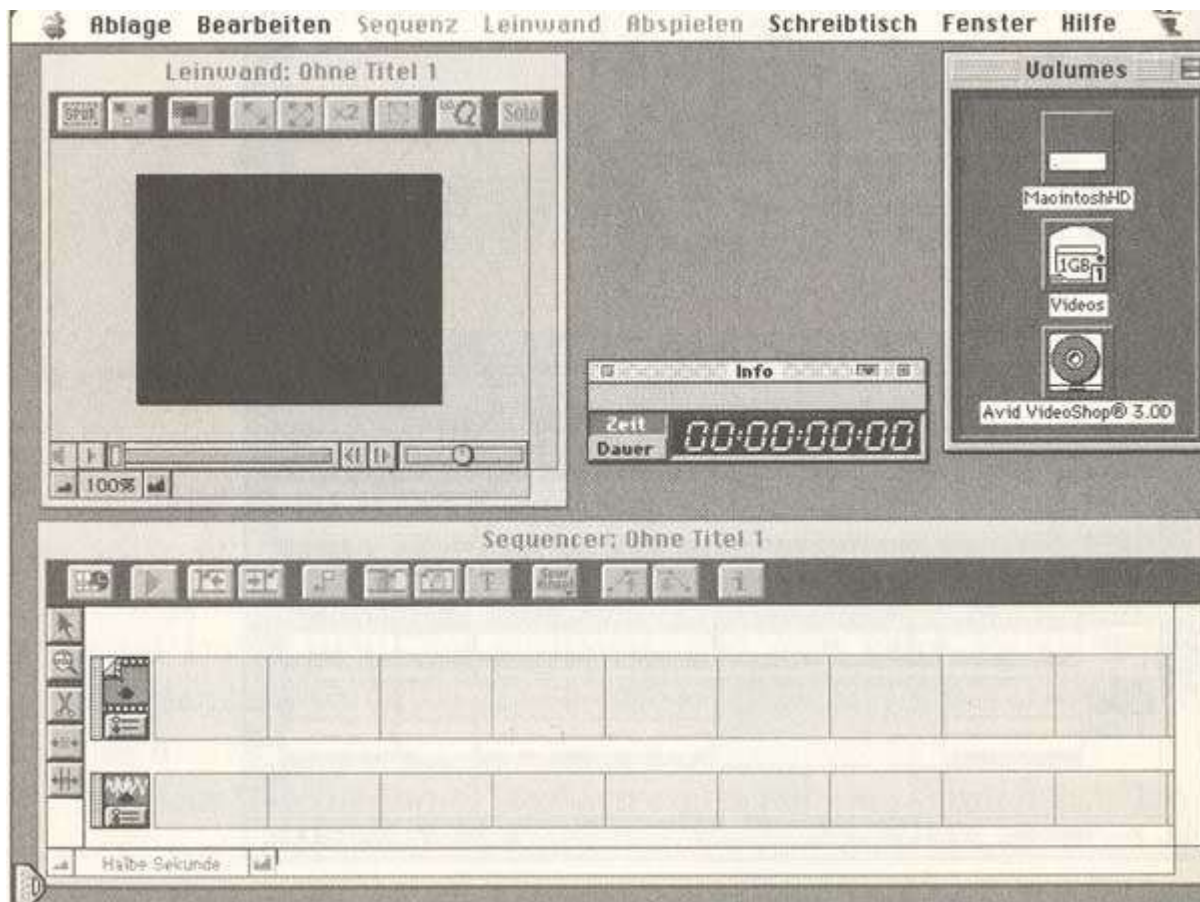


Abb. 1.65 Der VideoShop-Bildschirm mit den Funktions-Fenstern

- Da ist zunächst das Schnitt-Fenster - genannt «*Sequencer*» - das zwei Spuren für Video und Ton bereithält.
- Die «*Leinwand*» ist ein Fenster, das u.a. der Vorschau dient.
- Das *Info-Fenster* zeigt entweder die aktuelle Zeit des Clips oder die Dauer des ausgewählten Bereiches.
- Das Fenster «*Volums*» zeigt alle aktuell aktiven Laufwerke an.

Der *Sequencer* (das Schnitt-Fenster) hat zwei Anzeigemodi (Abb. 1.66): Drehbuch-Modus und Zeitachsen-Modus. Im Drehbuch-Modus sehen Sie nur die Übersichtsbilder der Dateien und den Dateinamen. Im Zeitachsen-Modus können Sie entweder die Frame-Thumbnails der Video-Clips sehen oder auf die Anzeige mit Dateinamen umschalten, indem sie auf die Spursymbole auf der linken Seite der jeweiligen Spuren klicken.

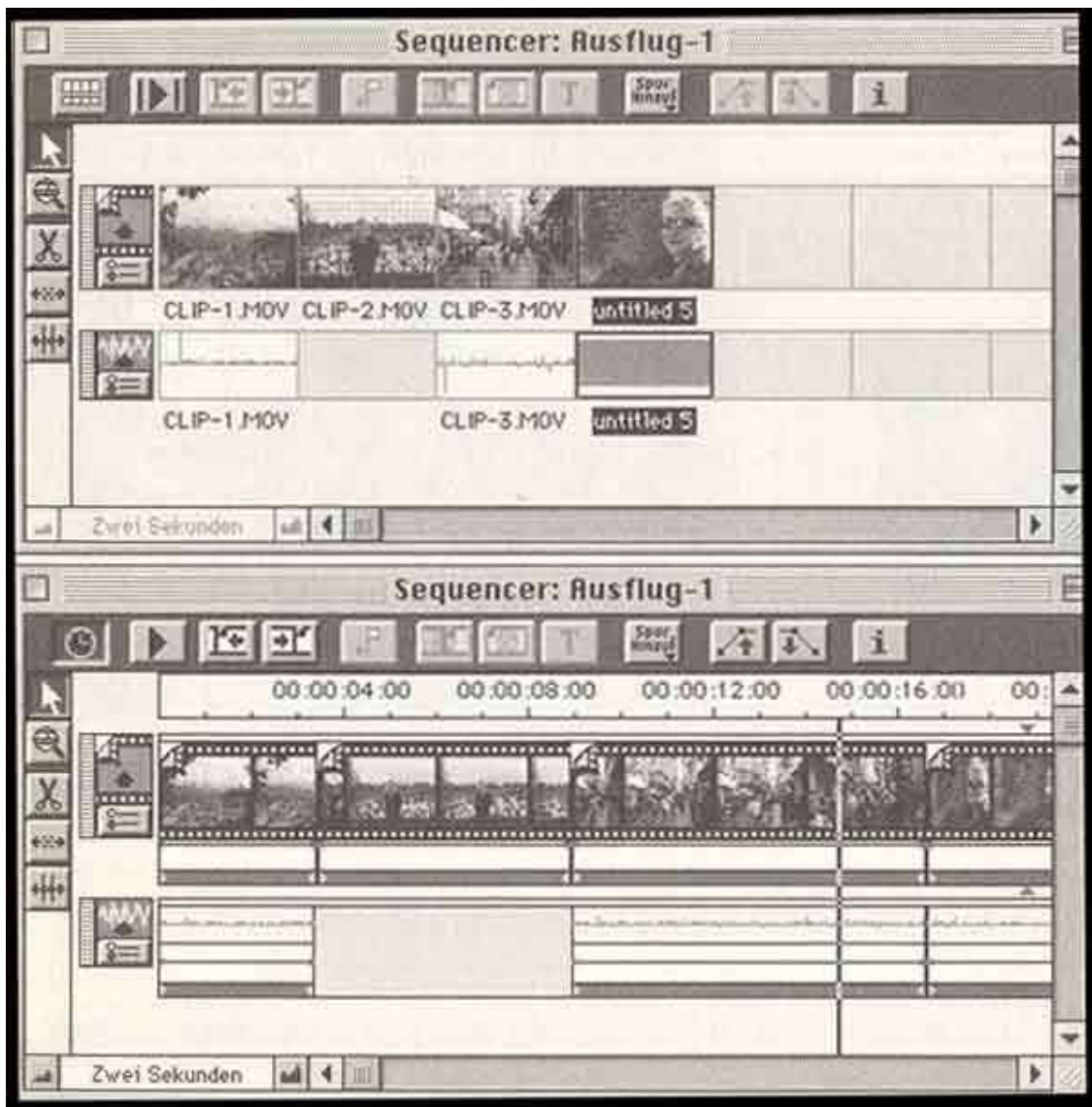


Abb. 1.66 Sequencer: Drehbuch-Modus (oben) und Zeitachsen Modus mit Thumbnail-Darstellung (unten)

Die verschiedenen Symbole (Piktogramme) des Sequencer-Fensters sind in Abbildung 1.67 erklärt.

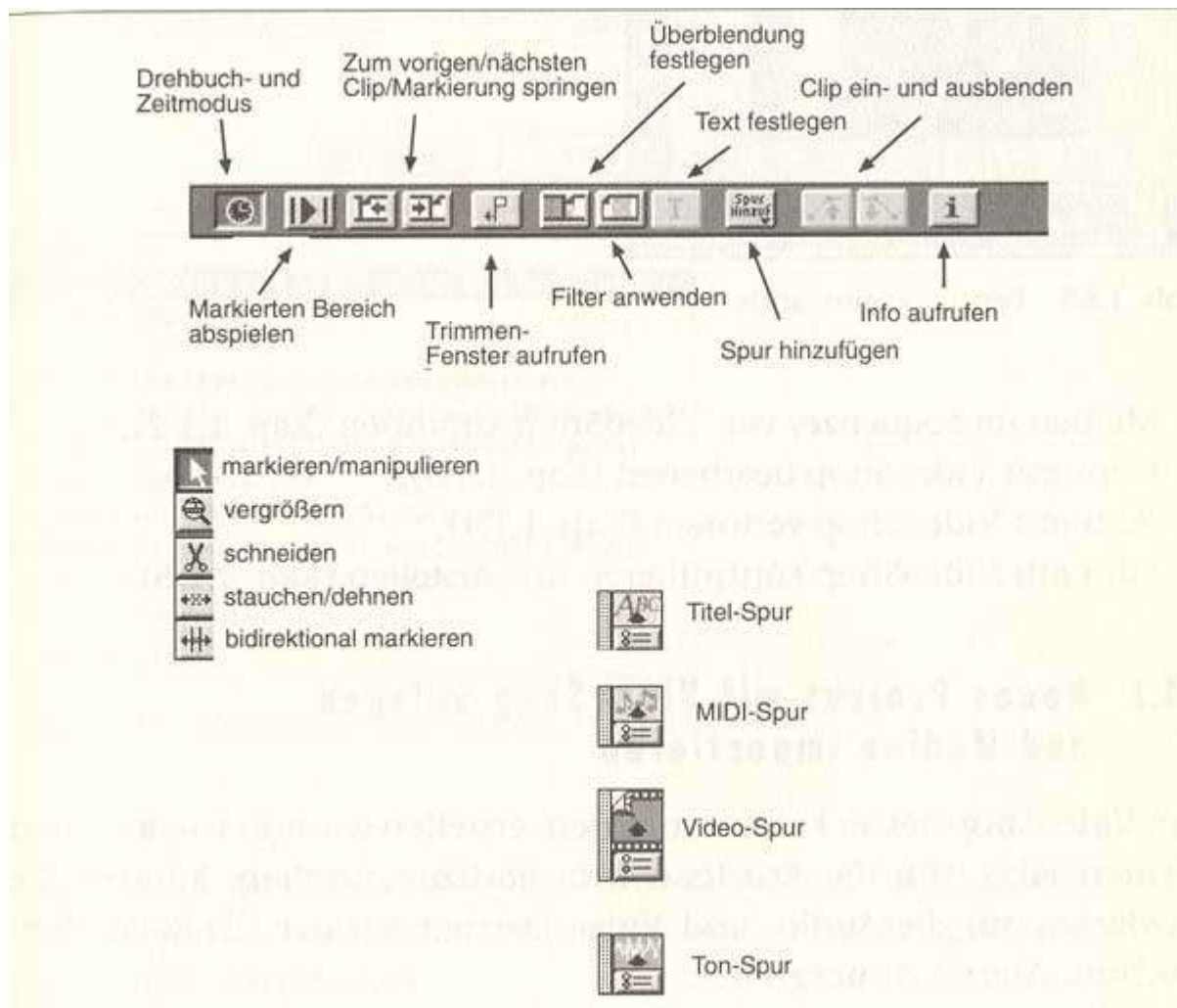


Abb. 1.67 Piktogramme des Sequenzer-Fensters

Die *Leinwand* ist nicht nur ein Fenster zur Anzeige der aktuellen Projekte (d. h. ein Vorschau-Fenster), sondern sie liefert darüber hinaus auch einige Möglichkeiten der Clip-Bearbeitung (Abb. 1.68): Mit der Leinwand lassen sich Clips skalieren, und man kann für sie Bewegungspfade vereinbaren, so daß sie ihre Position im Fenster dynamisch verändern.



Abb .1.68 Fenster«Leinwand»

Um mit dem Video-Editor *VideoShop* einen Film zusammenzustellen, müssen Sie wiederum die bekannten fünf Arbeitsschritte absolvieren:

1. Neues Projekt mit VideoShop anlegen und Medien importieren (Kap. 1.4.1),
2. Medien im Sequenzer von VideoShop anordnen (Kap. 1.1.2),
3. Clips mit VideoShop bearbeiten (Kap. 1.1.3),
4. Film mit VideoShop vertonen (Kap. 1.1.4),
5. Film mit VideoShop kontrollieren und erstellen (Kap. 1.1.5).

1.4.1 Neues Projekt mit VideoShop anlegen und Medien importieren

Um VideoShop besser kennenzulernen, erstellen wir nun wieder einen kleinen Film. Um die Arbeitsschritte nachzuvollziehen, können Sie wiederum auf die Audio- und Video-Dateien auf der CD-ROM (Verzeichnis «Start») zurückgreifen:

- CLIP-1.MOV (Video-Datei im Format QuickTime von Apple)
- CLIP-2.MOV (Video-Datei im Format QuickTime von Apple)
- CLIP-3.MOV (Video-Datei im Format QuickTime von Apple)
- SOUND-1.AIF (Audio-Datei im Format von MacOs)

Natürlich können Sie wahlweise auch eigene Dateien verwenden. Wenn Sie die drei Video-Editoren Premiere, VideoEditor und VideoShop in Ihrer Arbeitsweise und ihren Ergebnissen unmittelbar vergleichen wollen, ist es jedoch empfehlenswert, jeweils mit denselben Dateien zu arbeiten. Beachten Sie, daß Sie für die Arbeit mit VideoShop und Mac-OS eine Audio-Datei im Mac-Format (.AIF) und nicht im Windows-Format (.WAV) wählen, wenn Sie keine QuickTime-Erweiterung ab der Version 3.0 installiert haben.

Nach dem Start verlangt VideoShop zunächst, daß man die Bildgröße festlegt. Automatisch wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem Sie die Größe der Leinwand definieren müssen (Abb. 1.69).



Abb. 1.69 Leinwandgröße festlegen

Wählen Sie die Leinwandgröße «160 x 120» aus, und klicken Sie die «OK»-Taste an. Zwei bereits vorgestellte Fenster werden geöffnet: «Leinwand» und «Sequenzen».

Anders als Premiere benötigt VideoShop kein Projekt-Fenster, denn die Laufwerke und Verzeichnisse, wie sie unter MacOs erscheinen, verwandeln sich nach dem Programmstart automatisch in ein umfangreiches Archiv. Nur die von VideoShop erkannten Dateien werden in diesem Verzeichnis-Archiv dargestellt. Es ist immer empfehlenswert, alle zu einem logischen Projekt gehörenden Medien in einem einzigen Verzeichnis zu speichern. Dabei können Sie intern freilich noch zusätzliche Ordnungsprinzipien befolgen und z. B. alle Dateien desselben Typs jeweils gruppieren. Öffnen Sie das Verzeichnis, in dem sich Ihre Clips befinden. Sie können die geöffneten Verzeichnisse nach Name, Datum, Größe oder Typ sortieren lassen (Abb. 1.70). Die Anzeigeform läßt sich zwischen Symbolen, einer Liste und kleinen Piktogrammen der Dateien ändern.



Abb. 1.70 Dateiverzeichnisse verwandeln sich während der Arbeit in Projektarchive

Wenn Sie das richtige Verzeichnis geöffnet haben, können Sie mit der Zusammenstellung des Films beginnen. Achten Sie darauf, daß sich das Sequenzer-Fenster im Drehbuchmodus befindet (Knopf im SequenzerFenster oder Auswahlpunkte im Menü «Sequenz»), und legen Sie alle Video-Clips auf die Video-Spur (Abb. 1.71). Falls zu den Clips auch Ton gehört, wird die Ton-Spur selbständig belegt.

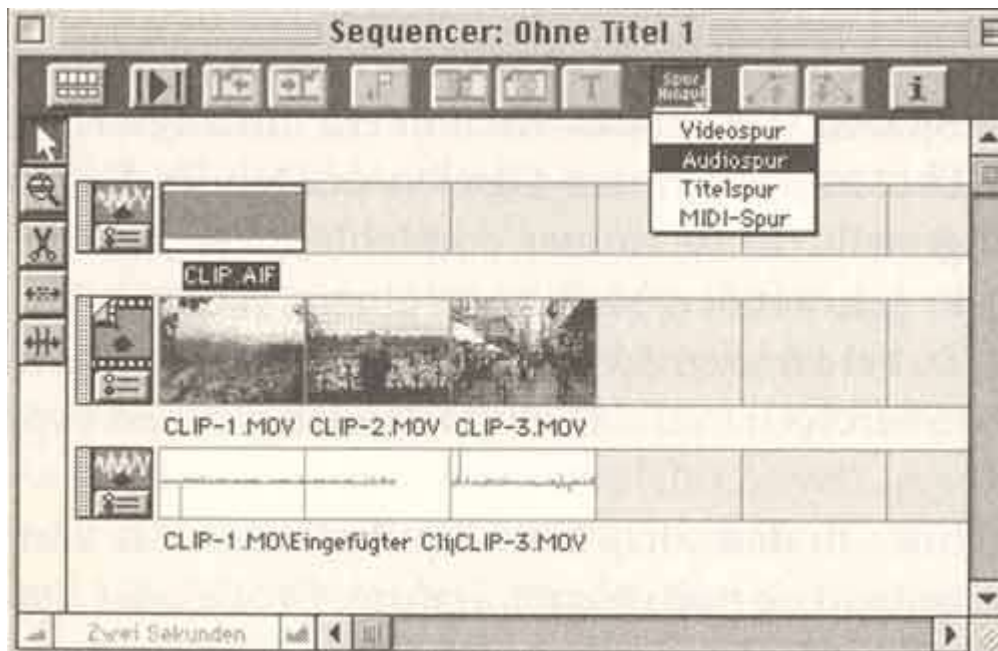


Abb. 1.71 Clips hinzufügen (Sequencer im Drehbuchmodus)

Fügen Sie mit dem Knopf «Spur hinzufügen» eine weitere Audio-Spur hinzu, und plazieren Sie dort eine Tondatei mit Musik. Lassen Sie sich durch die aktuelle Anzeige des Sequenzers nicht irreführen: Die TonDatei CLIP.AIF ist nicht kürzer als die zuvor eingefügten Video-Clips. Um die tatsächliche Länge der Clips und ihre Position innerhalb des Films zu sehen, wechseln Sie die Anzeige des Sequenzers zum Zeitmodus.

1.4.2 Medien im Sequencer von VideoShop anordnen

Schalten Sie im Sequencer den Zeitmodus ein, und selektieren Sie dabei die Zeiteinheit so, daß Sie guten Überblick über die Clips behalten (Abb. 1.72). Die Clips können Sie unterschiedlich arrangieren. Wenn Sie mit der Maus den unteren Bereich des Clips anfassen, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Handsymbol, und Sie können die Clips bequem verschieben. Wenn Sie die Ctrl-Taste einsetzen, können Sie den Clip an einer beliebigen Stelle anfassen und verrücken. Um Video-Clips zusammen mit ihrem zugehörigen Ton zu versetzen, halten Sie die Ctrl-Taste gedrückt und bewegen den Clip mit der Maus. Mit der Ctrl-Taste und ⬆-Taste können Sie Video-Clips oder den dazugehörenden Ton unabhängig voneinander verschieben.

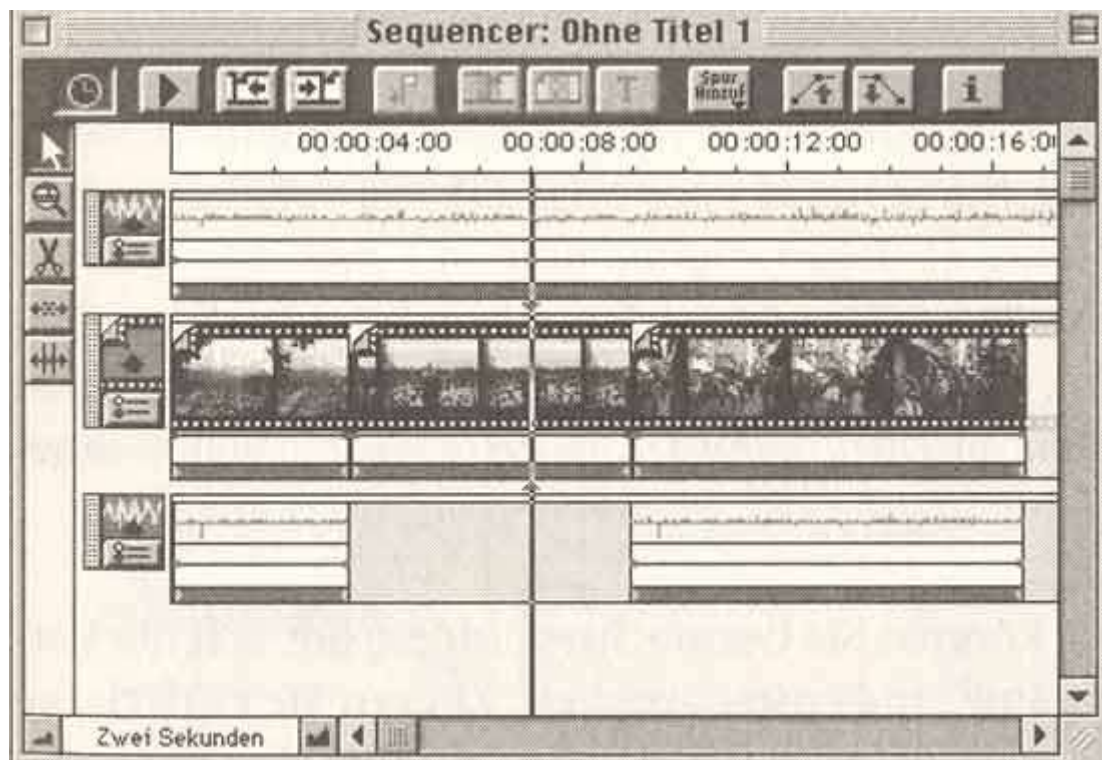


Abb. 1.72 Clips anordnen (Sequencer im Zeitmodus)

Zwischen den Clips und Markierungen können Sie schnell hin und her springen. Immer wenn Sie die Tasten mit den Pfeilen (dritte und vierte Taste von links) betätigen, springt die Markierungslinie zum Anfang/Ende des nächsten Clips oder zur nächsten Markierung. Ist kein Filmbereich markiert, springt die Markierungslinie zum Anfang und zum Ende des Films. Haben Sie an einer bestimmten Stelle eines Clips geklickt, wird dies durch rote Dreiecke oberhalb und unterhalb der selektierten Position angezeigt. Das Einzelbild (Frame) der aktuellen Position wird jeweils im Leinwand-Fenster wiedergegeben.

Damit Sie der zuletzt positionierte Ton-Clip bei der Anordnung und Bearbeitung der Clips nicht stört, deaktivieren Sie diese Spur. Klicken Sie mit der Maus auf das Optionsfeld im Spursymbol vor der oberen Ton-Spur. Im Dialogfenster können Sie die aktive Spur vorübergehend ausschalten (Abb. 1.73). In diesem Dialogfeld können Sie auch nicht mehr benötigte Spuren löschen.

Vorsicht ist beim Einfügen von neuen Clips in eine angeordnete Filmsequenz geboten. Der neue Clip kann die bereits positionierten Clips zerschneiden. Eine Warnmeldung weist Sie jedesmal darauf hin.

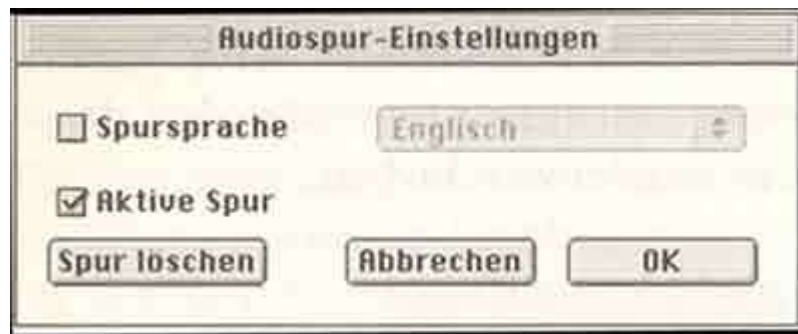


Abb. 1.73 Spuren können aktiviert und deaktiviert werden

Achtung:

Wenn Sie einen Video-Clip im Zeitmodus sehen, so erscheint er als eine Reihe von kleinen Bildern. Bitte beachten Sie, daß diese Bilder nur dann den tatsächlichen Frames entsprechen, wenn Sie als Zeiteinheit 1 Frame eingestellt haben.

Die Arbeitsergebnisse können Sie begutachten, indem Sie sich die Vorschau des Films im Leinwand-Fenster ansehen. Klicken Sie einfach die Abspiel-Taste (zweite von links) im Sequenzer oder die Play-Taste der Leinwand. Die Vorschau wird sofort angezeigt.

In dem Leinwand-Fenster können Sie die einzelnen Bilder des Films anschauen:

1. Positionieren Sie den Mauszeiger in der Zeitleiste des Sequenzers. Drücken Sie die Maustaste, und ziehen Sie den Mauszeiger. Der durchgestreifte Bereich wird dabei markiert, und alle durchgestreiften Bilder werden im Leinwand-Fenster sichtbar.
2. Klicken Sie auf einen Video-Clip im Sequenzer. Im Leinwand-Fenster sehen Sie jetzt das aktuelle Bild. Wenn Sie nun den Pfeil bei gedrückter Maustaste bewegen, können Sie zwischen den einzelnen Bildern wechseln.

1.4.3 Clips mit VideoShop bearbeiten

VideoShop stellt alle Bearbeitungsfunktionen bereit, die Sie aus anderen Video-Editoren kennen. Sie erstellen bequem Überblendungen, Sie trimmen die Clips und erzielen diverse Effekte durch den Einsatz von Filtern. Sie können Titel hinzufügen und selbstverständlich den Film nachvertonen. Um alle diese Arbeiten zu erledigen, brauchen Sie nur wenige Handgriffe, denn die Funktionen von VideoShop sind leicht auszuführen.

Überblendungen erstellen

VideoShop erstellt Überblendungen zwischen zwei Video-Clips, die in der gleichen Video-Spur nebeneinanderliegen. Sie gehen wie folgt vor:

1. markieren Sie einen Übergangsbereich zwischen zwei Video-Clips. Planen Sie genug Zeit für die Überblendung ein.
2. Klicken Sie das Überblendungssymbol im Sequenzer an. Es erscheint das Dialogfenster (Abb. 1.74). Wenn Sie die Wirkung der Überblendungseffekte mit der Zeit besser kennen, drücken und halten Sie die Taste mit dem Überblendungssymbol. In der Liste lassen sich die Überblendungen sofort selektieren.



Abb. 1.74 Dialogfenster «Überblendung anwenden»

3. Auf der linken Seite des Dialogfensters sind die Effekte aufgelistet. Die Wirkung wird in einem Vorschau-Fenster präsentiert. Ein kurzer Text beschreibt zusätzlich die Wirkung. Auf der rechten Seite sehen Sie die beiden markierten Videoclips. Mit den Schiebern «Ein» und «Aus» können Sie den Anwendungsbereich der Überblendung - d. h. seine

Dauer - festlegen. Mit der Option «Überblendungstyp» legen Sie fest, wie die zwei angrenzenden Clips behandelt werden sollen (Einziehen und Strecken, nur Einziehen). Mit der Option «Effektqualität» entscheiden Sie über die Art der Berechnung der Überblendung. Beste Qualität erfordert den höchsten Berechnungsaufwand.

4. Mit der Taste «Effekt erstellen» beenden Sie die Wahl der Optionen. Im Vorschau-Fenster sehen Sie nun die fertige Überblendung. Bevor Sie die Taste OK betätigen, können Sie andere Effekte ausprobieren. Falls Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, klicken Sie die OK-Taste an.

Die Überblendung ist fertig! Der Überblendungsbereich wird jetzt zu einem neuen Clip. Im Drehbuchmodus sehen Sie unter dem Clip den Namen der Überblendung. Fahren Sie mit anderen Übergangsstellen fort. Falls Sie keine spezielle Überblendung zwischen zwei Clips definieren, ist der Übergang immer ein harter Schnitt.

Clips kürzen

Wenn Sie nicht den gesamten Clip verwenden wollen, müssen Sie ihn kürzen. Die einfachste Methode ist, die Schere zu benutzen. Damit wird der Clip geschnitten. Den nicht mehr benötigten Teil können Sie mit der Rückschritttaste löschen. Eine elegantere Methode ist das Trimmen. Sie haben zwei Möglichkeiten, die Clips zu trimmen:

1. Interaktiv trimmen

Fassen Sie mit dem Mauszeiger in den unteren (braunen) Bereich des Clips an der Anfangs- oder Endstelle. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Pfeil mit einem Fähnchen. Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste den Mauszeiger an die neue Position (Abb. 1.75). Der Zeitleiste können Sie die Angaben entnehmen, wieviel von dem Clip Sie bereits gekürzt haben.

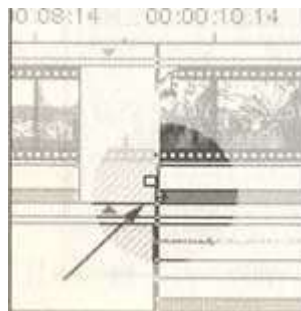


Abb. 1.75 Interaktiv trimmen

2. Dialogfenstergeführt trimmen

Markieren Sie zwei benachbarte Clips (Doppelklick bei gedrückter \triangleleft -Taste). Klicken Sie das Trimm-Symbol oben im Sequenzer-Fenster. Es öffnet sich das Dialogfenster «Trim-Dialogfeld»; hier selektieren Sie die gewünschten Optionen (Abb. 1.76).



Abb. 1.76 Dialogfenster geführt trimmen

In den zwei Fenstern oben erscheinen die selektierten Clips. Mit den jeweiligen Schieberegler lassen sich sehr genau der Endpunkt und der Startpunkt festlegen. Mit der Option «Roll-Trimmen» werden Endpunkt und Startpunkt gleichmäßig verschoben. Mit den Knöpfen auf der linken oder rechten Seite des Fensters springen Sie von der Nahtstelle zur Nahtstelle der Clips. Sie können in einem Durchgang alle Clips trimmen. Falls Sie Timecode verwenden (vgl. Kapitel 7), geben Sie die Zeit in das untere Feld «Timecode « ein. Mit der OK-Taste schließen Sie das Dialogfenster und übernehmen die Vereinbarungen.

Filter verwenden

Filter verändern die ästhetische Wirkung der Clips. VideoShop stellt zahlreiche Filter bereit. Sie ordnen einem Clip einen gewünschten Filter folgendermaßen zu:

- Clip markieren und den Knopf «Filter zuordnen» im Sequenzer festhalten. Es erscheint eine Auswahlliste mit Filtern.
- Clip markieren und den Knopf «Filter zuordnen» im Sequenzer kurz betätigen bzw. festhalten. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die passenden Filter selektieren können (Abb. 1.78). Mit der Taste «Effekt erstellen» erzeugen Sie einen Effekt. Mit der «OK»-Taste schließen Sie die Eingaben ab und ordnen dem Clip den selektierten Filter zu.

Achtung:

Die Effekte befinden sich als Module in dem Plug-Ins-Verzeichnis von VideoShop. Hier können Sie das Leistungsspektrum von VideoShop durch Erweiterungen von AVID oder von Drittherstellern (z. B. von Adobe) ergänzen. Es reicht, die neuen Erweiterungen vor dem Start von VideoSkop im Plug-Ins-Verzeichnis abzulegen.



Abb. 1.78 Dialogfenster «Filter anwenden»

Titel hinzufügen

VideoShop sieht für die Arbeit mit Text eine spezielle Titel-Spur vor. Wenn eine Titel-Spur vorhanden ist, klicken Sie auf das Textsymbol im Sequenzer. Das Dialogfenster «Titel» wird daraufhin geöffnet (Abb. 1.79).

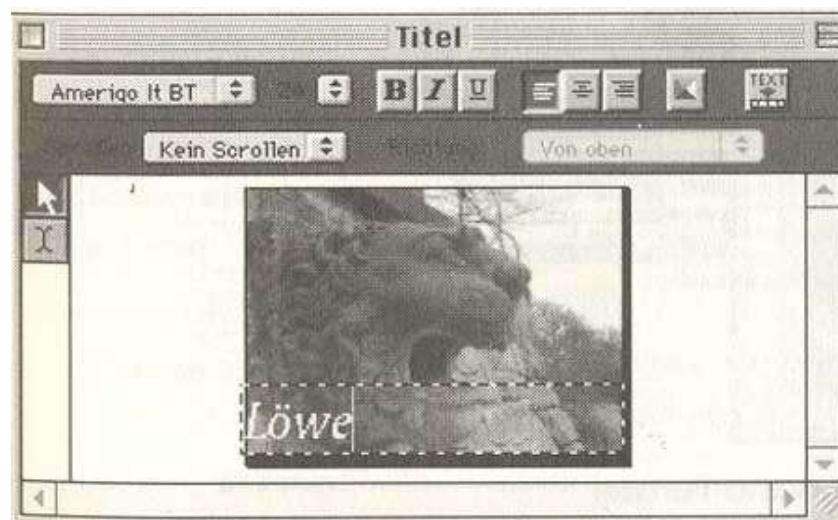


Abb. 1.79 Titel vereinbaren

In diesem Dialogfenster lassen sich Schriftart, -typ, -größe, -ausrichtung und -farbe festlegen. Sie können auch mit der Option «Scrollen» animierte Titel erzeugen. Die vereinbarten Texte übernehmen Sie entweder durch direktes Ziehen des Bildes in den Sequenzer oder mit der Taste «Text». Die Titel von VideoShop liegen bereits auf einem transparenten Hintergrund und verdecken die Video-Frames nicht. Blendkontrolle brauchen Sie in diesem Fall nicht.

Die Blendkontrolle ist unter den Video- oder Audio-Clips zu finden. In dem weißen Bereich ziehen Sie die Kontroll-Linien nach unten oder nach oben und setzen die Griffpunkte, genauso, wie das mit Premiere möglich ist.

Spezialeffekte im Leinwand-Fenster

Das Leinwand-Fenster bietet Ihnen weitere Möglichkeiten, besondere Effekte zu erzielen. Wenn Sie mehr als eine Videospur verwenden, können Sie die Video-Clips der einzelnen Spuren skalieren (Effekt: Bild im Bild) und Pfade definieren. Entlang der Pfade wird dann der Video-Clip bewegt. Beachten Sie bitte, daß die Reihenfolge der Spuren sehr wichtig ist. Die obere Spur liegt sozusagen als erste auf dem Stapel und verdeckt die anderen, wenn alle Video-Clips die gleiche Höhe und Breite haben.



Abb. 1.80 Spezialeffekte im Leinwand-Fenster

1.4.4 Film mit VideoShop vertonen

Schalten Sie die zusätzliche Audio-Spur wieder ein. Klicken Sie dazu auf das Optionsfeld des Spur-Symbols. Da die Musik länger ist als die Video-Clips, muß Sie auf die notwendige Länge gekürzt werden. Klicken Sie mit dem Werkzeug «Schere» auf die Ton-Spur. Beachten Sie dabei die Zeitangaben für das Ende der Filmsequenz. Wenn Sie am Ende der Sequenz auf die Audio-Spur klicken, wird automatisch an der richtigen Stelle geschnitten (Snap-Funktion).

Mit den Blendreglern stellen Sie den Musikpegel ein. Blenden Sie bei Bedarf die Hintergrundgeräusche, die zu den Video-Clips gehören, auf der anderen Audio-Spur etwas aus.

1.4.5 Film mit VideoShop erstellen

Ein fertiges Projekt wird mit dem Auswahlpunkt «Sichern als Film ... » im Menü «Ablage» als Film gespeichert. Im Dialogfenster werden die notwendigen Optionen festgelegt (Abb. 1.81). Nachdem Sie ein Verzeichnis gewählt und einen Namen für den fertigen Film vereinbart haben, selektieren Sie mit der Option «Format» die Art des generierten Films. AVID liefert mit VideoShop einen Player, mit dem die generierten Filme ohne weitere Applikationen unter MacOS angezeigt werden können. Selektieren Sie dazu die Option «Eigenständiger Film». Mit Einstellungen für «Standalone-Film» legen Sie die Abspieloptionen - Fensterart, Fensterfarbe, Fensterposition usw. - fest. Ein «plattformübergreifender Film» kann als QuickTime-Movie (*.MOV) auch Unter Windows abgespielt werden. Ein «Referenzfilm» enthält eine Liste mit den Effekten und den verwendeten Dateien. Wenn Sie beim Kopieren vergessen, alle zusammenhängenden Dateien zu übertragen, kann der Film nicht abgespielt werden. Sie werden aufgefordert, die entsprechenden Dateien zu suchen.



Abb. 1.81 Film mit VideoShop kompilieren

Die Option «Micon hinzufügen» bewirkt, daß ein Video-Clip eine kleine bewegte Vorschau erhält, die beim Zugriff von VideoShop aus sichtbar wird. Die Option «Film Mixdown» ermöglicht es Ihnen, die Parameter der Kompression von Video und die Ausgabeoptionen für Audio festzulegen. Mit der Taste «Sichern» schließen Sie das Fenster und erzeugen eine Film-Datei im QuickTime-Format.

Wollen Sie den Film auf Videoband aufzeichnen, müssen Sie im Menü «Ablage» den Auswahlpunkt «Auf Video ausgeben» selektieren. Vorausgesetzt, daß die notwendige Hardware in Ihrem Macintosh oder in Ihrem Clone installiert ist, lassen sich die zusammengestellten Clips auf Videoband aufzeichnen (Abb. 1.82). Ist keine Hardware installiert oder läuft das Aufzeichnungsband nicht mit, wird der Film auf jeden Fall auf dem

Bildschirm abgespielt. Auf diese Weise haben Sie zumindest eine gute Kontrolle über den produzierten Film.



Abb. 1.82 Film mit VideoShop auf Videoband ausgeben

1.5 Zusammenfassung

Desktop Video ist digitales Video, das am Personalcomputer bearbeitet wird. Um aus digitalem Audio- und Video-Material fertige Videofilme zusammenzustellen, benötigen Sie Video-Editoren. Die bekanntesten sind Premiere (für Windows und MacOS), Video-Editor aus dem MediaStudio-Paket (nur für Windows) und VideoShop (nur für MacOS).

Bei allen drei Werkzeugen müssen Sie fast dieselben Arbeitsschritte absolvieren, um einen Film zusammenzustellen bzw. zusammenschneiden:

1. Neues Projekt anlegen und Medien importieren,
2. Medien anorden,

3. Clips bearbeiten,
4. Arbeit vertonen,
5. Film kompilieren, d.h. eine Videodatei erstellen.

Ein Bildeditor kann die Arbeit mit einem Video-Editor sinnvoll ergänzen. Je nach Zielsetzung wird man sich mit einem einfachen Bildbearbeitungsprogramm wie z.B. ImageEditor aus dem MediaStudio-Paket (nur für Windows) begnügen oder auf eine leistungsstarke Applikation wie Photoshop (für Windows und MacOS) zurückgreifen.

1.6 Fragen

1. Was versteht man unter Stock-Media?
2. Welche Bedeutung haben Projektvorgaben in Premiere?
3. Nennen und erklären Sie kurz die Bearbeitungsschritte eines Films mit Premiere!
4. Was bedeutet der Begriff «Trimmen»?
5. Was ist der Unterschied zwischen Filtern und Überblendungen?
6. Wozu dient die Marken-Funktion in einem Video-Editor?
7. Erklären Sie den Unterschied zwischen Kompilieren und Ausgeben von Video auf Band!
8. Über welche Funktionen muß eine Bildverarbeitung mindestens verfügen?

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Photokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.