

Robert Klaßen

Adobe Premiere Pro CS5

Das Praxisbuch mit zahlreichen Workshops



Auf einen Blick

1	Kontaktaufnahme mit Premiere Pro CS5	25
2	Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt	37
3	Arbeitsoberfläche kennenlernen und bedienen	65
4	Schneiden und Trimmen	103
5	Mit Sequenzen arbeiten	139
6	Überblendungen	175
7	Effekteinstellungen und Bewegungsanimationen	195
8	Masken und Keying	249
9	Bildkorrekturen	279
10	Audio	297
11	Titel erzeugen	327
12	Export	355
13	Aufnahme	377
14	Bridge CS5 – Ordnung im Archiv	429
15	DVD-Authoring mit Encore CS5	449
16	Korrekturen mit Soundbooth	501
17	Integration	523
18	Fachkunde	531
19	Die DVD zum Buch	551

Inhalt

Vorwort	21
1 Kontaktaufnahme mit Premiere Pro CS5	25
1.1 Das sollten Sie vorab wissen	25
1.1.1 64-Bit-Technologie	25
1.1.2 Mac-Unterstützung	26
1.1.3 Testen oder kaufen	27
1.1.4 Automatische Produktaktivierung	29
1.1.5 Das Premiere Pro-Paket	29
1.1.6 Suite oder einzelne Bausteine	30
1.1.7 Zusätzliche Plug-ins	30
1.1.8 QuickTime separat installieren	30
1.2 Was tun, wenn ...?	31
1.2.1 Dateien wiederherstellen	32
1.2.2 Automatische Sicherung	33
1.2.3 Projektverknüpfungen reparieren	33
2 Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt	37
2.1 Ein Film in 20 Minuten	37
2.1.1 Ein neues Projekt erstellen	37
2.1.2 Assets importieren	40
2.1.3 Storyboard erstellen	42
2.2 Clips im Schnittfenster bearbeiten	46
2.2.1 Erste Timecode-Navigation	53
2.3 Überblendungen hinzufügen	58
2.3.1 Audioüberblendungen hinzufügen	58
2.3.2 Videoüberblendungen hinzufügen	60
2.4 Film ausgeben	61
3 Arbeitsoberfläche kennenlernen und bedienen	65
3.1 Die Arbeitsbereiche	65
3.1.1 Arbeitsbereich per Tastatur auswählen	67
3.1.2 Arbeitsoberfläche umgestalten	67
3.1.3 Eine eigene Arbeitsoberfläche definieren	70
3.1.4 Arbeitsbereich aus Projekten importieren	72
3.2 Der Media-Browser	72
3.2.1 Ansicht des Media-Browsers optimieren	73
3.2.2 Anzeige für Kameras optimieren	73

3.3	Das Projektfenster	74
3.3.1	Assets importieren	75
3.3.2	Listen- und Symbolansicht	77
3.3.3	Miniaturen ändern und Assets begutachten	77
3.3.4	Projektfenster organisieren	78
3.4	Metadaten	81
3.4.1	Clipdaten	82
3.4.2	Dateidaten	83
3.4.3	Nach Metadaten suchen	83
3.5	Sprachanalyse	84
3.5.1	Sprachanalyse korrigieren	88
3.6	Die Monitore	89
3.6.1	Die Monitor-Steuerelemente	89
3.6.2	Ansicht einpassen	92
3.6.3	Mehrere Clips im Quellmonitor bereitstellen	92
3.7	Organisation im Schnittfenster	93
3.8	Die Protokoll-Palette	96
3.9	Die Tastaturanpassung	97
3.9.1	Werkseinstellungen wiederherstellen	101
4	Schneiden und Trimmen	103
4.1	Clips vorschneiden	103
4.1.1	Clips im Quellmonitor schneiden	103
4.1.2	Clips im Projektfenster schneiden	109
4.1.3	Clips bildgenau schneiden	110
4.2	Der Timecode	111
4.2.1	Aufbau des Timecodes	111
4.2.2	Timecode-Eingabe	112
4.3	Clips dem Schnittfenster hinzufügen und anordnen	113
4.3.1	Clips per Drag & Drop einfügen	113
4.3.2	Clips per Tastatur einfügen	114
4.3.3	Clips aus dem Projektfenster hinzufügen	115
4.4	Clips im Schnittfenster trimmen	115
4.4.1	Clip verkürzen oder erweitern	116
4.4.2	Löschen und Lücke mit dem Werkzeug schließen	116
4.4.3	Genügend Material ist wichtig	116
4.4.4	Clips rollen	117
4.4.5	Clips verschieben	118
4.4.6	Äußere Clips verschieben	120
4.4.7	Clips unterschieben	120
4.4.8	Clip strecken, stauchen und rückwärts ablaufen lassen	122
4.4.9	Clips ersetzen	124

4.5	Das Zuschneiden-Fenster	125
4.6	Spezielle Schnitttechniken	129
4.6.1	Der 3-Punkt-Schnitt	129
4.6.2	Der 4-Punkt-Schnitt	132
4.6.3	Sequenzmarken setzen und löschen	135
4.6.4	L-Schnitt und J-Schnitt	135
4.6.5	Gesamte Spur auswählen	137
4.6.6	Gesamte Sequenz auswählen	137
4.6.7	Einrasten und Snapping	137
5	Mit Sequenzen arbeiten	139
5.1	Sequenz-Grundlagen	139
5.1.1	Neue Sequenz erzeugen	139
5.1.2	Vorgabe wählen	139
5.1.3	Allgemeine Sequenzvorgaben	141
5.1.4	Spuren festlegen	142
5.1.5	Vorgabe speichern	142
5.1.6	Sequenzspuren hinzufügen	146
5.1.7	Spuren löschen	147
5.2	Mehrere Sequenzen einsetzen	148
5.2.1	Neue Sequenz erzeugen	148
5.2.2	Sequenzen öffnen	149
5.2.3	Sequenzen verschachteln	149
5.2.4	Vorteile von verschachtelten Sequenzen	151
5.2.5	Verschachtelte Sequenz aus Clip erzeugen	153
5.2.6	Sequenz-Nullpunkt verändern	153
5.3	Sequenzmarken und Clipmarken	155
5.3.1	Sequenzmarken setzen	155
5.3.2	Nicht nummerierte Marken	155
5.3.3	Nummerierte Marken	156
5.3.4	Sequenzmarken verschieben und löschen	156
5.3.5	Clipmarken setzen	157
5.4	Clipkopien und Clipinstanzen	157
5.4.1	Clipinstanzen erstellen	158
5.4.2	Clipkopien erstellen	158
5.5	Multi-Kamera-Bearbeitung	159
5.5.1	Kameraclips synchronisieren	162
5.6	Erstellung des Buchprojekts	164
5.7	Fotos in Sequenzen verarbeiten	168
5.7.1	Fotos importieren	168
5.7.2	Foto manuell anpassen	169
5.7.3	Fotos automatisch anpassen	170

5.7.4	Bildgröße ermitteln	173
5.7.5	Fotodauer einstellen	174
6	Überblendungen	175
6.1	Wissenswertes zu Überblendungen	175
6.1.1	Die weiche Blende	175
6.1.2	Standardüberblendung ändern	176
6.1.3	Überblendungen automatisch zuweisen	177
6.2	Überblendungen im Schnittfenster bearbeiten	178
6.2.1	Überblendung verschieben	179
6.2.2	Einseitige Überblendungen	179
6.2.3	Überblendungen entfernen und Längen verändern	179
6.3	Überblendungen in den Effekteinstellungen bearbeiten	180
6.3.1	Start und Ende der Überblendung einstellen	181
6.3.2	Die weiteren Bedienelemente der Überblendungseffekte	181
6.3.3	Überblendung am Schnitt zentrieren	182
6.3.4	Wiederholte Frames	182
6.3.5	Überblendungsmittelpunkt verändern	183
6.3.6	Rahmenfarben verwenden	186
6.3.7	Überblendung kopieren	188
6.3.8	Überblendungen austauschen	188
6.3.9	Überblendungsrichtung ändern	189
6.4	Überblendungen für das Buchprojekt	190
6.4.1	Überblendungen rendern	192
7	Effekteinstellungen und Bewegungsanimationen	195
7.1	GPU-beschleunigte Effekte	195
7.1.1	Unterstützte Grafikkarten	196
7.1.2	Renderleiste beachten	196
7.1.3	GPU-Beschleunigung aktivieren	196
7.2	Grundsätzliches Effekt-Handling	197
7.2.1	Effekte vs. Effekteinstellungen	197
7.3	Die fixierten Videoeffekte	198
7.3.1	Position eines Clips verändern	199
7.3.2	Koordinaten (bei HDV und HD)	199
7.3.3	Clips skalieren	200
7.3.4	Clip drehen	202
7.3.5	Effekte zurücksetzen	202
7.3.6	Effekte deaktivieren	203
7.3.7	Deckkraft verändern	203
7.3.8	Hinweis zur Zeit-Neuzuordnung	204

7.4	Die Standard-Videoeffekte	204
7.4.1	Effekte suchen	204
7.4.2	Effekte filtern	205
7.4.3	Standardeffekte bearbeiten	205
7.5	Effekte animieren	207
7.6	So arbeiten Sie mit Keyframes	213
7.6.1	Keyframes verschieben	214
7.6.2	Zu Keyframes springen	215
7.6.3	Keyframes kopieren	215
7.6.4	Keyframes auf andere Clips übertragen	216
7.6.5	Keyframe-Vorgaben speichern	217
7.6.6	Effekte auf mehrere Clips anwenden	217
7.6.7	Vorgaben und Effekte löschen	217
7.6.8	Keyframe-Pfade ändern	218
7.6.9	Vorsicht bei Bewegungsveränderungen!	222
7.7	Zeitabläufe neu zuordnen	222
7.7.1	Keyframe-Übergänge schaffen	225
7.7.2	Weitere Zeit-Neuzuordnungsfunktionen	227
7.7.3	Frame-Blending	227
7.7.4	Bereichsskalierung einstellen	228
7.7.5	Keyframes schnell platzieren	229
7.8	Keyframes im Schnittfenster bearbeiten	230
7.8.1	Spur vergrößern	230
7.8.2	Anzeigestil festlegen	231
7.8.3	Deckkraft-Keyframes	232
7.8.4	Schnell auf andere Keyframes umschalten	233
7.8.5	Keyframes hinzufügen und entfernen	234
7.8.6	Verbindungen anpassen	234
7.8.7	Bézier-Kurven erzeugen	235
7.8.8	Keyframes umwandeln	236
7.9	Palindrom erzeugen	238
7.10	Überblendmodi	241
7.10.1	Prinzip der Überblendmodi	244
7.11	Clips einfrieren	245
7.11.1	Weitere Standbildoptionen	247
8	Masken und Keying	249
8.1	Korrekturmaske-Key	249
8.1.1	Maskenbezeichnungen	250
8.1.2	Pfad im Programmmonitor verändern	258
8.2	Der Zuschneiden-Effekt	259

8.3	Bildmaske-Key	262
8.3.1	Maske erstellen	262
8.3.2	Maske zuweisen	267
8.3.3	Luminanz und Alphakanäle	268
8.4	Spurmaske-Key	269
8.5	Farben auskeyen	273
8.5.1	Chroma-Key	273
8.5.2	Bluescreen-Key	275
8.5.3	Ultra-Key	275
8.6	Effekt-Reihenfolge	276
9	Bildkorrekturen	279
9.1	Auto-Effekte	279
9.2	Helligkeit und Kontrast korrigieren	279
9.3	Schatten und Glanzlichter korrigieren	281
9.4	Beleuchtung punktuell korrigieren	284
9.4.1	Lichtfarbe ändern	289
9.4.2	Beleuchtungseffekte per Drag & Drop einstellen	289
9.5	Farbkorrekturen	290
9.5.1	Weißbalance	290
9.5.2	Automatische Farbkorrekturen	293
9.5.3	Manuelle Farbkorrekturen	294
9.5.4	Farben über Referenzmonitore korrigieren	295
10	Audio	297
10.1	Grundlagen der Audiobearbeitung in Premiere Pro	297
10.1.1	Mono, Stereo, 5.1	297
10.1.2	Spuren erkennen	298
10.1.3	Clip-Keyframes und Spur-Keyframes	298
10.1.4	Audio-Zeiteinheiten	299
10.1.5	Ansicht verändern	301
10.1.6	Clips sichten	301
10.2	Audio bearbeiten	302
10.2.1	Lautstärke verändern	303
10.2.2	Clips normalisieren	304
10.2.3	Masterspur normalisieren	305
10.2.4	Audio-Check	305
10.3	Kleinere Audio-Kosmetik	306
10.4	Audio und Video getrennt bearbeiten	309
10.4.1	Audio und Video trennen	309
10.4.2	L- und J-Schnitt	310

10.5	Audioüberblendungen	311
10.5.1	Exponentielle Überblendung	311
10.5.2	Konstante Verstärkung	311
10.5.3	Konstante Leistung	312
10.6	Audioeffekte	313
10.6.1	Clip permanent abspielen	313
10.6.2	Ausgleich	314
10.6.3	Rechts und links ausfüllen	314
10.6.4	DeEsser	314
10.6.5	DeHummer	315
10.6.6	EQ	316
10.6.7	Reverb	317
10.7	Der Audiomixer	318
10.7.1	Voice-over	318
10.7.2	Automatisieren	323
10.7.3	Spur-Effekte hinzufügen	324
10.7.4	Projekt-Audio hinzufügen	325
11	Titel erzeugen	327
11.1	Titelfenster-Übersicht	327
11.1.1	Titel erzeugen	327
11.1.2	Video anzeigen/ausblenden	329
11.1.3	Text schreiben	330
11.1.4	Schwarzen Hintergrund einstellen	330
11.1.5	Hintergrundfarbe einstellen	330
11.1.6	Textrahmen erzeugen	331
11.1.7	Textattribute ändern	332
11.1.8	Stile zuweisen	333
11.1.9	Grafische Titelobjekte	334
11.1.10	Objekte ausrichten	335
11.2	Titel speichern und überarbeiten	335
11.2.1	Titel speichern	335
11.2.2	Titel überarbeiten	336
11.2.3	Titel auf anderem Titel basieren lassen	336
11.3	Vorlagen benutzen	336
11.3.1	Titel auswählen	337
11.3.2	Titel verändern	338
11.3.3	Vorlagen definieren	339
11.4	Statische Titel erzeugen	339
11.4.1	Eine Bauchbinde erzeugen	339
11.5	Animierte Titel erzeugen	342
11.5.1	Kriechtitel	343

11.5.2	Mehrere Titel übereinander platzieren	344
11.5.3	Rolltitel	344
11.6	Titel mit Photoshop erzeugen	349
11.6.1	Aufbau der Photoshop-Datei	349
11.6.2	Photoshop-Dokumente importieren	350
11.6.3	Änderungen am Photoshop-Dokument	353
12	Export	355
12.1	Sequenzen rendern	355
12.1.1	Vorschaudateien erzeugen	355
12.2	Sequenzen übergeben	356
12.2.1	An Encore senden	356
12.3	Exporteinstellungen	357
12.3.1	Für DVD oder Blu-ray ausgeben	357
12.3.2	Dolby Digital	365
12.3.3	Als DV-AVI exportieren	365
12.3.4	Filme beschneiden	367
12.3.5	Ohne Skalierung beschneiden	368
12.4	Der Adobe Media Encoder	369
12.4.1	Stapelverarbeitung	369
12.4.2	Media Encoder im Team	370
12.4.3	Einstellungen ändern	371
12.4.4	Duplikat erstellen	371
12.4.5	Warteschlange löschen	372
12.5	Projekte archivieren	372
13	Aufnahme	377
13.1	Der bandlose Workflow	377
13.1.1	Kamera anschließen	377
13.1.2	Auf bandlose Daten zugreifen	378
13.1.3	Dateien im Media-Browser öffnen	379
13.1.4	Medien aktualisieren	381
13.1.5	Sequenzeinstellungen ermitteln	381
13.1.6	Sequenzeinstellungen testen	383
13.2	Band-Workflow vorbereiten	384
13.2.1	Erforderliche Hardware	384
13.2.2	Neue Sequenz erstellen	384
13.2.3	32 kHz oder 48 kHz?	384
13.2.4	Speicherort wählen	385
13.2.5	Aufnahme-Voreinstellungen ändern	386
13.3	Filmmaterial vom Band einspielen	387
13.3.1	Die Gerätesteuerung	387

13.3.2	Standardaufnahmen	391
13.3.3	Aufnahmen mit In- und Out-Points	393
13.3.4	Szenenerkennung	395
13.3.5	Timecode-Unterbrechungen	397
13.4	Batchaufnahmen	397
13.4.1	Offline-Clips weiterverarbeiten	400
13.4.2	Batchlisten importieren/exportieren	401
13.5	Analoges Filmmaterial mit Premiere Pro digitalisieren	402
13.5.1	Digitalisieren mit einer Video-Capture-Karte	402
13.5.2	Digitalisieren mit einem externen Digitalgerät	403
13.6	Direct-to-Disk-Aufnahmen mit OnLocation vorbereiten	403
13.6.1	Vorbereitungen	403
13.6.2	Kamera anschließen	404
13.6.3	Unterstützte Dateitypen	405
13.6.4	Unterstützte Videoformate	405
13.6.5	Kamera anschließen	406
13.6.6	Kameraanschluss prüfen	406
13.7	Die Arbeitsoberfläche von OnLocation	406
13.7.1	Seitenverhältnis festlegen	406
13.7.2	Der Feldmonitor	407
13.7.3	Das Wellenform-Bedienfeld	407
13.7.4	Das Histogramm-Bedienfeld	408
13.7.5	Das Vectorscope-Bedienfeld	409
13.8	Monitor und Kamera kalibrieren	410
13.8.1	Monitor kalibrieren	410
13.8.2	Kamera kalibrieren	414
13.8.3	Zebras verwenden	417
13.9	Aufnahmeverbereitung mit OnLocation	418
13.9.1	Platzhalter erstellen	419
13.9.2	Platzhalter-Clips aufnehmen	420
13.10	Mit OnLocation aufzeichnen	421
13.10.1	Digitaler Videorekorder	421
13.10.2	Aufnahmedateiformate für DV und DVC PRO	422
13.10.3	Aufnahmedateiformate für HDV	423
13.10.4	Aufnahme starten	423
13.10.5	Aufnahme kontrollieren	424
13.10.6	Clips weiter verwenden	424
13.11	Tipps und Tricks zu OnLocation CS5	425
13.11.1	Projekte speichern	425
13.11.2	Subprojekt erzeugen	425
13.11.3	Clips entfernen	425
13.11.4	Puffer aktivieren	426

13.11.5	Overscan berücksichtigen	426
13.11.6	Einzelbilder aufnehmen	428
14	Bridge CS5 – Ordnung im Archiv	429
14.1	Die Ansichtsoptionen	429
14.1.1	Bridge öffnen	429
14.2	Die Oberfläche	431
14.2.1	Bridge von Premiere Pro aus starten	431
14.2.2	Ansicht wechseln	432
14.2.3	Kompaktmodus aktivieren	432
14.2.4	Ultra-Kompaktmodus aktivieren	433
14.2.5	Mehrere Browser bereitstellen	434
14.2.6	Weitere Ansichtsoptionen	434
14.3	Clips organisieren mit Adobe Bridge	435
14.3.1	Clips auszeichnen	435
14.3.2	Beschriftungen anlegen	436
14.4	Filtern und sortieren	438
14.4.1	Assets filtern	438
14.4.2	Assets sortieren	438
14.4.3	Objekte löschen	439
14.4.4	Weitere Sortieroptionen	440
14.5	Assets suchen	440
14.5.1	Einfache Suche	441
14.5.2	Fortgeschrittene Suche	442
14.6	Smart-Sammlungen	445
14.7	Assets übergeben	446
14.7.1	Assets an Premiere Pro übergeben	446
14.7.2	Assets per Drag & Drop übergeben	446
14.7.3	Assets an Encore übergeben	447
14.7.4	Mehrere Assets übergeben	448
15	DVD-Authoring mit Encore CS5	449
15.1	DVD-Projekte in Premiere Pro vorbereiten	450
15.1.1	Kapitelmarken für Encore erzeugen	450
15.1.2	Filme für Encore ausgeben	453
15.1.3	Sequenzen direkt an Encore senden	454
15.2	DVD-Projekt erzeugen	455
15.2.1	Filme kürzen	461
15.2.2	Nur Audio oder nur Video kürzen	461
15.2.3	Audiospuren entfernen	462
15.2.4	Mehrere Filme einbetten	462
15.3	Menüs erzeugen	462

15.4	Menüs in Photoshop bearbeiten	470
15.4.1	Vorlagen überarbeiten	470
15.4.2	Änderung der Vorlage speichern	470
15.4.3	Neue Datei erzeugen	470
15.4.4	Eigene Menüs in Photoshop erzeugen	470
15.5	Objekte zu Schaltflächen machen	472
15.5.1	Dateien als Stilobjekte einbinden	474
15.6	Kapitelmarken setzen	476
15.7	Szenenmenüs erzeugen	478
15.7.1	Kapitelindex erzeugen	478
15.7.2	Weiter- und Zurück-Buttons selbst erzeugen	484
15.8	Authoring-Aufgaben festlegen	488
15.8.1	Erste Wiedergabe festlegen	488
15.8.2	Funktionen deaktivieren	489
15.8.3	Schnittfenster und Menüs miteinander verbinden	490
15.9	DVD testen und ausgeben	493
15.9.1	Projekt testen	493
15.9.2	Einzelne Assets transkodieren	496
15.9.3	DVD ausgeben	497
15.9.4	Regionalcodes festlegen	498
15.9.5	CSS-Kopierschutz	499
16	Korrekturen mit Soundbooth	501
16.1	Dateien übergeben	501
16.1.1	In Adobe Soundbooth bearbeiten	501
16.1.2	Audio extrahieren	502
16.2	Die Oberfläche	502
16.2.1	Arbeitsbereich wählen	503
16.3	Grundlagen	504
16.3.1	Dateien importieren	504
16.3.2	Zoomen	504
16.3.3	Dateien erstellen	505
16.3.4	Speicheroptionen	506
16.4	Audiobearbeitung	506
16.4.1	Audio schneiden	506
16.4.2	Clipbereich ausgeben	508
16.4.3	Pause verlängern	509
16.4.4	Stille einfügen	510
16.4.5	Lautstärke regeln	511
16.4.6	Clip-Lautstärke angleichen	513
16.4.7	Lautstärke für mehrere Clips bearbeiten	513

16.4.8	Fade-in und Fade-out	514
16.4.9	Anfang und Ende kürzen	515
16.5	Restauration	515
16.5.1	Frequenzraumbearbeitung	517
16.5.2	Audio bereinigen	520
17	Integration	523
17.1	Der praktische Workflow	523
17.2	Der Workflow mit After Effects	524
17.2.1	Von Premiere Pro zu After Effects – und zurück	524
17.2.2	Clips durch Komposition ersetzen	527
17.2.3	Übergabe über die Zwischenablage	528
17.2.4	Capturing in After Effects	529
17.2.5	Zugriff auf Premiere Pro-Sequenzen	529
18	Fachkunde	531
18.1	Von Fernsehnormen	531
18.1.1	Halbbilder	531
18.1.2	Interlacing und Deinterlacing	533
18.1.3	Halbbild-Dominanz	533
18.2	Von Underscan und Overscan	533
18.2.1	Overscan	534
18.2.2	Sichere Ränder	534
18.2.3	Sichere Ränder definieren	535
18.3	Von Bildpunkten und Seitenverhältnissen	536
18.3.1	Bildpunkte	536
18.3.2	Pixel-Seitenverhältnisse 4:3	537
18.3.3	Pixel-Seitenverhältnisse 16:9	537
18.3.4	16:9 und 4:3 im Team	538
18.3.5	4:3-Material maskieren	540
18.3.6	Cinemascope	542
18.4	Von Farben und Kanälen	542
18.4.1	Farbtiefe	543
18.4.2	Sampling	544
18.5	Von Kompressoren	545
18.5.1	Codecs	546
18.5.2	MPEG-2	546
18.5.3	MPEG-4	547
18.5.4	H.264	547
18.5.5	MJPEG	547
18.6	Von Bit- und Datenraten	548
18.6.1	VBR und CBR	548

18.7	Von Einzelbildern	548
18.7.1	BMP	548
18.7.2	JPEG	549
18.7.3	PSD	549
18.7.4	TIFF	549
18.7.5	PRTL	549
19	Die DVD zum Buch	551
19.1	Beispieldateien	551
19.1.1	Der Ordner »Gecko-Glas«	551
19.1.2	Der Ordner »Ergebnisse«	551
19.1.3	Die Kapitel-Ordner	551
19.2	Testversion	551
	Index	553

Workshops

Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt

► Projekteigenschaften erstellen	37
► Dateien importieren	40
► Dateien im Projektfenster sortieren	42
► Clips in das Schnittfenster bringen und bearbeiten	46
► Film fertig schneiden	53
► Audioclip bearbeiten	58
► Auf- und Abblende hinzufügen	60
► Einen Film ausgeben	62

Arbeitsoberfläche kennenlernen und bedienen

► Deutsches Sprachwörterbuch nachinstallieren	85
► Testanalyse durchführen	87
► Tastaturkürzel anpassen	97

Schneiden und Trimmen

► In- und Out-Points im Quellmonitor setzen	103
► In- und Out-Points im Projektfenster setzen	109
► Einsatz des Rollen-Werkzeugs	117
► Einsatz des Verschieben-Werkzeugs	119
► Einsatz des Unterschieben-Werkzeugs	121
► Einsatz des Werkzeugs »Rate ausdehnen«	122
► Clip rückwärts abspielen lassen	123
► Clips im Zuschneiden-Fenster trimmen	126
► Einen 3-Punkt-Schnitt ausführen	129
► Einen 4-Punkt-Schnitt ausführen	132
► Einen L- und J-Schnitt ausführen	136

Mit Sequenzen arbeiten

► Eine HD-Sequenz erzeugen (hier AVCHD)	143
► Sequenzen verschachteln	150
► Clips mit der Multi-Kamera schneiden	159
► Buchprojekt öffnen	165
► Eine Fotosequenz erzeugen	171

Überblendungen

► Irisblende einstellen	183
► Überblendungsrahmen definieren	186
► Überblendungen schnell zuweisen	190

Effekteinstellungen und Bewegungsanimationen

- ▶ Bild-im-Bild-Effekt erzeugen 207
- ▶ Clip-Deckkraft reduzieren 211
- ▶ Bewegungspfade ändern 218
- ▶ Eine Zeitlupe erzeugen 223
- ▶ Geschwindigkeitsübergänge erzeugen 225
- ▶ Einen Clip rückwärts und wieder vorwärts laufen lassen 238
- ▶ Ebenen ineinanderwirken lassen 241
- ▶ Einen Clip einfrieren 245

Masken und Keying

- ▶ Korrekturmaske einsetzen 251
- ▶ Korrekturmaske animieren 253
- ▶ Clips zuschneiden und skalieren 260
- ▶ Eine Bildmaske erzeugen 262
- ▶ Einen Clip mit einer Bildmaske versehen 267
- ▶ Eine Alphamaske in Photoshop erzeugen 269
- ▶ Eine Maske bewegen 270

Bildkorrekturen

- ▶ Helligkeit und Kontrast korrigieren 280
- ▶ Licht und Schatten verbessern 282
- ▶ Korrekturen mit Beleuchtungseffekten realisieren 284
- ▶ Clips mit einem Referenzmonitor vergleichen 287
- ▶ Eine nachträgliche Weißbalance durchführen 291

Audio

- ▶ Störgeräusche minimieren 306
- ▶ Einen Audiokommentar aufzeichnen 318

Titel erzeugen

- ▶ Mehrere Bauchbinden erzeugen 340
- ▶ Bauchbinden ein- und ausblenden 341
- ▶ Einen Abspann erzeugen 344
- ▶ PSD-Dateien animieren 351

Export

- ▶ Filme im DVD-Endformat ausgeben 358
- ▶ Filme als DV-AVI oder QuickTime ausgeben 366
- ▶ Projekte archivieren 373

Aufnahme

► Die Gerätesteuerung aktivieren	387
► Eine Probeaufnahme erzeugen	391
► Einzelne Timecode-Aufnahmen erzeugen	393
► Mit der Szenenerkennung aufnehmen	395
► Clips im Stapel aufnehmen (Batchaufnahme)	398
► Feldmonitor kalibrieren	410
► Kamera mit dem Einrichtungsassistenten kalibrieren	414

Bridge CS5 – Ordnung im Archiv

► Dateien suchen	441
► Assets nach Kriterien filtern	443

DVD-Authoring mit Encore CS5

► Kapitelmarkierungen für Encore erzeugen	450
► Filme mit Kapitelmarken ausgeben	453
► Projekt einstellen	455
► Assets importieren und Schnittfenster erzeugen	457
► Ein Menü erzeugen	463
► Bonuskapitel-Menü erzeugen	468
► Eigene Schaltflächen verwenden	472
► Den Hauptfilm mit Kapitelmarken ausstatten	476
► Szenenmenüs anlegen	478
► Hauptmenü-Button hinzufügen	485
► Assets verknüpfen	490
► Buchprojekt von Encore prüfen lassen	494

Korrekturen mit Soundbooth

► Eine Audiodatei schneiden	506
► Sprechpause ausdehnen	509
► Lautstärke an einer bestimmten Stelle verändern	511
► Störgeräusche entfernen	515
► Störgeräusche im Frequenzraum bearbeiten	518
► Permanentes Störgeräusch entfernen	520

Integration

► Eine After-Effects-Komposition in Premiere Pro erzeugen	525
► Clips über die Zwischenablage tauschen	528

Fachkunde

► 4:3-Aufnahmen in 16:9 konvertieren	539
--	-----

1 Kontaktaufnahme mit Premiere Pro CS5

Sicher können Sie es kaum erwarten, die Anwendung zu starten und mit dem Videoschnitt zu beginnen. Das ist absolut verständlich. Aber dennoch sollten Sie vorab einiges wissen. Premiere Pro ist nämlich nicht gleich Premiere Pro. Es gibt z. B. beträchtliche Unterschiede dahin gehend, ob Sie es nun mit einer Vollversion oder einer Testversion zu tun haben. Auch das Thema 64-Bit bedarf noch einer Erläuterung.

Dieses Kapitel beantwortet folgende Fragen:

- Welche Voraussetzungen werden an das Betriebssystem gestellt?
- Was ist in der Testversion anders als in der Vollversion?
- Was ist im Premiere Pro-Paket enthalten?
- Was ist zu tun, wenn es Probleme mit den verknüpften Dateien gibt?



▲ Abbildung 1.1 Premiere Pro CS5 wartet mit einigen Veränderungen auf.

1.1 Das sollten Sie vorab wissen

Sie sollten auf diese kleine Einführung nicht verzichten, denn dafür werden Sie auch belohnt. Sie dürfen nämlich im nächsten Kapitel gleich loslegen und ein eigenes kleines Projekt auf die Beine stellen. Na, ist das ein Angebot?

1.1.1 64-Bit-Technologie

Premiere Pro hat sich in der Version CS5 zur nativen 64-Bit-Anwendung gemausert. Das ist zunächst einmal begrüßenswert, denn damit lassen sich erheblich beschleunigte Prozesse realisieren. So wird dann gewöhnlich auch HD-Material genauso flüssig

abgespielt wie SD. Außerdem lässt sich der Rechner bei 64-Bit wirkungsvoll mit RAM aufrüsten, was wiederum nicht nur dem Betriebssystem, sondern letztendlich auch Premiere Pro richtig guttut. Wie so oft gibt es allerdings auch hier eine Kehrseite der Medaille. Premiere Pro CS5 kann nämlich jetzt *nur* noch auf 64-Bit-Systemen verwendet werden. Das bedeutet, wenn Sie noch einen 32-Bit-Rechner benutzen, können Sie die aktuelle Videoschnitt-Software von Adobe nicht verwenden. Ebenso verhält es sich mit den Betriebssystemen. Auch hier müssen Sie auf dem neuesten Stand sein:

- ▶ Unterstützt werden Windows 7 64 sowie Windows Vista 64, nicht jedoch Windows XP 64.
- ▶ Beim Mac verhält es sich ähnlich, OS X 10.5 (Leopard) und OS X 10.6 (Snow Leopard) werden unterstützt, nicht jedoch OS X 10.4 (Tiger).

Letzteres gilt außerdem nur, sofern sich in Ihrem Mac ein 64-Bit-fähiger Prozessor befindet. Das soll bei allen neuen Intel-Prozessoren der Fall sein. Die Intel-Prozessoren der ersten Generation sind zwar prinzipiell ebenfalls 64-Bit-fähig, müssen allerdings auf das neueste Betriebssystem aufgerüstet werden, damit alles funktioniert.

1.1.2 Mac-Unterstützung

Wer nicht sicher ist, ob sein Mac 64-Bit »kann«, dem sei ein Tool im Internet empfohlen, mit dessen Hilfe sich das ganz schnell überprüfen lässt. Auf der Seite <http://www.ahatfulllofsky.comuv.com> stellt Markus Winter seine viel zitierte Software Startup Mode Selector zur Verfügung. Die Anwendung ist kostenlos, wobei Spenden für das Projekt »Straßenkinder Indiens« stets willkommen sind. Die Anwendung muss nicht extra installiert werden. Außerdem ist die Seite gespickt mit Infos zum Thema 64-Bit sowie zum Mode Selector selbst.



▲ **Abbildung 1.2** Der Startup Mode Selector gestattet die Prüfung des Mac-Kerns.

▲ **Abbildung 1.3** Wenn der Mode Selector so aussieht, haben Sie zwar einen 64-Bit-fähigen Prozessor, der aber seitens Betriebssystem noch nicht unterstützt wird. Spendieren Sie dem Mac in diesem Fall ein Upgrade auf Snow Leopard.

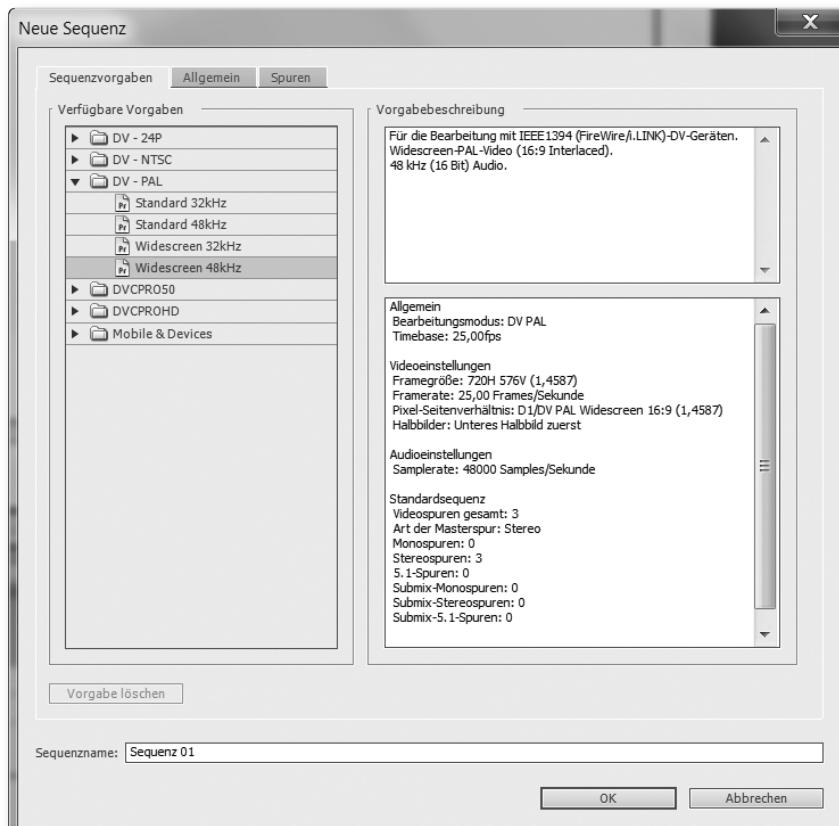
Native Unterstützung von DSLR-Kameras

Da die Grenze zwischen Fotoapparat und Bewegtbildkamera immer fließender wird, unterstützt Premiere Pro sogar Videos nativ, die von bestimmten DSLR-Kameras kommen. Das sind bislang einige Canon-Modelle (EOS-1D Mark IV, 5D Mark II und 7D) sowie Nikon (D90, D300S, D3S, D5000) und Panasonic (Lumix GH1 mit AVCHD-Sequenzvorgaben).

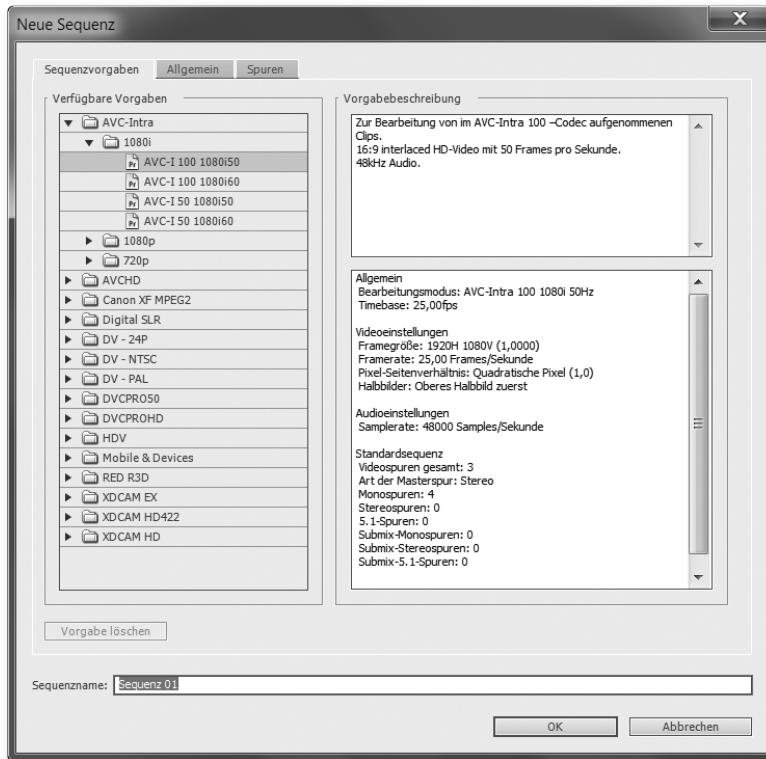
1.1.3 Testen oder kaufen

Premiere Pro CS5 ist wirklich reichhaltig ausgestattet, was Funktionen und Routinen betrifft. Allerdings muss grundsätzlich unterschieden werden, ob Sie mit einer gekauften oder einer Testversion von Premiere Pro unterwegs sind. In den Testversionen sind einige Funktionen nicht enthalten; sie sind abgespeckt. Sie merken das gleich, wenn Sie die Software starten (wie das geht, erfahren Sie am Anfang des nächsten Kapitels).

Bereits zu Beginn der Arbeit mit der Videoschnitt-Software (genauer gesagt zum Zeitpunkt der Sequenzerstellung) gehen Kauf- und Testversion fast schon getrennte Wege.



▲ **Abbildung 1.4** In der Testversion von Premiere Pro sind längst nicht so viele Vorgaben enthalten, wie in der Kauf-Variante.



▲ **Abbildung 1.5** Erst mit Erwerb der Vollversion dürfen Sie über das gesamte Vorgabenspektrum verfügen.

In der Test-Variante müssen Sie auf die folgenden Vorgaben verzichten:

- AVCHD
- Canon XF-MPEG2
- Digital SLR
- HDV
- Red R3D
- XDCAM EX
- XDCAM HD
- XDCAM HD422
- AVC-Intra-Vorgaben
- 1080i
- 1080p
- 720p
- AV-I 100

Bei diesen Vorgaben handelt es sich zumeist um Sequenzen, die oberhalb des Consumer-Bereichs zu finden sind. Aber auch mittlerweile zum Standard gehörende Formate wie AVCHD können mit der Trial-Version vorab nicht bearbeitet werden. Beim

späteren Export von Filmen verhält es sich ähnlich. Hier müssen Sie beispielsweise auf die MPEG2-Ausgabe ebenso verzichten wie auf AVCHD, HDV, AVC-Intra 100 oder Red Cinema.

Kein Encore-Test | Sollten Sie die Vollversion erworben haben, steht natürlich der Verwendung von Encore CS5 nichts im Wege. Anders sieht das bei der Testversion von Premiere Pro aus. Hier lässt sich nämlich noch nicht einmal die Authoring-Software starten (Status: Mai 2010). Stattdessen wird die Eingabe einer Seriennummer verlangt. Adobe führt das in seinem »Bitte lesen.pdf« als eines der bekannten Probleme auf. Bleibt zu hoffen, dass es alsbald behoben wird.

Keine Vorlagen im Titeldesigner | Der Titeldesigner bringt in der Vollversion zahlreiche vorgefertigte Titel mit, die sich individuell anpassen lassen. Diese stehen jedoch in der Testversion leider nicht zur Verfügung. Wenn Sie TITEL • NEUER TITEL • BASIEREND AUF VORLAGE anwählen, wird ein leeres Verzeichnis angezeigt.

All das soll Sie natürlich nicht davon abhalten, zunächst die Testversion von Premiere Pro zu installieren (sofern Sie nicht im Besitz einer Vollversion sind). Sie werden fast alle in diesem Buch beschriebenen Techniken auch ohne Vollversion nachvollziehen können; allerdings müssen tatsächlich einige Elemente (und Encore sogar komplett) außen vor bleiben.

Am Rande sei noch erwähnt, dass weder Verlag noch Autor irgendeinen Einfluss darauf haben, wie die zur Verfügung gestellten Adobe-Testversionen ausgestattet sind.

1.1.4 Automatische Produktaktivierung

Beim Erwerb einer Vollversion haben Sie stets die Wahl, ob Sie das Produkt zunächst für 30 Tage testen, oder gleich voll installieren wollen. Letzteres erreichen Sie nur dann, wenn Sie während der Installation die dazugehörige Seriennummer eingeben. Bislang war es immer so, dass Sie das Produkt dann noch einmal separat (innerhalb von 30 Tagen) aktivieren mussten. Dieser Vorgang wird jetzt jedoch automatisch vollzogen – und zwar bereits während der Installation. Schauen Sie einmal im Menü HILFE nach, werden Sie dort auch nur noch den Eintrag DEAKTIVIEREN vorfinden. Diesen wiederum betätigen Sie vor einer eventuellen Deinstallation.

Pr

1.1.5 Das Premiere Pro-Paket

Premiere Pro ist nicht mehr, wie das ursprünglich einmal war, als Einzelapplikation zu betrachten. Vielmehr ist schon die Videoschnitt-Software selbst ein kleines Paket, mit dem Sie von der Planung bis zur Ausgabe auf die Zielmedien alles »aus einer Hand« erledigen können. Wenn Sie Premiere Pro erwerben, bekommen Sie nämlich gleichzeitig auch:

- ▶ Adobe OnLocation
- ▶ Adobe Encore
- ▶ Adobe Bridge

In der Praxis sieht das möglicherweise folgendermaßen aus: Sie werden mit OnLocation, Ihrem individuellen Aufnahmerekorder am Set, Ihre Aufnahmen erstellen (wobei auch zu bedenken ist, dass Sie vorab bereits mit dem Online-Angebot »Adobe Story« ein Skript erzeugen können, welches sich nach OnLocation importieren lässt). Die fertigen Aufnahmen transferieren Sie dann auf den Rechner, auf dem die Postproduktion stattfinden soll. Hier geht es weiter zu Premiere Pro, mit dem Sie sich um den Schnitt sowie die Ausgabe des fertigen Films kümmern. Zuletzt kommt dann Encore zum Einsatz. Mit dieser Software gestalten Sie DVDs oder Blu-rays mit professionellen Mitteln und könnten zudem noch interaktive Web-Inhalte produzieren. Premiere Pro ist also ein Rundum-Sorglos-Paket, dass von der Idee bis zur DVD Ihr ständiger Begleiter sein wird.

1.1.6 Suite oder einzelne Bausteine

Nun ist damit das Ende der Fahnenstange längst noch nicht erreicht. Wem das nämlich nicht genug ist, der greift auf eine der Adobe Suites zu. Beim Videoschnitt bietet sich da vor allem die Production Premium Suite an, die neben Premiere Pro auch noch folgende Anwendungen enthält:

- ▶ After Effects
- ▶ Photoshop Extended
- ▶ Illustrator
- ▶ Flash Professional und Flash Catalyst
- ▶ Soundbooth
- ▶ Device Central
- ▶ Dynamic Link

Letzteres ist vor allem deshalb empfehlenswert, weil Sie so Ihre Arbeitsdateien besonders komfortabel zwischen den Anwendungen hin- und herschieben können. Wie das funktioniert, erfahren Sie in Kapitel 17, »Integration«. Dieses Privileg genießen Sie im Übrigen nicht, wenn Sie die benötigten Anwendungen einzeln kaufen. Dynamic Link ist nur Bestandteil der Adobe Suites. Also ist schon bei der Anschaffung zu überlegen, ob es sich für Sie lohnt, in eine Suite zu investieren.

1.1.7 Zusätzliche Plug-ins

Für Premiere Pro gibt es noch zahlreiche Third-Party-Plug-ins, die für den einen oder anderen etwas sein könnten. Wenn Sie sich dafür interessieren, schauen Sie doch einmal auf der Internetseite <http://www.adobe.com/products/plugins/premiere/> vorbei.

1.1.8 QuickTime separat installieren

Grundsätzlich benötigen Sie keine weitere Software, um mit Premiere Pro arbeiten zu können. Für die eine oder andere nicht alltägliche Funktion ist es jedoch erforderlich, dass Sie QuickTime von Apple installieren (auch als Windows-Anwender). Spätestens bei der Ausgabe von Videodateien für iPod, iPhone u. dgl. in Zusammenarbeit mit

Device Central ist QuickTime unerlässlich. Sie müssen die Software allerdings separat installieren. Begeben Sie sich dazu auf die Seite <http://www.apple.com/de/quicktime/download/>. Deaktivieren Sie die einzige Checkbox ①, falls Sie keine Rundschreiben von Apple erhalten wollen, und betätigen Sie JETZT GRATIS LADEN. Den heruntergeladenen QuickTimeInstaller installieren Sie dann wie jede andere Software auch.



▲ Abbildung 1.6 Der kostenlose QuickTime-Player muss separat installiert werden.



◀ Abbildung 1.7 Für die eine oder andere Routine ist der QuickTime-Player erforderlich.

1.2 Was tun, wenn ...?

Bevor Sie sich auf Premiere Pro einlassen oder gar eigene Projekte beginnen, möchte ich Ihnen empfehlen, sich mit den Eventualitäten vertraut zu machen, die eine flüssige (und vor allem Spaß bringende) Arbeit von jetzt auf gleich ausbremsen könnten. Was ist z. B. nach einem Absturz zu tun, oder wie kann ich verloren gegangene Verknüpfungen reparieren? Auf derartige Fragen müssen Sie jederzeit reagieren können. Deshalb ist es wichtig, dass Sie sich von Anfang an mit diesem Thema beschäftigen.

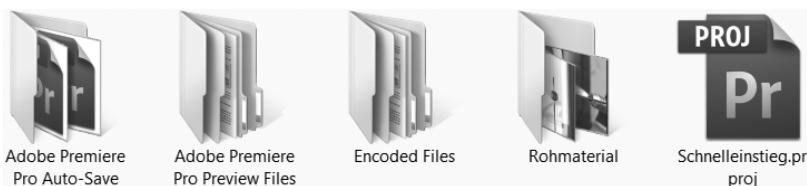
1.2.1 Dateien wiederherstellen

Premiere Pro läuft wirklich absolut stabil, da gibt es nichts zu meckern. Dennoch kann es passieren, dass sich die Anwendung einmal verabschiedet. Zwar sorgt Premiere Pro in der Regel selbstständig dafür, dass ein Absturz abgefangen und das Projekt noch schnell gespeichert werden kann, doch bei einem schweren Fehler oder gar einem Systemabsturz ist das oft nicht mehr möglich. Im günstigsten Fall passiert Folgendes: Sie fahren den Rechner wieder hoch, starten Premiere Pro und können dann in der Liste AKTUELLE PROJEKTE ② des Willkommen-Dialogs auf das letzte Projekt zurückgreifen und dieses wieder starten.



▲ Abbildung 1.8 Bei den Listeneinträgen handelt es sich um Schaltflächen, mit denen die letzten Projekte wieder aufgerufen werden können.

So weit zu den fröhlichen Dingen des Lebens. Im ungünstigsten Fall jedoch wird sich der Name des zuletzt bearbeiteten Projekts gar nicht mehr in der Liste befinden. Möglicherweise ist diese sogar komplett leer. Sie müssen aber dennoch nicht befürchten, dass die vielen Stunden Arbeit umsonst gewesen sind. Denn Ihr Projekt ist nicht, wie es zunächst scheint, verloren gegangen. Navigieren Sie zu dem Ordner, der Ihre Projektdateien enthält, und widmen Sie sich dem darin enthaltenen Verzeichnis ADOBE PREMIERE PRO AUTO-SAFE.

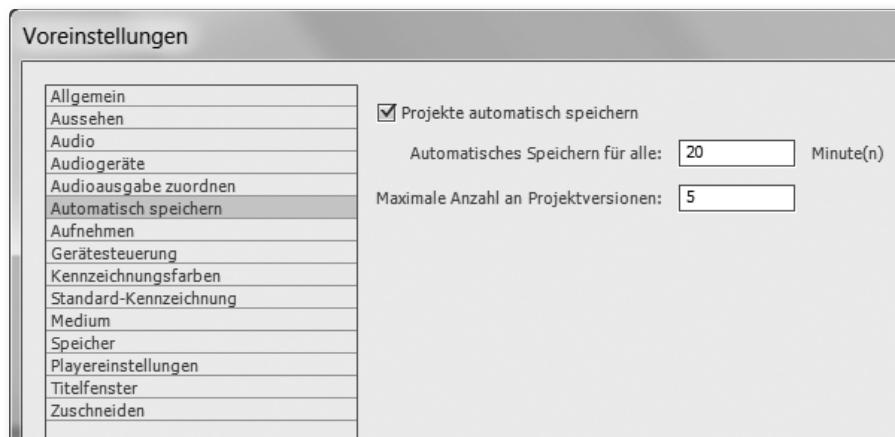


▲ Abbildung 1.9 Innerhalb des Projektordners findet sich auch ein Verzeichnis, welches Sicherungsdateien anlegt.

Platzieren Sie einen beherzten Doppelklick darauf, und schauen Sie sich dessen Inhalt genau an. Standardmäßig dürften sich hier fünf Dateien befinden. Wählen Sie die neu-este (Sie erkennen sie an Änderungsdatum und Uhrzeit), und öffnen Sie diese Projektdatei mit einem Doppelklick. Bevor Sie jetzt irgendetwas anderes tun (z. B. am Projekt weiterarbeiten), sollten Sie die Datei unter einem anderen Namen und am ursprüng-lich vorgesehenen Speicherort absichern. Jetzt können Sie nach Herzenslust fortfahren und haben dabei allenfalls die letzten Aktionen verloren. Da haben wir aber noch mal Glück gehabt, was?

1.2.2 Automatische Sicherung

Für die Erzeugung derartiger Auto-Safe-Dateien ist eine Voreinstellung in Premiere Pro verantwortlich. Diese finden Sie im Menü BEARBEITEN/PREMIERE PRO • VOREINSTEL-LUNGEN • AUTOMATISCH SPEICHERN. Hier ist zunächst einmal die Checkbox PROJEKTE AUTOMATISCH SPEICHERN interessant. Ist diese inaktiv, werden keine Sicherungsdateien erstellt. Gleich unterhalb der Box legen Sie fest, in welchen Intervallen eine derartige Datei erstellt wird. Und es war natürlich auch kein Zufall, dass sich im Auto-Safe-Ord-ner ausgerechnet fünf Dateien befunden haben. Wie viele Dateien nämlich aufbewahrt werden, regelt das unterste Steuerelement. In der Praxis bedeutet dies: Sobald die sechste Sicherungsdatei erzeugt wird, wird die erste gelöscht.



▲ Abbildung 1.10 Eine Voreinstellung sorgt für regelmäßiges Abspeichern der Projektdateien.

1.2.3 Projektverknüpfungen reparieren

Premiere Pro verwendet in Projekten keine Original-**Assets** (= Original-Videos, Bilder, Sounddateien o. Ä.), sondern stellt Pfade zu ihnen her. Diese Pfade werden natürlich konsequent beibehalten und gehen unter normalen Umständen auch niemals verlo-ren. Nun kann es aber passieren (etwa wenn Sie mit mehreren externen Festplatten sowie Sticks arbeiten), dass die Laufwerksbuchstaben der angeschlossenen Festplatten verändert werden. In diesem Fall kann Premiere Pro den Pfad ebenso wenig wieder-

herstellen, wie wenn Ordner oder Verzeichnisse manuell umbenannt worden wären. Premiere Pro reagiert darauf mit einem Dialog.

Das kann sogar passieren, während Premiere Pro geöffnet ist. Die Anwendung reagiert sofort, wenn sich ein Pfad nicht wieder herstellen lässt. In diesem Fall ist Folgendes zu tun: Navigieren Sie über den angebotenen Dialog zu dem Speicherort, an dem sich die vermissten Assets befinden. Prüfen Sie jetzt genau, welche Datei aktuell vermisst wird. In der Kopfleiste des Dialogs wird nämlich nach einem ganz bestimmten Asset gefragt. Genau dieses müssen Sie in der Fenstermitte markieren, ehe Sie auf AUSWÄHLEN klicken.



▲ Abbildung 1.11 Hier wird konkret nach »Beispiele_06.avi« gefragt.

Sobald das erledigt ist, wird Premiere Pro mit der Neuverknüpfung beginnen – und dabei nicht nur das markierte Asset berücksichtigen, sondern alle, die sich im gleichen Verzeichnis befinden. Sie müssen also nicht befürchten, jede Datei einzeln neu einbinden zu müssen. Würden auch noch Dateien aus anderen Ordner vermisst, würde sich der Dialog abermals selbstständig öffnen und erneut nach einer vermissten Datei fragen. Das lässt natürlich den Schluss zu, dass es durchaus sinnvoll wäre, sämtliche Assets stets in einen gemeinsamen Ordner zu schmeißen – nur ist das leider nicht besonders ansehnlich, noch dazu müssten Sie dann bestimmt auch viele Dateien duplizieren. Außerdem kommt es ja nicht allzu oft zu solchen Pfadänderungen.

Projekte archivieren

Möglicherweise wollen Sie ein Projekt komplett mit allen Assets verschieben. Das lässt sich prima realisieren, indem Sie im Menü PROJEKT den Eintrag PROJEKTMANAGER wählen. Welche Einstelloptionen in diesem Zusammenhang wichtig sind, erfahren Sie in Kapitel 12, »Export«.

Alternative: Keine Unterordner erzeugen | Das Erzeugen von Unterordnern innerhalb des Projektordners dient natürlich der besseren Orientierung. Wer es aber weniger »ordentlich« mag, ist in einer Hinsicht klar im Vorteil: Er muss sich um unterschiedliche Verknüpfungen keine Sorgen machen. Wenn Sie also sämtliche Filme, Clips, Bilder und Sounds direkt in den Ordner befördern, der auch Ihr Premiere Pro-Projekt beherbergt, wird Ihre Schnittsoftware die Verknüpfung zu allen verwendeten Dateien jederzeit mit einer einzelnen Aktion wiederherstellen können – egal, wohin Sie den Ordner verschieben. Das ist zwar nicht gerade chic, aber in Sachen Dateiverknüpfung die unkomplizierte Variante.

Und Action! | Wie dem auch sei – jetzt wollen wir einsteigen und die Arbeit mit der Schnittsoftware beginnen. Und damit Sie auf die Schnelle einen ersten Eindruck davon bekommen, wie das Ganze so abläuft, werden Sie im nächsten Kapitel gleich einmal ein komplettes (wenn auch kleines) Filmchen zusammenstellen. Viel Spaß dabei.

4 Schneiden und Trimmen

Nachdem Sie sich mit der Arbeitsfläche vertraut gemacht haben, soll nun mit der eigentlichen Schnittarbeit begonnen werden. Zu einem guten Schnitt gehört nämlich weit mehr, als nur In- und Out-Points zu setzen. Sie erfahren hier, wie Sie mit dem Schnittfenster optimal arbeiten und welche Spezialschnitte es gibt:

- ▶ Wie wird ein Clip im Quellmonitor geschnitten?
- ▶ Wie wird ein Clip im Schnittfenster geschnitten?
- ▶ Wie wird Premiere Pro mittels Timecode bedient?
- ▶ Wie werden Clips getrimmt?
- ▶ Wie führe ich einen 3-Punkt- und 4-Punkt-Schnitt aus?
- ▶ Wie führe ich einen L- und J-Schnitt aus?

4.1 Clips vorschneiden

Natürlich werden Sie für Ihre Projekte nicht immer das gesamte zur Verfügung stehende Clipmaterial benötigen. Beim Filmen werden zudem sicherheitshalber interessante Motive länger als nötig gefilmt, um später genügend Auswahlmaterial zu haben. In der Postproduktion, also zum Zeitpunkt der Bearbeitung am Rechner, müssen Sie sich dann von redundantem Material trennen.

4.1.1 Clips im Quellmonitor schneiden

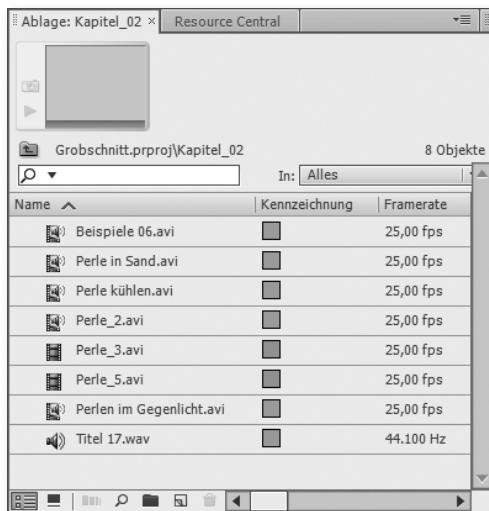
Die Möglichkeit, Clips im Schnittfenster zu schneiden, haben Sie bereits kurz kennengelernt. Premiere bietet aber noch eine weitere Möglichkeit für diese Aufgabe: Die Arbeit im Quellmonitor.

Schritt für Schritt: In- und Out-Points im Quellmonitor setzen

Sofern Sie nicht den gesamten Clip verwenden wollen, müssen Sie sogenannte In- und Out-Points setzen. Damit teilen Sie Premiere Pro mit, welcher Teil eines jeden Clips verwendet und welcher vernachlässigt werden soll. Alles, was sich zwischen einem In- und Out-Point befindet, wird benutzt; alles jenseits der Points bleibt außen vor.

1 Projekt vorbereiten

Prinzipiell können Sie mit Ihrem eigenen Filmmaterial arbeiten, da Sie in diesem Workshop kein vordefiniertes Projekt erstellen. Wenn Sie jedoch lieber noch einmal mit dem Material aus Kapitel 2, »Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt«, experimentieren wollen, erstellen Sie ein neues Projekt (DATEI • NEU • PROJEKT) im Modus DV PAL STANDARD 48kHz. Danach drücken Sie **Strg**/**⌘**+**1** und integrieren den gesamten Ordner KAPITEL_02 in das Projektfenster. Wenn der Import erledigt ist, doppelklicken Sie auf den Ordner KAPITEL_02, während **Strg**/**⌘** gedrückt halten. Das sorgt dafür, dass kein neues Projektfenster erstellt wird. Ihr Projektfenster sollte jetzt so aussehen:



◀ **Abbildung 4.1** Die Dateien des Kapitel-Ordners stehen für weitere Bearbeitungen zur Verfügung.

2 Clips in den Quellmonitor stellen

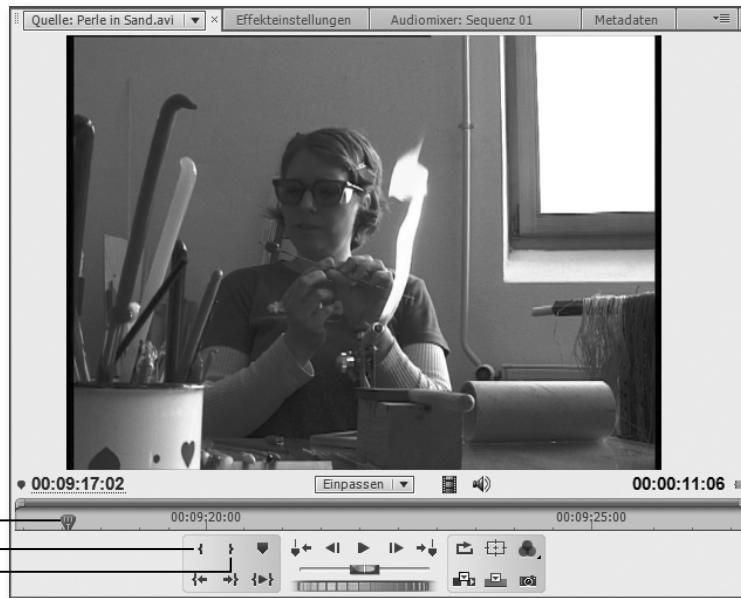
Nehmen Sie sich den zweiten Videoclip im Projektfenster vor (»Perle in Sand.avi«). Führen Sie einen Doppelklick darauf aus, und der Film wird im Quellmonitor zur Verfügung gestellt.

3 Clips abspielen

Klicken Sie auf den Wiedergabe-Button unterhalb des Bildes, oder drücken Sie einfach die Leertaste. Achten Sie auf die kleine blaue Abspielmarke ①, die sich oberhalb der Steuerelemente dieses Fensters nach rechts bewegt. Stoppen Sie die Wiedergabe durch erneutes Drücken der Leertaste.

4 In- und Out-Points setzen

Schieben Sie die Marke jetzt manuell in Position, indem Sie deren blauen Kopf mit gedrückter Maustaste hin- und herschieben (Scrubbing). Die ersten Bilder, in denen die Handwerkerin ihre Hände zusammenführt, sollen im fertigen Film keine Berücksichtigung finden. Deshalb platzieren Sie sie in etwa so, wie es in der Abbildung 4.2 zu sehen ist.



▲ Abbildung 4.2 Die Marke steht etwas rechts vom Anfang. An dieser Position hat Bettina die Hände bereits zusammengeführt.

Danach drücken Sie die Taste IN-POINT SETZEN ②. Lassen Sie das Video weiterlaufen, und stoppen Sie erst, wenn Bettina den Stab in den Topf steckt. Danach klicken Sie auf den Button OUT-POINT SETZEN ③.



▲ Abbildung 4.3 Das ist genau die richtige Position.

Somit haben Sie den Bereich, den Sie für Ihr Projekt verwenden wollen, vorselektiert. Unterhalb des Monitors wird dieser Bereich ebenfalls angezeigt (dunkel). Genau dieser Teil wird jetzt verwendet, und alles, was sich links und rechts daneben befindet, wird fein säuberlich ignoriert.

5 Zweiten Clip schneiden

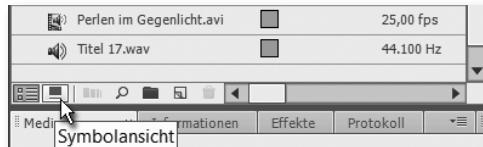
Nehmen Sie sich jetzt den zweiten Clip vor. Klicken Sie dazu »Perle kühlen.avi« im Projektfenster doppelt an. Drücken Sie die Leertaste, damit der Clip einige Sekunden lang abgespielt wird. Wenn etwa die Mitte des Videos erreicht ist (beachten Sie die Skala unterhalb der Vorschau), drücken Sie abermals die Leertaste. Betätigen Sie jetzt . Damit haben Sie einen Out-Point erzeugt, der den Clip an dessen Ende begrenzt. Einen In-Point am Anfang benötigen Sie nicht, da das Video vom ersten Bild an abgespielt werden soll.



▲ Abbildung 4.4 Hier wird der zweite Clip beendet.

6 Symbolansicht aktivieren

Da beide Clips in der richtigen Reihenfolge im Projektfenster liegen, müssen Sie sich um die Reihenfolge eigentlich gar keine Gedanken machen. Dennoch soll dieser Schritt hier angesprochen werden, denn meist werden Sie die Clips eben noch sortieren müssen. In diesem Fall sollten Sie zunächst auf die SYMBOLANSICHT umschalten, da Sortierarbeiten in der Listenansicht nicht möglich sind.



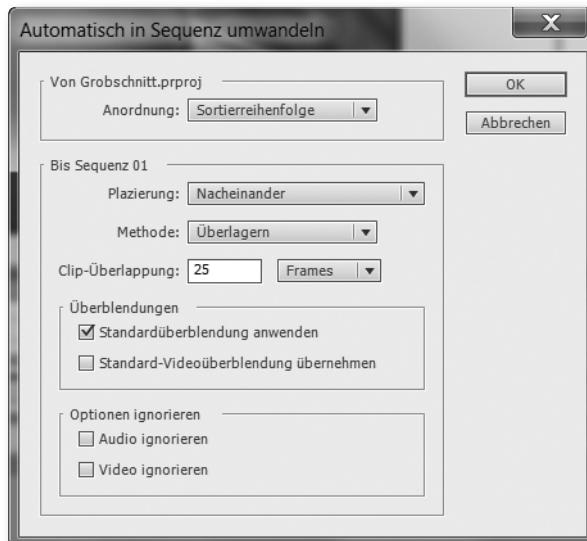
◀ **Abbildung 4.5** Nur in der Symbolansicht lassen sich Clips sortieren.

7 Optional: Einfügemarken positionieren

Derzeit haben Sie ja noch nicht im Schnittfenster gearbeitet. Daher befindet sich die Einfügemarken bereits am Anfang der Timeline. Sollte das jedoch nicht der Fall sein, drücken Sie **Pos1** bzw. **↖**. Für die gleich folgende Einfügung der Clips ist nämlich die Position der Einfügemarken wichtig.

8 Clips einfügen

Markieren Sie jetzt, während Sie **Strg**/**⌘** gedrückt halten, beide zuvor bearbeiteten Clips. Danach klicken Sie in der Fußleiste auf AUTOMATISCH IN SEQUENZ UMWANDELN (der Button befindet sich rechts neben dem Symbolansicht-Schalter). Im folgenden Dialog schalten Sie die ANORDNUNG auf SORTIERREIHENFOLGE (dazu später mehr). Die Checkbox STANDARD-VIDEOÜBERBLENDUNG ÜBERNEHMEN deaktivieren Sie bitte, da es ansonsten zwischen den beiden Clips zu einer Überblendung kommt.

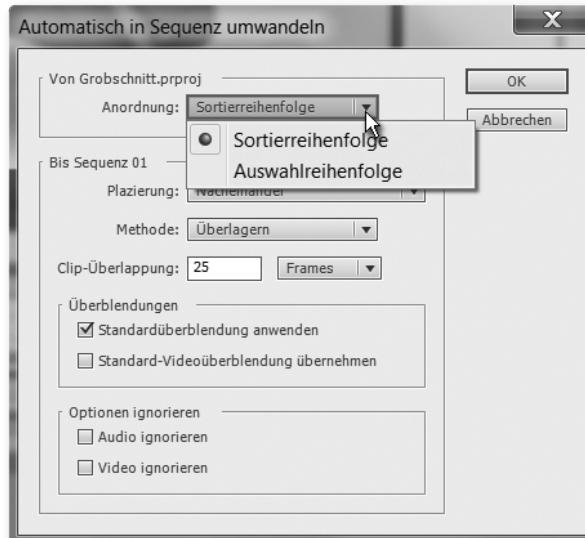


▲ **Abbildung 4.6** Hier ist die Sortierreihenfolge entscheidend.

9 Clips abspielen

Klicken Sie jetzt mit der Maus auf das Schnittfenster, damit dieses aktiviert wird. Spielen Sie die Sequenz ab (Leertaste), werden Sie feststellen, dass ein Anschlusschnitt erfolgt ist, der inhaltlich passt und mit dem Bewegungsablauf der Darstellerin harmoniert. ■

Automatisch in Sequenz umwandeln | Im vorangegangenen Workshop haben sie die Funktion AUTOMATISCH IN SEQUENZ UMWANDELN kennengelernt. Hier wollen wir noch einmal etwas genauer hinschauen.



▲ Abbildung 4.7 Der Dialog wartet mit einer Fülle von Alternativen auf.

- ▶ **ANORDNUNG** – Hier entscheiden Sie sich für die **SORTIERREIHENFOLGE**, wenn die Clips in der Reihenfolge übernommen werden sollen, in der sie im Projektfenster vorliegen. Mit **AUSWAHLREIHENFOLGE** würden sie in der Reihenfolge eingefügt, in der sie zuvor im Projektfenster mittels Mausklick markiert worden sind.
- ▶ **PLAZIERUNG** – Zunächst einmal steht hier nur **NACHEINANDER** zur Verfügung. Die Clips reihen sich also hintereinander auf. Sollten Sie zuvor Sequenzmarken gesetzt haben, steht auch **AN NICHT NUMMERIERTEN MARKEN** zur Auswahl.
- ▶ **METHODE** – Wählen Sie **EINFÜGEN**, wenn nachfolgende Clips im Schnittfenster artig Platz machen sollen, sobald die Clips integriert werden. Mit **ÜBERLAGERN** würden eventuell schon vorhandene Clips überdeckt. Der Inhalt ginge also verloren.
- ▶ **ÜBERLAPPUNG** – Eine Clip-Überlappung findet nur dann statt, wenn Sie **STANDARD-VIDEOÜBERBLENDUNG ÜBERNEHMEN** angewählt haben. In diesem Fall überlappen sich angrenzende Clips, um eine Überblendung zu realisieren. Wenn dies die standardmäßig definierte sein soll, muss **STANDARDÜBERBLENDUNG ANWENDEN** ebenfalls angehakt sein. Wie viele Einzelbilder dafür herangezogen werden, legen Sie mit dem Wert für die **CLIP-ÜBERLAPPUNG** fest. Entscheiden Sie ferner, ob die Clips ineinander überblendet werden sollen.
- ▶ **OPTIONEN IGNORIEREN** – Setzen Sie ein Häkchen vor **AUDIO IGNORIEREN**, wenn Sie nur die Videos, nicht jedoch die dazugehörige Soundspur integrieren wollen. Wenn hingegen nur die Audiospur Verwendung finden soll, aktivieren Sie **VIDEO IGNORIEREN**.

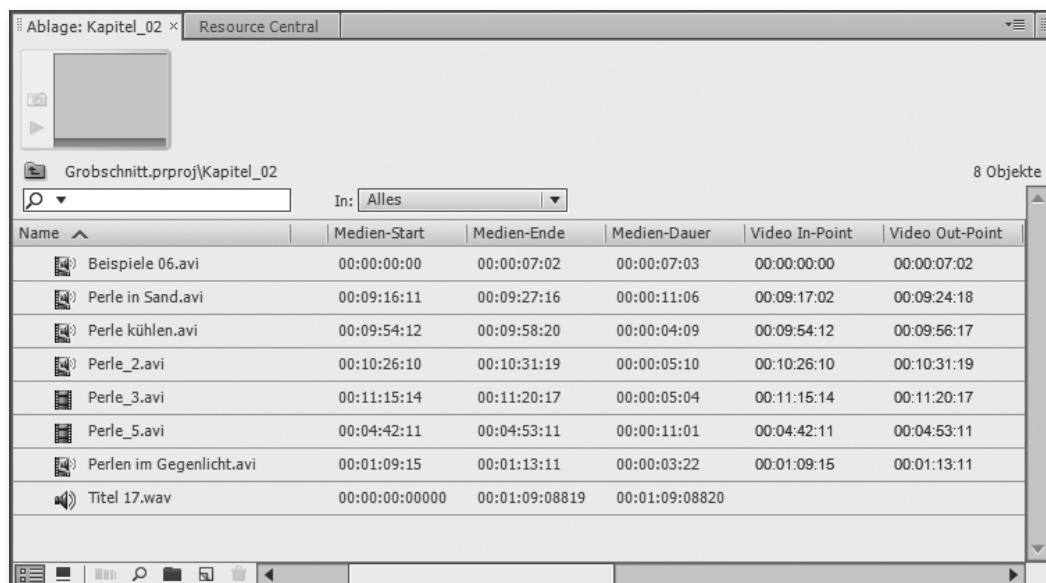
4.1.2 Clips im Projektfenster schneiden

Im vorangegangenen Workshop haben Sie zwei Clips exakt an einen Handlungsablauf angepasst. Dazu mussten Sie die Filme vom Projektfenster aus in den Quellmonitor stellen und dort schneiden. Oftmals werden Sie aber nach Sichtung des Filmmaterials noch gar nicht genau wissen, wo denn ein Schnitt hin soll und wohin nicht. In einem solchen Fall dürfen Sie die Assets zunächst auch »ungefähr« vorschneiden. Dazu müssen Sie das Projektfenster noch nicht einmal verlassen.

Schritt für Schritt: In- und Out-Points im Projektfenster setzen

1 Projektfenster vorbereiten

Bereiten Sie zunächst einmal das Projektfenster vor, indem Sie zur LISTENANSICHT wechseln. Ziehen Sie danach den rechten Steg des Fensters weit nach rechts. Danach scrollen Sie am unteren Ende des Fensters so weit nach rechts, bis Sie die Spalten VIDEO IN-POINT und VIDEO OUT-POINT ausmachen können.



▲ Abbildung 4.8 Das Projektfenster wird breit aufgezogen.

Arbeitsbereich speichern

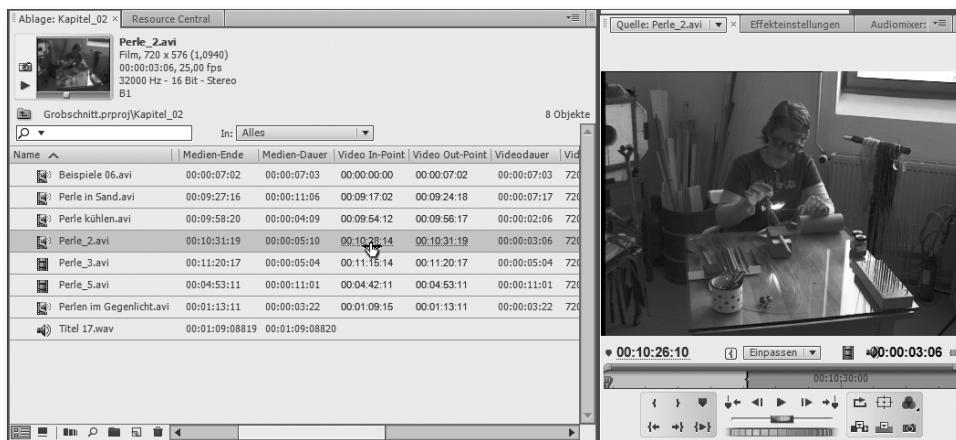
Wie wäre es, wenn Sie diese Arbeitsoberfläche gleich einmal abspeichern, damit sie Ihnen für spätere Aufgaben wieder genauso zur Verfügung steht? Sie müssen dazu ja lediglich FENSTER • ARBEITSBEREICH • ARBEITSBEREICH SPEICHERN anwählen und einen aussagekräftigen Namen vergeben (z. B. »Points setzen«).

2 Clip aussuchen

Suchen Sie sich nun einen beliebigen Clip aus, den Sie verändern wollen (im Beispiel »Perle_2.avi« aus dem Ordner KAPITEL_02). Wenn Sie nun das Symbol ganz vorne in der Zeile mit einem Mausklick versehen, wird die gesamte Zeile selektiert. Sie können auch die Räume zwischen den Spalten bzw. die grauen Ziffern anwählen, jedoch bitte weder die mit einer Punktlinie unterstrichenen noch die Namen der Clips. Führen Sie statt eines einfachen Mausklicks einen Doppelklick aus, genießen Sie sogar noch den Vorteil, dass der Clip im Quellmonitor bereitgestellt wird.

3 In-Point im Projektfenster verändern

Setzen Sie den Mauszeiger auf den Wert für VIDEO IN-POINT in dieser Spalte, klicken Sie darauf, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Maus nach rechts. Sobald Sie die Taste loslassen, wird nicht nur der Wert dort übernommen, sondern auch der In-Point unterhalb des Quellmonitors verschoben.



▲ Abbildung 4.9 Die Spalten VIDEO IN-POINT und VIDEO OUT-POINT bestehen aus Hot-Text-Steuer-elementen, die per Maus verstellt werden können.

4 Weitere Punkte setzen

Verfahren Sie entsprechend mit dem Out-Point, und legen Sie so die Endposition für diesen Clip fest. Wenn Sie mit diesem Clip fertig sind, doppelklicken Sie auf den nächsten und wiederholen die zuvor beschriebenen Schritte. ■

4.1.3 Clips bildgenau schneiden

Sollte das Verstellen auf die beschriebene Art für Ihre Zwecke zu ungenau sein, lassen sich natürlich auch die Markierungen In- und Out-Point unterhalb des Quellmonitors benutzen. Dazu können Sie sogar die Einzelbild-Tasten links und rechts neben dem Play-Button benutzen. Nachdem Sie auf IN-POINT SETZEN oder OUT-POINT SETZEN geklickt haben, werden die Werte auch im Projektfenster aktualisiert. Die Einzelbild-Navigation lässt sich übrigens auch über die Tastatur regeln. Benutzen Sie dazu einfach ← und →.



▲ Abbildung 4.10 Mit den beiden Tasten neben dem Play-Button navigieren Sie bildgenau durch einen Videoclip.

Setzen von Points ist nicht zwingend erforderlich

Sie müssen nicht unbedingt In- und Out-Points setzen. Wenn Sie keine Points platzieren, nimmt Premiere Pro das erste Bild eines Clips als In- und das letzte als Out-Point – der Clip wird also komplett berücksichtigt.

4.2 Der Timecode

An verschiedenen Stellen der Anwendung lassen sich blau gefärbte und mit einer Punktlinie unterstrichene Zahlenkombinationen erkennen. Die ersten haben Sie ja soeben bereits angewählt und verändert. Dabei handelt es sich um den sogenannten Timecode. Sie finden ihn nicht nur im Projektfenster (in der Liste VIDEO IN-POINT und VIDEO OUT-POINT), sondern auch unterhalb des Quell- und Programmonitors.

4.2.1 Aufbau des Timecodes

Alle vorgenannten Anzeigen beziehen sich auf den jeweils zugehörigen Clip. Anders ist das beim Schnittfenster-Timecode. Dieser bezieht sich stets auf die gesamte Sequenz, also den Inhalt des Schnittfensters.



◀ Abbildung 4.11
Der Timecode innerhalb der Sequenz

Die Zahlenpärchen haben folgende Bedeutung:

- ① Stunden
- ② Minuten
- ③ Sekunden
- ④ Frames

Die ersten drei Zahlenpärchen sind wenig spektakulär und erklären sich von selbst. Anders sieht es mit den Frames aus. Hier wird nämlich die Anzahl von Bildern pro Sekunde als Maßeinheit herangezogen. In einem PAL-Projekt, das aus 25 Einzelbildern

pro Sekunde besteht, werden auch hier nur 25 Einheiten benutzt, bei einem NTSC-Projekt sind es jedoch 30 Einheiten.

Beachten Sie in diesem Zusammenhang aber, dass das erste Bild einer Sekunde immer das Bild 00 ist. Die Zählung beginnt also nicht bei 1, sondern bei 0. Demzufolge ist das letzte Bild einer Sekunde auch stets Bild Nummer 24. Anfangs mag dies etwas befremdlich wirken, Sie werden sich aber schnell daran gewöhnen.

4.2.2 Timecode-Eingabe

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, den Wert des Timecodes zu ändern und damit, speziell im Schnittfenster, zu erreichen, dass die Einfügemarken an die Stelle springen, die Sie mit Hilfe des Timecodes angeben. Nun handelt es sich bei derartigen Anzeigen um Bedienelemente, genauer gesagt um Hot-Text-Steuerelemente. Ihre Funktionsweise besteht darin, dass Sie den Mauszeiger darauf setzen und mit gedrückter Maustaste nach links oder rechts ziehen. Probieren Sie es aus. Achten Sie darauf, wie sich die Einfügemarken des Schnittfensters synchron mitbewegen.

Es gibt aber noch eine weitere Möglichkeit, die das exakte Positionieren der Einfügemarken wesentlich effektiver unterstützt. Dazu klicken Sie den Timecode-Wert einfach an und lassen die Maustaste los. Geben Sie nun den gewünschten Timecode über die Tastatur ein, und schließen Sie die Eingabe mit **↵** ab.



◀ Abbildung 4.12 Der gesamte Timecode ist jetzt markiert.

Eingabe über Nummernblock | Sollte Ihre Tastatur mit einem Nummernblock versehen sein, können Sie diesen sogar direkt nutzen, um den Timecode einzugeben. Das vorherige Selektieren des Steuerelements entfällt. Achten Sie aber in diesem Zusammenhang darauf, dass der Timecode grundsätzlich in dem Fenster verändert wird, das aktiv ist. Das kann zunächst einmal das Schnittfenster, der Quell- oder auch der Programmonitor sein. Außerdem müssen Sie auch hier die Eingabe mit **↵** beenden.

Schreibweise bei der Eingabe des Timecodes | Bei der Eingabe können Sie getrost die Doppelpunkte ignorieren. Selbst vorangestellte Nullen dürfen Sie missachten. Wenn Sie also zum Beispiel zu Sekunde 1, Frame 05 springen wollen, reicht es, wenn Sie die Zahlenkombinationen »105« eingeben. Praktisch, oder?

Sie müssen dabei allerdings stets den Wert bis zum letzten Frame auffüllen. Wenn Sie also genau auf Sekunde 1 springen möchten, reicht es keinesfalls, nur die Zahl »1« einzugeben. Das würde die Einfügemarken nämlich auf Sekunde 0, Frame 1 positionieren. Premiere Pro ermittelt den Wert stets von der letzten Ziffer aus. Um Sekunde 1 zu erreichen, müssen Sie also »100« eingeben. Bestätigen Sie derartige Werte nach deren Eingabe stets mit **↵**.

PAL- und NTSC-Timecode

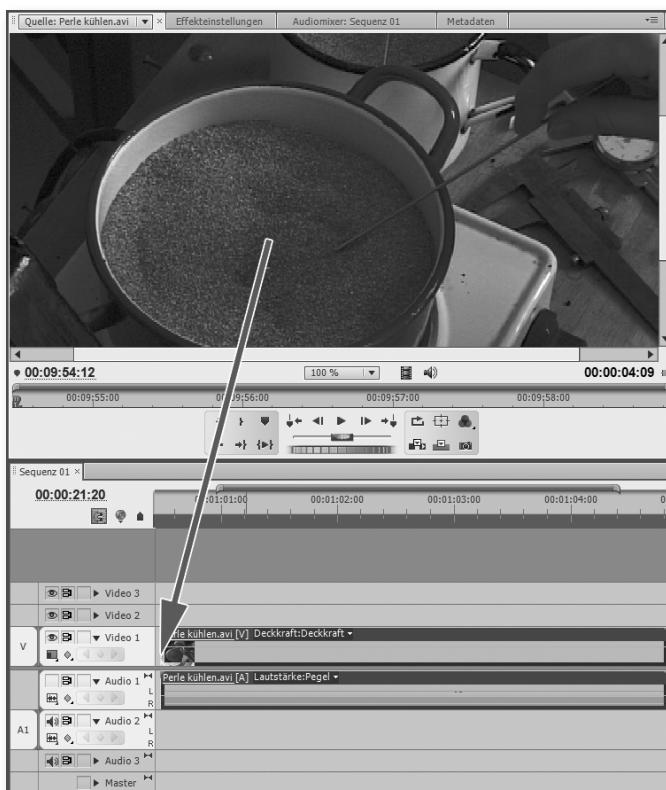
Achten Sie bitte auf die unterschiedliche Darstellung des Timecodes in PAL und NTSC. Während die Zahlenpärchen bei 25 Einzelbildern (PAL) stets mit Doppelpunkten von einander getrennt sind, stellt sich der Timecode mit 30 Einzelbildern (NTSC) mit Semikola dar.

4.3 Clips dem Schnittfenster hinzufügen und anordnen

Sie haben in diesem Kapitel bereits erfahren, wie sich mehrere Clips in das Schnittfenster einbetten lassen. Des Weiteren wissen Sie, dass sich derartige Dateien auch vorab im Quellmonitor zur Verfügung stellen lassen. Jetzt sollen die Clips aber vom Quellmonitor aus gleich ins Sequenzfenster wandern.

4.3.1 Clips per Drag & Drop einfügen

Ziehen Sie Clips direkt aus dem Projektfenster in das Schnittfenster. Aus dem Quellmonitor heraus funktioniert das auch. Hier setzen Sie den Mauszeiger einfach auf den Monitor selbst und ziehen das gute Stück herunter in Ihr Schnittfenster.

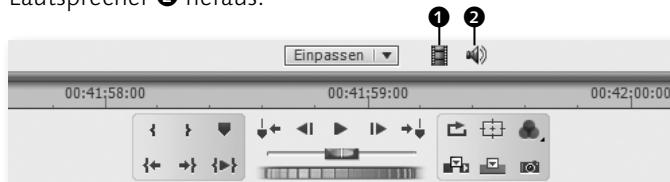


▲ Abbildung 4.13 Auch ein Weg ins Schnittfenster: Drag & Drop vom Quellmonitor aus.

Während des Ziehens korrigieren

Sollte Ihnen während des Ziehens auffallen, dass Sie vielleicht doch den falschen Clip ausgewählt oder eine unkorrekte Position angewählt haben, können Sie die Aktion verwerfen, so lange die Maustaste noch gedrückt ist. Entweder ziehen Sie den Clip wieder zurück in den Monitor, oder – viel galanter – Sie drücken **Esc**, bevor Sie die Maustaste loslassen. Haben Sie bereits losgelassen, geht es nur noch über **Strg**/ **⌘**+**Z** zurück.

Nur Audio oder nur Video ziehen | Beim Ziehen eines Clips aus dem Monitor entsteht allerdings das Problem, dass Sie immer nur beides transportieren können – Audio und Video. Was aber, wenn nur eines von beiden transportiert werden soll und Sie nicht bereit sind, von der Drag & Drop-Methode abzuweichen? Nun, dann ziehen Sie den Clip nicht aus dem Monitor heraus, sondern aus dem kleinen Filmsymbol ① bzw. dem Lautsprecher ② heraus.



▲ Abbildung 4.14 Film- bzw. Lautsprecher-Symbol gleich unterhalb des Monitors sind sehr wichtig.

Buttons werden nicht angezeigt?

Sollten die beiden Buttons für NUR VIDEODATEN ZIEHEN und NUR AUDIODATEN ZIEHEN nicht sichtbar sein, ist das Fenster für deren Anzeige zu klein. Vergrößern Sie es, indem Sie beispielsweise das Projektfenster etwas schmäler machen. Dann hat der Quellmonitor wieder mehr Platz, und die Buttons werden angezeigt.

4.3.2 Clips per Tastatur einfügen

Wem das mit dem Ziehen und Fallenlassen nicht so liegt, der kann selbstverständlich auch die Tastatur oder die Steuerelemente des Quellmonitors benutzen. Sie haben also die Wahl, ob Sie lieber die Buttons EINFÜGEN bzw. ÜBERLAGERN oder die Tasten **,** (Komma) bzw. **.** (Punkt) benutzen, um die Clips in das Schnittfenster zu bringen. Für die Position der Einfügung sind jedoch zwei Dinge entscheidend:

- 1. Wo befindet sich die Einfügemarkierung?
- 2. Welche Videospur ist gerade ausgewählt (Spurauswahl)?

Spurauswahl | Bei dieser Art der Einfügung müssen Sie darauf achten, welche Spurköpfe im Schnittfenster markiert sind. Vor den Spurköpfen befinden sich zudem noch zwei kleine, graue Schaltflächen, mit denen Sie markieren können, welche Spuren für die nächste Einfügung bzw. Überlagerung berücksichtigt werden sollen. Dazu folgendes Beispiel: Sie wollen ein Video auf Spur VIDEO 1 integrieren, während das Audio auf

Spur AUDIO 2 eingebettet werden soll. In diesem Fall müssen Sie zunächst den Spurkopf von AUDIO 2 ④ aktivieren, sofern dieser nicht bereits aktiviert ist. Ist er bereits aktiv, sorgt ein erneuter Klick darauf lediglich dafür, dass er wieder abgewählt wird. Ist er nicht aktiv, klicken Sie genau auf den Namen und nicht auf eine der Schaltflächen. Der Spurkopf erscheint jetzt heller als die nicht ausgewählten.

Sie sehen, dass auch der Spurkopf von AUDIO 1 aktiviert bleibt. Das bedeutet prinzipiell, dass jetzt jede der beiden Spuren zur Einfügung berücksichtigt werden könnte. Welche aber nun Ihre Zielspur ist, legen Sie mit Hilfe der hellgrauen Fläche ③ links neben dem Spurkopf fest. Diese Flächen lassen sich per Drag & Drop verschieben.



▲ Abbildung 4.15 Markieren Sie die Zielspur, bevor Sie den Clip aus dem Quellmonitor integrieren.

Wenn Sie jetzt EINFÜGEN oder ÜBERLAGERN aus dem Quellmonitor wählen, wird das Video in Spur VIDEO 1 und das Audio in Spur AUDIO 2 eingebettet.

Nur Video einfügen | Und noch ein wichtiges Beispiel: Sie haben den Spurkopf von AUDIO 1 angewählt, jedoch AUDIO 2 als Einfügespur markiert. Wenn Sie jetzt einen Clip einfügen, wird nur die Videospur integriert; das Audio bleibt außen vor. Diese Technik ist vor allem dann interessant, wenn Sie Ihre Videoclips später mit einem Sound nachvertonen und dabei auf den Originalton verzichten wollen. Drücken Sie anschließend oder , findet stets nur das Video Berücksichtigung – die Audiodateien bleiben außen vor.

4.3.3 Clips aus dem Projektfenster hinzufügen

Der Weg über den Quellmonitor ist übrigens keinesfalls verbindlich. Es reicht, wenn Sie die Clips gleich aus dem Projektfenster heraus in das Schnittfenster ziehen. Beachten Sie, dass grundsätzlich nur der Bereich zwischen In- und Out-Point Berücksichtigung findet, den Sie zuvor über den Quellmonitor festgelegt haben. Sie laufen also nicht Gefahr, den gesamten Clip in das Schnittfenster einzubinden, sondern werden immer nur den Teil berücksichtigen, der durch die Points festgelegt wurde.

4.4 Clips im Schnittfenster trimmen

Wenn Sie den Anfang bzw. das Ende eines Clips Ihren Erfordernissen anpassen, indem Sie den Clip kürzen, handelt es sich um das sogenannte **Trimmen**. Zwar besteht die Möglichkeit (darüber haben Sie nun wirklich schon genug gelesen), Clips im Quellmonitor

vorzubereiten. Es wird aber immer wieder vorkommen, dass Sie innerhalb der Sequenz (also im Schnittfenster) noch Korrekturen vornehmen müssen. Außerdem können Sie hier auch wesentlich besser experimentieren als im Quellmonitor.

4.4.1 Clip verkürzen oder erweitern

Zum Verkürzen oder Erweitern stellen Sie die Einfügemarke an den Anfang oder an das Ende des Clips und ziehen ihn wie gewünscht in Form. Wenn Sie dabei nur die Maus-taste benutzen, wird eine Lücke entstehen. Halten Sie hingegen **[Strg]/[⌘]** gedrückt, wird die Lücke geschlossen, und nachkommende Clips werden entsprechend verschoben. So viel zur Wiederholung.



▲ **Abbildung 4.16** Oben: Das Clipende wurde ganz normal per Drag & Drop gekürzt.
Unten: Hier wurde **[Strg]/[⌘]** gehalten. Nachfolgende Clips sind nach links aufgerückt.

4.4.2 Löschen und Lücke mit dem Werkzeug schließen

Sollten Sie eine größere Anzahl von Clips nacheinander kürzen und die entstehenden Lücken schließen wollen, dürfen Sie auf das Werkzeug LÖSCHEN UND LÜCKE SCHLIESSEN (B) zurückgreifen. Hier müssen Sie nur Clipanfang oder -ende ziehen. Das Halten einer Taste entfällt. Beachten Sie in diesem Zusammenhang aber, dass Sie anschließend wieder auf das Auswahl-Werkzeug (V) wechseln müssen.

4.4.3 Genügend Material ist wichtig

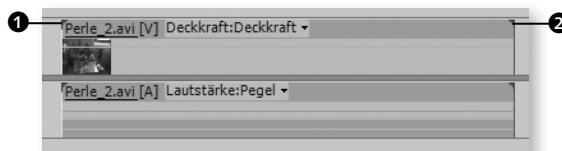
Darüber hinaus bieten sich noch zahlreiche Bearbeitungsmöglichkeiten innerhalb des Schnittfensters an. Die gängigsten möchte ich Ihnen in Form von Mini-Workshops präsentieren. Welches Videomaterial Sie dazu benutzen, ist prinzipiell unerheblich. Sie sollten aber dafür sorgen, dass ausreichend Material innerhalb der einzelnen Clips zur Verfügung steht. Ist dies nicht der Fall, lassen sich diese Funktionen nicht anwenden.

Wenn das Ende eines Clips erreicht ist, kann dieses Ende nämlich nur noch verkürzt, nicht aber verlängert werden, da der Clip ja dann über kein Material mehr verfügt. Haben Sie hingegen einen Clip mit In- und Out-Points versehen, bleibt immerhin noch »verdecktes« Material erhalten, das zur Anwendung der folgenden Techniken auch dringend erforderlich ist.

Dass ein Clip am Anfang oder Ende »ausgereizt« ist, erkennen Sie an den kleinen mittelgrauen Dreiecken ❶ oben links oder rechts ❷. In diesem Fall sollten Sie die Clips zuvor mit dem Verschieben-Werkzeug (V) kürzen und dabei das Entstehen von Lücken verhindern. Sie wissen ja, **[Strg]/[⌘]** gedrückt halten.

Achtung – Gesammelte Clips!

Da es sich beim Beispielprojekt zu diesem Buch um ein gesammeltes Projekt handelt, in dem die Clips neu erstellt wurden, ist es möglich, dass sich viele der Videodateien nicht mehr strecken lassen, obwohl sie kein graues Dreieck aufweisen. Hier wird also nicht auf das Ende des Clips hingewiesen. Im Übrigen erfahren Sie in Kapitel 12, »Export«, wie derartige Sammlungen zu bewerkstelligen sind.



◀ Abbildung 4.17 Die kleinen grauen Ecken zeigen an, dass das Clipende erreicht ist.

Werkzeugsymbol durchgestrichen?

Ein diagonal durchgestrichenes Werkzeug-Symbol bedeutet, dass das entsprechende Werkzeug an dieser Stelle nicht angewendet werden kann. So lassen sich einzelne Werkzeuge z. B. nicht in der Clip-Mitte, sondern nur am Anfang oder Ende verwenden. Korrigieren Sie in diesem Fall die Position des Werkzeugs, was zur Folge haben sollte, dass das Werkzeug wieder bedienbar wird.

4.4.4 Clips rollen

Das Rollen-Werkzeug (auch zu aktivieren über **[N]**) erlaubt es, Schnittpunkte zwischen zwei Clips zu verschieben, ohne dass die Clips selbst verschoben werden.

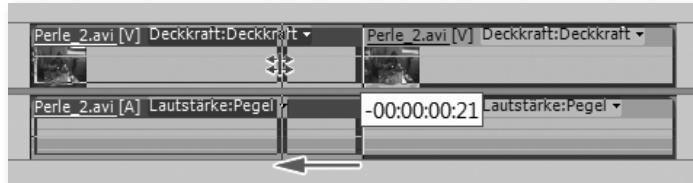
Schritt für Schritt: Einsatz des Rollen-Werkzeugs

1 Rollen vorbereiten

Um das Rollen nachvollziehen zu können, benutzen Sie bitte zwei Clips, die Sie zuvor mit In- und Out-Points versehen haben, und legen Sie diese (hintereinander) auf eine Spur. Anstelle der Ein- und Ausstiegspunkte können Sie die Clips vorab selbstverständlich auch mit dem Auswahl-Werkzeug im Schnittfenster einkürzen.

2 Rollen-Werkzeug einsetzen

Aktivieren Sie anschließend das Rollen-Werkzeug in der Werkzeugleiste **[N]**, und stellen Sie es auf den Schnittpunkt zwischen beiden Clips. Verschieben Sie jetzt den Schnittpunkt mit gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung.



▲ Abbildung 4.18 Das Rollen-Werkzeug verschiebt den Schnittpunkt zwischen zwei Clips, ohne deren eigentliche Position zu verändern.

3 Veränderungen im Programmmonitor beobachten

Die Verschiebung des Schnittpunktes lässt sich sehr schön im Programmmonitor beobachten. Hier wird sogar der Timecode mit eingeblendet. Des Weiteren sehen Sie anhand des geteilten Monitors sofort, wie sich der Schnittpunkt verändert. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird hier wieder der aktuell durch die Einfügemarkie bestimmte Frame angezeigt.



▲ Abbildung 4.19 Beobachten Sie die Verschiebung im Programmmonitor. ■

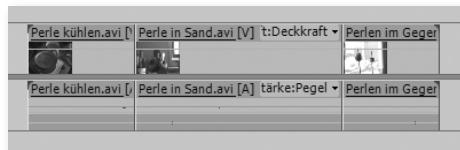
4.4.5 Clips verschieben

Mit der Verschieben-Funktion ist es möglich, einen Clip, der sich zwischen zwei anderen befindet, zu verschieben, ohne dass sich die Startposition des ersten bzw. die Endposition des dritten Clips verändert.



1 Verschieben vorbereiten

Um dieses Beispiel nachvollziehen zu können, benötigen Sie insgesamt drei Clips (hier im Buch wurden von links nach rechts »Perle kühlen.avi«, »Perle in Sand.avi« und »Perlen im Gegenlicht.avi« aus dem Ordner KAPITEL_02 verwendet). Sorgen Sie auch hier dafür, dass zumindest an den Schnittpunkten die jeweiligen Clipenden noch nicht erreicht sind.



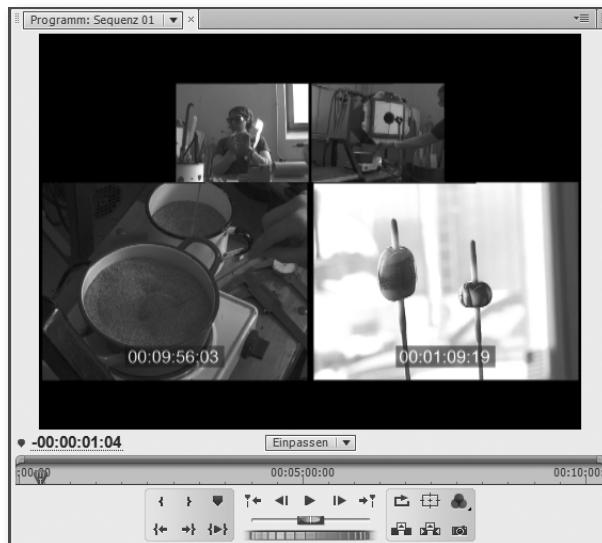
◀ Abbildung 4.20 So sollen die Clips angeordnet werden.

2 Verschieben anwenden

Drücken Sie jetzt **U**, um das Verschieben-Werkzeug zu aktivieren. Danach klicken Sie auf den mittleren Clip, halten die Maustaste gedrückt und schieben das Videomaterial in die gewünschte Richtung. Der Anfang des ersten Clips sowie das Ende des letzten Clips werden dabei nicht verändert. Auch wird keine Veränderung in der Länge des mittleren Clips erreicht, wohl aber in dessen Position. Achten Sie beim Verziehen auch einmal auf den Programmmonitor.



◀ Abbildung 4.21 Der mittlere Clip wird nach links verschoben.



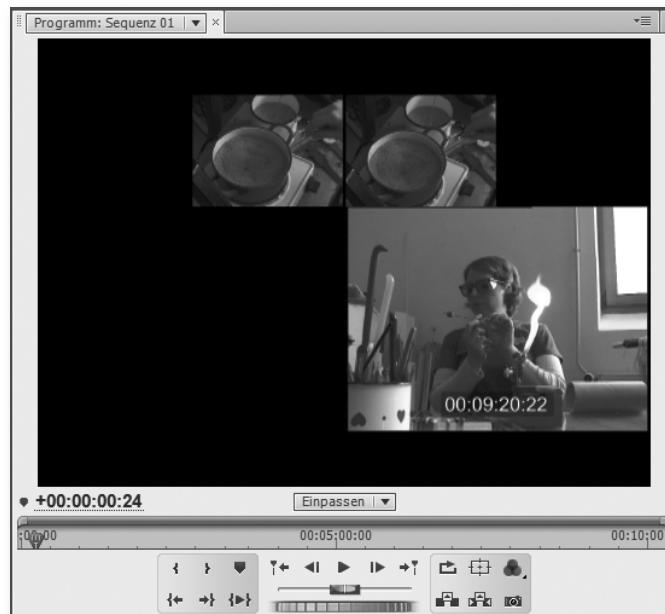
◀ Abbildung 4.22 Während des Ziehens werden vier Vorschauen angezeigt.

Ansichten im Programmonitor:

- Oben links: In-Point des mittleren Clips
- Unten links: Out-Point des linken Clips
- Oben rechts: Out-Point des mittleren Clips
- Unten rechts: In-Point des rechten Clips ■

4.4.6 Äußere Clips verschieben

Nun ist es aber durchaus denkbar, anstelle des mittleren auch den linken oder rechten Clip zu verschieben. Nehmen wir als Beispiel den linken: Setzen Sie das Werkzeug hier an, wird sich der mittlere Clip entsprechend verkürzen und der In-Point des ersten synchron nach rechts verschieben. Probieren Sie es aus. Was Sie jetzt unten rechts im Programmonitor sehen, ist der Schnittpunkt zwischen Clip 1 und 2. Dieser verändert sich natürlich durch das Verschieben und wird entsprechend auch im Programmonitor fortlaufend aktualisiert. Im oberen Bereich sehen Sie wieder den In- und Out-Point des Clips, der gerade verschoben wird.



▲ **Abbildung 4.23** Da der vorderste Clip gezogen wird, kann unten links keine Vorschau angeboten werden.

4.4.7 Clips unterschieben

Das Interessante am Unterschieben ist, dass sich Clipinhalte verändern lassen, ohne die Länge des zu unterschiebenden oder benachbarten Clips in irgendeiner Weise zu verändern.

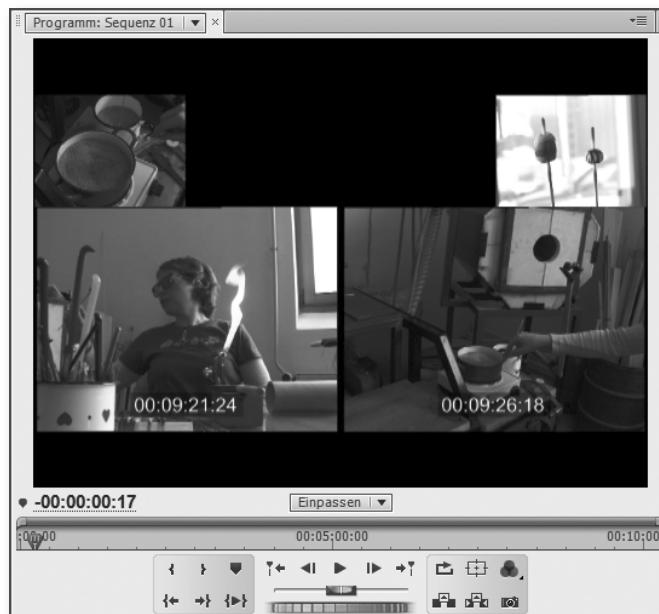


1 Clips vorbereiten

Positionieren Sie erneut mehrere Clips hintereinander, deren Clipenden noch nicht erreicht sind. Es dürfen also auch hier keine grauen Dreiecke an den oberen Ecken der Clips sichtbar sein.

2 Clips unterschieben

Aktivieren Sie anschließend das Unterschieben-Werkzeug in der Werkzeugleiste, oder drücken Sie **[Y]** auf der Tastatur. Stellen Sie das Werkzeug auf den gewünschten Clip (im Buchbeispiel der mittlere), und bewegen Sie ihn in die gewünschte Richtung.



▲ Abbildung 4.24 Beim Unterschieben tauchen die oberen Vorschau-Clips außen auf.

3 Veränderungen im Programmmonitor beobachten

Sie sehen, dass sich hier weder die Positionen der Clips noch die Schnittpunkte verschieben. Lediglich In-Point und Out-Point des unterschobenen Clips verändern sich permanent, wie ein Blick auf den Programmmonitor beweist. Weil sich der Out-Point des ersten und der In-Point des letzten Clips durch diese Vorgehensweise nicht ändern, bleiben auch hier die oberen Monitore unverändert.

Ansichten im Programmmonitor:

- ▶ Oben links: Out-Point des linken Clips
- ▶ Unten links: In-Point des mittleren Clips
- ▶ Oben rechts: In-Point des rechten Clips
- ▶ Unten rechts: Out-Point des mittleren Clips ■

4.4.8 Clip strecken, stauchen und rückwärts ablaufen lassen

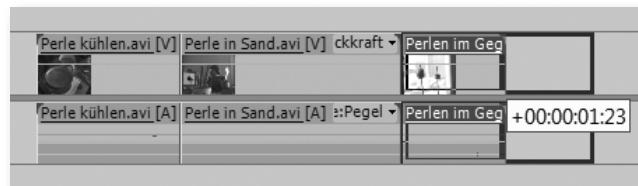
»Rate ausdehnen« bezeichnet das Strecken bzw. Stauchen von Clips. Dies bedeutet, dass Sie damit die Laufzeit eines Clips ändern, ohne seinen Inhalt zu verändern. Wenn Sie also einen Clip strecken, erreichen Sie gewissermaßen eine **Zeitlupe**, während beim Stauchen ein **Zeitraffer** erzeugt wird.

Schritt für Schritt: Einsatz des Werkzeugs »Rate ausdehnen«

Der Clip, dessen Rate Sie ausdehnen möchten, benötigt an der entsprechenden Stelle Platz im Schnittfenster. Wenn Sie im vorgenannten Beispiel also versuchen, den mittleren Clip zu strecken, wird das nicht gelingen. Sie könnten jedoch den ersten Clip am Anfang bzw. den letzten am Ende ausdehnen, selbst wenn eine graue Ecke verdeutlichen würde, dass eine Erweiterung an dieser Stelle nicht mehr möglich ist.

1 Rate ausdehnen

Wechseln Sie auf das Werkzeug RATE AUSDEHNEN in der Werkzeugeiste, oder drücken Sie **[X]**. Ziehen Sie jetzt den ersten Clip am Anfang oder den letzten am Ende nach außen oder nach innen – ganz wie Sie wünschen. Im Beispiel wird »Perlen im Gegenlicht. avi« am Ende gestreckt.



▲ Abbildung 4.25 Das Ende wird ausgedehnt.

2 Render-Hinweis

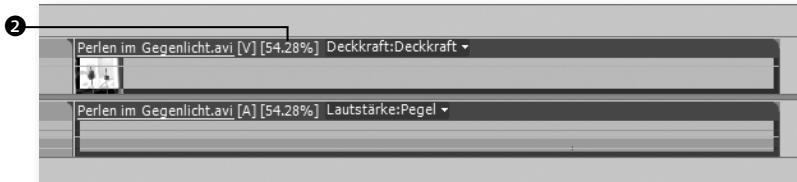
Bringen Sie die Einfügemarke anschließend vor den Clip, und spielen Sie ihn ab, indem Sie die Leertaste betätigen. Unterhalb der Schnittfenster-Skala werden Sie eine rote Linie ❶ ausfindig machen, die anzeigt, dass der Clip gerendert werden muss, sofern dieser beim Abspielen nicht flüssig wiedergegeben wird. Sie erreichen das, indem Sie **[R]** betätigen. Mehr zum Rendern erfahren Sie in Kapitel 12, »Export«.



▲ Abbildung 4.26 Diese Linie markiert Bereiche der Sequenz, die durch Produktion einer Vorschaudatei (Rendern) anschließend flüssiger abgespielt werden können.

3 Geschwindigkeit ablesen

Doch zurück zum Clip: Interessant ist hier nämlich, dass eine kleine Prozentangabe ② auf dem Clip im Schnittfenster darauf hinweist, dass der Clip nun nicht mehr mit der Originalgeschwindigkeit abgespielt wird. Wenn Sie diese nicht erkennen können, zoomen Sie ein wenig hinein.



▲ Abbildung 4.27 Die Prozentangabe in eckigen Klammern verdeutlicht: Hier geht es jetzt ein wenig langsamer zu.

Besonders beim Verlängern von Clips, also bei der Simulation einer Zeitlupe, wird jedes der 25 Einzelbilder, aus denen eine Sekunde Clip besteht, geringfügig länger ausgestrahlt als sonst üblich. ■

Ein Problem gibt es noch mit dem Ton. Der ist nämlich jetzt mit gestreckt worden und läuft ebenfalls zu langsam. Deshalb ist im Einzelfall darauf zu achten, ob die Audiospur eine Dehnung überhaupt verkraften kann. Beim gesprochenen Wort kommt es nämlich ganz schnell zu ungewünschten Verfremdungen. Im nächsten Workshop möchte ich Ihnen aber eine Alternative anbieten, mit der das eventuell funktioniert. Zudem gehen wir noch einen Schritt weiter und lassen den Clip rückwärts abspielen.

Schritt für Schritt: Clip rückwärts abspielen lassen

1 Schritte verwerfen

Falls Sie den letzten Workshop nachgebaut und den Clip gedehnt haben, machen Sie diesen Schritt bitte zunächst rückgängig, indem Sie **[Strg]/[⌘]+[Z]** drücken. Der Clip sollte am Ende ohne Geschwindigkeitsveränderung angezeigt werden – die rote Linie ist somit verschwunden.

2 Geschwindigkeit/Dauer verändern

Anstelle des Werkzeugs RATE AUSDEHNEN ist auch ein Rechtsklick auf den gewünschten Clip möglich. Aus dem Kontextmenü wählen Sie den Eintrag GESCHWINDIGKEIT/DAUER. Im folgenden Dialog ist das oberste Eingabefeld bereits markiert. Hier können Sie nun die gewünschte Geschwindigkeit angeben. Na klar: Geschwindigkeiten über 100% sorgen für einen **Zeitraffer**, unter 100% wird eine **Zeitlupe** erzeugt.



▲ **Abbildung 4.28** Da der Wert bereits markiert ist, können Sie gleich über die Tastatur die gewünschte Veränderung eingeben.

3 Tonhöhe beibehalten

Sollte es sich um einen Clip handeln, der eine Audiospur mitbringt, wird diese natürlich ebenfalls beschleunigt oder verlangsamt. Wenn Sie aber möchten, dass dabei keine Erhöhung oder Absenkung der Stimmlage stattfindet, sondern der Sprecher lediglich schneller (oder langsamer) sprechen soll, aktivieren Sie **TONHÖHE BEIBEHALTEN**.

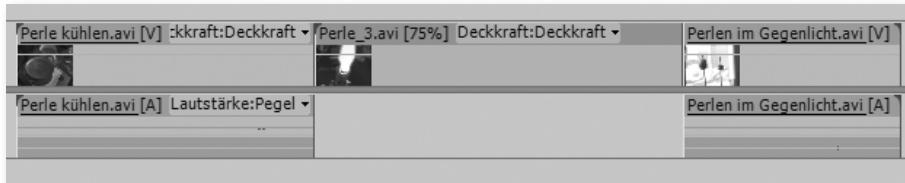
4 Clip rückwärts abspielen lassen

Wenn der Clip rückwärts abgespielt werden soll, wählen Sie die Checkbox **GESCHWINDIGKEIT UMKEHREN** noch an. ■

Platz einräumen | Nun kann es ja sein, dass der Clip im Schnittfenster bereits zwischen zwei anderen sitzt. Wenn Sie ihn jetzt verlangsamen, müsste er dort mehr Platz einnehmen, was nachfolgende Clips allerdings verhindern würden. Umgekehrt entstünde eine Lücke, wenn Sie ihn mit mehr als 100% abspielen ließen. Wenn Sie beides unterbinden wollen und beispielsweise gestatten möchten, dass nachfolgende Clips im Schnittfenster verschoben werden dürfen, müssen Sie die unterste Checkbox, **LÖSCHEN UND LÜCKE SCHLIESSEN, SPUR-CLIPS VERSCHIEBEN**, anwählen.

4.4.9 Clips ersetzen

Clips können natürlich jederzeit ausgetauscht werden. Weil das Anpassen des neuen Clips aber mehr als lästig ist, lassen sich die Filmstreifen direkt in der Timeline mit Hilfe des Kontextmenüs austauschen. Dabei haben Sie sogar die Wahl, ob Sie als Quelle den aktuell eingestellten Clip aus dem Quellmonitor oder aus der Zwischenablage verwenden wollen. Beim Austausch eines Clips über die Zwischenablage gehen Sie folgendermaßen vor: Markieren Sie den Clip, den Sie kopieren möchten, indem Sie **Strg** / **⌘ + C** drücken oder **BEARBEITEN • KOPIEREN** einstellen. Im Anschluss selektieren Sie den Clip, der ersetzt werden soll, und öffnen das Kontextmenü mit einem Rechtsklick. Stellen Sie **DURCH CLIP ERSETZEN • AUS ABLAGE** ein.



▲ Abbildung 4.29 Der Clip aus der Zwischenablage wird anstelle des aktuell markierten eingesetzt.

Geschwindigkeit wird beibehalten

Nun hat eine derartige Option noch einen überaus angenehmen Nebeneffekt. Wenn Sie dem Clip nämlich zuvor eine Ausdehnung der Rate spendiert haben und nun an dessen Stelle einen neuen Clip platzieren, wird die Geschwindigkeitsveränderung des alten Clips im neuen übernommen. Das ist nicht schlecht, oder?

Die zweite Möglichkeit, einen Clip zu tauschen, besteht darin, dass Sie den einzusetzenden Zielclip zunächst im Quellmonitor bereitstellen. Nachdem dies geschehen ist, öffnen Sie das Kontextmenü auf dem Clip, der getauscht werden soll, und nehmen hier den Eintrag DURCH CLIP ERSETZEN • AUS QUELLMONITOR. Bedienen Sie sich des zweiten Eintrags, AUS QUELLMONITOR, FRAME-ABGLEICH, wird die Länge des Quellclips mit der des Zielclips abgeglichen. Dabei ist auch entscheidend, ob der auszutauschende Clip von Anfang an in der Timeline berücksichtigt wurde oder nicht. Wenn etwas nicht passen sollte, wird ein Hinweis ausgegeben.



▲ Abbildung 4.30 Premiere Pro meldet, falls etwas nicht in Ordnung ist.

4.5 Das Zuschneiden-Fenster

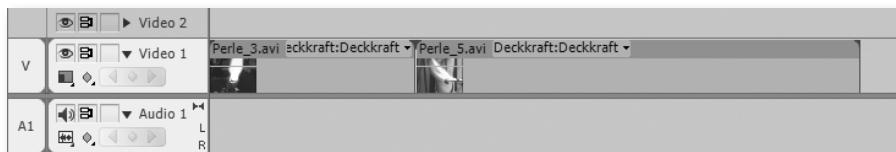
Sie haben bisher eine Fülle von Möglichkeiten kennengelernt, die Clips innerhalb des Schnittfensters zu bearbeiten und einander anzupassen. Wenn es aber um das Feintuning geht, können Sie das Zuschneiden-Fenster benutzen. Dazu gleich mal ein Workshop, der die generelle Bedienung aufzeigt.



Schritt für Schritt: Clips im Zuschneiden-Fenster trimmen

1 Clips markieren

Für dieses Beispiel arbeiten Sie mit den Dateien »Perle_3.avi« und »Perle_5.avi« aus dem Ordner KAPITEL_02 der beiliegenden Buch-DVD. Bringen Sie die beiden Clips ins Schnittfenster. Danach müssen Sie dafür sorgen, dass beide Clips ausgewählt sind, indem Sie den ersten markieren und auf den zweiten klicken, während Sie **Shift** gedrückt halten.



▲ Abbildung 4.31 »Perle_3« und »Perle_5« werden ins Schnittfenster gezogen.

2 Schnittpunkt ansteuern

Das Zuschneiden-Fenster ist natürlich für den Fall vorgesehen, dass Sie beabsichtigen, den Schnittpunkt zweier Clips zu bearbeiten. Deshalb müssen Sie die Einfügemarken jetzt auch genau auf diesem Schnittpunkt positionieren. Nein, das machen wir nicht manuell. Wozu gibt es denn Premiere Pro? Sollte sich die Einfügemarken links vom Schnittpunkt befinden, drücken Sie **Bild↓**. Steht sie rechts davon, müssen Sie **Bild↑** drücken. Wer die Anwendung lieber über die Oberfläche bedient, dem seien die beiden Buttons **ZUM VORHERIGEN SCHNITTPUNKT GEHEN** und **ZUM NÄCHSTEN SCHNITTPUNKT GEHEN** im Programmmonitor empfohlen.



▲ Abbildung 4.32 Die einzelnen Schnittpunkte lassen sich ganz komfortabel anspringen.

3 Zuschneideansicht öffnen

Damit sind die Vorarbeiten erledigt, und Sie können sich an die Arbeit im Zuschneiden-Fenster machen. Um das Fenster zu öffnen, wählen Sie entweder **FENSTER • ZUSCHNEIDEANSICHT** oder drücken **T** auf der Tastatur.

4 In- und Out-Points trimmen

Grundsätzlich bieten sich zwei Möglichkeiten der Nachbearbeitung an. Sie können nämlich die einzelnen Clips trimmen (genauer gesagt, den Out-Point des ersten und den In-Point des zweiten), indem Sie den Mauszeiger auf eine der beiden Miniaturen setzen und mit gedrückter Maustaste nach links oder rechts rollen. Das Symbol des Mauszeigers mutiert übrigens hierbei wieder zur Klammer ②.

Streifen im Bild?

Mitunter werden Sie feststellen, dass sich nach einer Verschiebung horizontale Linien auf dem Videobild zeigen. Sie sehen in diesem Augenblick nämlich die Halbbilder des Clips. Was hier ausgesprochen störend aussieht, wird allerdings später im Film nicht mehr sichtbar sein. Sie müssen also nicht befürchten, dass Sie Störungen in das Bild hineinprojizieren. Weitere Infos zum Thema Halbbilder entnehmen Sie bitte Kapitel 18, »Fachkunde«.



▲ **Abbildung 4.33** Das Trimmen lässt sich ganz einfach durch Rollen des Mauszeigers bewerkstelligen.

Achten Sie dabei auch auf die hell- und dunkelgrauen Bereiche unterhalb der Vorschau. Die kleinen Klammern ① und ③ verschieben sich nämlich gleich mit und könnten ihrerseits verschoben werden. Damit erreichen Sie dann das Gleiche wie mit der zuvor beschriebenen Methode.

5 Schnittpunkt trimmen

Des Weiteren lässt sich aber auch der Schnittpunkt zwischen zwei Clips verschieben. Sie haben diese Technik schon im Workshop »Einsatz des Rollen-Werkzeugs« kennengelernt. Um innerhalb des Zuschneiden-Fensters zu rollen, führen Sie den Mauszeiger einfach zwischen beide Vorschauen (auf den mittelgrauen Steg) ④. Halten Sie hier ebenfalls die Maustaste gedrückt, und schieben Sie nach links oder rechts.



▲ Abbildung 4.34 Zwischen den beiden Monitoren lässt sich der Schnittpunkt verschieben.

6 Kleine und große Verschiebung einrichten

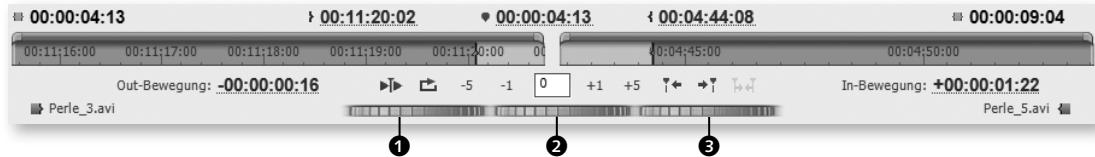
Wenn Sie es ganz genau haben möchten, benutzen Sie doch die Zifferntasten in der Fußleiste des Fensters. Klicken Sie auf **-5**, wird der Schnittpunkt um fünf Bilder nach links verschoben; nach Betätigung der Taste **+1** würde dieser Punkt sich um ein Bild nach rechts verlagern.

Betrag für die große Verschiebung ändern

Die kleine Verschiebung (Tasten **+1** und **-1**) erfolgt immer pro Einzelbild. Die große Verschiebung (Tasten **+5** und **-5**) lässt sich hingegen individuell anpassen. Wollen Sie diesen Wert beispielsweise auf **+10** und **-10** setzen, wählen Sie **BEARBEITEN/PREMIERE PRO • VOREINSTELLUNGEN • ZUSCHNEIDEN**. Im Eingabefeld **GROSSE VERSCHIEBUNG: [X] FRAMES** legen Sie daraufhin den gewünschten Wert fest. Im Zuschneiden-Fenster werden diese beiden Tasten dann sowohl in Funktion als auch Beschriftung aktualisiert.

7 Jog-Wheels benutzen

Damit noch nicht genug, verfügt auch dieses Fenster, wie schon die Monitore in der Standardansicht, über sogenannte **Jog-Wheels**. Mit dem linken **1** können Sie den Out-Point des ersten Clips verschieben und mit dem rechten **3** – Sie ahnen es – natürlich den In-Point des zweiten. Das mittlere Rad **2** verschiebt den Schnittpunkt selbst. Nur am Rande sei noch erwähnt, dass sämtliche Timecode-Anzeigen, wie gewohnt, als Hot-Text-Steuerelemente fungieren.



▲ Abbildung 4.35 Zum Verschieben können Sie auch die Jog-Wheels benutzen.

8 Weitere Schnittpunkte bearbeiten

Wenn Sie sich jetzt vorstellen, Sie hätten eine ellenlange Sequenz mit zahllosen Clips zu bearbeiten, könnten Sie mit Hilfe der Tasten **Bild ↑** und **Bild ↓** von Schnitt zu Schnitt springen und das Feintuning Ihres Films vornehmen. Danach schließen Sie das Zuschneiden-Fenster wieder. Cool, oder? ■

4.6 Spezielle Schnitttechniken

Neben den klassischen Schnittvarianten, die Sie jetzt bestimmt schon aus dem Effeff beherrschen, existieren noch verschiedene Spezialschnitte. Die ersten beiden, die ich Ihnen gerne vorstellen möchte, konfrontieren Sie erstmals mit In- und Out-Points innerhalb des Schnittfensters: eine Technik, die das präzise Einfügen von Clips innerhalb eines bereits gefüllten Schnittfensters ermöglicht.

4.6.1 Der 3-Punkt-Schnitt

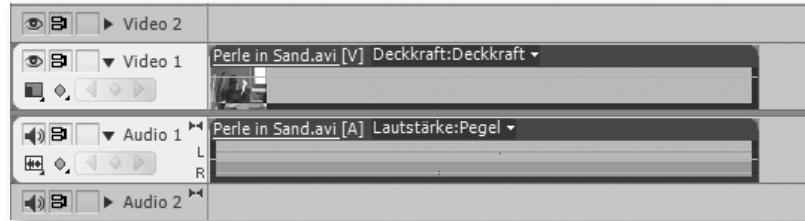
Wie der Name schon sagt, benötigen Sie drei Punkte, um diese Art des Schnitts zu realisieren. Aber was sage ich: Bestimmt sehen Sie sich das lieber in einem Workshop an.

Schritt für Schritt: Einen 3-Punkt-Schnitt ausführen

1 Projekt vorbereiten

Platzieren Sie zunächst einen längeren Clip im Schnittfenster. Hier eignet sich z. B. »Perle in Sand.avi«, da er recht lang ist und zudem über eine Audiospur verfügt (DVD-Ordner KAPITEL_02). Diese benötigen wir zwar für die folgenden Beispiele nicht, doch lassen sich hieran die Auswirkungen der Schnitttechnik sehr schnell erkennen.

Der zweite Clip, den es einzufügen gilt, soll »Perle_5.avi« werden – er ist geringfügig kürzer und bringt außerdem kein Audio mit (ebenfalls im Ordner KAPITEL_02 zu finden). Legen Sie den ersten Clip auf Spur VIDEO 1 des Schnittfensters.



▲ Abbildung 4.36 »Perle in Sand.avi« ist soeben im Schnittfenster gelandet.

2 Zweiten Clip vorbereiten

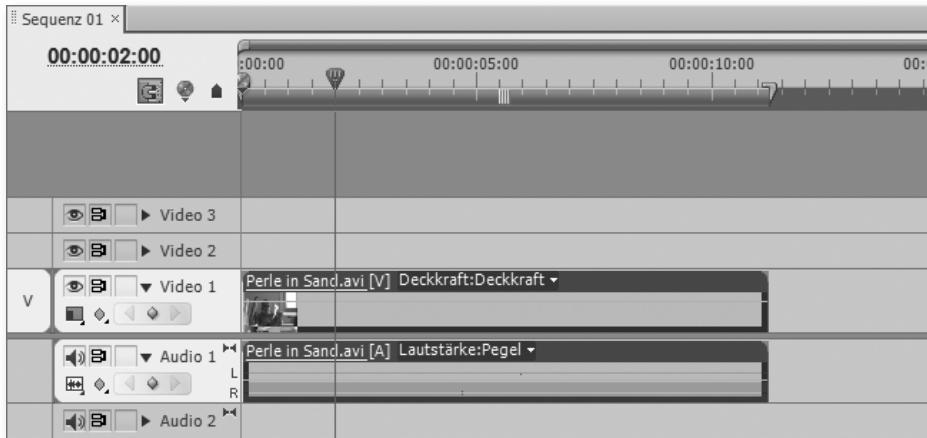
Doppelklicken Sie jetzt auf »Perle_5.avi« im Projektfenster. Daraufhin sollte der Clip im Quellmonitor zur Verfügung gestellt werden. Setzen Sie in bereits gewohnter Weise sowohl einen In-Point als auch einen Out-Point. Vorne und hinten sollte so jeweils ein Viertel des Clips ausgegrenzt werden. Voilà, die ersten beiden Punkte des 3-Punkt-Schnitts sind gesetzt.



▲ Abbildung 4.37 In- und Out-Point sind gesetzt, wie die Skala unter dem Bild zeigt.

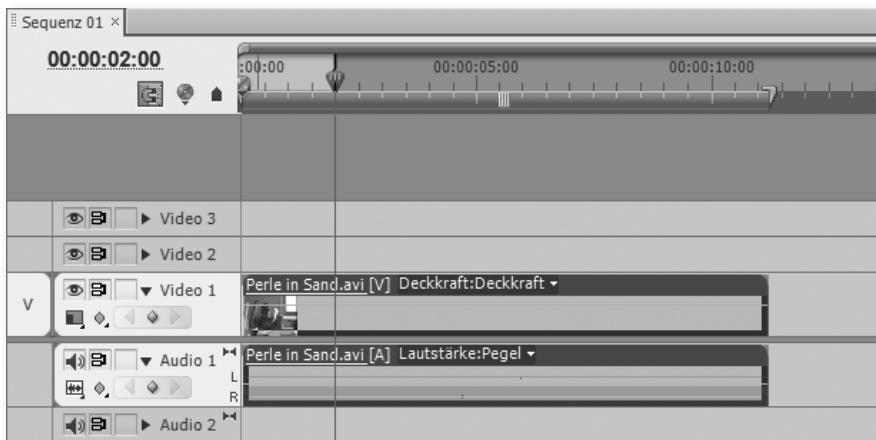
3 In-Point im Schnittfenster setzen

Den dritten Punkt platzieren Sie jetzt innerhalb des Schnittfensters. Dieser regelt, an welcher Stelle »Perle_5.avi« eingefügt werden soll. Achten Sie zunächst jedoch darauf, dass die gleiche Spur aktiviert ist, die auch den Clip enthält (im Beispiel VIDEO 1). Platzieren Sie anschließend die Einfügemarken etwas weiter nach rechts. Nehmen Sie auch hier das Ende des ersten Viertels – in etwa bei Sekunde 2.



▲ Abbildung 4.38 Hier soll der In-Point hin.

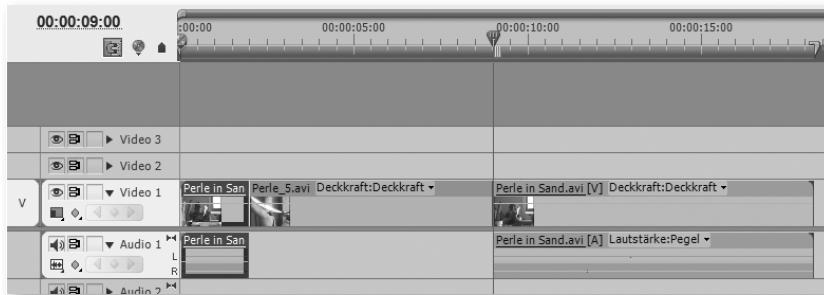
Drücken Sie **[I]** auf Ihrer Tastatur. Alternativ dazu können Sie auch mit der rechten Maustaste auf die Schnittfenster-Skala klicken und **SEQUENZMARKE SETZEN • IN** wählen. Damit wäre der dritte Punkt ebenfalls gesetzt. Achten Sie darauf, dass bei dieser Aktion das Schnittfenster aktiv ist.



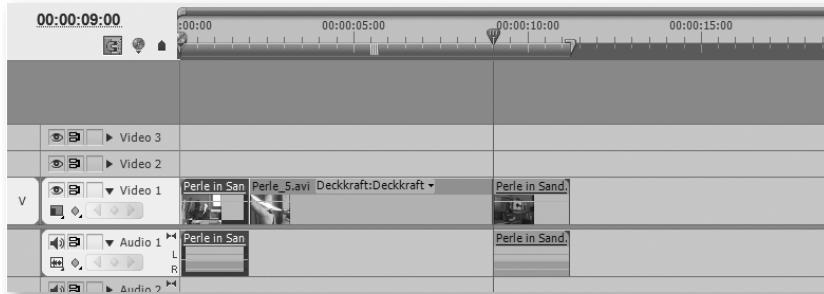
▲ Abbildung 4.39 Die Skala im Schnittfenster ist jetzt eingefärbt.

4 Clip einfügen oder überlagern

Widmen Sie sich anschließend wieder dem Quellmonitor, und klicken Sie dort auf **EINFÜGEN** oder **ÜBERLAGERN**, je nachdem, was Ihnen gerade besser gefällt. Beim Einfügen wird der Clip »Perle in Sand.avi« an der Position des Sequenz-In-Points geschnitten und der Rest nach rechts verschoben. Sie können das anhand der geteilten Audiospur sehr gut sehen. Beim Überlagern wird »Perle in Sand.avi« hingegen für die Dauer von »Perle_5.avi« überdeckt. Eine Trennung der Audiodatei findet nicht statt.



▲ Abbildung 4.40 So sieht die Timeline nach dem Einfügen aus ...



▲ Abbildung 4.41 ... und so nach dem Überlagern. ■

4.6.2 Der 4-Punkt-Schnitt

Sehr viel Neues wird es beim 4-Punkt-Schnitt im Vergleich zum 3-Punkt-Schnitt nicht geben. Obwohl das eigentlich nur die halbe Wahrheit ist, denn neben der Tatsache, dass Sie zusätzlich zum In- auch einen Out-Point innerhalb der Sequenz platzieren, ist noch ein individueller Dialog zu bewältigen. Hier können Sie bestimmen, wie mit dem einzufügenden und den nachfolgenden Clips verfahren werden soll.



Schritt für Schritt: Einen 4-Punkt-Schnitt ausführen

Ein 4-Punkt-Schnitt bietet sich immer dann an, wenn irgendwo in der Mitte der Timeline noch ein bestimmter Clip integriert werden soll, der dort keine Auswirkungen auf nachfolgende Inhalte haben darf.

1 Datei vorbereiten

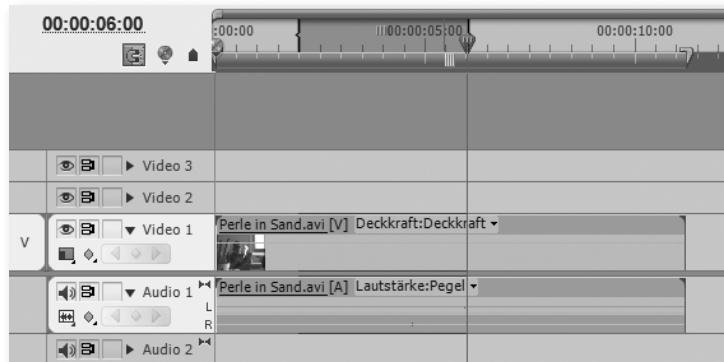
Wenn Sie den letzten Workshop nachgebaut haben, machen Sie doch den letzten Schritt rückgängig, indem Sie **[Strg]/[⌘]+[Z]** drücken.

2 Clip im Quellmonitor vorbereiten

Platzieren Sie, sofern nicht bereits geschehen, »Perle_5.avi« im Quellmonitor, und vergeben Sie In- und Out-Point, wie zuvor beschrieben.

3 Out-Point im Schnittfenster setzen

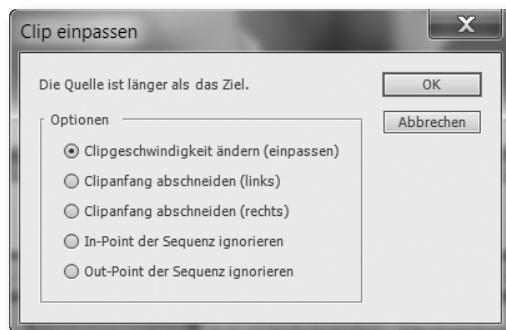
Der In-Point im Schnittfenster dürfte ja noch erhalten sein. Gehen Sie daher mit der Einfügemarke weiter nach rechts, etwa bis auf Sekunde sechs und drücken Sie **Ø**. Achten Sie darauf, dass der angegebene Bereich zum einen in der Zeitleiste des Schnittfens-ters, zum anderen aber auch in der Videospur markiert ist. Letzteres ist meist erst nach genauem Hinsehen zu erkennen.



▲ Abbildung 4.42 In- und Out-Point sind gesetzt. Die Strecke dazwischen ist auch auf dem Clip markiert worden.

4 Clip hinzufügen

Drücken Sie jetzt auf Ihrer Tastatur **.** (Punkt), um den Clip, der sich aktuell noch im Quellmonitor befindet, in das Schnittfenster zu stellen (alternativ ist natürlich auch nichts dagegen einzuwenden, auf ÜBERLAGERN zu klicken). Daraufhin öffnet sich ein Dialog, der Ihnen zahlreiche Optionen zur Verfügung stellt. Er ist mit **CLIP EINPASSEN** betitelt.

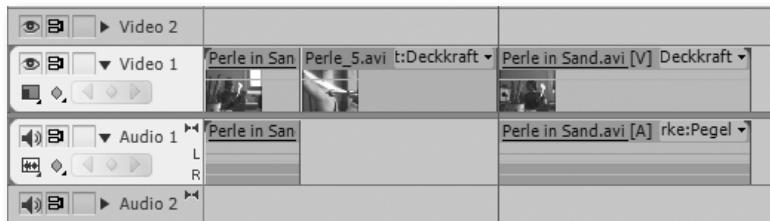


▲ Abbildung 4.43 Der unscheinbare Dialog zum Einpassen von Clips hat mehr drauf, als man zunächst vermuten sollte.

5 Einfügeoptionen festlegen

Sie werden jetzt ganz oben im Dialog darüber informiert, dass der einzufügende Clip länger ist als der zur Verfügung stehende Bereich im Schnittfenster. Das bedeutet: Sie können die Geschwindigkeit ändern (entspricht der Funktion RATE AUSDEHNEN) oder einen der beiden Points innerhalb des Schnittfensters ignorieren. Da der Clip selbst län-

ger ist als der zwischen den Points zur Verfügung stehende Platz im Schnittfenster, werden jetzt auch die Funktionen CLIPANFANG ABSCHNEIDEN (LINKS) und CLIPANFANG ABSCHNEIDEN (RECHTS) angeboten. Lassen Sie Letzteres wirksam werden, und bestätigen Sie mit OK. Mit CLIPANFANG ABSCHNEIDEN (RECHTS) ist eigentlich das Clipende gemeint.

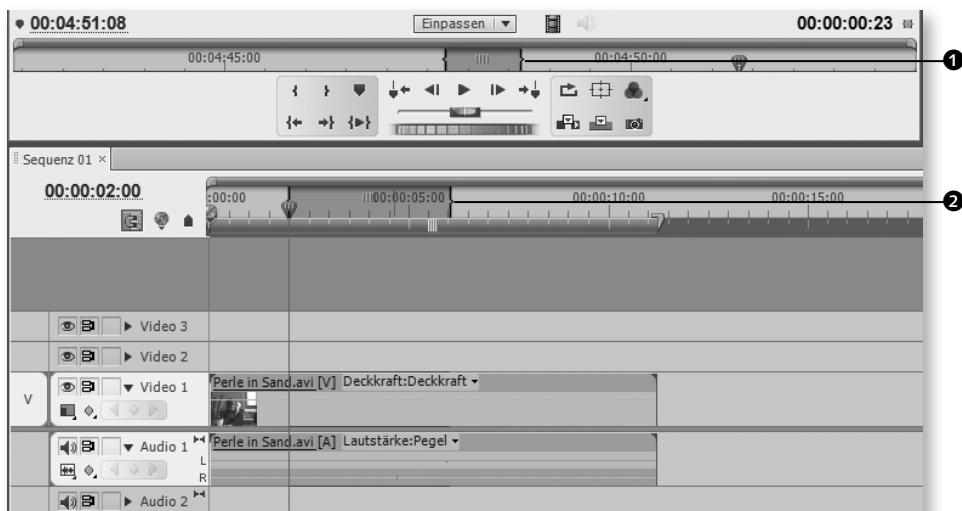


▲ Abbildung 4.44 Schneiden Sie das Clipende einfach ab.

Der Clip wird nun genau in den durch die Points zur Verfügung stehenden Platz integriert. Des Weiteren spielt die Position der Einfügemarken beim Einfügen des Clips keine Rolle mehr, da diese bereits durch den In-Point definiert wurde.

6 Optional: Einfügeoptionen erneut festlegen

Machen Sie doch den letzten Schritt noch einmal rückgängig, und verschieben Sie In- und Out-Point des Quellmonitor-Clips so weit nach innen, dass der einzufügende Clip erheblich kürzer ist als der Bereich, der zwischen den Sequenz-In- und -Out-Points zur Verfügung steht. Das ist entweder per Drag & Drop möglich oder indem Sie die Einfügemarken an die gewünschte Position setzen und anschließend drücken. Achten Sie darauf, nicht die Taste (Null) zu erwischen. Sie lachen – aber was glauben Sie, wie oft das passiert!



▲ Abbildung 4.45 Die Distanz zwischen In- und Out-Point ist im Quellmonitor 1 erheblich geringer als im Schnittfenster 2.

Klicken Sie auf ÜBERLAGERN, oder drücken Sie (Punkt). Sie sehen: Wenn die Distanz zwischen In- und Out-Point im Schnittfenster größer ist als im Quellmonitor, sind die Optionen CLIPANFANG ABSCHNEIDEN (LINKS) und CLIPANFANG ABSCHNEIDEN (RECHTS) nicht mehr anwählbar. Was jetzt noch bleibt, ist nämlich entweder eine Zeitänderung oder, einen der Punkte ganz einfach zu ignorieren. Logisch, oder? Am besten wird es sein, dass Sie den OUT-POINT DER SEQUENZ IGNORIEREN.



▲ Abbildung 4.46 Es können keine Clipteile mehr abgeschnitten werden.

Sie haben vollkommen recht. Technisch gesehen haben Sie jetzt wieder einen 3-Punkt-Schnitt realisiert. Aber gut, dass die Anwendung grundsätzlich auf derartige Probleme aufmerksam macht, denn die Hauptsache ist ja, dass sich die nachfolgenden Clips nicht verschieben. ■

4.6.3 Sequenzmarken setzen und löschen

Natürlich lassen sich In- und Out-Points auch im Schnittfenster komfortabel mit den Tasten und setzen bzw. per Drag & Drop verschieben – genauso wie im Quellmonitor. Wenn Sie die Marken löschen wollen, klicken Sie mit rechts auf die Zeitskala des Schnittfensters und wählen SEQUENZMARKE LÖSCHEN • IN UND OUT. Soll hingegen nur eine der beiden entfernt werden, entscheiden Sie sich in dieser Rubrik für IN oder OUT.

4.6.4 L-Schnitt und J-Schnitt

Beim L- und J-Schnitt werden Audio und Video zu unterschiedlichen Zeiten überblendet. Beim L-Schnitt ragt der Ton des ersten Clips noch in das Video des zweiten hinein. Beim J-Schnitt ist das umgekehrt. Der Ton des zweiten Clips ist bereits zu hören, während das Video des ersten noch sichtbar ist. Beide Techniken werden im professionellen Film sehr gerne eingesetzt, um den Zuschauer mal gefühlvoll, mal spannungsgeladen in die nächste Szene hinüberzuleiten.

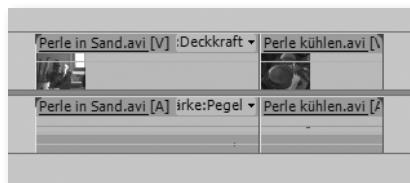
Wenn Sie derartige Schnitte auch realisieren wollen, stehen Sie zunächst vor dem Problem, dass Sie Audio und Video nicht unabhängig voneinander verschieben können. Das ist ja auch gut so, da sonst beide Elemente allzu schnell asynchron liefern.



Schritt für Schritt: Einen L- und J-Schnitt ausführen

1 Clips vorbereiten

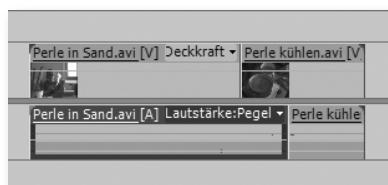
Sorgen Sie zunächst dafür, dass Ihr Schnittfenster leer ist, oder benutzen Sie eine freie Stelle. Danach importieren Sie zwei Clips aus den Beispieldateien und legen diese im Schnittfenster nebeneinander ab. Im konkreten Beispiel kommen »Perle in Sand.avi« und »Perle kühlen.avi« aus dem Ordner KAPITEL_02 zum Einsatz, da beide über eine Audiospur verfügen. Kürzen Sie das Ende des ersten und den Anfang des zweiten Clips wieder etwas ein, damit beiden Clips noch ausreichend Material zur Ausdehnung zur Verfügung steht.



▲ Abbildung 4.47 Video- und Audiomaterial wurden gekürzt.

2 Einen L-Schnitt durchführen

Aktivieren Sie das Rollen-Werkzeug (**N**), und setzen Sie es auf den Schnittpunkt der beiden Audiodateien. Halten Sie danach **Alt** / **Esc** gedrückt, und ziehen Sie den Schnitt nach rechts. Dabei müssen Sie aber zunächst die Taste Ihrer Tastatur betätigen und erst im Anschluss den Mausklick ausführen. Wenn Sie das missachten, werden Sie beide Clips (also auch das Video) verziehen. Ob Sie nach dem Verziehen dann zuerst die Maustaste oder **Alt** / **Esc** loslassen, spielt hingegen keine Rolle.



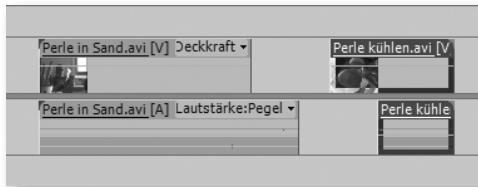
▲ Abbildung 4.48 Damit haben Sie einen L-Schnitt erzeugt.

3 Einen J-Schnitt durchführen

Um einen J-Schnitt anzuwenden, ziehen Sie die Schnittkante der Audiodateien nach links, während Sie **Alt** / **Esc** gedrückt halten.

4 Clips anschließend verschieben

Wenn Sie im Anschluss einen der Clips mit dem Auswahlwerkzeug umpositionieren, bleiben Audio und Video in der gewählten Form zusammen.



▲ **Abbildung 4.49** Nach dem Verschieben eines Clips bleiben Audio und Video dennoch zusammen.

Sollten Sie sich entscheiden, die Audiodatei nun doch wieder auf die Länge des Videos zu strecken, müssen Sie das mit dem Verschieben-Werkzeug und **Alt**/[] tun. Halten Sie aber grundsätzlich **Alt**/[] gedrückt, bevor Sie den Mausklick ausführen. ■

4.6.5 Gesamte Spur auswählen

Auch im Schnittfenster lassen sich – Sie kennen das vom Projektfenster – mehrere Clips markieren und gleichzeitig verschieben. Halten Sie einfach **Shift** gedrückt, während Sie die Markierungen vornehmen. Um schnell eine ganze Spur auszuwählen, benutzen Sie am besten das Spurauswahl-Werkzeug (**A**). Stellen Sie das Tool an den Anfang der Spur, und klicken Sie diese an. Die zugehörige Audiospur wird übrigens ebenfalls markiert. Dabei ist aber entscheidend, wo innerhalb des Schnittfensters Sie das Werkzeug ansetzen. Grundsätzlich werden nämlich nur Clips rechts neben dem Tool markiert. So ist es auch möglich, Clips am Anfang der Spur außen vor zu lassen.

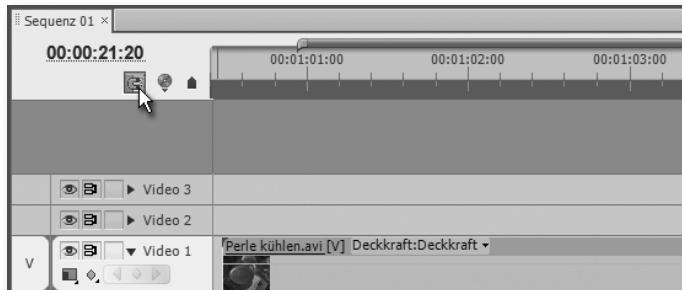
4.6.6 Gesamte Sequenz auswählen

Halten Sie bei der zuvor beschriebenen Vorgehensweise zusätzlich **Shift** gedrückt, lässt sich der komplette Inhalt des Schnittfensters in einem Arbeitsgang auswählen – also auch die Clips der anderen Spuren. Auch hier gilt übrigens: Es werden nur Clips markiert, die sich rechts neben dem Werkzeug befinden. Sie können also bei dieser Art der Auswahl Clips am Anfang auslassen.

4.6.7 Einrasten und Snapping

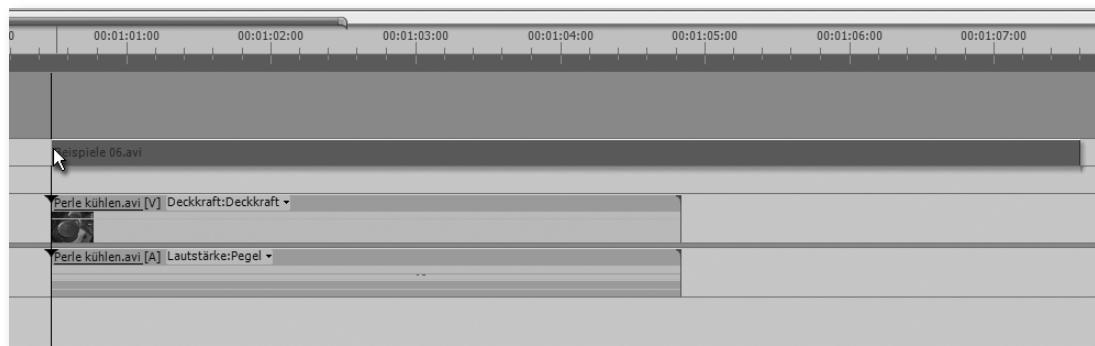
Beim Hinzufügen von Clips sollten Sie noch zwei Techniken beachten, die Ihnen jede Menge Freiraum bieten – wenn Sie diesen denn nutzen wollen:

Vertikales Einrasten | Premiere Pro hat noch eine interessante Erweiterung in petto; das vertikale Einrasten bei übereinander anzuordnenden Clips. Sollten sich bereits Clips im Schnittfenster befinden, und Sie fügen weitere hinzu, können diese am Anfang oder Ende der bereits vorhandenen Assets ausgerichtet werden. Vertikale, schwarze Linien verdeutlichen dies.



▲ Abbildung 4.50 Die Ausrichten-Funktion kann jederzeit deaktiviert werden.

Snapping | Verantwortlich dafür ist das sogenannte *Snapping*, also eine Art Einrasten an bereits vorhandenen Clips. Das Gleiche ergibt sich, wenn Sie einen neuen Clip hinter einem bereits vorhandenen platzieren. Der Clip wird an den Schnittpunkten wie magnetisch angezogen. Wollen Sie das Snapping deaktivieren, klicken Sie einfach auf das Magnet-Symbol oben links im Schnittfenster. Ein erneuter Klick darauf aktiviert die Funktion wieder. Tastenkürzel gefällig? Dann merken Sie sich doch **S** wie Snapping.



▲ Abbildung 4.51 Der neue Clip wird am Anfang des vorhandenen ausgerichtet.

Index

2-Pass 363
3-Punkt-Schnitt 129
4:1:1-Sampling 544
4:2:0-Sampling 544
4:1:3 537
4:3-Aufnahmen in 16:9 konvertieren 539
4:3-Material maskieren 540
4-Punkt-Schnitt 132
5.1 297
8-Punkt-Korrekturmaske 249
16:9 537
16-Punkt-Korrekturmaske 249
32-Bit-Effekte 205
32 Bit rendern 205
32 kHz 384
48 kHz 384
64-Bit-Technologie 25
.m2v 364
.mp3 506
.mpeg 364
.olproj 425
.wav 364, 506

A

Abblende 60
Ablage 76
Absatztext 331
Absorption 317
Abspann 344
 erzeugen 344
Abspielen
 von In bis Out 90
Abspielmarke → Einfügemarke
AB-Spuransicht 182
Additive Farbmischung 542
Adobe Bridge 429
Adobe Dynamic Link 525
 an Encore senden 454
Adobe Encore CS5 → Encore CS5
Adobe Media Encoder 357
Adobe Sound Document 506
After Effects 524
 Capturing 529
 Übergabe an Premiere 524

Übergabe über die Zwischenablage 528
 Zugriff auf Premiere Pro-Sequenzen 529
After Effects-Komposition
 in Premiere Pro erzeugen 525
Ähnliche Farben 275
Alphakanäle 268
 umkehren 270
Alphamaske
 erzeugen 269
Analogen Filmmaterial
 digitalisieren 402
An Encore senden 356
Anfasser 202, 220
Animation
 aktivieren 207, 215
 Keyframe-Pfade ändern 218
 Pfad im Programmmonitor verändern 258
Animationsparameter 208
Ansicht
 einpassen 92
 umschalten 42
 vergrößern 220
Arbeitsbereich 66
 Audio 318
 Bearbeitung 65, 89
 löschen 71
 Metaprotokollierung 73, 81
 öffnen 71
 speichern 70, 71
 zurücksetzen 72
Arbeitsbereichsleiste 193, 355
Arbeitsoberfläche 65
 anpassen 67
 Helligkeit anpassen 39
 Paletten zurücksetzen 72
ASND-Datei 506
Asset 33, 40, 75
 filtern 438
 Gesichter suchen 80
 importieren 75
 löschen 81
 sortieren 78
 suchen (im Projektfenster) 78
 suchen (in der Bridge) 440

- Audio 297
bearbeiten 302
ignorieren 108
Pause verlängern 509
schneiden 506
- Audioansicht 301
- Audiobearbeitung
in Premiere 297
in Soundbooth 506
- Audio-Check 305
- Audio-Clip
isoliert abspielen 313
permanent abspielen 313
- Audiodatei
an Soundbooth übergeben 501
- Audioeffekt 313
Ausgleich 314
DeEsser 314
DeHummer 315
EQ 316
Links ausfüllen 314
Rechts ausfüllen 314
Reverb 317
- Audiokanal 304
- Audiokommentar
aufzeichnen 318
- Audiomixer 318
- Audiopegel 305
- Audiospur
Ansicht verändern 301
deaktivieren 60
stumm schalten 60
Tonhöhe beibehalten 124
- Audioüberblendung 58, 177, 311
Standarddauer 313
- Audio und Video
trennen 309
verbinden 310
- Audioverstärkung 304
- Audio-Wellenform 301
- Audio-Zeiteinheiten 299
ausschalten 300
- Aufblende 61
- Aufnahme
Audio und Video 391
bildgenau 393
kontrollieren 392
mit In- und Out-Points 393
mit Timecode 393
nur Audio/Video 391
speichern 392
- Stapelverarbeitung* 397
Startpunkt festlegen 393
- Aufnahmeart
ändern 391
- Aufnahmebutton 392
- Aufnahmeeinstellungen
ändern 386
- Aufnahmegerät
offline 388
- Aufnahme-Speicherort 389
- Aufzeichnen
einrichten 391
- Ausgabe 61
als DV-AVI 365
als QuickTime 366
Bitrate 363
Filme beschneiden 367
für DVD 357
Qualität 362
QuickTime 360
Windows Media 360
- Ausgleich 314
- Auskeyen 250
- Austauschen 124
- Auto-Effekt 279
- Auto-Farbe 279
- Auto-Kontrast 279, 293
- Automatischer Modus 323
- Automatischer Schwarz-Tonwert 293
- Automatischer Weiß-Tonwert 293
- Automatisch in Sequenz umwandeln 107
- Auto-Tonwertkorrektur 279
- AVCHD für Blu-ray 454
- AVCHD-Sequenz erzeugen 143

B

- Balance 304
- Bandaufnahme 395
- Bandloser Workflow 377
- Bandname 398
- Band-Workflow 384
- Batchaufnahme 397
- Batchdatei
erzeugen 398
- Batch-Encoding 369
- Batchliste
importieren/exportieren 401
- Bauchbinde
Dauer 342
ein- und ausblenden 341
erzeugen 339

- Beleuchtung
punktuell korrigieren 284
- Beleuchtungseffekt 284
Einstellungen 285, 289
Lichttyp 285
- Bereich
verdecken 262
- Bereich für den geschützten Titel 535
- Bereich für die geschützte Aktion 535
- Beschleunigte Effekte 205
- Bewegung 198
abbremsen 241
erzeugen 214
verändern 222
- Bewegungspfad
aktivieren 219
ändern 218
- Bézier-Anfasser 309
- Bézier-Keyframe
erzeugen 235
langsam ein-/ausschwenken 236
- Bildgröße
verändern 539
- Bild-im-Bild-Effekt 207, 262
- Bildmaske
einstellen 268
erzeugen 262
- Bildmaske-Key 262
- Bildpunkte 536
- Bitrate 548
- Bitratecodierung 363
- Bitrate
konstante 548
variable 548
- Bluescreen-Key 275
- Blu-ray
Exportformat 453
- BMP 548
- Bridge 432
Ansichtsoptionen 434
Assets suchen 440
Assets übergeben 446
aus Premiere Pro starten 431
Clip filtern 438
Clip sortieren 438
Kompaktmodus 432
nach Dokumentart sortieren 440
Oberfläche 431
Objekte löschen 439
öffnen 429
- Smart-Sammlungen 445
- Sortieroptionen 440
- C**
- Camcorder
angehalten 388
Problemlösung 389
festgestellt 389
offline 388
prüfen 390
unterstützt? 390
- Camcorder-Steuerung
auswählen 390
- Capturing
in After Effects 529
- CBR 363, 548
- Chroma-Key 273
- Chrominanz 544
- Cinemascope 542
- Clip
abspielen im Quellmonitor 104
Abspielreihenfolge festlegen 44
als Schleife abspielen 313
als verschachtelte Sequenz 153
am Anfang kürzen 56
Ankerpunkt verändern 200
auf Festplatte transferieren 381
aufgenommenen speichern 395
aufzeichnen 398
aus Projektfenster ins Schnittfenster 115
äußere verschieben 120
auszeichnen 435
Bereiche aussparen 249
Beschriftung vergeben 436
bildgenau schneiden 110
drehen 202
duplizieren 45
eingefrieren 245
einfügen
nur Video 115
Spurauswahl 114
einpassen 133
Ende 52
entfernen 57
ersetzen 124
aus Ablage 124
aus Quellmonitor 125
farbig markieren 436
filtern 438
Geschwindigkeit/Dauer 123
im Projektfenster schneiden 109

- Clip (Forts.)
- im Schnittfenster bearbeiten* 46
 - im Schnittfenster trimmen* 115
 - im Stapel aufnehmen* 398
 - im Zuschneiden-Fenster trimmen* 126
 - in bestimmter Größe sehen* 92
 - in den Quellmonitor stellen* 104
 - individuell schneiden* 159
 - in Schnittfenster einfügen* 113
 - kopieren* 158
 - kürzen* 54
 - Lautstärke verändern* 303
 - mehrere betrachten* 92
 - mehrmals verwenden* 157
 - mit einem Referenzmonitor vergleichen* 287
 - mit Rasierklinge schneiden* 57
 - Nest* 153
 - normalisieren* 304
 - Notes* 523
 - organisieren*
 - mit Bridge* 435
 - Position* 199
 - Position verändern* 199
 - Richtungsänderung* 240
 - rollen* 117
 - rückwärts abspielen* 123
 - rückwärts laufen lassen* 238
 - schneiden* 242
 - skalieren* 200, 540
 - sortieren* 42
 - mit Bridge* 438
 - stauchen* 122
 - strecken* 122
 - unterschieben* 120
 - verschieben* 44, 118
 - vorschneiden* 103
 - zwischen In und Out aufnehmen* 394
- Clipfang
- abschneiden* 134
- Clipende
- abschneiden* 134
 - ausblenden* 58
- Clipgruppen 93
- Clipinstanz
- erstellen* 158
- Clip-Keyframes 298
- Clipkopie
- erstellen* 158
- Clipmarke
- setzen* 157
- Clip-Überlappung 108
- Codecs 546
- Creative Suite
- Workflow* 523
- Crossfade 59, 311
- CS Review 523
- D**
- Datei
- aufnehmen* 388
 - importieren* 41
 - suchen* 441
- Dateien des Projektfensters
- als Batchliste exportieren* 401
- Dateiformat
- Einzelbilder* 548
- Datenrate 548
- Deckkraft 198
- erhöhen* 212
 - herabsetzen* 212
 - reduzieren* 211
 - verändern* 203
- Deckkraft-Keyframes 232, 233
- DeEsser 314
- DeHummer 315
- Deinterlacing 533
- Diashow 168
- Fotodauer* 174
 - Pixel-Seitenverhältnis* 172
- Digital-Camcorder 384
- Digitales Filmmaterial einspielen 387
- Digitalisieren
- mit einem externen Digitalgerät* 403
 - mit einer Video-Capture-Karte* 402
- Direct-to-Disk-Aufnahmen 403
- Dolby Digital 365
- Drehung 202
- DSLR-Kamera 27
- Dublin Core 83
- DV-AVI
- exportieren* 365
- DV-AVI-Datei
- ausgeben* 61
- DVD-Menü
- eigene Schaltflächen (Encore CS5)* 472
 - in Encore CS5* 462
 - in Photoshop erzeugen* 470
 - Schaltflächenabfolge (Encore CS5)* 480

- DV-NTSC
Pixel-Seitenverhältnis 537
- DV-PAL
Clip-Position 199
neues Projekt 384
Pixel-Seitenverhältnis 537
- E**
- Effekt
32-Bit-Effekte 205
animieren 207
auf mehrere Clips anwenden 217
beschleunigt 196, 205
deaktivieren 203
fixiert 197
GPU-beschleunigt 195
löschen 217
Reihenfolge 277
spezifisch 197
suchen 204
YUV-Effekte 205
zurücksetzen 202, 261
- Effekte-Bedienfeld einblenden 176
- Effekteinstellungen 180, 195, 198
Ansicht optimieren 229
Überblendmodus 243
- Effekt-Reihenfolge 276
- Einfügemarke 49
an den Anfang der Timeline 49
positionieren 50, 209, 211
- Einfügeoptionen
festlegen 133
- Einpassen 92
- Einrasten 137
- Einseitig skalieren 540
- Einstellungen für Filmexport 62
- Einzelbild 90
exportieren 263
- Encore CS5 449
als erste Wiedergabe festlegen 488
Arbeitsoberfläche 457
Assets als Schnittfenster importieren 459
Assets importieren 457
Avi-Dateien 454
Bibliothek 475
DVD-Steuerung 488
DVD testen 493
Ebenen-Bedienfeld 473, 474
eigene Schaltflächen 472
Endaktionen 492
Flussdiagramm 488
- geschützten Bereich anzeigen 467
- Hauptfilm mit Kapitelmarken
ausstatten 476
- Hauptmenü-Button 485
in Schaltfläche konvertieren 474
- Kapitelindex erstellen 478, 482
- Kapitelmarken 450
Kapitelmarke setzen 476
Kapitelmarke verschieben 477
- Kopierschutz 499
mehrere Filme einbetten 462
- Menü anpassen 464
Menübezeichnungen ändern 465
- Menü erzeugen 462
Menühintergrund aktivieren/deaktivieren 467
- Menü in Photoshop bearbeiten 470
- neues Projekt 455
- Projekteinstellungen 457
- Projekt transkodieren 496
- QuickTime 454
- Schaltfläche duplizieren 479
- Schaltflächenabfolge 480
- Schaltflächen-Typ ändern 479
- Schaltfläche verknüpfen 482
- Schnittfenster 459
- Szenenmenü 478
- Testversion 450
- Text-Werkzeug 466
- Video kürzen 461
Video und Audio getrennt kürzen 461
- Weiter-/Zurück-Button 484
- Endlosschleife 90
- EQ 316
- Equalizer 316
- Ersetzen 124
- Exponentielle Überblendung 311
- Export 355
- Exporteinstellungen 62
- Exportieren 62
Film 366
Medien 263, 358
- Externe Festplatte 385
- F**
- Farbbereich
entfernen 273
- Farben 542
- Farbkorrektur 280, 290
automatisch 293
manuell 294

Farbrad 294
Farbstich korrigieren 290
Farbtonwinkel 295
Fenster
 markieren 46
 skalieren 67
Fernsehnorm 531
Festgestellt 389
Film
 abspielen 49
 als DV-AVI ausgeben 366
 als QuickTime ausgeben 366
 ausgeben 61
 für DVD ausgeben 358
 für Encore ausgeben 453
 mit dem Adobe Media Encoder
 ausgeben 358
fixierte Videoeffekte 198
Flash
 Cue-Points 451
Fokus- und Belichtungsdiagramm 415
Foto
 importieren 168
 Pixel-Seitenverhältnis 172
Fotosequenz 171
Frame-Auslassungen 386, 391
Frame-Blending 227
Frame
 exportieren 90
 überblenden 227
Frequenz 531
 entfernen 515
Frequenzbereich 519
Full HD 144
Füllmethoden 241

G

Gain 314
Gerätemarke 390
Gerätesteuerung 387
 Optionen 389, 390
 Timecode-Offset 390
 Vorlaufzeit 390
Gerätesteuerungs-Timecode verwenden
 387
Geschwindigkeit/Dauer 123
Geschwindigkeitsübergänge 225
Geschwindigkeit umkehren 124
Gesichter suchen 80
Geteilte Ansicht
 anzeigen 295

Glanzlichtstärke 283
Glanzlicht-Tonbereich 284
GOPs 546
GPU-beschleunigte Effekte 195
GPU-Beschleunigung 195
 aktivieren 196
Greenscreen-Key 275
Grobschnitt 103
Group Of Pictures 546

H

H.264 547
Halbbild 531
Halbbilddominanz 533
Handlungsabläufe
 verschiedene Sequenzen 153
Hand-Werkzeug 220
Hardwareanforderungen 384
HD
 Bildpunkte 536
 Clip-Position 199
 Pixel-Seitenverhältnis 537
HD-Sequenz erzeugen 143
HDTV-Standard 533
HDV
 Clip-Position 199
Helligkeit
 korrigieren 279
Helligkeit und Kontrast 280
 Einstellungen 280
Hi8-Kamera
 Aufnahmen digitalisieren 402
Hi Damp 317
Hot-Text-Steuerelemente 112

I

Import 75
 mehrere Dateien 75
 Ordner 75
In Adobe Photoshop bearbeiten 353
In Adobe Soundbooth bearbeiten 501
In Bridge anzeigen 431
In/Out 394
In-Point
 Bandvorlauf 390
 gehen zu 90
 im Schnittfenster setzen 130
 setzen 90, 104, 105
 trimmen 126
Interlace 532
Interlacing 533

In- und Out-Point
 im Projektfenster 109
 im Quellmonitor 103

Irisblende 183

J

Jog 90
Jog-Wheels 128
JPEG 549
J-Schnitt 135, 310

K

Kameras synchronisieren 162
Kanäle 542
Kapitelmarke
 ausgeben 453
 für Encore CS5 450
Keyframe 207, 213, 222
 anspringen 215
 auf andere Clips übertragen 216
 bearbeiten 230
 Bézier-Kurven 235
 Effekteinstellungen 236
 entfernen 215, 234
 hinzufügen 215, 234
 im Schnittfenster bearbeiten 220, 230
 kopieren 215
 löschen 214
 markieren 226
 platzieren 229
 schwenken 236
 umschalten 233
 umwandeln 236
 Verbindungen anpassen 234
 verschieben 213, 214
 zum nächsten gehen 215
 zum vorherigen gehen 215

Keyframe-Pfade

ändern 218

Keyframe-Übergänge 225

Keyframe-Vorgaben 217

Keying 249, 250

Klammer 52

Kommentar

Teile entfernen 506

Kommentar-Clip

bearbeiten 322

Komplexe Wellen 234

Kompressoren 545

Konstante Leistung 312

Konstante Verstärkung 311

Kontrast

korrigieren 279

Korrektur

Szene suchen 283

zeitliche Glättung 283

Korrektur-Effekte

automatische 279

Korrekturmaske 251

animieren 253

im Programmmonitor verändern 258

Maskenpunkte verschieben 253

zuweisen 253

Korrekturmaske-Key 249

Kriechtitel 343

L

Langsam ein-/ausschwenken 236

Lautstärke

absenken 308, 512

angleichen 304

angleichen (Soundbooth) 513

Pegel 303

regeln (Soundbooth) 511

überblenden 311

verändern 303

Lautstärkeregelung 303

Leitungsräuschen 315

Licht 282

bewegen 289

Lichtfarbe

ändern 289

Listenansicht 42

Live-Kamerawechsel

simulieren 159

Lo Damp 317

Löschen und Lücke schließen 48

L-Schnitt 135, 310

Lücke schließen 48, 95

Luminanz 544

Luminanzmaske 268

M

Mac-Unterstützung 26

Magnetsymbol 138

Marke 155

Clipmarke 157

Clipmarken 157

nicht nummeriert 155

nicht nummerierte setzen 90

nummeriert 156

Sequenzmarke 155

- Marke (Forts.)
zur nächsten gehen 90
zur vorherigen gehen 90
- Markierung
orangefarbene 46
- Maske 249
bewegen 270, 272
erstellen 262
in Schnittfenster einfügen 271
Maskeneffekte 250
zuweisen 267
- Maskenspuren 273
- Master-Sequenz 149
- Material
doppeltes löschen 103
- Matrix-Effekt 222
- Media-Browser 72
Anzeige für Kameras optimieren 73
Dateien öffnen 379
- Mercury Playback Engine 195
- Metadaten 81, 434
Clipdaten 82
Dateidaten 83
eintragen 83
gesprochene Worte 84
- Mikrofon-Symbol 321
- MJPEG 547
- Monitor 89
Steuerelemente 89
- Mono 297
- Mono-Spur
hinzufügen 318
- MPEG-2 546
- MPEG2-DVD
erstellen 360
- MPEG-4 547
- Multi-Kamera
aktivieren 161
synchronisieren 162
- Multi-Kamera-Bearbeitung 159
- Multi-Kamera-Clip
zurechtschneiden 162
- Multi-Kamera-Monitor
bereitstellen 161
- Multi-Kamera-Sequenz
einbinden 160
- Multiplexing 364
- N**
- Neue Sequenz 139
- Neues Projekt 38
- NTSC 531
- NTSC-Timecode 113
- Nullpunkt der Sequenz 154
- Nur Video einfügen 115
- O**
- Offline-Clip 399
weiter verarbeiten 400
- OHCI 384
- Online gehen für Geräteinfos 390
- OnLocation 403
Arbeitsoberfläche 406
Aufnahme 421
Aufnahmedateiformat 422
Aufnahme kontrollieren 424
Aufnahme-Platzhalter 420
Aufnahme starten 423
Aufnahmeverbereitung 418
Belichtung einstellen 417
Clips entfernen 425
Clips zu Premiere übertragen 424
digitaler Videorekorder 421
DV und DVCPRO 422
Einstellungs-Platzhalter 419
Einzelbilder aufnehmen 428
Feldmonitor 407
Fokus einstellen 416
HDV-Kamera 423
Histogramm-Bedienfeld 408
Kalibrierung 414
Kamera anschließen 404
Kamera kalibrieren 414
Kamera unterstützt? 406
Monitor kalibrieren 410
Overscan 426
Pegel 423
Platzhalter 419
Puffer 426
Seitenverhältnisse 406
speichern 425
Standbild-Grabbing 428
Über-/Unterbelichtung 417
Vectorscope-Bedienfeld 409
Vorproduktionsphase 419
Weißabgleich 410, 417
Wellenform-Bedienfeld 407
Zbras verwenden 417
- Out-Point
gehen zu 90
setzen 90, 104
trimmen 126
- Overscan 208, 533

P

PAL 531
Palette
 herauslösen 70
 schließen 68
 verschieben 69
Palettenbereiche
 scrollen 68
PAL-Timecode 113
Photoshop
 Alphakanal erstellen 269
Photoshop-Dokument
 aus Premiere ändern 353
 importieren 350
Pick Whip 482
Pixel 537
Pixel-Seitenverhältnis 172, 537
 4:3 537
 16:9 537
 mischen 538
Pixel-Seitenverhältnis (Titel) 328
Platzhalter-Datei 400
Plug-ins 30
Point & Shoot 482
Position 199
 verändern 202, 209
PreDelay 317
Probeaufnahme 391
Production Premium 523
Programmmonitor 50, 53, 89
Progressive Scan 533
Projekt
 anlegen 139
 archivieren 372
 erstellen 37
 speichern 49
Projekteigenschaften 37
Projektfenster 74
 Ablage erzeugen 78
 Assets suchen 78
 Listenansicht 77
 Miniaturen ändern 77
 Ordner 76
 organisieren 78
 Symbolansicht 77
 Symbole 77
 Titelframe 78
Projektmanager 373
Projektverknüpfungen
 reparieren 33
Protokoll-Palette 96

PRTL 549

PSD 549

PSD-Datei

animieren 351
 importieren 350

Q

Quellmonitor 89
 mehrere Clips bereitstellen 92
QuickTime 30

R

Rasierklinge 57
Rate ausdehnen 122
Referenzmonitor 287, 295
Rendern
 32 Bit 205
Rendervorgang 356
Reverb 317
RGB-Parade 296
Rohmaterial importieren 40
Rollen-/Kriechen-Optionen 343
Rollen-Werkzeug 117
Rolltitel 344
Rückwärts abspielen 238

S

Sample 300
Sampling 544
Schaltfläche 396
Schatten 282
 Tonbereich 284
Schattenstärke 283
Schatten und Glanzlichter 281
 mit Original mischen 284
Schlüsselbilder 207
Schnelle Farbkorrektur 291
Schnitt
 asynchron 310
 bildgenau 110
 im Projektfenster 109
 im Quellmonitor 103
 mit Timecode 53
Schnittfenster 46
 Ansicht verändern 49
 Anzeigestil 231
 Clip bearbeiten 115
 erster Blick 47
 Keyframes anzeigen 234
 Schloss-Symbol 95
 skalieren 93

- Schnittfenster (Forts.)
Spurauswahl 114
Spur vergrößern 230
Zielspur 115
Schnittfenster-Timecode 111
Schnittpunkt
trimmen 127
zum nächsten gehen 90
zum vorherigen gehen 90
Schnitttechniken 129
Schwarzbild 48
einfügen 344
Schwarzstreifen 344
Schwellenwert 275
Schwellenwertabgrenzung 275
Scrollleisten 68
Scrubbing 51
Definition 51
SECAM 531
Sequenz 139
an Encore senden 454
automatisch in Sequenz umwandeln 108
Einstellungen 381
importieren 151
mehrere einsetzen 148
rendern 355
übergeben 356
verschachteln 149
Sequenzmarke
löschen 156
setzen 155
verschieben 156
Sequenz-Nullpunkt
verändern 153
Shuttle 90
Sichere Ränder 90, 534
definieren 535
einschalten 208
Voreinstellungen 535
Sicherung
automatische 33
Skalieren 200
gleichmäßig 202
Skalierung
Bereichsskalierung 228
verändern 209
S-Laute
mindern 314
Snapping 137, 138
Sortieren 42
Sound
abspielen 301
Soundbooth
Arbeitsbereich 503
Audiobearbeitung 506
Audio bereinigen 520
Audio beschneiden 515
Audio schneiden 506
Clipbereich ausgeben 508
Dateien importieren 504
Fade-in 514
Fade-out 514
Frequenzraumbearbeitung 517
Geräuschemuster speichern 521
Lautstärke angleichen 513
Lautstärkekorrektur 513
Lautstärke regeln 511
leere Audiodatei erstellen 505
Oberfläche 502
Pause verlängern 509
permanentes Störgeräusch entfernen 520
Restoration 515
Spektralfrequenzanzeige 518
Stille einfügen 510
Störgeräusche entfernen 515
Störgeräusche im Frequenzraum bearbeiten 518
Zoomen 504
Sprachanalyse 84
deutsch 85
durchführen 87
Sprachwörterbuch nachinstallieren 85
Sprachanalysewörterbuch 84
Spur
ausblenden 95
auswählen 137
deaktivieren 95
erkennen 298
erweitern 94
hinzufügen 146
löschen 147
Masterspur 305
öffnen 55, 94
platzieren 146
schützen 95
stumm schalten 321
vergrößern 230
zusammenfalten 94
Spuranzahl 142
Spurauswahl 114
Spurauswahl-Werkzeug 137

Spur-Effekt
 hinzufügen 324
Spur-Keyframes 298
Spurmaske-Key 269
Standardblende 176
Standarddauer
 der Audioüberblendung 177
 der Videoüberblendung 177
Standardeffekt 197
 bearbeiten 205
Standardüberblendung
 ändern 176, 191
Standard-Videoeffekte 204
Standard-Videoüberblendung 108
Standbild 245
 exportieren 90
Stapelverarbeitung 369
Startbildschirm 37
Startup Mode Selector 26
Stauchen 122
Stereo 297
Stereo-Clip
 Balance verändern 314
Stoppuhr-Symbol 207
Störgeräusche
 entfernen (Soundbooth) 515
Storyboard 44
 erstellen 42
Strecken 122
Streifen 127
Suche
 Assets 78
 löschen 80
 nach Metadaten 83
SurCode 365
SureShot 414
SVHS-Rekorder
 Aufnahmen digitalisieren 402
Symbolansicht 42
Synchronisationssperre 95
Systemvoraussetzung 26
Szenerkennung 395
Szene suchen 396

T

Tabulator-Ausrichtung 347
Tangenten-Anfasser 221, 235
Tastaturanpassung 97
Tastaturkürzel
 anpassen 97
Testversion 27

Text
 erzeugen 327, 330
 Kerning 340
 Stile zuweisen 333
Textattribute ändern 332
Textfarbe
 ändern 333
Textrahmen
 erzeugen 331
Textwerkzeug 330
TIFF 549
Timebase 328
Timecode 111
 Aufbau 111
 eingeben 112
 ermitteln 51
 exakt eingeben 55
 im Programmmonitor 53
 PAL und NTSC 113
 Was ist das? 51
Timecode-Aufnahme 393
Timecode-Eingabe 300
Timecode-Offset 390
Timecode-Schnitt 53
Timeline 47
Titel 327
 als Vorlage speichern 339
 animierte 342
 auswählen 337
 einbinden 341
 erzeugen 327, 330
 hineinlaufen lassen 343
 Kriechtitel 343
 langsam einschwenken 343
 mehrere speichern 340
 mit Photoshop erzeugen 349
 neuen basierend auf aktuellem
 Titel anlegen 336
 Objekte ausrichten 335
 Rolltitel 344
 separat speichern 335
 Sichere Ränder 332
 Standard-Rollen 345
 Standard-Standbild 345
 statische 339
 Tabulatoren setzen 347
 überarbeiten 336
 überblenden 342
 über Keyframes einblenden 341
 verändern 338
 Video ausblenden 329

Titel (Forts.)
 Vorlagen benutzen 336
 Vorspann 343
 zweispaltig 347
Titelfenster 327
Titelframe 78
Titelobjekte
 grafische 334
Titelstile 333
Titelvorlage 336
Tonhöhe beibehalten 124
Transparent 273
Trimmen
 im Schnittfenster 115
 im Zuschneiden-Fenster 126
Trompeten-Icon 321
TV-Norm 531

Ü

Überblenden
 Audio und Video unterschiedlich 135
Überblendmodi 241
Überblendmodus 204
Überblendung 175
 austauschen 188
 automatisch zuweisen 177
 Begutachtung 181
 Dauer 177
 einseitig 179
 Einstellparameter 180
 entfernen 179
 im Schnittfenster bearbeiten 178
 in den Effekteinstellungen bearbeiten 180
 Irisblende 183
 kopieren 188
 Länge verändern 179
 löschen 190
 Mittelpunkt verändern 183
 per Drag & Drop anpassen 182
 Rahmenfarbe 186
 rendern 192
 Richtung ändern 189
 schnell zuweisen 190
 Seite aufrollen 189
 Seite umblättern 189
 Start und Ende 181
 verlängern 59
 verschieben 179, 192
 Zeiten anpassen 192
 zuweisen 178
Überblendungseffekte 181

Übergabe
 an After Effects 524
Überspielen
 einzelne Clips 391
Ultra-Key 275
Underscan 533
Unterschieben 120

V

VBR 363, 548
Verbindungen prüfen 388
Vergrößern 200
Verkleinern 200
Verschachtelte Sequenz
 aus Clip erzeugen 153
 erstellen 149
Verschieben-Werkzeug 118
Verschiebung, große 128
VHS-Rekorder
 Aufnahmen digitalisieren 402
Video
 ignorieren 108
 in Schnittfenster bringen 46
Videoeffekte 197
Video In-Point 109
Video Out-Point 109
Videoüberblendung
 hinzufügen 60
Videoüberblendungen 176
Vierpunkt-Korrekturmaske 249
Voice-over 318
Voreinstellungen
 Aussehen 39
Vorlaufzeit 390

W

Weiche Blende 60, 175
Weißabgleich 290
Weißbalance 290
 nachträgliche 291
Weißpunkt
 bestimmen 292
Wellenform 301, 302
Werkseinstellungen wiederherstellen 101
Widerhall 317
Wiederherstellen 32

Y

YCC-Farbgebung 544
YUV 544
YUV-Effekte 205

Z

- Zeilenabstand
 - erhöhen* 348
- Zeilenbreiten 537
- Zeilensprung 532
- Zeitabläufe
 - neu zuordnen* 222
- Zeitlupe 122, 123, 223
- Zeit-Neuzuordnung 222
 - Funktionen* 227
 - im Schnittfenster* 230
- Zeitraffer 122, 123
- Zielspur
 - festlegen* 115
- Zoomen 93
 - per Tastatur* 94
- Zuschneideansicht 126
- Zuschneiden-Effekt 259
- Zuschneiden-Fenster 125
- Zwischenablage 124, 125