

Robert Klaßen

Adobe Premiere Pro CS6

Schritt für Schritt zum perfekten Film



Auf einen Blick

TEIL I Grundlagen

1	Kontaktaufnahme mit Premiere Pro CS6	27
2	Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt	39
3	Arbeitsoberfläche kennenlernen und bedienen	69

TEIL II Videoschnitt, Bearbeitung und Ausgabe

4	Schneiden und Trimmen	121
5	Mit Sequenzen arbeiten	163
6	Überblendungen	207
7	Effekteinstellungen und Bewegungsanimationen	225
8	Masken und Keying	283
9	Bildkorrekturen	311
10	Audio	337
11	Titel erzeugen	369
12	Export	397

TEIL III Premiere im Workflow

13	Import und Aufnahme	431
14	Bridge CS6 – Ordnung im Archiv	465
15	DVD-Authoring mit Encore CS6	481
16	Korrekturen mit Audition CS6	535
17	Integration in der Production Premium Suite	559

Inhalt

Vorwort	21
---------------	----

Teil I Grundlagen

1 Kontaktaufnahme mit Premiere Pro CS6	27
1.1 Das sollten Sie vorab wissen	27
1.1.1 Voraussetzung: 64-Bit-Technologie	28
1.1.2 Grafikkartenunterstützung testen	28
1.1.3 Encore CS6 nicht als Testversion	29
1.1.4 Keine Vorlagen im Titeldesigner	30
1.1.5 Automatische Produktaktivierung	30
1.1.6 Das Premiere-Pro-Paket	31
1.1.7 Suite oder einzelne Bausteine	31
1.1.8 Zusätzliche Plug-ins	31
1.1.9 QuickTime separat installieren	32
1.2 Adobe Creative Cloud	32
1.3 Was tun, wenn ...?	33
1.3.1 Dateien wiederherstellen	33
1.3.2 Automatische Sicherung	34
1.3.3 Projektverknüpfungen reparieren	35
1.3.4 Helle Arbeitsoberfläche	36
1.3.5 Medien-Cache	36
2 Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt	39
2.1 Ein Film in 20 Minuten	39
2.1.1 Ein neues Projekt erstellen	40
2.1.2 Assets importieren	42
2.1.3 Storyboard erstellen	45
2.2 Clips im Schnittfenster bearbeiten	48
2.2.1 Erste Timecode-Navigation	56
2.3 Überblendungen hinzufügen	61
2.3.1 Audioüberblendungen hinzufügen	61
2.3.2 Videoüberblendungen hinzufügen	64
2.4 Film ausgeben	65

3	Arbeitsoberfläche kennenlernen und bedienen	69
3.1	Die Arbeitsbereiche	69
3.1.1	Arbeitsoberfläche umgestalten	72
3.1.2	Einen eigenen Arbeitsbereich speichern	75
3.1.3	Arbeitsbereich aus Projekten importieren	77
3.2	Der Media-Browser	78
3.2.1	Ansicht des Media-Browsers optimieren	78
3.2.2	Assets im gleichen Fenster verschieben	79
3.2.3	Clips abspielen und scrubben	80
3.2.4	Miniaturen vergrößern	80
3.2.5	Listen- und Miniaturansicht	81
3.2.6	Assets filtern	81
3.2.7	Anzeige für Kameras optimieren	82
3.2.8	Auf Assets von bandlosen Kameras zugreifen	83
3.3	Das Projektfenster	84
3.3.1	Assets importieren	85
3.3.2	Symbole im Projektfenster	87
3.3.3	Miniaturen ändern – Titelframe einstellen	88
3.3.4	Das Projektfenster organisieren	89
3.4	Metadaten	93
3.4.1	Clip-Daten	93
3.4.2	Dateidaten/XMP-Daten	94
3.4.3	Metadaten filtern	95
3.5	Sprachanalyse	98
3.6	Die Monitore	104
3.6.1	Die Monitorsteuerelemente	105
3.6.2	Schaltflächen hinzufügen – der Schaltflächeneditor	106
3.6.3	Monitoreinstellungen	108
3.6.4	Mehrere Clips im Quellmonitor bereitstellen	110
3.7	Organisation im Schnittfenster	110
3.8	Die Protokoll-Palette	114
3.9	Tastaturanpassung	114

Teil II Videoschnitt, Bearbeitung und Ausgabe

4	Schneiden und Trimen	121
4.1	Clips vorschneiden	121
4.1.1	Clips im Projektfenster vorschneiden	121
4.1.2	Clips im Quellmonitor vorschneiden	124
4.1.3	In- und Out-Points korrigieren	132

4.2	Der Timecode	133
4.2.1	Aufbau des Timecodes	133
4.2.2	Timecode-Eingabe	134
4.3	Clips dem Schnittfenster hinzufügen und anordnen	135
4.3.1	Clips per Drag & Drop einfügen	135
4.3.2	Clips per Tastatur einfügen	137
4.4	Clips im Schnittfenster trimmen	138
4.4.1	Clips kürzen oder erweitern	138
4.4.2	Löschen und Lücke mit dem Werkzeug schließen	140
4.4.3	Genügend Material ist wichtig	140
4.4.4	Clips rollen	141
4.4.5	Mehrere Schnittpunkte gemeinsam bearbeiten	142
4.4.6	Schnittpunkte exakt bearbeiten	143
4.4.7	Clips verschieben	144
4.4.8	Clips unterschieben	146
4.4.9	Clips strecken, stauchen und rückwärts ablaufen lassen	147
4.4.10	Clips ersetzen	149
4.5	Das Zuschneiden-Fenster	151
4.6	Spezielle Schnitttechniken	153
4.6.1	Der 3-Punkt-Schnitt	153
4.6.2	Der 4-Punkt-Schnitt	156
4.6.3	L-Schnitt und J-Schnitt	159
4.6.4	Gesamte Spur auswählen	161
4.6.5	Gesamte Sequenz auswählen	161
4.6.6	Einrasten und Snapping	161
5	Mit Sequenzen arbeiten	163
5.1	Eine neue Sequenz erzeugen	163
5.2	Sequenzvorgaben nutzen	166
5.2.1	Vorgabe wählen	167
5.2.2	Allgemeine Sequenzvorgaben	168
5.2.3	Spuren hinzufügen	168
5.2.4	Vorgabe speichern	170
5.2.5	HD oder Full HD?	171
5.2.6	Vorgabe prüfen	171
5.3	Sequenzspuren	173
5.3.1	Spuren hinzufügen	174
5.3.2	Spurhöhe vergrößern	175
5.3.3	Spuren benennen	175
5.3.4	Spuren löschen	176

5.4	Mehrere Sequenzen einsetzen	176
5.4.1	Dem Projekt eine Sequenz hinzufügen	176
5.4.2	Sequenzen importieren	178
5.4.3	Sequenzen verschachteln	179
5.5	Marken	182
5.5.1	Sequenzmarken setzen	182
5.5.2	Sequenzmarken verschieben und löschen	183
5.5.3	Anmerkungen hinzufügen	184
5.5.4	Clip-Marken setzen	184
5.5.5	Das Marken-Bedienfeld	185
5.6	Clip-Kopien und Clip-Instanzen	187
5.6.1	Clip-Instanzen erstellen	187
5.6.2	Clip-Kopien erstellen	187
5.6.3	Clips wiederfinden	189
5.7	Multi-Kamera-Bearbeitung	189
5.8	Fotos in Sequenzen verarbeiten	195
5.8.1	Fotos importieren	195
5.8.2	Fotos manuell anpassen	197
5.8.3	Fotos automatisch anpassen	197
5.8.4	Fotodauer einstellen	200
5.9	Erstellung des Buchprojekts	200
6	Überblendungen	207
6.1	Wissenswertes zu Überblendungen	207
6.1.1	Die weiche Blende	207
6.1.2	Standardüberblendung ändern	207
6.1.3	Überblendungen automatisch zuweisen	208
6.2	Überblendungen im Schnittfenster bearbeiten	210
6.2.1	Überblendung verschieben	211
6.2.2	Auf- und Abblende – einseitige Überblendungen	211
6.2.3	Überblendungen entfernen und Längen verändern	211
6.3	Überblendungen in den Effekteinstellungen bearbeiten	212
6.3.1	Start und Ende der Überblendung einstellen	213
6.3.2	Die weiteren Bedienelemente der Überblendungseffekte	213
6.3.3	Überblendung am Schnitt zentrieren	214
6.3.4	Überblendungsmittelpunkt verändern	215
6.3.5	Überblendung kopieren	219
6.3.6	Überblendungen austauschen	219
6.4	Überblendungen für das Buchprojekt	220
6.5	Überblendungen rendern	222

7	Effekteinstellungen und Bewegungsanimationen	225
7.1	GPU-beschleunigte Effekte	225
7.1.1	Unterstützte Grafikkarten	226
7.1.2	Render-Leiste beachten	227
7.2	Grundsätzliches Effekt-Handling	228
7.2.1	Effekte vs. Effekteinstellungen	228
7.3	Die fixierten Videoeffekte (Proprietäre Effekte)	229
7.3.1	Position eines Clips verändern	230
7.3.2	Clips skalieren	231
7.3.3	Clips drehen	233
7.3.4	Deckkraft verändern	233
7.3.5	Effekte zurücksetzen	234
7.3.6	Effekte deaktivieren	235
7.4	Die Standardvideoeffekte	235
7.4.1	Effekte suchen	235
7.4.2	Effekte filtern	236
7.4.3	Effekte zuweisen	237
7.4.4	Effektreihenfolge ändern	237
7.4.5	Effekte entfernen	238
7.4.6	Standardeffekte bearbeiten	238
7.4.7	Effekt »Verkrümmungsstabilisierung« – Verwacklungen stabilisieren	239
7.5	Keyframes – Effekte animieren	242
7.5.1	Keyframes verschieben	248
7.5.2	Zu Keyframes springen	249
7.5.3	Keyframes kopieren	250
7.5.4	Keyframe-Vorgaben speichern	251
7.5.5	Effekte auf mehrere Clips anwenden	252
7.5.6	Effekt per Einstellungsebene anwenden	252
7.5.7	Keyframe-Pfade ändern	254
7.6	Zeitabläufe neu zuordnen	258
7.6.1	Keyframe-Übergänge schaffen	261
7.6.2	Weitere Zeit-Neuzuordnungsfunktionen	263
7.6.3	Bereichsskalierung einstellen	264
7.6.4	Keyframes schnell platzieren	265
7.7	Keyframes im Schnittfenster bearbeiten	266
7.7.1	Keyframes einblenden	266
7.7.2	Deckkraft-Keyframes bearbeiten	268
7.7.3	Keyframe-Anzeige umschalten	269
7.7.4	Keyframes hinzufügen und entfernen	270
7.7.5	Verbindungen anpassen	270

7.7.6	Bézier-Kurven erzeugen	271
7.7.7	Keyframes umwandeln	271
7.8	Palindrom erzeugen	273
7.9	Überblendmodi	275
7.10	Clips einfrieren	278
8	Masken und Keying	283
8.1	Korrekturmaske-Key	283
8.1.1	Maskenbezeichnungen	284
8.1.2	Pfad im Programmmonitor verändern	292
8.2	Der Zuschneiden-Effekt	293
8.3	Bildmaske-Key	295
8.3.1	Maske erstellen	296
8.3.2	Maske zuweisen	301
8.3.3	Luminanz und Alphakanäle	302
8.4	Spurmaske-Key	303
8.5	Farben auskeyen	307
8.5.1	Chroma-Key	307
8.5.2	Blue-Screen-Key	308
8.5.3	Ultra-Key	309
9	Bildkorrekturen	311
9.1	Auto-Effekte	311
9.2	Helligkeit und Kontrast korrigieren	312
9.3	Schatten und Glanzlichter korrigieren	313
9.4	Beleuchtung punktuell korrigieren	316
9.5	Farbkorrekturen	323
9.5.1	Weißbalance	323
9.5.2	Automatische Farbkorrekturen	326
9.5.3	Manuelle Farbkorrekturen	326
9.5.4	Farben über Referenzmonitore korrigieren	328
9.6	Farbkorrektur mit SpeedGrade CS6	330
9.6.1	Dateien an SpeedGrade übergeben	331
9.6.2	Ansichtsoptionen anpassen	332
9.6.3	Korrekturbereiche von SpeedGrade einstellen	332
9.6.4	Korrekturen mit SpeedGrade durchführen	333
9.6.5	SpeedGrade-Dateien speichern	334
9.6.6	SpeedGrade-Endformate ausgeben	334

10	Audio	337
10.1	Grundlagen der Audiobearbeitung in Premiere Pro	337
10.1.1	Spuren definieren	337
10.1.2	Spuren erkennen	340
10.1.3	Spuren zuordnen	341
10.1.4	Keyframes und Umfang anzeigen	341
10.1.5	Audio-Zeiteinheiten	342
10.1.6	Ansicht verändern	344
10.1.7	Clips sichten	344
10.1.8	Audiometer	345
10.2	Audio bearbeiten	347
10.2.1	Lautstärke verändern	347
10.2.2	Clips normalisieren	349
10.2.3	Masterspur normalisieren	349
10.3	Kleinere Audio-Kosmetik	350
10.4	Audio und Video getrennt bearbeiten	353
10.4.1	Audio und Video trennen	353
10.4.2	Clips zusammenführen	353
10.5	Audioüberblendungen	355
10.5.1	Exponentielle Überblendung	355
10.5.2	Konstante Verstärkung	355
10.5.3	Konstante Leistung	356
10.6	Audioeffekte	357
10.6.1	Audioclip-Effekte hinzufügen	357
10.6.2	Rechts und Links ausfüllen	358
10.6.3	DeEsser	358
10.6.4	DeHummer	358
10.6.5	EQ	359
10.6.6	Reverb	360
10.7	Der Audiomixer	360
10.7.1	Spureffekte hinzufügen	361
10.7.2	Voice-over	362
10.7.3	Submix-Spuren	366
10.7.4	Automatisieren	367
10.7.5	Audio im Buchprojekt hinzufügen	368
11	Titel erzeugen	369
11.1	Titelfenster-Übersicht	369
11.1.1	Titel erzeugen	369
11.1.2	Hintergrundfarbe einstellen	372

11.1.3	Textrahmen erzeugen	373
11.1.4	Textattribute ändern	374
11.1.5	Stile zuweisen	375
11.1.6	Grafische Titelobjekte	376
11.1.7	Objekte ausrichten	376
11.2	Titel speichern und überarbeiten	377
11.3	Vorlagen nutzen	378
11.3.1	Titel auswählen	378
11.3.2	Titel verändern	381
11.3.3	Eigene Vorlagen definieren	382
11.4	Statische Titel – Bauchbinden	382
11.5	Animierte Titel erzeugen	385
11.5.1	Kriechtitel	386
11.5.2	Mehrere Titel übereinander platzieren	387
11.5.3	Rolltitel	387
11.6	Titel mit Photoshop erzeugen	391
11.6.1	Premiere Pro an Photoshop	391
11.6.2	Photoshop-Dokumente importieren	393
12	Export	397
12.1	Sequenzen rendern	397
12.2	Sequenzen an Encore übergeben	398
12.3	Exporteinstellungen	399
12.3.1	Für DVD oder Blu-ray ausgeben	399
12.3.2	Dolby Digital	406
12.3.3	Als DV-AVI exportieren	407
12.3.4	Filme beschneiden	409
12.4	Der Adobe Media Encoder	411
12.4.1	Stapelverarbeitung	411
12.4.2	Vorgabenbrowser	414
12.4.3	Ordner überwachen	418
12.5	Einzelbilder exportieren	419
12.5.1	Ein einzelnes Bild exportieren	419
12.5.2	Fortlaufende TIFFs ausgeben	419
12.5.3	Einzelbilder reimportieren	422
12.5.4	Einzelbilder beim Reimport erhalten	424
12.6	Projekte archivieren	425

Teil III Premiere im Workflow

13 Import und Aufnahme	431
 13.1 Der bandlose Workflow	431
13.1.1 Kamera anschließen	431
13.1.2 Direkt auf bandlose Daten zugreifen	432
13.1.3 Clips auf Festplatte transferieren	435
 13.2 Band-Workflow vorbereiten	436
13.2.1 Erforderliche Hardware	436
13.2.2 Neues Projekt erstellen	437
13.2.3 Aufnahme-Voreinstellungen ändern	438
 13.3 Filmmaterial vom Band einspielen	439
13.3.1 Die Gerätesteuerung	439
13.3.2 Standardaufnahmen	442
13.3.3 Aufnahmen mit In- und Out-Points	445
13.3.4 Szenenerkennung	447
13.3.5 Timecode-Unterbrechungen	449
 13.4 Batchaufnahmen	450
13.4.1 Offline-Clips weiterverarbeiten	452
13.4.2 Batchlisten importieren/exportieren	453
 13.5 Analoges Filmmaterial mit Premiere Pro digitalisieren	454
13.5.1 Digitalisieren mit einer Video-Capture-Karte	454
13.5.2 Digitalisieren mit einem externen Digitalgerät	454
 13.6 Prelude CS6	455
13.6.1 Filme mit Prelude erfassen	455
13.6.2 Filme mit Prelude umwandeln	457
13.6.3 Rohschnitt mit Prelude	459
13.6.4 Marken in Prelude hinzufügen	461
13.6.5 Prelude-Projekte an Premiere Pro weitergeben	463
13.6.6 Projektdatei erzeugen	464
14 Bridge CS6 – Ordnung im Archiv	465
 14.1 Die Oberfläche	465
14.1.1 Bridge von Premiere Pro aus starten	466
14.1.2 Explorer anzeigen	467
14.1.3 Ansicht wechseln	467
14.1.4 Kompaktmodus aktivieren	467
14.1.5 Mehrere Browser bereitstellen	468
14.1.6 Weitere Ansichtsoptionen	469

14.2 Clips organisieren mit Adobe Bridge	469
14.2.1 Clips auszeichnen	470
14.2.2 Beschriftungen anlegen	471
14.3 Filtern und sortieren	472
14.3.1 Assets filtern	472
14.3.2 Assets sortieren	473
14.3.3 Objekte löschen	474
14.4 Assets suchen	474
14.4.1 Einfache Suche	474
14.4.2 Fortgeschrittene Suche	476
14.4.3 Smart-Sammlungen	478
14.5 Assets an Premiere Pro übergeben	479
15 DVD-Authoring mit Encore CS6	481
15.1 DVD-Projekte in Premiere Pro vorbereiten	482
15.1.1 Kapitelmarken für Encore erzeugen	482
15.1.2 Filme für Encore ausgeben	485
15.1.3 Sequenzen direkt an Encore senden	486
15.2 DVD-Projekt erzeugen	487
15.2.1 Filme kürzen	493
15.2.2 Audiospuren entfernen	494
15.2.3 Mehrere Filme einbetten	494
15.3 Menüs	495
15.3.1 Content installieren	495
15.3.2 Menüs erzeugen	497
15.4 Menüs in Photoshop bearbeiten	504
15.4.1 Vorlagen überarbeiten	504
15.4.2 Eigene Menüs in Photoshop erzeugen	505
15.5 Objekte zu Schaltflächen machen	506
15.5.1 Dateien als Stilobjekte einbinden	509
15.6 Kapitelmarken setzen	510
15.7 Szenenmenüs erzeugen	512
15.7.1 Kapitelindex erzeugen	512
15.7.2 Weiter- und Zurück-Buttons selbst erzeugen	519
15.8 Funktionsablauf festlegen	522
15.8.1 Erste Wiedergabe festlegen	522
15.8.2 Nicht überspringbare Hinweise	523
15.8.3 Schnittfenster und Menüs miteinander verbinden	524
15.9 DVD testen und ausgeben	528
15.9.1 Projekt testen	528
15.9.2 Einzelne Assets transcodieren	530

15.9.3	DVD ausgeben	531
15.9.4	Regionalcodes festlegen	533
15.9.5	CSS-Kopierschutz	533
16	Korrekturen mit Audition CS6	535
16.1	Dateien übergeben	535
16.2	Die Oberfläche	537
16.2.1	Arbeitsbereich wählen	538
16.2.2	Wellenform und Multitrack	538
16.3	Grundlagen	539
16.3.1	Dateien importieren	540
16.3.2	Zoomen	541
16.3.3	Dateien erstellen	542
16.3.4	Speicheroptionen	542
16.4	Audiobearbeitung	542
16.4.1	Audio schneiden	542
16.4.2	Clip-Bereich ausgeben	545
16.4.3	Pause verlängern	545
16.4.4	Lautstärke regeln	547
16.4.5	Fade-in und Fade-out	548
16.4.6	Anfang und Ende kürzen	549
16.5	Effekte und Stapelprozesse	549
16.5.1	Effekte einsetzen	549
16.5.2	Stapelprozesse	550
16.6	Restauration	552
16.6.1	Korrektur mit dem Lasso	555
16.6.2	Audio bereinigen	556
17	Integration in der Production Premium Suite	559
17.1	Der praktische Workflow	559
17.2	Integration mit After Effects CS6	560
17.2.1	Von Premiere Pro zu After Effects – und zurück	560
17.2.2	Clips durch Komposition ersetzen	563
17.2.3	Übergabe über die Zwischenablage	564
17.2.4	Zugriff auf Premiere-Pro-Sequenzen	565
17.3	Integration mit anderen Schnittprogrammen	566

Anhang

A Fachkunde	571
A.1 Von Fernsehnormen	571
A.1.1 Halbbilder	571
A.1.2 Interlacing und Deinterlacing	573
A.1.3 Halbbilddominanz	573
A.2 Von Underscan und Overscan	574
A.2.1 Overscan	574
A.2.2 Sichere Ränder	575
A.2.3 Sichere Ränder definieren	575
A.3 Von Bildpunkten und Seitenverhältnissen	576
A.3.1 Bildpunkte	576
A.3.2 Pixel-Seitenverhältnisse 4:3	577
A.3.3 Pixel-Seitenverhältnisse 16:9	578
A.3.4 16:9 und 4:3 im Team	578
A.3.5 4:3-Material maskieren	581
A.3.6 Cinemascope	583
A.4 Von Farben und Kanälen	583
A.4.1 Farbtiefe	583
A.4.2 Sampling	585
A.5 Von Kompressoren	586
A.5.1 Codecs	587
A.5.2 MPEG-2	587
A.5.3 MPEG-4	588
A.5.4 H.264	588
A.5.5 MJPEG	588
A.6 Von Bit- und Datenraten	589
A.7 Von Einzelbildern	589
B Die DVD zum Buch	591
B.1 Beispieldateien	591
B.1.1 Der Ordner »Gecko-Glas«	591
B.1.2 Der Ordner »Ergebnisse«	591
B.1.3 Die Kapitel-Ordner	591
B.2 Testversion	592
B.3 Video-Lektionen	592
Index	595

Das Buchprojekt – Schritt für Schritt

► Buchprojekt öffnen	201
► Überblendungen schnell zuweisen	220
► Clips stabilisieren	239
► Clips zuschneiden und skalieren	293
► Helligkeit und Kontrast korrigieren	312
► Korrekturen mit Beleuchtungseffekten realisieren	316
► Eine nachträgliche Weißbalance durchführen	324
► Störgeräusche minimieren	350
► Audio im Buchprojekt hinzufügen	368
► Mehrere Bauchbinden erzeugen	383
► Bauchbinden ein- und ausblenden	384
► PSD-Dateien animieren	393
► Filme als DV-AVI oder QuickTime ausgeben	407
► Projekte archivieren	425
► Kapitelmarkierungen für Encore erzeugen	482
► Filme mit Kapitelmarken ausgeben	485
► Projekt einstellen	487
► Assets importieren und Schnittfenster erzeugen	490
► Ein DVD-Menü erzeugen	497
► Bonuskapitel-Menü erzeugen	502
► Den Hauptfilm mit Kapitelmarken ausstatten	510
► Szenenmenüs anlegen	513
► Hauptmenü-Button hinzufügen	520
► Assets verknüpfen	524
► Buchprojekt von Encore prüfen lassen	529
► DVD ausgeben	531

Weitere Workshops

Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt

► Projekteigenschaften erstellen	40
► Dateien importieren	42
► Dateien im Projektfenster sortieren	45
► Clips in das Schnittfenster stellen	49
► Clips kürzen	52
► Film fertig schneiden	56
► Audioclip bearbeiten	61
► Auf- und Abblende hinzufügen	64
► Einen Film ausgeben	65

Arbeitsoberfläche kennenlernen und bedienen

► Clips mit Metadaten beschreiben	95
► Deutsches Sprachwörterbuch nachinstallieren	98
► Testanalyse durchführen	101
► Tastaturkürzel anpassen	115

Schneiden und Trimmen

► Rohschnitt im Projektfenster	121
► In- und Out-Points im Quellmonitor setzen	124
► In- und Out-Points im Projektfenster platzieren	129
► Einsatz des Rollen-Werkzeugs	141
► Einsatz des Verschieben-Werkzeugs	144
► Einsatz des Unterschieben-Werkzeugs	146
► Einsatz des Werkzeugs »Rate ausdehnen«	147
► Zeitlupe, Zeitraffer und rückwärts abspielen	148
► Clips im Zuschneiden-Fenster trimmen	151
► Einen 3-Punkt-Schnitt ausführen	154
► Einen 4-Punkt-Schnitt ausführen	156
► Einen L- und J-Schnitt ausführen	160

Mit Sequenzen arbeiten

► Sequenzeinstellungen von Premiere Pro ermitteln lassen	163
► Sequenzen verschachteln	179
► Clips mit der Multi-Kamera schneiden	190
► Eine Fotosequenz erzeugen	198

Überblendungen

- Irisblende einstellen 215
- Überblendungsrahmen definieren 217

Effekteinstellungen und Bewegungsanimationen

- Bild-im-Bild-Effekt erzeugen 242
- Clip-Deckkraft reduzieren und animieren 246
- Einstellungsebenen verwenden 252
- Bewegungspfade ändern 254
- Eine Zeitlupe erzeugen 258
- Geschwindigkeitsübergänge erzeugen 261
- Einen Clip rückwärts und wieder vorwärts laufen lassen 273
- Ebenen ineinanderwirken lassen 275
- Einen Clip einfrieren 279

Masken und Keying

- Korrekturmaske einsetzen 285
- Die Korrekturmaske animieren 287
- Eine Bildmaske erzeugen 296
- Einen Clip mit einer Bildmaske versehen 301
- Eine Alphamaske in Photoshop erzeugen 303
- Eine Maske animieren 304

Bildkorrekturen

- Licht und Schatten verbessern 314
- Clips mit einem Referenzmonitor vergleichen 321

Audio

- Einen Audiokommentar aufzeichnen 362

Titel erzeugen

- Einen Abspann erzeugen 387

Export

- Filme im DVD-Endformat ausgeben 400
- Eine Sequenz als Einzelbilder ausgeben 419
- Reimport als Sequenz 422

Import und Aufnahme

- Filme mit Adobe Bridge importieren 435
- Die Gerätesteuerung aktivieren 439

► Eine Probeaufnahme erzeugen	442
► Einzelne Timecode-Aufnahmen erzeugen	445
► Mit der Szenenerkennung aufnehmen	447
► Clips im Stapel aufnehmen (Batchaufnahme)	450
► Filme mit Prelude von der Kamera importieren	455
► Dateien mit Prelude konvertieren	457
► Clips mit Prelude aneinanderhängen	459

Bridge CS6 – Ordnung im Archiv

► Dateien suchen	475
► Assets nach Kriterien filtern	476

Korrekturen mit Audition CS6

► Eine Audiodatei schneiden	542
► Sprechpause ausdehnen	545
► Lautstärke an einer bestimmten Stelle verändern	547
► Störgeräusche entfernen	552
► Permanentes Störgeräusch entfernen	556

Integration in der Production Premium Suite

► Eine After-Effects-Komposition in Premiere Pro erzeugen	561
► Clips über die Zwischenablage tauschen	564

Fachkunde

► 4:3-Aufnahmen in 16:9 konvertieren	579
--	-----

4 Schneiden und Trimen

Nachdem Sie sich mit der Arbeitsoberfläche 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 werden Clips im Quellmonitor und im Projektfenster geschnitten?
- ▶ Wie wird ein Clip im Schnittfenster geschnitten?
- ▶ Wie wird Premiere Pro mittels Timecode bedient?
- ▶ Wie werden Clips getrimmt?
- ▶ Wie führe ich 3-Punkt- und 4-Punkt-Schnitte aus?
- ▶ Wie führe ich L- und J-Schnitte aus?

4.1 Clips vorschneiden

Natürlich werden Sie für Ihre Projekte nicht immer das gesamte zur Verfügung stehende Clip-Material 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. Dazu müssen Sie sogenannte In- und Out-Points setzen. Mit Hilfe dieser teilen Sie Premiere Pro mit, welcher Teil eines jeden Clips verwendet und welcher vernachlässigt werden soll. Alles, was sich zwischen einem In- und einem Out-Point befindet, wird benutzt; alles jenseits der Points bleibt außen vor.

4.1.1 Clips im Projektfenster vorschneiden

Wie Sie bereits wissen, lassen sich Clips direkt aus dem Projektfenster heraus in das Schnittfenster ziehen. Dabei wird jedoch der gesamte Clip transferiert und somit auch Teil des Films. Im Schnittfenster ließe sich der Clip zwar anschließend noch einkürzen, doch ist das mitunter zu aufwendig.

Schritt für Schritt: Rohschnitt im Projektfenster

Beispielhaft wollen wir einen recht langen Clip am Anfang und Ende einkürzen. Zusätzlich schauen wir uns noch an, wie ein Direktimport ins Schnittfenster mittels Drag & Drop realisiert werden kann.

1 Neue Sequenz erzeugen

Sollte aktuell noch kein Premiere-Pro-Projekt geöffnet sein, holen Sie das bitte jetzt nach. Die Sequenzeinstellungen spielen für diesen kleinen Workshop keine Rolle, da wir die Arbeiten ausschließlich im Projektfenster durchführen werden.

2 Clip aussuchen

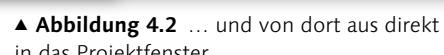
Minimieren Sie Premiere Pro. Navigieren Sie zum Ordner GECKO-GLAS, der sich in den BEISPIELDATEIEN befindet. Suchen Sie nach der Datei »Flaschenhals05_001.avi«.

3 Clip hinzufügen

Klicken Sie auf diese Filmdatei, und lassen Sie die Maustaste vorerst nicht mehr los. Ziehen Sie den Film auf das Premiere-Pro-Icon in der Taskleiste (Windows) bzw. im Dock (Mac). Dort angelangt, warten Sie, bis sich das Premiere-Pro-Fenster öffnet, und ziehen den Clip direkt in das Projektfenster hinein. (Sollte das Projektfenster hinter anderen Registerkarten liegen, zeigen Sie zunächst auf das Register PROJEKT, ziehen es dann in den Clip-Bereich und lassen dort die Maustaste los.) Falls bereits Clips vorhanden sind, besteht sogar die Möglichkeit, den Clip anhand des senkrechten Balkens einzusortieren. Danach können Sie die Maustaste loslassen.



▲ Abbildung 4.1 Zuerst geht es auf das Icon ...



▲ Abbildung 4.2 ... und von dort aus direkt in das Projektfenster.

Übergabe auf dem Mac

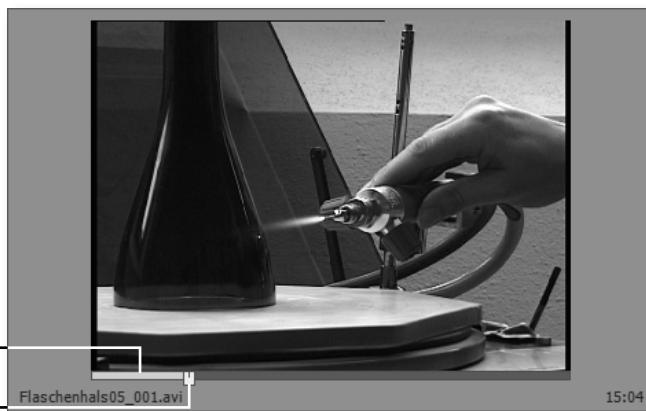
Noch ein Hinweis für Mac-User: Nachdem Sie das Symbol aufs Icon gezogen haben, müssen Sie einen Moment verharren. Kurze Zeit später wird nämlich eine Miniatur der Premiere-Pro-Arbeitsfläche angezeigt. Dort müssen Sie den Clip hinziehen und die Maustaste weiterhin gedrückt halten. Zuletzt vergrößert sich die Anwendung. Jetzt können auch Sie den Clip, wie beschrieben, ins Projektfenster ziehen.

4 Ansicht optimieren

Zur besseren Übersicht parken Sie den Mauszeiger auf dem Projektfenster und drücken **Ü**. Ziehen Sie zudem den Schieberegler für die Miniaturgröße unten links im Fenster ganz nach rechts.

5 In-Point setzen

Stellen Sie den Mauszeiger auf die Clip-Miniatur, und bewegen Sie das Zeigegerät (ohne Mausklick) langsam nach rechts. Sie werden feststellen, dass nach kurzer Zeit ein Zoom-in stattfindet (also die Kamera das Schweißgerät gewissermaßen »heranholt«). An dieser Position schieben Sie den Mauszeiger langsam ein wenig zurück (nach links), um an eine Position kurz vor dem Zoom zu gelangen. Danach klicken Sie auf die Miniatur und drücken anschließend **I**, wodurch ein sogenannter In-Point platziert wird. Der Clip soll nämlich später erst ab dieser Position zu sehen sein.



◀ Abbildung 4.3 Unmittelbar vor dem Heranholen soll der Film beginnen.

Profi-Tipp: JKL-Navigation

Das Ziehen der kleinen Abspielmarke unterhalb der Miniatur ist zwar recht intuitiv, jedoch meist leider nicht sehr genau. Wer die Marke ganz exakt platzieren möchte, benutzt nach einem Mausklick **L** zum vorwärts abspielen, während es mit **J** rückwärts geht. Mehrfaches Drücken einer der beiden Tasten beschleunigt das Abspielen. Mit **K** halten Sie den Clip an. Drücken Sie **L**, während **K** festgehalten wird, können Sie einzelbildweise im Bild nach vorne gehen. **J** (während **K** gedrückt ist) bewirkt hingegen, dass Sie sich Bild für Bild zurückbewegen können.

6 Out-Point setzen

Ist Ihnen aufgefallen, dass sich der kleine farbige Balken direkt unterhalb der Miniatur verändert hat? Links vom Abspielkopf **②** ist dieser nämlich jetzt grau **①**. Dabei handelt es sich um den Bereich, der im fertigen Video nicht mehr zu sehen sein soll. Den Schieberegler ziehen Sie jetzt knapp bis zur Mitte des Balkens und drücken anschließend **O**. Das hat zur Folge, dass auch der rechte Bereich **③** grau eingefärbt wird.



◀ Abbildung 4.4 Der farbige Bereich des Clips zeigt, welche Stelle des Films verwendet wird – nämlich exakt der zwischen In- und Out-Point.

7 Clip abspielen

Wollen Sie das Resultat einmal im Quellmonitor begutachten? Dann setzen Sie einen Doppelklick auf die Miniatur. Das sorgt nicht nur dafür, dass der Clip nun im Quellmonitor sichtbar wird, sondern auch für die Rückkehr zur Standardansicht der Arbeitsoberfläche (anstelle von). Zuletzt betätigen Sie **[Strg]/[cmd]+[Space]+Leertaste**. Das hat zur Folge, dass der Clip zwischen den beiden zuvor gesetzten Punkten abgespielt und anschließend wieder gestoppt wird.

Clips duplizieren

Falls Sie einen Clip im Projektfenster mehrfach benötigen, kann dieser mit rechts angeklickt und per Anwahl von DUPLIZIEREN vervielfältigt werden. Das Gleiche funktioniert per Drag & Drop, während **[Strg]/[cmd]** festgehalten wird.

4.1.2 Clips im Quellmonitor vorschneiden

Das Zuschneiden von Clips im Quellmonitor dürfte durch die herausragenden CS6-Neuerungen innerhalb des Projektfensters ein wenig in den Hintergrund treten. Dennoch ist auch hier das Festlegen eines bestimmten Clip-Bereichs sehr gut möglich.



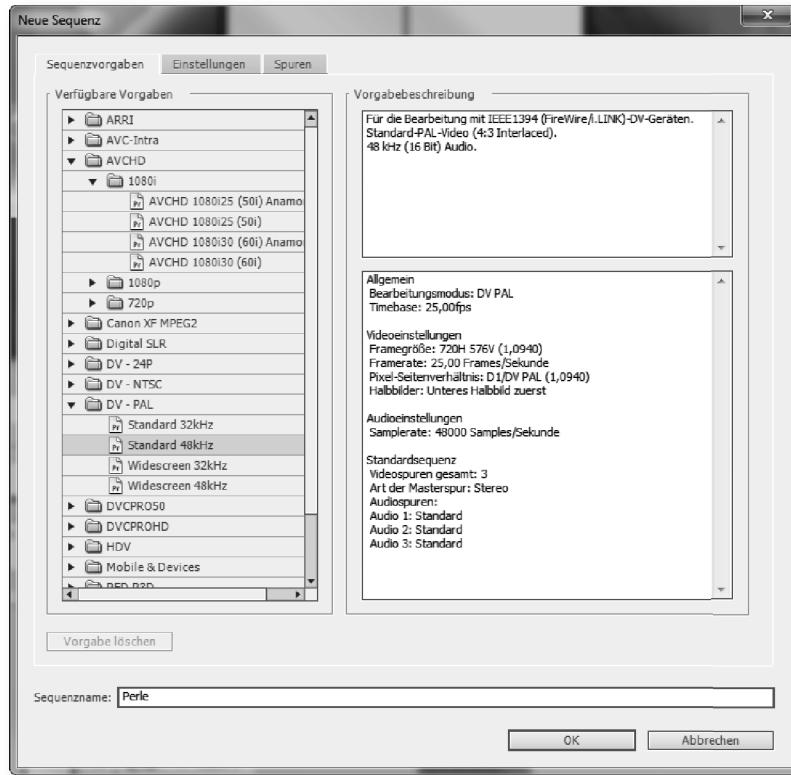
Schritt für Schritt: In- und Out-Points im Quellmonitor setzen

In diesem Workshop werden (wie zuvor auch) In- und Out-Points gesetzt. Allerdings werden wir das diesmal im Quellmonitor machen. Außerdem werden Sie erfahren, wie das Schnittfenster mit den fertig markierten Clips versehen wird.

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 experimentieren wollen, erstellen Sie gegebenenfalls ein neues Projekt mit den folgenden Sequenzeinstellungen. Falls bereits eins geöffnet ist, erzeugen Sie eine neue Sequenz **[Strg]/[cmd]+[N]** mit den Einstellungen DV-PAL STANDARD 48 kHz.



▲ Abbildung 4.5 Diese Vorgabe entspricht dem Quellenmaterial.

2 Assets importieren

Sollten die Clips des Ordners KAPITEL_02 bereits integriert sein, dürfen Sie diesen Schritt überspringen. Ist das nicht der Fall, drücken Sie **[Strg]/[cmd]+[I]** und integrieren den gesamten Ordner KAPITEL_02 in das Projektfenster. Reduzieren Sie vorab die im vorangegangenen Workshop vergrößerten Miniaturen wieder, indem Sie den entsprechenden Schieberegler unten links im Projektfenster wieder ganz nach links ziehen. Wenn der Import erledigt ist, doppelklicken Sie den Ordner KAPITEL_02, während Sie **[Strg]/[cmd]** gedrückt halten. Das sorgt dafür, dass kein neues Projektfenster erstellt wird.

3 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.

4 Clips abspielen

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

5 In- und Out-Points setzen

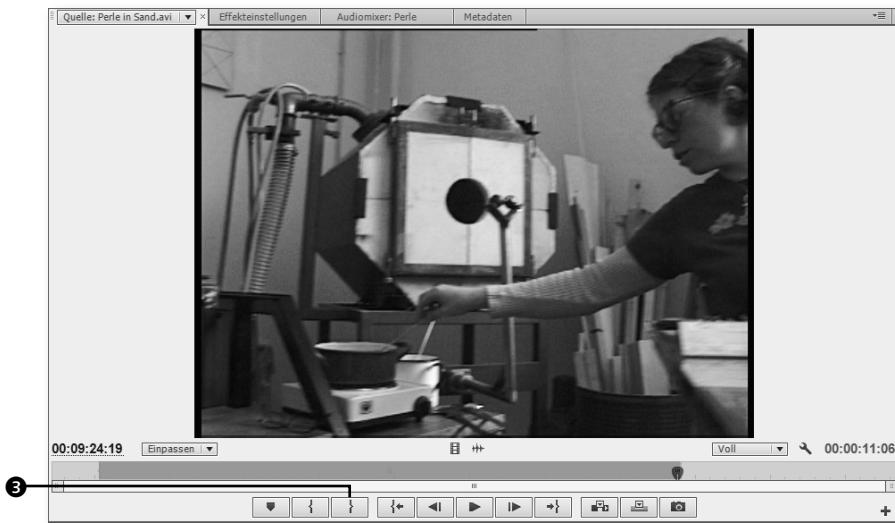
Schieben Sie die Marke jetzt manuell in Position, indem Sie deren Kopf mit gedrückter linker Maustaste hin- und herschieben (Scrubbing). Die ersten Bilder, in denen die Handwerkerin ihre Hände zusammenführt, sollen im fertigen Film keine Berücksichtigung finden. Deshalb platzieren Sie sie in etwa so, wie es in der Abbildung 4.6 zu sehen ist.



▲ Abbildung 4.6 Die Marke steht etwas rechts vom Anfang. An dieser Position hat Bettina die Hände bereits zusammengeführt.

Danach drücken Sie die Taste IN-POINT MARKIEREN 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 MARKIEREN ③.

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



▲ Abbildung 4.7 Das ist genau die richtige Position.

6 Zweiten Clip schneiden

Nehmen Sie sich jetzt den dritten 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 das Zeitlineal 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 4.8 Hier wird der zweite Clip beendet.

7 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.

8 Optional: Einfügemarke positionieren

Derzeit haben Sie ja noch nicht im Schnittfenster gearbeitet. Daher befindet sich die Einfügemarke bereits am Anfang der Timeline. Sollte das jedoch nicht der Fall sein, drücken Sie **[Pos]** bzw. **[E]**. Für die gleich folgende Einfügung der Clips ist nämlich die Position des Abspielkopfes wichtig.

9 Clips einfügen

Markieren Sie jetzt, während Sie **[Strg]/[cmd]** gedrückt halten, beide zuvor bearbeiteten Clips. Danach klicken Sie in der Fußleiste auf AUTOMATISCH IN SEQUENZ UMWANDELN **①**. Im folgenden Dialog schalten Sie die ANORDNUNG auf SORTIERREIHENFOLGE (dazu später mehr). Die Checkbox STANDARD-VIDEOÜBERBLENDUNG ÜBERNEHMEN **②** deaktivieren Sie bitte, da es ansonsten zwischen den beiden Clips zu einer Überblendung kommt.



▲ Abbildung 4.9 Nach der Markierung beider Clips werden diese in die Sequenz eingefügt.



▲ Abbildung 4.10 Hier ist die SORTIERREIHENFOLGE entscheidend.

10 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:

- ▶ 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.
- ▶ PLATZIERUNG: 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 ÜBERSCHREIBEN würden eventuell schon vorhandene Clips überdeckt. Deren Inhalt ginge also verloren.
- ▶ CLIP-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.

Mehr Kontrolle über das Projektfenster | 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 platzieren

Diesmal werden wir mit dem Projektfenster und dem Quellmonitor zu tun bekommen. Dass diese in Sachen Schnitt aufeinander abgestimmt sind, werden Sie in den folgenden Schritten sehen.

1 Projektfenster vorbereiten

Bereiten Sie zunächst einmal das Projektfenster vor, indem Sie zur LISTENANSICHT wechseln. Ziehen Sie danach den rechten Steg des Fensters so weit nach rechts, dass Sie die Spalten VIDEO IN-POINT und VIDEO OUT-POINT einsehen können.

Ablage: Kapitel_02											
	Media-Browser	Informationen	Effekte	Marken	Protokoll	2 von 8 Elementen ausgewählt					
Unbenannt3.prproj\Kapitel_02											
<input type="button" value="P"/> In: Alles											
Name	Kennzeichnung	Framerate	Medien-Start	Medien-Ende	Medien-Dauer	Video In-Point	Video Out-Point	Vide			
Beispiele 06.avi	[Icon]	25,00 fps	00:05:30:08	00:05:37:10	00:00:07:03	00:05:30:08	00:05:37:10	0			
Perle in Sand.avi	[Icon]	25,00 fps	00:09:16:11	00:09:27:16	00:00:11:06	00:09:17:02	00:09:24:19	0			
Perle kühlen.avi	[Icon]	25,00 fps	00:09:54:12	00:09:58:20	00:00:04:09	00:09:54:12	00:09:56:17	0			
Perle_2.avi	[Icon]	25,00 fps	00:10:26:10	00:10:31:19	00:00:05:10	00:10:26:10	00:10:31:19	0			
Perle_3.avi	[Icon]	25,00 fps	00:11:15:14	00:11:20:17	00:00:05:04	00:11:15:14	00:11:20:17	0			
Perle_5.avi	[Icon]	25,00 fps	00:04:42:11	00:04:53:11	00:00:11:01	00:04:42:11	00:04:53:11	0			
Perlen im Gegenlicht.avi	[Icon]	25,00 fps	00:01:09:15	00:01:13:11	00:00:03:22	00:01:09:15	00:01:13:11	0			
Titel 17.wav	[Icon]	44.100 Hz	00:00:00:00000	00:01:09:08819	00:01:09:08820						

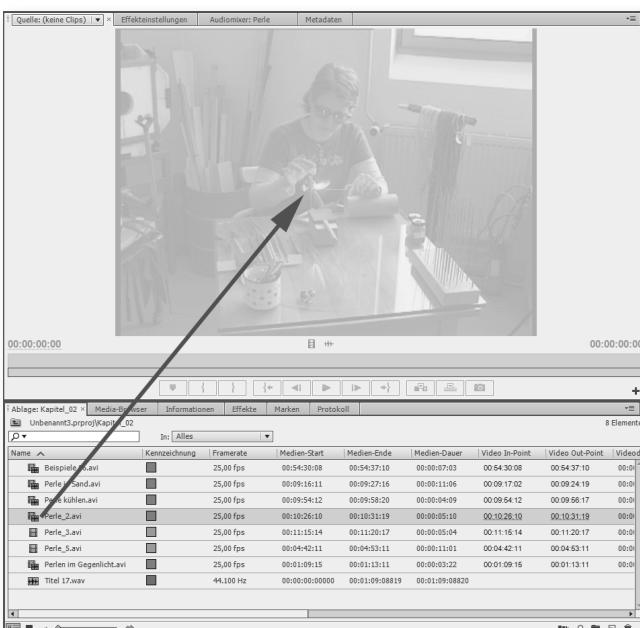
▲ Abbildung 4.11 Das Projektfenster wird breit aufgezogen.

Umbenennen und Points ändern

Sollten Sie statt eines Doppelklicks zwei einzelne Mausklicks hintereinander auf den Namen des Clips setzen, lässt sich dieser neu eingeben. Ein einfacher Mausklick im Bereich der Spalten VIDEO IN-POINT oder VIDEO OUT-POINT sorgt hingegen dafür, dass der entsprechende Point ausgewählt wird und zur Neueingabe bereit wäre. Auch so können Ein- und Ausstiegspunkte definiert werden.

2 Clip aussuchen

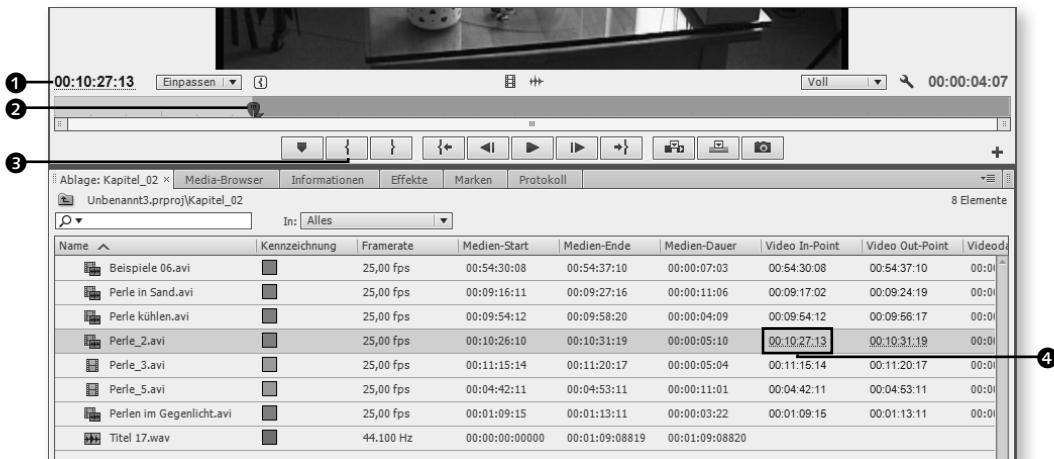
Suchen Sie sich nun einen beliebigen Clip aus, den Sie verändern wollen (im Beispiel »Perle_2.avi«). Mit einem Doppelklick wird das Video an den Quellmonitor übergeben. Alternativ setzen Sie einen einfachen Mausklick auf das Asset im Projektfenster und ziehen es mit gedrückter linker Maustaste in den Bereich des Quellmonitors. Dort angekommen, lassen Sie los.



◀ Abbildung 4.12 Per Drag & Drop geht es auch. Sobald Sie loslassen, wird das Video im Quellmonitor sichtbar.

3 In-Point im Projektfenster verändern

Ziehen Sie jetzt den Abspielkopf ② in Position, bzw. geben Sie den gewünschten Einstiegspunkt über das Steuerelement ABSPIELKOPFPOSITION ① neu ein (hier 00:10:27:13). Danach drücken Sie abermals ③ oder betätigen den Schalter IN-POINT MARKIEREN ④. Achten Sie in diesem Zusammenhang auch darauf, dass der VIDEO IN-POINT des Clips im Projektfenster ebenfalls aktualisiert worden ist ④.



▲ Abbildung 4.13 Quellmonitor und Projektfenster verhalten sich in Sachen In- und Out-Points synchron zueinander.

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.

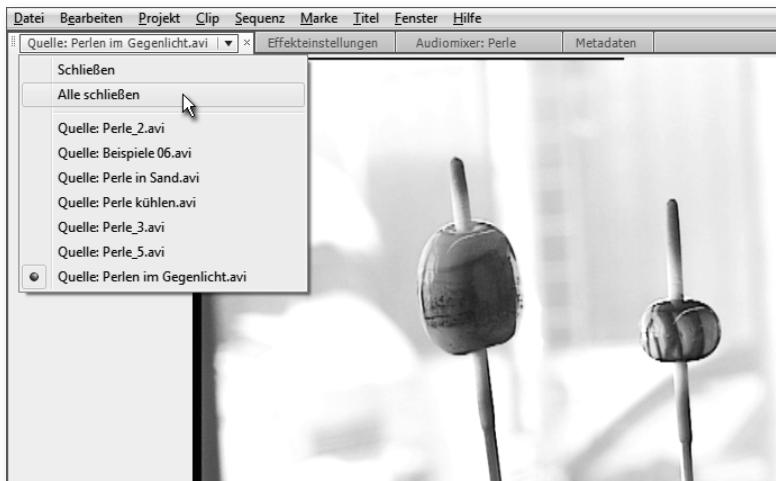
Setzen von Points ist nicht zwingend erforderlich

Sie müssen grundsätzlich keine In- und Out-Points setzen. Wenn Sie diese weglassen, nimmt Premiere Pro das erste Bild eines Clips als In- und das letzte als Out-Point – der Clip wird in diesem Fall komplett berücksichtigt.

5 Projekt vervollständigen

Verfahren Sie auf die beschriebene Weise auch mit allen anderen Clips des Ordners KAPITEL_02. Wo die Punkte platziert werden, ist für dieses Beispiel nicht so wichtig. Sie sollten lediglich dafür sorgen, dass durch In- und Out-Point-Vergabe Clip-Anfänge und Clip-Enden außen vorbleiben. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie in das Pulldown-Menü des Quellmonitors (oben links) und schließen alle Clips (je mehr Clips hier geöffnet sind, desto mehr wird nämlich Ihr Arbeitsspeicher beansprucht). Lassen Sie das Projekt bitte noch geöffnet. So lässt sich in den folgenden Schritten besser nachvollziehen, was es

mit dem Timecode auf sich hat und wie sich die Clips später ins Schnittfenster bringen lassen (siehe folgende Abschnitte).



▲ Abbildung 4.14 Am Ende werden alle Clips wieder aus dem Quellmonitor entfernt.

4.1.3 In- und Out-Points korrigieren

Haben Sie die Ein- und Ausstiegspunkte erst einmal verändert, können diese auch noch prima nachjustiert werden. Dazu stellen Sie die Clips abermals in den Quellmonitor und ziehen an den kleinen Mengenklammern (1 = In-Point, 3 = Out-Point) links und rechts der farbigen Fläche (2). Der Mauszeiger mutiert dabei zur Klammer (4). Falls der Abspielkopf stört, schieben Sie ihn vorab ein wenig zur Seite. Die Alternative dazu: Bringen Sie den Abspielkopf an die gewünschte Position und betätigen Sie anschließend erneut (I) oder (O).



▲ Abbildung 4.15 In- und Out-Point lassen sich auch mit Hilfe der Zeitskala verziehen.

Auch das Projektfenster ist für Aktualisierungen der Points geeignet. Bei den Anzeigen in den Spalten VIDEO IN-POINT und VIDEO OUT-POINT handelt es sich nämlich um Bedienelemente, genauer gesagt um Hot-Text-Steuerelemente. Ihre Funktionsweise: Markieren Sie zunächst die Zeile, klicken Sie dann die Ziffernkombination an, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nach links oder rechts. Probieren Sie es aus. Achten Sie darauf, wie sich der In- oder der Out-Point in der Zeitskala des Quellmonitors verändern, sobald Sie die Maustaste loslassen. Wer In- oder Out-Points lieber über die Tastatur eingibt (dazu gleich mehr), kann auch eines der Steuerelemente anklicken und die entsprechenden Werte über die Tastatur festlegen.

Name ▾	Kennzeichnung	Framerate	Medien-Start	Medien-Ende	Medien-Dauer	Video In-Point	Video Out-Point	Videos
Beispiele 06.avi	[■]	25,00 fps	00:54:30:08	00:54:37:10	00:00:07:03	00:54:32:03	00:54:35:10	00:0
Perle in Sand.avi	[■]	25,00 fps	00:09:16:11	00:09:27:16	00:00:11:06	00:09:17:02	00:09:24:19	00:0
Perle kühlen.avi	[■]	25,00 fps	00:09:54:12	00:09:58:20	00:00:04:09	00:09:55:18	00:09:57:21	00:0
Perle_2.avi	[■]	25,00 fps	00:10:26:10	00:10:31:19	00:00:05:10	00:10:27:13	00:10:30:17	00:0
Perle_3.avi	[■]	25,00 fps	00:11:15:14	00:11:20:17	00:00:05:04	00:11:17:04	00:11:19:09	00:0
Perle_5.avi	[■]	25,00 fps	00:04:42:11	00:04:53:11	00:00:11:01	00:04:46:04	00:04:49:22	00:0
Perlen im Gegenlicht.avi	[■]	25,00 fps	00:01:09:15	00:01:13:11	00:00:03:22	00:01:10:10	00:01:12:08	00:0
Titel 17.wav	[■]	44.100 Hz	00:00:00:00000	00:01:09:08819	00:01:09:08820			

▲ Abbildung 4.16 Der Wert kann nach Markierung auch mit Hilfe der Tastatur eingegeben werden.

Profi-Tipp: Exakte Navigation

Der fortgeschritten User setzt für die exakte Bestimmung von In- und Out-Point die Tastatur ein. Halten Sie bei aktiviertem Quellmonitor-Fenster [←] oder [→] gedrückt, um sich dem gewünschten Punkt (In oder Out) zu nähern. Die exakte Positionierung des Abspielkopfes erfolgt dann durch mehrfache kurze Betätigung von [←] und [→]. Ist die Position gefunden, drücken Sie [I] oder [O].

4.2 Der Timecode

Timecode ist vom Ursprung her die Bezeichnung von Zeiteinheiten, die zusammen mit der Videoaufnahme auf Band oder auf sonstige Speichermedien gesichert werden. Der Timecode sollte idealerweise fortlaufend sein und bleibt auch beim Import in die Videoschnitt-Software erhalten. Dort kann er hilfreiche Dienste verrichten. So lässt sich anhand des Timecodes beispielsweise eine bestimmte Stelle der Aufnahmen gezielt ansteuern.

Innerhalb von Premiere Pro befinden sich zahlreiche Steuerelemente, die den Timecode ausweisen. Das trifft beispielsweise auf die Zeitanzeigen unten links in den Monitoren zu. Korrekterweise muss man zwar sagen, dass damit die Position des Abspielkopfes wiedergegeben wird, dass diese sich aber am Original-Timecode orientiert. Das ist auch der Grund dafür, dass nicht jeder Clip bei 00:00:00:00 beginnt. Der Clip »Beispiele 06.avi« aus dem Ordner KAPITEL_02 beispielsweise beginnt an Position 00:54:30:08 ① und hat eine Dauer von etwas mehr als zwei Sekunden ②.



▲ Abbildung 4.17 Während der linke Zahlencode veränderbar ist, bleibt der rechte starr.

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, und beginnt von Haus aus immer bei 00:00:00:00 (im Gegensatz zum Clip-Timecode).



◀ Abbildung 4.18 Der Timecode innerhalb des Sequenzfensters

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 wären es hingegen 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 befreudlich 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. Hierzu gibt es drei Methoden: Sie können die Hot-Text-Steuerelemente bedienen, den jeweiligen Abspielkopf verschieben oder den Timecode per Tastatur eingeben. 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.

Eingabe über den Nummernblock | Noch einfacher geht es, wenn Sie den Nummernblock Ihrer Tastatur benutzen. Dieser funktioniert übrigens nicht nur in den Monitorfenstern, sondern auch im Schnittfenster. Das vorherige Selektieren des Steuerelements entfällt. Beenden Sie die Eingabe aber bitte stets mit auf Ihrem Nummernblock. Andernfalls wird der Clip oder der Inhalt des Schnittfensters abgespielt.

Schreibweise bei der Eingabe des Timecodes | Bei der Eingabe können Sie getrost die Doppelpunkte ignorieren. Selbst vorangestellte Nullen dürfen Sie missachten. Wenn Sie also z.B. 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

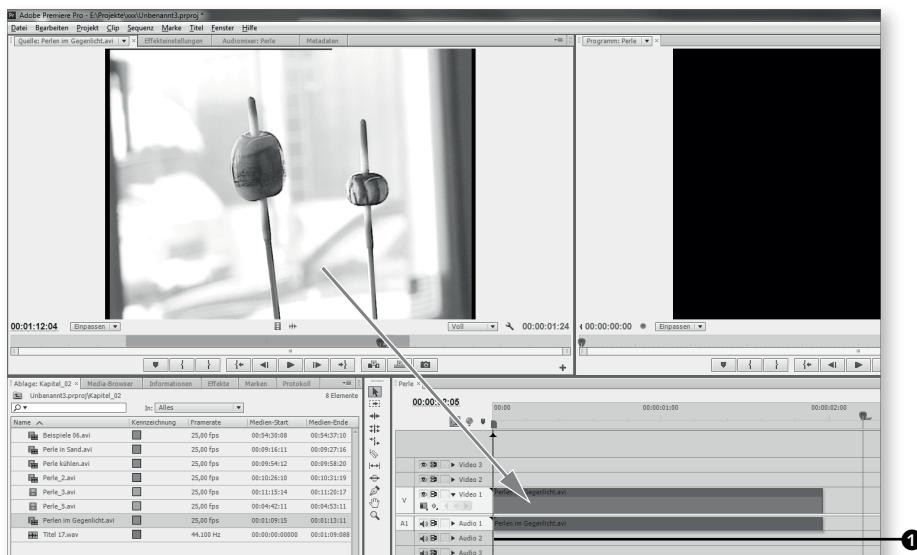
Achten Sie bitte auf die unterschiedliche Darstellung des Timecodes in PAL und NTSC. Während die Zahlenpaarchen bei 25 Einzelbildern (PAL) stets mit Doppelpunkten von einander getrennt sind, stellt sich der Timecode mit 30 Einzelbildern (NTSC) mit Semikola dar.

4.3 Clips dem Schnittfenster hinzufügen und anordnen

Sie haben in diesem Kapitel bereits erfahren, wie Clips in Bezug auf In- und Out-Points vorbereitet werden können – und zwar sowohl im Projektfenster als auch im Quellmonitor. Nun müssen die Clips aber auch irgendwie in das Schnittfenster befördert werden.

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. Falls Sie den Clip direkt am Anfang der Sequenz integrieren wollen, achten Sie darauf, dass sich eine vertikale schwarze Linie zeigt ①.



▲ Abbildung 4.19 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, solange 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`/`cmd`+`Z` zurück.

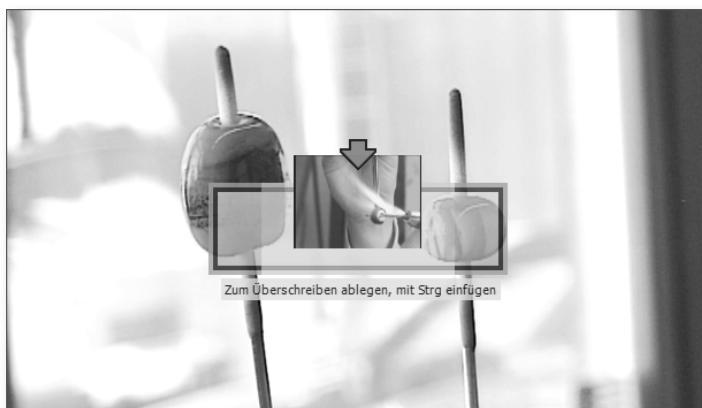
Nur Audio oder nur Video ziehen | Beim Ziehen eines AV-Clips (also aus Audio und Video bestehend) wird stets beides transportiert – Audio und Video. Was aber, wenn nur eines von beiden Verwendung finden soll und Sie nicht bereit sind, von der Drag-&-Drop-Methode abzuweichen? Nun, dann ziehen Sie den Clip nicht aus dem Monitor heraus, sondern aus dem kleinen Filmsymbol ① (befördert nur die Videospur) bzw. dem Wellenformsymbol ② (befördert nur die Audiospur).



◀ Abbildung 4.20 Das Film- bzw. das Wellenformsymbol gleich unterhalb des Monitors kann ebenfalls gezogen werden.

Pr

Clips in den Programmmonitor ziehen | Eine weitere Möglichkeit, Clips in das Schnittfenster zu bringen: Drag & Drop unter Zuhilfenahme des Programmmonitors. Dazu bringen Sie den Abspielkopf des Schnittfensters zunächst an die Position, an der der Clip integriert werden soll. Ziehen Sie den Clip danach aus dem Quellmonitor oder dem Projektfenster direkt auf die Monitorfläche des rechten Monitors. Lassen Sie los, wird der Clip eingefügt. Solange Sie jedoch noch nicht losgelassen haben, besteht die Möglichkeit, `Strg`/`cmd` zu betätigen, was zu einer Überschreibung führen würde (dazu gleich mehr). Bei diesem Verfahren kommt es auch darauf an, welche Spur ausgewählt worden ist (auch dieses Thema wird gleich noch vertieft).



◀ Abbildung 4.21
Ziehen Sie einen Clip auf den Programmmonitor, können Sie entscheiden, ob eingefügt oder überschrieben werden soll.

Überlagern vs. Überschreiben

Falls Sie bereits mit einer Vorgängerversion von Premiere Pro CS6 gearbeitet haben, wird Ihnen der Begriff *Überlagern* geläufig sein, bei dem ein einzufügender Clip über einen bereits vorhandenen gelegt wird. Die Bezeichnung für dieses Verfahren wird jetzt durch *Überschreiben* ersetzt, was der prinzipiellen Vorgehensweise auch eher entspricht. Rein technisch hat sich dadurch aber nichts geändert.

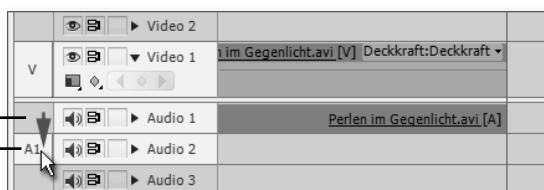
4.3.2 Clips per Tastatur einfügen

Wem das Drag & Drop nicht so liegt, der kann auch die Tastatur oder die Steuerelemente des Quellmonitors benutzen. Sie haben die Wahl, ob Sie lieber die Buttons EINFÜGEN ❸ bzw. ÜBERSCHREIBEN ❹ in der Schaltflächenleiste des Quellmonitors oder ❻ bzw. ❼ benutzen, um die Clips in das Schnittfenster zu bringen. Für die Position der Einfügung sind grundsätzlich zwei Dinge entscheidend (sowohl bei der hier beschriebenen Methode als auch bei der Integration über den Programmmonitor):

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

Spurauswahl | Bei dieser Art der Einfügung müssen Sie also 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 ❾ aktivieren, sofern dieser nicht bereits aktiviert ist (ein erneuter Klick darauf würde ihn übrigens wieder abwählen). 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 Flächen ❷ links neben dem Spurkopf fest. Diese Flächen lassen sich per Drag & Drop verschieben.



◀ Abbildung 4.22 Markieren Sie die Zielspur, bevor Sie den Clip aus dem Quellmonitor integrieren.

Keine Buttons wählen

Bitte achten Sie darauf, dass Sie zur Markierung nicht auf einen der im Spurkopf integrierten Buttons klicken. Damit würden Sie die jeweilige Funktion aus- oder einschalten, den Spurkopf jedoch nicht markieren.

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 deshalb schon von Beginn an auf den Originalton verzichten wollen.

Integration von In bis Out

Beachten Sie, dass bei jeder Art von Clip-Transport in das Schnittfenster grundsätzlich nur der Bereich zwischen In- und Out-Point Berücksichtigung findet, den Sie zuvor festgelegt haben – also nie der gesamte Clip.

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, Clips im Quellmonitor oder im Projektfenster exakt vorzubereiten, jedoch wird es immer wieder vorkommen, dass Sie innerhalb der Sequenz (also im Schnittfenster) doch noch Anpassungen vornehmen müssen. Möglicherweise wollen Sie genau auf den Takt der Musik schneiden. Da ist eine nachträgliche Korrektur des Schnittpunktes unausweichlich.

4.4.1 Clips kürzen oder erweitern

Pr

Zum Verkürzen oder Erweitern stellen Sie die Einfügemarken an den Anfang oder an das Ende des Clips (der Mauszeiger mutiert zu einer roten Klammer) und ziehen ihn mit dem standardmäßig aktivierten Verschieben-Werkzeug in die gewünschte Richtung.

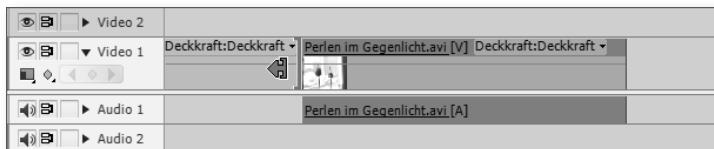
Wenn Sie dabei nur die Maustaste benutzen, wird eine Lücke entstehen. Halten Sie hingegen **[Strg]/[cmd]** gedrückt (der Mauszeiger mutiert zur gelben Klammer), wird die Lücke geschlossen, und nachkommende Clips rücken entsprechend auf (entspricht der Funktion des Werkzeugs LÖSCHEN UND LÜCKE SCHLIESSEN).

Auf Pfeil mit Klammer achten

Achten Sie unbedingt darauf, dass der Mauszeiger zum Pfeil mit Klammer wird (siehe Abbildungen). Zeigen sich zwei übereinander angeordnete Doppelpfeile, lassen Sie die Maustaste los und schieben das Zeigegerät zunächst ein wenig weiter nach rechts oder links (je nachdem, ob Sie das Ende oder den Anfang eines Clips verändern wollen).

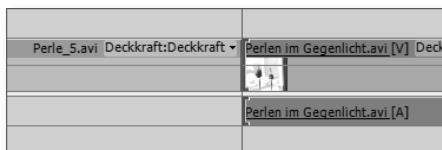


▲ Abbildung 4.23 Hier wurde das Clip-Ende ganz normal per Drag & Drop verkürzt. Es entsteht eine Lücke zwischen den beiden Clips.



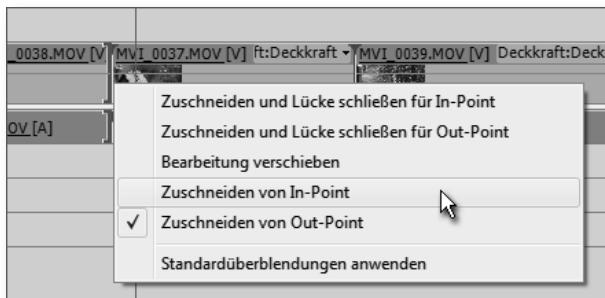
▲ Abbildung 4.24 Wenn Pfeil und Markierung gelb sind, wurde [Strg]/[cmd] gehalten. Der nachfolgende Clip rückt in diesem Fall auf, und es entsteht keine Lücke.

Achten Sie im Zusammenhang mit diesen Funktionen stets auf die Richtung der Klammern (sowohl die Klammer des Mauszeigers als auch die Klammer, die sich auf dem Clip zeigt). Weist die Öffnung nach links, wird das Clip-Ende des linken Clips bearbeitet, zeigt sie nach rechts, wird der Clip-Anfang des rechten Clips verändert.



◀ Abbildung 4.25 Die nach rechts geöffnete Klammer bedeutet: Der Anfang des rechten Clips kann im nächsten Schritt verändert werden.

Mitunter ist nicht ganz leicht, die richtige Seite zu treffen. Bei stark ausgezoomtem Schnittfenster wird beispielsweise anstelle des In-Points des rechten Clips der Out-Point des linken markiert. Die Korrektur gestaltet sich schwierig. Setzen Sie in diesem Fall einen Rechtsklick auf die Stelle, und wählen Sie die korrekte Einstellung.



◀ Abbildung 4.26 Falsch positionierte Klammern lassen sich per Kontextmenü berichtigen.

Clip-Enden per Tastatur bearbeiten | Das Bearbeiten von Clip-Anfang oder -ende ist prinzipiell nichts Neues. Neu ist aber, dass Sie Anfang oder Ende eines Clips markieren und anschließend mittels [Strg]/[cmd]+[←] bzw. [Strg]/[cmd]+[→] Bild für Bild

verschieben können. Dadurch arbeiten Sie nicht nur schnell, sondern auch exakt. Und wenn es noch schneller gehen soll, betätigen Sie **Strg**/**cmd**+**↓**+ die entsprechende Pfeiltaste. Dann geht es um jeweils fünf Frames vor oder zurück.

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 (die Funktion ist identisch mit dem Halten von **Strg**/**cmd** bei aktiviertem Verschieben-Tool). Hier müssen Sie nur Clip-Anfang 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. Benutzen Sie das Werkzeug LÖSCHEN UND LÜCKE SCHLIESSEN zusammen mit **Strg**/**cmd**, findet temporär der Wechsel zum Verschieben-Werkzeug statt. In diesem Fall würde also wieder eine Lücke entstehen.

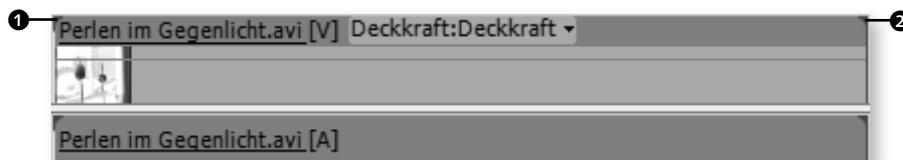
Bevor Sie nun das Rollen-Werkzeug kennenlernen, mit dem Anfang und Ende gleichermaßen verschoben werden, noch ein wichtiger Punkt zur Beschaffenheit des Schnittmaterials.

4.4.3 Genügend Material ist wichtig

Die gängigsten Bearbeitungsmöglichkeiten innerhalb des Schnittfensters 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 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, die sich quasi im Mittelteil des Clips befinden, 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 ① oben links oder rechts ②. 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**/**cmd** gedrückt halten.



▲ Abbildung 4.27 Die kleinen grauen Ecken zeigen an, dass das Clip-Ende erreicht ist. Hier kann nichts mehr verlängert werden.

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. Die Folge: Es sieht aus, als sei noch Material vorhanden, der Clip lässt sich jedoch nicht mehr auseinanderziehen. Im Übrigen erfahren Sie in Kapitel 12, »Export«, wie derartige Sammlungen zu bewerkstelligen sind.

Werkzeugsymbol durchgestrichen?

Ein diagonal durchgestrichenes Werkzeugsymbol 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

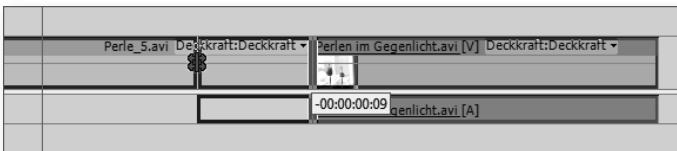
Wie versprochen, kommen wir nun zum Rollen-Werkzeug. Damit ist es möglich, die Position der beiden Clips beizubehalten und dennoch den Schnittpunkt zwischen beiden zu verschieben.

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 und wieder fest aneinander legen.

2 Rollen-Werkzeug einsetzen

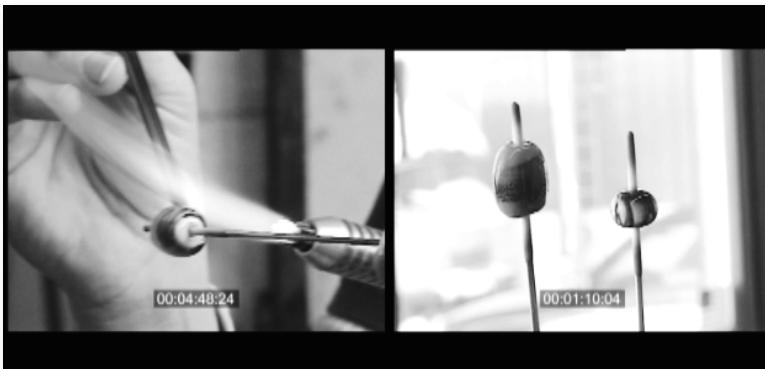
Aktivieren Sie anschließend das Rollen-Werkzeug in der Werkzeuleiste **N**, und stellen Sie es auf den Schnittpunkt zwischen beiden Clips. Alternativ lassen Sie das Verschieben-Werkzeug aktiv und halten **[Strg]/[cmd]** gedrückt. Nähern Sie sich anschließend dem Schnittpunkt, und verschieben Sie diesen mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Richtung.



▲ Abbildung 4.28 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 Programmmmonitor 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 Einfügemarke bestimmte Frame angezeigt.

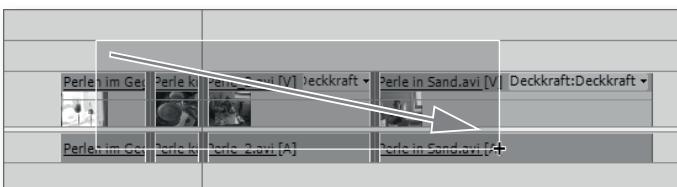


▲ Abbildung 4.29 Beobachten Sie die Verschiebung im Programmmonitor.

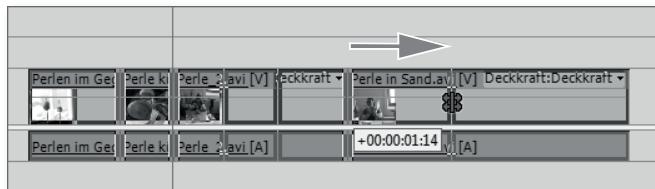
4.4.5 Mehrere Schnittpunkte gemeinsam bearbeiten

Pr

Premiere Pro CS6 macht es möglich, mehrere Schnittpunkte gemeinsam zu verschieben. Das funktioniert sowohl mit dem Werkzeug LÖSCHEN UND LÜCKE SCHLIESSEN als auch mit ROLLEN. Und so geht's: Setzen Sie den Mauszeiger bei aktiviertem Werkzeug (LÖSCHEN ... oder ROLLEN) außerhalb der Clips an, deren Schnittpunkte verschoben oder gerollt werden sollen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie durch Verschieben der Maus einen Rahmen auf, der alle Clips markiert. Danach lassen Sie los und ziehen einen der markierten Schnittpunkte in die gewünschte Richtung.



▲ Abbildung 4.30 Durch das Überfahren werden alle Schnittpunkte markiert.



▲ Abbildung 4.31 Wenn Sie jetzt einen Schnittpunkt ziehen (hier der rechte) folgen alle ebenfalls markierten nach.

4.4.6 Schnittpunkte exakt bearbeiten

Nun ist das Bearbeiten der Schnittpunkte per Drag & Drop natürlich nichts Genaues. Exakter arbeiten Sie, wenn Sie den gewünschten Schnittpunkt beispielsweise mit dem Rollen-Tool markieren und diesen dann mittels **Strg**/**cmd**+**←** oder **→** an die gewünschte Stelle befördern. Sie kennen das ja bereits vom Verschieben-Werkzeug und den Clip-Enden. Auch die Fünferschritte unter Zuhilfenahme von **↳** sind bereits erklärt worden.

In diesem Zusammenhang ist aber auch noch das sogenannte *Trimmen* interessant, das ab Seite 151 dieses Kapitels ausführlich behandelt wird. Wer nämlich statt der angebotenen Tastenkürzel doch lieber erst mal mit Buttons arbeitet (die Shortcuts erfordern ja ein wenig Übung), kann den Schnittpunkt anklicken oder die Einfügemarke grob in der Nähe des Schnittpunktes platzieren und dann **T** drücken (dadurch springt die Abspielmarke zum Schnittpunkt, wobei dieser gleichzeitig markiert wird). Nun öffnet sich der Zuschneiden-Bereich, der die besagten Tasten im Programmmonitor anbietet. Und mit denen geht es dann ebenfalls ganz genau. Übrigens erreichen Sie den Zuschneiden-Monitor auch, wenn Sie einen Doppelklick auf eines der Clip-Enden setzen.



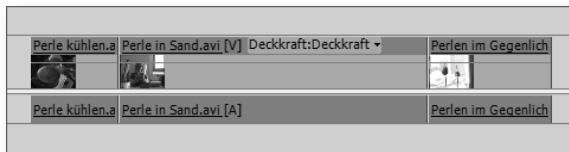
▲ Abbildung 4.32 Machen Sie den Programmmonitor zum Zuschneidemonitor.

4.4.7 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.

Schritt für Schritt: Einsatz des Verschieben-Werkzeugs

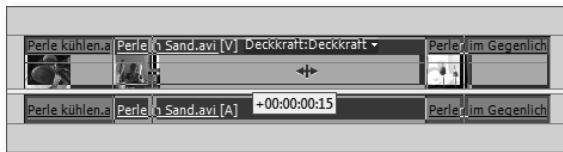
Um dieses Beispiel nachvollziehen zu können, benötigen Sie insgesamt drei Clips (hier im Buch wurden von links nach rechts »Perle kühlen.avi«, »Perle in Sand.avi« und »Perlen im Gegenlicht.avi« aus dem Ordner KAPITEL_02 verwendet). Sorgen Sie auch hier dafür, dass zumindest an den Schnittpunkten die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



▲ Abbildung 4.33 So sollen die Clips angeordnet werden.

1 Verschieben anwenden

Drücken Sie jetzt **U**, um das Verschieben-Werkzeug zu aktivieren. Danach klicken Sie auf den mittleren Clip, halten die linke 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.



▲ Abbildung 4.34 Der mittlere Clip wird nach rechts verschoben.

2 Kontrolle im Programmmonitor

Achten Sie beim Verziehen auch einmal auf den Programmmonitor. Hier finden sich verschiedene Ansichten, die Ihnen dabei helfen sollen, den perfekten Schnittpunkt ausfindig zu machen:

- ▶ 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



▲ Abbildung 4.35 Während des Ziehens werden vier Vorschauen angezeigt.

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 darauf, wird sich der mittlere Clip entsprechend verkürzen oder verlängern (je nachdem, ob Sie nach links oder rechts ziehen). Der Clip-Inhalt des linken Clips wird sich dabei verändern. Probieren Sie es aus. Was Sie jetzt unten rechts im Programmmonitor sehen, ist der Schnittpunkt zwischen Clip 1 und 2. Dieser verändert sich natürlich durch das Verschieben und wird entsprechend auch im Programmmonitor fortlaufend aktualisiert. Im oberen Bereich sehen Sie wieder den In- und den Out-Point des Clips, der gerade verschoben wird.



▲ Abbildung 4.36 Da der vorderste Clip gezogen wird, kann unten links keine Vorschau angeboten werden.

4.4.8 Clips unterschieben

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

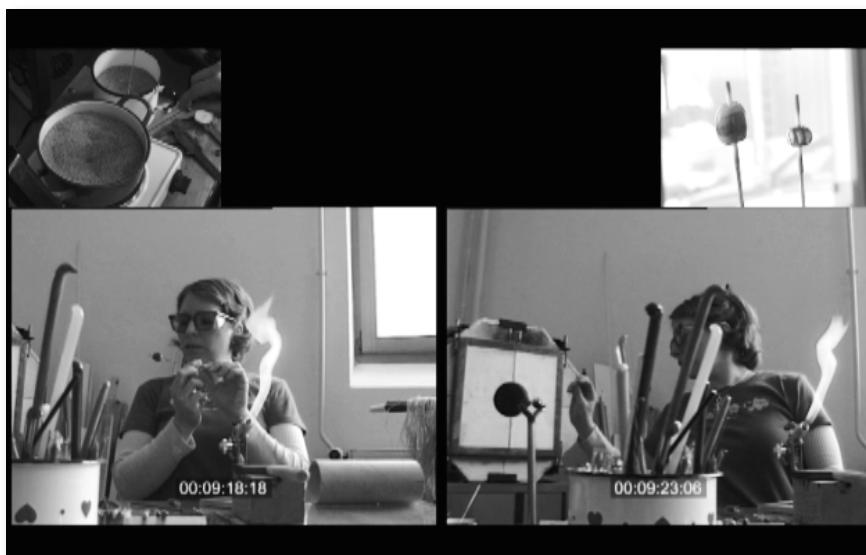


Schritt für Schritt: Einsatz des Unterschieben-Werkzeugs

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

1 Clips unterschieben

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



▲ Abbildung 4.37 Beim Unterschieben werden die Schnittpunkte des mittleren Clips von den unteren beiden Bildern repräsentiert.

2 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

4.4.9 Clips strecken, stauchen und rückwärts ablaufen lassen

RATE AUSDEHNEN bezeichnet das Strecken bzw. Stauchen von Clips. Dies bedeutet, dass Sie damit die Laufzeit ändern, ohne die Inhalte der Clips 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 sollte, dass eine Erweiterung an dieser Stelle nicht mehr möglich ist.

1 Rate ausdehnen

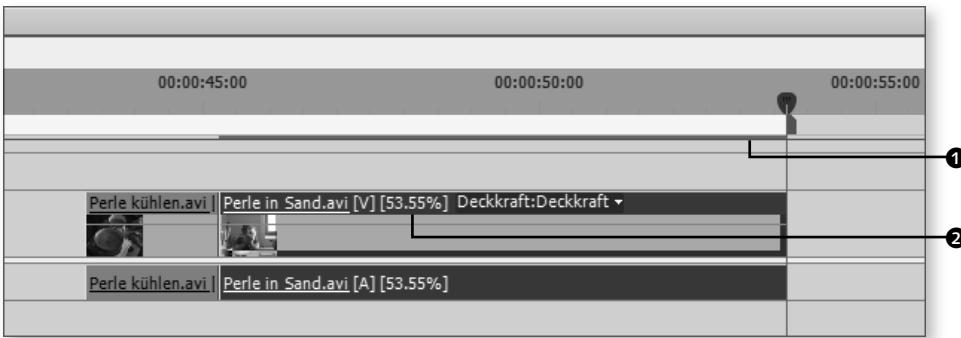
Wechseln Sie auf das Werkzeug RATE AUSDEHNEN in der Werkzeugleiste, oder drücken Sie **[X]**. Ziehen Sie jetzt den ersten Clip am Anfang oder den letzten am Ende nach außen. Im Beispiel wird »Perle in Sand.avi« am Ende gestreckt, nachdem der rechts daneben befindliche Clip entfernt worden ist.



▲ Abbildung 4.38 Das Ende wird ausgedehnt.

2 Render-Hinweis

Bringen Sie die Einfügemarken anschließend vor den Clip, und spielen Sie ihn ab. Unterhalb der Schnittfensterskala werden Sie eine rote Linie **①** ausfindig machen, die anzeigt, dass der Clip gerendert werden muss, sofern dieser beim Abspielen nicht flüssig wiedergegeben wird. Sie erreichen das, indem Sie **[→]** betätigen. Mehr zum Rendern erfahren Sie in Kapitel 12, »Export«.



▲ Abbildung 4.39 Die Linie markiert Bereiche der Sequenz, die durch Produktion einer Vorschauadatei (Rendern) anschließend flüssiger abgespielt werden können. Die Prozentangabe in eckigen Klammern verdeutlicht: Hier geht es jetzt ein wenig langsamer zu.

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. Im Beispiel ist er auf 53,55 % verlangsamt worden. 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.

Ton beachten | 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 unerwünschten 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: Zeitlupe, Zeitraffer und rückwärts abspielen

1 Schritte verwerfen

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

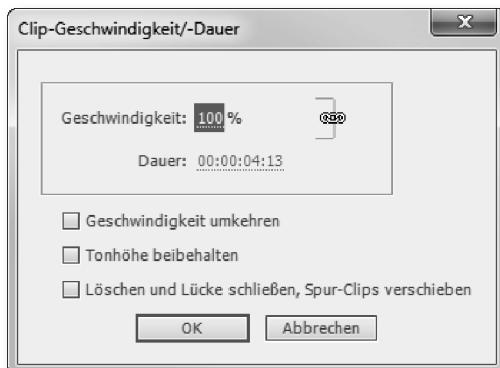
2 Geschwindigkeit/Dauer verändern

Anstelle des Werkzeugs RATE AUSDEHNEN, das Sie im vorangegangenen Workshop kennengelernt haben, 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.

3 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.



▲ Abbildung 4.40 Da der Wert bereits markiert ist, können Sie gleich über die Tastatur die gewünschte Veränderung eingeben.

4 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.

5 Clip rückwärts abspielen lassen

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

4.4.10 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.

Austausch über die Zwischenablage | Beim Austausch eines Clips über die Zwischenablage gehen Sie folgendermaßen vor: Markieren Sie den Clip, den Sie kopieren möchten, indem Sie **[Strg]/[cmd]+[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.

Falls der neue Clip länger ist, passiert mit den im Schnittfenster benachbarten Clips gar nichts. Der eingesetzte Clip-Ausschnitt wird an den zur Verfügung stehenden Platz angepasst und lässt sich anschließend mit Hilfe von UNTERSCHIEBEN korrigieren. Sollte der neue Clip jedoch zu kurz sein, wird die ursprüngliche Länge dennoch beibehalten, um die Anordnung in der Timeline nicht zu zerstören. Natürlich fehlen an dieser Stelle jetzt Ton- und Bildmaterial, was durch diagonale Linien auf dem Clip angezeigt wird. An dieser Stelle kommt es beim Abspielen zu Schwarzbildern.



▲ Abbildung 4.41 Die Diagonalen deuten auf Inhaltslosigkeit hin.

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?

Austausch über Quellmonitor | Die zweite Möglichkeit, einen Clip zu tauschen, besteht darin, dass Sie den einzusetzenden Ziel-Clip zunächst im Quellmonitor bereitstellen (Doppelklick auf den Clip im Projektfenster). Nachdem dies geschehen ist, öffnen Sie das Kontextmenü auf dem Clip im Schnittfenster, 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 Quell-Clips mit der des Ziel-Clips 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 4.42 Premiere Pro meldet, falls etwas nicht in Ordnung ist.

4.5 Das Zuschneiden-Fenster

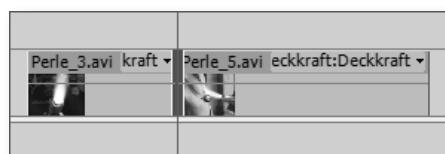
Sie haben bisher eine Fülle von Möglichkeiten kennengelernt, die Clips innerhalb des Schnittfensters zu bearbeiten und einander anzupassen. Wenn es aber um das Fein-Tuning geht, können Sie das Zuschneiden-Fenster benutzen. Dazu gleich mal ein Workshop, der die generelle Bedienung aufzeigt.

Schritt für Schritt: Clips im Zuschneiden-Fenster trimmen

Für dieses Beispiel arbeiten Sie mit den Dateien »Perle_3.avi« und »Perle_5.avi« aus dem Ordner KAPITEL_02 der beiliegenden Buch-DVD.

1 Clips markieren

Bringen Sie die beiden (mit In- und Out-Points versehenen) Clips ins Schnittfenster. Platzieren Sie den Abspielkopf grob in der Nähe des Schnittpunktes, und drücken Sie T. Die Zuschneideansicht öffnet sich.



◀ Abbildung 4.43 Die Abspielmarke springt automatisch zum Schnittpunkt, der zudem markiert wird.

Zuschneideansicht manuell öffnen

Alternativ zu der hier beschriebenen Methode können Sie auch FENSTER • ZUSCHNEIDEANSICHT wählen. In diesem Fall überlagert das Zuschneiden-Fenster die Premiere Pro-Arbeitsoberfläche.

2 Schnittpunkt verschieben

Grundsätzlich bieten sich zwei Möglichkeiten der Nachbearbeitung an. Sie können nämlich die einzelnen Clips trimmen (genauer gesagt den Out-Point des ersten oder alternativ den In-Point des zweiten), indem Sie den Mauszeiger auf eines der beiden

Bilder setzen und mit gedrückter linker Maustaste nach links oder rechts ziehen (der Mauszeiger wird dabei zum gelben Pfeil) ①.



▲ Abbildung 4.44 Im Programmmonitor präsentiert sich die Zuschneideansicht.

3 Schnittpunkt rollen

Alternativ dazu lässt sich auch die bereits bekannte Rollen-Funktion nutzen, bei der beide Punkte (In-Point des linken und Out-Point des rechten Clips) gleichmäßig verzogen werden. Dazu platzieren Sie den Mauszeiger mitten zwischen beide Bilder ② und ziehen mit gedrückter linker Maustaste nach links oder rechts. Entsprechendes gelingt übrigens auch, indem Sie [Strg]/[cmd]+[←] bzw. [Strg]/[cmd]+[→] betätigen.



▲ Abbildung 4.45 Das Trimmen lässt sich ganz einfach durch Rollen des Mauszeigers bewerkstelligen.

4 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 ③, wird der Schnittpunkt um fünf Bilder nach

links verschoben; nach Betätigung der Taste +1 ④ würde dieser Punkt sich um ein Bild nach rechts verlagern. Sie ahnen es: Mit **[Strg]/[cmd]+[↑]+[←]** bzw. **[Strg]/[cmd]+[↑]+[→]** läuft es ebenso gut.

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.

5 Schnittpunkt ansteuern

Das Zuschneiden-Fenster ist natürlich auch ideal, um mehrere Schnittpunkte zu korrigieren. Ein manuelles Umpositionieren des Abspielkopfes wäre aber so gar nicht Premiere-Pro-like. Benutzen Sie deshalb **[↓]** bzw. **[↑]**, um zum vorherigen oder nächsten Schnittpunkt zu springen. So lassen sich prima alle relevanten Punkte nacheinander korrigieren, ohne die Hand von der Tastatur nehmen zu müssen oder gar mit der Maus umherzuirren.

Tasten hinzufügen

Wer lieber mit Tasten arbeitet, kann die Tasten ZUM NÄCHSTEN SCHNITTPUNKT GEHEN und ZUM VORHERIGEN SCHNITTPUNKT GEHEN über den Schaltflächeneditor hinzufügen.

6 Zuschneideansicht verlassen

Nach getaner Arbeit klicken Sie einfach auf einen anderen Bereich der Arbeitsoberfläche, um die Zuschneideansicht zu verlassen. Noch einfacher geht es übrigens, indem Sie erneut **[T]** auf Ihrer Tastatur betätigen.

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.

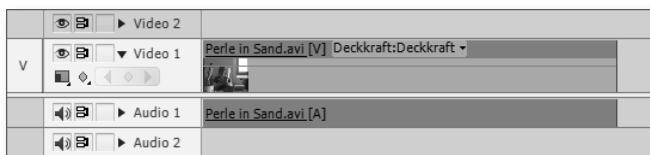


Schritt für Schritt: Einen 3-Punkt-Schnitt ausführen

Beim 3-Punkt-Schnitt werden nicht nur In- und Out-Points des Clips bestimmt. Zusätzlich wird hier nämlich noch ein Sequenz-In-Point benötigt.

1 Projekt vorbereiten

Platzieren Sie zunächst einen umfangreichen 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. Legen Sie den ersten Clip auf Spur VIDEO 1 des Schnittfensters.



◀ Abbildung 4.46

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

2 Zweiten Clip vorbereiten

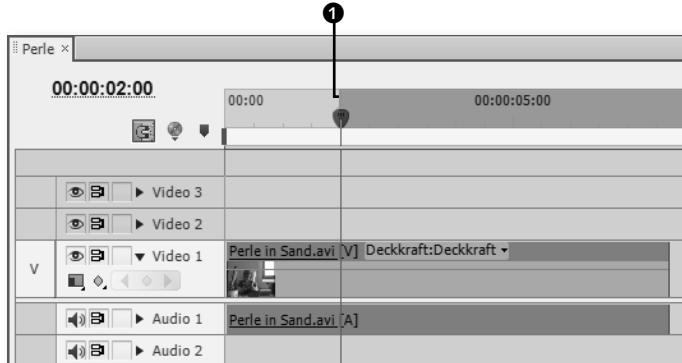
Der zweite Clip (der allerdings jetzt noch nicht in das Schnittfenster integriert wird) soll »Perle_5.avi« werden – er ist kürzer und bringt außerdem kein Audio mit. Doppelklicken Sie den Film im Projektfenster. Daraufhin sollte der Clip im Quellmonitor zur Verfügung gestellt werden. Setzen Sie (sofern noch nicht geschehen) in bereits gewohnter Weise sowohl einen In-Point als auch einen Out-Point. Vorne und hinten sollte jeweils ein Viertel des Clips ausgegrenzt werden. Voilà, die ersten beiden Punkte des 3-Punkt-Schnitts sind gesetzt.



▲ Abbildung 4.47 In- und Out-Point sind gesetzt, wie die Skala unter dem Bild zeigt.

3 In-Point im Schnittfenster setzen

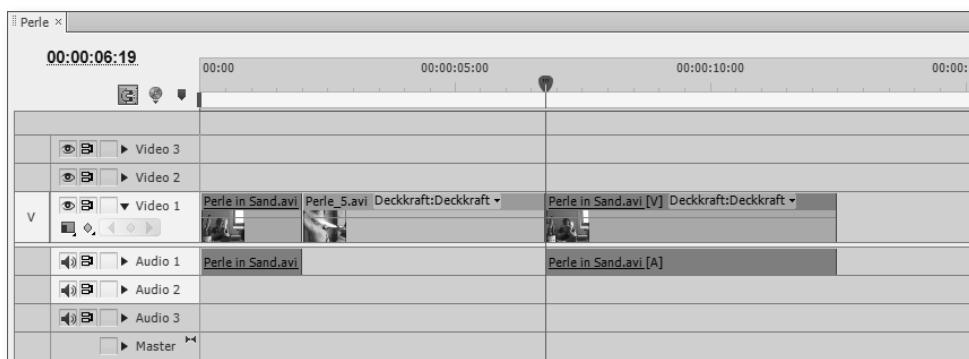
Den dritten Punkt platzieren Sie jetzt innerhalb des Schnittfensters. Dieser regelt, an welcher Stelle »Perle_5.avi« eingefügt werden soll. Achten Sie zunächst jedoch darauf, dass die gleiche Spur aktiviert ist, die auch den Clip enthält (im Beispiel VIDEO 1). Platzieren Sie anschließend die Einfügemarke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



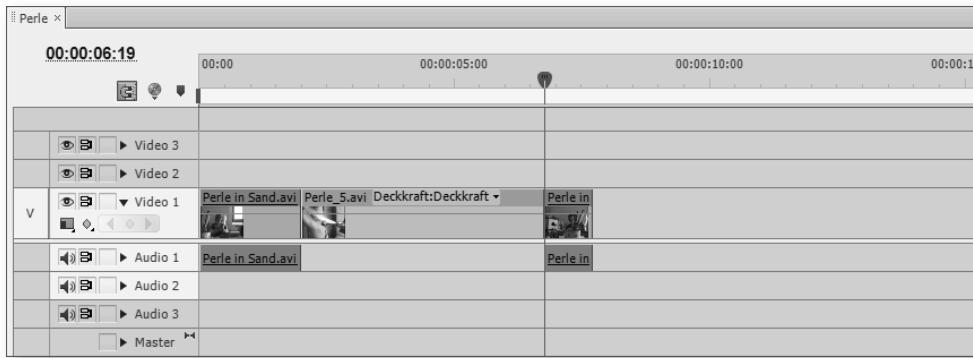
▲ Abbildung 4.48 In der Zeitskala taucht der In-Point ❶ auf – und zwar genau an der Position des Abspielkopfes.

4 Clip einfügen oder überschreiben

Widmen Sie sich anschließend wieder dem Quellmonitor, und klicken Sie dort auf EINFÜGEN oder ÜBERSCHREIBEN, je nachdem, was Ihnen gerade besser gefällt. Alternativ betätigen Sie **[C]** oder **[V]**. 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 Überschreiben wird »Perle in Sand.avi« hingegen für die Dauer von »Perle_5.avi« überdeckt. Eine Trennung der Audiodatei findet nicht statt.



▲ Abbildung 4.49 So sieht die Timeline nach dem Einfügen aus ...



▲ Abbildung 4.50 ... und so nach dem Überschreiben.

4.6.2 Der 4-Punkt-Schnitt

Beim 4-Punkt-Schnitt bestimmen Sie im Vergleich zum 3-Punkt-Schnitt, in welchem Bereich sich der hinzuzufügende Clip ausdehnen darf. Da dadurch mehrere unterschiedliche Resultate erzielt werden können, schiebt Premiere Pro einen individuellen Dialog hinterher. Darin 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

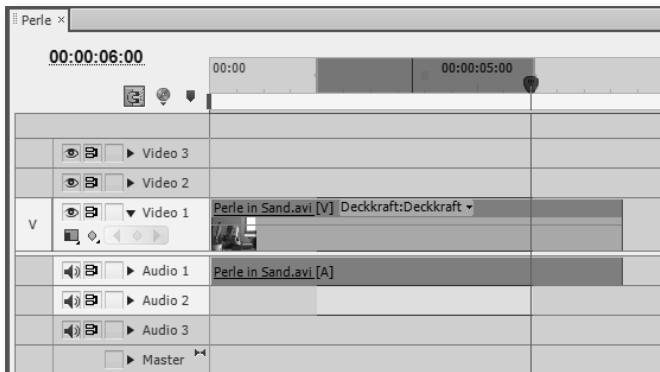
Wenn Sie den letzten Workshop nachgebaut haben, machen Sie doch den letzten Schritt rückgängig, indem Sie `Strg`/`cmd`+`Z` drücken.

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

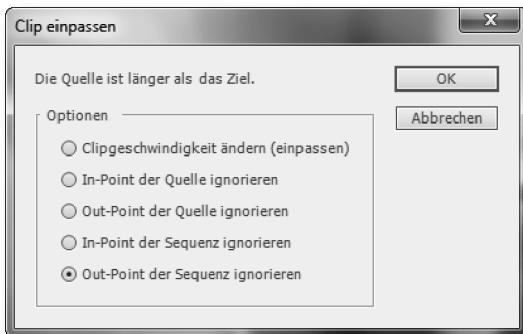
Der In-Point im Schnittfenster dürfte ja noch erhalten sein. Gehen Sie daher mit der Einfügemarken weiter nach rechts, etwa bis auf Sekunde 6, und drücken Sie `0`. Achten Sie darauf, dass der angegebene Bereich zum einen in der Zeitleiste des Schnittfensters, zum anderen aber auch in der Videospur markiert ist. Letzteres ist meist erst nach genauem Hinsehen zu erkennen.



▲ Abbildung 4.51 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 ÜBERSCHREIBEN zu klicken). Daraufhin öffnet sich ein Dialog, der Ihnen zahlreiche Optionen zur Verfügung stellt. Er ist mit CLIP EINPASSEN betitelt.

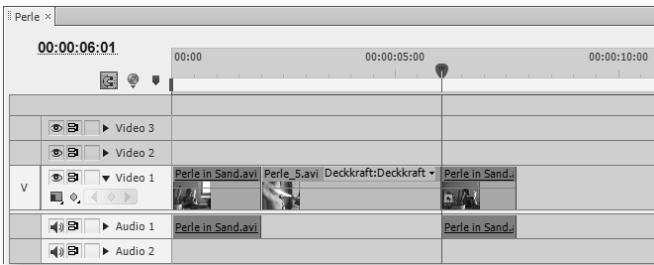


◀ Abbildung 4.52 Der unscheinbare Dialog zum Einpassen von Clips hat mehr drauf, als man zunächst vermutet.

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 länger ist als der zwischen den Points zur Verfügung stehende Platz im Schnittfenster, werden jetzt auch die Funktionen IN-POINT DER QUELLE IGNORIEREN und OUT-POINT DER QUELLE IGNORIEREN angeboten. (In Vorgänger-Versionen hießen die Steuerelemente noch CLIP-ANFANG ABSCHNEIDEN und wurden durch (LINKS) bzw. (RECHTS) voneinander unterschieden.) Lassen Sie OUT-POINT DER QUELLE IGNORIEREN wirksam werden, und bestätigen Sie mit OK.

Pr



▲ Abbildung 4.53 Schneiden Sie das Clip-Ende 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 worden ist.

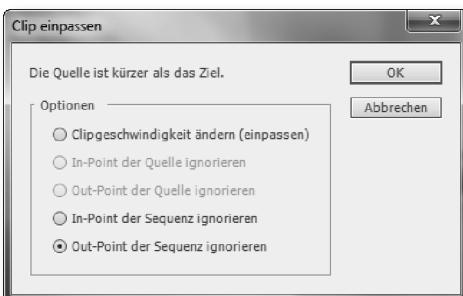
6 Optional: Einfügeoptionen erneut festlegen

Machen Sie doch den letzten Schritt noch einmal rückgängig, und verschieben Sie In- und Out-Point des Quellmonitor-Clips soweit nach innen, dass der einzufügende Clip erheblich kürzer ist als der Bereich, der zwischen den Sequenz-In- und -Out-Points zur Verfügung steht.



▲ Abbildung 4.54 Jetzt ist der Clip (zwischen In- und Out-Point) wesentlich kleiner als der im Schnittfenster bereitgestellte Einfügebereich.

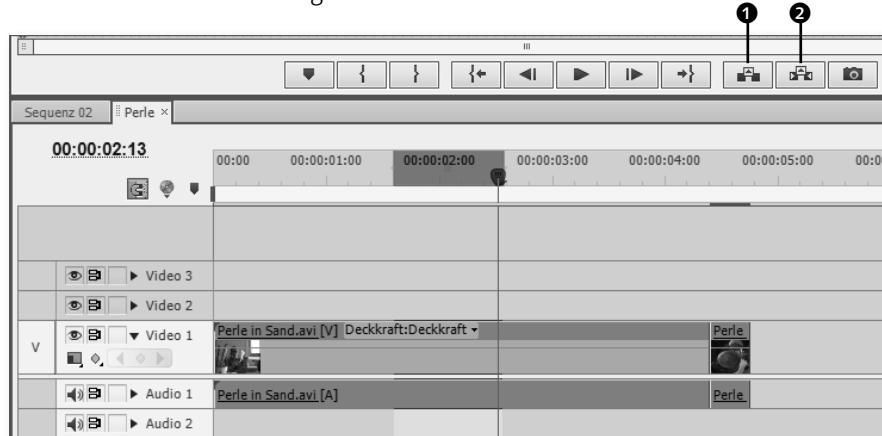
Klicken Sie auf ÜBERSCHREIBEN, oder drücken Sie ; sie sehen: Wenn die Distanz zwischen In- und Out-Point im Schnittfenster größer ist als im Quellmonitor, sind die Optionen IN-POINT DER QUELLE IGNORIEREN und OUT-POINT DER QUELLE IGNORIEREN nicht mehr anwählbar. Was jetzt noch bleibt, ist nämlich entweder eine Zeitänderung oder die Option, einen der Sequenz-Punkte ganz einfach zu ignorieren. Logisch, oder? Am besten wird es sein, dass Sie den OUT-POINT DER SEQUENZ IGNORIEREN.



◀ Abbildung 4.55 Es können keine Clip-Teile 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. Übrigens müssen Sie sich nach einer solchen Aktion nicht um das Löschen der Sequenzmarken kümmern. Diese werden von Premiere Pro automatisch entfernt, sobald der Clip integriert worden ist.

Herausnehmen und Extrahieren | Eine weitere Schnittfunktion wird durch zwei Buttons erreicht, die nur im Programmonitor zu finden sind. Mit deren Hilfe lassen sich nämlich bereits in das Schnittfenster integrierte Teile wieder entfernen – auch wenn diese sich mitten im Clip befinden. Markieren Sie den zu entfernenden Bereich mit Hilfe zweier Sequenz-Points (Abspielkopf im Schnittfenster an die gewünschten Positionen bringen und ① bzw. ② betätigen). Danach drücken Sie auf HERAUSNEHMEN ① oder betätigen ③. Der Bereich wird entnommen, und in der Timeline entsteht an der markierten Stelle eine Lücke. Klicken Sie hingegen auf EXTRAHIEREN ② ④, wird die Lücke nach der Entnahme geschlossen.



▲ Abbildung 4.56 Die Entnahme ist mit Hilfe von Sequenz-In- und -Out-Point markiert worden. Entscheiden Sie anschließend, ob Sie den Bereich herausnehmen oder extrahieren wollen.

4.6.3 L-Schnitt und J-Schnitt

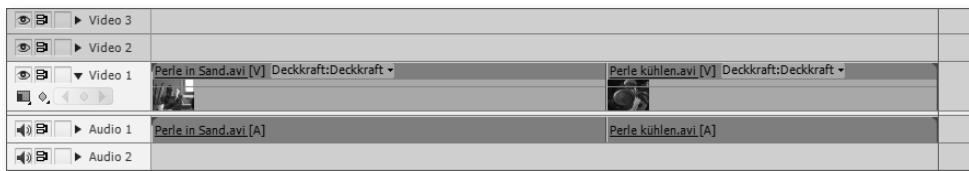
Beim L- und J-Schnitt werden Audio und Video zu unterschiedlichen Zeiten überblendet. Beim L-Schnitt ragt der Ton des ersten Clips noch in das Video des zweiten hinein. Beim J-Schnitt ist das umgekehrt. Der Ton des zweiten Clips ist bereits zu hören, während das Video des ersten noch sichtbar ist. Beide 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

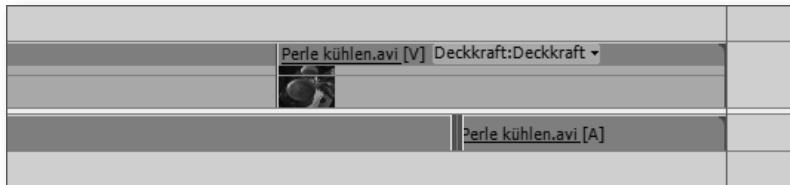
Sorgen Sie zunächst dafür, dass Ihr Schnittfenster leer ist, oder benutzen Sie eine freie Stelle. Danach importieren Sie zwei AV-Clips aus den Beispieldateien und legen diese im Schnittfenster nebeneinander ab. Im konkreten Beispiel kommen »Perle in Sand.avi« und »Perle kühlen.avi« zum Einsatz, da beide 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 4.57 Video- und Audiomaterial wurden gekürzt.

1 Einen L-Schnitt durchführen

Aktivieren Sie das Rollen-Werkzeug (**N**), und setzen Sie es auf den Schnittpunkt der beiden Audiodateien. Halten Sie danach **Alt** 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 Mautaste oder **Alt** loslassen, spielt hingegen keine Rolle.



▲ Abbildung 4.58 Damit haben Sie einen L-Schnitt erzeugt.

2 Einen J-Schnitt durchführen

Um einen J-Schnitt anzuwenden, ziehen Sie die Schnittkante der Audiodateien nach links, während Sie **Alt** gedrückt halten. In diesem Fall ist die Tonspur des rechten Clips bereits zu hören, während das Bild des linken noch zu sehen ist.

3 Clips anschließend verschieben

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



▲ Abbildung 4.59 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. Andernfalls würden Audio und Video gleichermaßen verschoben und der Versatz bliebe erhalten.

4.6.4 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.

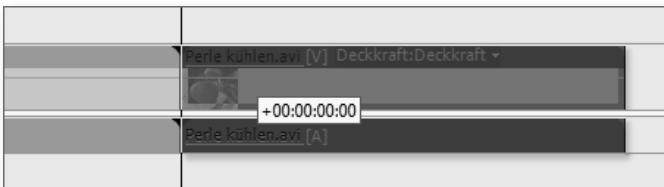
4.6.5 Gesamte Sequenz auswählen

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.

4.6.6 Einrasten und Snapping

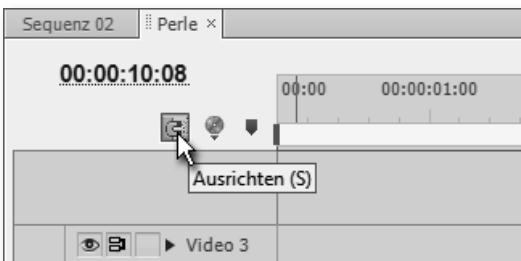
Beim Hinzufügen von Clips sollten Sie noch die zwei folgenden Techniken beachten, die Ihnen jede Menge Freiraum bieten – wenn Sie diesen denn nutzen wollen.

Vertikales Einrasten | Premiere Pro hat noch eine interessante Funktion 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 4.60 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 Magnetsymbol oben links im Schnittfenster. Ein erneuter Klick darauf aktiviert die Funktion wieder. Tastenkürzel gefällig? Dann merken Sie sich doch **S** wie Snapping.



▲ Abbildung 4.61 Der neue Clip wird am Anfang des vorhandenen ausgerichtet.

6 Überblendungen

Überblendungen geleiten den Zuschauer nicht nur von einem Handlungsstrang zum nächsten, sondern sorgen auch für unterschiedliche Stimmungen. Eine Überblendung ist also weit mehr als nur ein Szenenübergang. Setzen Sie Überblendungen sparsam und gezielt ein – und zeigen Sie nicht, wie viel Ihre Schnitt-Software drauf hat. Erst dann können stimmungsvolle Übergänge ihre Wirkung entfalten.

In diesem Kapitel erfahren Sie Folgendes:

- ▶ Wie werden Standardüberblendungen definiert?
- ▶ Wie werden Überblendungen im Schnittfenster bearbeitet?
- ▶ Wie werden Überblendungseffekte eingestellt?
- ▶ Wie lassen sich mehrere Überblendungen schnell zuweisen?
- ▶ Wie werden Überblendungen gerendert?

6.1 Wissenswertes zu Überblendungen

So effektvoll die eine oder andere Überblendungstechnik auch sein mag – letztendlich ermüdet sie das Auge des Zuschauers. Kommt sie an der falschen Stelle zum Einsatz, reißt sie die Handlung auseinander. Zwei unterschiedliche Handlungsstränge hingegen lassen sich meist prima mittels Überblendungen anzeigen.

6.1.1 Die weiche Blende

Bei der weichen Blende werden zwei angrenzende Clips weich ineinander überblendet. Schauen Sie sich die ersten 20 Sekunden des Beispielprojekts »Gecko-Glas.mpg« (aus dem Ordner ERGEBNISSE) an. Hier tauchen gleich mehrere weiche Überblendungen auf. Das passt und sorgt dank eines ausgeglichenen Soundtracks für eine ruhige Stimmung. Nach diesen 20 Sekunden ist dann aber auch Schluss. Es wäre kaum vorstellbar, jede einzelne Szene des gesamten Films so ineinander übergehen zu lassen.

6.1.2 Standardüberblendung ändern

Premiere Pro listet die WEICHE BLENDE als Standardüberblendung auf. Sie finden diese übrigens im Effekte-Bedienfeld im Ordner VIDEOÜBERBLENDUNGEN, Unterordner BLENDE. Dort ist der Eintrag WEICHE BLENDE mit einem gelben Quadrat ❶ umrandet – ein Hinweis darauf, dass es sich hierbei um die Standardüberblendung handelt.

Das können Sie ändern, indem Sie eine beliebige andere Blende innerhalb des Effekte-Bedienfeldes mit rechts anklicken und AUSWAHL ALS STANDARDÜBERBLENDUNG

EINSTELLEN selektieren. Fortan wird diese anstelle der weichen Blende als Standardüberblendung angesehen.



▲ Abbildung 6.1 Lassen Sie sich nicht vorschreiben, was Standard sein soll und was nicht!

Effekte-Bedienfeld einblenden

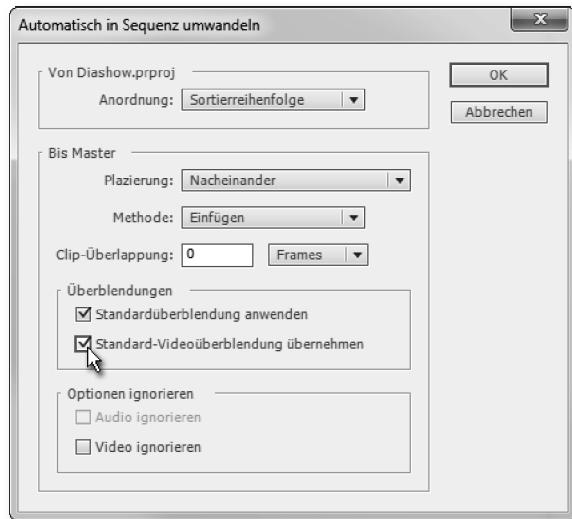
Das Effekte-Bedienfeld befindet sich, sofern Sie den Standardarbeitsbereich BEARBEITUNG eingestellt haben, hinter den Registern MEDIA-BROWSER und INFORMATIONEN. Sollte das Effekte-Bedienfeld auf Ihrer Arbeitsoberfläche nicht angezeigt werden, aktivieren Sie es über FENSTER • EFFEKTE.

Bedeutung der Symbole

Einige Überblendungen sind rechts neben ihrem Namen mit Symbolen ausgezeichnet. Diese deuten darauf hin, ob eine Überblendung beispielsweise durch die Mercury Playback Engine beschleunigt ist. Oberhalb der Ordner tauchen diese Symbole ebenfalls auf. Durch einen Klick darauf lassen sich diese vorselektieren. Nähere Hinweise dazu finden Sie in Kapitel 7, »Effekteinstellungen und Bewegungsanimationen«.

6.1.3 Überblendungen automatisch zuweisen

Wozu ist denn die Definition einer Standardüberblendung überhaupt nötig? Wenn Sie beispielsweise die Funktion AUTOMATISCH IN SEQUENZ UMWANDELN benutzen (siehe Kapitel 5, »Mit Sequenzen arbeiten«), kommt die zuvor eingestellte Standardüberblendung zum Tragen. Im Dialog ist das Benutzen der Standard-Videoüberblendung nämlich optional. Deshalb ist entscheidend, was zuvor als Standardüberblendung definiert worden ist.

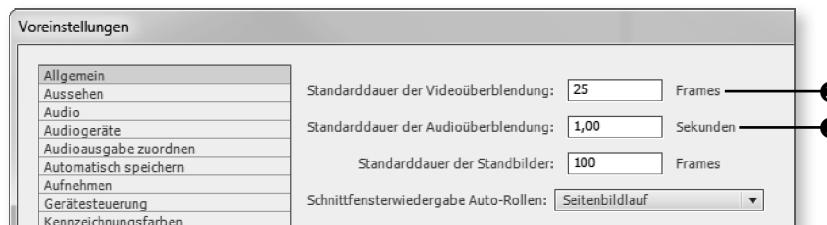


◀ **Abbildung 6.2** Die zuvor im Projektfenster selektierten Clips werden im Anschluss automatisch ineinander überblendet.

Audioüberblendungen

So wie in Premiere Pro stets eine Videoüberblendung als Standardblende angesehen wird, ist auch eine Standard-Audioüberblendung vorgesehen. Dabei handelt es sich um die Überblendung KONSTANTE LEISTUNG im Ordner AUDIOÜBERBLENDUNGEN • CROSSFADE (nähtere Hinweise hierzu in Abschnitt 10.5, »Audioüberblendungen«). Ansonsten lassen sich Audioüberblendungen prinzipiell genauso handhaben wie Videoüberblendungen.

Wie lange eine Überblendung standardmäßig dauern soll, legen Sie übrigens in den Voreinstellungen fest. Der korrekte Pfad: BEARBEITEN/PREMIERE PRO • VOREINSTELLUNGEN • ALLGEMEIN. Ändern Sie hier den Wert STANDARDDAUER DER VIDEOÜBERBLENDUNG [X] FRAMES ②. Ebenso können Sie eine Zeile tiefer die STANDARDDAUER DER AUDIOÜBERBLENDUNG ③ nach Wunsch anpassen.



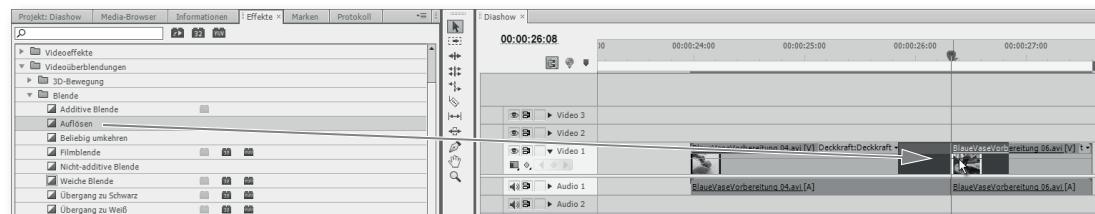
▲ **Abbildung 6.3** Doppelklicken Sie das Eingabefeld, und geben Sie den neuen Wert ein.

Eingabe in Frames

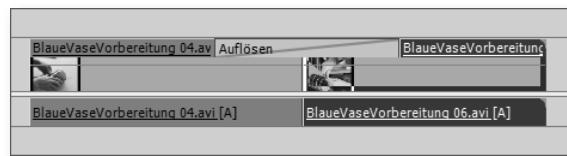
Beachten Sie, dass Sie die Dauer in der Größenordnung *Frames* festlegen müssen. Wenn Sie also wünschen, dass die Überblendung in einem PAL-Projekt eine Sekunde dauern soll, müssen Sie 25 FRAMES festlegen. Bei einem NTSC-Projekt wären es 30 FRAMES.

6.2 Überblendungen im Schnittfenster bearbeiten

Natürlich haben Sie auch die Möglichkeit, Überblendungen separat zuzuweisen. Positionieren Sie dazu zwei Clips auf derselben Spur nebeneinander. Am besten, Sie probieren das in einer neuen Sequenz aus, damit Sie das Beispielprojekt nicht verändern müssen. Danach sollten Sie den ersten Clip am Ende und den zweiten am Anfang etwas einkürzen, damit es nicht zu vervielfältigten (wiederholten) Frames kommt. Was es damit auf sich hat, werden Sie gleich erfahren. Wenn das erledigt ist, ziehen Sie die gewünschte Überblendung aus dem Effekte-Bedienfeld heraus und deponieren sie auf dem Schnittpunkt zwischen beiden Clips.



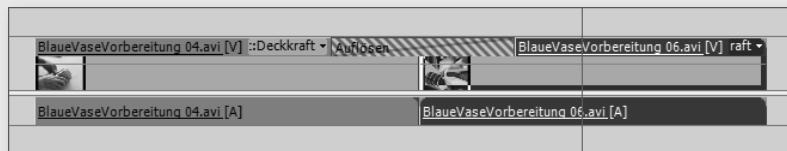
▲ Abbildung 6.4 Achten Sie darauf, dass sich die Überblendung auf beide Clips erstreckt.



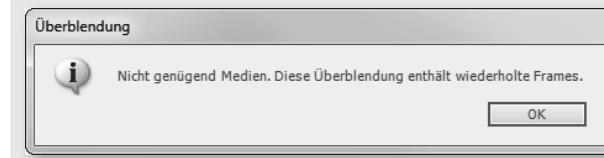
◀ Abbildung 6.5 Wenn Sie die Maus-taste loslassen, legt sich die Überblendung auf den Schnittpunkt.

Zu wenig Material

Sollten nicht genügend Frames jenseits des In- oder Out-Points zur Verfügung stehen, lässt sich die Überblendung nur einseitig auflegen. Ist für die Dauer der Überblendung zu wenig Bildmaterial vorhanden, werden die Einzelbilder ganz einfach wiederholt. Zudem gibt Premiere Pro einen Hinweis aus.



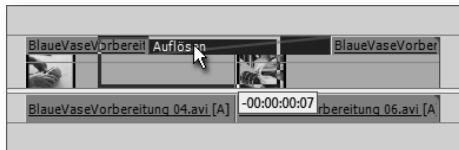
▲ Abbildung 6.6 Hier ist zu wenig Filmmaterial jenseits von In- und Out-Point vorhanden.



◀ Abbildung 6.7 Premiere Pro weist auf die dadurch entstehende Problematik hin.

6.2.1 Überblendung verschieben

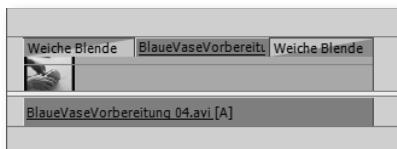
Eine Überblendung lässt sich per Drag & Drop auf den Clips hin und her verschieben. So können Sie veranlassen, dass die Überblendung eher oder später beginnt. Voraussetzung dafür ist aber, dass beide Clips noch über ausreichend Material jenseits der In- und Out-Points verfügen. Achten Sie darauf, dass Sie wirklich auf den Blendenbereich klicken. Setzen Sie zu tief an, werden Sie den Clip verschieben.



▲ Abbildung 6.8 Hier wird die Überblendung gerade ganz nach rechts geschoben.

6.2.2 Auf- und Abblende – einseitige Überblendungen

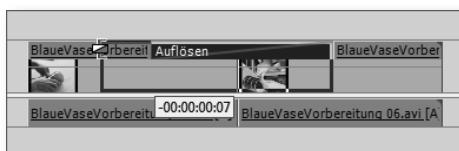
Achten Sie darauf, dass sich die Überblendung auf beide Clips legt (auf das Ende des ersten und den Anfang des zweiten). Sie dürfen allerdings auch den Anfang oder das Ende eines Clips mit einer Überblendung versehen. So wird z.B. eine Auf- und Abblende erzeugt. Ziehen Sie die gewünschte Überblendung an den Anfang des ersten Clips, wird dieser von Schwarz ausgehend eingebendet. Eine Überblendung am Ende des letzten Clips sorgt hingegen für das Ausblenden nach Schwarz.



▲ Abbildung 6.9 Der Anfang des Clips ist mit einer Überblendung versehen worden.

6.2.3 Überblendungen entfernen und Längen verändern

Wenn Sie eine Überblendung wieder entfernen wollen, markieren Sie sie einfach per Mausklick (sie ist jetzt grün eingefärbt), und drücken Sie **[Entf]** bzw. **[←]** auf der Tastatur (alternative BEARBEITEN • ENTFERNEN). Außerdem können Sie die Länge verändern. Auch das gelingt per Drag & Drop, indem Sie den Mauszeiger an eines der Überblendungsenden führen und nach Wunsch verziehen. Sie erhalten wieder die bereits bekannte Klammer. Achten Sie darauf, dass in der Werkzeugleiste das Verschieben-Werkzeug aktiv ist.



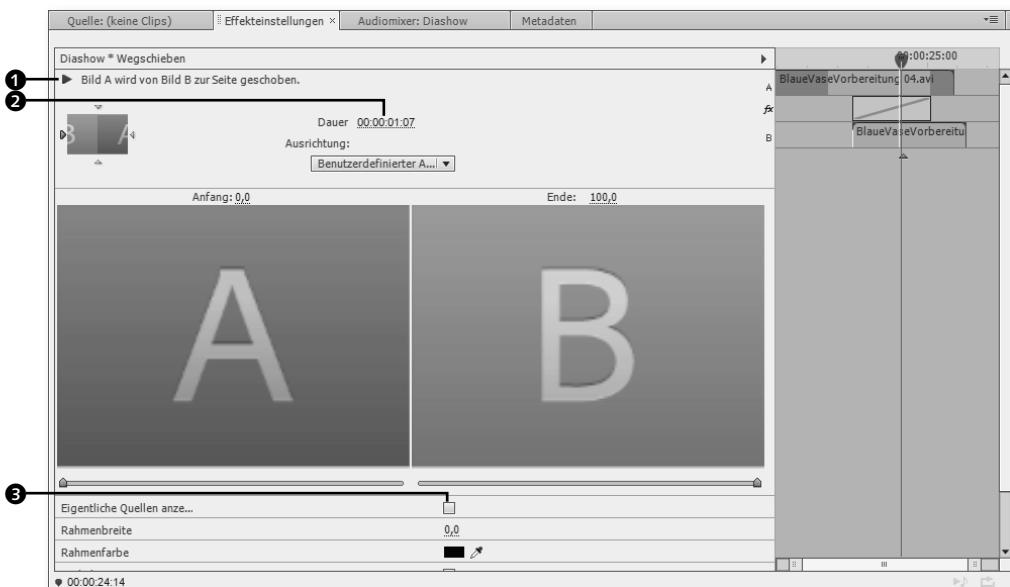
▲ Abbildung 6.10 Ziehen Sie die Überblendungen wie Clips in Form.

Neue Überblendung

An dieser Stelle möchte ich noch kurz auf eine neu in Premiere Pro CS6 integrierte Überblendung aufmerksam machen, die in Filmen und Berichterstattungen häufig zum Einsatz kommt. Sie nennt sich WEGSCHIEBEN und ist im Ordner SCHIEBEN zu finden. Dabei schiebt das neu erscheinende Video das vorangegangene kurzerhand aus dem Bild. Derartiges musste bislang aufwendig mittels Effektanimation realisiert werden. Probieren Sie diese Blende einmal aus. Es lohnt sich.

6.3 Überblendungen in den Effekteinstellungen bearbeiten

Neben den zuvor beschriebenen Möglichkeiten, Überblendungen innerhalb des Schnittfensters zu verändern, verfügen unterschiedliche Überblendungen auch über unterschiedliche Einstellparameter. Diese Parameter finden Sie im Bedienfeld **EFFEKT-EINSTELLUNGEN**, das sich in der Bearbeitungsansicht von Premiere Pro hinter dem Quellmonitor befindet. Sollte das Fenster geschlossen sein, können Sie es über **FENSTER • EFFEKTEINSTELLUNGEN** wieder zum Vorschein bringen. Dazu muss die Überblendung allerdings im Schnittfenster markiert sein.



▲ Abbildung 6.11 Die Überblendungen im Fenster **EFFEKTEINSTELLUNGEN** sind nur sichtbar, wenn eine Überblendung im Schnittfenster aktiviert worden ist.

In den **EFFEKT-EINSTELLUNGEN** haben Sie die Möglichkeit, die Wirkungsweise der Überblendungen zu begutachten. Klicken Sie dazu einfach auf die Abspielschaltfläche ①. Die direkt unterhalb befindliche Miniatur repräsentiert die Wirkungsweise. Wenn Sie

statt der Platzhalter A und B lieber die Original-Clips sehen wollen, aktivieren Sie die Checkbox EIGENTLICHE QUELLEN ANZEIGEN ❸. Des Weiteren lässt sich die Dauer der Überblendung verändern. Scrubben Sie dazu die Zeitanzeige ❷ entsprechend.

6.3.1 Start und Ende der Überblendung einstellen

Sie haben auch die Möglichkeit, eine Überblendung mittendrin beginnen zu lassen. Dazu stellen Sie den Regler ❾ nach rechts bzw. ändern den Anfangsbetrag ❻. Soll die Überblendung nicht bis ganz zum Schluss ausgeführt, sondern vorzeitig abgebrochen werden, schieben Sie den Regler ❿ nach links oder geben im Steuerelement ENDE ❻ einen anderen Wert ein.

Oft wird einer der Regler zur Begutachtung der Überblendung verwendet. Das ist auch in Ordnung, da es schnell geht und eine recht zuverlässige Begutachtung der Einstellungen gestattet. Allerdings wird im Eifer des Gefechts häufig vergessen, den Regler wieder an die Ausgangsposition zurückzustellen. Später fragt man sich dann vielleicht, warum das Ganze so »unsanft« läuft, und denkt zunächst nicht an eine falsche Einstellung dieses Steuerelements. Deshalb sollte für Sie grundsätzlich gelten: Wenn Sie die Schieberegler bewegen, dann nur kurz! Danach gehört Regler A unbedingt wieder ganz nach links und Regler B ganz nach rechts. Außerdem sind die Überblendungen zumeist echtzeittauglich, weshalb Sie ihre Wirkung auch gleich im Schnittfenster testen können.



▲ Abbildung 6.12 Start und Ende der Überblendungen festlegen.

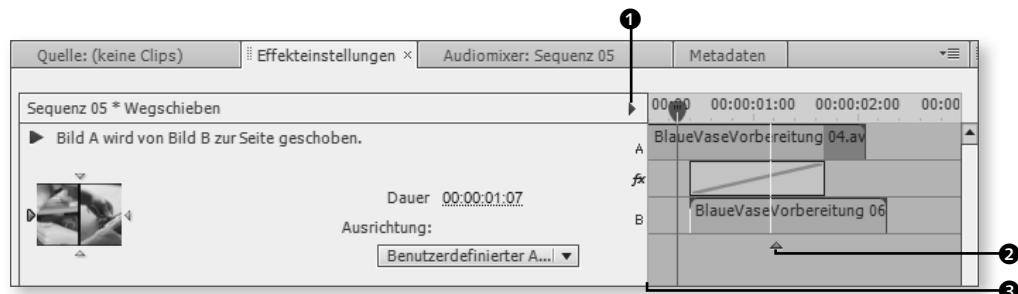
6.3.2 Die weiteren Bedienelemente der Überblendungseffekte

Grundsätzlich ist nicht jedes Steuerelement in allen Überblendungen enthalten. Das bedeutet: Bestimmte Überblendungen bringen auch eigene Steuerelemente mit (wie

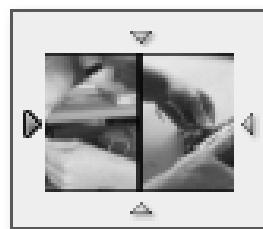
z. B. RAHMENFARBE und RAHMENBREITE). Die Steuerelemente in der Fußleiste des Effektfensters sind hingegen stets identisch und beziehen sich auf das Schnittfenster. So lässt sich z. B. mit der Timecode-Anzeige ganz unten links die Einfügemarken des Schnittfensters bewegen – und damit synchron auf der rechten Seite des Effekteinstellungsfensters. Das ist so, weil dieser Bereich des Effektfensters gewissermaßen ein Abbild der Timeline darstellt – zumindest im Bereich der Überblendung. Sollten Sie diesen Bereich gerade nicht einsehen können oder wollen (Platz ist ja immer ein kostbares Gut), klicken Sie einfach auf SCHNITTENSTER ANZEIGEN/AUSBLENDEN ①.

Damit wären wir bei den Möglichkeiten, Überblendungen per Drag & Drop anzupassen. Der rechte Bereich des Fensters ist durchgehend in dieser Form bedienbar. Außerdem dürfte Usern, die Premiere noch in der alten Version 6 oder 6.5 (vor der Umbenennung von *Premiere* in *Premiere Pro*) kennengelernt haben, die AB-Spuransicht bekannt vorkommen. Sie können hier die Clips (wie im Schnittfenster selbst) kürzen, die Clips oder die Überblendung selbst verschieben oder deren Länge verändern. Selbst der eigentliche Schnittpunkt lässt sich noch verschieben, indem Sie den Mauszeiger auf die Linie bzw. das darunter befindliche Dreieck ② führen.

Ach, ja, falls Sie den Schnittfensterbereich innerhalb der EFFEKEINSTELLUNGEN vergrößern wollen, stellen Sie den Mauszeiger einfach an den Rand ③ und ziehen die Ansicht nach Wunsch auf.



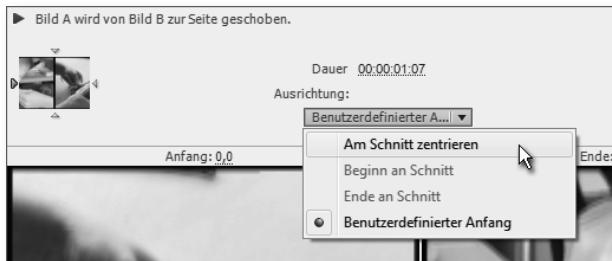
▲ Abbildung 6.13 Drag-&-Drop-Paradies EFFEKEINSTELLUNGEN



◀ Abbildung 6.14 Mit Hilfe der Richtungspfeile, die rund um die oben links befindliche Miniatur angeordnet sind (nur bei Bewegungsüberblendungen vorhanden) lässt sich die Richtung der Überblendung anpassen.

6.3.3 Überblendung am Schnitt zentrieren

Nachdem Sie die Überblendung auf die gewünschte Länge gebracht haben, sitzt diese natürlich nicht mehr mittig. Korrigieren Sie das gegebenenfalls, indem Sie AM SCHNITT ZENTRIEREN im Pulldown-Menü AUSRICHTUNG anwählen.



◀ Abbildung 6.15 Zentrieren Sie die Überblendungen, so dass sie gleichmäßig auf beiden Clips liegt.

6.3.4 Überblendungsmittelpunkt verändern

Einige Überblendungen, wie z.B. die Irisblenden, verfügen über einen verstellbaren Mittelpunkt. Was es damit auf sich hat, soll der folgende Mini-Workshop zeigen.

Schritt für Schritt: Irisblende einstellen

Leider passt die Irisblende nicht so richtig in unser Beispielprojekt. Dennoch möchte ich nicht darauf verzichten, Ihnen die Möglichkeiten dazu kurz vorzustellen.

1 Clip hinzufügen

Erzeugen Sie doch einmal eine neue Sequenz (damit Sie das Beispielprojekt nicht verändern müssen) mit der Vorgabe DV-PAL STANDARD 48kHz, und ziehen Sie einen Clip in das Schnittfenster. Geeignet ist hier beispielsweise »BlaueVaseVorbereitung 03.avi« aus dem Ordner GECKO GLAS. Stellen Sie die Datei ganz an den Anfang der Sequenz.

2 Clip kürzen

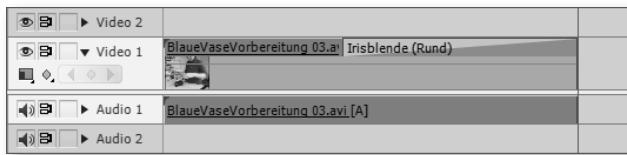
Am Ende ist eine unschöne Kamerabewegung zu sehen, die Sie einkürzen sollten. Wenn Sie den Clip jedoch bei 00:00:02:18 enden lassen, ist alles prima.



◀ Abbildung 6.16 Auf diesem Frame soll der Clip enden. 00:00:02:18 ist das letzte Einzelbild.

3 Irisblende hinzufügen

Öffnen Sie den Ordner IRIS in den VIDEOÜBERBLENDUNGEN des Effekte-Bedienfeldes. Entscheiden Sie sich für IRISBLENDE (RUND), und ziehen Sie diesen Listeneintrag an das Ende des Clips.



◀ **Abbildung 6.17** Diese Überblendung wird am Ende des Films eingesetzt.

4 Clip abspielen

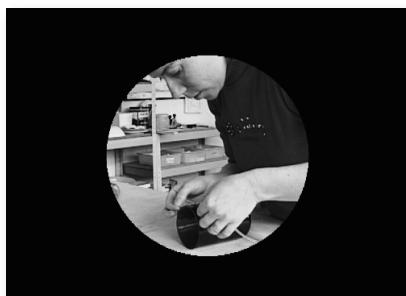
Setzen Sie die Einfügemarkie des Schnittfensters nun ein Stück zurück, so dass sie vor der Überblendung steht. Danach drücken Sie die Leertaste und sehen sich die Überblendung an. Sie werden feststellen, dass nun ein schwarzer Punkt im Bild auftaucht, der immer größer wird.



◀ **Abbildung 6.18** Der Punkt überdeckt das Video.

5 Überblendung umkehren

An dieser Stelle kommen wir bestürzt zu der Erkenntnis, dass die Überblendung gar nicht so funktioniert, wie wir das wollten. Doch die Stimmung dürfte sich schlagartig bessern, wenn Sie die Überblendung im Schnittfenster markieren (sie wird dort grün) und in den EFFEKEINSTELLUNGEN die Checkbox UMKEHREN aktivieren. Spielen Sie den Clip noch einmal ab.



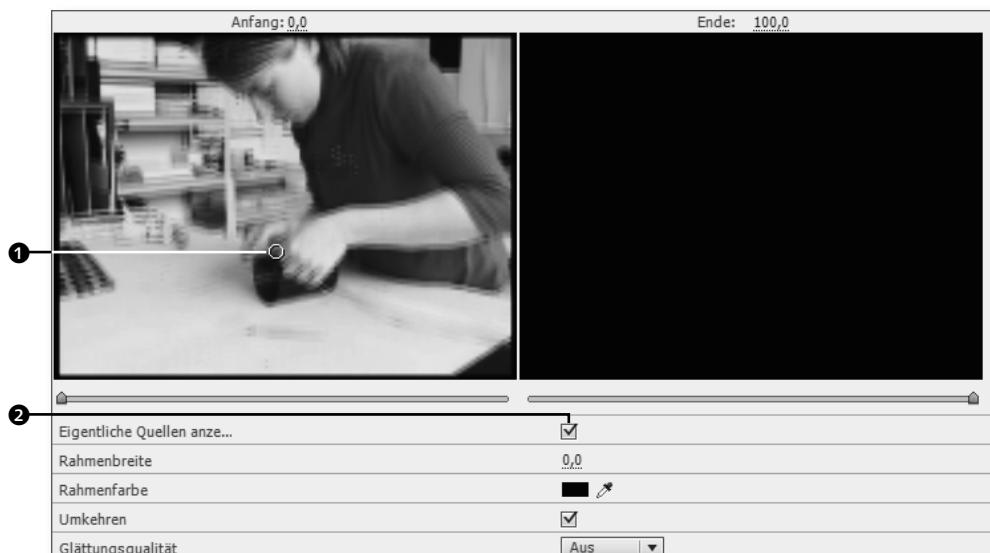
◀ **Abbildung 6.19** Jetzt wird anstelle des schwarzen Punktes das Videobild gezeigt.

6 Schnittmarke einstellen

Scrubben Sie die Schnittmarke an die Position 00:00:01:16. An dieser Position ist die Überblendung fast vollzogen, wobei das Video im Hintergrund dennoch einigermaßen gut zu sehen ist. Dies ist eine ideale Position, um die folgende Einstellung beurteilen zu können.

7 Mittelpunkt verschieben

Schauen Sie in die **EFFEKTEINSTELLUNGEN** – und zwar auf die Miniaturvorschau **ANFANG** (die linke der beiden). Sollten hier statt des Originalvideobildes die Platzhalter A und B angezeigt werden, aktivieren Sie **EIGENTLICHE QUELLEN ANZEIGEN** ②. Sehen Sie den kleinen Kreis in der Mitte ①? Dieser lässt sich per Drag & Drop verschieben. Ziehen Sie ihn etwas weiter nach unten. Die ideale Position ist gefunden, wenn er sich auf den Händen befindet. Beobachten Sie das auch im Programmmonitor. Danach spielen Sie den Clip noch einmal ab.



▲ Abbildung 6.20 Jetzt läuft die Irisblende nicht mehr in der Bildmitte aus.

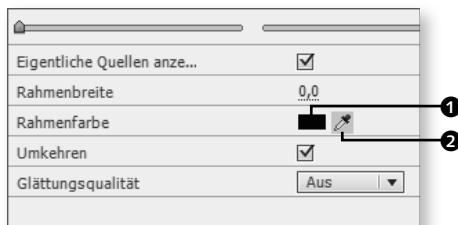
Rahmenfarben verwenden | Wollen Sie der Irisblende noch einen Rahmen geben? Dann haben Sie dazu zwei Möglichkeiten. Beide werden im folgenden Workshop vorgestellt.

Schritt für Schritt: Überblendungsrahmen definieren

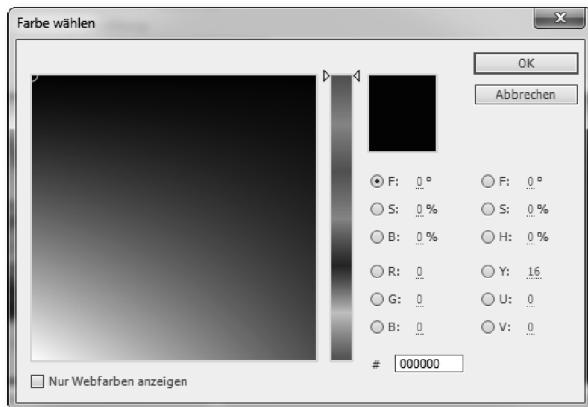
Die Überblendung erfolgt ziemlich schmucklos nach Schwarz. Schön wäre, wenn zudem noch ein kleiner farbiger Rahmen auftauchen würde, oder?

1 Optional: Farbe per Farbwähler definieren

Wenn Sie die Farbe mittels Farbwähler definieren wollen, dann betätigen Sie zunächst die kleine Farb-Schaltfläche ①. Im Folgedialog lässt sich die Zielfarbe dann aussuchen. Fahren Sie anschließend mit dem übernächsten Schritt fort.



▲ Abbildung 6.21 Die Rahmenfarbe kann per Farbwähler oder Pipette bestimmt werden.



▲ Abbildung 6.22 Stellen Sie die gewünschte Farbe hier ein.

Farbwähler bedienen

Zur Vorauswahl eines Farbbereichs klicken sie zunächst auf den schmalen Spektralbalgen. Danach lässt sich der Farbwert im großen quadratischen Farbfeld exakter bestimmen. Wollen Sie eine Farbe anhand ihrer Werte bestimmen, benutzen Sie die Hot-Text-Steuerelemente auf der rechten Seite.

2 Optional: Farbe aufnehmen

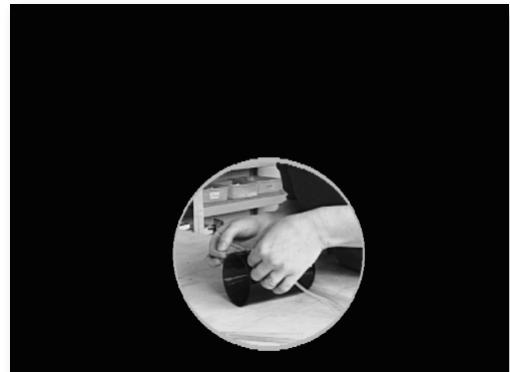
Wenn Sie aber lieber eine Farbe aus dem Video aufnehmen wollen, dann sollten Sie die Einfügemarkie des Schnittfensters zunächst so weit zurückziehen, dass sie sich vor der Überblendung befindet. So erreichen Sie, dass das Video im Programmmonitor nicht durch die Überblendung verdeckt wird. Betätigen Sie danach die kleine Pipette ② in den **EFFEKTINSTELLUNGEN** der Überblendung. Jetzt gehen Sie auf den Programmmonitor und setzen die Spitze der Pipette auf Ihre Wunschfarbe (beispielsweise das gelbe Klebeband). Führen Sie einen Mausklick auf der gewünschten Farbe aus. Die Folge ist, dass sich auch die Farbfläche neben der Pipette entsprechend ändert.

3 Rahmen definieren

Damit allein haben Sie aber noch keinen Rahmen erzeugt. Zunächst müssen Sie nämlich noch die Breite angeben. Und das machen Sie, indem Sie das Steuerelement RAHMENBREITE ③ verstetllen, das sich gleich oberhalb der Farbfläche befindet. Stellen Sie hier 2,5 Pixel ein, und lassen Sie das Video abspielen.



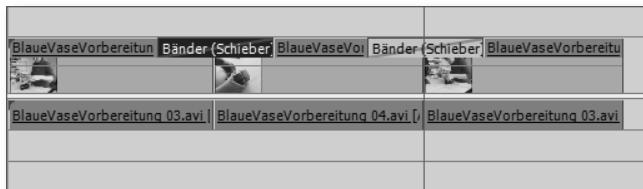
▲ Abbildung 6.23 Die Definition des Rahmens setzt sich aus zwei Parametern zusammen, der RAHMENFARBE und der RAHMENBREITE.



▲ Abbildung 6.24 Jetzt erscheint die Irisblende mit Rahmen.

6.3.5 Überblendung kopieren

Überblendungen lassen sich auch prima per Copy & Paste duplizieren. Und das geht so: Weisen Sie die erste Überblendung, wie beschrieben, zu. Danach markieren Sie die Überblendung im Schnittfenster (sie wird grün), drücken ↴ (das lässt die Einfügemarke zum nächsten Schnittpunkt springen) und drücken [Strg]/[cmd] + V. Dabei wird die kopierte Überblendung eingefügt. Die zuvor eingestellten Parameter, wie Länge oder Richtung der Überblendung, bleiben erhalten.



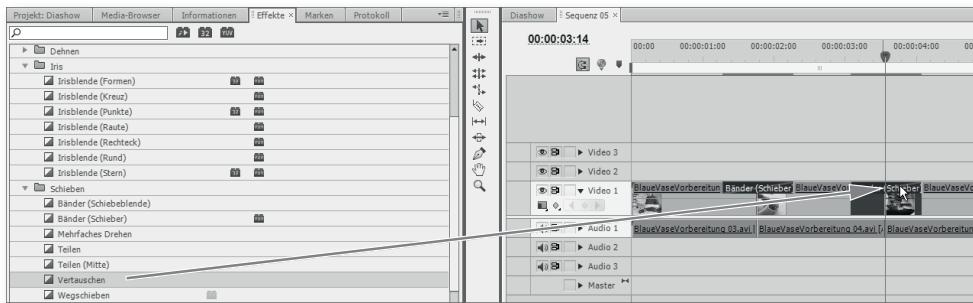
▲ Abbildung 6.25 Testen Sie das Kopieren einer Überblendung doch einmal mit der zuvor erzeugten Irisblende.

Auf wiederholte Frames achten!

Beim Kopieren achtet Premiere Pro selbstständig darauf, dass an der Stelle, an der die Überblendung eingefügt werden soll, noch genügend Videomaterial zur Verfügung steht (am Ende des ersten sowie am Anfang des zweiten Clips). Ist das nicht der Fall, gibt die Anwendung den bereits bekannten Hinweis aus. Die Überblendung wird dennoch ausgeführt, wobei sie auch in diesem Fall wieder mit Diagonalen ausgezeichnet wird.

6.3.6 Überblendungen austauschen

Falls Sie sich nach Zuweisung einer Überblendung doch nachträglich für eine andere entscheiden wollen, ist das auch kein Problem. Ziehen Sie die neue Überblendung einfach aus dem Effekte-Bedienfeld heraus, und lassen Sie sie auf die vorhandene im Schnittfenster fallen. Die Überblendungsdauer bleibt dabei erhalten.



▲ Abbildung 6.26 Das Wechseln einer Überblendung ist keine große Sache.

6.4 Überblendungen für das Buchprojekt

Jetzt sind aber wieder Sie an der Reihe. Ihre Aufgabe: Realisieren Sie die ersten vier Überblendungen des Buchprojekts. Die Schwierigkeit dabei besteht darin, dass alle vier unterschiedlich lang sind.

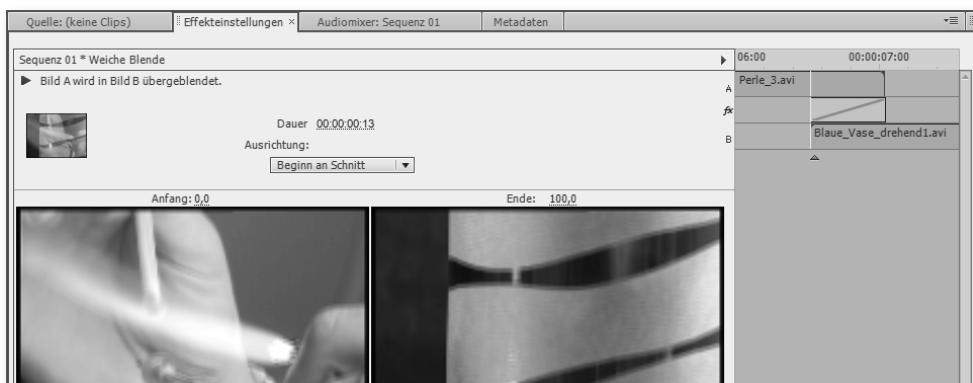
Schritt für Schritt: Überblendungen schnell zuweisen



Im Buchprojekt wurden bereits einige Überblendungen eingesetzt. Jetzt gilt es, diese zunächst zu analysieren und sie anschließend mit denselben Werten neu zu setzen.

1 Überblendungen analysieren

Schauen Sie sich den Anfang von SEQUENZ 01 an (Ablage SEQUENZEN), und markieren Sie nacheinander alle vier Überblendungen per Mausklick im Schnittfenster. Lesen Sie dabei die Dauer der jeweiligen Überblendung im Bedienfeld EFFEKTINSTELLUNGEN ab. Halten wir fest, dass es sich bei allen vier Überblendungen um eine WEICHE BLENDE handelt, deren Dauer aber von Blende zu Blende differiert.



▲ Abbildung 6.27 Die erste Überblendung ist nur 13 Frames lang.

2 Überblendungen löschen

Markieren Sie alle vier Überblendungen im Schnittfenster, während Sie **Shift** gedrückt halten. Achten Sie darauf, dass Sie nicht versehentlich einen der Clips mit markieren. Anschließend drücken Sie **Entf**.



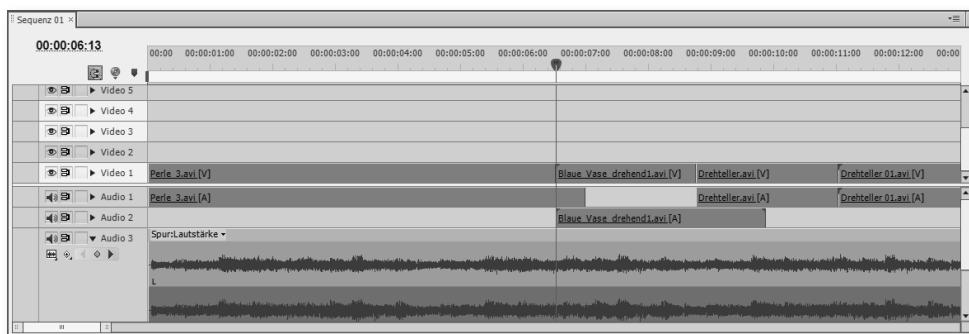
▲ Abbildung 6.28 Die vier Überblendungen sind verschwunden.

3 Optional: Standardüberblendungen ändern

Da alle vier Überblendungen unterschiedlich lang sind, ergibt es wenig Sinn, die STANDARDDAUER DER VIDEOÜBERBLENDUNG in den VOREINSTELLUNGEN zu ändern. Das würde sich nur dann anbieten, wenn Sie mit gleich langen Überblendungen arbeiten. Kontrollieren Sie aber, ob die WEICHE BLENDE auch als Standardüberblendung eingestellt ist. Öffnen Sie dazu den Ordner VIDEOÜBERBLENDUNGEN im Effekte-Bedienfeld, und klicken Sie auf das Dreiecksymbol vor dem Ordner BLENDE. Hier sollte die WEICHE BLENDE jetzt mit einem gelben Quadrat versehen sein. Ist das nicht der Fall, klicken Sie mit rechts darauf und wählen den einzigen zur Verfügung stehenden Eintrag des Kontextmenüs an.

4 Einfügemarke positionieren

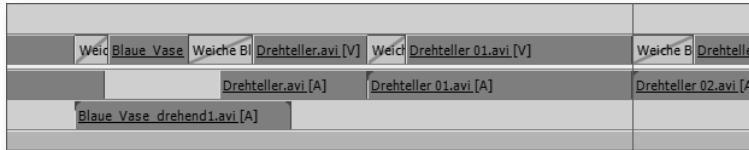
Als Nächstes soll der Schnittpunkt zwischen »Perle_3.avi« und »Blaue_Vase_drehend1.avi« aufgesucht werden. Das ist der erste in der Spur VIDEO 1. Markieren Sie dazu zunächst das Schnittfenster, sorgen Sie zudem dafür, dass die Spur VIDEO 1 auch im Spurkopf selektiert ist, und drücken Sie anschließend **Pos1** bzw. **↖** gefolgt von **↓**.



▲ Abbildung 6.29 Die Einfügemarke sollte genau hier positioniert werden.

5 Überblendungen zuweisen

Drücken Sie nun **[Strg]/[cmd]+[D]**. Damit sorgen Sie dafür, dass die Standardüberblendung an der aktuellen Position der Einfügemarke platziert wird. Drücken Sie noch einmal **[↓]**. Damit dürfen Sie den Übergang zum nächsten Clip gefunden haben. Betätigen Sie auch hier wieder mit **[Strg]/[cmd]+[D]**. Wiederholen Sie das, bis alle vier Blenden positioniert sind.



▲ Abbildung 6.30 Alle vier Überblendungen sitzen.

6 Zeiten anpassen

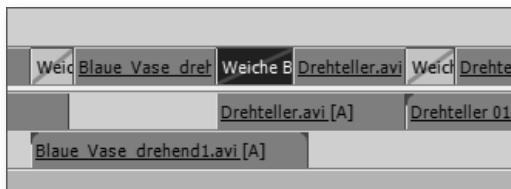
Jetzt sollten Sie die Zeiten der einzelnen Überblendungen anpassen. Markieren Sie sie nacheinander, und geben Sie die folgenden Werte ein:

- ▶ Überblendung 1 – 00:00:00:13
- ▶ Überblendung 2 – 00:00:00:23
- ▶ Überblendung 3 – 00:00:00:15
- ▶ Überblendung 4 – 00:00:00:24

Das können Sie ja prima machen, indem Sie zunächst die Überblendung im Schnittfenster markieren und dann den Wert DAUER in den EFFEKTEINSTELLUNGEN anpassen.

7 Überblendung verschieben

Kontrollieren Sie, ob alle Überblendungen richtig positioniert sind. Eigentlich müsste nur die zweite noch eine Korrektur erfordern. Markieren Sie diese, und ziehen Sie die Überblendungsfläche im Schnittfenster so weit nach rechts wie möglich.



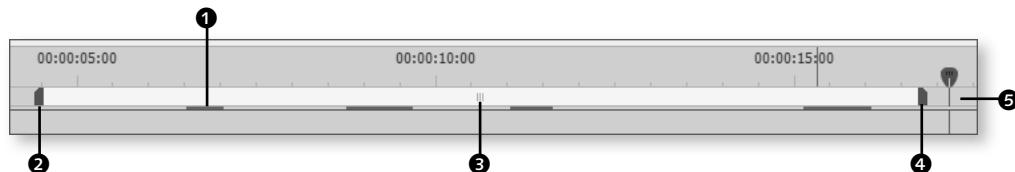
▲ Abbildung 6.31 Die zweite Überblendung muss noch nach rechts verschoben werden.

6.5 Überblendungen rendern

Spielen Sie die Sequenz im Bereich der vier Überblendungen einmal ab. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass die Wiedergabe dabei ruckelt, müssen die Bereiche der Überblendungen gerendert werden. Darauf weisen dann auch rote Balken ❶

unterhalb der Schnittfensterskala hin. Sie müssen sich das so vorstellen: Zur Wiedergabe der Clips kann Premiere Pro ja auf die Originale zurückgreifen, die sich irgendwo auf Ihrer Festplatte befinden. Den Teil der Überblendung jedoch, in dem ja gewissermaßen zwei Clips gleichzeitig zu sehen sind, gibt es ja noch gar nicht als reales Filmmaterial und müsste daher rein theoretisch erst noch erstellt werden. Genau das machen Sie, indem Sie die rot markierten Bereiche rendern lassen. Das leiten Sie ein, indem Sie  betätigen. Die roten Balken werden kurz darauf gegen grüne ausgetauscht. Sollten Sie im Anschluss irgendetwas an der Überblendung verändern, ist das erneute Berechnen einer Vorschaudatei erforderlich. Der grüne Balken wird wieder rot. Allerdings ist die Echtzeitvorschau der Anwendung so leistungsfähig, dass Ihr Video auch ohne Rendering flüssig abgespielt werden dürfte.

In Sachen Vorschauberechnung müssen Sie allerdings noch wissen: Es wird immer nur das berechnet, was sich gerade innerhalb der **Arbeitsbereichsleiste** befindet. Arbeitsbereichsleiste? Das ist dieses mittelgraue Band ⑤ direkt unterhalb der Schnittfensterzeitskala. Wenn Sie auf dieses doppelklicken, erstreckt es sich über den aktuellen, im Schnittfenster sichtbaren Bereich. Sie erkennen das auch daran, dass die Begrenzungen links ② und rechts ④ innerhalb des Schnittfensters liegen. Dieses Maß wird auch dann beibehalten, wenn Sie anschließend die Schnittfenster-Ansicht vergrößern oder verkleinern. Erst ein erneuter Doppelklick passt die Leiste wieder den aktuellen Gegebenheiten an.



▲ Abbildung 6.32 Die Arbeitsbereichsleiste grenzt ein, welcher Bereich gerendert werden soll.

Die Begrenzungen ② und ④ können Sie auch einzeln per Drag & Drop verschieben. Um die gesamte Leiste zu verstellen, ohne ihre Gesamtlänge zu verändern, greifen Sie den Anfasser in der Mitte ③ und verschieben die Leiste nach Wunsch. Grundsätzlich sollten Sie die Arbeitsbereichsleiste aber nur auf den Teil ausdehnen, dessen Render-Vorschauen Sie unmittelbar beurteilen wollen. Machen Sie das nicht, wird stets die gesamte Breite der Arbeitsbereichsleiste berechnet, sofern Stellen zur Vorschauberechnung vorhanden sind.

Weitere nützliche Hinweise zum Rendern und den damit verbundenen beschleunigten Effekten erfahren Sie gleich zu Beginn des folgenden Kapitels.

Index

2-Pass 404
3-Punkt-Schnitt 153
4:1:1-Sampling 585
4:2:0-Sampling 586
4:3-Aufnahmen 577
 in 16:9 konvertieren 579
4:3-Material maskieren 581
4-Punkt-Schnitt 156
8-Punkt-Korrekturmaske 283
16:9 578
16-Punkt-Korrekturmaske 283
32-Bit-Effekte 236
32 Bit rendern 236
64-Bit-Technologie 28
.m2v 406
.mpeg 406
.prproj-Datei importieren 178
.wav 406

A

Abblende 64, 211
Ablage 86
Absatztext 373
Absorption 360
Abspann 387
 erzeugen 387
Abspielen
 Qualität 108
 von In bis Out 107
Abspielkopf 52
Abspielmarke 52
AB-Spuransicht 214
Absturz 33
Additive Farbmischung 583
Adobe After Effects → After Effects CS6
Adobe Audition → Audition CS6
Adobe Brdige → Bridge CS6
Adobe Creative Cloud 32
Adobe Dynamic Link 562
 an Encore senden 487
Adobe Encore CS6 → Encore CS6 481
Adobe-ID 30
Adobe Media Encoder 399, 411
Adobe Prelude → Prelude CS6

Adobe SpeedGrade CS6 31
Adobe Story 559
After Effects CS6
 Komposition in Premiere Pro erzeugen 561
 Übergabe an Premiere 560
 Übergabe über die Zwischenablage 564
 Zugriff auf Premiere-Pro-Sequenzen 565
Ähnliche Farben 308
Aktivierung 30
Alphakanäle 302
Alphakanal umkehren 304
Alphamaske erzeugen 303
Analogen Filmmaterial digitalisieren 454
An Encore senden 398
Anfasser 233, 257
Animation
 aktivieren 243, 249
 Keyframe-Pfade ändern 254
 Pfad im Programmonitor verändern 292
Animationsparameter 243
Ansicht
 umschalten 46
 optimieren (Monitore) 241
 vergrößern 256
Arbeitsbereich 71
 Audio 361
 aus Projekten importieren 77
 löschen 76
 Metaprotokollierung 78, 93
 öffnen 76
 speichern 75
 zurücksetzen 77
Arbeitsbereichsleiste 223, 397
Arbeitsoberfläche 69
 anpassen 72
 Helligkeit anpassen 36, 39
 Paletten zurücksetzen 77
ASND-Datei 542
Asset 35, 42
 filtern 81
 Gesichter suchen 91
 importieren 85
 löschen 92

Asset (Forts.)
 sortieren 89
 suchen (im Projektfenster) 89
 suchen (in Bridge CS6) 474
Asynchron, Audio und Video 263
Audio 337
 abmischen 360
 Adaptivspur 339
 bearbeiten 347
 Clip-Keyframes 341
 Clips zusammenführen 353
 getrennt bearbeiten 353
 ignorieren 129
 in Schnittfenster einfügen 136
 isoliert abspielen 357
 Keyframes hinzufügen 352
 Korrektur 342, 350
 Masterspur 337
 Mehrkanal 338
 Pause verlängern 545
 permanent abspielen 357
 Spitzen anzeigen 346
 Spitzen normalisieren 349
 Spurausgabe 340
 Spuren definieren 337
 Spur-Keyframes 341
 überprüfen 346
Audioansicht 344
Audiodarstellung
 in Audition 535, 542
 in Premiere 337
Audioclips sichten 344
Audioeffekt
 Clip-Effekt hinzufügen 357
 DeEsser 358
 DeHummer 358
 EQ 359
 Links ausfüllen 358
 Rechts ausfüllen 358
 Reverb 360
 Spureffekt hinzufügen 361
Audiogerät einrichten 363
Audio-Interface 363
Audio-Keyframes 352
Audiokommentar aufzeichnen 362
Audiometer 345
Audiomixer 360
Audiopegel 346
Audiospur
 Ansicht verändern 344
 deaktivieren 63
 stumm schalten 63
 Tonhöhe beibehalten 149
Audioüberblendung 62, 209, 355
 Standarddauer 356
Audio und Video
 trennen 353
 verbinden 353
Audioverstärkung 349
Audio-Wellenform 344
Audio-Zeiteinheiten 342
 ausschalten 344
Audition CS6 31, 535
 Arbeitsbereich 538
 Audiodarstellung 542
 Audio bereinigen 556
 Audio beschneiden 549
 Audio schneiden 542
 Clip-Bereich ausgeben 545
 Dateien importieren 540
 Effekte einsetzen 549
 Endloswiedergabe 543
 Fade-in 548
 Fade-out 548
 Frequenzen entfernen 552
 HUD anzeigen 547
 Lautstärke regeln 547
 leere Audiodatei erstellen 542
 Oberfläche 537
 Pause verlängern 545
 permanentes Störgeräusch entfernen 556
 Restoration 552
 Spektralfrequenzanzeige 553
 Sprechpause ausdehnen 545
 Stapelprozesse 550
 Störgeräusche entfernen 552
 Zeitauswahlwerkzeug 556
 zoomen 541
Aufblende 64, 211
Aufnahme 431
 Audio und Video 442
 bildgenaue 445
 kontrollieren 444
 mit In- und Out-Points 445
 mit Timecode 445
 nur Audio/Video 443
 speichern 443
 Stapelverarbeitung 450
 Startpunkt festlegen 445
Aufnahmeart ändern 442
Aufnahmebutton 443
Aufnahmeeinstellungen ändern 438

- Aufnahmegerät offline 439
 Aufnahme-Speicherort 440
 Aufzeichnen einrichten 442
Ausgabe 65
 als DV-AVI 407
 als QuickTime 407
 Bitrate 405
 DV-AVI 407
 Filme beschneiden 409
 für Blu-ray 399, 415
 für das Web 417
 für DVD 399
 für iPhone 416
 für YouTube 417
 MPEG2-DVD 402
 Qualität 404
Auskeyen 284
Aussteuerung 70
Auto-Effekt 311
Auto-Farbe 311
Auto-Kontrast 311, 326
Automatischer Modus 367
Automatischer Schwarz-Tonwert 326
Automatischer Weiß-Tonwert 326
 Automatisch in Sequenz umwandeln 128
 Automatisch speichern 34
 Auto-Tonwertkorrektur 311
 AVCHD für Blu-ray 486
 AVID Media Composer 566
- B**
- Balance 348
 Bandaufnahme 448
 Band-Camcorder 436
 Bänder einspielen 439
 Bänder importieren 436
 mit Timecode 445
 Bandloser Workflow 431
 Bandname 450
 Band-Workflow 436
 Batchaufnahme 450
 Batchdatei erzeugen 451
 Batch-Encoding 411
 Batchliste importieren/exportieren 453
 Bauchbinde
 Dauer 385
 ein- und ausblenden 384
 erzeugen 382
 Bedienfelder 70
 Beleuchtung
 punktuell korrigieren 316
- Beleuchtungseffekt 316
 Einstellungen 318
 Lichttyp 318
 Bereich für geschützte Aktion 575
 Bereich für geschützten Titel 575
 Bereich verdecken 295
 Beschleunigte Effekte 236
 Bewegung 229
 abbremsen 275
 erzeugen 248
 verändern 258
 Bewegungspfad
 aktivieren 255
 ändern 254
 Bézier-Anfasser 353
 Bézier-Keyframe
 erzeugen 271
 langsam ein-/ausschwenken 273
 Bibliotheksinhalt in Encore 496
 Bildgröße verändern 580
 Bild-in-Bild-Effekt 242, 295
 Bildkorrektur 311
 Bildlauf 111
 Bildmaske
 einstellen 302
 erzeugen 296
 Bildmaske-Key 295
 Bildpunkte 576
 Bitrate 589
 konstante 589
 variable 589
 Bitrateneinstellungen 404
 Blue-Screen-Key 308
 Blu-ray, Exportformat 486
 BMP 589
 Bridge CS6 465
 Ansichtsoptionen 467, 469
 Assets filtern 472
 Assets sortieren 473
 Assets suchen 474
 Assets übergeben 479
 aus Premiere Pro starten 466
 Clip auszeichnen 470
 Clip filtern 472
 Clip importieren 435
 Kompaktmodus 467
 nach Dokumentart sortieren 474
 Oberfläche 465
 Objekte löschen 474
 Smart-Sammlungen 478

C

Camcorder

Angehalten 439, 440
anschließen 439
Festgestellt 440
offline 439
Problemlösung 440
prüfen 441
Steuerung auswählen 441
über Premiere bedienen 439
unterstützt 441
Capture-Karte 454
Capturing 431
CardReader 432
CBR 404, 589
Chroma-Key 307
Chrominanz 585
Cinemascope 583
Clip
 abspielen im Quellmonitor 126
 Abspielreihenfolge festlegen 46
 als Schleife abspielen 357
 als verschachtelte Sequenz 181
 am Anfang kürzen 59
 Ankerpunkt verändern 231
 auf Festplatte transferieren 435
 aufgenommenen speichern 447
 aufzeichnen 451
 äußere verschieben 145
 austauschen 149
 automatisch in Sequenz umwandeln 128
 Bereiche aussparen 283
 Beschriftung vergeben 471
 Deckkraft reduzieren 246
 drehen 233
 duplicieren 48
 Eigenschaften prüfen 172
 einfrieren 278
 einpassen 157
 einseitig skalieren 581
 Ende 54
 entfernen 60
 ersetzen 149
 erweitern 138
 farbig markieren 471
 Geschwindigkeit 147
 Geschwindigkeit/Dauer 148
 im Projektfenster schneiden 129
 im Schnittfenster bearbeiten 48
 im Schnittfenster trimmen 138
 im Stapel aufnehmen 450

im Zuschneiden-Fenster trimmen 151
in den Quellmonitor stellen 125
individuell schneiden 189
in Schnittfenster einfügen 135
kopieren 187
kürzen 57, 138
Lautstärke verändern 347
mehrere betrachten 110
mehrmals verwenden 187
mit einem Referenzmonitor vergleichen 321
mit Rasierklinge schneiden 60
normalisieren 349
organisieren mit Bridge CS6 469
Position 230
Position verändern 230
Richtungsänderung 274
rollen 141
rückwärts abspielen 148
rückwärts laufen lassen 273
schneiden 276
skalieren 231, 580
sortieren 45
sortieren mit Bridge 473
stabilisieren 239
stauchen 147
strecken 147
unterschieben 146
verschieben 46, 144
vorschneiden 121
zwischen In und Out aufnehmen 446
Clip einfügen
 nur Audio 136
 nur Video 136, 138
 Spurauswahl 137
Clip-Ende
 abschneiden 158
 Audio ausblenden 62
Clip ersetzen
 aus Ablage 150
 aus Quellmonitor 150
Clip-Gruppen 110
Clip-Instanz erstellen 187
Clip-Kopie 187
 erstellen 188
Clip-Marke setzen 184
Clips
 synchronisieren 190
 zusammenführen 353
Clip-Überlappung 129
Codecs 587

CPU 28
Creative Suite, Workflow 559
Crossfade 62, 355

D

Datei
 aufnehmen 439
 importieren 43
 suchen 475
Dateien des Projektfensters als Batchliste
 exportieren 453
Dateiformat, Einzelbilder 589
Dateipfade aktualisieren 203
Datenrate 589
Deckkraft 229
 animieren 246
 erhöhen 247
 herabsetzen 246
 reduzieren 246
 verändern 233
Deckkraft-Keyframes 268, 269
DeEsser 358
DeHummer 358
Deinterlacing 573
Diashow 195
 Fotodauer 200
Digital-Camcorder 436
Digitalisieren
 mit einem externen Digitalgerät 454
 mit einer Video-Capture-Karte 454
Dolby Digital 406
Drehung 233
DSLR-Kamera 29
Dual-Layer-DVD 532
Dublin Core 94, 445
DV-AVI
 ausgeben 65, 407
 exportieren 407
DVD
 Kapitelmarken setzen 482
 Kopierschutz 533
 Multiplexer 406
 nicht überspringbare Hinweise 523
 Regionalcodes 533
DVD-Menü
 eigene Schaltflächen (Encore CS6) 506
 in Encore CS6 495
 in Photoshop erzeugen 505
 Schaltflächenabfolge (Encore CS6) 515
DV-NTSC, Pixel-Seitenverhältnis 577

DV-PAL
 Clip-Position 230
 Pixel-Seitenverhältnis 577, 578
Dynamic Link 31

E

Edge 32
Edit Decision List 566
EDL 566
Effekt
 32-Bit-Effekt 236
 animieren 242
 auf mehrere Clips anwenden 252
 beschleunigter 236
 Bewegungspfad bestimmen 254
 deaktivieren 235
 entfernen 238
 filtern 227, 236
 fixierter 228, 229
 GPU-beschleunigter 225
 per Einstellungsebene 252
 proprietärer 228, 229
 Reihenfolge 237
 spezifischer 228
 Standardeffekt 228
 suchen 235
 Verkrümmungsstabilisierung 239
Videoeffekte 235
YUV-Effekt 236
zurücksetzen 234, 295
zuweisen 237
Effekte-Bedienfeld einblenden 208
Effekteinstellungen 212, 225, 229
 Ansicht optimieren 265
 Überblendmodus 277
Einfügemarke 52
 positionieren 52, 245
Einrasten 161
Einstellungen für Filmexport 66
Einstellungsebene 252
Einzelbild
 exportieren 296, 419
 importieren 422
Encore Content 495
Encore CS6 481
 als erste Wiedergabe festlegen 523
Arbeitsoberfläche 490
Assets importieren 490
AVI-Dateien 486
Bibliothek 509
DVD ausgeben 531

- Encore CS6 (Forts.)
- DVD, Hauptmenü-Button* 520
 - DVD-Projekt erzeugen* 487
 - DVD-Steuerung* 522
 - DVD testen* 528
 - DVD-Transcode-Status* 490
 - Ebenen-Bedienfeld* 507, 508
 - eigene Schaltflächen* 506
 - Endaktionen* 527
 - Flussdiagramm* 522
 - geschützten Bereich anzeigen* 501
 - in Schaltfläche konvertieren* 508
 - Kapitelindex erstellen* 512, 517
 - Kapitelmarken* 482, 510
 - Kapitelmarken setzen* 510
 - Kapitelmarke verschieben* 512
 - mehrere Filme einbetten* 494
 - Menü anpassen* 499
 - Menüüberschriften ändern* 499
 - Menü in Photoshop bearbeiten* 504
 - Menüs* 495
 - MPEG importieren* 490
 - neues Projekt* 487
 - Projekteinstellungen* 490
 - Projekt prüfen* 529
 - Projekt transcodieren* 530
 - QuickTime* 487
 - Schaltfläche duplizieren* 514
 - Schaltflächenabfolge* 515
 - Schaltflächentyp ändern* 513
 - Schaltfläche verknüpfen* 517
 - Schnittfenster* 492
 - Schnittfenster importieren* 491
 - Szenenmenü* 512
 - Testversion* 29, 482
 - Text-Werkzeug* 500
 - Video kürzen* 493
 - Video und Audio getrennt kürzen* 494
 - Weiter-/Zurück-Button* 519
- Endlosschleife 108
- EQ 359
- Equalizer 359
- Ersetzen 149
- Exponentielle Überblendung 355
- Export 65, 397
- als Datei* 399
 - Einzelbilder* 419
 - Film* 407
 - Medien* 400
- Exporteinstellungen 66, 400
- Externe Festplatte 437
- F**
- Farbbereich entfernen 307
 - Farben 583
 - Farbkorrektur 312, 323
 - automatische* 326
 - manuelle* 326
 - Farbrad 326
 - Farbstich korrigieren 323
 - Farbtönenwinkel 327
 - FCP-Umsetzungsergebnisse 567
 - Fenster 70
 - markieren* 49
 - skalieren* 72
 - Fernsehnorm 571
 - Festgestellt 440
 - Festplatten-Camcorder 431
 - Film
 - abspielen* 52
 - ausgeben* 65
 - für DVD ausgeben* 400
 - für Encore ausgeben* 485
 - über Adobe Media Encoder ausgeben* 400
 - Filmexport, Einstellungen 408
 - Filmmaterial interpretieren 173
 - Final Cut 566
 - Flash, Cue-Points 483
 - Foto-Diashow 195
 - Foto importieren 195
 - Fotosequenz 198
 - Frame-Auslassungen 438, 442
 - Frame-Blending 263
 - Frames
 - ausgelassene* 109
 - überblenden* 264
 - Frequenz 571
 - Full HD 171
 - Füllmethoden 275
- G**
- Gain 358
 - Gerätemarke 441
 - Gerätesteuerung 439
 - Optionen* 440, 441
 - Timecode-Offset* 442
 - Vorlaufzeit* 441
 - Gerätesteuerungs-Timecode verwenden 438
 - Geschwindigkeit/Dauer 149
 - Geschwindigkeitsübergänge 261
 - Geschwindigkeit umkehren 149
 - Gesichter suchen 91

Geteilte Ansicht anzeigen 327
Glanzlicht-Stärke 314
Glanzlicht-Tonbereich 316
GOPs 587
GPU-beschleunigte Effekte 225
GPU-Beschleunigung 28, 225
Grafikkartenunterstützung 28
Green-Screen-Key 308
Grobschnitt 121
Group Of Pictures 587

H

H.264 588
Halbild 571
Halbbilddominanz 573
Handlungsabläufe, verschiedene Sequenzen 181
Hand-Werkzeug 257
Hardware-Anforderungen 436
HD 171
 Bildpunkte 576
 Clip-Position 230
 Pixel-Seitenverhältnis 578
HD-Material ausgeben 400
HDTV-Standard 573
HDV, Clip-Position 230
Helligkeit korrigieren 312
Helligkeit und Kontrast 312
Hi8-Kamera, Aufnahmen digitalisieren 454
Hi Damp 360
Hot-Text-Steuerelemente 132

I

Import 85, 431
 auf Festplatte 435
 mehrere Dateien 85
 mit Bridge CS6 435
 mit Prelude CS6 455
 Ordner 85
 Szene suchen 448
 von Bändern 436, 439
In Adobe Bridge anzeigen 466
In Adobe Photoshop bearbeiten 396
In-Point
 Bandvorlauf 441
 im Schnittfenster setzen 155
 setzen 123, 126
In Projekt anzeigen 189
Interlace 572
Interlacing 573

In- und Out-Point
 im Projektfenster 129
 im Quellmonitor 124
iPhone 416
Irisblende 215

J

JKL-Navigation 123
JPEG 590
J-Schnitt 159

K

Kamera anschließen 431
Kanäle 583
Kapitelmarke
 ausgeben 485
 für Encore CS6 482
Kartenleser 431
Keyframe 242, 258
 anspringen 249
 Anzeige umschalten 269
 auf andere Clips übertragen 250
 bearbeiten 266
 Bézier-Kurven 271
 Effekteinstellungen 271
 entfernen 249, 270
 hinzufügen 249, 270
 im Schnittfenster bearbeiten 257, 266
 kopieren 250
 löschen 249
 markieren 262
 platzieren 265
 schwenken 271
 umwandeln 271
 Verbindungen anpassen 270
 verschieben 247, 248
 zum nächsten gehen 249
 zum vorherigen gehen 249
 Keyframe-Pfade ändern 254
 Keyframe-Übergänge 261
 Keyframe-Vorgaben 251
 Keying 283, 284
 Klammer 54
 Kommentar-Clip bearbeiten 365
 Kompressoren 586
 Konstante Leistung 356
 Konstante Verstärkung 355
 Kontrast korrigieren 312
 Konvertieren mit Prelude CS6 457
 Korrektur
 Szene suchen 315
 zeitliche Glättung 315

- Korrektur-Effekte, automatische 311
 Korrekturmaske 285
 animieren 287
 im Programmmonitor verändern 292
 Maskenpunkte verschieben 287
 zuweisen 286
 Korrekturmaske-Key 283
 Kriechtitel 386
- L**
- Langsam ein-/ausschwenken 273
 Lautstärke
 absenken 352
 angleichen 349
 punktuell absenken 350
 regeln (Audition) 547
 überblenden 355
 verändern 347
 Lautstärkeregelung 348
 Leitungsräuschen 358
 Licht
 bewegen 321
 verbessern 314
 Lichtfarbe ändern 321
 Links ausfüllen 358
 Listenansicht 46
 Live-Kamerawechsel simulieren 189
 Lo Damp 360
 Löschend und Lücke schliessen (Werkzeug)
 140
 L-Schnitt 159
 Lücke schließen 113, 138
 Luminanz 585
 Luminanzmaske 302
- M**
- Magnetsymbol 162
 Marke 182
 Anmerkungen hinzufügen 184
 bearbeiten 184
 Clip-Marke 184
 Sequenzmarke 182
 Marken-Bedienfeld 185
 Markierung, orangefarbene 49
 Maske 283
 animieren 304
 bewegen 306
 erstellen 296
 in Schnittfenster einfügen 305
 Maskeneffekte 284
 mit Alphakanal 303
 zuweisen 301
- Maskenspuren 307
 Master Collection 559
 Master-Sequenz 179
 Material
 doppeltes löschen 121
 konvertieren 457
 Matrix-Effekt 258
 Media-Browser 78
 Anzeige für Kameras optimieren 82
 Medien-Cache ändern 201
 Medien-Cache-Datenbank 36
 Mehrkanal 338
 Mercury Playback Engine 28, 226
 Mercury-Wiedergabe-Engine 28, 226
 Metadaten 93, 469
 Clip-Daten 93
 Dateidaten 94
 eintragen 94
 filtern 95
 Mikrofon einrichten 363
 MJPEG 588
 Monitor 104
 Steuerelemente 105
 Zeitlineal einblenden 108
 Mono-Clip 340
 Monospur hinzufügen 362
 MPEG-2 587
 MPEG2-DVD
 erstellen 402
 Multiplexer 406
 MPEG-4 588
 MPEG-Datei erzeugen 399
 Multi-Cam-Editing 189
 Multi-Kamera-Bearbeitung 189
 Clips synchronisieren 190
 Multi-Kamera-Clip zurechtschneiden 194
 Multi-Kamera-Monitor 193
 Multi-Kamera-Originalsequenz 191
 Multiplexing 406
 Multitrack (Audition) 538
 Muse 32
- N**
- Neue Sequenz 163
 Spuranzahl 168
 Vorgabe nutzen 167
 Neues Projekt 40
 NTSC 571
 NTSC-Timecode 135
 Nur Audio einfügen 136
 Nur Video einfügen 138

O

Offline-Clip 434
Batchaufnahme 451
neu verbinden 434
weiterverarbeiten 452
OHCI 436
Online gehen für Geräteinfos 441
OnLocation 31
Ordner überwachen im Media Encoder 418
Out-Point setzen 123, 126
Overscan 244, 574

P

PAL 571
Palette
herauslösen 75
schließen 73
verschieben 74
Palettenbereiche scrollen 73
PAL-Timecode 135
Pegel 70
Photoshop, Alphakanal erstellen 303
Photoshop-Dokument
aus Premiere ändern 396
importieren 393
Pick Whip 516
Pixel 577
Pixel-Seitenverhältnis 577
4:3 577
16:9 578
mischen 578
Pixel-Seitenverhältnis (Titel) 370
Platzhalterdatei 453
Plug-ins 31
Point & Shoot 516
Position 230
verändern 233, 245
PreDelay 360
Prelude CS6 31, 455
Import von Festplatte 457
Import von Kamera 455
Marken hinzufügen 461
Rohschnitt 459
Übergabe an Premiere 463
Probeaufnahme 442
Production Premium Suite 31, 559
Produktaktivierung 30
Programmmonitor 53, 56, 70, 104
Progressive Scan 573

Projekt

anlegen 163
archivieren 425
erstellen 40
im Explorer anzeigen 189
konvertieren 202
mehrere Sequenzen 176
neue Sequenz anlegen 163
Sequenzeinstellungen 163
Sequenz hinzufügen 176
speichern 51
Projektfenster 70, 84
Ablage erzeugen 89
Assets suchen 89
Miniaturen ändern 88
organisieren 89
Symbole 87
Projektmanager 425
Projektverknüpfungen reparieren 35
Protokoll-Palette 114
PRTL 590
PSD-Format 590
PSD-Datei
animieren 393
importieren 393

Q

Quelle
länger als Ziel 157
Quellmonitor 70, 104
mehrere Clips bereitstellen 110
QuickTime 32
ausgeben 407

R

Rasierklinge 60
Rate ausdehnen-Werkzeug 147
Rechts ausfüllen 358
Referenzmonitor 321, 328
Regionalcodes 533
Render-Leiste 172
Rendern 397
32 Bit 236
Render-Vorgang 398
Reverb 360
RGB-Parade 328
Rohmaterial importieren 42, 85
Rollen/Kriechen-Optionen 385
Rollen-Werkzeug 141
Rolltitel 387
Rückwärts abspielen 273

S

- Sample 343
Sampling 585
Schaltflächeneditor 106
Schatten/Glanzlicht 313
 mit Original mischen 316
Schattenstärke 314
Schatten-Tonbereich 316
Schatten verbessern 314
Schlagschatten 286
Schlüsselbilder 242
Schnelle Farbkorrektur 324
Schnitt
 im Projektfenster 129
 im Quellmonitor 124
 mit Timecode 56
Schnittfenster 48, 70
 Ansicht verändern 52
 Anzeigestil 267
 Balken 172
 Clip bearbeiten 138
 erster Blick 49
 Keyframes anzeigen 269
 Organisation 110
 Schlosssymbol 113
 skalieren 111
 Spurauswahl 137
 Spur vergrößern 266
 Zielspur 137
Schnittfenster-Timecode 133
Schnittpunkt, mehrere bearbeiten 142
Schnitttechniken 153
Schwarzbild einfügen 387
Schwarzstreifen 387
Schwellenwert 308
Schwellenwertabgrenzung 308
Scrollleisten 73
Scrubbing 53, 347
 Definition 53
SECAM 571
Seitenbildlauf 111
Sequenz 163
 als Einzelbilder ausgeben 419
 an Encore senden 486
 automatisch in Sequenz umwandeln 128
 importieren 178
 mehrere einsetzen 176
 neue 163
 öffnen 178
 rendern 397
 übergeben 398
 verschachteln 179
Sequenzeinstellungen 163
Sequenzfenster → Schnittfenster 70
Sequenzmarke
 löschen 183
 setzen 182
 verschieben 183
Sequenzmonitor 70
Sequenz-Nullpunkt 181
Sequenzspur 173
Sequenz-Startzeit verändern 181
Sequenzvorgabe 166
Sichere Ränder 107, 575
 definieren 575
 einschalten 244
 Voreinstellungen 575
Sicherung, automatische 34
Skalieren, gleichmäßig 233
Skalierung 231
 Bereichsskalierung 264
 verändern 245
S-Laute mindern 358
Snapping 161, 162
Sortieren 45
Sound abspielen 344
Soundbooth 535
SpeedGrade CS6 31, 330
Spitzenamplitude 349
Sprachanalyse 98
 deutsche 98
 durchführen 101
 Referenzskript 102
 Sprachwörterbuch nachinstallieren 98
Sprachanalysewörterbuch 98
Sprachausgabe 101
Spur
 ausblenden 112
 auswählen 161
 benennen 175
 deaktivieren 112
 erweitern 112
 hinzufügen 174
 löschen 176
 Masterspur 349
 öffnen 58, 112
 platzieren 174
 schützen 113
 stumm schalten 364
 vergrößern 266
 zusammenfalten 112
Spurauswahl 137

- Spurauswahl-Werkzeug 161
 Spurhöhe vergrößern 175
 Spurkopf 137
 Spurmaske-Key 303
 Standardblende 207
 Standarddauer
 - der Audioüberblendung* 209
 - der Videoüberblendung* 209
 Standardeffekt bearbeiten 238
 Standardüberblendung ändern 207, 221
 Standardvideoeffekte 235
 Standard-Videoüberblendung 129
 Standbild 279
 Standbildoptionen 279
 Stapelverarbeitung 411
 - im Media Encoder* 411
 Startbildschirm 40
 Stauchen 147
 Stereo-Clip 340
 - Spur auffüllen* 358
 Stoppuhrsymbol 243
 Störgeräusche
 - entfernen* 350
 - entfernen (Audition)* 552
 Storyboard erstellen 45, 47
 Strecken 147
 Submix-Spur 339, 366
 Suchen, Assets 89
 SurCode 407
 SVHS-Rekorder, Aufnahmen digitalisieren 454
 Symbolansicht 46
 Synchronisationspunkt 190
 Synchronisationssperre 113
 Systemvoraussetzungen 28
 Szenenerkennung 447
 Szene suchen 448
- T**
- Tabulator-Ausrichtung 389
 Tangenten-Anfasser 257, 271
 Tastaturanpassung 114
 Tastatatkürzel anpassen 115
 Text
 - erzeugen* 369, 372
 - Farbe ändern* 374
 - Kerning* 383
 - Stile zuweisen* 375
 Textattribut ändern 374
 Textrahmen erzeugen 373
 Text-Werkzeug 372
- TIFF-Format 590
 TIFFs ausgeben 419
 Timebase 370
 Timecode 133
 - Aufbau* 133
 - eingeben* 134
 - exakt eingeben* 58
 - im Programmmonitor* 56
 - im Schnittfenster* 133
 - PAL und NTSC* 135
 Timecode-Aufnahme 445
 Timecode-Eingabe 343
 Timecode-Navigation 56
 Timecode-Offset 442
 Timeline 49, 70
 Titel 369
 - Abspann* 387
 - als Vorlage speichern* 382
 - animierter* 385
 - auswählen* 378
 - Bauchbinde* 382
 - einbinden* 384
 - erzeugen* 369, 372
 - hineinlaufen lassen* 386
 - Hintergrundfarbe* 372
 - Kriechtitel* 386
 - langsam einschwenken* 386
 - mehrere speichern* 383
 - mit Photoshop erzeugen* 391
 - neuen basierend auf aktuellem Titel anlegen* 378
 - Objekte ausrichten* 376
 - Rolltitel* 387
 - Sichere Ränder* 374
 - Standard-Rollen* 387
 - Standard-Standbild* 387
 - statischer* 382
 - Tabulatoren setzen* 389
 - Textfarbe* 374
 - überarbeiten* 378
 - überblenden* 385
 - über Keyframes einblenden* 384
 - verändern* 381
 - Video ausblenden* 371
 - Vorlagen* 30
 - Vorlagen benutzen* 378
 - Vorlagen nachinstallieren* 380
 - Vorspann* 386
 - zweispaltiger* 389
 Titelfenster 369
 Titelframe 88

Titelobjekte, grafische 376
Titelstile 375
Titelvorlage 378
Tonhöhe beibehalten 149
Tonschwenk 348
Transparent 307
Trimmen
 im Schnittfenster 138
 im Zuschneiden-Fenster 151
TV-Norm 571

U

Überblenden, Audio und Video unterschiedlich 159
Überblendmodus 234, 275
Überblendung 207
 austauschen 219
 automatisch zuweisen 208
 Begutachtung 213
 Dauer 209
 einseitige 211
 Einstellparameter 212
 entfernen 211
 im Schnittfenster bearbeiten 210
 in den Effekteinstellungen bearbeiten 212
 Irisblende 215
 kopieren 219
 Länge verändern 211
 löschen 221
 Mittelpunkt verändern 215
 per Drag & Drop anpassen 214
 Rahmenfarbe 217
 rendern 222
 schnell zuweisen 220
 Start und Ende 213
 verlängern 63
 verschieben 211, 222
 Zeiten anpassen 222
 zentrieren 214
 zuweisen 210
Überblendungseffekte 213
Übergabe an After Effects 560
Übergabe an Encore 398
Überlagern 137
Überschreiben → Überlagern 137
Überspielen, einzelne Clips 442
Ultra-Key 309
Underscan 574
Unterschieben-Werkzeug 146
USB 2.0 436

V

VBR 404, 589
Verbindungen prüfen 439
Vergrößern 231
Verkleinern 231
Verschachtelte Sequenz
 aus Clip erzeugen 181
 erstellen 179
Verschieben-Werkzeug 144
Verschiebung, große 153
Verwacklungen stabilisieren 239
VHS-Rekorder, Aufnahmen digitalisieren 454
Video-Capture-Karte 454
Videoeffekte 228
Video ignorieren 129
Video In-Point 129
Video in Schnittfenster bringen 48
Video Out-Point 129
Videoüberblendung 207
 hinzufügen 64
Vierpunkt-Korrekturmaske 283
Voice-over 362
Voreinstellungen, Aussehen 39
Vorgabenbrowser 414
Vorlaufzeit 441

W

Wegschieben 212
Weiche Blende 64, 207
Weißabgleich 323
Weißbalance 323
 nachträgliche 324
Weißpunkt bestimmen 325
Wellenform 344
Wellenform (Audition) 538
Werkseinstellungen wiederherstellen 118
Werkzeuge 70
Werkzeugeiste 70
Widerhall 360
Wiedergabeauflösung 108
Wiederherstellen 33

X

XMP-Daten 94

Y

YCC-Farbgebung 585
YouTube 417
YUV 585
YUV-Effekte 236

Z

Zeilenabstand erhöhen 390
Zeilenbreiten 577
Zeilensprung 572
Zeitabläufe neu zuordnen 258
Zeitlineal 109
Zeitlupe 147, 148, 149, 258
Zeit-Neuzuordnung 258
 Clips einfrieren 278
 Funktionen 263
 im Schnittfenster 266

Ton asynchron 263
Zeitlupe 258
Zeitraffer 147, 148, 149
Zielspur festlegen 137
Zoomen 111
 per Tastatur 111
Zuschneideansicht 151
Zuschneiden-Effekt 293
Zuschneiden-Fenster 151
Zwischenablage 150