

11 Im Einsatz mit der Video Collection

Encore DVD ist Bestandteil der Adobe Video Collection, die sämtliche Software für einen vollständigen Video-Workflow bietet. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Encore DVD mit den Programmen Premiere Pro 1.5 und After Effects 6.5 zusammenarbeitet und wie Sie Ihren Projekten schon darin den letzten Schliff geben können für das DVD-Authoring.

Adobe Encore DVD wird als Teil der Adobe Video Collection geliefert und bietet Ihnen die Möglichkeit, die anderen Programme teilweise in den Arbeitsablauf von Encore DVD zu integrieren. Die perfekte Integration von Photoshop haben Sie bereits kennen gelernt, aber auch die Programme Premiere und After Effects bieten ein paar Funktionen zur Zusammenarbeit an. Diese sind zwar nicht so gut in Encore DVD integriert wie Photoshop, aber dennoch eine nützliche Ergänzung.

11.1 Zusammenarbeit mit Premiere

Kommen wir zuerst zu Adobe Premiere. Mit dem neuen Adobe Premiere Pro 1.5 haben Sie die Möglichkeit, bereits während der Bearbeitung im Hinblick auf das DVD-Authoring wichtige Arbeiten vorzunehmen. Sie können etwa Kapitelmarken einfügen und ein Video mit Hilfe des in Premiere integrierten MPEG-2-Encoders in eine bereits DVD-konforme Datei konvertieren. Ebenso können Sie sich später überflüssige Enkodierungen sparen, wenn Sie bereits in Premiere mit den für eine DVD gültigen Merkmalen eines Videos arbeiten. Wie das aussieht, möchte ich in einem kleinen Projekt exemplarisch vorstellen.

Erstellen eines neuen Projekts

Wir wollen Premiere dazu nutzen, die originalen Filmdateien von der DVD zum Buch zu importieren, eventuelle Pausen herauszuschneiden und verschiedene Filme aneinander zu hängen. Starten Sie dafür Premiere und wählen Sie im Startbildschirm den Punkt NEUES PROJEKT aus.

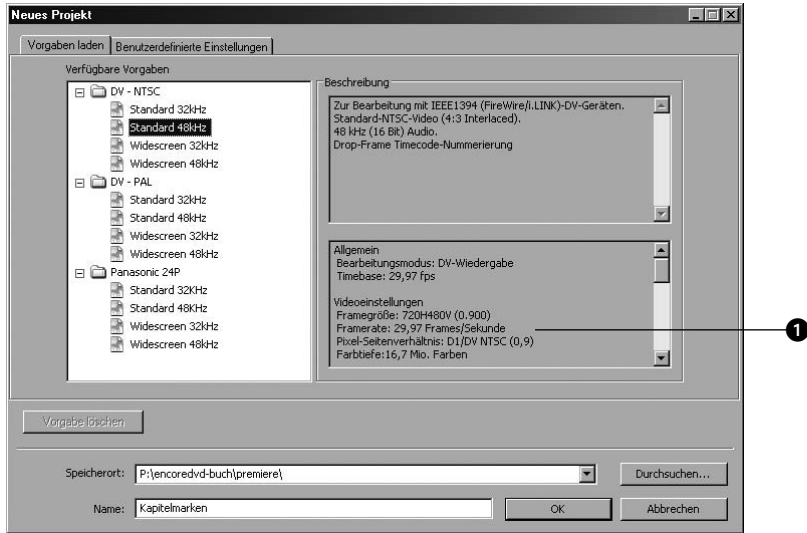


Abbildung 111 ►
Wir legen in
Premiere ein neues
NTSC-Projekt an.

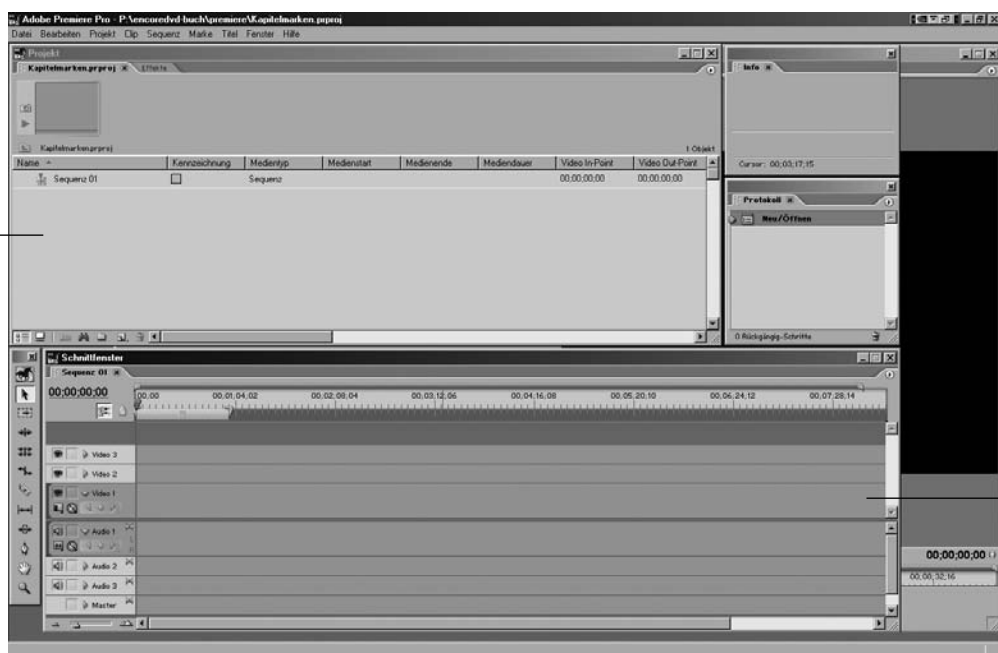
Hier öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zwei Karteikarten auswählen können: **VORGABEN LADEN** und **BENUTZERDEFINIERT EINSTELLUNGEN**. Sie befinden sich zunächst in der Registerkarte **VORGABEN LADEN**. Dort werden Ihnen einige vorgefertigte Parametersätze angeboten, aus denen Sie wählen können, um ein neues Projekt zu beginnen. Da die Videosequenzen alle im NTSC-Format vorliegen, wählen wir auch hier **NTSC-Format** aus. Öffnen Sie im Fenster **VERFÜGBARE VORGABEN** den Ordner **DV-NTSC** und wählen Sie hier die Vorgabe **STANDARD 48 KHZ**. Auf der rechten Seite werden unter **BESCHREIBUNG** jetzt die Parameter des zukünftigen Projekts angezeigt.

Die wichtigen Einstellungen befinden sich im unteren Teil der Beschreibung. Hier sehen Sie bei den **Videoeinstellungen** ❶, dass eine **FRAMEGRÖSSE** von 720 × 480 Pixel gewählt wurde und dass das **Pixel-Seitenverhältnis** 0,9 beträgt (das ist der Wert, der in Klammern dahinter steht). Darunter sehen Sie die Angabe für die **Framerate**, nämlich »29,97 frames/Sekunde«, was der NTSC-Norm entspricht. Darunter wird noch einmal das **Pixel-Seitenverhältnis** angezeigt, nämlich **D1/DV NTSC (0,9)**. Das heißt, Premiere wird sich um die richtige Darstellung des Videomaterials auf dem Computerbildschirm kümmern, denn wie Sie bereits in Kapitel 2 auf Seite 48 erfahren haben, sind die Bildpunkte eines Fernsehbildes im Gegensatz zu denen auf dem Computermonitor nicht quadratisch. Premiere wird das Bild automatisch so strecken beziehungsweise stauchen, dass es in dem Seitenverhältnis angezeigt wird, das die Videosequenz dann später auf dem Fernsehschirm haben wird. Wir brauchen uns nicht um diese Verzerrung zu kümmern.

Ein weiterer wichtiger Parameter befindet sich bei den Audioeinstellungen etwas weiter unten: die **SAMPLE-RATE** ist auf 48000 Samples pro Sekunde gesetzt. Man könnte auch sagen: Der Ton hat eine **Sampling-Frequenz** von 48 kHz, und das entspricht genau dem DVD-Standard. Wir können also sicher sein, dass die Videodateien, die wir aus diesem Projekt exportieren, auf jeden Fall die richtigen Parameter haben, um in Encore DVD importiert werden zu können. Sollten Sie später einmal ein PAL-Projekt erstellen wollen, wählen Sie bei den verfügbaren Vorgaben aus dem Ordner DV-PAL den Punkt **STANDARD 48 KHZ** aus.

Nun müssen Sie nur noch einen Speicherort wählen und dem Projekt einen Namen geben. Wenn Sie jetzt OK anklicken, wird das Projekt erzeugt. Die Projektdatei wird in dem angegebenen Ordner gespeichert und zusätzlich wird ein Ordner angelegt, der denselben Namen trägt wie das Projekt.

Beim ersten Start eines neuen Projekts werden zu Anfang gleich mehrere Fenster angezeigt. Im Gegensatz zu Encore DVD wird auch sofort ein Schnittfenster geöffnet.



Wichtig für uns sind hier nur das Fenster **PROJEKT** und das **SCHNITTFENSTER**: Im Projekt-Fenster **1** werden alle Elemente aufgeführt, die in dem aktuellen Projekt verwendet werden, im Moment ist das nur die »Sequenz 001« vom Medientyp SEQUENZ. Dieses Objekt ist auch bereits im Schnittfenster **2** geöffnet. Auch das Premiere-Schnittfenster sieht den Schnitt-

▲ **Abbildung 11.2**
Die Oberfläche von Premiere nach dem Starten eines neuen Projekts.

fenstern in Encore DVD sehr ähnlich, mit dem Unterschied, dass es hier mehrere Videospuren gibt. In diesen und den darunter liegenden Audiospuren können wir jetzt Bild- und Tondateien beliebig anordnen und Effekte hinzufügen.

Importieren, schneiden, anordnen

Um etwas Leben in das Projekt zu bringen, müssen Sie erst einmal Dateien importieren. Wie in Encore DVD funktioniert das über einen Doppelklick in den leeren Bereich des Projekt-Fensters. Importieren Sie aus dem Verzeichnis VIDEOMATERIAL · PRELINGER die Datei »classic television commercials.avi«. Bei dieser Datei handelt es sich um eine AVI-Datei, die mit dem DivX-Codec enkodiert wurde. Sollte die AVI-Datei nicht angezeigt werden, haben Sie wahrscheinlich den DivX-Codec noch nicht installiert. Unter <http://www.divx.com/divx/windows/> steht er zum kostenlosen Download zur Verfügung.

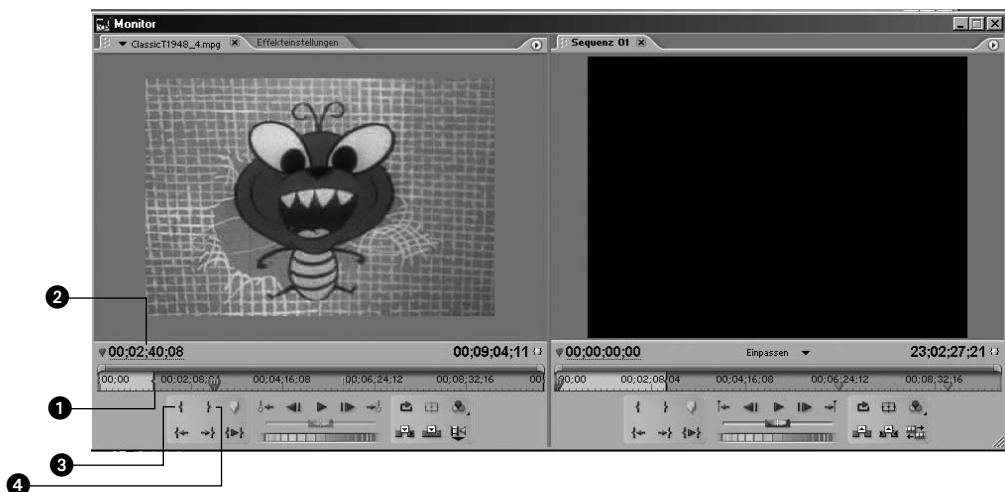
Die AVI-Datei ist mit 30 MB wesentlich kleiner als die dazugehörige MPEG-2-Datei, hat aber leider auch nur die halbe NTSC-Auflösung. Wenn Sie wollen, können Sie hier natürlich beliebig viele andere Videodateien importieren, für unser kleines Projekt genügt jedoch diese eine Filmsequenz.

Nachdem Sie die Datei importiert haben, ist auch ein Element mit dem gleichen Namen in der Projektliste zu sehen. Wenn Sie das Element anklicken, können Sie im Bereich darüber eine kleine Vorschau des Films sehen: Klicken Sie dazu daneben den Play-Button an.

Dieses Video soll jetzt im Schnittfenster verwendet werden. Dazu können Sie es direkt aus der Projektliste in die Timeline des Schnittfensters ziehen. Allerdings muss dieses Video vor der Verwendung etwas beschnitten werden, da der erste Werbeblock sehr lang und nicht allzu lustig ist. Um die Datei relativ genau beschneiden zu können, doppelklicken wir sie in der Projektliste. Daraufhin öffnet sich das Monitor-Fenster mit zwei Bildschirmen. Der linke Bildschirm enthält die gerade doppelgeklickte Sequenz. Dort finden wir unter dem Bild wieder eine Zeitleiste mit einem kleinen türkisfarbenen Cursor ❶, mit dessen Hilfe wir in dem Video herumfahren können. Bewegen Sie diesen Cursor bis zum Timecode 00:02:38:05.

Wenn Sie mit dem Cursor diesen Zeitpunkt nicht exakt anspringen können, haben Sie auch die Möglichkeit, den Zeitpunkt direkt einzugeben: Entweder durch Klicken, Halten und Ziehen der Maus über den dunkelblauen Timecode ❷ oder durch einen Doppelklick und die anschließende manuelle Eingabe. Wenn Sie sich so zu diesen Bild manövriert haben, sollten Sie im Vorschauenfenster ein schwarzes Bild sehen, das genau den Zeitpunkt zwischen zwei Werbefilmen abbildet. Um diesen Zeitpunkt als Beginn unserer Sequenz festzulegen, klicken Sie auf den Button IN-POINT

SETZEN ③. Jetzt wird der blau hinterlegte Bereich in der Zeitleiste ④ verkürzt und beginnt nun an der Stelle, an der Sie den Cursor platziert haben. Um dieses frisch beschnittene Video auf die Timeline zu bringen, klicken Sie einfach mit der Maus in die Mitte der Bilder, ziehen es mit gedrückter Maustaste in das Schnittfenster hinein und lassen es über der Videospur wieder los.



Jetzt sehen Sie einen hellgrünen Balken in der Videospur und gleichzeitig noch einen Balken in der Audiospur darunter. Da es sich bei dieser Datei um eine AVI-Datei handelt, die sowohl Bild als auch Ton enthält, wurde der Ton automatisch mit beschnitten und ist im Schnittfenster mit dem Video verbunden. Bitte wundern Sie sich nicht, wenn Sie nach dem Loslassen des Videos in der Timeline zuerst keine Reaktion vom Programm bekommen. Nachdem Sie das Element im Schnittfenster platziert haben, beginnt Premiere damit, eine Vorschau für die Tonkurve zu erstellen. Dies geschieht im Hintergrund und wird nur durch eine Änderung des Maus-cursors angezeigt.

Auch in Premiere gibt es im Schnittfenster wieder den Schnittfenster-Cursor, den Sie entweder an der roten Linie oder dem türkisfarbenen Pfeil nehmen und verschieben können. Parallel hierzu sehen Sie im Monitor-Fenster das aktuelle Bild des Videos. Sollten Sie das Monitor-Fenster nicht sehen, gehen Sie im Menü auf FENSTER • MONITOR. Nachdem wir jetzt das Video auf der Timeline haben, sehen wir im Monitor-Fenster auch, dass das importierte Video etwas zu klein ist, da die AVI-Datei nur die halbe NTSC-Auflösung hat. Um diese Datei so hoch zu skalieren, dass sie das ganze Bild ausfüllt, müssen wir uns die Effekteinstellungen dieser Videodatei anzeigen lassen. Dazu brauchen wir das gleichnamige Fenster, das wir über das Menü FENSTER • EFFEKTEINSTELLUNGEN anzeigen lassen können.

▲ **Abbildung 11.3**
Im Monitor-Fenster können Sie den Film zurechtschneiden, bevor Sie ihn in der Timeline platzieren.

Wenn Sie jetzt die Video- beziehungsweise die Audiodatei im Schnittfenster anklicken, werden im Fenster **EFFEKTEINSTELLUNGEN** drei Parameter aufgelistet: **BEWEGUNG**, **DECKKRAFT** und **LAUTSTÄRKE**. Um das Video zu skalieren, brauchen wir einen Parameter, der unter **BEWEGUNG** versteckt ist. Um die einzelnen Parameter der Bewegung zu sehen, klappen Sie die Liste über dem kleinen blauen Pfeil **1** auf. Es erscheinen die Parameter **POSITION**, **SKALIEREN**, **DREHUNG** und **ANKERPUNKT**. Uns interessiert natürlich die Skalierung.

Hinter **SKALIEREN** sehen wir in Blau zunächst den aktuellen Wert 100, das entspricht einer Skalierung von 100 Prozent. Im Moment wird das Video also in Originalgröße angezeigt. Um das Bild bildschirmfüllend darzustellen, müssen wir diesen Wert ändern. Das können Sie auf zwei Arten erreichen. Entweder doppelklicken Sie die Zahl und geben den gewünschten Wert von Hand ein oder Sie klicken auf den Wert, halten die Maustaste gedrückt und verschieben die Maus seitwärts und ändern somit den Wert. Gleichzeitig sehen Sie im Monitor-Fenster, wie das skalierte Bild in der fertigen Sequenz aussehen wird. Skalieren Sie die Sequenz auf ungefähr 185 Prozent.



Abbildung 11.4 ▲ In den Effekteigenschaften können Sie den Film bildschirmfüllend skalieren.

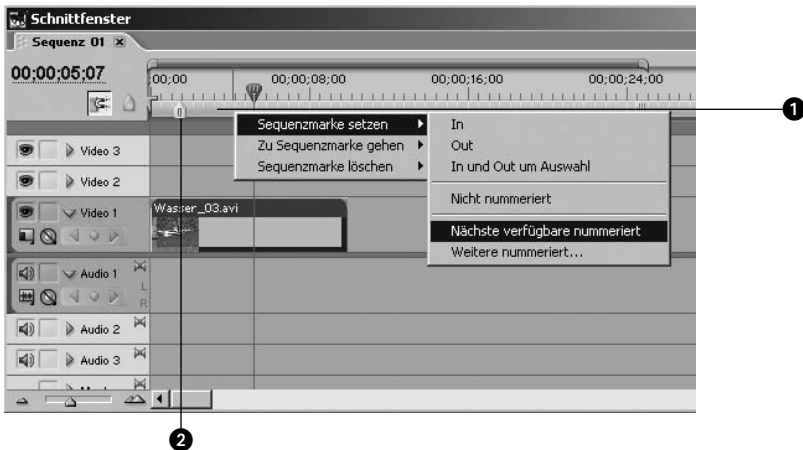
Im Schnittfenster haben Sie die Möglichkeit, dieses Video weiter zu bearbeiten beziehungsweise es mit anderen Videos zu kombinieren. Denn im Gegensatz zu Encore DVD ist das Schnittfenster hier wirklich dazu geeignet, Filme zu beschneiden und übereinander zu blenden, mit Effekten zu versehen und zu positionieren. Sie haben auch hier die Möglichkeit, mit Hilfe der kleinen Dreiecke links unten und dem dazwischen liegenden Schieberegler **2** den Zoomfaktor einzustellen. Fahren Sie mit dem Timeline-Cursor einfach ein paar Mal in der Sequenz hin und her und versuchen Sie, den Zeitpunkt 00:00:59:28 so genau wie möglich zu erreichen.

Für das bildgenaue Positionieren des Timeline-Cursors können Sie auch die Cursortasten auf Ihrer Tastatur verwenden. An diesem Punkt im Video wollen wir den Film auseinander schneiden, da die nächsten beiden Werbungen nicht mit auf die DVD sollen. Das können wir mit der Rasierklinge aus der Werkzeugleiste machen. Klicken Sie auf das Symbol und positionieren Sie die Maus in der Nähe der roten Linie des Timeline-Cursors über der Videospur 1. Wenn Sie jetzt klicken, wird genau dort, wo sich der Timeline-Cursor befindet, die Bildsequenz auseinander geschnitten. Dasselbe machen wir noch einmal beim Timecode 00:04:26:10. Wir haben damit einen Film in drei Teile zerschnitten. Um den mittleren Teil zu löschen, wechseln wir wieder zum Auswahlwerkzeug in der Werkzeugleiste, wählen den mittleren Teil des Films an und drücken die `[Entf]`-Taste. Jetzt können wir den hinteren verbliebenen Teil nehmen und ihn im Schnittfenster nach vorn schieben, bis er genau an den ersten Teil des Films anschließt.

Kapitelmarken setzen

In Kapitel 5 in Encore DVD haben wir uns angeschaut, wie wir in Encore DVD Kapitelmarken setzen, zwischen denen der Zuschauer mit der Fernbedienung des DVD-Players hin und her schalten kann. Diese Kapitelmarken können Sie auch schon in Premiere Pro anlegen. Wie in Encore DVD geschieht das in der Timeline.

Fahren Sie dazu mit dem Timeline-Cursor zu dem Zeitpunkt, an dem die Kapitelmarke eingefügt werden soll. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den ockerfarbenen Bereich unter der Zeitanzeige **1** und wählen Sie aus dem Untermenü SEQUENZMARKE SETZEN • NÄCHSTE VERFÜGBARE NUMMERIERT. Dadurch erhalten Sie eine Kapitelmarke, die in der Zeitleiste in Form eines kleinen Dreiecks angezeigt wird **2**. Wenn Sie dieses Schnittfenster dann als MPEG-2-Datei exportieren, werden die Kapitelmarken wieder genau so in Encore DVD auftauchen.



◀ **Abbildung 11.5**
In Premiere können Sie bereits Kapitelmarken setzen, die beim Export in Encore DVD automatisch übernommen werden.

Jede Kapitelmarke kann einen Namen haben und Kommentare enthalten. Um diese Daten einzugeben, doppelklicken Sie eine der Kapitelmarken und geben die Texte bei KOMMENTARE und KAPITEL an. Die beiden unteren Parameter URL und FRAMEZIEL haben für Encore DVD keine Funktion.

Um eine Kapitelmarke zu löschen, müssen Sie zuerst zu dem Zeitpunkt springen, an dem diese Kapitelmarke gesetzt wurde. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste in den ockerfarbenen Bereich und wählen Sie zu SEQUENZMARKE GEHEN • NÄCHSTE beziehungsweise • VORHERIGE. Wenn der Timeline-Cursor dann genau auf dieser Kapitelmarke steht, klicken Sie noch einmal mit der rechten Maustaste auf den Marker und wählen SEQUENZMARKE LÖSCHEN • AKTUELLE MARKE.

Mit dieser Funktion können Sie bereits in Premiere Kapitel für den neuen Film festlegen und die Kapitelmarken genau auf bestimmte Zeitpunkte legen, wie zum Beispiel auf Übergänge zwischen verschiedenen Videos.

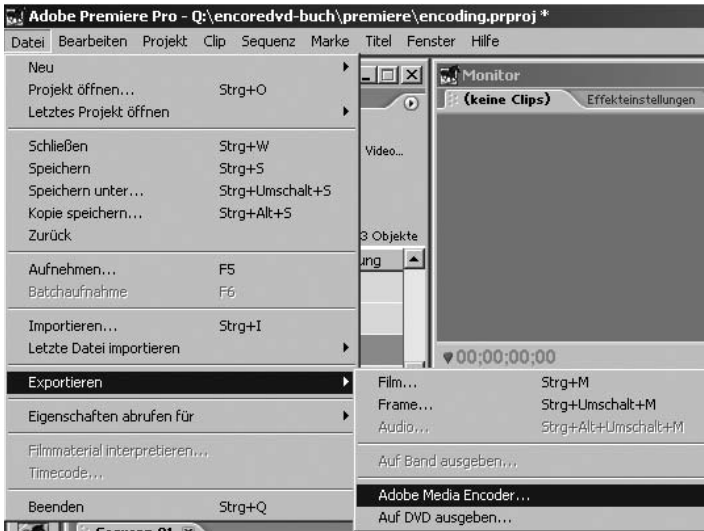
Sie haben soeben Ihren ersten Film in Premiere geschnitten! Das Programm ist natürlich wesentlich umfangreicher und bietet tausende von Funktionen und Effekten zum Überblenden und Verarbeiten von Video- und Audiodateien. All diese Möglichkeiten, unterschiedliche Filme zusammenzusetzen und dadurch auch verschiedene Bildgrößen und Formate zu kombinieren, haben Sie in Encore DVD nicht. Dort gibt es zwar auch ein »Schnittfenster«, allerdings ist dieser Name kaum gerechtfertigt, wenn man die Bearbeitungsmöglichkeiten betrachtet, die man dort hat. Premiere dagegen ist ein vollwertiges Schnittprogramm, mit dem Sie beliebig viele Filme kombinieren und mit Effekten versehen können.

Export als MPEG-2

Wir haben unseren Film fertig geschnitten und können ihn nun exportieren und für die Weiterverarbeitung in Encore DVD vorbereiten. Das geschieht mit Hilfe des Adobe Media Encoders. Im Hintergrund wirkt bei Premiere Pro derselbe MPEG-2-Encoder wie in Encore DVD. Es lohnt sich also nicht, aus Premiere zuerst einen AVI-Film zu exportieren, diesen dann in Encore DVD zu importieren und Encore DVD diesen Film noch einmal konvertieren zu lassen. Auch aus Premiere können wir direkt eine DVD-konforme MPEG-2-Datei exportieren.

MPEG-2 enkodieren mit der Vollversion

Der Export in eine MPEG-2-Datei ist nur mit der Vollversion von Premiere Pro möglich. Die 30-Tage-Testversion von Premiere hat keinen Adobe Media Encoder, der für den MPEG-2-Export zuständig ist.



◀ **Abbildung 11.6**
Der Adobe Media Encoder dient zum Exportieren von MPEG-2- und Windows-Media-Dateien.

Um die aktuelle Timeline als MPEG-2-Datei zu exportieren, wählen Sie aus dem Menü DATEI • EXPORTIEREN • ADOBE MEDIA-ENCODER. Daraufhin öffnet sich ein Einstellungsfenster, das den TRANSKODIERUNGSEINSTELLUNGEN in Encore DVD verblüffend ähnlich sieht. Der Adobe Media Encoder beherrscht mehrere Formate: MPEG-1, MPEG-1-VCD, MPEG-2, MPEG-2-DVD, MPEG-2-SVCD, Quicktime, Realmedia und Windows Media. Um einen Film so zu exportieren, dass wir ihn direkt für eine DVD verwenden können, müssen Sie in der FORMAT-Dropdown-Liste MPEG-2-DVD auswählen. Alle anderen Formate müssten in Encore DVD noch ein weiteres Mal konvertiert werden, um DVD-konform zu sein, beziehungsweise können gar nicht erst importiert werden.



◀ **Abbildung 11.7**
Wählen Sie zum Export für Encore DVD das Format MPEG-2-DVD aus.

Wenn Sie diesen Menüpunkt ausgewählt haben, sieht das Exportfenster genauso aus wie das Fenster mit den Transcode-Einstellungen in Encore DVD. Es heißt sogar genau so. Auch hier können Sie eine Vorgabe, also ein bereits definiertes Set mit Enkodierungsparametern, verwenden oder Sie können die Werte von Hand anpassen. Unter VIDEO und AUDIO können Sie die gewünschten Enkodierungsparameter für Bild und Ton einstellen.

len. Im Vergleich zu Encore DVD haben Sie jedoch ein paar Video-Einstellungsmöglichkeiten mehr.

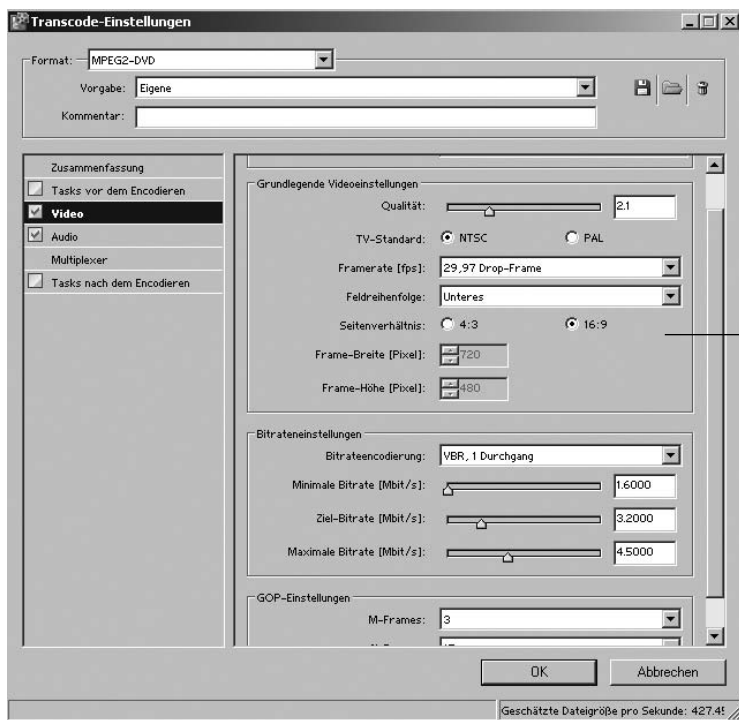


Abbildung 11.8 ▶
Im Gegensatz zu Encore DVD gibt es beim Adobe Media-Encoder ein paar weitere Einstellungsmöglichkeiten für das MPEG-2-Format.

Diese neuen Einstellungen finden sich im Bereich GRUNDLEGENDE VIDEOEINSTELLUNG ❶. Hier gibt es, wie schon in Encore DVD, den Schieberegler für die QUALITÄT. Neu hinzu kommt jedoch eine Dropdown-Liste für die FRAMERATE. Diese ist nur dann aktiviert, wenn Sie im Feld darüber den TV-Standard NTSC ausgewählt haben. Ist der TV-Standard PAL ausgewählt, ist die Framerate auf 25 Bilder pro Sekunde festgelegt und kann nicht geändert werden.

Ist NTSC ausgewählt, können Sie die Framerate auf die folgenden drei Werte einstellen:

- ▶ 23,976
- ▶ 29,97 Non-Drop-Frame
- ▶ 29,97 Drop-Frame

Je nachdem, welchen dieser Werte Sie ausgewählt haben, wird die FELDReihenfolge darunter aktiviert. Bei einer Framerate von 23,976 (auf Film aufgenommenes Material mit 24 Bildern pro Sekunde) wird die Feldreihenfolge automatisch auf PROGRESSIV gestellt, da Filmmaterial nur progressiv enkodiert werden kann. Bei Filmmaterial handelt es sich schließ-

lich um Vollbilder und nicht, wie bei Video, um Interlaced-Bilder, die in zwei Halbbildern aufgenommen wurden (siehe auch Kapitel 1, Seite 23).

Wenn Sie die Framerate auf 29,97 gestellt haben, können Sie bei der Feldreihenfolge zwischen PROGRESSIV, OBERES und UNTERES wählen.

PROGRESSIV wird das Videomaterial in Vollbildern auf die DVD packen. Dieser Modus ist nur empfehlenswert, wenn das Originalmaterial auch mit einer progressiven Kamera aufgenommen wurde. Handelt es sich bei dem aufgenommenen Material um Videomaterial, können Sie mit den Parametern OBERES und UNTERES bestimmen, welches Halbbild zuerst gezeigt werden soll. Im Normalfall ist das beim NTSC-Format das obere und bei PAL das untere.

Feldreihenfolge

Welche Feldreihenfolge wird angewendet?

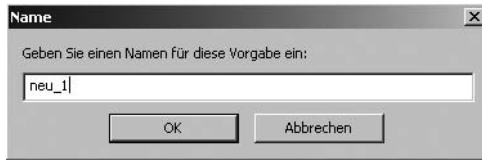
Gewissheit schafft hier aber nur ein kleiner Test, da manche Schnittsysteme die Feldreihenfolge vertauschen beziehungsweise mit einer falschen Feldreihenfolge arbeiten. Am besten können Sie die richtige Feldreihenfolge herausfinden, wenn Sie eine Videosequenz nehmen, in der die Kamera einen horizontalen Schwenk vollführt, diese Sequenz enkodieren, auf eine DVD bringen und auf einem Fernsehbildschirm betrachten. Sollte das Bild auf dem Fernsehbildschirm sehr ruckelig erscheinen und keine scharfen Kanten haben, dann ist die Feldreihenfolge aller Wahrscheinlichkeit nach falsch. Wenn das Bild dagegen die Bewegung glatt darstellen kann, ohne dass ein störendes Flackern und Ruckeln auftritt, ist die Feldreihenfolge höchstwahrscheinlich richtig. Unter dieser Dropdown-Liste können Sie einstellen, welches SEITENVERHÄLTNIS das enkodierte Video haben soll. Diesen Parameter benutzt Encore DVD später, um das entsprechende Schnittfenster einzustellen. Die Breite und Höhe des Bildes ist festgelegt und kann nicht verändert werden. Die Werte, die hier aufgeführt werden, ändern sich, je nachdem, welchen TV-Standard Sie oben angewählt haben. Alle anderen Einstellungen in diesem Menü finden Sie genauso auch bei Encore DVD.

Eine wichtige Einstellung ist noch das MULTIPLEXING. Es bestimmt, in welcher Art und Weise Video und Audio in die MPEG-Datei verpackt werden (siehe auch Kapitel 3, Seite 77). Wählen Sie hier für den Export nach Encore DVD immer den Parameter DVD aus.

Multiplexing

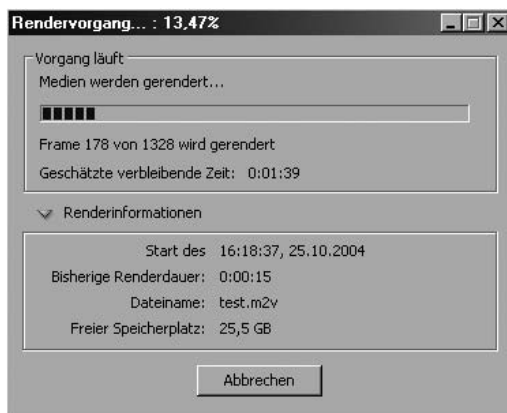
Wenn Sie alle Parameter nach Ihren Wünschen eingestellt haben, klicken Sie OK an. Danach werden Sie aufgefordert, die geänderten Einstellungen in einer neuen Vorgabe abzuspeichern. Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie OK an.

Abbildung 11.9 ► Die geänderten Enkoder-Einstellungen müssen als neue Vorgabe abgespeichert werden.



Danach erscheint ein Fenster, in dem Sie den Namen und den Speicherort der Datei angeben können. Geben Sie einen Namen an und klicken Sie auf **SPEICHERN**. Ein kleines Fenster zeigt Ihnen den Fortschritt des Rendervorgangs. Während ein Film als MPEG-2-Datei exportiert wird, können Sie nicht in Premiere weiterarbeiten. Sie müssen warten, bis der Export vollständig abgeschlossen ist.

Abbildung 11.10 ► Das Exportfenster in Premiere teilt Ihnen mit, wie lange der Export noch dauern wird.

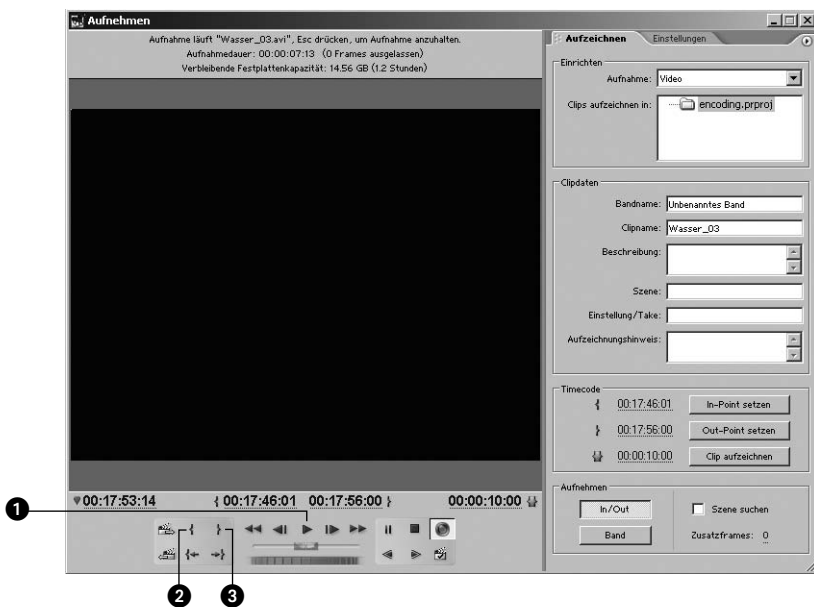


Die fertig exportierte Datei können Sie danach in Encore DVD importieren und beliebig in Ihrem Projekt verwenden, ohne sie dort erneut enkodieren zu müssen.

Videomaterial über Firewire

Um eine optimale Bildqualität zu erhalten, müssen Sie zuvor auch dafür sorgen, dass das Filmmaterial in möglichst guter Qualität in Premiere eingelesen wird.

Auf dem Markt gibt es hunderte von so genannten Capture-Karten. Das sind Einsteckkarten für den PC, die jedes beliebige analoge Videosignal in digitaler Form auf Ihrer Platte speichern können. In den meisten Fällen geschieht das in Form einer AVI-Datei. Ein Problem dabei ist nur, dass die meisten Videokarten das Videomaterial verlustbehaftet enkodieren, bevor es auf Ihrer Festplatte gespeichert wird. Sie haben also bereits beim Einlesen des Videos einen Qualitätsverlust. Wenn Sie das verhindern möchten, können Sie die Daten von Ihrer DV-Kamera auch direkt über Firewire in Ihren PC einlesen.



◀ **Abbildung 11.11**
Im Aufnahme-Fenster können Sie die Kamera fernsteuern und von vornherein einen Bereich festlegen, der aufgenommen wird.

Sobald Sie an Ihrem Firewire-Port eine Kamera anstecken, sollte diese von Windows XP automatisch erkannt werden und damit auch unter Premiere verfügbar sein. Um das Videoaufnahme-Fenster zu öffnen, klicken Sie den Menüpunkt **DATEI • AUFNEHMEN** an oder drücken Sie die Taste **[F5]**. Im daraufhin erscheinenden Aufnahme-Fenster können Sie über die Navigationstasten **1** die Videokamera fernsteuern. Sie können zu einem bestimmten Timecode vorspulen, indem Sie den **PLAY-** oder den **PAUSE-**Button benutzen. Mit Hilfe der Buttons **SCHRITT ZURÜCK** und **SCHRITT VORWÄRTS** können Sie den Film auf der Kamera Bild für Bild einzeln anschauen und somit genau zu einem bestimmten Zeitpunkt navigieren.

Unter der Video-Vorschau sehen Sie insgesamt vier Timecodes: Der linke Timecode sagt Ihnen, an welcher Stelle der Kassette Sie sich gerade befinden. Die beiden Timecodes in der Mitte stellen den so genannten **In- und Out-Point** dar. Sie dienen dazu, einen bestimmten Bereich auf der Kassette zu markieren, den Sie dann später aufnehmen wollen. Der vierte Timecode auf der rechten Seite zeigt die Länge des markierten Bereiches, also die Differenz zwischen In- und Out-Point. Um den Anfang des Bereiches festzulegen, den Sie aufnehmen wollen, klicken Sie auf den Button **IN-POINT SETZEN** **2** oder drücken die Taste **[I]**. Spulen Sie dann weiter nach vorn bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Aufnahme gestoppt werden soll. Drücken Sie dann entweder auf den Button **OUT-POINT SETZEN** **3** oder drücken Sie die Taste **[O]**.

Vier Timecodes

Wenn Sie jetzt mit Hilfe der In- und Out-Points einen Bereich auf dem Band markiert haben, können Sie im rechten Teil des Fensters die Aufnahmeparameter einstellen. Zuerst müssen Sie hinter **AUFNAHME** angeben,

ob Sie AUDIO UND VIDEO oder NUR AUDIO oder NUR VIDEO aufnehmen wollen. Im Bereich CLIPDATEN können Sie beliebige Bemerkungen und Bezeichnungen eintragen, die Sie später in Premiere wieder einsehen und damit die Übersicht über Ihr Projekt behalten können. Wenn Sie den Namen und die Timecodes richtig eingestellt haben, klicken Sie im Bereich AUFNEHMEN auf den Button IN/OUT. Dadurch wird Premiere das Band zu der Stelle spulen, an der Ihre Markierung beginnt, und danach die Aufnahme starten. Wenn der markierte Bereich aufgenommen ist, fragt Premiere Sie nach einem Dateinamen, unter dem Sie das aufgenommene Videomaterial speichern möchten. Diese Datei wird automatisch zur Projektliste hinzugefügt und Sie können die nächste Datei aufnehmen.

Im Bereich AUFNEHMEN gibt es einen zweiten Button, der mit BAND beschriftet ist. Wenn Sie diesen Button anklicken, wird die komplette Kassette, die sich in der Videokamera befindet, in einer AVI-Datei aufgezeichnet. Sie müssen also vor der Aufnahme nicht unbedingt einen Bereich im Vorschau-Fenster markieren.

Bei der Aufnahme über Firewire zeichnet Premiere das Signal der Videokamera 1:1 auf Ihrer Platte auf und verpackt es in eine AVI-Datei. Da sich die Daten bereits in digitaler Form auf der DV-Kassette befinden (DV = Digital Video) müssen sie quasi nur von der Kassette auf die Festplatte kopiert werden.

Kein Qualitätsverlust

Beim Datentransfer von der Kamera zum Rechner treten also keine Verschlechterungen des Signals auf. Die so aufgenommenen Dateien können Sie, wie jede andere AVI- oder Bilddatei auch, im Schnittfenster anordnen, mit Übergängen oder Effekten versehen und dann am Schluss als MPEG-2-Datei exportieren.

Wenn Sie wollen, können Sie diese aufgezeichneten AVI-Dateien auch direkt in Encore DVD importieren, ohne sie in Premiere vorher zurechtzuschneiden. Allerdings ist das Beschneiden in Encore DVD nicht ganz so komfortabel wie in Premiere. Ich würde Ihnen also immer empfehlen, sämtliche Videodateien, die Sie für Ihr DVD-Projekt verwenden wollen, zuerst in Premiere komplett fertig zu schneiden und mit Effekten zu versehen und dann aus Premiere heraus eine einzige MPEG-2-Datei zu exportieren. Dadurch können Sie zum einen auf die vielen Funktionen von Premiere zurückgreifen, um Ihre Filme Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Zum anderen erhalten Sie noch dazu eine optimale Qualität, da die Videodateien nur ein einziges Mal beim Export aus Premiere konvertiert werden müssen.

11.2 Zusammenarbeit mit After Effects

Zur Adobe Video Collection gehört auch das Programm After Effects. Dieses ist ein so genanntes Compositing-Programm, mit dem man Video- und Standbildebene erzeugen und animieren kann. Mit After Effects ist es möglich, sowohl Form als auch Farben einzelner Videos zu verändern und sie mit Filtern und Effekten zu versehen. All diese Parameter sind dabei auf der Zeitachse animierbar. Sämtliche Funktionen können wir auch für unsere DVD verwenden. Zum Beispiel können wir das Szenenmenü, das wir in einem früheren Projekt schon erstellt haben, in Bewegung versetzen.

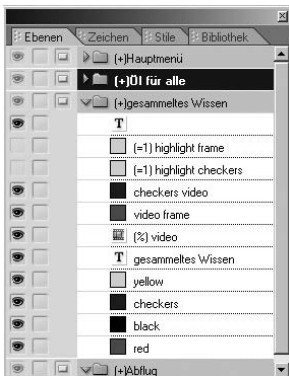
Export nach After Effects

Wir wollen also das Menü aus Kapitel 10 von Seite 246 so umbauen, dass die Schaltflächen nicht von vornherein zu sehen sind, sondern in das Bild hineinfliegen und sich langsam auf ihre Plätze begeben. Erst dann sollen sie aktiv werden, damit der Benutzer sie auswählen kann.

Um eine solche Intro-Animation verwirklichen zu können, wurde Encore DVD so programmiert, dass man Menüs direkt nach After Effects exportieren kann und dabei sämtliche Menü-Ebenen erhalten bleiben.

Öffnen Sie also das Projekt »10.2_Animiertes_Menü.ncor« und begeben Sie sich in das Szenenauswahl-Menü. Sollten Sie diese Datei von einem früheren Workshop nicht mehr haben, finden Sie sie auf der DVD zum Buch im Verzeichnis VIDEOMATERIAL • PROJEKTE.

Wichtig beim Exportieren eines Menüs nach After Effects ist, dass sämtliche Menüebenen, die ein Unterbild oder eine Videominiatur darstellen, ausgeblendet sind. Unterbilder (Overlays) können mit Encore DVD nicht animiert werden. Bedenken Sie also, dass die Schaltflächenmarkierung immer an derselben Stelle sein wird und sich nicht bewegen wird. Sie können eine Schaltfläche in After Effects nicht so animieren, dass sie während der gesamten Animation auch aktiv und damit anwählbar ist, da das dazugehörige Rollover immer an derselben Stelle stehen bleibt.



Intro-Animation erstellen

◀ **Abbildung 11.12**
Vor dem Export nach After Effects müssen alle Overlay-Ebenen ausgeblendet werden.

Markieren Sie das Kapitel-Menü in der Projektliste beziehungsweise, wenn Sie das Menü bereits im Menü-Fenster geöffnet haben, die Registerkarte, hinter der sich dieses Menü versteckt. Um dieses Menü in After Effects zu exportieren, wählen Sie den Menüpunkt **MENÜ • AFTER EFFECTS-KOMPOSITION ERSTELLEN**. Daraufhin werden Sie aufgefordert, einen Namen für die zwischengespeicherte Photoshop-Datei anzugeben und einen Speicherort zu wählen.

Wenn sie auf OK geklickt haben, kann es einige Zeit dauern, bis After Effects die gespeicherte Photoshop-Datei als Komposition öffnet: In After Effects sehen Sie zunächst zwei Fenster. Das linke Fenster ist das Projekt-Fenster, in dem, ähnlich wie bei Encore DVD, alle Materialien des Projekts aufgeführt sind. Das rechte Fenster ist die so genannte Renderliste.

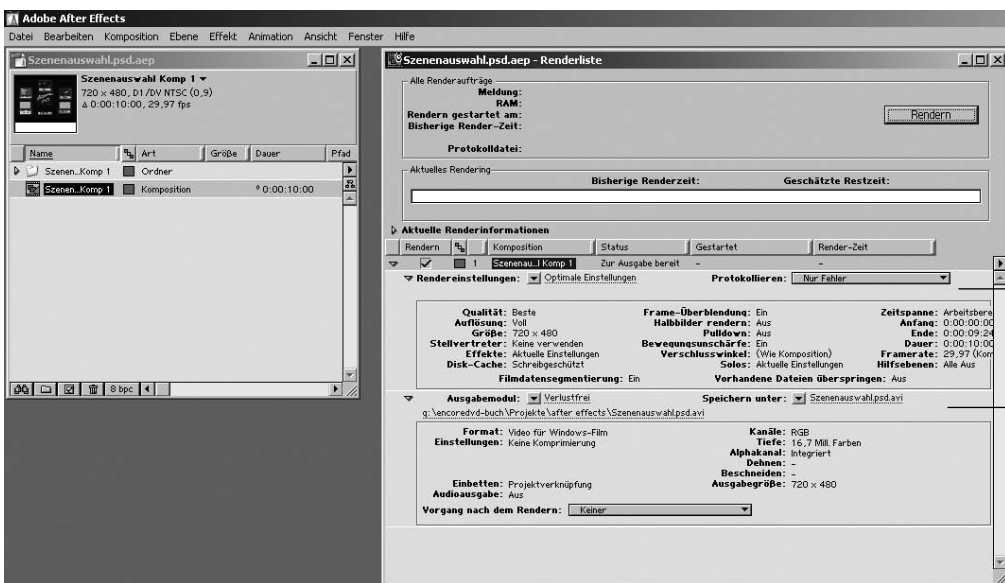


Abbildung 11.13 ▲ Das Renderfenster zeigt uns, wie und wo der fertige Film gespeichert wird.

Wenn Sie eine Komposition in After Effects fertig gestellt haben, müssen Sie sie als AVI-Datei rendern und in Encore DVD wieder in das Menü importieren. Die Einstellungen, wo diese exportierte AVI-Datei gespeichert wird und mit welcher Qualität sie errechnet wird, stellen Sie in dieser Renderliste ein.

Diese Einstellungen wollen wir gleich einmal überprüfen. Im Bereich **RENDEREINSTELLUNGEN** ① werden alle Parameter zusammengefasst, die für den Export dieses Projekts wichtig sind. Diese Parameter wollen wir vorerst so belassen.

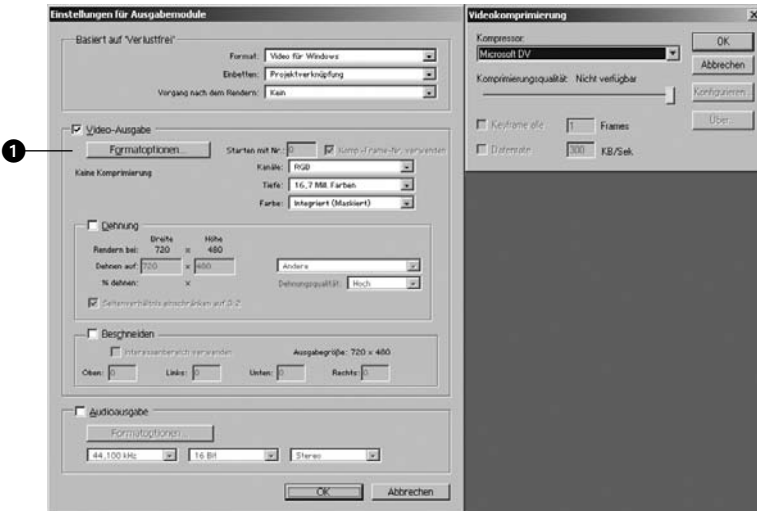
Wichtiger ist für uns der Bereich **AUSGABEMODUL**. Hier ist im Moment **VERLUSTFREI** eingestellt. Im Moment wird ein Video für einen Windows-Film – also einen AVI-Film – berechnet ②, der keine Komprimierung hat.

Ohne Komprimierung kann es sein, dass die entstehende Datei circa 30 MB pro Sekunde groß wird. Wenn wir also, wie in unserem Fall, ein Menü erstellen wollen, das 30 Sekunden lang ist, wird die daraus resultierende AVI-Datei schnell 750 MB groß, ihre Qualität ist jedoch exzellent. Denn es ist zu bedenken, dass diese AVI-Datei beim Import in Encore DVD zu einer MPEG-2-Datei komprimiert wird, die dann in das Menü hineingelegt werden kann. Wenn wir also hier beim Export aus After Effects bereits eine Komprimierung einschalten, wird der Film auf seinem Weg auf die DVD zweimal neu komprimiert: einmal beim Export aus After Effects und noch einmal bei der Umwandlung in das DVD-kompatible MPEG-2-Format. Damit die Integration mit Encore DVD verlustfrei funktioniert, muss die Komposition als AVI-Datei exportiert werden. Sie können kein anderes Format benutzen.

Sollten Sie in Ihrem Projekt mehrere animierte Menüs benutzen und nicht genügend Platz auf Ihrer Festplatte haben, um alle bewegten Menüs in unkomprimierter Qualität rendern zu können, müssen Sie zum Export aus After Effects jedoch eine Komprimierung einschalten. Dazu klicken Sie auf das blau unterstrichene Wort **VERLUSTFREI** hinter **AUSGABEMODUL**.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie das Ausgabemodul einstellen können. Die einzige Einstellung, die Sie hier vornehmen sollten, ist im Bereich **VIDEO-AUSGABE**, und hier bei dem Button **FORMATOPTIONEN** **1**, zu finden. Nach einem Klick auf diesen Button öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Sie eine Videokomprimierung für den Rendervorgang wählen können. Sie können sämtliche Video-Codex, die auf Ihrem Rechner installiert sind, benutzen. Achten Sie aber darauf, dass Sie keinen AVI-Codec verwenden, der eine zu schlechte Qualität hat. In unserem Beispiel belassen wir es bei der unkomprimierten Ausgabe.

Ausgabemodul einstellen



◀ **Abbildung 11.14**
In den Ausgabeeinstellungen können Sie angeben, welcher Codec beim Exportieren verwendet wird.

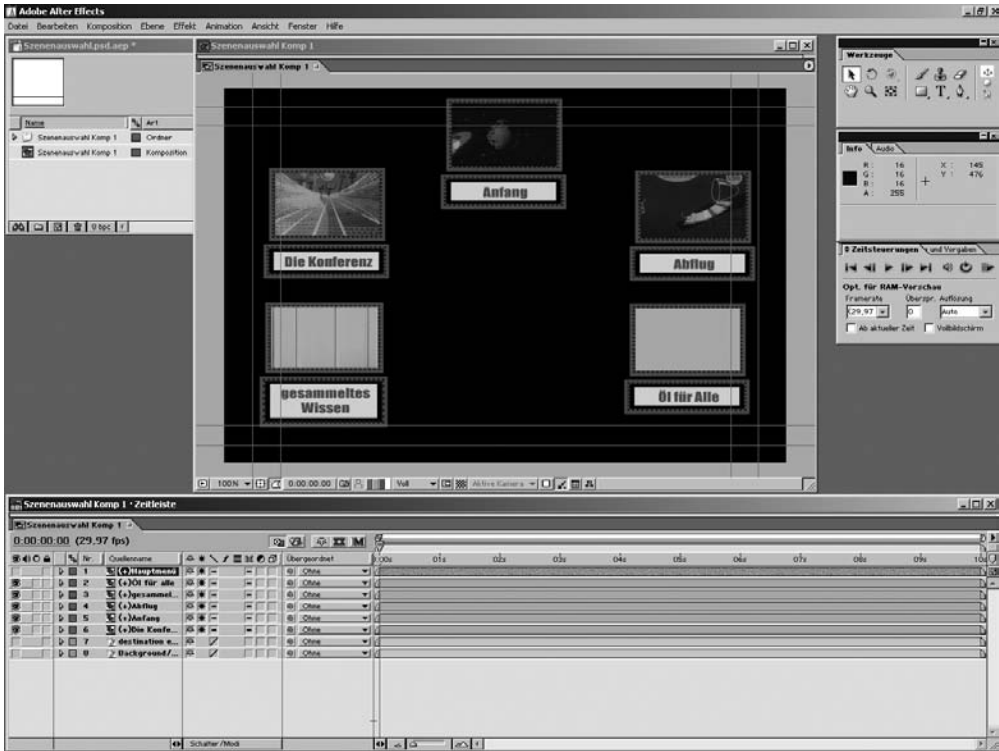
Sie können hier auch noch den Ausgabepfad für die AVI-Datei ändern. Normalerweise wird dieser Pfad bei der Erstellung des Projekts automatisch auf den Projektordner des Encore-DVD-Projekts gesetzt.

Animation in After Effects

Nachdem wir nun diese Einstellungen vorgenommen haben, schließen wir das Fenster und widmen uns der eigentlichen Komposition. Im Projekt-Fenster finden Sie einen Ordner, in dem sämtliche Ebenen der Photoshop-Datei aus Encore DVD und eine Komposition zu finden sind. Durch einen Doppelklick auf diese Komposition erhalten Sie die dazugehörige Timeline und das Monitor-Fenster.

In der Timeline sehen Sie die einzelnen Ebenenordner, die in Encore DVD erzeugt werden, um aus einzelnen Elementen eine Schaltfläche zu machen. Da wir nur die fünf Bildschaltflächen des Menüs animieren wollen, blenden wir die beiden Hintergrundebenen ganz unten aus, indem wir ganz links in der Zeitleiste auf das kleine Augensymbol klicken.

Abbildung 11.15 ▼
Das in After Effects importierte Menü mit vielen Ebenen in der Timeline.



Um in After Effects Animationen zu erstellen, gibt es die so genannten Keyframes. Keyframes speichern einen Parameter eines Objekts zu einem bestimmten Zeitpunkt. Eine Animation eines Objekts setzt sich immer aus

mindestens zwei Keyframes und einem Zeitfaktor zusammen, der über die Geschwindigkeit der Animation entscheidet.

Wir wollen ein Menü erstellen, in dem die fünf Bildschaltflächen in das Bild fliegen und danach stehen bleiben. Wir sehen im Monitor-Fenster das Menü, wie es aussehen soll, nachdem die Buttons hineingeflogen sind. Das Hineinfliegen soll insgesamt nur vier Sekunden dauern. Wir müssen also mit dem Timeline-Cursor zum Timecode bei 4 Sekunden fahren und dort für jedes der Elemente einen Keyframe setzen. Um einen Keyframe zu setzen, müssen Sie zunächst eine Ebene aufklappen, um ihre Parameter sehen zu können. Da wir noch keine besonderen Effekte angewandt haben, gibt es hier lediglich den Punkt TRANSFORMIEREN. Klappen Sie auch diesen Punkt wieder auf, um sich die einzelnen Parameter von TRANSFORMIEREN anzeigen zu lassen. Wir sehen sodann verschiedene Spuren beziehungsweise Kanäle, die wir alle einzeln animieren können.

Die fünf Bildschaltflächen verändern beim Hineinfliegen in das Bild ihre Position, weswegen wir auch im Kanal für die POSITION der Bilder Keyframes setzen müssen. Wir klicken also auf das kleine Stoppuhrsymbol vor POSITION **1** und sehen, dass zu dem aktuellen Zeitpunkt in der Zeitleiste in diesem Positionskanal ein Keyframe in Form eines kleinen Vierecks gesetzt wurde. An diesem Timecode setzen wir im Positionskanal aller Menüschaltflächen einen Keyframe; außer in dem der Schaltfläche für das Hauptmenü.



Die Schaltfläche »Hauptmenü« soll nicht in das Menü hineinfliegen, sondern langsam eingblendet werden. Um eine Einblendung zu erreichen, benutzen wir den Kanal DECKKRAFT. Wir setzen zum Zeitpunkt von 4 Sekunden für die Deckkraftspur einen Keyframe, der das Ende des Einblendens markiert – hier hat die Hauptmenü-Schaltfläche also wieder eine Deckkraft von 100 Prozent. Nachdem Sie nun die Keyframes für die Position der vier Bildschaltflächen und die Deckkraft der Hauptmenü-Schaltfläche für das Ende der Animation gesetzt haben, gehen Sie mit dem Timeline-Cursor wieder zurück zum Zeitpunkt 0 Sekunden und legen nun die Position der Bilder zu Anfang der Animation fest. Dafür markieren Sie eine Ebene in der Zeitleiste und verschieben die dazugehörige Schaltflä-

▲ **Abbildung 11.16**
Die ersten Keyframes wurden gesetzt.

che im Monitor-Fenster mit Hilfe der Maus an ihre gewünschte Anfangsposition: Schieben Sie die Schaltfläche einfach auf der gegenüber liegenden Menuseite aus dem Menü heraus. Premiere setzt dadurch in der Positionsspur des Buttons automatisch einen Keyframe. Legen Sie jetzt die Position für jedes der Elemente zum Zeitpunkt 0 Sekunden fest.

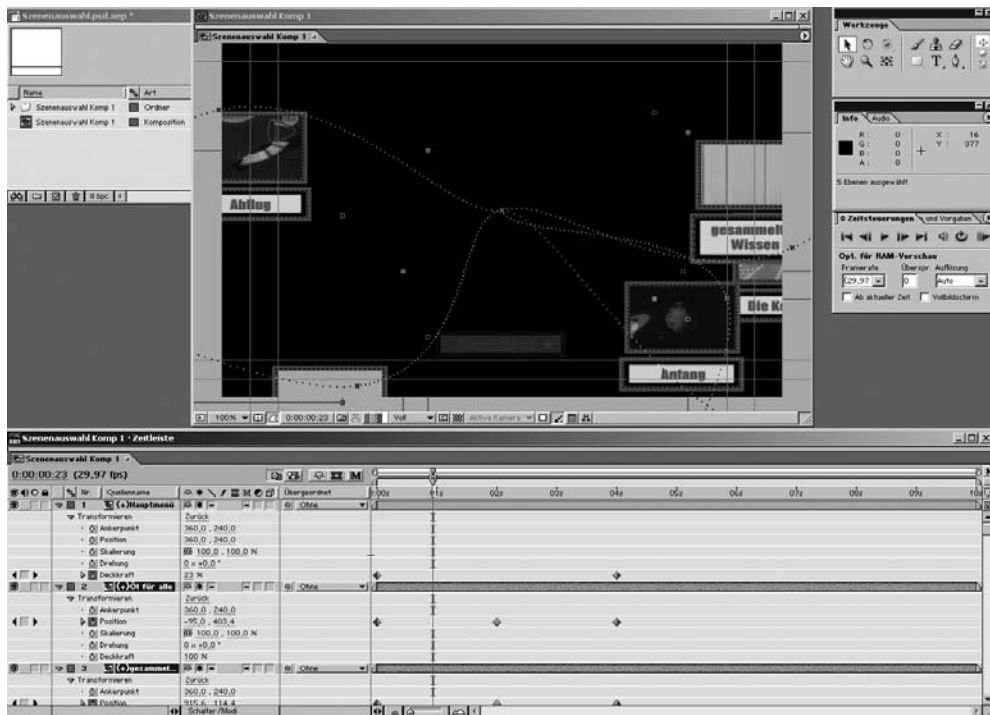


Abbildung 1117 ▲ Nachdem alle Keyframes gesetzt sind, bewegen sich die Schaltflächen in Wellenbewegungen auf ihre Plätze

Im Monitor-Fenster wird nach dem Verschieben der Schaltfläche eine gestrichelte Linie angezeigt. Diese zeigt Ihnen den Weg, den das jeweilige Element in den ersten vier Sekunden des Menüs nehmen wird. Wenn Sie nun mit dem Timeline-Cursor etwas vor- und zurückfahren, können Sie die erstellte Animation bereits begutachten.

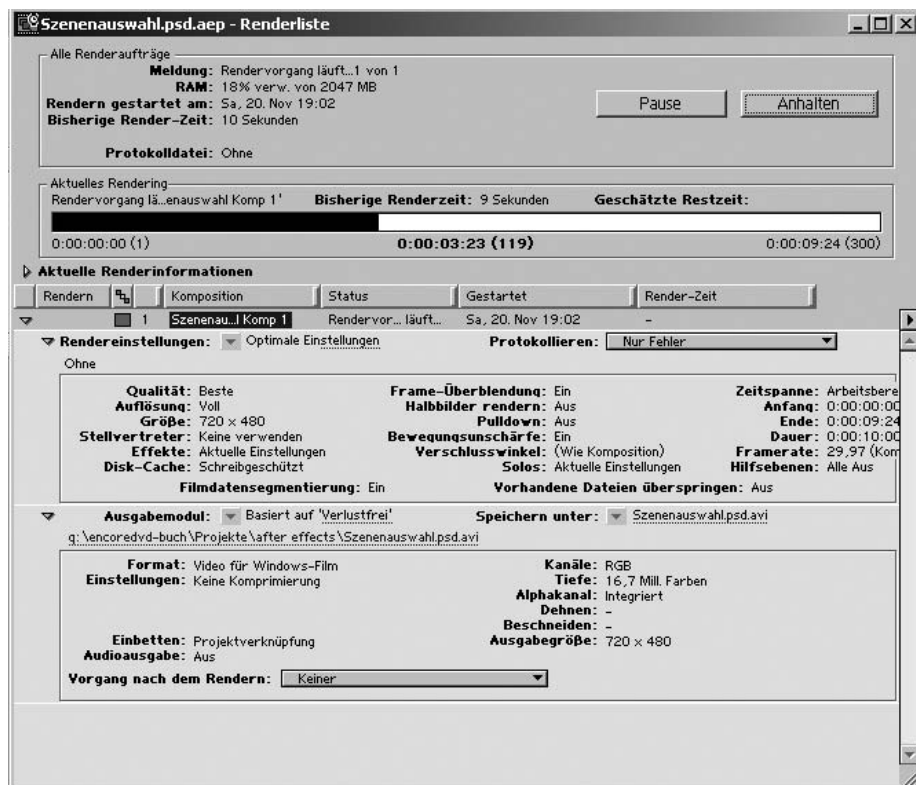
Damit sich die einzelnen Elemente nicht auf einer langweiligen, schnurgeraden Linie auf ihren Platz bewegen, können Sie ihren Weg, wie in Abbildung 11.17 dargestellt, auch etwas umleiten. Fügen Sie einfach noch weitere Keyframes ein, zum Beispiel zum Zeitpunkt 2 Sekunden, und verändern Sie im Monitor-Fenster die Position der Schaltfläche zu diesem Zeitpunkt.

Einzige Ausnahme bei dieser Animation ist die Schaltfläche »Hauptmenü«. Da wir bei dieser Schaltfläche die Deckkraft ändern wollen, setzen wir den Timeline-Cursor auf den Zeitpunkt 0 Sekunden, klicken auf die kleine, blau unterstrichene Zahl hinter DECKKRAFT und ziehen bei

gedrückter Maustaste den Wert so weit herunter, bis die Schaltfläche im Monitor-Fenster nicht mehr zu sehen ist. Dadurch wird diese Schaltfläche von anfangs 0 Prozent auf später 100 Prozent Deckkraft animiert. Sie haben Ihre erste Animation in After Effects erstellt. Natürlich ist das Programm noch wesentlich umfangreicher, weswegen ich es hier nicht in vollem Umfang beschreiben kann. So könnten Sie beispielsweise auch Filter auf einzelne Ebenen anwenden und diese mit Hilfe von Keyframes animieren. Für uns soll diese kleine Animation aber vorerst genügen.

Wir speichern die Komposition ab, indem wir die Tastenkombination **[Strg] + [S]** drücken. Nachdem wir unsere Animation gespeichert haben, brauchen wir jetzt wieder die Renderliste. Öffnen Sie diese über das Menü **FENSTER • RENDERLISTE** und klicken Sie auf den Button **RENDERN**. Daraufhin sehen Sie eine Prozentanzeige, die Ihnen anzeigt, wie lange das aktuelle Rendering noch dauert. Wenn Sie das Rendering vollendet haben, speichern Sie das After Effects-Projekt noch einmal und schließen das Programm wieder.

▼ **Abbildung 11:18**
Das Renderfenster zeigt Ihnen an, wie lange der Export noch dauert.



Einbauen in Encore DVD

Zurück in Encore DVD, importieren Sie in der Projektliste das soeben erstellte AVI als Asset. Sie finden es auch auf der DVD zum Buch im Verzeichnis PROJEKTE • AFTER EFFECTS. Öffnen Sie das Menü FENSTER • RENDERLISTE und klicken Sie in eine leere Stelle des Menüs, um sich seine Eigenschaften anzeigen zu lassen. Legen Sie jetzt mit dem Lasso als Hintergrundvideo die soeben neu importierte AVI-Datei fest. Das hat zur Folge, dass Sie nun als Hintergrund einen Film haben, in dem die Schaltflächen hin und her fliegen. Jedoch sind die alten Schaltflächen immer noch im Bild zu sehen und würden damit über dem Hintergrundbild liegen.

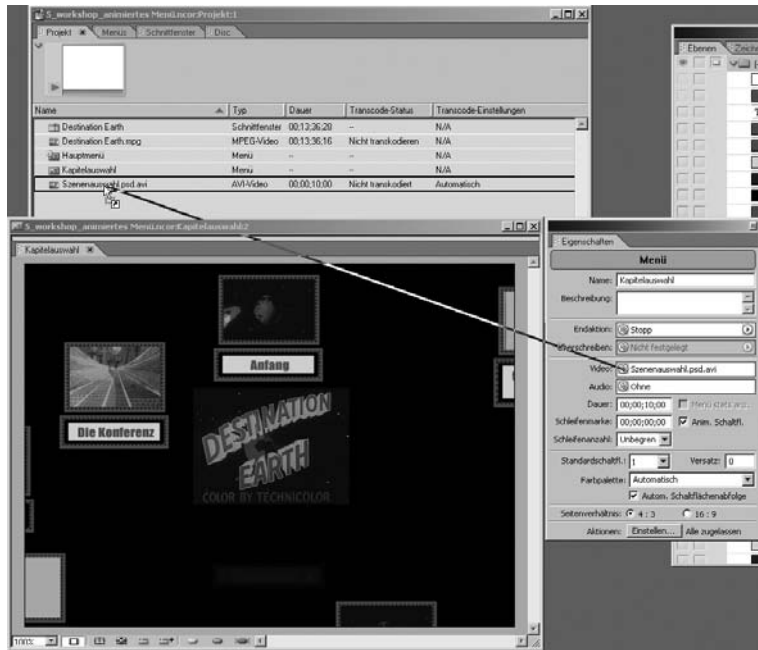
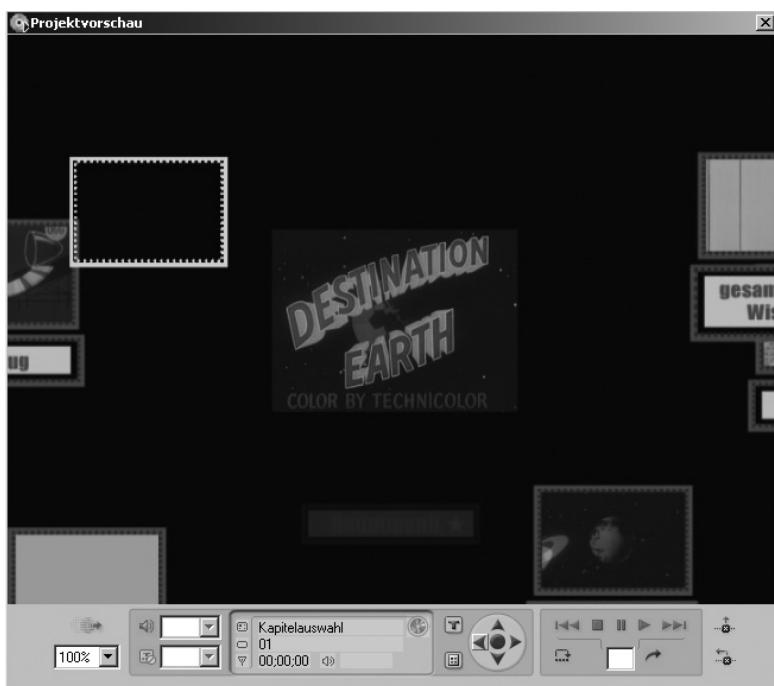


Abbildung 11.19 ►
Das gerenderte AVI
legen wir als Hinter-
grundvideo fest.

Da wir einige Ebenen in After Effects animiert haben, müssen wir die Originalebene, die ja immer noch im Encore-DVD-Menü vorhanden sind, ausblenden. Würden wir das nicht tun, wären die einfliegenden Bilder doppelt vorhanden: einmal im Menü in Encore DVD und einmal in der AVI-Datei im Hintergrund. Da wir aus After Effects eine AVI-Datei herausgerechnet haben, die alle Bildebenen enthält, müssen wir im Menüfenster alle Ebenen ausblenden beziehungsweise entfernen, die dieselben Elemente enthalten wie unser AVI-Hintergrund. Dazu öffnen wir in der Ebenenliste alle Ebenensets, die Schaltflächen darstellen, und verstecken die einzelnen Ebenen, indem wir auf das kleine Augensymbol klicken.

Da das neue Menü einen bewegten Hintergrund enthält, erhalten wir nicht sofort eine Vorschau des Menüs. In unseren bisherigen Menüs waren nur Standbilder enthalten, die das Programm sofort anzeigen kann. Ein animiertes Menü enthält als Hintergrund eine MPEG-2-Datei, die vom Programm erst einmal erstellt werden muss. Deswegen müssen Sie Encore DVD erst einmal veranlassen, das Hintergrundvideo für das Bewegungsmenü zu erstellen, indem Sie den Menüpunkt DATEI • BEWEGUNGSMENÜS RENDERN anklicken. Lassen Sie sich danach das Menü einmal anzeigen, indem Sie mit der rechten Maustaste in das Menü klicken und den Punkt VORSCHAU VON HIER wählen.



◀ **Abbildung 11.20**
Das Overlay ist von Anfang an sichtbar, wenn die Schaltflächen sich noch bewegen.

Wie Sie sehen, funktioniert das Menü schon ganz gut, das Problem ist jedoch, dass schon während des Einflugs unserer Schaltflächen die dazugehörigen Overlays zu sehen sind. Außerdem beginnt das Menü alle zehn Sekunden wieder damit, die Schaltflächen einfliegen zu lassen. Aber auch hierfür gibt es einen Parameter, der Abhilfe schafft: die so genannte Schleifenmarke. Diese finden Sie in den Eigenschaften des Menüs. In unserem Fall müssten wir diese Schleifenmarke auf vier Sekunden stellen, da in den ersten vier Sekunden der Animation der Einflug der Schaltflächen erfolgt und die Schaltflächen danach stehen bleiben. Setzen wir also die Schleifenmarke auf 4 Sekunden. Das heißt für Encore DVD: Die Overlays werden erst ab diesem Zeitpunkt angezeigt und nachdem das Menü durch-

gelaufen ist (also nach zehn Sekunden), springt der Film nicht an den Anfang zurück, sondern zu dem Zeitpunkt, an dem wir die Schleifenmarke gesetzt haben.



Abbildung 11.21 ► Die Schleifenmarke verhindert das erneute Einfliegen der Schaltflächen und das vorzeitige Anzeigen der Overlays.

Das Menü sollte jetzt perfekt funktionieren. Um es erneut anzusehen, müssen Sie noch einmal die Bewegungsmenüs rendern lassen. In der darauf folgenden Vorschau sollten die Rollover-Bilder erst ab vier Sekunden zu sehen sein und das Menü dürfte die Eingangsanimationen nur ein einziges Mal abspielen.

Sollten Sie ab und zu noch ein kleines Zucken in der Animation haben, setzen Sie die Schleifenmarke noch etwas nach hinten, zum Beispiel auf den Zeitpunkt 5 Sekunden.

Sie haben damit ihr erstes animiertes Menü mit einer Intro-Animation erstellt. Probieren Sie ein bisschen mit After Effects herum, um mit dem Programm etwas vertraut zu werden. Sie werden sehen, dass es nahezu unendliche Möglichkeiten bietet, was die Animation und Kombination von Video- und Bilddateien betrifft.