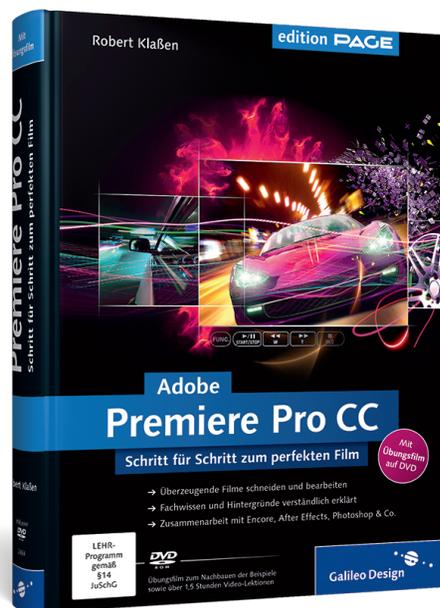


Robert Klaßen

Adobe Premiere Pro CC

Schritt für Schritt zum perfekten Film



Galileo Press 

JETZT ONLINE BESTELLEN BEI

eleverprinting®



Auf einen Blick

TEIL I Grundlagen

1	Kontaktaufnahme mit Premiere Pro CC	29
2	Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt	41
3	Arbeitsoberfläche kennenlernen und bedienen	71

TEIL II Videoschnitt, Bearbeitung und Ausgabe

4	Schneiden und Trimmen	125
5	Mit Sequenzen arbeiten	167
6	Überblendungen	217
7	Effekteinstellungen und Bewegungsanimationen	235
8	Masken und Keying	295
9	Bildkorrekturen	323
10	Audio	349
11	Titel erzeugen	387
12	Export	417

TEIL III Premiere im Workflow

13	Import und Aufnahme	453
14	Bridge CC – Ordnung im Archiv	489
15	DVD-Authoring mit Encore	503
16	Korrekturen mit Audition CC	557
17	Integration in der Creative Cloud	583

Inhalt

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

Teil I Grundlagen

1 Kontaktaufnahme mit Premiere Pro CC	29
1.1 Das sollten Sie vorab wissen	29
1.1.1 Das Creative Cloud-Modell	30
1.1.2 Voraussetzung: 64-Bit-Technologie	30
1.1.3 Grafikkartenunterstützung testen	31
1.1.4 Einschränkungen bei Encore	32
1.1.5 Keine Vorlagen im Titelgestalter	32
1.1.6 Zusätzliche Plug-ins	33
1.1.7 QuickTime separat installieren	33
1.2 Was tun, wenn ...?	34
1.2.1 Daten synchronisieren	34
1.2.2 Dateien wiederherstellen	35
1.2.3 Automatische Sicherung	36
1.2.4 Projektverknüpfungen reparieren	37
1.2.5 Helle Arbeitsoberfläche	38
1.2.6 Medien-Cache	39
2 Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt	41
2.1 Ein Film in 20 Minuten	41
2.1.1 Assets importieren	42
2.1.2 Storyboard erstellen	47
2.2 Clips im Schnittfenster bearbeiten	50
2.2.1 Erste Timecode-Navigation	58
2.3 Überblendungen hinzufügen	63
2.3.1 Audioüberblendungen hinzufügen	64
2.3.2 Videoüberblendungen hinzufügen	66
2.4 Film ausgeben	68

3	Arbeitsoberfläche kennenlernen und bedienen	71
3.1	Die Projekteinstellungen	71
3.1.1	Allgemeine Projekteinstellungen	71
3.1.2	Projekteinstellungen für die Arbeitslaufwerke	72
3.2	Die Arbeitsbereiche	74
3.2.1	Arbeitsoberfläche umgestalten	77
3.2.2	Einen eigenen Arbeitsbereich speichern	80
3.2.3	Arbeitsbereich aus Projekten importieren	82
3.3	Der Media-Browser	82
3.3.1	Ansicht des Media-Browsers optimieren	83
3.3.2	Assets schnell importieren	83
3.3.3	Sequenzen importieren	85
3.3.4	Clips abspielen und scrubben	85
3.3.5	Miniaturen vergrößern	85
3.3.6	Listen- und Miniaturansicht	86
3.3.7	Assets filtern	86
3.3.8	Anzeige für Kameras optimieren	87
3.3.9	Auf Assets von bandlosen Kameras zugreifen	88
3.4	Das Projektfenster	89
3.4.1	Assets importieren	90
3.4.2	Symbole im Projektfenster	92
3.4.3	Miniaturen ändern – Titelframe einstellen	93
3.4.4	Das Projektfenster organisieren	93
3.5	Metadaten	98
3.5.1	Clip-Daten	99
3.5.2	Dateidaten/XMP-Daten	99
3.5.3	Metadaten filtern	100
3.6	Sprachanalyse	104
3.7	Die Monitore	107
3.7.1	Die Monitorsteuerelemente	108
3.7.2	Schaltflächen hinzufügen – der Schaltflächeneditor	109
3.7.3	Monitoreinstellungen	111
3.7.4	Mehrere Clips im Quellmonitor bereitstellen	113
3.8	Organisation im Schnittfenster	113
3.8.1	Die Schnittfenster-Elemente	114
3.8.2	Die Timeline-Elemente	116
3.9	Die Protokoll-Palette	118
3.10	Tastaturanpassung	119

4	Schneiden und Trimmen	125
4.1	Clips vorschneiden	125
4.1.1	Clips im Projektfenster vorschneiden	125
4.1.2	Clips im Quellmonitor vorschneiden	128
4.1.3	In- und Out-Points korrigieren	136
4.2	Der Timecode	137
4.2.1	Aufbau des Timecodes	138
4.2.2	Timecode-Eingabe	138
4.3	Clips dem Schnittfenster hinzufügen und anordnen	139
4.3.1	Clips per Drag & Drop einfügen	139
4.3.2	Clips per Tastatur einfügen	141
4.4	Clips im Schnittfenster trimmen	143
4.4.1	Clips kürzen oder erweitern	143
4.4.2	Löschen und Lücke mit dem Werkzeug schließen	144
4.4.3	Genügend Material ist wichtig	145
4.4.4	Through-Edits	146
4.4.5	Clips rollen	146
4.4.6	Mehrere Schnittpunkte gemeinsam bearbeiten	148
4.4.7	Schnittpunkte exakt bearbeiten	148
4.4.8	Clips verschieben	149
4.4.9	Clips unterschieben	151
4.4.10	Clips strecken, stauchen und rückwärts ablaufen lassen	152
4.4.11	Clips ersetzen	155
4.5	Das Zuschneiden-Fenster	156
4.6	Spezielle Schnitttechniken	159
4.6.1	Der 3-Punkt-Schnitt	159
4.6.2	Der 4-Punkt-Schnitt	161
4.6.3	Schnittfenster-Points löschen	164
4.6.4	L-Schnitt und J-Schnitt	165
4.6.5	Gesamte Spur auswählen	166
4.6.6	Gesamte Sequenz auswählen	166
5	Mit Sequenzen arbeiten	167
5.1	Eine neue Sequenz erzeugen	167
5.1.1	Sequenz durch Clip erzeugen	167
5.1.2	Sequenz manuell erzeugen	168
5.1.3	Allgemeine Sequenzvorgaben einstellen	171
5.1.4	Spuren hinzufügen	172
5.1.5	Vorgabe speichern	174

5.1.6	HD oder Full HD?	175
5.1.7	Vorgabe prüfen	175
5.1.8	Sequenzeinstellungen kontrollieren	177
5.2	Sequenzspuren	178
5.2.1	Spuren hinzufügen	179
5.2.2	Spurhöhe vergrößern	180
5.2.3	Spuren benennen	180
5.2.4	Spuren löschen	181
5.3	Mehrere Sequenzen einsetzen	182
5.3.1	Dem Projekt eine Sequenz hinzufügen	182
5.3.2	Sequenzen importieren	183
5.3.3	Sequenzen verschachteln	184
5.4	Marken	187
5.4.1	Sequenzmarken setzen	188
5.4.2	Sequenzmarken verschieben und löschen	188
5.4.3	Anmerkungen hinzufügen	189
5.4.4	Clip-Marken setzen	190
5.4.5	Das Marken-Bedienfeld	190
5.5	Untertitel	192
5.5.1	Untertitel erstellen	192
5.5.2	Standard und Stream festlegen	192
5.6	Clip-Kopien und Clip-Instanzen	196
5.6.1	Clip-Instanzen erstellen	196
5.6.2	Clip-Kopien erstellen	196
5.6.3	Clips wiederfinden	198
5.7	Multikamera-Bearbeitung	198
5.7.1	Multikamera-Schalter integrieren	205
5.7.2	Weitere Verarbeitungsmöglichkeiten	205
5.8	Fotos in Sequenzen verarbeiten	206
5.8.1	Fotos importieren	206
5.8.2	Fotos manuell anpassen	208
5.8.3	Fotos automatisch anpassen	209
5.8.4	Fotodauer einstellen	212
5.9	Erstellung des Buchprojekts	212
6	Überblendungen	217
6.1	Wissenswertes zu Überblendungen	217
6.1.1	Die weiche Blende	217
6.1.2	Standardüberblendung ändern	217
6.1.3	Überblendungen automatisch zuweisen	218

6.2	Überblendungen im Schnittfenster bearbeiten	220
6.2.1	Überblendung verschieben	220
6.2.2	Auf- und Abblende – einseitige Überblendungen	221
6.2.3	Überblendungen entfernen und Längen verändern	221
6.3	Überblendungen in den Effekteinstellungen bearbeiten	222
6.3.1	Start und Ende der Überblendung einstellen	222
6.3.2	Die weiteren Bedienelemente der Überblendungseffekte	223
6.3.3	Überblendung am Schnitt zentrieren	224
6.3.4	Überblendungsmittelpunkt verändern	225
6.3.5	Überblendung kopieren	229
6.3.6	Überblendungen austauschen	229
6.4	Überblendungen für das Buchprojekt	230
6.5	Überblendungen rendern	233
7	Effekteinstellungen und Bewegungs- animationen	235
7.1	GPU-beschleunigte Effekte	235
7.1.1	Unterstützte Grafikkarten	236
7.1.2	Effekt im Schnittfenster	237
7.2	Grundsätzliches Effekt-Handling	238
7.2.1	Effekte vs. Effekteinstellungen	238
7.3	Die fixierten Videoeffekte (proprietäre Effekte)	239
7.3.1	Position eines Clips verändern	240
7.3.2	Clips skalieren	242
7.3.3	Clip drehen	244
7.3.4	Deckkraft verändern	244
7.3.5	Effekte zurücksetzen	245
7.3.6	Effekte deaktivieren	245
7.4	Die Standardvideoeffekte	246
7.4.1	Effekte suchen	246
7.4.2	Effekte filtern	246
7.4.3	Effekte zuweisen	247
7.4.4	Effekte übertragen	247
7.4.5	Attribute einfügen	247
7.4.6	Effektreihenfolge ändern	248
7.4.7	Effekte entfernen	249
7.4.8	Standardeffekte bearbeiten	249
7.4.9	Lumetri Looks	250
7.4.10	Effekt »Verkrümmungsstabilisierung« – Verwacklungen mit dem Warp Stabilizer korrigieren	251

7.5	Keyframes – Effekte animieren	254
7.5.1	Keyframes verschieben	262
7.5.2	Zu Keyframes springen	262
7.5.3	Keyframes kopieren	263
7.5.4	Keyframe-Vorgaben speichern	265
7.5.5	Effekte auf mehrere Clips anwenden	265
7.5.6	Effekte per Einstellungsebenen anwenden	266
7.5.7	Keyframe-Pfade ändern	268
7.6	Zeitabläufe neu zuordnen	272
7.6.1	Keyframe-Übergänge schaffen	275
7.6.2	Weitere Zeit-Neuzuordnungsfunktionen	276
7.6.3	Bereichsskalierung einstellen	277
7.6.4	Keyframes schnell platzieren	278
7.7	Keyframes im Schnittfenster bearbeiten	279
7.7.1	Keyframes einblenden	279
7.7.2	Deckkraft-Keyframes bearbeiten	281
7.7.3	Keyframes hinzufügen und entfernen	282
7.7.4	Verbindungen anpassen	283
7.7.5	Bézier-Kurven erzeugen	283
7.7.6	Keyframes umwandeln	284
7.8	Palindrom erzeugen	285
7.9	Überblendmodi	288
7.10	Clips einfrieren	291
8	Masken und Keying	295
8.1	Korrekturmaske-Key	295
8.1.1	Maskenbezeichnungen	296
8.1.2	Pfad im Programmmonitor verändern	305
8.2	Der Zuschneiden-Effekt	305
8.3	Bildmaske-Key	308
8.3.1	Maske erstellen	308
8.3.2	Maske zuweisen	313
8.3.3	Luminanz und Alphakanäle	314
8.4	Spurmaske-Key	315
8.5	Farben auskeyen	319
8.5.1	Chroma-Key	319
8.5.2	Blue-Screen-Key	320
8.5.3	Ultra-Key	321

9	Bildkorrekturen	323
9.1	Auto-Effekte	323
9.2	Helligkeit und Kontrast korrigieren	324
9.3	Schatten und Glanzlichter korrigieren	326
9.4	Beleuchtung punktuell korrigieren	328
9.5	Farbkorrekturen	335
9.5.1	Weißbalance	335
9.5.2	Automatische Farbkorrekturen	338
9.5.3	Manuelle Farbkorrekturen	338
9.5.4	Farben über Referenzmonitore korrigieren	340
9.6	Farbkorrektur mit SpeedGrade CC	342
9.6.1	Dateien an SpeedGrade übergeben	343
9.6.2	Ansichtsoptionen anpassen	343
9.6.3	Korrekturbereiche von SpeedGrade einstellen	345
9.6.4	Korrekturen mit SpeedGrade durchführen	345
9.6.5	SpeedGrade-Dateien speichern	346
9.6.6	SpeedGrade-Endformate ausgeben	346
10	Audio	349
10.1	Grundlagen der Audibearbeitung in Premiere Pro	349
10.1.1	Spuren definieren	349
10.1.2	Spuren erkennen	352
10.1.3	Spuren zuordnen	353
10.1.4	Keyframes und Umfang anzeigen	353
10.1.5	Audio-Zeiteinheiten	355
10.1.6	Ansicht verändern	356
10.1.7	Clips sichten	357
10.1.8	Audiometer	358
10.2	Audio bearbeiten	360
10.2.1	Lautstärke verändern	360
10.2.2	Clips normalisieren	361
10.2.3	Masterspur normalisieren	362
10.3	Kleinere Audiokosmetik	363
10.4	Audio und Video getrennt bearbeiten	366
10.4.1	Audio und Video trennen	367
10.4.2	Clips zusammenführen	367
10.5	Audioüberblendungen	368
10.5.1	Exponentielle Überblendung	368
10.5.2	Konstante Verstärkung	369
10.5.3	Konstante Leistung	369

10.6	Audioeffekte	370
10.6.1	Der Audio-Plug-In-Manager	370
10.6.2	Audioclip-Effekte hinzufügen	372
10.6.3	Audioclip-Effekte bearbeiten	372
10.6.4	Rechts und Links ausfüllen	373
10.6.5	DeEsser	373
10.6.6	DeHummer	374
10.6.7	EQ	375
10.6.8	Reverb	376
10.6.9	Lautstärkeradar	377
10.7	Der Audiospur-Mixer	378
10.7.1	Spureffekte hinzufügen	378
10.7.2	Voice-over	380
10.7.3	Submix-Spuren	384
10.7.4	Automatisieren	385
10.7.5	Audio im BuchProjekt hinzufügen	386
11	Titel erzeugen	387
11.1	Titelfenster-Übersicht	387
11.1.1	Titel erzeugen	387
11.1.2	Hintergrundfarbe einstellen	390
11.1.3	Textrahmen erzeugen	391
11.1.4	Textattribute ändern	392
11.1.5	Stile zuweisen	393
11.1.6	Grafische Titelobjekte	394
11.1.7	Objekte ausrichten	395
11.2	Titel speichern und überarbeiten	395
11.2.1	Titel exportieren	396
11.2.2	Titel importieren	396
11.2.3	Titel überarbeiten	396
11.3	Vorlagen nutzen	397
11.3.1	Installation der Titel-Vorlagen in Premiere Pro CC	397
11.3.2	Titel verändern	400
11.3.3	Eigene Vorlagen definieren	401
11.4	Statische Titel – Bauchbinden	401
11.5	Animierte Titel erzeugen	405
11.5.1	Kriechtitel	405
11.5.2	Mehrere Titel übereinander platzieren	406
11.5.3	Rolltitel	406

11.6 Titel mit Photoshop erzeugen	410
11.6.1 Premiere Pro an Photoshop	410
11.6.2 Photoshop-Dokumente importieren	412
12 Export	417
12.1 Sequenzen rendern	417
12.2 Premiere Pro und Encore	418
12.2.1 Projektdateien übergeben und an Encore senden	418
12.3 Exporteinstellungen	419
12.3.1 Für DVD oder Blu-ray ausgeben	420
12.3.2 Dolby Digital	427
12.3.3 Als DV-AVI exportieren	428
12.3.4 Filme beschneiden	430
12.4 Der Adobe Media Encoder	433
12.4.1 Stapelverarbeitung	433
12.4.2 Vorgabenbrowser	436
12.4.3 Ordner überwachen	439
12.5 Einzelbilder exportieren	440
12.5.1 Ein einzelnes Bild exportieren	441
12.5.2 Fortlaufende TIFFs ausgeben	441
12.5.3 Einzelbilder reimportieren	444
12.5.4 Einzelbilder beim Reimport erhalten	446
12.6 Projekte archivieren	447

Teil III Premiere im Workflow

13 Import und Aufnahme	453
13.1 Der bandlose Workflow	453
13.1.1 Kamera anschließen	453
13.1.2 Direkt auf bandlose Daten zugreifen	454
13.1.3 Clips auf Festplatte transferieren	457
13.2 Band-Workflow vorbereiten	459
13.2.1 Erforderliche Hardware	460
13.2.2 Neues Projekt erstellen	460
13.2.3 Aufnahme-Voreinstellungen ändern	461
13.3 Filmmaterial vom Band einspielen	462
13.3.1 Die Gerätesteuerung	462
13.3.2 Standardaufnahmen	465
13.3.3 Aufnahmen mit In- und Out-Points	468
13.3.4 Szenenerkennung	470
13.3.5 Timecode-Unterbrechungen	472

13.4	Batchaufnahmen	473
13.4.1	Offline-Clips weiterverarbeiten	475
13.4.2	Batchlisten importieren/exportieren	476
13.5	Analoges Filmmaterial mit Premiere Pro digitalisieren	477
13.5.1	Digitalisieren mit einer Video-Capture-Karte	477
13.5.2	Digitalisieren mit einem externen Digitalgerät	477
13.6	Prelude CC	478
13.6.1	Filme mit Prelude erfassen	478
13.6.2	Filme mit Prelude umwandeln	481
13.6.3	Rohschnitt mit Prelude	483
13.6.4	Marken in Prelude hinzufügen	485
13.6.5	Prelude-Projekte an Premiere Pro weitergeben	486
13.6.6	Projektdatei erzeugen	488
14	Bridge CC – Ordnung im Archiv	489
14.1	Die Oberfläche	489
14.1.1	Bridge von Premiere Pro aus starten	490
14.1.2	Explorer anzeigen	491
14.1.3	Ansicht wechseln	491
14.1.4	Mehrere Browser bereitstellen	491
14.1.5	Weitere Ansichtsoptionen	492
14.2	Clips organisieren mit Adobe Bridge	493
14.2.1	Clips auszeichnen	493
14.2.2	Beschriftungen anlegen	494
14.3	Filtern und sortieren	495
14.3.1	Assets filtern	496
14.3.2	Assets sortieren	496
14.3.3	Objekte löschen	497
14.4	Assets suchen	497
14.4.1	Einfache Suche	497
14.4.2	Fortgeschrittene Suche	499
14.4.3	Smart-Sammlungen	501
14.5	Assets übergeben	502
15	DVD-Authoring mit Encore	503
15.1	Wissenswertes zu Encore	503
15.1.1	Encore für Besitzer früherer Versionen	504
15.1.2	Download für Creative Cloud-Kunden	504
15.1.3	Probleme bei der Übergabe von Projektdateien	506
15.1.4	Und es geht doch!	506

15.2 DVD-Projekte in Premiere Pro vorbereiten	506
15.2.1 Kapitelmarken für Encore erzeugen	507
15.2.2 Filme für Encore ausgeben	510
15.2.3 Marken unsichtbar	511
15.3 DVD-Projekt erzeugen	511
15.3.1 Filme kürzen	517
15.3.2 Audiospuren entfernen	518
15.3.3 Mehrere Filme einbetten	518
15.4 Menüs	518
15.4.1 Content installieren	518
15.4.2 Menüs erzeugen	519
15.5 Menüs in Photoshop bearbeiten	527
15.5.1 Vorlagen überarbeiten	527
15.5.2 Eigene Menüs in Photoshop erzeugen	528
15.6 Objekte zu Schaltflächen machen	529
15.6.1 Dateien als Stilobjekte einbinden	532
15.7 Kapitelmarken setzen	533
15.8 Szenenmenüs erzeugen	535
15.8.1 Kapitelindex erzeugen	535
15.8.2 Weiter- und Zurück-Buttons selbst erzeugen	542
15.9 Funktionsablauf festlegen	545
15.9.1 Erste Wiedergabe festlegen	545
15.9.2 Nicht überspringbare Hinweise	546
15.9.3 Schnittfenster und Menüs miteinander verbinden	547
15.10 DVD testen und ausgeben	551
15.10.1 Projekt testen	551
15.10.2 Einzelne Assets transcodieren	554
15.10.3 DVD ausgeben	555
15.10.4 Regionalcodes festlegen	556
15.10.5 CSS-Kopierschutz	556
16 Korrekturen mit Audition CC	557
16.1 Dateien übergeben	557
16.2 Die Oberfläche	560
16.2.1 Arbeitsbereich wählen	560
16.2.2 Wellenform und Multitrack	561
16.3 Grundlagen	562
16.3.1 Dateien importieren	562
16.3.2 Zoomen	564
16.3.3 Dateien erstellen	565
16.3.4 Speicheroptionen	565

16.4	Audiobearbeitung	565
16.4.1	Audio schneiden	565
16.4.2	Clip-Bereich ausgeben	568
16.4.3	Pause verlängern	569
16.4.4	Lautstärke regeln	570
16.4.5	Fade-in und Fade-out	571
16.4.6	Anfang und Ende kürzen	572
16.5	Effekte und Stapelprozesse	572
16.5.1	Effekte einsetzen	572
16.5.2	Stapelprozesse	574
16.6	Restauration	575
16.6.1	Korrektur mit dem Lasso	579
16.6.2	Audio bereinigen	580
17	Integration in der Creative Cloud	583
17.1	Der praktische Workflow	583
17.2	Integration mit After Effects	584
17.2.1	Von Premiere Pro zu After Effects – und zurück	584
17.2.2	Clips durch Komposition ersetzen	587
17.2.3	Übergabe über die Zwischenablage	588
17.2.4	Zugriff auf Premiere-Pro-Sequenzen	589
17.2.5	Adobe Anywhere	589
17.3	Integration mit anderen Schnittprogrammen	590

Anhang

A	Fachkunde	595
A.1	Von Fernsehnormen	595
A.1.1	Halbbilder	595
A.1.2	Interlacing und Deinterlacing	597
A.1.3	Halbbilddominanz	597
A.2	Von Underscan und Overscan	598
A.2.1	Overscan	598
A.2.2	Sichere Ränder	598
A.2.3	Sichere Ränder definieren	599
A.3	Von Bildpunkten und Seitenverhältnissen	600
A.3.1	Bildpunkte	600
A.3.2	Pixel-Seitenverhältnisse 4:3	601
A.3.3	Pixel-Seitenverhältnisse 16:9	602
A.3.4	16:9 und 4:3 im Team	602

A.3.5	4:3-Material maskieren	605
A.3.6	Cinemascope	606
A.4	Von Farben und Kanälen	607
A.4.1	Farbtiefe	607
A.4.2	Sampling	609
A.5	Von Kompressoren	610
A.5.1	Codecs	611
A.5.2	MPEG-2	611
A.5.3	MPEG-4	612
A.5.4	H.264	612
A.5.5	MJPEG	612
A.6	Von Bit- und Datenraten	613
A.7	Von Einzelbildern	613
B	Die DVD zum Buch	615
B.1	Beispieldateien	615
B.1.1	Der Ordner »Gecko-Glas«	615
B.1.2	Der Ordner »Ergebnisse«	615
B.1.3	Die Kapitel-Ordner	615
B.2	Video-Lektionen	616
Index	617

Das Buchprojekt – Schritt für Schritt

▶ Buchprojekt öffnen	213
▶ Überblendungen schnell zuweisen	230
▶ Clips stabilisieren	251
▶ Clips zuschneiden und skalieren	306
▶ Helligkeit und Kontrast korrigieren	324
▶ Korrekturen mit Beleuchtungseffekten realisieren	329
▶ Eine nachträgliche Weißbalance durchführen	336
▶ Störgeräusche minimieren	363
▶ Audio im BuchProjekt hinzufügen	386
▶ Mehrere Bauchbinden erzeugen	402
▶ Bauchbinden ein- und ausblenden	403
▶ PSD-Dateien animieren	412
▶ Filme als DV-AVI oder QuickTime ausgeben	428
▶ Projekte archivieren	447
▶ Kapitelmarkierungen für Encore erzeugen	507
▶ Filme mit Kapitelmarken ausgeben	510
▶ Projekt einstellen	511
▶ Assets importieren und Schnittfenster erzeugen	514
▶ Ein DVD-Menü erzeugen	519
▶ Bonuskapitel-Menü erzeugen	525
▶ Den Hauptfilm mit Kapitelmarken ausstatten	533
▶ Szenenmenüs anlegen	536
▶ Assets verknüpfen	548
▶ Buchprojekt von Encore prüfen lassen	552
▶ DVD ausgeben	555

Weitere Workshops

Blind Date – Schnellstart mit einem ersten Projekt

▶ Assets importieren	42
▶ Dateien im Projektfenster sortieren	47
▶ Clips in das Schnittfenster stellen	50
▶ Clips kürzen	54
▶ Film fertig schneiden	58
▶ Audioclip bearbeiten	64
▶ Auf- und Abblende hinzufügen	67
▶ Einen Film ausgeben	68

Arbeitsoberfläche kennenlernen und bedienen

▶ Clips mit Metadaten beschreiben	101
▶ Sprachanalyse durchführen	104
▶ Tastaturkürzel anpassen	119

Schneiden und Trimmen

▶ Rohschnitt im Projektfenster	125
▶ In- und Out-Points im Quellmonitor setzen	128
▶ In- und Out-Points im Projektfenster platzieren	134
▶ Einsatz des Rollen-Werkzeugs	146
▶ Einsatz des Verschieben-Werkzeugs	149
▶ Einsatz des Unterschieben-Werkzeugs	151
▶ Einsatz des Werkzeugs »Rate ausdehnen«	152
▶ Zeitlupe, Zeitraffer und rückwärts abspielen	154
▶ Clips im Zuschneiden-Fenster trimmen	156
▶ Einen 3-Punkt-Schnitt ausführen	159
▶ Einen 4-Punkt-Schnitt ausführen	161
▶ Einen L- und J-Schnitt ausführen	165

Mit Sequenzen arbeiten

▶ Eine AVCHD-Sequenz erzeugen	169
▶ Sequenzen verschachteln	184
▶ Untertitel-Clip hinzufügen	192
▶ Clips mit der Multikamera schneiden	198
▶ Eine Fotosequenz erzeugen	210

Überblendungen

- ▶ Irisblende einstellen 225
- ▶ Überblendungsrahmen definieren 227

Effekteinstellungen und Bewegungsanimationen

- ▶ Bild-in-Bild-Effekt erzeugen 255
- ▶ Clip-Deckkraft reduzieren und animieren 259
- ▶ Einstellungsebenen verwenden 266
- ▶ Bewegungspfade ändern 268
- ▶ Eine Zeitlupe erzeugen 272
- ▶ Geschwindigkeitsübergänge erzeugen 275
- ▶ Einen Clip rückwärts und wieder vorwärts laufen lassen 286
- ▶ Ebenen ineinanderwirken lassen 288
- ▶ Einen Clip einfrieren 291

Masken und Keying

- ▶ Korrekturmaske einsetzen 296
- ▶ Die Korrekturmaske animieren 299
- ▶ Eine Bildmaske erzeugen 308
- ▶ Einen Clip mit einer Bildmaske versehen 313
- ▶ Eine Alphamaske in Photoshop erzeugen 315
- ▶ Eine Maske animieren 316

Bildkorrekturen

- ▶ Licht und Schatten verbessern 326
- ▶ Clips mit einem Referenzmonitor vergleichen 333

Audio

- ▶ Einen Audiokommentar aufzeichnen 380

Titel erzeugen

- ▶ Einen Abspann erzeugen 407

Export

- ▶ Filme im DVD-Endformat ausgeben 420
- ▶ Eine Sequenz als Einzelbilder ausgeben 441
- ▶ Reimport als Sequenz 444

Import und Aufnahme

- ▶ Filme mit Adobe Bridge importieren 457
- ▶ Die Gerätesteuerung aktivieren 462

▶ Eine Probeaufnahme erzeugen	465
▶ Einzelne Timecode-Aufnahmen erzeugen	468
▶ Mit der Szenenerkennung aufnehmen	470
▶ Clips im Stapel aufnehmen (Batchaufnahme)	473
▶ Filme mit Prelude von der Kamera importieren	478
▶ Dateien mit Prelude konvertieren	481
▶ Clips mit Prelude aneinanderhängen	483

Bridge CC – Ordnung im Archiv

▶ Dateien suchen	498
▶ Assets nach Kriterien filtern	499

DVD-Authoring mit Encore

▶ Eigene Schaltflächen verwenden	529
▶ Hauptmenü-Button hinzufügen	543

Korrekturen mit Audition CC

▶ Eine Audiodatei schneiden	565
▶ Sprechpause ausdehnen	569
▶ Lautstärke an einer bestimmten Stelle verändern	570
▶ Störgeräusche entfernen	576
▶ Permanentes Störgeräusch entfernen	580

Integration in der Creative Cloud

▶ Eine After-Effects-Komposition in Premiere Pro erzeugen	585
▶ Clips über die Zwischenablage tauschen	588

Fachkunde

▶ 4:3-Aufnahmen in 16:9 konvertieren	603
--	-----

4 Schneiden und Trimmen

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 Neues Projekt erzeugen

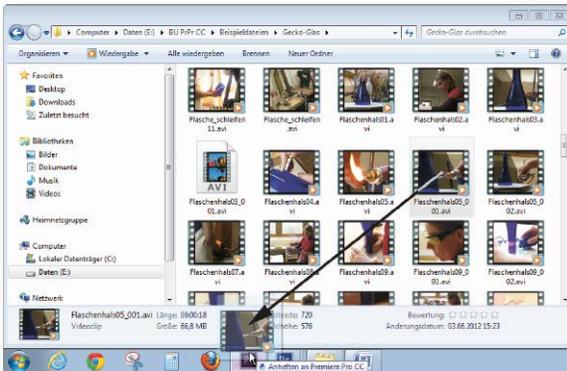
Erzeugen Sie bitte zunächst ein neues Projekt.

2 Clip aussuchen

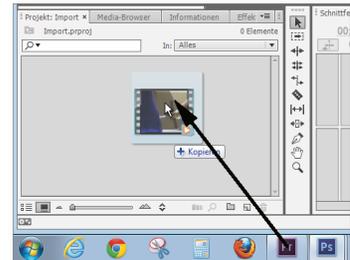
Minimieren Sie Premiere Pro. Navigieren Sie zum Ordner GECKO-GLAS, der sich in den BEISPIELDATEIEN befindet. Suchen Sie nach der Datei »Flaschenhals05_001.avi«.

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

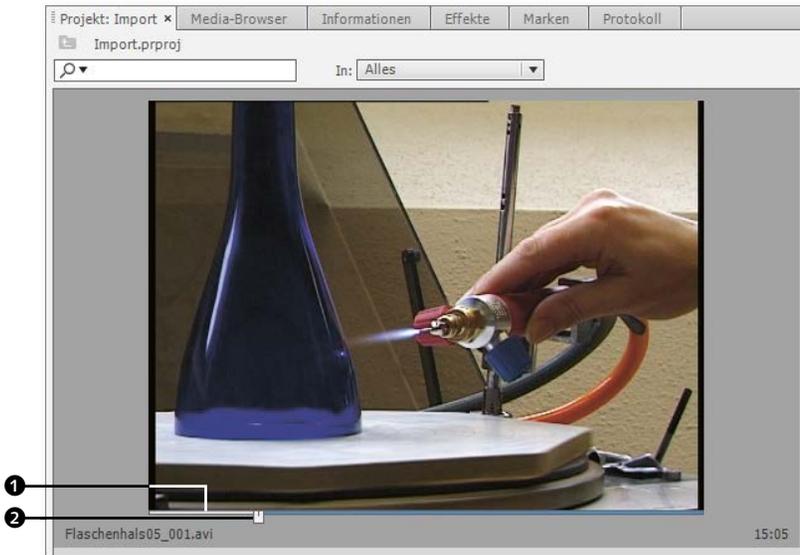
Noch ein Hinweis für Mac-User: Nachdem Sie das Symbol aufs Icon gezogen haben, müssen Sie einen Moment verharren. Kurze Zeit später wird nämlich eine Miniatur der Premiere-Pro-Arbeitsfläche angezeigt. Dort müssen Sie den Clip hinziehen und die Maustaste weiterhin gedrückt halten. Zuletzt vergrößert sich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



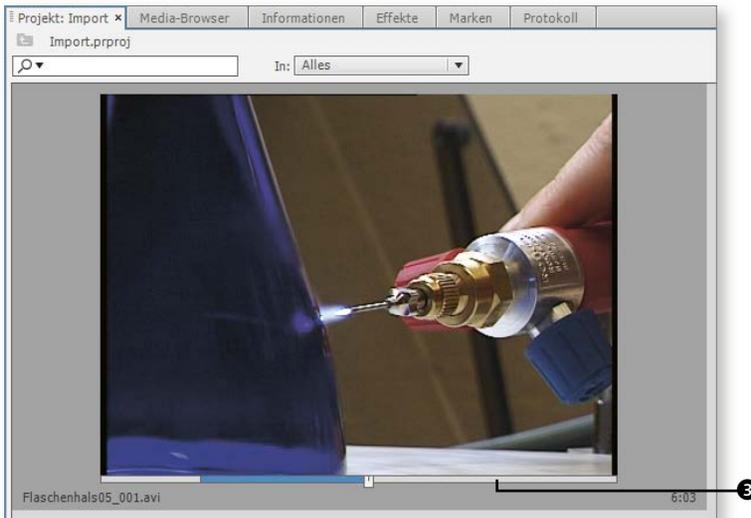
▲ **Abbildung 4.3** Unmittelbar vor dem Heranholen soll der Film beginnen.

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 Vorwärtsabspielen, 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 gesamten 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 \bar{U}). Zuletzt betätigen Sie $\text{Strg}/\text{cmd} + \uparrow + \text{Leertaste}$. 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 Sie Strg/cmd festhalten.

4.1.2 Clips im Quellmonitor vorschneiden

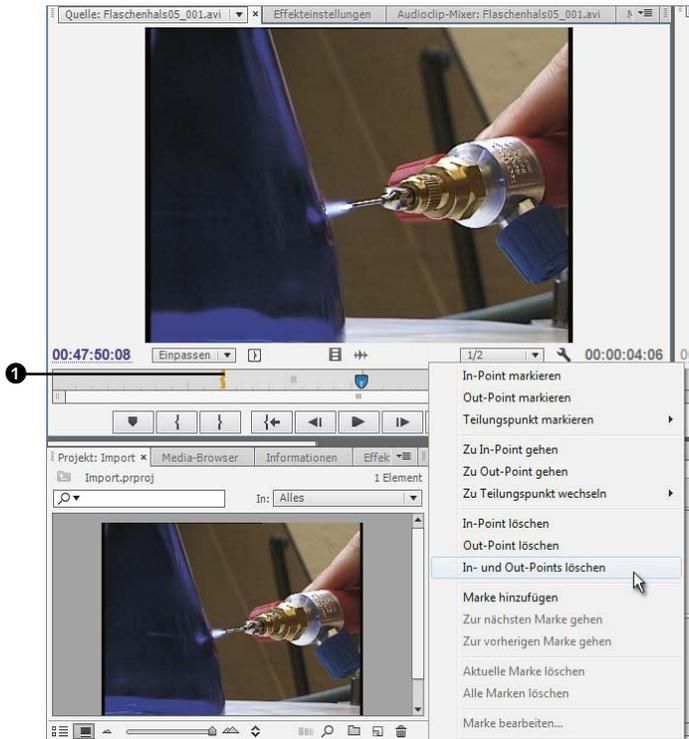
Das Zuschneiden von Clips im Quellmonitor dürfte durch die herausragenden Funktionen innerhalb des Projektfensters ein wenig in den Hintergrund treten. Dennoch ist auch hier das Festlegen eines bestimmten Clip-Bereichs sehr gut möglich.

■ 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 DVD-Material experimentieren wollen, erstellen Sie gegebenenfalls ein neues Projekt. Wer den vorangegangenen Workshop bereits gemacht hat, muss das natürlich nicht mehr erledigen. In diesem Fall sollten Sie aber die zuvor gesetzten Points (In und Out) wieder entfernen. Das gelingt, indem Sie mit rechts auf das Lineal innerhalb des Quellmonitor-Bedienfeldes klicken und sich im Kontextmenü für IN- UND OUT-POINT LÖSCHEN entscheiden.



◀ **Abbildung 4.5** Diese Vorgabe entspricht dem Quellenmaterial.

Points im Quellmonitor

Die zuvor im Projektfenster platzierten In- und Out-Points werden grundsätzlich auch im Quellmonitor angezeigt. In-Point und Out-Points (werden hier als Klammern dargestellt (auf Abbildung 4.5 sieht man z. B. den In-Point ❶)). Löschen Sie diese, werden sie komplett vom Clip entfernt. Das bedeutet, sie werden auch im Projektfenster nicht mehr angezeigt.

2 Assets importieren

Reduzieren Sie vorab die im vorangegangenen Workshop vergrößerten Miniaturen wieder, indem Sie den entsprechenden Schieberegler unten links im Projektfenster wieder

ganz nach links ziehen. Drücken Sie **[Strg]/[cmd]+I**, und integrieren Sie alle in dem Ordner KAPITEL_02 befindlichen Clips in das Projektfenster. Dazu öffnen Sie ihn während des Importvorgangs, markieren einen darin befindlichen Clip, betätigen anschließend **[Strg]/[cmd]+A** und klicken auf **ÖFFNEN (Windows)** bzw. **IMPORTIEREN (Mac)**.

3 Clips in den Quellmonitor stellen

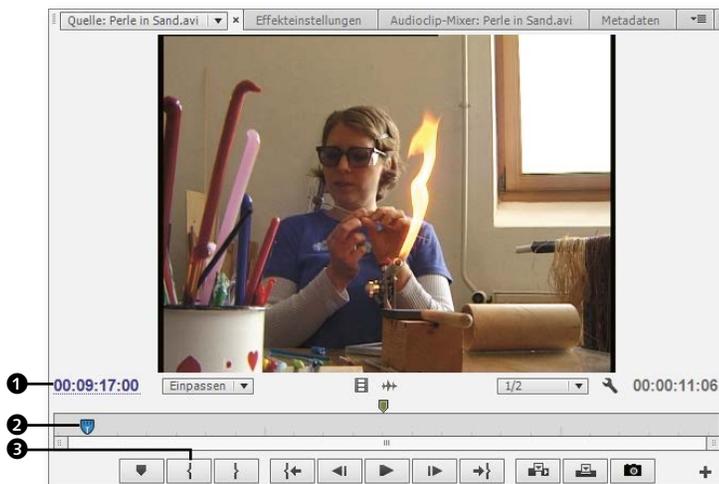
Selektieren Sie den Videoclip »Perle in Sand.avi« mit einem Doppelklick, damit dieses Asset im Quellmonitor zur Verfügung gestellt wird.

4 Clips abspielen

Klicken Sie auf den Wiedergabe-Button unterhalb des Bildes, oder drücken Sie einfach die Leertaste. Achten Sie auf die Abspielmarke **2**, die sich oberhalb der Steuerelemente dieses Fensters nach rechts bewegt. Stoppen Sie die Wiedergabe durch erneutes Drücken der Leertaste.

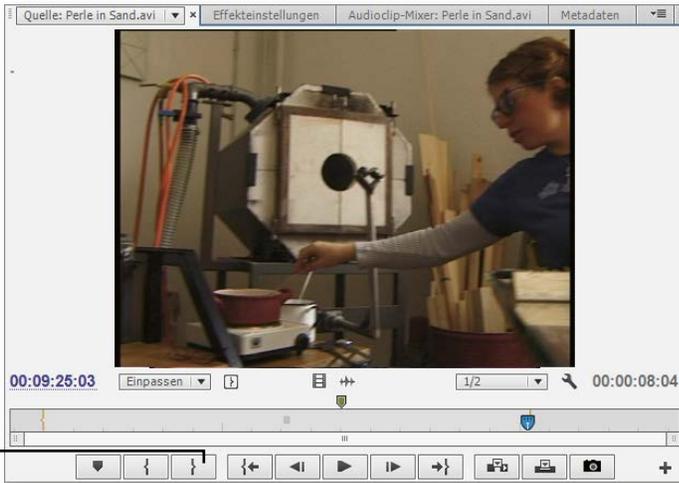
5 In- und Out-Points setzen

Schieben Sie die Marke jetzt manuell in Position, indem Sie deren Kopf bei 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. Das ist in etwa bei Position 00:09:17:00 **1** der Fall.



▲ **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 3**. 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 4**.

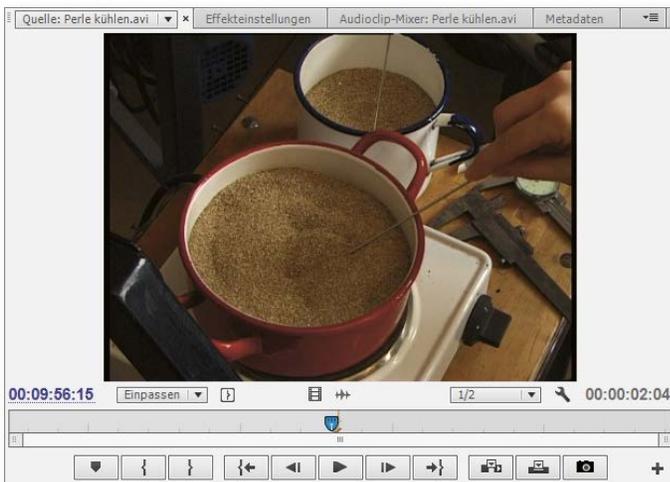


◀ **Abbildung 4.7**
Das ist genau die richtige Position.

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

6 *Zweiten Clip schneiden*

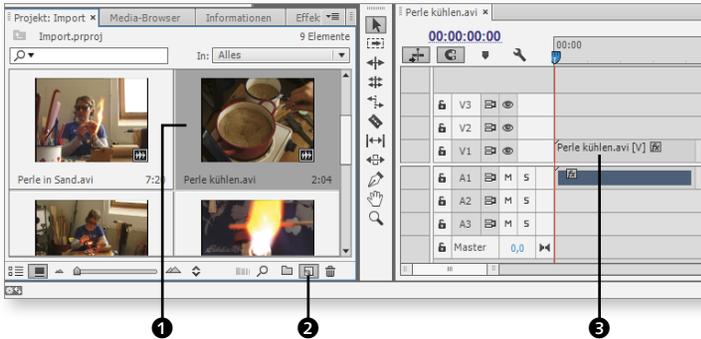
Nehmen Sie sich jetzt den nächsten Clip »Perle kühlen.avi« vor. Versetzen Sie auch diesen Film mit einem Doppelklick. Drücken Sie die Leertaste, damit der Clip einige Sekunden lang abgespielt wird. Wenn etwa die Mitte des Videos erreicht ist (beachten Sie das Lineal unterhalb der Vorschau), drücken Sie 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 Sequenz erstellen

Jetzt wird eine Sequenz benötigt. Dazu markieren Sie einen beliebigen Clip des Beispielmaterials (hier: ❶) und ziehen ihn mit gedrückter Maustaste auf das Blattsymbol NEUES OBJEKT ❷ im Fuß des Projektfensters. Die Folge: Es wird ein Schnittfenster erzeugt. Den darin befindlichen Clip ❸ markieren Sie und entfernen ihn (`Entf` oder `←`). Er diente nur dazu, die richtigen Sequenzeinstellungen zu liefern, und wird an dieser Position de facto gar nicht benötigt.



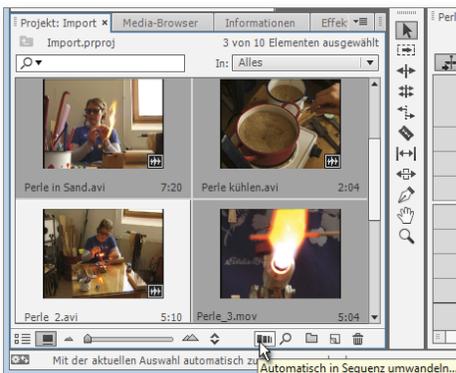
◀ **Abbildung 4.9**
Fügen Sie einen Clip hinzu, um die richtigen Sequenzeinstellungen zu erhalten.

8 Optional: Einfügemarke positionieren

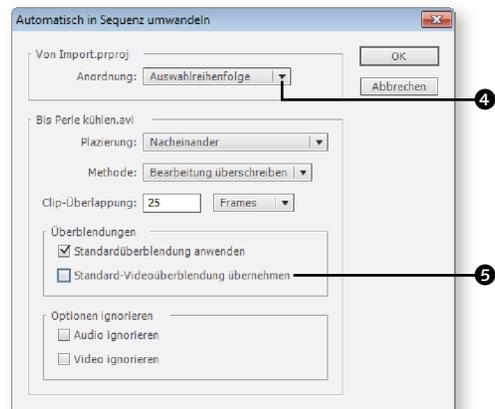
Derzeit existiert noch kein Clip im Schnittfenster. Daher befindet sich die Einfügemarke am Anfang der Timeline. Sollte das jedoch nicht der Fall sein, drücken Sie `Pos1` bzw. `↶`. Für das gleich folgende Einfügen der Clips ist nämlich die Position des Abspielkopfes wichtig.

9 Clips in Sequenz umwandeln

Markieren Sie jetzt zunächst den Clip »Perle_3.mov«, danach, während Sie `Strg`/`cmd` gedrückt halten, »Perle in Sand.avi« und zuletzt »Perle kühlen.avi«. Im Anschluss klicken Sie in der Fußleiste auf AUTOMATISCH IN SEQUENZ UMWANDELN.



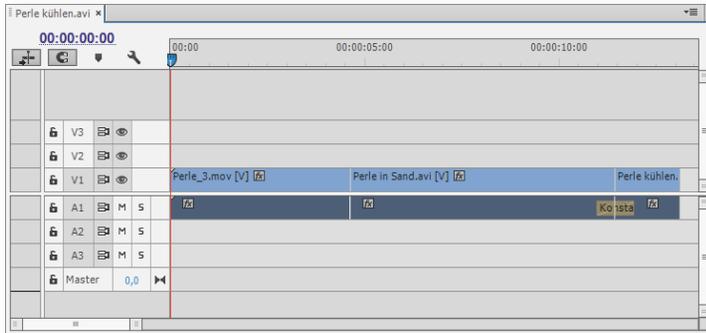
▲ **Abbildung 4.10** Nach der Markierung der drei Clips werden diese in die Sequenz eingefügt.



▲ **Abbildung 4.11** Hier ist die AUSWAHLREIHENFOLGE entscheidend.

10 Attribute vergeben

Im folgenden Dialog schalten Sie die ANORDNUNG auf AUSWAHLREIHENFOLGE ④ (dazu später mehr). Die Checkbox STANDARD-VIDEOÜBERBLENDUNG ÜBERNEHMEN ⑤ deaktivieren Sie bitte, da es ansonsten zwischen den beiden Clips zu einer Überblendung kommt. Bestätigen Sie mit OK.



◀ **Abbildung 4.12** Die zuvor per Maus festgelegte Reihenfolge ist bei der Sortierung der Clips im Schnittfenster berücksichtigt worden.

11 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**.

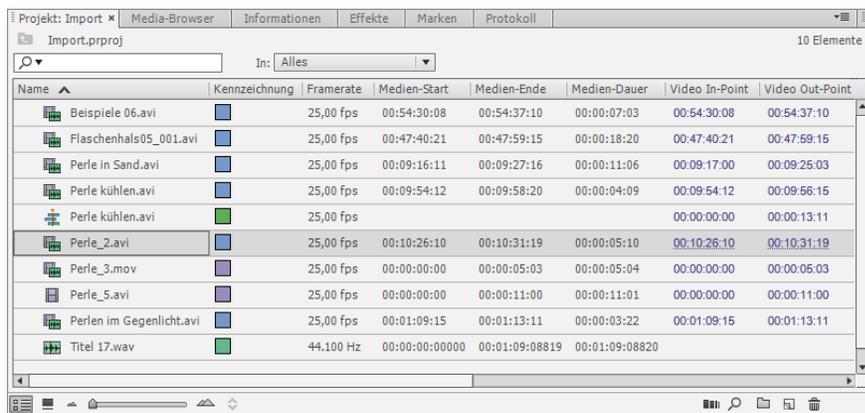
Mehr Kontrolle über das Projektfenster | Im vorangegangenen Workshop haben Sie zwei Clips exakt an einen Handlungsablauf angepasst. Dazu mussten Sie die Filme vom Projektfenster aus in den Quellmonitor stellen und dort schneiden. Oftmals werden Sie aber nach Sichtung des Filmmaterials noch gar nicht 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.



▲ **Abbildung 4.13** Das Projektfenster wird breit aufgezogen.

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 zie-

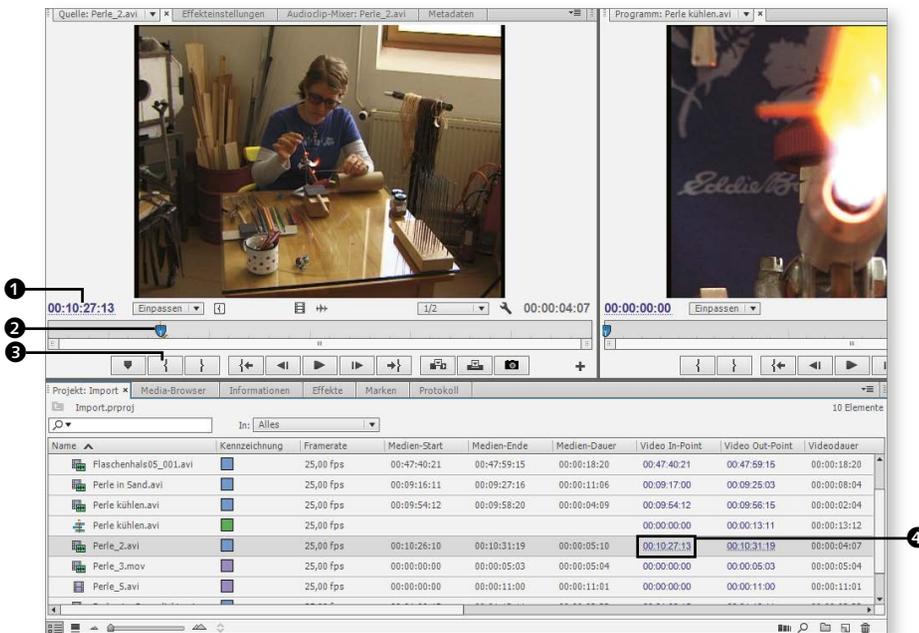
hen es mit gedrückter linker Maustaste in den Bereich des Quellmonitors. Dort angekommen, lassen Sie los.

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.

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 **1** oder betätigen den Schalter IN-POINT MARKIEREN **3**. Achten Sie in diesem Zusammenhang auch darauf, dass der VIDEO IN-POINT des Clips im Projektfenster ebenfalls aktualisiert worden ist **4**.



▲ **Abbildung 4.14** Quellmonitor und Projektfenster verhalten sich in Sachen In- und Out-Points synchron zueinander.

4 Weitere Punkte setzen

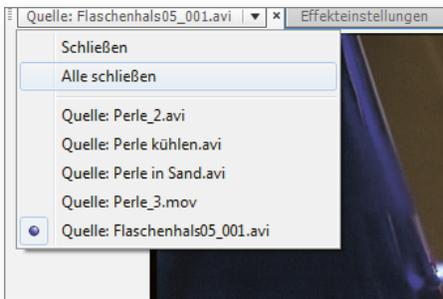
Verfahren Sie entsprechend mit dem Out-Point, und legen Sie so die Endposition für diesen Clip fest. Wenn Sie mit diesem Clip fertig sind, doppelklicken Sie auf den nächsten und wiederholen die zuvor beschriebenen Schritte.

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 Pull-down-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 4.15** 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 links und rechts in die gewünschte Richtung (1 = In-Point, 2 = Out-Point). Der Mauszeiger mutiert dabei zur Klammer 3. 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 4.16** 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-Steuererelemente. 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 Steuererelemente anklicken und die entsprechenden Werte über die Tastatur festlegen.

Name	Kennzeichnung	Frame-Rate	Medien-Start	Medien-Ende	Medien-Dauer	Video In-Point	Video Out-Point
Beispiele 06.avi		25,00 fps	00:54:30:08	00:54:37:10	00:00:07:03	00:54:30:08	00:54:37:10
Flaschenhals05_001.avi		25,00 fps	00:47:40:21	00:47:59:15	00:00:18:20	00:47:45:20	00:47:52:16
Perle in Sand.avi		25,00 fps	00:09:16:11	00:09:27:16	00:00:11:06	00:09:17:00	00:09:25:03
Perle kühlen.avi		25,00 fps	00:09:54:12	00:09:58:20	00:00:04:09	00:09:54:12	00:09:56:15
Perle kühlen.avi		25,00 fps				00:00:00:00	00:00:13:11
Perle_2.avi		25,00 fps	00:10:26:10	00:10:31:19	00:00:05:10	00:10:27:13	00:10:31:19
Perle_3.mov		25,00 fps	00:00:00:00	00:00:05:03	00:00:05:04	00:00:00:00	00:00:05:03

▲ **Abbildung 4.17** Der Wert kann nach Markierung auch mit Hilfe der Tastatur eingegeben werden.

Profi-Tipp: Exakte Navigation

Der fortgeschrittene 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 oder .

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 fortlaufend sein und bleibt auch beim Import in die Videoschnitt-Software erhalten. Dort kann er hilfreiche Dienste verrichten. So lässt sich anhand des Timecodes eine bestimmte Stelle der Aufnahmen gezielt ansteuern.

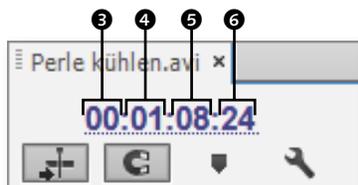
Innerhalb von Premiere Pro befinden sich zahlreiche Steuererelemente, die den Timecode ausweisen. Das trifft beispielsweise auf die Zeitanzeigen unten links in den Monitoren zu. Korrekterweise muss man zwar sagen, dass damit die Position des Abspielkopfes wiedergegeben wird, doch orientiert sich diese am Original-Timecode. 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 ❶ (siehe Abbildung 4.18) und hat insgesamt eine Dauer von etwas mehr als sieben Sekunden ❷.



▲ **Abbildung 4.18** 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 4.19** Der Timecode innerhalb des Sequenzfensters

Die Zahlenpärchen haben folgende Bedeutung:

- ③ Stunden
- ④ Minuten
- ⑤ Sekunden
- ⑥ 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 befremdlich wirken, Sie werden sich aber schnell daran gewöhnen.

4.2.2 Timecode-Eingabe

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, den Wert des Timecodes zu ändern und damit, speziell im Schnittfenster, zu erreichen, dass die Einfügemarke an die Stelle springt, 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 Einfügemarke nämlich auf Sekunde 0, Frame 1 positionieren. Premiere Pro ermittelt den Wert stets von der letzten Ziffer aus. Um Sekunde 1 zu erreichen, müssen Sie also »100« eingeben. Bestätigen Sie derartige Werte nach deren Eingabe stets mit .

PAL- und NTSC-Timecode

Achten Sie bitte auf die unterschiedliche Darstellung des Timecodes in PAL und NTSC. Während die Zahlenpärchen bei 25 Einzelbildern (PAL) stets mit Doppelpunkten voneinander 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 (siehe Abbildung 4.20 auf Seite 140).

8 Masken und Keying

Mit Masken lassen sich gezielt Bereiche eines Clips entfernen. Doch das allein wäre kaum der Rede wert. Masken geben Ihnen nämlich darüber hinaus auch ungeahnte gestalterische Möglichkeiten an die Hand. In diesem Kapitel erhalten Sie Antworten auf die folgenden Fragen:

- ▶ Wie werden Korrekturmasken angewendet?
- ▶ Wie funktionieren Spurmaske- und Bildmaske-Key?
- ▶ Wie erzeuge ich eine Alphamaske?
- ▶ Wie funktioniert Farb-Keying?

8.1 Korrekturmaske-Key

Zunächst einmal können Sie mit Korrekturmasken Bereiche eines Clips aussparen. Sie bestimmen also selbst, welcher Bereich des Videos sichtbar ist und welcher dem Zuschauer verborgen bleibt. Premiere Pro hält drei verschiedene Korrekturmasken bereit:

- ▶ VIERPUNKT-KORREKTURMASKE
- ▶ 8-PUNKT-KORREKTURMASKE
- ▶ 16-PUNKT-KORREKTURMASKE

Das Prinzip dieser drei Masken ist identisch. Lediglich die Anzahl der Punkte, die verändert werden können, ist unterschiedlich. Nach Zuweisung eines solchen Effekts müssen Sie zunächst die betreffende Zeile innerhalb des Bedienfeldes **EFFEKTEINSTELLUNGEN** selektieren. Daraufhin finden Sie kleine kreisrunde Anfasser entlang der äußeren Konturen. Diese können per Drag & Drop nach Wunsch verschoben werden. Was sich innerhalb der Kontur befindet, bleibt sichtbar, während die äußeren Bereiche vernachlässigt werden.



▲ **Abbildung 8.1** Die Vierpunkt-, 8-Punkt- und 16-Punkt-Korrekturmasken

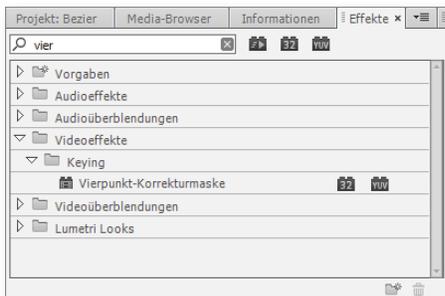
Keying

Mit Keying wird im Fall der Videobearbeitung das Aussparen bestimmter Bereiche bezeichnet. Ob das nun mittels Beschnitt, Filterung von unterschiedlichen Helligkeitsbereichen oder Farben geschieht, spielt dabei keine Rolle. Neudeutsch wird die Vorgehensweise auch »Auskeyen« genannt.

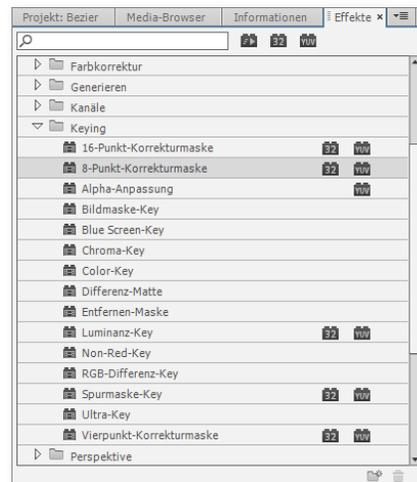
8.1.1 Maskenbezeichnungen

Bevor mit derartigen Effekten gearbeitet wird, möchte ich Sie noch auf eine Problematik hinweisen: Beim Aufstöbern des Effekts mit Hilfe der Effekte-Suchfunktion kann es nämlich schnell zu Problemen kommen. Wenn Sie beispielsweise die Vierpunkt-Korrekturmaske suchen und geben »4« ein, werden Sie nicht fündig. Im Gegenzug werden auch die Begriffe »acht« oder »sechzehn« keine relevanten Treffer bieten.

Sie müssen also die im Programm verwendete Schreibweise beachten. Dabei können Sie der Problematik natürlich entgegenwirken, indem Sie sich ganz einfach merken, dass alle Korrekturmasken im Ordner VIDEOEFFEKTE, Unterordner KEYING, zu finden sind. Die darin enthaltenen Effekte werden allerdings nur angezeigt, wenn Sie deren Darstellung nicht durch ein Suchwort verhindern. Wenn nötig löschen Sie den Inhalt des Suchen-Eingabefeldes.



▲ **Abbildung 8.2** Nur wenn Sie die von Premiere Pro vorgesehene Schreibweise beachten, können die Korrekturmasken gefunden werden.



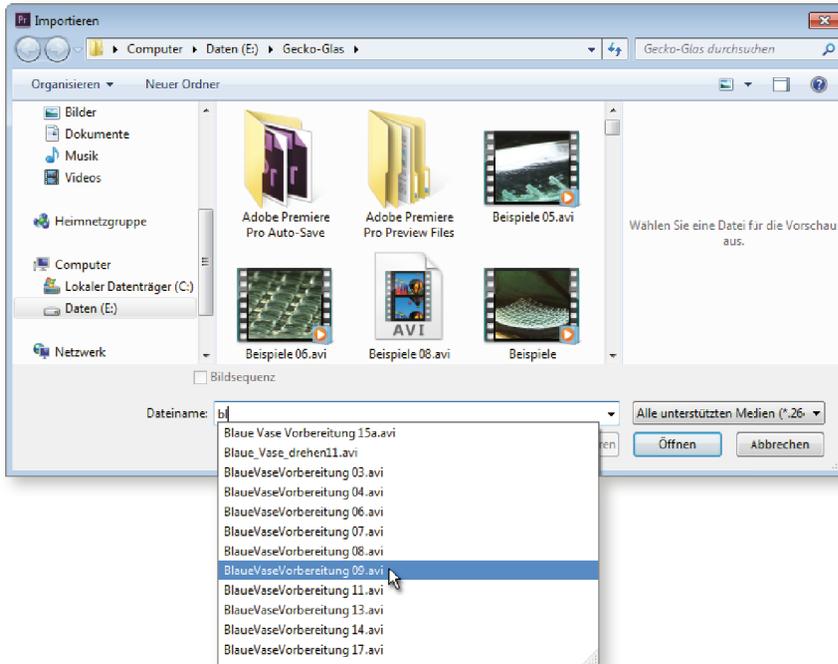
▲ **Abbildung 8.3** Maskeneffekte werden im Ordner KEYING aufgelistet.

Schritt für Schritt: Korrekturmaske einsetzen

In diesem Workshop soll die Kopie eines Videoclips im geänderten Überblendmodus über das Original fahren. Das Ganze wird mit einer animierten Korrekturmaske bewerkstelligt. Nein, keine Sorge, das hört sich viel komplizierter an, als es ist.

1 Asset importieren

Erzeugen Sie ein neues Projekt. Wenn Sie sich im Gecko-Glas-Projekt befinden, reicht auch das einfache Anlegen einer neuen Sequenz aus. Das erledigen sie am besten mit Hilfe eines Clips. Für diesen Workshop benötigen Sie die Datei »BlaueVaseVorbereitung 09.avi«, die Sie im Ordner GECKO-GLAS der Beispieldateien finden. Navigieren sie zu diesem Ordner, und geben Sie die ersten Buchstaben des Dateinamens ein. So werden Sie schnell fündig.



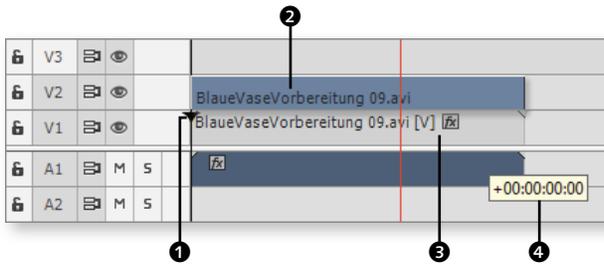
▲ **Abbildung 8.4** Das gewünschte Asset wird ruck, zuck gefunden.

2 Sequenz erzeugen

Ziehen Sie den importierten Clip auf die Projektfenster-Schaltfläche NEUES OBJEKT, um eine neue Sequenz mit den passenden Einstellungen zu erzeugen.

3 Video duplizieren

Nun benötigen Sie den Clip noch ein zweites Mal, und zwar deckungsgleich in der übergeordneten Videospur 2. Allerdings soll nur die Videodatei (ohne Audiospur) dupliziert werden. Das geht so: Halten Sie **[Alt]** gedrückt. Danach klicken Sie auf den Videoclip in Spur V1 ① (siehe Abbildung 8.5 auf Seite 298). Ziehen Sie ihn nach oben in die Spur V2, und lassen Sie dort zunächst die Maustaste und erst danach **[Alt]** wieder los ②. Achten Sie auch darauf, dass die schwarzen Pfeilspitzen (bei dunkler Oberfläche sind diese weiß) ① unmittelbar vor dem Loslassen angezeigt werden. Denn das garantiert, dass sich auch der kopierte Clip am Sequenzanfang befindet.



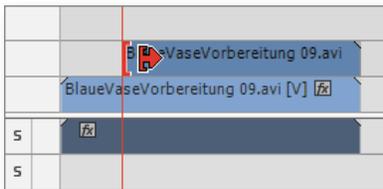
◀ **Abbildung 8.5** Der Clip muss noch einmal in der übergeordneten Videospur untergebracht werden – aber nur das Video ohne Audiospur.

Versatz kontrollieren

Solange die Aktion noch nicht abgeschlossen ist, wird der Timecode-Versatz in einer QuickInfo ④ angezeigt. Solange hier +00:00:00:00 angezeigt wird, ist alles in trockenen Tüchern. Jeder andere Wert signalisiert, dass die horizontale Position des kopierten Clips nicht mit dem Original übereinstimmt.

4 Clip kürzen

Bringen Sie die Einfügemarke des Schnittfensters an die Position 00:00:01:16, und entfernen Sie alles, was sich links von der Einfügemarke in Spur V2 befindet. Dabei darf der Clip selbst aber nicht verschoben werden. Am besten führen Sie den Mauszeiger bei aktiviertem Auswahl-Werkzeug an den Anfang des Clips (der Mauszeiger mutiert zur Klammer) und ziehen den Anfang bis an die Einfügemarke heran.



◀ **Abbildung 8.6** Der Anfang des Clips muss weg.

5 Korrekturmaske zuweisen

Markieren Sie den Clip aus Spur 2, und öffnen Sie das Bedienfeld EFFEKTE (FENSTER • EFFEKTE). Setzen Sie einen Doppelklick auf den Eintrag VIERPUNKT-KORREKTURMASKE aus dem Ordner VIDEOEFFEKTE • KEYING.

6 Schlagschatten zuweisen

Da wir für diesen kleinen Trick noch einen weiteren Effekt benötigen, müssen Sie jetzt noch den Ordner PERSPEKTIVE aus den Videoeffekten öffnen und darin den Eintrag SCHLAGSCHATTEN suchen. Versehen Sie auch diesen Effekt-Eintrag mit einem Doppelklick.

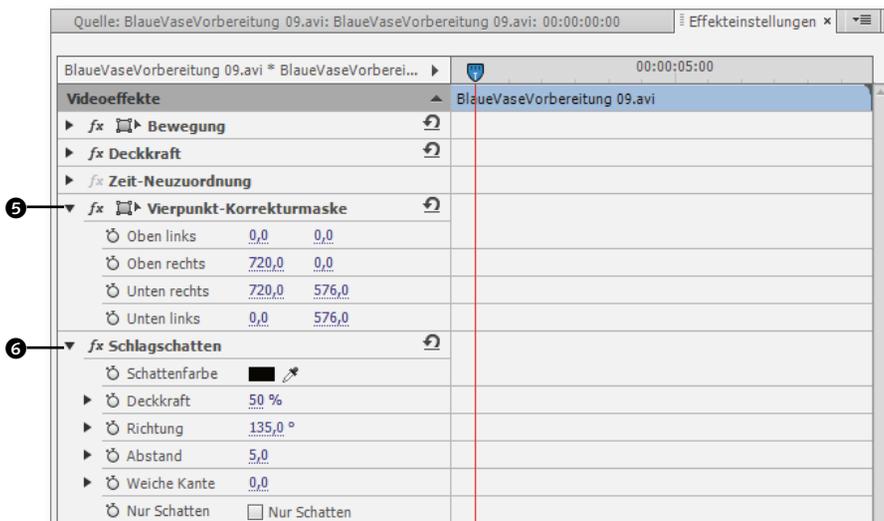
7 Vorbereitungen abschließen

Stellen Sie den Abspielkopf auf die Position 00:00:02:00 (beachten Sie dazu bitte die Hinweise im folgenden Kasten). Öffnen Sie anschließend das Bedienfeld EFFEKTEINSTELLUNGEN. Hier ist ebenfalls zu sehen, dass der Clip mit zwei unterschiedlichen Effekten versehen wurde (⑤ und ⑥). Dazu muss der Clip im Schnittfenster angewählt sein. Be-

obachten Sie zudem die Zeitanzeige. Sie ist mit dem Schnittfenster-Timecode identisch. Auch der Abspielkopf ist um zwei Sekunden weiter nach rechts positioniert worden. Hier soll die Animation beginnen.

Vorsicht bei der Positionseingabe!

Wenn Sie die Neupositionierung des Abspielkopfes mit Hilfe der Direkteingabe machen, achten Sie darauf, dass nicht noch der Clip markiert ist. Andernfalls könnte das fatale Folgen haben. Wenn Sie nämlich, während der Clip markiert ist, beispielsweise via Nummernblock die neue Position festlegen und  betätigen, wird nicht der Abspielkopf, sondern der Clip verschoben. Damit das nicht passiert, wählen Sie den Clip vorher bitte ab, oder ziehen Sie den Abspielkopf von Hand in Position.



▲ **Abbildung 8.7** Damit ist alles vorbereitet. Im nächsten Workshop wird die Animation gestartet.

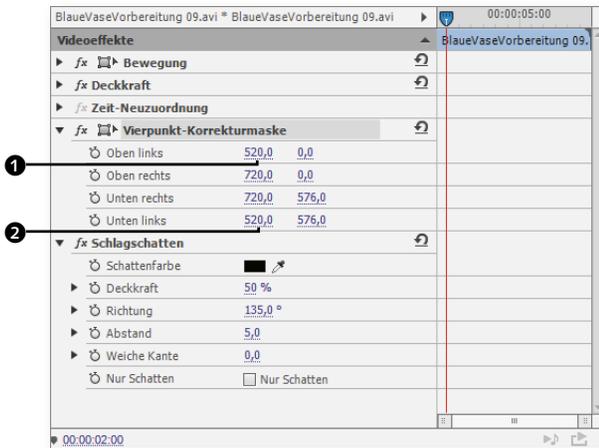
Schritt für Schritt: Die Korrekturmaske animieren

Klicken Sie jetzt einmal auf die Zeile VIERPUNKT-KORREKTURMASKE im Effekteinstellungen-Bedienfeld. Dadurch wird der Videoclip im Programmmonitor mit einem Rahmen versehen, dessen Eckpunkte Sie jetzt dort verschieben könnten. Das ist allerdings für unser Vorhaben viel zu ungenau. Wir benutzen lieber die Steuerelemente in den EFFEKTEINSTELLUNGEN.

1 Maskenpunkte verschieben

Schauen Sie sich die einzelnen Zeilen einmal etwas genauer an. In jeder befinden sich nämlich Koordinaten. Die linke repräsentiert jeweils die horizontale Position, während die rechte für die vertikale Position verantwortlich ist. Ändern Sie den Wert für die ho-

horizontale Positionierung in der Zeile **OBEN LINKS** ❶ auf 520,0. Am einfachsten ist das, wenn Sie auf die Zahl klicken, »520« über die Tastatur eingeben und mit **↵** bestätigen. Das Gleiche erledigen Sie mit der horizontalen Position für **UNTEN LINKS** ❷. Beachten Sie, dass sich die beiden Punkte mittlerweile auch im Programmmonitor entsprechend verschoben haben (❸ und ❹). Falls die Punkte zu sehr an den Rand des Fensters gedrängt werden, verkleinern Sie die Ansicht ein wenig (hier 75%) ❺.



◀ **Abbildung 8.8** In den **EFFEKTEINSTELLUNGEN** lassen sich die Punkte genauer positionieren.



◀ **Abbildung 8.9** Optimieren Sie die Ansicht im **PROGRAMMONITOR**.

2 Keyframes animieren

Mit dieser Aktion haben Sie allerdings lediglich die Abmessungen des Clips eingestellt und noch keine Animation. Betätigen Sie deshalb alle vier Stoppuhrsymbole ⓐ. Dadurch werden weiter rechts vier kleine Rauten (Keyframes) sichtbar.



▲ **Abbildung 8.10** Der Grundstein für eine Animation ist gelegt.

Platzieren Sie die Einfügemarke jetzt auf 00:00:03:00. An dieser Position soll die Maske nun das linke Ende des Bildes erreicht haben. Demzufolge müssen alle vier horizontalen Koordinatenpunkte neu eingegeben werden. Benutzen Sie die folgenden Werte, wobei jeweils nur das linke Steuerelement (horizontale Positionierung) verändert werden darf.

- ▶ OBEN LINKS = 0,0
- ▶ OBEN RECHTS = 200,0
- ▶ UNTEN RECHTS = 200,0
- ▶ UNTEN LINKS = 0,0



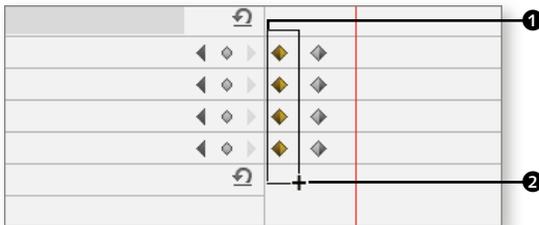
▲ **Abbildung 8.11** Diese Parameter müssen vergeben werden.

Warum »200«?

Warum mussten es nun ausgerechnet diese Werte sein? Nun, Sie sind mit den horizontalen Parametern für OBEN LINKS und UNTEN RECHTS jeweils 200 Bildpunkte vom rechten Rand weggeblieben. Deshalb mussten Sie ja auch im ersten Schritt 520,0 eintragen (der rechte Rand befindet sich bei 720,0, da das Video aus immerhin 720 Bildpunkten in der Horizontalen besteht). Demzufolge müssen Sie jetzt mit den Steuerelementen OBEN RECHTS und UNTEN RECHTS auf 200 gehen. Dadurch ist gewährleistet, dass die Punkte während der Animation parallel zueinander bleiben. Bei der Vierpunkt-Korrekturmaske ist es nämlich anders als bei den Bewegungssteuerelementen, die Sie im vorangegangenen Kapitel bereits kennengelernt haben. Dort wird immer der Mittelpunkt repräsentiert. Das ist bei Korrekturmasken anders. Die obere linke Ecke des Videos ist horizontal und vertikal stets mit der Position 0,0 angegeben.

3 Keyframes markieren

Jetzt wird es spannend: Nachdem sich der Filmstreifen zum linken Bildrand hinbewegt hat, soll er auch wieder nach rechts zurücklaufen. Deshalb positionieren Sie die Einfügemarke auf 00:00:04:00. Danach markieren Sie alle vier Keyframes, die sich in der Reihe ganz links befinden. Das geht am schnellsten, wenn Sie den Mauszeiger außerhalb ansetzen (beispielsweise an Punkt ❶) und mit gedrückter linker Maustaste alle vier Keyframes umrahmen (lassen Sie die Maustaste beispielsweise an Punkt ❷ los). Die vier Keyframes werden daraufhin markiert.



▲ **Abbildung 8.12** Die ersten vier Schlüsselbilder werden gemeinsam ausgewählt.

4 Keyframes duplizieren

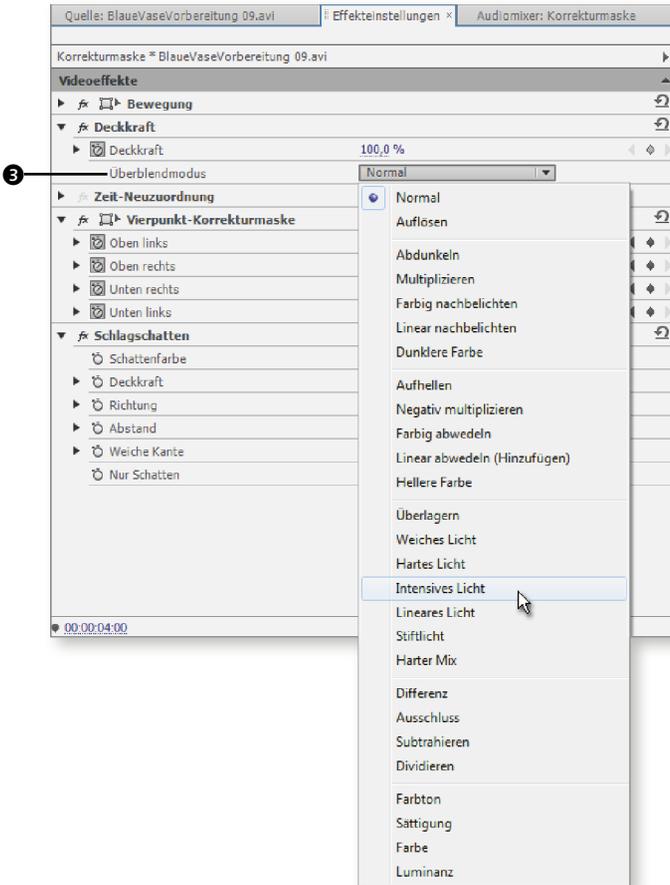
Um die Keyframes nun in die Zwischenablage zu befördern, reicht es, wenn Sie `[Strg]/[cmd]+[C]` drücken. Sie können die Duplikate sogar gleich im Anschluss mit `[Strg]/[cmd]+[V]` wieder einsetzen, da für die Platzierung der Kopien die Einfügemarke zuständig ist. Und die befindet sich ja immerhin an Position 00:00:04:00. Vergleichen Sie den Inhalt Ihres Effekteinstellungen-Bedienfeldes mit Abbildung 8.13.



▲ **Abbildung 8.13** Die Kopien sind direkt an der richtigen Stelle eingefügt worden.

5 Überblendmodus ändern

Nun lässt sich die Bewegung noch nicht ausmachen, wenn Sie die Sequenz abspielen. Immerhin sind die Bildinhalte auf beiden Videospuren grundsätzlich gleich. Deshalb sollte jetzt noch der Modus des oberen Clips geändert werden. Öffnen Sie dazu die Liste DECKKRAFT, und stellen Sie den ÜBERBLENDMODUS ❸ auf INTENSIVES LICHT. Lassen Sie das Video abspielen.



◀ **Abbildung 8.14** Die Liste der Überblendmodi ist gewaltig.



◀ **Abbildung 8.15** Der überblendete Balken bewegt sich zunächst nach links und danach wieder nach rechts.

6 Schlagschatten einstellen

Gegen Ende wollen wir uns noch um den Schlagschatten kümmern, der alles in allem etwas auffälliger sein könnte. Bislang ist ja kaum mehr als eine schwarze Linie rechts am überblendeten Balken zu erkennen. Widmen Sie sich deshalb der Liste SCHLAGSCHATTEN in den EFFEKTEINSTELLUNGEN, und erhöhen Sie den ABSTAND ② auf ca. 8,0 sowie die WEICHE KANTE ③ auf etwa 30,0. Die RICHTUNG ① stellen Sie auf 90,0°. Das sieht doch wesentlich besser aus, oder?



▲ **Abbildung 8.16** Verwenden Sie diese Schlagschatten-Einstellungen.



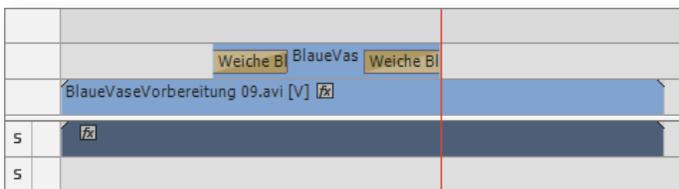
▲ **Abbildung 8.17** Mit den letzten Handgriffen wurde der Schlagschatten optimiert.

7 Überblendung hinzufügen

Zuletzt versehen Sie den Clip auf Spur V2 mit einer Weichen Blende, die Sie im Bedienerfeld EFFEKTE im Ordner VIDEOÜBERBLENDUNGEN • BLENDE finden. Falls die WEICHE BLENDE auch in Ihren Premiere-Pro-Einstellungen noch als Standardüberblendung definiert ist, reicht es übrigens vollkommen aus, wenn Sie am Schnittpunkt `[Strg]/[cmd]+[D]` betätigen. Dazu muss der Spurenkopf V2 aber ausgewählt sein. Aber das wissen Sie ja längst.

8 Clips kürzen

Wenn Sie wollen, können Sie jetzt beide Clips noch bis auf Position 00:00:05:00 kürzen und dem Ende des oberen Clips ebenfalls eine WEICHE BLENDE verpassen. Vergleichen Sie Ihr Ergebnis mit »Vierpunktmaske.avi« aus dem Ordner ERGEBNISSE.



▲ **Abbildung 8.18** Die Timeline sollte jetzt genau so aussehen. [BD: Hier wäre es gut, wenn man noch etwas mehr von der linken Seiten (Spurenkopf) sehen könnte]

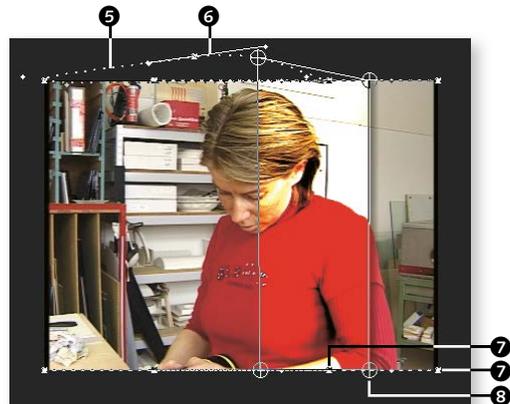
8.1.2 Pfad im Programmmonitor verändern

Wenn die Animation nicht so präzise verlaufen muss, wie im vorangegangenen Beispiel beschrieben, können die Maskenpunkte auch direkt im Programmmonitor verschoben werden – und zwar genauso, wie Sie das schon vom Bewegungseffekt her kennen. Auch hier ist allerdings zu beachten, dass zum einen der Clip im Schnittfenster und zum anderen die betreffende Zeile im Bedienfeld **EFFEKTEINSTELLUNGEN** markiert sein müssen (im Beispiel **VIERPUNKT-KORREKTURMASKE** ④). Das ist wichtig, weil Sie die nachfolgenden Schritte ansonsten nicht anwenden können.

Ziehen Sie doch den Programmmonitor einmal etwas größer auf, und stellen Sie die Ansichtsgröße etwas kleiner ein, beispielsweise auf 50%. Dadurch gewinnen Sie viel Platz um das Bild herum. Wenn Sie jetzt einmal genau hinschauen, werden Sie kleine Kreuze ⑦ vorfinden. Das sind die Koordinaten der Keyframes. Des Weiteren befinden sich aber auch kleine Tangenten an den Korrekturpunkten ⑧. Wenn Sie jetzt einmal eine der Tangenten herausziehen (beispielsweise ⑥), wird zudem eine kleine gepunktete Linie sichtbar ⑤, die den Pfad zwischen zwei Keyframes repräsentiert. Zugegeben – diese ganzen Hilfsmittel sind wirklich nicht besonders gut zu erkennen; dennoch sollte man unbedingt wissen, dass sie da sind, oder?



▲ **Abbildung 8.19** Die Anwahl der Masken-Zeile in den **EFFEKTEINSTELLUNGEN** ist zwingend erforderlich.



▲ **Abbildung 8.20** Bei extrem abgedunkelter Arbeitsoberfläche (**BEARBEITEN/PREMIERE PRO • VOREINSTELLUNGEN • AUSSEHEN • HELLGKEIT**) sind die Punkte und Linien wesentlich besser auszumachen.

8.2 Der Zuschneiden-Effekt

Mitunter ist es wünschenswert, die äußeren Abmessungen eines Clips zu verändern. Wenn Sie beispielsweise nur einen bestimmten Ausschnitt des Videos präsentieren wollen, sollten Sie den Zuschneiden-Effekt einsetzen. Der lässt sich sogar direkt im Programmmonitor einstellen.

Index

2-Pass 425
3-Punkt-Schnitt 159
4:1:1-Sampling 609
4:2:0-Sampling 609
4:3 601
 in 16:9 konvertieren 603
4:3-Material maskieren 605
4-Punkt-Schnitt 161
8-Punkt-Korrekturmaske 295
16:9 602
16-Punkt-Korrekturmaske 295
32-Bit-Effekte 246
32 Bit rendern 247
64-Bit-Technologie 30
.m2v 426
.mpeg 426
.prproj-Datei importieren 183
.wav 426

A

Abblende 67, 221
Ablage 91
Absatztext 391
Absorption 377
Abspann 406
 erzeugen 407
Abspielen
 Qualität 111
 von In bis Out 110
Abspielkopf 53
Abspielmarke 53
AB-Spuransicht 224
Absturz 35
Additive Farbmischung 607
Adobe After Effects → After Effects CC
Adobe Anywhere 589
Adobe Audition CC → Audition CC
Adobe Bridge → Bridge CC
Adobe Dynamic Link 586
Adobe Encore → Encore CS6
Adobe-ID 32
Adobe Media Encoder 419, 433
Adobe Story 583
After Effects CC 584
 Komposition in Premiere Pro erzeugen 585
 Übergabe an Premiere 584
 Übergabe über die Zwischenablage 588
 Zugriff auf Premiere-Pro-Sequenzen 589
Ähnliche Farben 320
Alle Spuren erweitern/minimieren 180
Alphakanäle 314
Alphakanal umkehren 316
Alphamaske erzeugen 315
Analoges Filmmaterial digitalisieren 477
An Encore senden 419
Anfasser 243, 270
Animation
 aktivieren 255, 263
 Keyframe-Pfade ändern 268
 Pfad im Programmmonitor verändern 305
Animationsparameter 256
Ansicht
 optimieren (Monitore) 253
 umschalten 47
 vergrößern 270
Anzeigeeinstellungen für das Schnittfenster 114, 180
Arbeitsbereich 76
 Audio 378
 aus Projekten importieren 82
 löschen 82
 Metaprotokollierung 83, 98
 öffnen 81
 speichern 80
 zurücksetzen 82
Arbeitsoberfläche 71
 anpassen 77
 Helligkeit anpassen 38, 41
 Paletten zurücksetzen 82
ARRI-RAW 342
ASND-Datei 565
Asset 37, 42
 Gesichter suchen 95
 importieren 90
 löschen 98
 sortieren 93

- suchen (im Projektfenster) 94
- suchen (in Bridge CC) 497
- Asynchron, Audio und Video 276
- Attribute einfügen 247
- Audio 349
 - abmischen 378
 - Adaptivspur 351
 - bearbeiten 360
 - Clip-Keyframes 353
 - Clips zusammenführen 367
 - getrennt bearbeiten 366
 - in Schnittfenster einfügen 140
 - Keyframes hinzufügen 365
 - Korrektur 354, 363
 - Master-Spur 349
 - Mehrkanal 350
 - Pause verlängern 569
 - Spitzen anzeigen 358
 - Spitzen normalisieren 362
 - Spurausgabe 352
 - Spuren definieren 349
 - überprüfen 359
- Audiobearbeitung
 - in Audition 557, 565
 - in Premiere 349
- Audioclip
 - in Audition bearbeiten 557
 - isoliert abspielen 372
 - permanent abspielen 372
- Audioclip-Mixer 378
- Audioeffekt
 - Clip-Effekt hinzufügen 372
 - DeEsser 373
 - DeHummer 374
 - EQ 375
 - Lautstärkeradar 377
 - Links ausfüllen 373
 - Rechts ausfüllen 373
 - Reverb 376
- Audiogerät einrichten 381
- Audio-Interface 382
- Audio-Keyframes 365
- Audiokommentar aufzeichnen 380
- Audiopegel 359
- Audio-Plug-In-Manager 370
- Audiospur
 - Ansicht verändern 356
 - deaktivieren 66
 - stumm schalten 66
 - Tonhöhe beibehalten 154
- Audiospur-Mixer 349, 378
- Audioüberblendung 64, 219, 368
 - Standarddauer 370
- Audio und Video
 - trennen 367
 - verbinden 367
- Audioverstärkung 361
- Audio-Wellenform 357
- Audio-Zeiteinheiten 355
 - ausschalten 356
- Audition CC 557
 - Arbeitsbereich 560
 - Audiobearbeitung 565
 - Audio bereinigen 580
 - Audio beschneiden 572
 - Audio schneiden 565
 - Clip-Bereich ausgeben 568
 - Dateien importieren 562
 - Effekte einsetzen 572
 - Endloswiedergabe 566
 - Fade-in 571
 - Fade-out 571
 - Frequenzen entfernen 575
 - HUD anzeigen 571
 - Lautstärke regeln 570
 - leere Audiodatei erstellen 565
 - Oberfläche 560
 - Pause verlängern 569
 - permanentes Störgeräusch entfernen 580
 - Restauration 575
 - Spektralfrequenzanzeige 577
 - Sprechpause ausdehnen 569
 - Stapelprozesse 574
 - Störgeräusche entfernen 576
 - Zeitauswahlwerkzeug 580
 - zoomen 564
- Aufblende 67, 221
- Aufnahme 453
 - Audio und Video 465
 - bildgenaue 468
 - kontrollieren 467
 - mit In- und Out-Points 468
 - mit Timecode 468
 - nur Audio/Video 466
 - speichern 466
 - Stapelverarbeitung 473
 - Startpunkt festlegen 468
- Aufnahmeart ändern 465
- Aufnahmebutton 466
- Aufnahmeeinstellungen ändern 461

- Aufnahmegerät offline 462
- Aufnahme-Speicherort 463
- Aufzeichnen einrichten 465
- Ausgabe 68
 - als DV-AVI 428
 - als QuickTime 428
 - Bitrate 425
 - DV-AVI 428
 - Filme beschneiden 430
 - für Blu-ray 420, 437
 - für das Web 439
 - für DVD 420
 - für iPhone 438
 - für YouTube 439
 - MPEG2-DVD 423
 - Qualität 424
- Auskeyen 296
- Aussteuerung 75
- Auto-Effekt 323
- Auto-Farbe 323
- Auto-Kontrast 323, 338
- Automatischer Modus 385
- Automatischer Schwarz-Tonwert 338
- Automatischer Weiß-Tonwert 338
- Automatisch in Sequenz umwandeln 132, 133
- Automatisch speichern 36
- Auto-Tonwertkorrektur 323
- AVCHD für Blu-ray 510
- AVID Media Composer 590

B

- Balance 361
- Bandaufnahme 471
- Band-Camcorder 459
- Bänder einspielen 462
- Bänder importieren 459
 - mit Timecode 468
- Bandloser Workflow 453
- Bandname 473
- Band-Workflow 459
- Batchaufnahme 473
- Batchdatei erzeugen 474
- Batch-Encoding 433
- Batchliste importieren/exportieren 476
- Bauchbinde
 - Dauer 404
 - ein- und ausblenden 403
 - erzeugen 401
- Bedienfeldbereiche scrollen 77

- Bedienfelder 75
 - herauslösen 80
 - schließen 78
 - verschieben 78
- Begrüßung deaktivieren 43
- Beleuchtung punktuell korrigieren 328
- Beleuchtungseffekt 328, 329
 - Einstellungen 330
 - Lichttyp 331
- Bereich für geschützte Aktion 599
- Bereich für geschützten Titel 599
- Bereich verdecken 308
- Beschleunigte Effekte 246
- Bewegung 240
 - abbremsen 287
 - erzeugen 262
 - verändern 271
- Bewegungspfad
 - aktivieren 269
 - ändern 268
- Bézier-Anfasser 366
- Bézier-Keyframe
 - erzeugen 283
 - langsam ein-/ausschwenken 285
- Bildgröße verändern 604
- Bild-in-Bild-Effekt 255, 308
- Bildkorrektur 323
- Bildlauf 115
- Bildmaske
 - einstellen 314
 - erzeugen 308
- Bildmaske-Key 308
- Bildpunkte 600
- Bitrate 613
 - konstante 613
 - variable 613
- Bitrateneinstellungen 425
- Bitrate, variable 613
- Blue-Screen-Key 320
- Blu-ray, Exportformat 510
- BMP 613
- Bridge CC 489
 - Ansichtsoptionen 491, 492
 - Assets filtern 496
 - Assets sortieren 496
 - Assets suchen 497
 - Assets übergeben 502
 - aus Premiere Pro starten 490
 - Clip auszeichnen 493
 - Clip filtern 495
 - Clips importieren 457

nach Dokumentart sortieren 497
Oberfläche 489
Objekte löschen 497
Smart-Sammlungen 501

C

Camcorder

anhalten 462, 463
anschießen 462
Festgestellt 463
offline 462
Problemlösung 463
Steuerung auswählen 464
über Premiere bedienen 462

Capture-Karte 477

Capturing 453

CardReader 453

CBR 425, 613

CEA-608 192

Chroma-Key 319

Chrominanz 609

Cinemascope 606

Clip

abspielen im Quellmonitor 130
Abspielreihenfolge festlegen 48
als Schleife abspielen 373
als verschachtelte Sequenz 186
am Anfang kürzen 61
Ankerpunkt verändern 241
auf Festplatte transferieren 457
aufgenommenen speichern 470
aufzeichnen 474
äußere verschieben 150
austauschen 155
automatisch in Sequenz umwandeln 133
Bereiche aussparen 295
Beschriftung vergeben 494
Deckkraft reduzieren 259
drehen 244
duplizieren 49
Eigenschaften prüfen 176
einfrühen 291
einpassen 162
einseitig skalieren 604
Ende 56
entfernen 63
ersetzen 155
erweitern 143
farbig markieren 494
Geschwindigkeit 152
Geschwindigkeit/Dauer 154

im Projektfenster schneiden 134
im Schnittfenster bearbeiten 50
im Schnittfenster trimmen 143
im Stapel aufnehmen 473
im Zuschneiden-Fenster trimmen 156
in den Quellmonitor stellen 130
individuell schneiden 198
in Schnittfenster einfügen 139
kopieren 196
kürzen 59, 143
Lautstärke verändern 360
mehrere betrachten 113
mehrmals verwenden 196
mit einem Referenzmonitor vergleichen 333
mit Rasierklinge schneiden 62
normalisieren 361
nur Video einfügen 142
organisieren mit Bridge CC 493
Position 241
Position verändern 240
Richtungsänderung 287
rollen 146
rückwärts abspielen 154
rückwärts laufen lassen 286
schneiden 289
skalieren 242, 604
sortieren 47
sortieren mit Bridge 496
stabilisieren 251
stauchen 152
strecken 152
synchronisieren 199
unterschieben 151
verschieben 48, 149
vorschneiden 125
zwischen In und Out aufnehmen 469

Clip-Ende

abschneiden 163
Audio ausblenden 64

Clip ersetzen

aus Ablage 155
aus Quellmonitor 156

Clip-Gruppen 113

Clip-Instanz erstellen 196

Clip-Kopie erstellen 196

Clip-Marke setzen 190

Clips zusammenführen 367

Clip-Überlappung 133

Codecs 611

CPU 30

Creative Cloud 30, 583

Workflow 583

Crossfade 65, 368

D

Datei

Aufnehmen 462

importieren 45

suchen 498

Dateien des Projektfensters als Batchliste

exportieren 476

Dateiformat, Einzelbilder 613

Datenrate 613

Deckkraft 240

animieren 259

erhöhen 260

herabsetzen 259

reduzieren 259

verändern 244

Deckkraft-Keyframes 281, 282

DeEsser 373

DeHummer 374

Deinterlacing 597

Diashow 206

Fotodauer 212

Digital-Camcorder 459

Digitalisieren

mit einem externen Digitalgerät 477

mit einer Video-Capture-Karte 477

DNxHD 423

Dolby Digital 427

Drehung 244

DSLR-Kamera 32

Dual-Layer-DVD 555

Dublin Core 99, 468

DV-AVI

ausgeben 428

exportieren 428

DV-AVI-Datei ausgeben 68

DVD

Kapitelmarken setzen 507

Kopierschutz 556

Multiplexer 426

nicht überspringbare Hinweise 546

Regionalcodes 556

DVD-Menü

eigene Schaltflächen (Encore CS6) 529

in Encore CS6 518

in Photoshop erzeugen 528

Schaltflächenabfolge (Encore CS6) 538

DV-NTSC, Pixel-Seitenverhältnis 601

DV-PAL

Clip-Position 241

Pixel-Seitenverhältnis 601

E

EBU R128-Norm 378

Edit Decision List 590

EDL 590

Effekt

32-Bit-Effekt 246

animieren 254

auf mehrere Clips anwenden 265

beschleunigter 246

Bewegungspfad bestimmen 268

deaktivieren 245

entfernen 249

filtern 246

fixierter 238, 239

GPU-beschleunigter 235

per Einstellungsebene 250, 266

proprietärer 238, 239

Reihenfolge 248

spezifischer 238

Standardeffekt 238

suchen 246

übertragen 247

Verkrümmungsstabilisierung 251

Videoeffekte 246

YUV-Effekt 246

zurücksetzen 245, 307

zuweisen 247

Effekte-Bedienfeld einblenden 218

Effekteinstellungen 222, 235, 239

Ansicht optimieren 278

Überblendmodus 289

Einfügemarke 53

positionieren 54, 257

Einstellungen für Filmexport 69

Einstellungsebene 266

Einzelbild

exportieren 309, 440

importieren 444

Encore Content 519

Encore CS6 503

als erste Wiedergabe festlegen 546

Arbeitsoberfläche 514

Assets importieren 514

Bibliothek 532

DVD ausgeben 555

DVD, Hauptmenü-Button 543

DVD-Projekt erzeugen 511

- DVD-Steuerung 545
- DVD testen 551
- DVD-Transcode-Status 514
- Ebenen-Bedienfeld 531
- eigene Schaltflächen 529
- Endaktionen 550
- Flussdiagramm 545
- geschützten Bereich anzeigen 524
- in Schaltfläche konvertieren 531
- Kapitelindex erstellen 535, 540
- Kapitelmarken 507, 533
- Kapitelmarken setzen 533
- Kapitelmarke verschieben 535
- mehrere Filme einbetten 518
- Menü anpassen 521
- Menübezeichnungen ändern 522
- Menü in Photoshop bearbeiten 527
- Menüs 518
- MPEG importieren 514
- neues Projekt 512
- Projekteinstellungen 513
- Projekt prüfen 552
- Projekt transcodieren 554
- QuickTime 511
- Schaltfläche duplizieren 537
- Schaltflächenabfolge 538
- Schaltflächentyp ändern 536
- Schaltfläche verknüpfen 540
- Schnittfenster 515
- Schnittfenster importieren 515
- Szenenmenü 535
- Testversion 32
- Text-Werkzeug 523
- Video kürzen 517
- Video und Audio getrennt kürzen 517
- Weiter-/Zurück-Button 542
- Endlosschleife 111
- EQ 375
- Equalizer 375
- Ersetzen 155
- Exponentielle Überblendung 368
- Export 417
 - als Datei 419
 - Einzelbilder 440
 - Film 429
 - Medien 420
- Exporteinstellungen 69, 421
- Exportieren 68
- Externe Festplatte 460

F

- Farbbereich entfernen 319
- Farben 607
- Farbkorrektur 324, 335
 - automatische 338
 - manuelle 338
- Farbrad 338
- Farbraum ändern 342
- Farbstich korrigieren 336
- Farbtonwinkel 338
- FCP-Umsetzungsergebnisse 591
- Feldfolge ändern 424
- Fenster 75
 - markieren 50
 - skalieren 77
- Fernsehnorm 595
- Festgestellt 463
- Festplatten-Camcorder 453
- Film
 - abspielen 53
 - ausgeben 68
 - für DVD ausgeben 420
 - für Encore ausgeben 510
 - über Adobe Media Encoder ausgeben 420
- Filmexport, Einstellungen 429
- Filmmaterial interpretieren 177
- Final Cut 590
- Flash, Cue-Points 508
- Foto-Diashow 206
- Foto importieren 206
- Fotosequenz 210
- Frame-Auslassungen 461, 465
- Frame-Blending 277
- Frames
 - ausgelassene 112
 - überblenden 277
- Frequenz 595
- Full HD 175
- Füllmethoden 288

G

- Gain 373
- Gerätemarke 464
- Gerätesteuerung 462
 - Optionen 464
 - Timecode-Offset 464
 - Vorlaufzeit 464
- Gerätesteuerungs-Timecode verwenden 462
- Geschwindigkeit/Dauer 154
- Geschwindigkeitsübergänge 275

Geschwindigkeit umkehren 155
Gesichter suchen 95
Geteilte Ansicht anzeigen 339
Glanzlicht-Stärke 327
Glanzlicht-Tonbereich 328
GOPs 611
GPU-beschleunigte Effekte 235
GPU-Beschleunigung 30, 236
Grafikkartenunterstützung 31
Grobschnitt 125
Group Of Pictures 611

H

H.264 612
Halbbild 595
Halbbilddominanz 597
Handlungsabläufe, verschiedene Sequenzen 186
Hand-Werkzeug 270
Hardware-Anforderungen 460
HD 175
 Bildpunkte 600
 Clip-Position 241
 Pixel-Seitenverhältnis 602
HD-Material ausgeben 420
HDTV-Standard 597
HDV, Clip-Position 241
Helligkeit korrigieren 324
Helligkeit und Kontrast 324
Hi8-Kamera, Aufnahmen digitalisieren 477
Hi Damp 377
Hot-Text-Steuerelemente 137

I

Import 90, 453
 auf Festplatte 457
 mehrere Dateien 90
 mit Bridge CC 457
 mit Prelude CC 478
 Ordner 90
 Szene suchen 471
 von Bändern 459, 462
In Adobe Bridge anzeigen 490
In Adobe Photoshop bearbeiten 415
In-Point
 Bandvorlauf 464
 im Schnittfenster setzen 160
 setzen 127, 130
Interlace 596
Interlacing 597

In- und Out-Point
 im Projektfenster 134
 im Quellmonitor 128
iPhone 438
Irisblende 225

J

JKL-Navigation 127
JPEG 614
J-Schnitt 165

K

Kamera anschließen 453
Kanäle 607
Kapitelmarke
 ausgeben 510
 für Encore CS6 507
Kartenleser 453
Keyframe 254, 271
 anspringen 262
 auf andere Clips übertragen 264
 bearbeiten 279
 Bézier-Kurven 283
 Effekteinstellungen 284
 entfernen 263, 282
 hinzufügen 263, 282
 im Schnittfenster bearbeiten 270, 279
 kopieren 263
 löschen 262
 markieren 275
 platzieren 278
 schwenken 284
 umwandeln 284
 Verbindungen anpassen 283
 verschieben 261, 262
 zum nächsten gehen 263
 zum vorherigen gehen 263
Keyframe-Pfade ändern 268
Keyframe-Übergänge 275
Keyframe-Vorgaben 265
Keying 295, 296
Kinomodus 76
Klammer 56
Kommentar-Clip bearbeiten 384
Kompressoren 610
Konstante Leistung 369
Konstante Verstärkung 369
Kontrast korrigieren 324
Konvertieren mit Prelude CC 481

Korrektur
 Szene suchen 328
 zeitliche Glättung 327
Korrektur-Effekte, automatische 323
Korrekturmaske 296
 animieren 299
 im Programmmonitor verändern 305
 Maskenpunkte verschieben 299
 zuweisen 298
Korrekturmaske-Key 295
Kriechtittel 405

L

Langsam ein-/ausschwenken 285
Lautstärke
 absenken 366
 angleichen 361
 punktuell absenken 363
 regeln (Audition CC) 570
 überblenden 368
 verändern 360
Lautstärkeradar 377
Lautstärkeregelung 361
Leitungsrauschen 374
Licht
 bewegen 333
 verbessern 326
Lichtfarbe ändern 333
Links ausfüllen 373
Listenansicht 47
Live-Kamerawechsel simulieren 198
Lo Damp 377
Löschen und Lücke schließen (Werkzeug)
 144
L-Schnitt 165
Lücke schließen 117, 143
Lumetri Looks 250
Luminanz 609
Luminanzmaske 314

M

Magnet-Symbol 114
Marke 187
 Anmerkungen hinzufügen 189
 bearbeiten 189
 Clip-Marke 190
 hinzufügen 114
 Sequenzmarke 188
Marken-Bedienfeld 190
Markierung, orangefarbene 50

Maske 295
 animieren 316
 bewegen 318
 erstellen 308
 in Schnittfenster einfügen 317
 Maskeneffekte 296
 mit Alphakanal 315
 zuweisen 313
Maskenspuren 319
Master-Sequenz 184
Material
 doppeltes löschen 125
 konvertieren 481
Matrix-Effekt 272
Media-Browser 82
 Anzeige für Kameras optimieren 87
Medien-Cache ändern 213
Medien-Cache-Datenbank 39
Mehrkanal 350
Mercury Playback Engine 71, 236
Mercury-Wiedergabe-Engine 30
Metadaten 98, 492
 Clip-Daten 99
 Dateidaten 99
 eintragen 99
 filtern 100
Mikrofon einrichten 381
MJPEG 612
Monitor 107
 Steuerelemente 108
 Zeitlineal einblenden 111
Mono-Clip 352
Monospur hinzufügen 380
MPEG-2 611
MPEG2-DVD
 erstellen 423
 Multiplexer 426
MPEG-4 612
MPEG-Datei erzeugen 419
Multi-Cam-Editing 198
Multikamera-Bearbeitung 198
 Clips synchronisieren 199
Multikamera-Clip zurechtschneiden 204
Multikamera-Originalsequenz 200
Multiplexing 426
Multitrack (Audition CC) 561

N

Neue Sequenz
 Spuranzahl 172
 Vorgabe nutzen 170

Neues Projekt 42
NTSC 595
NTSC-Timecode 139
Nur Audio einfügen 140
Nur Video einfügen 142

O

Offline-Clip 456
 Batchaufnahme 474
 neu verbinden 457
 weiterverarbeiten 475
Ordner überwachen im Media Encoder 439
Out-Point setzen 127, 130
Overscan 256, 598

P

PAL 595
PAL-Timecode 139
Pegel 75
Photoshop, Alphakanal erstellen 315
Photoshop-Dokument
 aus Premiere ändern 415
 importieren 412
Pick Whip 539
Pixel 601
Pixel-Seitenverhältnis 601
 43 601
 169 602
 mischen 602
Pixel-Seitenverhältnis (Titel) 388
Platzhalterdatei 476
Plug-In-Manager 370
Plug-ins 33
Point & Shoot 539
Position 240
 verändern 244, 257
PreDelay 377
Prelude CC
 Import von Festplatte 480
 Import von Kamera 478
 Marken hinzufügen 485
 Rohschnitt 483
 Übergabe an Premiere 486
Premiere Pro, Kapitelmarken 507, 533
Probeaufnahme 465
Programmmonitor 54, 58, 75, 107
Progressive Scan 597
Projekt
 anlegen 167
 archivieren 447

automatisch speichern 73
 im Explorer anzeigen 198
 konvertieren 214
 mehrere Sequenzen 182
 neue Sequenz anlegen 167
 Sequenz hinzufügen 182
 speichern 53

Projekteinstellungen 71
Projektfenster 75, 89
 Ablage erzeugen 93
 Assets suchen 94
 Miniaturen ändern 93
 organisieren 93
 Symbole 92
Projektmanager 447
ProRes 423
Protokoll-Palette 118
PRTL 614
PSD-Datei
 animieren 412
 importieren 412
PSD-Format 614

Q

Quelle
 kürzer als Ziel 163
 länger als Ziel 162
Quellenmonitor → Quellmonitor
Quellmonitor 75, 107
 mehrere Clips bereitstellen 113
Quellpatching einstellen 142
QuickTime 33
 ausgeben 428

R

Rasierklinge 62
Rate-ausdehnen-Werkzeug 152
Rechts ausfüllen 373
Referenzmonitor 333, 340
Regionalcodes 556
Renderer 71
Render-Leiste 176
Rendern 417
 32 Bit 247
Render-Vorgang 418
Reverb 376
RGB-Parade 340
Rohmaterial importieren 90
Rollen/Kriechen-Optionen 405
Rollen-Werkzeug 146

- Rolltitel 406
- Ruckelbilder 111
- Rückwärts abspielen 286
- S**
- Sample 356
- Sampling 609
- Schaltflächeneditor 109
- Schatten/Glanzlicht 326
 - mit *Original mischen* 328
- Schattenstärke 327
- Schatten-Tonbereich 328
- Schatten verbessern 326
- Schlagschatten 298
- Schlüsselbilder 254
- Schnelle Farbkorrektur 336
- Schnitt
 - im *Projektfenster* 134
 - im *Quellmonitor* 128
 - mit *Timecode* 58
- Schnittfenster 50, 75
 - Ansicht verändern* 54
 - Balken* 176
 - Clip bearbeiten* 143
 - erster Blick* 51
 - skalieren* 115
 - Spurauswahl* 142
 - Spur vergrößern* 280
 - Zielspur* 142
- Schnittfenster-Timecode 138
- Schnittpunkt, mehrere bearbeiten 148
- Schnitttechniken 159
- Schwarzbild einfügen 407
- Schwarzstreifen 407
- Schwellenwert 320
- Schwellenwertabgrenzung 320
- Scrollleisten 77
- Scrubbing 55, 360
 - Definition* 55
- SECAM 595
- Seitenbildlauf 115
- Sequenz 167
 - als *Einzelbilder ausgeben* 441
 - automatisch in Sequenz umwandeln* 133
 - durch Clip erzeugen* 167
 - erzeugen* 167
 - importieren* 183
 - manuell erzeugen* 168
 - mehrere einsetzen* 182
 - öffnen* 183
 - rendern* 417
 - übergeben* 418
 - verschachteln* 184
- Sequenzen verschachteln (Option) 114
- Sequenzfenster → Schnittfenster
- Sequenzmarke
 - löschen* 188
 - setzen* 188
 - verschieben* 188
- Sequenzmonitor → Programmmonitor
- Sequenz-Nullpunkt → Sequenz-Startzeit
- Sequenzspur 178
- Sequenz-Startzeit 187
 - verändern* 186
- Sichere Ränder 110, 599
 - definieren* 599
 - einschalten* 256
 - Voreinstellungen* 599
- Sicherung, automatische 36
- Skalieren gleichmäßig 243
- Skalierung 242
 - Bereichsskalierung* 277
 - verändern* 257
- S-Laute mindern 373
- Snapping 114
- Sortieren 47
- Sound abspielen 357
- Spitzenamplitude 362
- Sprachanalyse 104
 - durchführen* 104
 - Referenzskript* 105
- Sprachausgabe 104
- Spur
 - ausblenden* 117
 - auswählen* 166
 - deaktivieren* 117
 - erweitern* 116
 - hinzufügen* 179
 - löschen* 181
 - Masterspur* 362
 - öffnen* 116
 - platzieren* 179
 - schützen* 117
 - vergrößern* 280
- Spurauswahl 142
- Spurauswahl-Werkzeug 166
- Spuren
 - stumm schalten* 383
 - vergrößern* 60
- Spurhöhe vergrößern 180
- Spurmaske-Key 315
- Standardblende 217

- Standarddauer
 - Audioüberblendung* 219
 - Videoüberblendung* 219
- Standardeffekt bearbeiten 249
- Standardüberblendung
 - ändern* 217, 231
- Standardvideoeffekte 246
- Standard-Videoüberblendung 133
- Standbild 291
- Standbildoptionen 292
- Stapelliste 476
- Stapelverarbeitung 433
 - im Media Encoder* 433
- Startbildschirm 42
- Stauchen 152
- Stereo-Clip 352
 - Spur ausfüllen* 373
- Stoppuhrsymbol 255
- Störgeräusche
 - entfernen* 363
 - entfernen (Audition CC)* 576
- Storyboard erstellen 47, 48
- Strecken 152
- Submix-Spur 351, 384
- Suchen, Assets 94
- SurCode 427
- SVHS-Rekorder, Aufnahmen digitalisieren 477
- Symbolansicht 47
- Synchronisationspunkt 199
- Synchronisationssperre 117
- Systemvoraussetzungen 30
- Szenenerkennung 470
- Szene suchen 471

T

- Tabulator-Ausrichtung 409
- Tangenten-Anfasser 271, 283
- Tastaturanpassung 119
- Tastaturkürzel
 - anpassen* 119
- Teletext 192
- Text
 - erzeugen* 387, 390
 - Farbe ändern* 393
 - Kerning* 402
 - Stile zuweisen* 393
- Textattribut ändern 392
- Textrahmen erzeugen 391
- Text-Werkzeug 390
- TIFF-Format 614

- TIFFs ausgeben 441
- Timebase 388
- Timecode 137
 - Aufbau* 138
 - eingeben* 138
 - exakt eingeben* 59
 - im Programmmonitor* 58
 - im Schnittfenster* 138
 - PAL und NTSC* 139
- Timecode-Aufnahme 468
- Timecode-Eingabe 356
- Timecode-Navigation 58
- Timecode-Offset 464
- Timeline 51, 75
- Titel 387
 - Abspann* 407
 - als Vorlage speichern* 401
 - animierter* 405
 - Bauchbinde* 401
 - einbinden* 403
 - erzeugen* 387, 390
 - hineinlaufen lassen* 405
 - Hintergrundfarbe* 390
 - Kriechtittel* 405
 - langsam einschwenken* 406
 - mehrere speichern* 403
 - mit Photoshop erzeugen* 410
 - neuen basierend auf aktuellem Titel anlegen* 396
 - Objekte ausrichten* 395
 - Rolltitel* 406
 - Sichere Ränder* 391
 - Standard-Rollen* 407
 - Standard-Standbild* 407
 - statischer* 401
 - Tabulatoren setzen* 408
 - Textfarbe* 393
 - überarbeiten* 396
 - überblenden* 404
 - über Keyframes einblenden* 404
 - verändern* 400
 - Video ausblenden* 389
 - Vorlagen?* 32
 - Vorlagen benutzen* 397
 - Vorlagen installieren* 397
 - Vorspann* 406
 - zweispaltiger* 408
- Titelfenster 387
- Titelframe 93
- Titelobjekte, grafische 394
- Titelstile 393

Titelvorlage 397
Tonhöhe beibehalten 154
Tonschwenk 361
Toolbox 75
Transparent 319
Trimmen
 im Schnittfenster 143
 im Zuschneiden-Fenster 156
TV-Norm 595

U

Überblenden, Audio und Video unterschiedlich 165
Überblendmodus 244, 288
Überblendung 217
 austauschen 229
 automatisch zuweisen 218
 Begutachtung 223
 Dauer 219
 einseitige 221
 Einstellparameter 222
 entfernen 221
 im Schnittfenster bearbeiten 220
 in den Effekteinstellungen bearbeiten 222
 Irisblende 225
 kopieren 229
 Länge verändern 221
 löschen 230
 Mittelpunkt verändern 225
 per Drag & Drop anpassen 224
 Rahmenfarbe 227
 rendern 233
 schnell zuweisen 230
 Start und Ende 222
 verlängern 66
 verschieben 220, 233
 Zeiten anpassen 232
 zentrieren 224
 zuzuweisen 220
Überblendungseffekte 223
Übergabe an After Effects 584
Übergabe an Encore 418
Überlagern 141
Überschreiben → Überlagern
Überspielen, einzelne Clips 465
Ultra-Key 321
Underscan 598
Unterschieben-Werkzeug 151
Untertitel 192
USB 2.0 460

V

VBR 425, 613
Verbindungen prüfen 462
Vergrößern 242
Verkleinern 242
Verschachtelte Sequenz
 aus Clip erzeugen 186
 erstellen 184
Verschieben-Werkzeug 149
Verschiebung, große 158
Verwacklungen stabilisieren 251
VHS-Rekorder, Aufnahmen digitalisieren 477
Video-Capture-Karte 477
Videoeffekte 238
Video ignorieren 134
Video In-Point 134
Video Out-Point 134
Videoüberblendungen 217
 hinzufügen 66
Vierpunkt-Korrekturmaske 295
Voice-over 380
Voreinstellungen, Aussehen 41
Vorgabenbrowser 436
Vorlaufzeit 464

W

Warp Stabilizer 251
Wegschieben 221
Weiche Blende 67, 217
Weißabgleich 335
Weißbalance 335
 nachträgliche 336
Weißpunkt bestimmen 337
Wellenform (Audition CC) 561
Werkseinstellungen wiederherstellen 122
Werkzeuge 75
Werkzeuggeste 75
Widerhall 376
Wiedergabeauflösung 111
Wiederherstellen 35

X

XMP-Daten 99

Y

YCC-Farbgebung 609
YouTube 439
YUV 609
YUV-Effekte 246

Z

- Zeilenabstand erhöhen 410
- Zeilenbreiten 601
- Zeilensprung 596
- Zeitabläufe neu zuordnen 272
- Zeitlineal 112
- Zeitlupe 152, 154, 272
- Zeit-Neuzuordnung 272
 - Clips einfrieren* 291
 - Funktionen* 276
 - im Schnittfenster* 279
 - Ton asynchron* 276
 - Zeitlupe* 272
- Zeitraffer 152, 154
- Zielführung einstellen 142
- Zielspur festlegen 142
- Zoomen 114, 115
 - per Tastatur* 115
- Zuschneideansicht 157
- Zuschneiden-Effekt 305
- Zuschneiden-Fenster 156
- Zwischenablage 155