

In diesem Kapitel geht es darum, den Rohschnitt im Timeline-Modus zu optimieren, beispielsweise indem Sie bestimmte Schnitte noch mal unter die Lupe nehmen und im Zweifelsfall bildgenau steuern. Zudem erfahren Sie, wie Sie Blenden einsetzen und Titel erstellen.

Wie Sie aus den vorangehenden Kapiteln bereits wissen, werden im Projektfenster einzelne Videos, die sogenannten *Szenen*, verarbeitet. Darüber hinaus können hier aber auch Audioclips, Fotos, Grafiken und Titel bzw. Textelemente platziert werden. Um die Sache zu vereinfachen, werden die verschiedenen Inhalte des Projektfensters in diesem Kapitel mit dem Oberbegriff *Objekt* bezeichnet.



8.1 Positionierungshilfen

Für eine leichtere Anordnung der einzelnen Objekte im Projektfenster und zur Vermeidung unschöner Lücken zwischen einzelnen Clips bietet Ihnen MAGIX Video deluxe eine Vielzahl von unterstützenden Funktionen an. Unter anderem können Sie sich dabei an einem konkreten Zeitraster (dem Timecode) orientieren.

Das Objektraster

Wenn die Schaltfläche mit dem Hufeisenmagneten gedrückt erscheint, ist der *Objektraster-Modus* aktiviert. Damit lassen sich Objekte einfacher aneinander ausrichten. Die Objekte haben in diesem Modus praktisch magnetische Eigenschaften und ziehen einander an. Das gilt auch für solche Objekte, die auf unterschiedlichen Spuren positioniert sind. Wenn Sie in diesem Modus arbeiten, vermeiden Sie Lücken oder ungewollte Überlappungen zwischen einzelnen Objekten.



Abbildung 8.1
Hier kann der
Objektraster-Modus
aktiviert werden.

Das Raster des Projektfensters

Zusätzlich zum Objektraster verfügt das Projektfenster auch über ein eigenes Raster. Damit ist sichergestellt, dass die Objekte beim Positionieren immer an bestimmten Punkten einrasten.

TIPP

Sollte die magnetische Reaktion des Rasters nicht ausreichen, hilft es in der Regel, ein wenig in das Projektfenster hineinzuzoomen.

Objekte miteinander synchronisieren

Eine weitere Möglichkeit, Objekte aneinander auszurichten, bieten die sogenannten Rastmarker. Hiermit können Sie beispielsweise eine Handlung (z. B. einen im Bild zu sehenden Sprecher) mit dem separat aufgezeichneten Sprechersound synchronisieren. Suchen Sie zunächst die Stelle im Video, an der der Sprecher zu seiner Rede ansetzt und im Begriff ist, erstmalig den Mund zu öffnen. Setzen Sie genau an dieser Stelle einen Rastmarker. Richten Sie anschließend den separat aufgezeichneten Sprechersound so am Rastmarker aus, dass das erste Wort des Sprechersounds an dieser Stelle beginnt. Auf diese Weise werden Video und Sprechertext miteinander synchronisiert.

TIPP

In der Plus-/Premium-Version können Sie dazu auch den Befehl *Audiofunktionen/Andere Audio-Objekte an dieser Spur ausrichten* verwenden, der im Kontextmenü (Rechtsklick) jedes Audioobjekts zur Verfügung steht.

Einen Rastmarker setzen

1. Wählen Sie das Objekt aus, das einen Rastmarker erhalten soll.
2. Rufen Sie den Befehl *Bearbeiten/Marker/Rastmarker setzen* auf.

Jetzt erscheint an dieser Stelle der gesetzte Rastmarker, den Sie jederzeit manuell bzw. per Drag-and-drop verschieben können.

Rastmarker an Transienten ausrichten

Mit dieser Funktion können Sie bereits vorhandene Rastmarker an besonderen Stellen des Audiomaterials ausrichten. Wie im Dialog der Funktion erläutert, können das beispielsweise Signalspitzen, Beats oder musikalische Wechsel sein.

1. Wählen Sie das Objekt aus, dessen Rastmarker Sie an den Transienten seines Audiomaterials ausrichten möchten.
2. Rufen Sie den Befehl *Bearbeiten/Marker/Rastmarker setzen (erweitert)* auf.
3. Klicken Sie im Media Pool auf die Schaltfläche *Rastmarker an Transienten ausrichten*.

Wenn entsprechende Transienten **1** vorhanden sind, werden die Rastmarker **2** jetzt daran ausgerichtet.

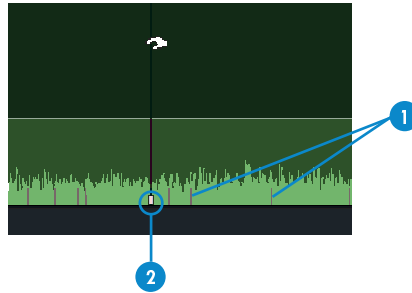


Abbildung 8.2
Rastmarker und
Transienten.

Ein Objekt am Rastmarker ausrichten

1. Wählen Sie das an dem Rastmarker auszurichtende Objekt aus.
2. Verschieben Sie es in die unmittelbare Nähe des Markers.

Das Objekt wird magnetisch an den Rastmarker gezogen und damit ausgerichtet.

Rastmarker aus-/einblenden und löschen

Gesetzte Rastmarker lassen sich mit dem Befehl *Bearbeiten/Marker/Rastmarker verstecken* ausblenden. Um sie erneut einzublenden, verwenden Sie den Befehl *Bearbeiten/Marker/Rastmarker anzeigen*. Mit dem Befehl *Bearbeiten/Marker/Alle Rastmarker löschen* können Sie sie hingegen endgültig entfernen.

Bestimmte Zeitpunkte im Projektfenster auf »Knopfdruck« erreichen

Mit den sogenannten Projektmarkern können Sie bestimmte Zeitpunkte im Projektfenster markieren. Diese sind anschließend auf »Knopfdruck« erreichbar. So sparen Sie sich gerade bei der Bearbeitung längerer Videos lästiges Suchen und Scrollen, um zu bestimmten Positionen zu gelangen.

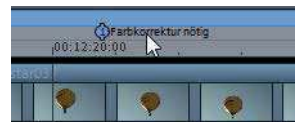


Abbildung 8.3
Projektmarker
(über Cursor).

Projektmarker setzen

1. Navigieren Sie an die Stelle des Projektfensters, die Sie mit einem Projektmarker kennzeichnen möchten.
2. Wählen Sie den Befehl *Bearbeiten/Marker/Projektmarker setzen* aus.
3. Geben Sie in dem daraufhin erscheinenden Dialogfenster eine Markerbeschriftung ein.

Der Projektmarker wird an der aktuellen Position in der Zeitskala des Projektfensters abgebildet. Zusätzlich zu der individuellen Beschriftung werden die Marker von der Software durchnummeriert.

Mit Projektmarkern navigieren

Wenn Sie zu einem der Projektmarker navigieren möchten, müssen Sie auf Ihrer Tastatur lediglich **Strg** und die entsprechende Zifferntaste drücken. Verwenden Sie dazu die Zahlentasten unterhalb der Funktionstasten. Die Nummernblocktasten haben in diesem Zusammenhang keine Funktion.

TIPP

Mit dem Schlosssymbol auf der linken Seite der Projektfenster-Zeitskala lassen sich gesetzte Marker gegen unabsichtliches Verschieben schützen.

8.2 Anfang und/oder Ende eines Objekts präzise bestimmen (Trimmen)

Wenn es darum geht, den Anfang und/oder das Ende einer Szene genau einzustellen, sprechen Videoprofis vom »Trimmen«. Mit der Trimmfunktion von MAGIX Video deluxe haben Sie die Möglichkeit, Anfang und Ende eines Objekts (einer Szene) einzelbildweise zu begutachten, um das gewünschte Einstiegs- oder Schlussbild festzulegen.

1. Wählen Sie das zu trimmende Objekt im Projektfenster aus.
2. Wählen Sie den Befehl *Fenster/Objekttrimmer*.

Alternativ können Sie den Trimmer auch mit dem Tastenkürzel **⇧+N** aufrufen. Zudem besteht die Möglichkeit, die Funktion über den Befehl *Objekttrimmer* im Kontextmenü des jeweiligen Objekts zu starten. Das Fenster *Trimmer - Einzelobjekt* enthält zwei Vorschaumonitore: Im linken **1** sehen Sie das erste Bild und im rechten **2** der beiden Monitore das letzte Bild des aktuellen Objekts.

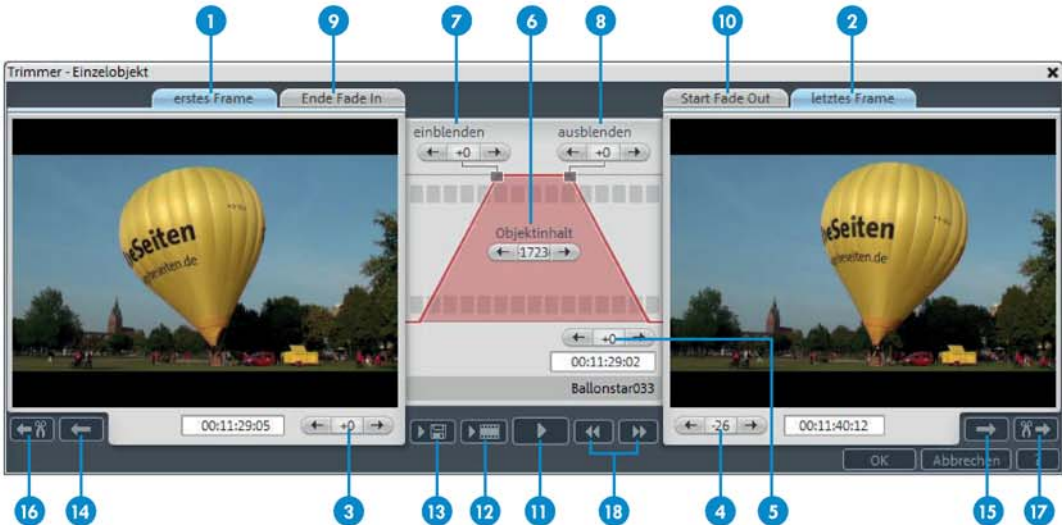


Abbildung 8.4
Fenster TRIMMER –
EINZELOBJEKT.

1	Zeigt das erste Bild des Objekts (den In-Point).
2	Zeigt das letzte Bild des Objekts (den Out-Point).
3	Trimmt den In-Point (verlängert oder verkürzt den Objektanfang).
4	Trimmt den Out-Point (verlängert oder verkürzt das Objektende).
5	Verschiebt das Objekt auf der Spur. Objekte, die davor und/oder dahinter an das Objekt angrenzen, werden dadurch automatisch verkürzt bzw. mit verschoben.
6	Trimmt In-Point und Out-Point des Objekts gleichzeitig, ohne dass das Objekt im Projektfenster verschoben wird. Funktioniert nur dann, wenn Sie aktuell noch nicht 100% der Mediendaten verwenden. Bezüglich der Objekte muss sich also noch bisher im Projektfenster ungenutztes Material auf der Festplatte befinden.
7	Blendet das Objekt ein, indem der linke obere Objektanfasser entsprechend verschoben wird.
8	Blendet das Objekt aus, indem der rechte obere Objektanfasser entsprechend verschoben wird.
9	Wenn das Objekt eingeblendet wird, können Sie sich hier das Ende der Einblendung ansehen.
10	Wenn das Objekt ausgeblendet wird, können Sie sich hier das erste Bild der Ausblendung ansehen.
11	Wiedergabe: Wenn der Prozessor ausgelastet ist, kann die Bildwiedergabe ruckeln. Frames, die der Prozessor nicht mehr schnell genug errechnen kann, werden bei der Wiedergabe ausgelassen.
12	Wiedergabe: Wenn der Prozessor ausgelastet ist, kann die Bildwiedergabe verlangsamt werden, damit in jedem Fall alle Frames wiedergegeben werden.
13	Erstellt eine Vorschau. Verwenden Sie diese Schaltfläche, wenn die Wiedergabe des Trimmings ruckelt oder hakt. Durch die Vorschau werden eine flüssige Wiedergabe und damit eine realistische Einschätzung des Trimmings ermöglicht.
14, 15	Springt zum vorherigen oder zum nächsten Objekt im Projektfenster. Dadurch brauchen Sie das Trimmer-Fenster nicht zu verlassen, wenn Sie weitere Objekte bzw. Schnitte trimmen möchten.
16, 17	Springt zum vorherigen oder nächsten Schnitt im Projektfenster und wechselt damit zum <i>Trimmer-Schnitt</i> -Fenster.
18	Navigiert im Projektfenster vor- und zurück.

Tabelle 8.1
Die Funktionen des Fensters TRIMMER - EINZELOBJEKT.

Unter jedem der beiden Monitore sind zwei Pfeilschaltflächen **3**, **4** angeordnet. Hiermit können Sie beim linken Monitor den Anfang des Objekts (den In-Point) und beim rechten Monitor das Ende des Objekts (den Out-Point) genau bestimmen (trimmen).

1. Klicken Sie so lange auf die nach links gerichtete Pfeilschaltfläche unterhalb des linken Monitors, bis das Einzelbild gezeigt wird, mit dem das Objekt beginnen soll.
2. Betätigen Sie nun die nach links gerichtete Pfeilschaltfläche unterhalb des rechten Monitors, bis dieser das Einzelbild zeigt, mit dem das Objekt enden soll.

Wenn das Objekt am Anfang und/oder am Ende ein- bzw. ausgeblendet werden soll, können Sie dies mit den Pfeilschaltflächen **einblenden** 7 und **ausblenden** 8 einstellen. Wenn Sie beispielsweise bei **einblenden** den Wert 25 einstellen, wird das Objekt am Anfang über die Zeitdauer von 25 Einzelbildern (= 1 Sekunde) eingeblendet. Dabei werden die oberen Objektanfasser (*Timeline-Modus*) entsprechend angepasst.

3. Verlassen Sie das Fenster *Trimmer - Einzelobjekt* über die OK-Schaltfläche.

8.3 Schnitt mit dem Cursor verschieben

Bei dieser Technik wird der Out-Point des linken und der In-Point des rechten Objekts gleichzeitig verändert. Dadurch wird die Länge beider Objekte modifiziert, ihre Gesamtlänge bleibt allerdings erhalten. Dies funktioniert nur dann, wenn Sie bei beiden Objekten aktuell noch nicht 100% der Mediendaten verwenden. Bezüglich der Objekte muss sich also noch bisher im Projektfenster ungenutztes Material auf der Festplatte befinden.

1. Klicken Sie auf den Schnitt.
2. Ziehen Sie den Schnitt mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Richtung.

Abbildung 8.5
Im Timeline-Modus
lassen sich Schnitte
mit dem Cursor
verschieben.



8.4 Audio- und Videospur eines Objekts voneinander trennen

Diese Funktion ist insbesondere dann sinnvoll, wenn die Audioaufnahme eines Drehs nichts geworden ist oder sie aus anderen Gründen nicht verwendet werden soll, beispielsweise weil Sie den Ton separat mit einem digitalen Audiorekorder aufgezeichnet haben. Mit der Funktion *Gruppe auflösen* trennen Sie Video und Audio und löschen anschließend den Audioanteil. Diese Technik können Sie ebenfalls nutzen, wenn Sie einen L- oder J-Schnitt erstellen möchten. Auf diese Weise können Sie die Audio- und Videokomponenten einer Szene unabhängig voneinander kürzen oder verlängern.

Damit das funktionieren kann, muss in den Programmvoreinstellungen (Y) bzw. Register *Video/Audio*) die Funktion *Video/Audio auf einer Spur* deaktiviert sein.



Abbildung 8.6
Digitaler Audio-
rekorder Zoom H2.

1. Klicken Sie im Projektfenster auf das Objekt, dessen Audio- und Videospur voneinander getrennt werden sollen.
2. Wählen Sie den Befehl *Bearbeiten/Gruppe auflösen* (⇧+⌘) aus.

Alternativ können Sie auch das geöffnete Kettensymbol in der Symbolleiste des Projektfensters auswählen. Nun lassen sich die Audio- und die Videospur des Objekts unabhängig voneinander auswählen und bearbeiten.

8.5 J-Schnitt

Mit dieser Schnittvariante sorgen Sie für Spannung: Obwohl die Szene B noch nicht zu sehen ist, wird schon deren Sound wiedergegeben. Sicher kennen Sie diese Technik aus vielen Filmen. Beispielsweise wird die Außenansicht eines Gebäudes gezeigt, während das Klingeln eines Telefons zu hören ist, das klingelnde Telefon selbst sieht man dann aber erst nach dem Umschnitt.

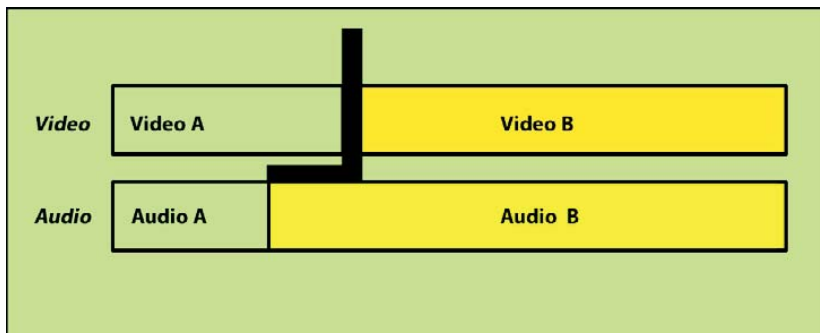
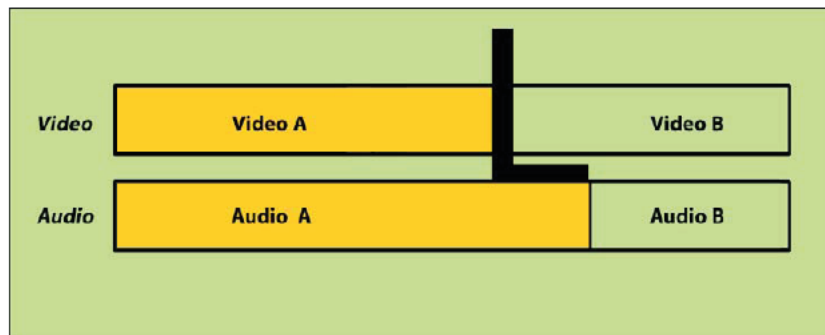


Abbildung 8.7
J-Schnitt.

8.6 L-Schnitt

Es geht aber auch andersherum: Obwohl bereits die Szene B gezeigt wird, hört man noch den Sound von Szene A. Mit dieser Schnitttechnik können Sie beispielsweise die Gleichzeitigkeit bestimmter Vorgänge unterstreichen oder zwei Szenen miteinander verbinden, wie etwa den Straßenmusiker, dessen Musik ein Stück weit in Szene B reicht (z. B. ein Blick auf die Dächer der Stadt).

Abbildung 8.8
L-Schnitt.



8.7 Objekte gruppieren

Mit dieser Funktion können Sie mehrere Objekte zu einer Gruppe zusammenfassen und gemeinsam im Projektfenster verschieben. Um beim oben genannten Beispiel zu bleiben, können Sie beispielsweise einen anderen bzw. separat mit einem digitalen Audiorekorder aufgezeichneten Audioclip mit einem Videoclip verbinden.

1. Drücken Sie die **Strg**-Taste und wählen Sie die zu gruppierenden Objekte nacheinander im Projektfenster an.
2. Wählen Sie den Befehl *Bearbeiten/Gruppe bilden* (**G**) aus.

Alternativ können Sie auch die gleichnamige Schaltfläche an der Oberseite des Projektfensters anklicken (Kettensymbol). Wenn Sie zukünftig auf eins der Objekte klicken, werden alle Objekte der Gruppe mit ausgewählt.

8.8 Objekte ein- und ausblenden



Clips ein- und
ausblenden.mp4

Das Ein- und Ausblenden von Objekten ist ein Fall für die Objektanfasser. Das erste Objekt auf einer Spur kann zudem auch über das **AB**-Symbol eingeblendet werden.

Das erste Objekt einer Spur einblenden

Das erste auf einer Spur angeordnete Objekt kann über sein **AB**-Symbol eingeblendet werden.

1. Klicken Sie dazu auf das AB-Symbol des Objekts.
2. Wählen Sie den Befehl *Einblenden*.

Ergebnis: Das Bild wird über 12 Frames (ca. 0,5 Sekunden) eingeblendet.



Abbildung 8.9
Auf das AB-Symbol klicken und anschließend EINBLENDEN auswählen.

Objekt mithilfe der Objektanfasser einblenden

Die an der Oberseite der Objekte abgebildeten Objektanfasser dienen zum Ein- und Ausblenden der Objekte.

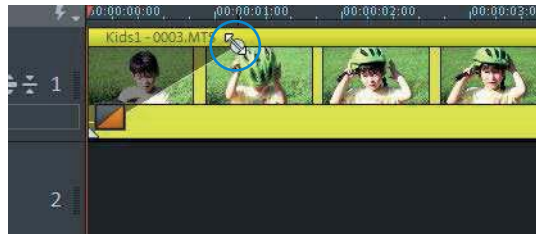


Abbildung 8.10
Zum Einblenden den oberen linken Anfasser nach rechts ziehen.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Anfasser so weit nach rechts, bis der Zeitpunkt erreicht ist, an dem das Objekt komplett eingeblendet sein soll.

Das Objekt wird nun vom Objektanfang bis hin zur Position des obersten Anfassers eingeblendet.

Objekt mithilfe der Objektanfasser ausblenden

Klicken Sie auf der rechten Seite des Objekts auf den oberen Anfasser.

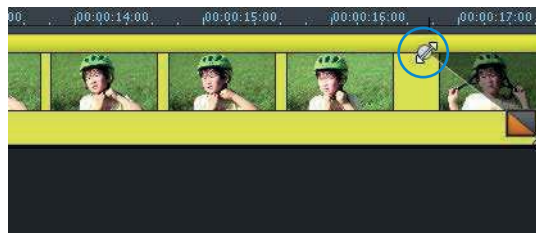


Abbildung 8.11
Zum Ausblenden den oberen rechten Anfasser nach links ziehen.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Anfasser so weit nach links, bis der Zeitpunkt erreicht ist, an dem das Ausblenden des Objekts beginnen soll.

Das Objekt wird nun von der aktuellen Anfasserposition bis zum Ende des Objekts ausgeblendet.

Deckkraft mithilfe der Objektanfasser reduzieren

1. Klicken Sie auf den mittleren Anfasser **1**.
2. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Anfasser so weit nach unten, bis die gewünschte Deckkraftreduzierung bzw. Transparenz erreicht ist.

Abbildung 8.12
Um die Deckkraft des Objekts zu reduzieren, den mittleren Anfasser nach unten ziehen.



Überblendungen.mp4

8.9 Objekte überblenden

Wenn lediglich Objekt an Objekt gesetzt wird, spricht man vom harten Schnitt. Wenn Sie den Übergang von einem Objekt zum nächsten anders gestalten möchten, können Sie sogenannte Blenden einsetzen. MAGIX Video deluxe bietet eine Vielzahl verschiedener Blenden an. Dabei gilt: Weniger ist mehr, denn zu viele Blenden überfrachten Ihren Film eher. Setzen Sie Blenden lieber sparsam und gezielt ein. Orientieren Sie sich in diesem Zusammenhang ein Stück weit an Fernsehsendungen oder Kinofilmen. Hier bildet der harte Schnitt die Regel und Blenden sind die Ausnahme.



Sie können Objekte auch überblenden, indem Sie sie einfach ineinanderschieben.

Blende zuweisen

Blenden lassen sich in MAGIX Video deluxe auf verschiedene Arten zuweisen. Außerdem können Sie eine Blende entweder einem bestimmten Objekt oder allen auf Spur 1 des Projektfensters befindlichen Objekten zuweisen.

Per Drag-and-drop

1. Öffnen Sie im Media Pool das Register *Vorlagen* **1** und scrollen Sie im Zweifelsfall zum Bereich *Blenden* **2**.
2. Wählen Sie auf der linken Seite die gewünschte Blendenkategorie **3** (z. B. *Blenden Basic*) aus. Ganz rechts werden jetzt die einzelnen Blenden dieser Kategorie angezeigt.