



VIDEO DELUXE 2023

Handbuch Deutsch

COPYRIGHT

Die vorliegende Dokumentation ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, bleiben vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation darf ohne schriftliche Genehmigung des Urheberrechtsinhabers in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden.

Sämtliche Wiedergaberechte bleiben vorbehalten. Irrtum und inhaltliche Änderungen sowie Programmänderungen vorbehalten.

Copyright © MAGIX Software GmbH, 2009 - 2022. Alle Rechte vorbehalten.

MAGIX ist eine eingetragene Marke der MAGIX Software GmbH.

Bei den übrigen genannten Produktnamen kann es sich um eingetragene Marken des jeweiligen Herstellers handeln. Die Lizenzbedingungen von MAGIX finden Sie in der Installation sowie unter www.magix.com unter EULA.

This product uses MAGIX patent pending technology.

INHALTSVERZEICHNIS

Kundendienst	11
Bevor Sie starten	12
Systemvoraussetzungen	12
Seriennummer	12
Programm deinstallieren	13
Was ist Video deluxe?	14
Hinweis zu speziellen Programmversionen	14
Vier Programmversionen	14
Leistungsmerkmale	14
Aufnahmemöglichkeiten	14
Unterstützte Formate	15
Brennbare Disc-Formate	15
Multimedial editierbare Disc-Menüs	15
Was ist neu?	16
Programmoberfläche im Überblick	17
Menüleiste	17
Wechsel der Oberfläche	18
Oberfläche »Bearbeiten«	18
Programmmonitor	19
Media Pool	19
Projektfenster	19
Arbeitsfläche anpassen	19
Programmmonitor mit Transportkontrolle	20
Media Pool	24
Projektfenster	32
Oberfläche »Brennen«	44
Vorschau-Ansicht	46
Bearbeiten-Ansicht	47
Brennassistent	52
Schnelleinstieg	57
Projekte, Filme und Objekte	57
Programmstart	58
Videos importieren	59
Film abspielen	60
Media Pool, ein kurzer Überblick	60

Videobearbeitung	61
Videobearbeitung im Timeline-Modus	61
Unbrauchbare Szenen herausschneiden	62
Szenen umgruppieren	65
DVDs mit interaktiven Menüs brennen	65
MAGIX Content	68
Einstellungen und Verwaltung von Videoprojekten	70
Film- und Projekteinstellungen	70
Filmeinstellungen	70
Filminformationen	70
Projekteinstellungen	71
Löschassistent	71
Startdialog	72
Programmeinstellungen	73
Wiedergabe	73
Ordner	74
Video/Audio	74
System	76
Geräteoptionen	76
Import/Export	77
Sicherheitskopien	77
Film bzw. Projekt und Medien in Ordner kopieren	78
Projekt von Video-Disc wiederherstellen	78
Backup-Projekt laden	78
Stapelkonvertierung	79
Aufnehmen	82
AVCHD-Aufnahme	82
DV-Kamera / HDV-Kamera	84
Analoge Videoaufnahme	87
Analoge Videoquelle anschließen	87
Aufnahmedialog	88
Audio	89
Einzelbild	92
Bildschirm	93
Bearbeiten nach der Aufnahme	95
Objekte	97
Objekte in das Projekt einfügen	97
Objekte markieren und gruppieren	100

Objekte verschieben	100
Objekte schneiden bzw. trimmen	100
Objekte vervielfältigen	100
Objektanfasser	101
Objekte und Objektgruppen separat speichern	101
Effekte	103
Effekte auf Objekte anwenden	103
Effekteinstellungen übertragen	103
Eigene Vorlagen im Media Pool	104
Titel	104
Titel ohne Vorlage erstellen	104
Titel aus Vorlage erstellen	104
Titel positionieren und Rahmengröße anpassen	105
Titeleditor	105
Timecode	107
Videoeffekte	108
Helligkeit und Kontrast	108
Farbe	108
Farbkorrektur	109
Chroma Key	109
Kunstfilter	110
Verzerrung	111
Schärfe	111
Geschwindigkeit	111
VEGAS Video Stabilization	112
Lookabgleich	112
Stanzformen	113
Gauss'sche Unschärfe	113
Leuchten	114
Linsenreflexion	114
Maskengenerator	114
Standard	115
Ansichts- und Animationseffekte	115
Größe/Position/Rotation	115
Ausschnitt	119
Kamera-/Zoomfahrt	120
Orientierung/Horizont	121
Objektivkorrektur	121

3D-Verformung	122
Bewegungsvorlagen	123
360°-Videos	123
Vorverarbeitung / Stitching	123
360°-Bearbeitung	124
360°-Szenenrotation	126
Stereo3D	126
Grundlagen	127
3D aufnehmen	127
3D-Bearbeitung vorbereiten	129
Kamerafahrten in 3D-Videos verwandeln	129
Exportieren und Brennen von 3D-Videos	130
Audioeffekte	131
Audioeffekte im Media Pool	131
Audioeffekte einsetzen	131
Audioeffekt-Dialoge	132
Audioeffekte im Mixer	135
Mono-Objekte erstellen	137
Zusatzeffekte durch Plug-ins	137
Videoeffekt-Plug-ins einsetzen	137
Effektmasken erstellen	138
Animierte Effektmaske erstellen	139
Maske umkehren	140
Ebenenmasken anwenden	140
Objekte animieren über Keyframes (Effektkurven)	141
Animation vorbereiten	141
Keyframe setzen	142
Keyframes einzelner Parameter anzeigen	142
Keyframes eines Effekts nachträglich ändern	143
Keyframe löschen	143
Keyframe-Interpolation	143
Effektkurve im Objekt bearbeiten	144
Effektkurven – weitere Funktionen	144
Objekte durchs Bild fliegen lassen	145
Effekteinstellungen für den gesamten Film	146
Helligkeit/Kontrast	146
Farbe	147
Bildschärfe	147

TV-Bild	147
Vorlagen	149
Film- und Schnittvorlagen	149
Eigenes Material einfügen	149
Automatisch befüllen	150
Titel gestalten	150
Filmvorlagen weiterverwenden	150
Filmvorlage manuell bearbeiten	150
Audio	151
Audiodateien laden	151
Lautheit aller ausgewählten Objekte angleichen	151
Lautstärkekurve bearbeiten	152
Audio zusammenfassen (Mixdown)	152
Lautstärkeabsenkung	153
Audio Cleaning	153
DeClipper	154
DeNoiser	154
DeHisser	155
Equalizer FX-Rack	156
Kompressor	156
Stereo FX	156
MAGIX Mastering Suite	156
Auto Mastering	157
Parametrischer 6-Band-Equalizer	157
Multimax	158
Stereoprozessor	159
Limiter	160
Mixer	160
Mixer-Kanäle	160
Effektkanäle	161
Masterkanal	162
Volumen- und Panorama-Automation	162
5.1 Surround/Mehrkanalton	162
Voraussetzungen	162
Import- und Export von Mehrkanalton-Audiodateien	163
Mehrkanalton per Smart Copy exportieren	163
Mixer im Mehrkanalton-Modus	163
5.1 Surround-Editor	164

Scrubbing	165
Audio-CDs einlesen	166
Assistenten	168
Fotoshow Maker	168
Travel Maps - Reiserouten-Animation	170
Schnelleinstieg	170
Allgemeine Menüfunktionen	171
Fotos	172
Wiedergabemenü	173
Karte (Startbildschirm)	173
Suche	173
Pfad & Avatar	173
Ansicht	175
Animation	176
Fertigstellen	176
Einstellungen	177
Soundtrack Maker	177
Weitere Funktionen und Hilfsmittel	179
Marker	179
Abspielmarker	179
Projektmarker	179
Rastmarker und Transienten	180
Kapitelmarker	180
Bereichsmarker (In- & Out-Points)	182
Szenemarker	182
Schneiden und Trimmen	183
Einfacher Schnitt	183
Ton und Bild voneinander trennen	184
Objekte trimmen	185
Inhalt getrimmter Objekte verschieben	186
Blenden	187
Musikalische Schnittanpassung und Takterkennungsassistent	188
Takterkennungsassistent	189
Automatische Szenenerkennung	191
Vorschau-Rendering	192
Automatisches Vorschau-Rendering	193
Manuelles Vorschau-Rendering	193
Vorschau-Rendering aktualisieren	194

Proxy-Dateien verwenden, Proxy-Schnitt	194
Multicam Editing	195
Quellspuren und Vorschaubilder	196
Multicam-Schnittfunktionen	196
Video-Objekte anhand der Tonspur synchronisieren	197
Bilddoptimierung für einzelne Objekte	198
Objektverfolgung	198
Panorama erstellen	199
16-Bit-Deep-Color-Unterstützung	199
Film fertigstellen, Dialog	201
Auf Vimeo hochladen	201
Als Videodatei ausgeben	201
Auf mobiles Gerät ausgeben	201
Ins Internet stellen	202
Film exportieren, Menü	203
Video als AVI	203
Video als DV-AVI	203
Video als MPEG-Video	204
Video als MAGIX Video	204
Video unkomprimiert	204
Video als MotionJPEG-AVI	204
Video als Folge von Einzelbildern	204
Video als Windows Media	204
Video als MPEG-4-Video	205
Video als HEVC	205
Audio als MP3	205
Audio als Wave	206
Export als Blende...	206
Einzelner Frame als BMP	206
Einzelner Frame als JPG	206
Einzelner Frame als PNG	206
HEVC-Encoder	207
Tastaturkürzel	210
Abspielfunktionen	210
Monitore	210
Projektfensteransicht	211
Ansicht und Startmarker bewegen	211
Mausmodi	212

Einfügemodi	212
Kontextmenü	213
Menü „Datei“	213
Menü „Bearbeiten“	214
Menü „Effekte“	216
Menü „Fenster“	218
Menü „Hilfe“	219
Tastaturkürzel bearbeiten	219
Menüs	221
Menü 'Datei'	221
Menü 'Bearbeiten'	226
Menü 'Effekte'	230
Menü 'Fenster'	233
Menü 'Bereitstellen'	234
Menü 'Hilfe'	235
Codecs aktivieren und verwenden	238
MPEG-2-Encoder (Intel)	238
MPEG-4-Encoder, Einstellungen (Intel)	242

KUNDENDIENST

Lieber MAGIX Kunde,

es ist unser Ziel, Ihnen komfortable, schnelle und lösungsorientierte Hilfestellung zu leisten, daher erhalten Sie unbegrenzten Web-Support und Hilfe durch unsere Online-Community auf www.magix.info.

Im Bereich **Support** erhalten Sie als registrierter Kunde von MAGIX unbegrenzten Web-Support über das komfortabel gestaltete MAGIX Service-Portal. Hier haben Sie Zugang zu einem intelligenten Hilfeassistenten, hochqualitativen FAQs, Patches und Erfahrungsberichten, die fortlaufend aktualisiert werden.

Im Bereich **Forum** steht Ihnen als MAGIX Kunde die Online-Community kostenlos unbegrenzt zur Verfügung. Die Community beinhaltet die Möglichkeit, Fragen zu MAGIX Produkten an die Community zu stellen oder aber über die Suchfunktion nach spezifischen Themen oder Antworten zu suchen. Der Wissens-Pool enthält neben Fragen & Antworten ein Lexikon, Videoanleitungen (Tutorials) und ein Diskussionsforum. Die vielen Experten, die täglich auf www.magix.info zu finden sind, garantieren schnelle Antwortzeiten von teilweise nur wenigen Minuten.

i Hinweis: Für eine Supportanfrage unter www.magix.info ist eine kostenfreie Registrierung notwendig.

MAGIX Vertrieb

Unser MAGIX Vertrieb ist werktags für Sie erreichbar und bei folgenden Anfragen und Problemen behilflich:

- Bestellungen
- Produktberatung (vor dem Kauf)
- Upgrade-Anfragen
- Retourenabwicklung

Tel.: +49 5741 3455-31, Montag – Freitag 10:00 Uhr – 16:00 Uhr

E-Mail: infoservice@magix.net

Post: MAGIX Software GmbH, Borsigstr. 24, 32312 Lübbecke

Besonderheiten beim Kauf über Steam™

Falls Sie das Programm über Steam™ erworben haben, gelten andere Bestimmungen. Informationen finden Sie auf <https://support.steampowered.com>

BEVOR SIE STARTEN ...

i Hinweis zu speziellen Programmversionen: Die vorliegende Dokumentation beschreibt VIDEO DELUXE in vollem Umfang. Je nach erworbener Programmversion/Edition kann der Funktionsumfang und Service variieren.

Systemvoraussetzungen

- Für Microsoft Windows 10 | 11
- 64-Bit-Systeme

Minimale Konfiguration

- **Prozessor:** Intel Core i-Serie, AMD FX Serie
- **Arbeitsspeicher:** ab 4 GB
- **Grafikkarte:** Onboard, 2 GB VRAM, DirectX 12-Unterstützung
- **Festplattenspeicher:** 2 GB freier Speicherplatz für die Programminstallation, Empfehlung für Plus/Premium: 10 GB
- **Internetverbindung:** Für Registrierung, Validierung und einzelne Programmfunktionen erforderlich. Programm erfordert einmalige Registrierung.

Empfohlene Konfiguration

- **Prozessor:** Intel Core i-Serie der 6. Generation oder höher, AMD Ryzen oder höher
- **Arbeitsspeicher:** min. 16 GB
- **Grafikkarte:** INFUSION Engine 3 bietet Hardwarebeschleunigung für Import und Export durch Intel, NVIDIA und AMD-GPUs:
 - Intel Graphics HD 620 oder höher mit 4 GB (Intel Treiber ab Version 27.20.100.9466)
 - NVIDIA Geforce GTX 1050ti oder höher mit 4 GB (GeForce Game Ready-Treiber ab Version 496.76)
 - AMD Radeon RX470 oder höher mit 4 GB
 - empfohlen für 4K/8K-Bearbeitung:
 - NVIDIA Geforce GTX 1070 8 GB oder höher
 - AMD Radeon RX5xxx 8 GB oder höher
- **Festplattenspeicher:** 10 GB freier Speicherplatz

Seriennummer

Mit jedem Produkt wird eine Seriennummer ausgeliefert. Diese Seriennummer wird zur Freischaltung der Software benötigt. Bitte bewahren Sie die Nummer daher gut auf.

Nutzen einer Seriennummer

Mit der Seriennummer wird die Programmlizenz eindeutig Ihnen zugeordnet. Erst dann haben Sie Anspruch auf den kostenlosen Kundendienst via E-Mail.

Durch die Seriennummer wird ebenfalls ein Missbrauch der Software verhindert. Somit können wir Ihnen auch weiterhin ein optimales Preis-/Leistungsverhältnis gewährleisten.

Wo Sie die Seriennummer finden

Bei Download-Versionen erhalten Sie Ihre Seriennummer zur Freischaltung der Software unmittelbar nach dem Kauf per E-Mail an die von Ihnen angegebene E-Mail-Adresse.

Bei Box-Versionen befindet sich ein Voucher-Code in der Programmbbox. Diesen Code lösen Sie auf <https://www.magix.com/redeem> ein und erhalten die Seriennummer per E-Mail.

Wann Sie die Seriennummer brauchen

Die Seriennummer wird gebraucht, wenn Sie das Programm das erste Mal starten und es registrieren.

Verwendung der Seriennummer auf einem anderen Computer

Wenn die Seriennummer auf einem anderen Computer oder nach einer Re-Installation des Betriebssystems verwendet werden soll, müssen Sie das Programm für die Verwendung auf dem aktuellen PC deaktivieren.

Damit ist die Seriennummer vom aktuellen Computer „gelöst“ und kann nun auf einem anderen Computer verwendet werden.

i Hinweis: Die Seriennummer kann auch nachträglich im MAGIX Service Center deaktiviert werden, aber über die integrierte Funktion von VIDEO DELUXE ist es wesentlich komfortabler.

Programm deinstallieren

Unter Windows können Sie VIDEO DELUXE in den „Windows-Einstellungen“ > „Apps“ deinstallieren.

WAS IST VIDEO DELUXE?

VIDEO DELUXE ist ein komplettes All-in-one-Videostudio für Ihren PC. Mit VIDEO DELUXE bringen Sie Ihre Aufnahmen unkompliziert auf Ihren Computer und anschließend aufgewertet und veredelt auf DVD, AVCHD- oder Blu-ray Disc – ideal zur kinoreifen Präsentation auf Bildschirm, Leinwand oder Monitor.

Videos, Fotos und zusätzliches Audio- und Videomaterial lassen sich von den verschiedensten Geräten in den PC überspielen. Lange Videos können automatisch in verschiedene Kapitel bzw. Szenen unterteilt werden. Oder auch umgekehrt: Kurze Einzelaufnahmen lassen sich automatisch zu einem langen Video kombinieren.

Zu Ihren Videos fügen Sie passende Musik, filmreife Übergänge, Text und ausgewählte Effekte per Mausklick hinzu. Die komfortable Oberfläche, fortschrittlichste Video-Technologien sowie zahlreiche Automationen und Assistenten garantieren perfekte Ergebnisse im Handumdrehen.

Wenn Ihr Video fertig ist, können Sie es auf vielfältige Weise weiterverwenden: Sie können es wieder zurück aufs Videoband oder in den Camcorder spielen. Sie können es auf eine Disc brennen und z. B. am Fernseher genießen. Oder Sie stellen Ihr Video ins Internet.

Hinweis zu speziellen Programmversionen

i Hinweis: Diese Dokumentation beschreibt VIDEO DELUXE in vollem Umfang. Je nach erworbener Programmversion/Edition kann der Funktionsumfang und Service variieren.

Vier Programmversionen

- Die Einstiegsversion **VIDEO DELUXE** richtet sich vorrangig an Neueinsteiger, die ohne Vorkenntnisse auf möglichst einfache Weise Ihre Videos am PC schneiden und bearbeiten möchten. Diese Programmversion enthält viele praktische Assistenten für Bild und Ton, die die Videobearbeitung erleichtern, sowie eine besonders intuitiv bedienbare Benutzeroberfläche.
- Die erweiterte Version **VIDEO DELUXE Plus** bietet alle Eigenschaften der normalen Version und darüber hinaus weitere Werkzeuge und Funktionen für die Videobearbeitung. Sie richtet sich an fortgeschrittene Anwender.
- **VIDEO DELUXE Premium** verfügt über sämtliche Eigenschaften der erweiterten Plus-Version. Zusätzlich bietet sie attraktive Zusatzprogramme von Drittherstellern.
- **MAGIX Video Pro X** hat alles, was MAGIX Ihnen an Videofunktionen bieten kann: Der Umfang der Premium-Version plus zusätzliche Features.

Auf der MAGIX Website finden Sie einen detaillierten Versionsvergleich. [Hier entlang ...](#)

Leistungsmerkmale

Aufnahmemöglichkeiten

- AVCHD-Kamera
- HDV-Kamera: HDV1 und HDV2 Camcorder
- DV-Kamera: Mini-DV-Camcorder oder DV-Videorekorder

- Video: Analog-TV, Videoeingang, VHS-Rekorder, Webcam
- Audio: Mikrofon, Kassettenrekorder, MiniDisc-Player, Plattenspieler
- Bildschirm (nur in Plus/Premium): der PC-Monitor.
- Einzelbild: Einzel- oder Serienbilder von Webcam, Videorekorder, Videokamera oder TV-Karte

Für analoge Aufnahmen können alle DirectShow-kompatiblen Capturing-Karten verwendet werden.
DV-Aufnahmen erfolgen über FireWire.

Unterstützte Formate

Import:

Video: (DV-)AVI, MJPEG, MKV, MPEG-2/4 (HEVC/H.265*), WMV(HD)

Audio: WAV, MP3, OGG, WMA, zusätzlich in Plus/Premium: Mehrkanalton

Bild: BMP, GIF, JPEG, TGA, TIF, PNG, HEIF

Export:


Video: (DV-)AVI, MJPEG, MPEG-2/4 (HEVC/H.265*), WMV(HD)

Audio: MP3, WAV

Bild: BMP, JPEG

Weitere: DVD, Blu-ray Disc, AVCHD-Disc

 **Hinweis:** Dieses Programm benötigt für mehrere Funktionen eine Internetverbindung. MP3-Export erfordert die Installation von Windows Media Player ab Version 10.

 *Beim ersten Im- bzw. Export von HEVC-Material muss der Codec in VIDEO DELUXE Classic kostenpflichtig aktiviert werden.

Brennbare Disc-Formate

Im Bereich „Brennen“ finden Sie folgende Brennoptionen:

- DVD
- Blu-ray Disc
- AVCHD (auf DVD- oder Blu-ray-Rohlingen)

 Im Menü „Datei“ können Sie Sicherheitskopien erstellen und brennen.

Multimedial editierbare Disc-Menüs

Es werden viele Vorlagen für Disc-Menüs mitgeliefert, die später am Fernseher für die Auswahlmöglichkeit von Filmen und Kapiteln sorgen. Ein Großteil davon auch im 16:9-Breitbildformat. Sie können beim Brennen übernommen werden und sorgen für ein professionelles Aussehen der Disc.

Jede Menüvorlage lässt sich aber auch noch beliebig umgestalten, z. B. mit eigenen Fotos, thematischen Animationen, 3D-Bildunterschriften, Sound-Untermalungen, Intro-Videos u. v. m.

Was ist neu?

■ **High-Speed Timeline**

Ab sofort wird die Timeline viel schneller nachgezeichnet, sodass das Navigieren im Projekt flüssiger wirkt.

■ **Intel Hyper Encode**

Auf Intel Desktop- und Laptop-Systemen mit Onboard-GPU und einer zusätzlichen Intel-GPU wie der brandneuen Intel® Arc™ werden beide Grafikkarten kombiniert aktiviert.

■ **Media Pool: Ansichtsoptionen und Filter**

- Favoriten markieren
- Intelligente Suchfunktion
- Ein- und Ausklappen aller Kategorien
- Umschalten zwischen Listen- und Kachelansicht
- Neuheiten und Angebote im In-App-Store



Media Pool ([↗24](#))

■ **INFUSION Engine 3**

Dank der brandneuen INFUSION Engine 3 bearbeiten Sie komplexe Videoprojekte bis 8K mit absolut flüssigem Playback, und der Export Ihrer Filme nutzt die volle Beschleunigung Ihrer GPU.

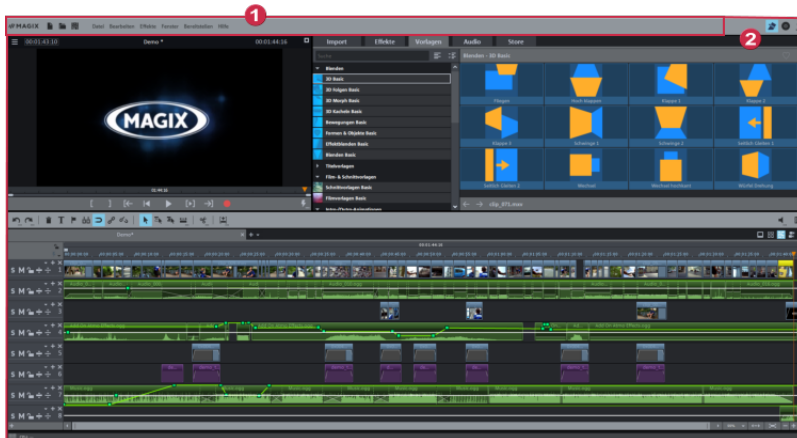
■ **Mit Leichtigkeit eigene Animationen erstellen**

Dank der neuen Anfasser können Sie die Positionierung und Skalierung von Videoobjekten direkt im Programmmonitor anpassen. Durch den flexiblen Ankerpunkt eröffnen sich neue Möglichkeiten für Ihre Animationen - so erstellen Sie dynamische Bewegungen, ganz nach Ihren Vorstellungen.



Größe/Position/Rotation ([↗115](#))

PROGRAMMOBERFLÄCHE IM ÜBERBLICK



1 Menüleiste

In der Menüleiste erreichen Sie die meisten Funktionen und Schaltflächen für den Schnellzugriff auf wichtige Befehle.



Neues Projekt

Es wird ein neues VIDEO DELUXE-Projekt erzeugt. Dazu öffnet sich der [Startdialog](#).



Projekt laden

Mit dieser Option laden Sie ein Projekt oder eine Mediendatei. Beachten Sie beim Laden eines Projekts, dass alle zugehörigen Dateien verfügbar sind, damit das Projekt vollständig geladen werden kann. VIDEO DELUXE sucht die verwendeten Audio- und Videodateien in den Ordnern, in denen sie sich beim Speichern des Projekts befanden.



Projekt speichern

Das aktuelle Projekt wird unter angegebenen Namen gespeichert. Sollte noch kein Name gewählt sein, öffnet sich ein Dialog, in dem Pfad und Name angegeben werden können.



Hinweis: In der Projektdatei werden alle Informationen über die verwendeten Mediendateien, Schnitte, Effekte und Titel gespeichert, nicht aber das Bild- und Tonmaterial selbst. Dieses befindet sich immer in den aufgenommenen bzw. importierten Mediendateien, die während der gesamten Bearbeitung mit VIDEO DELUXE unverändert bleiben. Um einen Film vollständig in einen eigenen Ordner zu speichern, um ihn z. B. auf einem anderen PC weiter zu bearbeiten, benutzen Sie die Funktion „Film und Medien in Ordner kopieren“ unter „Datei > Sicherheitskopie“.

2 Wechsel der Oberfläche

Wechseln Sie oben rechts im Programm zwischen zwei Oberflächen hin und her.



Oberfläche »BEARBEITEN«

Die Oberfläche **Bearbeiten** ist die Hauptansicht. Hier laden Sie Ihre Videos und bearbeiten sie im Projektfenster.



Oberfläche »BRENNEN«

Die Oberfläche **Brennen** ist eine Spezialansicht zum Brennen von Discs. Hier geht es vor allem um die Gestaltung eines Auswahlmenüs, das bei DVDs, Blu-ray Discs und AVCHD-Discs zum Einsatz kommt.



Oberfläche »Bearbeiten« (↗18)



Oberfläche »Brennen« (↗44)

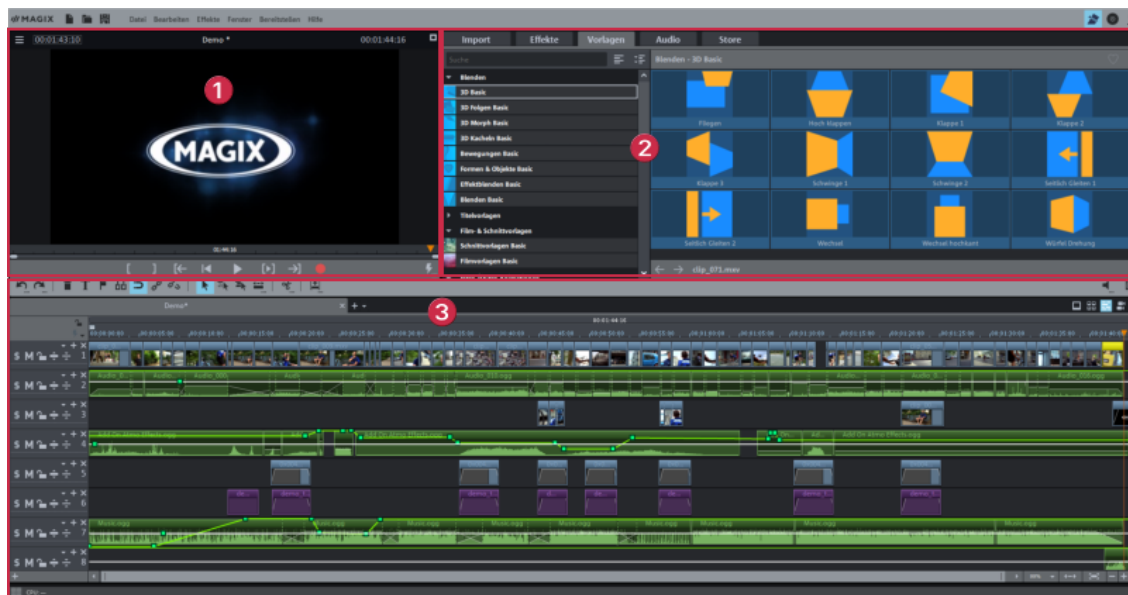
Das dritte Symbol  öffnet einen Dialog zum Fertigstellen des Films.

Weitere Informationen



Film fertigstellen, Dialog (↗201)

Oberfläche »Bearbeiten«



1

Programmmonitor (↗19)

2

Media Pool (↗19)

3

Projektfenster (↗19)

1 Programmmonitor

Hier werden die Video- und Bildobjekte gezeigt sowie eine Vorschau für Daten im Media Pool ausgegeben.

 [Programmmonitor mit Transportkontrolle \(↗20\)](#)

2 Media Pool

Hier finden Sie Ihre Festplatteninhalte und die Bereiche zum Anpassen und Gestalten Ihres Videomaterials sowie den MAGIX-Store.

Je nachdem in welchen Bereich des Media Pools Sie sich befinden, werden die Inhalte angezeigt. Schauen Sie sich Vorlagen an oder importieren Sie Medien in das Projekt. Im Bereich »EFFEKTE« können Sie sich den Effektbereich einblenden lassen, um Effektkurven zu erstellen.

 [Media Pool \(↗24\)](#)

3 Projektfenster

Im Projektfenster findet der Videoschnitt statt. Medien aus dem Media Pool werden als Objekte in das Projektfenster importiert und können anschließend arrangiert werden. Zur Bearbeitung stehen verschiedene Anzeige-Modi zur Verfügung.



Szenenübersicht

In der Szenenübersicht erhalten Sie eine skalierbare Übersichtsdarstellung der Szenen. Hier können Sie alles ganz bequem sichten, sortieren und überflüssige Szenen löschen.



Storyboard-Modus

Diese Ansicht bietet die größte Übersichtlichkeit und das einfachste Handling. Im Storyboard-Modus werden sämtliche Szenen Ihres Films hintereinander aufgelistet. Jede Szene wird mit einem Vorschaubild auf dem Storyboard dargestellt.



Timeline-Modus

Hier finden alle aufwendigeren Bearbeitungen statt. Alle Dateien werden als Objekt auf einer Zeitachse dargestellt.



Multicam-Modus

Multicam Editing ermöglicht komfortables Schneiden von verschiedenen Aufnahmen der gleichen Szene aus unterschiedlichen Kameraperspektiven.



Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

 [Projektfenster \(↗32\)](#)

Arbeitsfläche anpassen

Programmmonitor, Projektfenster und Media Pool lassen sich frei positionieren oder auch ganz ausblenden.

Eigene Fensteranordnung speichern

Sie können Ihre eigene Fensteranordnung speichern und jederzeit abrufen:

1. Klicken Sie im Menü auf »FENSTER« → »FENSTERANORDNUNG« → »SPEICHERN...«.
2. Legen Sie im erscheinenden Dialog einen Namen fest, unter dem die Fensteranordnung im Menü angezeigt werden soll.
3. Unter „Media Pool“ können Sie festlegen, ob auch die Hauptnavigation bzw. auch Unternavigation gespeichert werden sollen.

i Eigene Einstellungen werden mit dem Schließen von VIDEO DELUXE automatisch gespeichert und bleiben beim nächsten Programmstart erhalten.

💡 Tipp: Wenn Sie mit zwei Monitoren arbeiten, können Sie den Programmmonitor auf dem 2. Bildschirm im Großformat anzeigen lassen. Fassen Sie dazu mit der Maus am oberen Rand des Programmmonitors an und ziehen Sie ihn auf den 2. Bildschirm. Klicken Sie dann auf das kleine Viereck oben rechts. Der Programmmonitor wird im Vollbildmodus dargestellt.

Fensteranordnung zurücksetzen

Sollten Sie einmal den Überblick verlieren, lässt sich die Ansicht über das Menü »FENSTER« > »FENSTERANORDNUNG ZURÜCKSETZEN« oder das Tastaturkürzel **F9** wieder auf die Grundeinstellung zurücksetzen.

Programmmonitor mit Transportkontrolle

Der Programmmonitor zeigt den Inhalt des aktuellen Films an. In bestimmten Fällen wird der Programmmonitor auch zum Bearbeiten bestimmter Effekte genutzt. Beispiele hierfür sind:

- Titeleditor
- diverse Bewegungseffekte
- Zusätzlich zeigt der Programmmonitor die Zeitposition des Abspielmarkers sowie die Filmlänge an.



- | | |
|---|-------------------------------------------------|
| 1 | Menü des Programmmonitors |
| 2 | Position des Abspielmarkers |
| 3 | Titelzeile, zeigt den Namen des aktuellen Films |
| 4 | Länge des aktuellen Films |
| 5 | Schaltfläche für Vollbildmodus |

6	Anzeigebereich
7	Transportkontrolle

Der Programmmonitor hat neben dem Anzeigen des aktuellen Films folgende zusätzliche Funktionen:

- Vorschau von Video- und Bilddateien
- Bereiche aus Videodateien in den Film einfügen
- Filmüberblick
- Vollbildmodus

Optionen

- 3D-Anzeige
- Größe (Auflösung) einstellen
- Position verschieben (via Titelzeile)

Menü im Programmmonitor



Das Menü des Programmmonitors wird über die Menüschaftfläche geöffnet.

Folgende Funktionen sind wählbar:

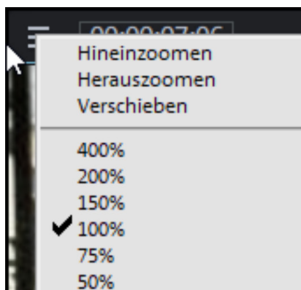
- Zoomfaktor bestimmen
- Bildposition für Vorschau festlegen
- Filmüberblick aktivieren
- Jog- und Shuttle ein- und ausblenden
- Standard (2D)-Ansicht des Programmmonitors einstellen
- 3D-Wiedergabe aktivieren
- 360°-Darstellung aktivieren
- Zugriff auf das Performance-Menü (auch im Kontextmenü der Schaltfläche Vorschauqualität)

Zoom

Das Videobild im Programmmonitor lässt sich mithilfe der Menüeinträge vergrößern bzw. verkleinern. Dies ist insbesondere für die Effekt-Animation sinnvoll.



Hinweis: Dieser Zoom betrifft nur die aktuelle Darstellung im Programmmonitor und wird nicht wie ein Videoeffekt übernommen.



Vollbildmodus

Der Programmmonitor kann auf volle Bildschirmgröße vergrößert werden.

Vollbildmodus aktivieren:

1. Doppelklicken Sie in den Anzeigebereich des Programmmonitors,
2. drücken Sie die Tastenkombination Alt + Enter auf der Computertastatur oder
3. betätigen Sie die Schaltfläche am oberen rechten Rand des Programmmonitors.
4. Drücken von Escape (Esc) beendet den Vollbildmodus.

i Hinweis: Der Programmmonitor lässt sich auch im Vollbildmodus verschieben, ebenso ist ein spezielles Kontextmenü (rechte Maustaste) verfügbar. Die Transportkontrolle kann ausgeblendet werden.

Transportkontrolle einblenden/ausblenden:



Voraussetzung: Vollbildmodus ist aktiv

1. Öffnen Sie das Kontextmenü im Anzeigebereich des Programmmonitors durch Anklicken mit der rechten Maustaste. An einem Haken vor dem Menüeintrag »TRANSPORTKONTROLLE EINBLENDEN« ist der aktuelle Zustand erkennbar.
2. Wählen Sie den Eintrag »TRANSPORTKONTROLLE EINBLENDEN«. Die Transportkontrolle wird ein- bzw. ausgeblendet.

Größe einstellen



Tip: Nützliche Voreinstellungen für Arranger und Programmmonitor finden Sie auch im Reiter Anzeige-Presets in den Programmeinstellungen!

Größe frei einstellen:

1. Führen Sie den Mauszeiger an den Rand des Programmmonitors. Der Mauszeiger wird zum Doppelpfeil.
2. Klicken Sie auf den Rand des Programmmonitors und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
3. Ziehen Sie den Programmmonitor auf die gewünschte Größe.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

i Hinweis: Das freie Einstellen der Größe ist einfacher, wenn Sie Breite und Höhe des Programmmonitors nacheinander einstellen.

Größe über Kontextmenü einstellen:

1. Öffnen Sie das Kontextmenü im Anzeigebereich des Programmmonitors durch Anklicken mit der rechten Maustaste.
2. Wählen Sie aus dem Kontextmenü die gewünschte Größe:
 - Per Voreinstellung: Wählen Sie einen Eintrag aus dem Untermenü »AUFLÖSUNGSVOREINSTELLUNGEN«.
 - Manuell: Wählen Sie den Eintrag »ANDERE AUFLÖSUNG« und geben Sie die gewünschte Auflösung in den Dialog ein.

Größe durch das Video festlegen:

Sie können die Größe auch von der Größe des Films oder eines einzelnen Videoclips im Film bestimmen lassen.

1. Wählen Sie im Projektfenster das Video-Objekt aus, durch das die Größe des Programmmonitors bestimmt werden soll.
2. Öffnen Sie das Kontextmenü im Anzeigebereich des Programmmonitors (6) durch Anklicken mit

der rechten Maustaste.

3. Wählen Sie den Eintrag »PROGRAMMMONITOR AN MARKIERTES VIDEO ANPASSEN«.

VIDEO DELUXE passt die Größe des Programmmonitors an die Auflösung des gewählten Video-Objekts an.

Größe durch die Filmeinstellung festlegen:

1. Öffnen Sie das Kontextmenü im Anzeigebereich des Programmmonitors (6) durch Anklicken mit der rechten Maustaste.
2. Wählen Sie den Eintrag »PROGRAMMMONITOR AN FILMEINSTELLUNGEN ANPASSEN«.

VIDEO DELUXE stellt die Auflösung aus den Filmeinstellungen als neue Größe für den Programmmonitor ein.

i Hinweis: Wenn die neue Auflösung des Programmmonitors größer ist als die des verwendeten Bildschirms, erhalten Sie eine entsprechende Warnmeldung von VIDEO DELUXE und können die Aktion abbrechen oder fortsetzen.

Transportkontrolle

Die Transportkontrolle am Programmmonitor ermöglicht das Abspielen des Video- und Bildmaterials im Projektfenster bzw. der Vorschau im Media Pool.



i Hinweis: Jog/Shuttle müssen im Menü sichtbar geschaltet werden, falls diese benötigt werden.

Bereich 	Oberhalb der Abspielfunktionen lässt sich der Bereich zwischen In- und Out-Point mit der Maus aufziehen.
Abspielmarker 	Dieser Marker kennzeichnet die Stelle, die vom Programmmonitor gerade gezeigt wird.
In-/Out-Point setzen 	Damit lassen sich Bereichsanfang und -ende bestimmen.
Zu Bereichsanfang 	Diese Schaltfläche setzt den Abspielmarker zu Kontrollzwecken direkt an den Anfang des aktuellen Bereichs.
Zum Filmanfang springen 	Setzt den Abspielmarker an den Anfang des Films.
Wiedergabe/Stopp (Pause) 	Die Wiedergabe-Schaltfläche in der Mitte startet die Wiedergabe. Ein zweiter Klick beendet die Wiedergabe.
<p>💡 Tipp: In Menü »DATEI > EINSTELLUNGEN > PROGRAMM > WIEDERGABE« können Sie festlegen, ob bei einem zweiten Klick bzw. über das zugehörige Tastaturkürzel (Leertaste) der Abspielmarker an die Startposition zurückgestellt wird (Stopp) oder ob er an der aktuellen Stelle stehenbleibt (Pause).</p>	

Bereichswiedergabe 	Diese Schaltfläche spielt den aktuellen Bereich ab.
Zu Bereichsende 	Diese Schaltfläche setzt den Abspielmarker zu Kontrollzwecken direkt an den Ende des aktuellen Bereichs.
Audio- oder Videoaufnahme 	Hiermit gelangen Sie schnell zur Aufnahmeauswahl.
Jog Wheel 	Mit diesem Rädchen können Sie sich in Einzelbildschritten innerhalb des Videos bewegen und auch den Abspielmarker bei großen Zoomstufen exakt positionieren.
Shuttle-Steuerung 	Je weiter der Schieberegler zur Seite bewegt wird, desto schneller wird das Arrangement in der entsprechenden Richtung abgespielt. So kann schnell eine bestimmte Stelle „angefahren“ werden.
<div> Hinweis: Jog Wheel und Shuttle-Steuerung sind standardmäßig ausgeblendet. Sie können über das Menü des Programmmonitors angezeigt werden. </div>	
Vorschauqualität 	Wenn es beim Abspielen des Films zu Rucklern kommt, aktivieren Sie die flüssige Wiedergabe.

Vorschauqualität

Bei schwacher Abspiel-Performance können Sie eine flüssigere Vorschau aktivieren. Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf die Qualität beim Exportieren von Videodateien oder beim Brennen einer Disc.

Schwache Abspiel-Performance kann folgende Gründe haben:

- Hardware zu leistungsschwach
- Quellmaterial ist hochaufgelöst (4K)
- Projekt ist sehr komplex

» Klicken Sie in der Transportkontrolle mit der rechten Maustaste auf das Symbol, um das Kontextmenü zu öffnen.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

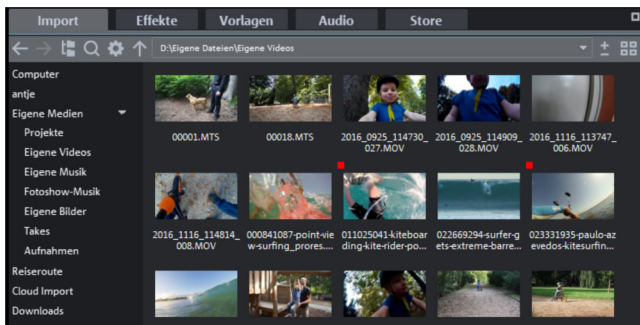
- Auflösung reduzieren
- Framerate reduzieren: Die Anzahl der Bildwiederholungen pro Sekunde wird reduziert.
- Effekte deaktivieren: Alle Effekte und Plug-ins werden aktiviert/deaktivieren.
- Proxy-Objekte nutzen (siehe [Proxy-Dateien verwenden](#), [Proxy-Schnitt \(194\)](#))

Hinweis: Voreingestellt sind „Auflösung reduzieren“ und „Framerate herabsetzen“.

Media Pool

Der Media Pool dient zum Importieren von Mediendateien aller Art: Videos, Fotos, MP3-Songs, Audio-CD-Tracks usw. Außerdem bietet er Zugriff auf die mitgelieferten Effekte und Vorlagen und einen

Zugang zum MAGIX Store.



Der Media Pool von VIDEO DELUXE hat fünf Reiter:

Import (↗26)	Importieren Sie Ihre Mediendateien.
Effekte (↗29)	Hier finden Sie die Effekte von der Bildverbesserung über die Spezialeffekte bis zu Chroma Key-Mixeffekten.
Vorlagen (↗30)	Hier finden Sie direkt verwendbare Vorlagen in verschiedenen Kategorien wie Blenden, Titelvorlagen usw.
Audio (↗31)	Hier finden Sie alle verwendbaren Songs und Audioeffekten für die Tonspur.
Store (↗31)	Hier können Sie weitere Songs, Vorlagen und vieles mehr erwerben.

Ansichtsoptionen



Neben dem Suchfeld finden Sie Schaltflächen, mit denen Sie die Darstellung der Inhalte anpassen können.

Blenden Sie die Ansicht der Kategorien ein oder aus.

Filtern Sie Inhalte und blenden Sie nur Ihre Favoriten ein.

Ändern Sie die Anzeigegröße der Inhalte.

Ein- und Ausklappen aller Kategorien

Es werden nur die Kategorien übersichtlich dargestellt.

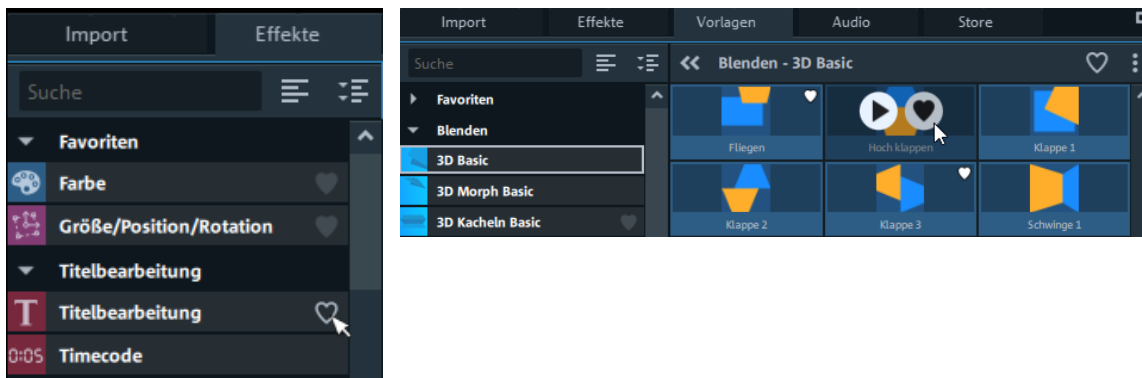
Es werden alle Inhalte gleichzeitig angezeigt.

Umschalten zwischen Listen- und Kachelansicht

Die Inhalte werden als Liste angezeigt.

Die Inhalte werden als Kacheln angezeigt.

Favoriten speichern



Sie können Effekte, Vorlagen, Audio- und Store-Inhalte favorisieren, um sie zukünftig schneller anzuzeigen.

» Klicken Sie auf das Herz, um die Kategorie oder den Inhalt als Favorit zu kennzeichnen.

Die gespeicherten Favoriten werden ganz oben in der Liste angezeigt.

Import

Struktur und Arbeitsweise des Media Pools unter **Import** ist an die des Windows Explorer angelehnt, mit dem Unterschied, dass nur für den Film verwertbare Dateien angezeigt werden. Er dient zum Ansteuern und Laden von Multimediadateien aller Art: Fotos und andere Bilddateien, Videodateien, Audiodateien, Blenden, Effekten und auch kompletten Projekten.

Computer: Alle Laufwerke werden mit Laufwerksbuchstaben aufgeführt und lassen sich per Doppelklick öffnen.

Benutzerverzeichnis: Hier wird der Ordner des derzeit am PC angemeldeten Benutzers angezeigt.


Eigene Medien:


- **Projekte:** Hier wechseln Sie in den Ordner, in dem standardmäßig Ihre Projekte und Filme abgelegt werden.
Im Kontextmenü eines Projekts finden Sie die Funktion »[INHALTE DES PROJEKTES ANZEIGEN](#)«. Damit können Sie alle Objekte eines Projekts anzeigen und in das aktuelle Projekt kopieren, wobei der Bearbeitungs- und Effektstatus des Objekts erhalten bleibt. Das heißt, Sie müssen die Objekte nicht noch einmal bearbeiten, um den Stand aus dem „alten“ Projekt zu erhalten. Aber natürlich können Sie weitere Anpassungen am übertragenen Objekt vornehmen. Diese Änderungen werden dann im aktuellen Projekt gespeichert.
- **Eigene Videos:** Zeigt alle verwendbaren Dateien an, die unter „Eigene Dateien\Eigene Videos“ liegen.
- **Eigene Musik:** Zeigt den Inhalt des Ordners „Eigene Dateien\Eigene Musik“.
- **Fotoshow-Musik:** Hier finden Sie mitgelieferte Musik, die sich zur Nachvertonung nutzen lässt.
- **Eigene Bilder:** Wechselt in den Ordner „Eigene Dateien\Eigene Bilder“. Dieser Ordner wird z. B. häufig von Digitalkameras und Scannern verwendet, die dort standardmäßig die übertragenen Bilder ablegen.
- **Takes:** Dieser Ordner enthält sogenannte „Takes“: kleine Ausschnitte aus längeren Filmen, die sich ohne lange Ladezeiten verwenden lassen. Takes können Sie auch selbst erzeugen, indem Sie das gewünschte Objekt aus dem Film in diesen Ordner per Drag & Drop ziehen.
- **Aufnahmen:** Hier legt VIDEO DELUXE standardmäßig alle Aufnahmen ab.

Reiseroute: Klicken Sie hier, wenn Sie eine Reiseroute erstellen möchten. Das Tool MAGIX Travel Maps wird geöffnet.

Cloud Import: Mit dem Cloud Import können Sie Mediendateien zum Beispiel aus Ihrem „Google Drive“-Konto in VIDEO DELUXE importieren. Klick auf *Cloud Import* öffnet das Tool [MAGIX Update Notifier](#).










Downloads: Mit dieser Schaltfläche haben Sie Zugriff auf die Mediendateien, die Sie mit VIDEO DELUXE heruntergeladen haben. Außerdem werden alle über Send Anywhere empfangenen Daten hier abgelegt.

 **Achtung!** Der Media Pool unter „Import“ zeigt die Daten auf Ihrer Festplatte an. Wenn Sie hier Daten löschen, können sie auch über den Windows Explorer nicht wiedergefunden werden.

 **Tip:** Sie können Ihren persönlichen Medienordner mit einer eigenen Verknüpfung versehen, um mit einem Mausklick auf die enthaltenen Medien zugreifen zu können. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf einen der vorhandenen Einträge und wählen Sie im Kontextmenü »**VERKNÜPFUNG ERSTELLEN**«. Geben Sie Ihren Medienordner an und bestätigen Sie über »OK«.

 **Hinweis:** Durch die Funktion »**PROGRAMMEINSTELLUNGEN AUF STANDARDWERTE ZURÜCKSETZEN**« im Menü „Datei > Einstellungen“ werden auch alle eigenen Verknüpfungen automatisch gelöscht.

Wenn Sie mit der Maus über eine Mediendatei fahren, erscheinen drei Symbole für die Funktionen: Wiedergabe (Vorschau), Trimmen, Importieren:

- **Vorschau**    : Klicken Sie auf das Wiedergabesymbol, um das Medium wiederzugeben: Video- und Bilddateien werden im Programmmonitor angezeigt, Audiodateien über die Soundkarte abgespielt. Auch für die mitgelieferten Vorlagen gibt es eine Vorschau.
- **Trimmen**    : **Bereichsimport:** Am Programmmonitor können Sie einen Importbereich mithilfe der Schaltflächen für den In- und Out Point definieren und anschließend importieren.
- **Importieren**    : Klicken Sie auf das Importieren-Symbol, um das ausgewählte Medium **komplett** ins Projektfenster zu laden. Beim Import mit der Import-Schaltfläche wird der aktuell eingestellte Einfügemodus verwendet.

Dateien aus dem Media Pool können Sie auch per Doppelklick laden.

Markierte Einträge (auch ganze Ordner) lassen sich mit gehaltener linker Maustaste greifen und nach unten in den Film ziehen (Drag & Drop).

- **Mehrere Dateien einzeln auswählen:** Klicken Sie der Reihe nach mit gedrückter *Strg*-Taste auf die gewünschten Dateien.
- **Mehrere aufeinanderfolgende Dateien laden:** Halten Sie die *Umschalt*-Taste gedrückt und klicken erst auf den ersten und dann auf den letzten Eintrag. Alle dazwischen liegenden Einträge werden markiert.
- **Mehrere Dateien mit der Maus (Objektlasso) auswählen:** Klicken Sie in einen freien Bereich und führen Sie den Mauszeiger bei gehaltener Maustaste über mehrere Dateien. Während Sie die Maus ziehen, wird ein sichtbarer Rahmen aufgezogen. Alle an diesen Rahmen angrenzenden Einträge werden markiert.
- **Alle Dateien im aktuellen Ordner markieren:** Betätigen Sie das Tastaturkürzel *Strg* + *A*.

Navigationsschaltflächen



Vorwärts/ Rückwärts: Mit diesen Schaltflächen gelangen Sie in den Ordner zurück, in dem Sie vorher waren.



Ordnerbaum: Hier können Sie einen Ordnerbaum zur Navigation durch Ihr Computersystem aktivieren.



Suchen:

Mit der Suchfunktion können Sie schnell nach bestimmten Dateien suchen. Sie können den Dateityp, das Datum und bestimmte Ordner, die durchsucht werden sollen, angeben.

- **Dateiname:** Geben Sie hier den gesuchten Dateinamen oder einen Teil des Dateinamens ein. Das X-Symbol löscht die Eingabe wieder. Ein „?“ kann als Platzhalter für ein einzelnes Zeichen verwendet werden, ein „*“ für beliebig viele Zeichen.
- **Dateityp:** Hier wird die Dateinamenserweiterung angegeben. Mehrere Eingaben werden per Semikolon getrennt. Unter dem Eingabefeld lassen sich auch verschiedene Voreinstellungen für oft verwendete Dateinamenserweiterungen auswählen.
- **Datum:** Hier lässt sich die Dateisuche auf einen bestimmten Zeitraum eingrenzen. Wählen Sie einen Eintrag aus der Liste aus.
- **Ordner:** Wenn Sie nicht auf dem gesamten Computer suchen wollen, sondern nur auf einem bestimmten Datenträger oder innerhalb eines Ordners, können Sie hier den gewünschten Suchpfad einstellen.
- **Suchtiefe:** Hier stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung, die festlegen, ob noch weitere Orte als die angegebenen durchsucht werden sollen.
„Indizierte Orte“ sind Ordner, die durch den Indexdienst in Windows durchsucht und katalogisiert werden. Wenn der Indexdienst aktiviert ist, werden die Dateien in den eingestellten Ordnern indiziert, während sich der Computer im Leerlauf befindet, so dass der vom Nutzer ausgelöste Suchvorgang schneller durchgeführt wird.
 - Indizierte Orte und den ausgewählten Ordner durchsuchen
 - Indizierte Orte, den ausgewählten Ordner und Eigene Dateien durchsuchen
 - Indizierte Orte, den ausgewählten Ordner, Eigene Dateien und den Projektordner durchsuchen

Browse History-Liste und Pfadangabe: Oben in der Mitte befindet sich die Pfadangabe des aktuellen Ordners. Mit der Pfeil-Schaltfläche öffnen Sie ein Menü, aus dem Sie die zuletzt besuchten Ordner wieder aufrufen können.



Optionen: Alle Funktionen des Kontextmenüs (Dateien umbenennen oder löschen etc.) lassen sich auch über die Optionen-Schaltfläche erreichen.



Aufwärts: Diese Schaltfläche dient zum Ansteuern der nächsthöheren Ordnebene.



Zoom: In der Ansicht „Große Symbole“ lässt sich ein Zoom-Schieberegler aktivieren, mit dem die Größe und Anzahl der sichtbaren Symbole eingestellt werden kann.



Anzeigeoptionen:

In der Dateiliste werden alle unterstützten Multimediadateien und die Unterordner des aktuell ausgewählten Ordners aufgeführt. Sie können einstellen, wie die Einträge aufgelistet werden sollen.

- **Liste:** Die Dateien werden nur mit ihrem Namen aufgelistet. Diese Darstellung zeigt die meisten Dateien gleichzeitig an.
- **Details:** Zu jeder Mediendatei werden neben dem Namen Typ, Größe und Änderungsdatum angezeigt.
- **Große Symbole:** haben den Vorteil, dass für jede Video- und Bilddatei ein Vorschau-Frame in der Dateiliste angezeigt wird. Dadurch lässt sich abschätzen, um welches Material es sich handelt. Sobald Sie diese Ansicht aktivieren, erscheint daneben die Zoomfunktion. Damit können Sie die Vorschaubilder zusätzlich weiter vergrößern.

Effekte

VIDEO DELUXE bietet eine Fülle von Effekten und Einstellmöglichkeiten für Effekte, die im Abschnitt **Effekte** detailliert beschrieben werden.

- **Titelbearbeitung:** Hier finden Sie den **Titeleditor** zur Bearbeitung der Titel-Objekte.
- **Videoeffekte:** Hier finden Sie frei einstellbare Effekte für Video- und Bildobjekte. Die Effekte können erst nach dem Auswählen des Objekts im Dialogfenster des jeweiligen Effekts eingestellt werden. Mehr Informationen finden Sie unter: **Videoeffekte**.
- **Ansicht/Animation:** Hier finden Sie die Bewegungseffekte, mit denen Sie das Bild z. B. durch Zoom- oder Kamerafahrten animieren können.
- **360°-Video:** Hier erreichen Sie die Effekte zur 360°-Videobearbeitung. Mehr Informationen finden Sie unter: **360°-Videos**.
- **Stereo3D:** Hier erreichen Sie die Stereo3D-Funktionalität. Mehr Informationen finden Sie unter: **Stereo3D**.

 **Hinweis:** Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

- **Audioeffekte:** Hier finden Sie viele Audioeffektvorlagen für die Tonspuren. Mehr Informationen finden Sie unter: **Audiobearbeitung**.
- **Zusatzeffekte:** Hier erreichen Sie die verfügbaren Effekt-Plug-ins. Mehr Informationen finden Sie unter: **Zusatzeffekte im Media Pool**.

Vorlagen

Hier finden Sie weitere Inhalte, die Sie für Ihren Film verwenden können. Neben den mit VIDEO DELUXE zusammen installierten Inhalten können Sie im Store weitere Inhalte direkt aus dem Programm heraus kaufen.

- **Blenden:** Der Bereich für die Blenden wird im Media Pool geöffnet. Ein Klick auf eine Kategorie zeigt alle enthaltenen Blenden an.
Zum Laden einer Blende ziehen Sie die gewünschte Blende mit gehaltener Maustaste auf das markierte Objekt.
Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Überblendungen (Blenden)“ im Kapitel „Objekte“.

- **Titelvorlagen:** Die Titelvorlagen sind in verschiedenen Kategorien sortiert und können per Doppelklick oder Drag & Drop geladen werden. Der Text und die Bildposition der Titelvorlagen lassen sich direkt im Programmmonitor anpassen.
- **Film- und Schnittvorlagen:** Mit diesen Vorlagen gestalten Sie kurze Filmtrailer, indem Sie Ausschnitte aus Ihrem Filmmaterial auf die vorgefertigten Platzhalter ziehen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel „Assistenten und Spezialfunktionen“.
- **Filmlooks:** Hier können Sie mithilfe von Lookup-Tabellen die Bildästhetik Ihres Materials einstellen. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Filmlooks und Lookup-Tabellen“. Über die „+“-Schaltfläche können Sie Sammlungen von Lookup-Tabellen (.cub) in VIDEO DELUXE importieren und anwenden.
- **Designelemente und Bildobjekte:** Die Designelemente bieten Möglichkeiten, mehrere Bilder miteinander zu kombinieren. Da jedes Designelement eine Vorschau bietet, empfehlen wir, hier einmal gründlich zu stöbern und sich die Inhalte anzusehen.
 - **Collagen** animieren oder verschachteln das Bild eines Fotos oder Video (bei einigen Vorlagen werden auch mehrere Objekte überblendet). Je nach Collage arrangieren Sie die gewünschten Objekte hintereinander und ziehen die Collage auf das erste Objekt.
 - **Bildrandeffekte** verkleinern das Bild bzw. schneiden Bildrandbereiche weg, um dort vorgefertigte Animationen zu zeigen.

Hinweis: Verwenden Sie Bildrandeffekte bei Videomaterial mit Ton, beachten Sie, dass der Bildrandeffekt den Ton dieses Objekts stummschaltet.

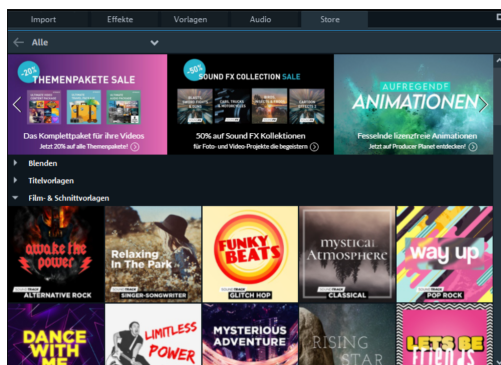
- **Bild-in-Bild-Vorlagen** zeigen mehrere Videos in einem gemeinsamen Bild. Hierfür müssen die Clips, die gleichzeitig gezeigt werden sollen, untereinander auf den Spuren platziert und mit geeigneten Bild-in-Bild-Vorlagen versehen werden.

Audio

Unter „Audio“ finden Sie die installierten Inhalte und Store-Angebote aus dem Bereich Hintergrundmusik und -geräusche. Die Funktionsweise ist identisch zum Reiter „Vorlagen“.

Store

Im Store können Sie weitere Inhalte für Ihre Projekte direkt aus dem Programm heraus kaufen.



Links oben ist eine Filterung nach Kategorien möglich; dort können Sie auch eine Option wählen, sich nur neu oder gratis im Store verfügbare Artikel anzeigen zu lassen.

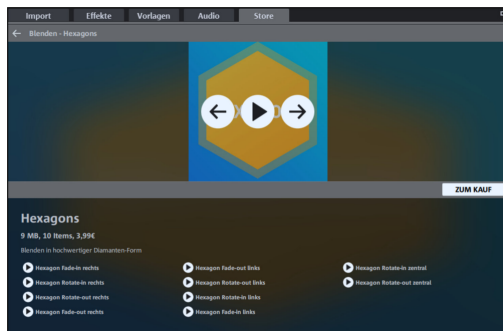


Ansicht nach Angeboten filtern



Ansicht nach neuen Inhalten filtern

Neue Inhalte kaufen



Es werden Preis und Umfang des Pakets angezeigt; mit den Wiedergabe-Schaltflächen können Sie eine Vorschau abspielen. Es ist aber auch möglich, einzelne Inhalte statt des gesamten Pakets zu kaufen.

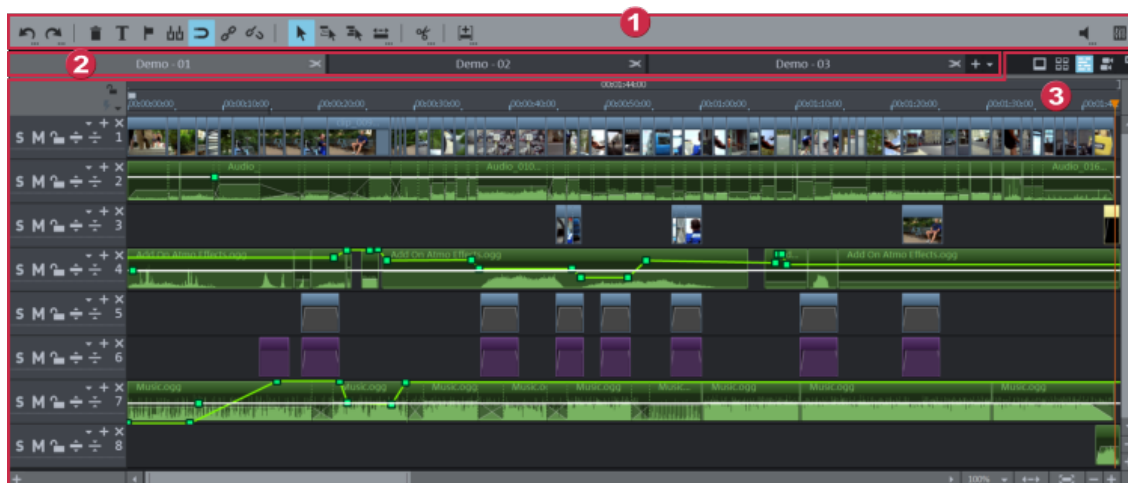
»ZUM KAUF« öffnet das Store-Fenster.

- Beim ersten Kauf erfolgt zunächst die Auswahl der bevorzugten Währung.
- Danach melden Sie sich zunächst mit Ihrem MAGIX-Konto an.
- Im nächsten Schritt wählen Sie Ihre Zahlungsart und geben die entsprechenden Daten an.
- Bei späteren Käufen wird dieser Schritt übersprungen, Sie kommen gleich zum abschließenden Fenster „Kaufen“. Sie können aber die Zahlungsweise auch noch nachträglich ändern, indem Sie auf das Stift-Symbol neben „Bezahlen mit“ klicken.
- Mit Klick auf „Jetzt kaufen“ wird der Kauf abgeschlossen.

Ihr Einkauf wird sofort herunter geladen, Sie können den Download-Fortschritt direkt an der Kachel erkennen. Sie können die gekauften Inhalte sofort im aktuellen Projekt verwenden.

Projektfenster

VIDEO DELUXE bietet eine Bearbeitungsoberfläche für weitgehende Bearbeitungen: Anordnen, Nachvertonen, professioneller Schnitt, genau eingestellte Überblendungen und gezielte Effektbearbeitungen.



1	Werkzeugleiste (↗32)
2	Film-Reiter (↗37)
3	Anzeige-Modi (↗38)

Werkzeugleiste



In der Werkzeugleiste finden Sie die wichtigsten Bearbeitungsfunktionen für die Objekte im Projektfenster. Sie befindet sich oberhalb des Projektfensters.

Befehle



Rückgängig

Mit diesem Befehl können die letzten Bearbeitungen zurückgenommen werden. So ist es kein Problem, kritische Operationen auszuprobieren. Entspricht das Ergebnis nicht den Erwartungen, gelangen Sie mit „Rückgängig“ wieder in den Ausgangszustand zurück. Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet eine Liste der bisher gemachten Änderungen, so dass sich auch mehrere hintereinander gemachte Änderungen zurücknehmen lassen.



Hinweis: Die Länge der Liste lässt sich in den Programmeinstellungen den eigenen Bedürfnissen anpassen. Generell gilt: Je länger die Liste ist, desto mehr Arbeitsspeicher wird gebraucht.



Wiederherstellen

Dieser Befehl nimmt einen unmittelbar zuvor ausgeführten Rückgängig-Befehl wieder zurück. Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet eine Liste der bisher zurückgenommenen Änderungen, so dass sich auch mehrere hintereinander gemachte Rückgängig-Befehle wiederherstellen lassen.



Objekte löschen

Dieser Befehl löscht die markierten Objekte.



Titeleditor

Ruft den Titeleditor für das ausgewählte Titelobjekt auf.



Einfüge-Modi

VIDEO DELUXE bietet unterschiedliche Möglichkeiten, wie ein Objekt, das im Media Pool ausgewählt wurde, in das Projekt eingefügt wird.

Um die Modi anzuwenden, gibt es mehrere Möglichkeiten, die unter näher beschrieben sind.

»Klicken mit der rechten Maustaste auf das Symbol, um die Liste zu öffnen. Überprüfen Sie den Einfügemodus, bevor Sie neue Dateien einfügen.

Automatische Übernahme

Fügt das aktuell markierte Objekt aus dem Media Pool in das Projektfenster ein. Video- und Bildobjekte werden immer hinter das letzte Objekt in die erste Spur gestellt, Audio- und Textobjekte landen auf anderen Spuren.

Einspur-Ripple

Fügt das ausgewählte Objekt aus dem Media Pool oder dem gewählten Bereich im an der Stelle des Abspielmarkers auf der ausgewählten Spur ein und verschiebt gleichzeitig die weiter hinten liegenden Objekte auf der Spur.

- Im Gegensatz zur automatischen Übernahme werden beim Einspur-Ripple alle Objekte an der Position des Abspielmarkers eingefügt. Die Objekte auf der Zielspur werden automatisch nach hinten, hinter das eingefügte Objekt geschoben. Angrenzende Spuren bleiben unbeeinflusst.
- Wenn sich an der Position des Abspielmarkers ein anderes Objekt befindet, wird dieses geschnitten und nach Ende des eingefügten Objektes fortgesetzt, so dass der Anfang des neuen Objekts direkt an der aktuellen Position des Abspielmarkers beginnen kann.

Mehrspur-Ripple

Fügt das ausgewählte Objekt aus dem Media Pool oder dem gewählten Bereich im auf der ausgewählten Spur an der Position des Abspielmarkers ein. Objekte auf anderen Spuren werden an der Position des Abspielmarkers aufgetrennt und die hinteren Teile um die Breite des eingefügten Objektes verschoben.

- Weiter hinten liegende Objekte aller Spuren werden mit nach hinten verschoben.
- Im Gegensatz zur automatischen Übernahme wird das Objekt an der Position des Abspielmarkers eingefügt.

Austauschen

Ersetzt das im Projekt ausgewählte Objekt mit dem ausgewählten Objekt im Media Pool oder dem gewählten Bereich im . Hat das neue Objekt eine abweichende Länge, werden nachfolgende Objekte entsprechend verschoben.

Überschreiben

Überschreibt das Projekt an der Position des Abspielmarkers auf der ausgewählten Spur mit dem aktuell markierten Objekt aus dem Media Pool oder dem gewählten Bereich im .



Hinweis: Im Gegensatz zum Modus „Austauschen“ findet hier kein Ripple statt, bestehende Objekte werden überschrieben.



Hinweis Spurauswahl Einfügenmodi: In den Modi **Einspur-Ripple**, **Mehrspur-Ripple** und **Überschreiben** erfolgt das Einfügen auf der ausgewählten Spur (Klick auf Spurkopf). Wenn keine Spur ausgewählt wurde, erfolgt die Auswahl der Zielspur automatisch.



Schnittschaltfläche

VIDEO DELUXE bietet verschiedene Schnittfunktionen. Ein Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet die Liste.

i Hinweis: Wenn Sie die Befehle „Zerschneiden“ und „Anfang/Ende entfernen“ ohne eine Auswahl anwenden, so werden alle Objekte an der Position des Abspielmarkers geschnitten.

Zerschneiden

Dieser Befehl schneidet ein ausgewähltes Objekt an der Position des Abspielmarkers auseinander. Es entstehen zwei unabhängige Objekte.

Anfang entfernen

Dieser Befehl schneidet ein ausgewähltes Objekt an der Position des Abspielmarkers auseinander und entfernt den vorderen Teil des getrennten Objekts.

Ende entfernen

Dieser Befehl schneidet ein ausgewähltes Objekt an der Position des Abspielmarkers auseinander und entfernt den hinteren Teil des getrennten Objekts.

i Hinweis: Wenn Sie die Befehle „Zerschneiden“ und „Anfang/Ende entfernen“ ohne eine Auswahl anwenden, so werden alle Objekte an der Position des Abspielmarkers geschnitten.

Szene entfernen

Mit diesem Befehl können Sie ausgewählte Objekte entfernen. Die nachfolgenden Teile werden automatisch an das Ende des Objekts vor dem entfernten Objekt verschoben.

Film trennen

Trennt den Film an der Position des Abspielmarkers in zwei eigenständige Filme innerhalb des Projekts. Diese können über das Menü „Fenster“ oder die Schaltfläche „Film zur Bearbeitung auswählen“ (s. o.) einzeln angesteuert werden.



Audiowiedergabe

Diese Schaltfläche schaltet die Tonausgabe **stumm**. Ein Klick auf das Dreieck ermöglicht Einstellungen zum **Scrubbing** sowie die Auswahl der Tonspur bei Multitonspuren.



Mixer

Mit dieser Option können Sie den Mixer öffnen bzw. schließen. Weitere Informationen erhalten Sie im Kapitel „Mixer“.

Nur im Timeline-Modus verfügbar



Kapitelmarker setzen

Setzt einen Kapitelmarker an der Position des Abspielmarkers. Dies erzeugt einen Kapiteleintrag im Disc-Menü, wenn Sie den Film auf eine Disc brennen. Sie können Ihren Kapitelmarker umbenennen, indem Sie im Kontextmenü „Umbenennen“ auswählen. Der Name erscheint auch im Kapitelmenü.


**Rastmarker
setzen**

1. Um einen Rastmarker zu setzen, wählen Sie ein Objekt aus und setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an die Sie den Rastmarker setzen möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Rastmarker setzen“.

Mit dem Mauszeiger können Sie über den Rastmarker gehen, ihn anfassen und per Drag & Drop verschieben.

Mehr zum Thema Rastmarker finden Sie im Kapitel „[Rastmarker und Transienten](#)“.


Objektraster

Über diese Schaltfläche schalten Sie das Objektraster ein bzw. aus. Bei eingeschaltetem Objektraster rasten die Objekte aneinander ein, so dass keine ungewollten Fugen entstehen.


**Gruppe
bilden**

Alle markierten Objekte werden einer Gruppe zugeordnet, die dann mit einem Mausklick ausgewählt und gemeinsam bearbeitet werden kann.


**Gruppe
auflösen**

Dieser Befehl zerlegt eine Objektgruppe wieder in unabhängige Objekte.


**Mausmodus für
einzelne
Objekte**

Der Mausmodus für einzelne Objekte ist der voreingestellte Mausmodus, in dem die meisten Arbeiten zu erledigen sind. Mit einem linken Mausklick werden Objekte ausgewählt. Mit gehaltener Maustaste kann ein ausgewähltes Objekt verschoben werden. Ein rechter Mausklick öffnet das Kontextmenü.


**Mausmodus für
eine Spur**

Dieser Mausmodus verhält sich ähnlich wie der Mausmodus „Alle Spuren“. Bei Verschiebeoperationen werden jedoch nur die Objekte mit verschoben, die sich auf derselben Spur hinter dem ausgewählten Objekt befinden.


**Mausmodus für
alle Spuren**

Dieser Mausmodus verhält sich ähnlich wie der „Objekt“-Mausmodus. Bei Verschiebeoperationen werden jedoch alle Objekte hinter dem ausgewählten Objekt mitverschoben.
Der komplette hintere Teil des Projekts, d. h. sämtliche Objekte und Lücken auf allen Spuren, bleibt beim Verschieben also erhalten.
Dies ist praktisch, um ein komplettes Projekt zu verschieben, z. B. um einen Vorspann einzufügen oder Lücken zu schließen.



Weitere

Mausmodi

VIDEO DELUXE bietet weitere Mausmodi für spezielle Anwendungen. Ein Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet die Liste.

Stretchen:

Dieser Spezialmodus dient zur Längenanpassung von Objekten. Dabei wird das Objekt in voller Länge gespielt und die Abspielgeschwindigkeit an die gestretchte Objektlänge angepasst.

Video-Objekte werden also beschleunigt bzw. verlangsamt abgespielt. Audio-Objekte werden mittels Timestretching auseinandergezogen bzw. gestaucht, ohne dass es zu Veränderungen der Tonhöhe kommt.



Hinweis: Falls die Objekte mittels Effektkurven animiert werden, sollte für die Effektkurven die Option „Kurvenlänge mit Objektlänge verbinden“ gesetzt werden.

Kurve:

Dieser Mausmodus ist speziell zum Zeichnen der Effektkurven gedacht. Effektkurven steuern die Intensität des Effekts: Je höher der Kurvenpunkt, desto intensiver der jeweilige Effektparameter an dieser Stelle. Sie lassen sich sowohl für die Video- und Bildobjekte der Bildspuren als auch für die Audio-Objekte der Tonspuren verwenden.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel „[Objekte animieren](#)“.

Vorhören:

In diesem Modus lassen sich Audio-Objekte, solange die Maustaste gedrückt bleibt, von vorne bis hinten vorhören. Objekte lassen sich in diesem Modus nicht verschieben oder ändern.

Objektinhalte verschieben:

In diesem Modus lässt sich der Inhalt eines ausgewählten Objekts verschieben. Objekte sind Verweise auf Mediendateien. Sofern ein Objekt nicht die komplette Datei beinhaltet, sondern nur einen Ausschnitt, lässt sich der verwendete Ausschnitt im Nachhinein noch ändern, ohne dass das Objekt und seine Position auf der Spur verändert wird. Dies ist hilfreich bei fortgeschrittenen Arrangements, wenn im Schnittgefüge der Objekte nichts durcheinander kommen soll.

Schneiden und Trimmen:

Aktivieren Sie diesen Modus, um Objekte an der Cursor-Position zu schneiden und zu trimmen.

So gehen Sie vor:

Ist der Modus aktiv, gehen Sie mit der Maus über das Objekt, welches bearbeitet werden soll. Als Hilfestellung wird im Programmmonitor der aktuelle Frame angezeigt, auf der sich der Mauszeiger im Objekt befindet.

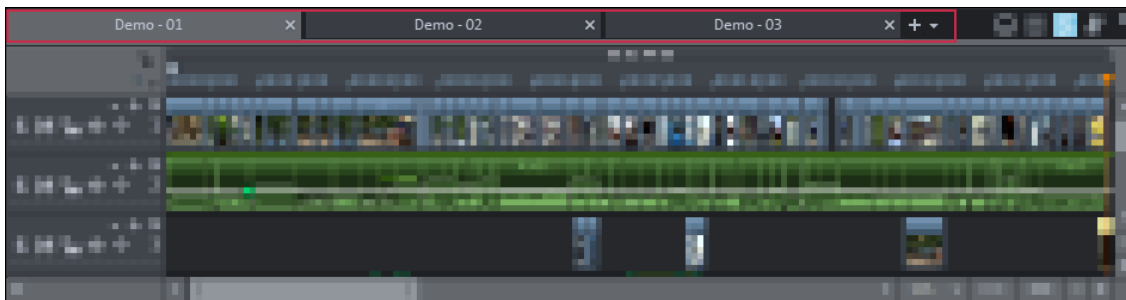
Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Objekt an der Mauszeigerposition zu schneiden.

Möchten Sie das Objekt auch trimmen, halten Sie die Maustaste weiterhin gedrückt. Verschieben Sie die Maus nach links oder rechts, um das linke oder rechte Objekt zu trimmen.

Film-Reiter

Für jeden Film, den Sie im Projekt bearbeiten, gibt es einen Reiter im Projektfenster. Hier erstellen Sie nicht nur Ihre Filme, sondern verwalten auch die Projekte. D. h. Sie sortieren die Reihenfolge der Filme, fügen neue Filme ein, entfernen vorhandene Filme aus dem Projekt oder benennen die Filme um.

Jeder Film des aktuellen Projekts lässt sich über einen eigenen Reiter oberhalb der Spuren ansteuern.



» Klicken Sie auf die  Schaltfläche neben eines Film-Reiters, um ein Menü für die Projektverwaltung zu öffnen. Alternativ können Sie auch mit der rechten Maustaste auf einen Film-Reiter klicken.

In diesem Menü stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

- Filme sortieren
- Neuer Film
- Film umbenennen
- Film aus Projekt entfernen
- Filme zusammenfügen
- Film importieren
- Film exportieren
- VEGAS Movie Studio Projekt importieren

Grundlegende Filmeinstellungen finden Sie im Hauptmenü unter »DATEI → EINSTELLUNGEN → FILM«.

 [Filmeinstellungen \(70\)](#)

Anzeige-Modi



Im Projektfenster gibt es verschiedene Ansichten, zwischen denen Sie mithilfe der Schaltflächen auf der rechten Seite umschalten können.



Der **Storyboard-Modus** ist die voreingestellte Ansicht. Diese Ansicht bietet die größte Übersichtlichkeit und das einfachste Handling. Im Storyboard-Modus werden sämtliche Szenen Ihres Films hintereinander aufgelistet. Jede Szene wird mit einem Vorschaubild auf dem Storyboard dargestellt.



In der **Szenenübersicht** erhalten Sie eine skalierbare Übersichtsdarstellung der Szenen. Hier können Sie alles ganz bequem sichten, sortieren und überflüssige Szenen löschen.



Im **Timeline-Modus** werden Ihre Filme als „Objekte“ auf der „Zeitachse“ dargestellt. Das heißt: Je länger das stellvertretende Objekt, desto länger ist auch der zugehörige Film.



Der **Multicam-Modus** ermöglicht komfortables Schneiden von verschiedenen Aufnahmen der gleichen Szene aus unterschiedlichen Kameraperspektiven.



Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.



Mit dieser Schaltfläche können Sie das Projektfenster auf volle Bildschirmgröße maximieren.

Storyboard-Modus



Im Storyboard werden Bilder und Videomaterial (einschließlich seiner Tonspur) als Szenen dargestellt. Die Szenen werden unabhängig von ihrer tatsächlichen Länge im Film einheitlich angezeigt und lassen sich per Drag & Drop umsortieren. Bei dieser Art der Darstellung bewegt sich der Abspielmarker bei der Wiedergabe unterschiedlich schnell durch den Film. Bei längeren Szenen läuft er entsprechend langsamer. Eine geladene Datei besteht zunächst aus einer einzigen langen „Szene“, sie lässt sich jedoch in kleinere Szenen unterteilen. Dies kann entweder manuell geschehen, über die Funktionen der Schnitt-Schaltfläche auf der Werkzeugleiste oder über die automatische Szenenerkennung (Tastaturkürzel: Umschalt + Z).



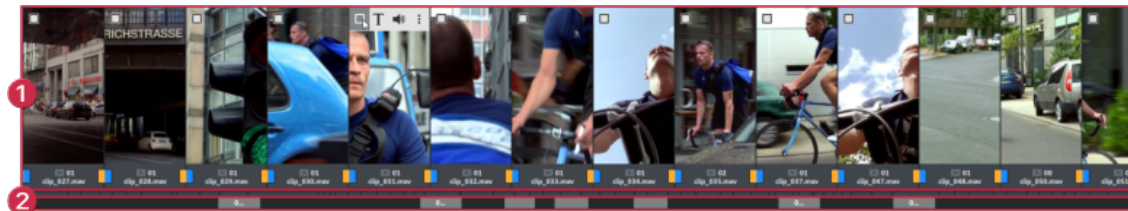
Weitere Informationen



Schneiden und Trimmen (↗183)

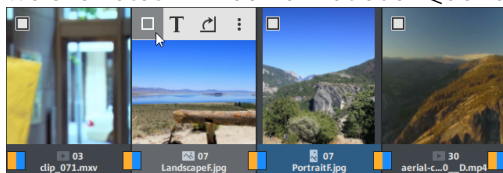


Automatische Szenenerkennung (↗191)



1 Video-/Fotospur

Alle Fotos und Videos werden mit Vorschaubildern der Reihe nach in dieser Spur dargestellt. Anhand eines Piktogramms neben der Abspieldauer und eines andersfarbigen Balkens erkennen Sie auf einen Blick, ob es sich um ein Video oder Foto handelt und welche Fotos im Hochformat oder Querformat vorhanden sind.



2 Audiospur

Hier wird die vierte Spur (standardmäßig Audiospur) Ihres Projektes angezeigt.



Unter Umständen kann es vorkommen, dass kein Audio, sondern andere Objekte, wie Titel oder Overlayeffekte angezeigt werden. Das kann daran liegen, dass Sie entweder ältere Projekte geöffnet haben, bei denen sich die Soundeffekte auf einer anderen Spur befinden oder dass Sie im Timeline-Modus die Soundeffekte manuell auf eine andere Spur gelegt haben.

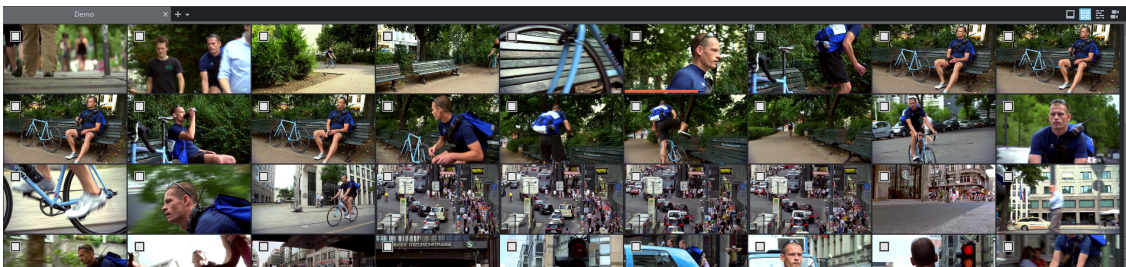
Jede Szene bietet folgende Bearbeitungsoptionen:

Objekt markieren

Setzen Sie ein Häkchen, um dieses für weitere Schritte zu markieren.


	Titel und Texte hinzufügen	Jeder Film lässt sich mit Texten und Titeln ausstatten. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche »T«, tragen Sie Ihren Text direkt im Programmmonitor ein und wählen Sie aus verschiedenen Animationen, z. B. eine Bewegung von unten nach oben für einen klassischen Abspann.
	Lautstärke einstellen	Die Lautstärke der Tonspur jeder Szene lässt sich über die Lautsprecherschaltfläche einstellen.
	Bild drehen (nur bei Bilddateien)	Wenn ein Bild oder Foto auf der Seite liegt oder auf dem Kopf steht, klicken Sie auf diese Schaltfläche. Dadurch wird das Foto um 90 Grad gedreht.
	Weitere Einstellmöglichkeiten	Sie erreichen ein Menü mit verschiedenen Bearbeitungsfunktionen.
	Blenden	Klicken Sie auf die große Schaltfläche zwischen den Szenen, um einen Szenenübergang auszuwählen.
Anzeigedauer	<p>Neben des Piktogramms wird die Anzeigedauer für die Szene in [Minuten]: [Sekunden] angezeigt.</p> <p>Bei Bilddateien können Sie auf die Zeit klicken und im folgenden Dialog die Anzeigedauer anpassen. Diese Dauer lässt sich dort auch auf alle Fotos im Film übernehmen.</p>	

Szenenübersicht

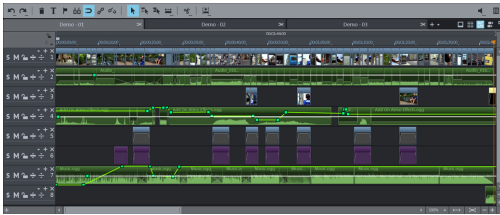


Die Szenenübersicht dient der Übersicht und dem Ordnen von Szenen. Alle Szenen werden hintereinander aufgelistet und können kopiert, ausgeschnitten, verschoben, gelöscht sowie eingefügt werden.

Im Übersichtsmodus gibt es keine Start-, Abspiel- und Endmarker. Die Szene, die gerade abgespielt wird, erkennt man anhand eines farbigen Fortschrittsbalkens.

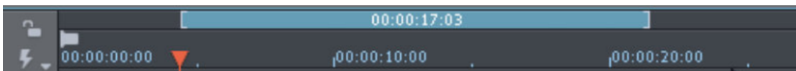
Mit dem **Zoomschieberegler**  lässt sich die Ansicht vergrößern oder verkleinern. Dieser Regler bestimmt auch, wie viel Szenen dargestellt werden.

Timeline-Modus



Alle weitergehenden Bearbeitungen nehmen Sie im **Timeline-Modus** vor. Hier werden Ihre Filme und Szenen „zeitgemäß“ dargestellt: Je länger das stellvertretende Objekt in der Spur, desto länger ist auch der zugehörige Film.

Abspielbereich:



Zeitachse mit Bereichsmarker

Durch einen Mausklick in die Bereichsleiste oberhalb der ersten Spur können Sie den Startmarker definieren, der den Startpunkt des Abspielbereiches kennzeichnet. Wenn Sie mit der rechten Maustaste weiter rechts klicken, erscheint dort der Endmarker, der den Endpunkt des Abspielbereiches kennzeichnet. Die Länge des Abspielbereichs wird in der Mitte der Bereichsanzeige angezeigt.

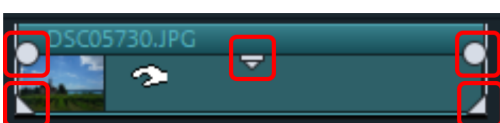
- Wenn der Endmarker erreicht ist, springt der Abspielmarker wieder zum Startmarker zurück, und alles wird von vorne abgespielt - als „Loop“ bzw. Endlosschleife.
- Der Abspielbereich lässt sich mit der Maus komplett verschieben, indem Sie mit gehaltener Strg-Taste in die Mitte des Balkens klicken und ziehen. Start- und Endmarker lassen sich mit der Maus verschieben bzw. direkt setzen: Ein linker Mausklick setzt den Startmarker, ein rechter den Endmarker direkt.

Der Abspielbereich des Projektfensters oberhalb der ersten Spur ist mit dem Abspielbereich des Programmmonitors gekoppelt: Beide lassen sich nur gemeinsam verändern.

- Um den Start- und Endmarker schnell wieder an den Anfang bzw. das Ende des Film zu befördern, wählen Sie im Menü »FENSTER« die Option »FILMANSICHT OPTIMIEREN«.

Anfasser:

Alle Objekte lassen sich verkürzen, indem die Maus an eine der unteren Ecken des Objekts geführt wird, bis der Mauszeiger zum Doppelpfeil wird. Jetzt lässt sich das Objekt einkürzen, bis die gewünschte Länge erreicht ist. An den beiden oberen Ecken jedes Objekts befinden sich zwei Fade-Anfasser, die nach innen gezogen werden können, um das Objekt ein- bzw. auszublenden. Mit dem Anfasser oben in der Mitte verstellen Sie die Lautstärke bei Audio-Objekten und die Transparenz bei Video-Objekten. Videos werden mit Bild- und Tonspur gemeinsam in einem Kombi-Objekt angezeigt. Mit den beiden Anfassern in der Mitte verstellen Sie die Transparenz der Bildspur (oben) und die Lautstärke der Tonspur (unten). Bild und Ton lassen sich auch als eigenständige Objekte auf getrennten Spuren darstellen. Lesen Sie dazu „Objekte“.



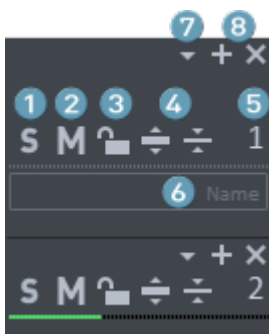
Objektauswahl:

Für weitere Bearbeitungen, z. B. mit Effekten, müssen die Objekte zunächst markiert werden. Einzelne Objekte lassen sich per Mausklick markieren. Objekte ändern ihre Farbe, um die Auswahl anzuzeigen. Mehrere Objekte lassen sich mit gedrückter Umschalt-Taste markieren. Wenn Sie mit der Maus neben ein Objekt klicken, können Sie mit gehaltener Maustaste ein Rechteck aufziehen. Alle darin befindlichen Objekte werden markiert.

Spuren

Das Projektfenster ist in Spuren untergliedert, auf denen das Multimediaterial positioniert und bearbeitet wird. Die Anzahl der dargestellten Spuren lässt sich im Menü „Datei“ > „Filmeinstellungen“ festlegen.

Grundsätzlich lassen sich auf allen Spuren alle Objektarten platzieren. Auch innerhalb einer Spur können z. B. Video- und Bildobjekte mit Audio-Objekten kombiniert werden. Die maximale Länge eines Films ist auf sechs Stunden beschränkt.



- 1 **Solo:** Schaltet die Spur auf „solo“. Es wird beim Abspielen des Projekts nur diese Spur wiedergegeben.
- 2 **Mute:** Schaltet alle Audio-Objekte auf der Spur stumm. Video-, Bild- und Titelobjekte werden weiterhin wiedergegeben.
- 3 **Schlosssymbol:** Mit diesem Symbol sperren Sie die gesamte Spur und alle auf Ihr liegenden Objekte für Bearbeitungen.
- 4 **Spur maximieren/minimieren:** Vergrößert/Verkleinert die Spur. So können Sie mehr Platz auf der Oberfläche schaffen und leichter Details bearbeiten.
- 5 **Spurnummer:** Zur schnellen Orientierung werden alle Spuren durchnummeriert.
- 6 **Spurname:** Name der Spur. Zum Ändern des Namens vergrößern Sie die zuerst die Spur. Doppelklicken Sie in das Namensfeld und geben Sie einen Namen ein. Drücken Sie zum Übernehmen anschließend die Eingabe-Taste.

7 Spuroptionen

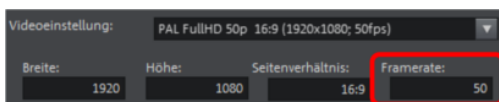
- **Hinzufügen:** Legt eine neue Spur oberhalb der angeklickten Spur an. Klick auf das Plus-Symbol bewirkt dasselbe.
- **Löschen/Ausschneiden/Kopieren/Einfügen:** Mit diesen Optionen können Sie eine Spur einschließlich aller in ihr enthaltenen Objekte löschen, in die Zwischenablage kopieren oder ausschneiden sowie einfügen. Beim Einfügen wird die Spur aus der Zwischenablage oberhalb der angeklickten Spur eingefügt.
- **Multicam > Quellspur:** Hier können Sie eine Spur als Quellspur aktivieren bzw. deaktivieren.
- **Multicam > Masteraudiospur:** Hier legen Sie die Masteraudiospur für den Multicam-Schnitt fest.
- **Spurhöhe:** Stellen Sie ein, ob die angeklickte Spur oder alle Spuren groß, klein oder standardmäßig groß angezeigt werden sollen. Sie können die Größe aber auch mit der Maus anpassen. Ziehen Sie dazu die untere Begrenzung einer Spurbox mit der Maus nach unten.
- **Spurfarbe:** Hier können Sie eine Farbe für die Spur festlegen, um bestimmte Spuren hervorzuheben.

8 Spur hinzufügen/löschen: Mit Klick auf das **Plus**-Symbol wird eine neue Spur oberhalb der angeklickten Spur eingefügt. Klick auf **x** löscht die entsprechende Spur.

i Hinweis: Sie können eine Zielspur festlegen, in die die Objekte gezielt eingefügt werden sollen. Klicken Sie dazu auf den Spurkopf, um eine Spur zu markieren. Alle anschließend importierten Objekte landen in der markierten Spur. Ein erneuter Klick auf die markierte Zielspur, hebt diese Funktion auf.

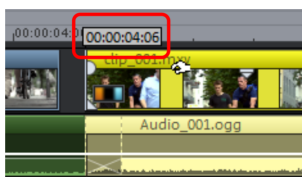
Raster

Das Projektfenster ist mit einem framegenauen Raster unterlegt. Es sorgt dafür, dass Video- und Bildobjekte exakt an den Grenzen eines Frames einrasten.



Die Schrittweite dieses Rasters hängt davon ab, welche Framerate in den Filmeinstellungen (Menü »DATEI > EINSTELLUNGEN > FILM«) eingestellt ist. Sie können zwischen der in Europa üblichen Framerate von PAL (25 Frames pro Sekunde) und der in Amerika und Japan üblichen Framerate NTSC (29,97 Frames pro Sekunde) auswählen oder auch beliebig andere Frameraten manuell vergeben.

Beim Verschieben eines Objekts können Sie in der Positionsanzeige verfolgen, bei welchem Frame das erste Bild des Objekts gezeigt wird.



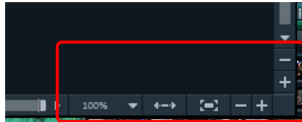
Die Positionsanzeige erfolgt in Form eines Tooltips beim Verschieben eines Objekts. Sie informiert über „Stunden:Minuten: Sekunden:Frame“.

Zusätzlich zum immer aktiven Frameraster lässt sich ein Objektraster hinzuschalten. Es sorgt dafür, dass zwei direkt aufeinander folgende Objekte automatisch nahtlos aneinander rasten, selbst wenn sie sich auf verschiedenen Spuren befinden. Dadurch werden ungewollte Lücken oder Überlappungen vermieden.



Das Objektraster schalten Sie über das Magnetsymbol in der unteren Werkzeugleiste an und aus.

Zoomen



Mit den senkrechten Zoom-Funktionen wird die Zahl der sichtbaren Spuren eingestellt. Bei vielen Spuren ist ein Vergrößern der Ansicht (Zoomen) sinnvoll, um gezielt eine Spur oder ein Objekt in Großansicht bearbeiten zu können.

Mit den horizontalen Zoom-Funktionen lässt sich der sichtbare Ausschnitt des Projekts auf der Zeitachse einstellen. Durch Ziehen an der Unterkante des Spurkopfs kann die Höhe einer Spur individuell eingestellt werden.



Objekt-Zoom: vertikale und horizontale Zoomstufe werden so vergrößert, das alle ausgewählten Objekte in maximaler Größe dargestellt sind.



Ansicht optimieren: zeigt das komplette Projekt in der Breite an. Die Zoomstufe wird auf 100% gestellt.

Beim Ausschalten der Funktion wird die alte Zoomstufe wiederhergestellt.

Verriegeln und Vorschau-Rendering



Über die Schloss-Schaltfläche können Sie Marker vor versehentliches Verschieben schützen. Über die Blitz-Schaltfläche neben der Zeitachse erreichen Sie die Funktionen zum Vorschau-Rendering.

[Vorschau-Rendering \(192\)](#)

Multicam-Modus

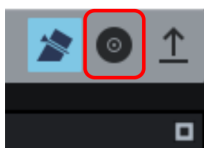


Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Der Multicam-Modus ist ein erweiterter Timeline-Modus mit dem Sie Szenen aus verschiedenen Kameraperspektiven komfortabel schneiden können, genannt Multicam Editing. Die beiden oberen Spuren dienen dabei als Zielspuren, auf die das Bild- und Tonmaterial aus den verschiedenen Quellspuren kopiert wird.

[Multicam Editing \(195\)](#)

Oberfläche »Brennen«



Klicken Sie hier, um in die „Brennen“-Oberfläche zu wechseln.

Im Bereich **Brennen** erzeugen Sie ein Auswahlmenü, um anschließend das gesamte Projekt mitsamt allen enthaltenen Filmen und dem Auswahlmenü auf eine Disc zu brennen.

Alle Filme, die im Projekt geladen sind, werden berücksichtigt. Wenn Sie einige der geladenen Filme herausnehmen möchten, müssen Sie wieder in die „Bearbeiten“-Oberfläche schalten und dort die Filme aus dem Projekt herauslösen. Dazu schalten Sie in den jeweiligen Film, öffnen dann das Menü „Datei“ und wählen den Eintrag »PROJEKT VERWALTEN > FILM AUS PROJEKT ENTFERNEN«.

Hinweise

i Beim ersten Brennen einer Blu-ray Disc erscheint ein Hinweis, dass zunächst ein Audio-Erweiterungspaket kostenfrei heruntergeladen und installiert werden muss. Bestätigen Sie diesen Dialog mit »OK« und warten Sie kurz, bis der Audio-Encoder für Blu-ray- Discs installiert ist.

i Enthält das aktuelle Projekt Daten im Format BDMV/MVC (Stereo-3D), kann der Brennvorgang nicht durchgeführt werden. Aufgrund der Lizenzbestimmungen der Blu-ray Disc Association können Daten im Format BDMV/MVC (Stereo-3D) nicht auf beschreibbare optische Datenträger gebrannt werden.

Übersicht



- 1 Menüvorschau:** Hier sehen Sie eine Vorschau des Auswahlmenüs.
- 2 Ansicht wechseln:** Hier schalten Sie zwischen der **Vorschau- und der Bearbeiten-Ansicht** um.
- 3 Fernbedienung:** Hiermit können Sie überprüfen, wie Ihre spätere Disc reagieren wird, wenn Sie die Tasten der Fernbedienung Ihres Players drücken.
- 4 Ausgabe:** Wählen Sie das gewünschte Format vor dem Brennen des Projekts aus. Es öffnet sich der **Brennassistent** ([↗52](#)).
- 5 Vorschau abspielen:** Hier spielen Sie die Menüvorschau ab, die Sie mit der Fernbedienung testen können.
- 6 Vorlagenkategorie:** Wählen Sie aus verschiedenen Kategorien mit unterschiedlichen Menüs den gewünschten Bereich aus.
- 7 Menüvorlagen:** Hier können Sie eine Vorlage zur Menügestaltung auswählen.
- 8 Vorlagen anwenden:** Hier wählen Sie aus, ob eine Vorlage der Seite, dem Menü oder allen Menüs der Disc zugeordnet werden soll.

Vorschau-Ansicht

VIDEO DELUXE bietet zum Gestalten des Disc-Menüs zwei verschiedene Modi an.

Der „**Vorschau**“-Modus simuliert das Verhalten eines Abspielgeräts, z. B. DVD-Player oder Blu-ray-Player. Sie können eine Vorlage für das Menü auswählen und Ihre Disc brennen.

Beim „**Bearbeiten**“-Modus verfügen Sie über [alle Möglichkeiten](#) zur Gestaltung des Disc-Menüs. Auch hier stehen Ihnen die Vorlagen zur Verfügung, die Sie allerdings flexibel anpassen können.

Fernbedienung

Die virtuelle Fernbedienung ist ein wichtiges Hilfsmittel, um das Verhalten der späteren Disc zu überprüfen. Diese Fernbedienung steuert das Vorschaubild genauso wie die „reale“ Fernbedienung das Bild am Monitor oder Fernseher, wenn Sie die spätere Disc mit Ihrem Projekt in Ihren Player einlegen. Die Navigation in den Menüs kann jetzt auch mit den Pfeil- und OK-Tasten erfolgen. Aktivierte Schaltflächen werden hervorgehoben.

Die **Zahlentasten** wählen einen Eintrag auf der Menüseite aus. Alle Menüeinträge sind mit entsprechenden Zahlen gekennzeichnet. Innerhalb eines Kapitelmenüs wird die Wiedergabe ab dem jeweiligen Kapitel gestartet, im Filmmenü wird in das entsprechende Kapitelmenü (wenn vorhanden) gewechselt oder die Wiedergabe des Films gestartet.

Navigationstasten: Diese Tasten dienen zur Navigation im Menü der zu brennenden Disc. Es kann zwischen den einzelnen Einträgen gewechselt und mit „OK“ bestätigt werden. Die Fernbedienung verhält sich dabei genau wie die eines echten DVD-/Blu-ray-Players.

Skip/Blättern vor/zurück: Bei laufender Wiedergabe wird zur nächsten/vorherigen Szene gesprungen. Im Menü können Sie damit von Menüseite zu Menüseite vor- und zurückblättern.

Play: Die Wiedergabe wird mit dem ersten Menüeintrag gestartet. Falls Kapitelmenüs vorhanden sind, wird zuerst in das Kapitelmenü gewechselt. Drücken Sie erneut die Play-Taste, wird die Wiedergabe mit der ersten Szene des Films gestartet.

Stopp: bricht die Wiedergabe ab.

Disc: wechselt auf die erste Seite des Filmmenüs.

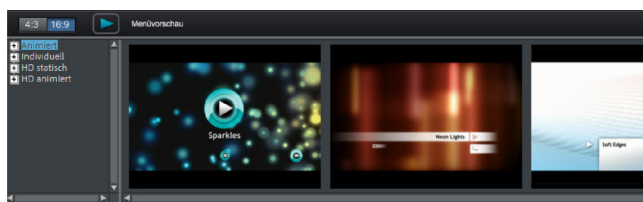
Sub: wechselt in das Kapitelmenü (soweit vorhanden) des aktuell ausgewählten Films.

Menü

Das Menü wird mit auf die Disc gebrannt und erscheint beim Einlegen in den Player. Wie bei einer gekauften DVD oder Blu-ray Disc können Sie zwischen Filmen auswählen oder gezielt Szenen innerhalb eines Filmes ansteuern.

Vorlagen

Im unteren Bereich finden Sie die Menüvorlagen.



Links befindet sich eine Baumstruktur zur Auswahl verschiedener Arten von Menüvorlagen. Oberhalb davon sollten Sie zunächst einstellen, ob Vorlagen im Verhältnis „16:9“ oder „4:3“ verwendet werden sollen.

- **Animiert (DVD):** Diese Vorlagen enthalten Hintergrund- und Intro-Videos mit Musik. Die Bedienelemente werden in verschiedenen Zuständen dargestellt. Die Vorlagen sind nur für Mini-DVDs, DVDs und AVCHD-Discs nutzbar.
- **Statisch (nur 4:3; DVD):** Hier finden Sie Vorlagen aus normalen Hintergrundbildern und Bedienelementen.
- **Individuell:** Diese Vorlagen passen sich Ihrem Projekt an, d. h. die verwendeten Filme und Szenen werden direkt in das Menü mit eingebunden.
- **HD statisch (nur 16:9; DVD, Blu-ray, AVCHD, WMV HD):** Diese Vorlagen enthalten gestochen scharfe und hochauflösende Hintergrundbilder, die besonders auf HDTV-Geräten zur Geltung kommen.
- **Filmvorlagen (nur 16:9):** Hier finden Sie Menüvorlagen, die speziell für die Filmvorlagen aus dem Media Pool erstellt wurden.

i Hinweis: Für diese Menüs muss in der „Bearbeiten“-Ansicht unter „Disc-Optionen“ „Filmmenü“ und „Kapitelmenü“ eingeschaltet bleiben.

Haben Sie eine Art der Menüvorlagen ausgewählt, können Sie den horizontalen Scrollbalken nutzen, um sich die verfügbaren Vorlagen anzuschauen. Sie haben mehrere Möglichkeiten, die Vorlagen zu benutzen:







- Wenn Sie eine Vorlage für alle Menüseiten übernehmen wollen, doppelklicken Sie auf die gewünschte Vorlage. Dadurch wird die gesamte Vorlage übernommen.
- Sie können auch die Elemente verschiedener Vorlagen miteinander kombinieren. Dazu müssen Sie zuerst in den Bearbeiten-Modus wechseln. Wenn Sie z. B. das Textformat einer Vorlage mit dem Hintergrund einer anderen kombinieren wollen, wählen Sie zunächst per Doppelklick die Vorlage für den Hintergrund aus. Dann klicken Sie auf den Reiter „Schrift“ und wählen per Doppelklick eine Vorlage für die Schrift.
- Sie können das Layout (bzw. einzelne Layoutelemente) sowohl für die aktuelle Menüseite (Film oder Szenen) als auch für alle Menüseiten verwenden.

Bearbeiten-Ansicht

Zur Bearbeitung der einzelnen Menüelemente und der Menüstruktur aktivieren Sie die Schaltfläche „Bearbeiten“.



Textfelder und grafische Elemente ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position. Durch Ziehen an den Ecken und Kanten der Positionsrahmen können Sie die Größe ändern.

	Rückgängig: Mit diesem Befehl können die letzten Bearbeitungen zurückgenommen werden.
	Wiederherstellen: Dieser Befehl nimmt einen unmittelbar zuvor ausgeführten Rückgängig-Befehl wieder zurück.
	Seitenverhältnis festsetzen: Um Verzerrungen zu vermeiden, können Sie das Seitenverhältnis der Menüelemente festsetzen.
	Gruppieren: Menüelemente werden zusammen mit Beschreibungstext und Nummer verschoben oder skaliert.
	TV-Anzeigebereich in Programmmonitor einblenden: Mit dieser Option werden die Bildränder des Fernsehers als Linien am Programmmonitor angezeigt.
	Raster: Mit dieser Schaltfläche können Sie ein Raster aktivieren, um die Positionsrahmen exakt aneinander auszurichten. Über den kleinen Pfeil neben der Schaltfläche lässt sich ein Dialog zur genauen Einstellung des Rasters aufrufen.

Navigation

Über die Navigation links oben erreichen Sie die Struktur der Menüeinträge.


- Alle Filme sind als erste Einträge aufgelistet. Die entsprechende Menüebene ist das Filmmenü.
- Alle Szenen sind als zweite Einträge rechts daneben aufgelistet. Die entsprechende Menüebene ist das Kapitelmenü.

Wenn Sie das rote Häkchen ausschalten, deaktivieren Sie den jeweiligen Eintrag im Kapitelmenü. Die Szenen werden weiterhin im Film angezeigt, sie sind nur nicht mehr direkt im Menü anwählbar.

- Wenn Sie auf den übergeordneten Filmeintrag klicken, wird das Filmmenü in der Vorschau zur Bearbeitung geöffnet.
- Wenn Sie auf eines der Kapitel klicken, wird das Kapitelmenü in der Vorschau zur Bearbeitung geöffnet.

Disc-Optionen

Hier können Sie bestimmte Elemente oder auch die kompletten Menüs an- und ausschalten.

 **Hinweis:** Um abwechslungsreiche Vorlagen zu schaffen, enthält nicht jede Vorlagen alle Elemente, die ausgeschaltet werden könnten.

Introvideo: Über diese Schaltfläche lassen sich Videos laden, um sie als Intro für die Disc zu verwenden. Unterstützt werden die Formate *.avi, *.mpg, *.mxv, *.vob. Das Intro wird abgespielt, sobald die Disc in den Player eingelegt wird. Anschließend erscheint das Menü. Ein Häkchen bei „Überspringen verhindern“ sorgt dafür, dass das Introvideo beim Einlegen der Disc in jedem Fall komplett abgespielt wird und nicht mithilfe der Fernbedienung übersprungen werden kann.

Das Disc-Menü besteht prinzipiell aus zwei Ebenen.

Filmmenü: Auf der oberen Ebene gibt es das Filmmenü, das nur dann gebraucht wird, wenn in einem Projekt mehrere Filme enthalten sind.

Kapitelmenü: Dies ist die tiefere Ebene des Disc-Menüs, welches die Kapitelmarker eines Films als Menüeinträge übernimmt. Mehr Informationen dazu finden Sie im Thema Kapitelmarker.

Hinweis: Ein Kapitelmenü kann maximal 99 Einträge enthalten. Wenn Ihr Film mehr Kapitel enthält, brennen Sie den Film entweder ohne Kapitelmenü oder zerteilen Ihren Film in mehrere Teile.

Audiomenü: Hat Ihr Projekt mehrere DVD-Audiospuren, wird auf der Disc ein Menü eingefügt, in dem Sie die Audiospur auswählen können. Damit können Sie z.B. eine englische und deutsche Audiospur auf die Disc brennen und später die gewünschte Spur zur Wiedergabe auswählen.

Hinweis: Audiospuren legen Sie in der Bearbeiten-Oberfläche fest. Öffnen Sie das Kontextmenü des Spurkopfes der Audiospuren und wählen Sie „DVD Tonspur“. Vergeben Sie einen eindeutigen Namen für die Tonspur. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit jeder weiteren Audiospur, die als DVD-Tonspur erscheinen soll.

Vorschaubilder: Zeigt oder verbirgt die Vorschaubilder im Disc-Menü.

Nummerierung: Die Zahlen an den Menüeinträgen können direkt mit der Fernbedienung angewählt werden. Mit dieser Option werden sie ein- und ausgeblendet.

Rahmen: Die Vorschaubilder sind mit Rahmen versehen. Sollten diese stören, können sie mittels dieser Option ausgeschaltet werden.

Den Menühintergrund können Sie frei bearbeiten oder neu erstellen.

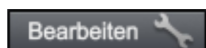


Ein Klick auf diese Schaltfläche wechselt in die Oberfläche „Bearbeiten“ und lädt den aktuellen Menühintergrund als Film.

Hier können Sie den Hintergrundfilm beliebig gestalten und ändern. Der Hintergrundfilm wird nach dem Speichern anschließend automatisch als Menühintergrund übernommen.

Tipp: Wenn Sie einen neuen Menühintergrund gestalten möchten, löschen Sie einfach alle vorhandenen Objekte aus dem Menüprojekt und laden neue.

Seite gestalten



Bearbeiten: Hier haben Sie drei Möglichkeiten den Hintergrund einer Menüseite einzustellen. Entweder Sie stellen einen bestimmten „Farbwert“ für den Hintergrund ein oder Sie wählen eine Bilddatei, die sich auf Ihrer Festplatte befindet. Alternativ können Sie auch einen bestimmten Frame aus einem Video wählen, das sich im Projekt befindet.



Im externen Editor: Übergibt eine PSD-Datei direkt an das Programm, das in den Programmeinstellungen als Menü-Editor ausgewählt wurde.

Es lassen sich auch neue Menüseiten hinzufügen oder überflüssige entfernen.



Eine neue Menüseite wird hinzugefügt.



Die ausgewählte Menüseite wird entfernt.

Animierte Auswahlmenüs

Disc-Menüs lassen sich mit audiovisuellen Animationen versehen. Die Hintergrundvideos werden bei Bedarf als Endlosschleife abgespielt, während das Menü am Bildschirm angezeigt wird. Auch

Hintergrundmusik in verschiedenen Formaten oder beliebige Hintergrundbilder lassen sich für das Menü verwenden.

Ton/Musik: Laden Sie eine Musikdatei, um sie für die Animation des Menühintergrunds zu nutzen.

Video: Laden Sie eine Video- oder Grafikdatei, um diese für die Animation des Menühintergrunds zu nutzen. Zusätzlich zu den Möglichkeiten der Hintergrundgrafik (s. o.) können Sie einen Ausschnitt (Sequenz) aus einer geladenen Photostory oder auch aus einer anderen Videodatei verwenden.

Optionen für Hintergrundvideos:

- **Animierte Menüschaltflächen erzeugen:** Die Vorschaubilder für die einzelnen Filme des Filmmenüs werden als kleine Filme dargestellt. Mit den Schieberegler der Sequenzoption wird Startpunkt und Länge der Animation eingestellt.
- **Audiospur des Videos verwenden:** Die Audiospur des Hintergrundvideos wird für das Menü verwendet.
- **Menüanimation im Endlosmodus abspielen:** Der Hintergrundfilm (Audio und/oder Video) wird in einer Endlosschleife abgespielt.
- **Länge der Menüansicht wird bestimmt durch:** Video/Audio oder das jeweils längere Medium. Hier wird festgelegt, wie lang das Hintergrundvideo ist. Das jeweils andere Medium wird in einer Endlosschleife wiedergegeben.

Schaltfläche gestalten

VIDEO DELUXE ermöglicht das einfache Bearbeiten aller Schaltflächen mitsamt den zugehörigen Menüeinträgen.



Über diese Schaltfläche oder per Doppelklick auf die Menüeinträge lassen sich selbst erstellte Menüeinträge bearbeiten. Dazu öffnet sich der Dialog mit den Eigenschaften des Menüeintrags.



Bearbeiten in MAGIX Foto Designer: Über diese Schaltflächen können Sie MAGIX Foto Designer zum weiteren Bearbeiten des ausgewählten Menüelements öffnen.



Auf alle Objekte anwenden: Übernimmt die Eigenschaften der markierten Schaltfläche auf alle restlichen Schaltflächen.

Es lassen sich auch neue Menüeinträge hinzufügen und unerwünschte Einträge entfernen.



Eine neuer Menüeintrag wird hinzugefügt.



Der ausgewählte Menüeintrag wird entfernt.



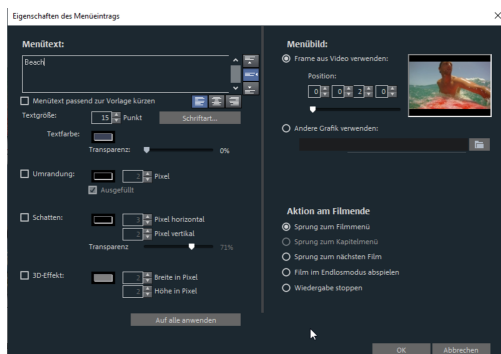
Tipp: Wenn Sie ungenutzte Menüeinträge einfach deaktivieren wollen, können Sie das über die Navigation tun.



Zur verknüpften Seite springen: Um das Ziel eines Menüeintrags zu testen, wählen Sie den gewünschten Menüeintrag aus und klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Eigenschaften des Menüeintrags

Ein Doppelklick auf ein Vorschaubild oder einen Menüeintrag öffnet einen Dialog, in dem Sie den Menüeintrag ändern bzw. das Vorschaubild auswählen können.



Menütext

Im Texteingabefeld können Sie einen beliebigen Text passend zum ausgewählten Menüeintrag angeben.



Hier stellen Sie die vertikale Ausrichtung des Textes ein (nach oben, zentriert oder nach unten).



Hier stellen Sie die horizontale Ausrichtung des Textes ein (linksbündig, zentriert oder rechtsbündig).

Textgröße: Hier stellen Sie die Höhe des Textes in Punkt ein.

Textfarbe: Hier wird die Vordergrundfarbe des Textes definiert.

Schriftart: Hier stellen Sie ein, welche Schriftart und welcher Style (Fett, Kursiv etc.) verwendet werden soll.

Umrandung: Hier geben Sie Ihrem Text eine farbliche Umrandung. Die Farbe wählen Sie über das Farbfeld aus, die Größe der Umrandung legen Sie in Pixel fest.

Schatten: Hier können Sie die Größe und Farbe eines Schattens, der unter die Schrift gelegt werden soll, einstellen.

3D-Effekt: Wenn Sie Ihre Schrift dreidimensional erscheinen lassen wollen, so können Sie hier einstellen, wie breit und hoch der 3D-Effekt sein soll und welche Farbe er hat.

Auf alle anwenden: Mit Ausnahme des Textes werden alle getroffenen Einstellungen auf sämtliche Einträge im aktuellen Menü übernommen.

Menübild

Frame aus Video verwenden: Mit dem Schieberegler stellen Sie ein, welcher Frame im Video als Vorschaubild benutzt wird. Die numerischen Eingabefelder sind folgendermaßen eingeteilt: Stunden:Minuten:Sekunden:Frames (Einzelbilder).

Andere Grafik verwenden: Hier können Sie auch eigene Bitmaps als Ihre Menübilder laden.



Hinweis: Es kann sein, dass in einigen Menüvorlagen keine Menübilder vorgesehen sind. Dann bleibt eine Änderung des Menübildes ohne sichtbare Wirkung.

Aktion am Filmende

Hier können Sie angeben, welche Aktion nach Ende des abgespielten Films ausgeführt wird. Zur Auswahl stehen:

- **Wiedergabe stoppen:** Diese Option ist abhängig vom verwendeten DVD-Player. Die meisten DVD-Player zeigen nach dem Abspielen das DVD Player-eigene Menü (oder Hintergrundbild) an.
- **Sprung zum Filmmenü/Kapitelmenü:** Es wird wieder in das zuletzt angezeigte Menü gesprungen.



Tip: Falls sich eine der beiden Optionen nicht auswählen lässt, sollten Sie prüfen, welcher Menümodus eingestellt ist.

- **Sprung zum nächsten Film:** Der nächste Film wird ohne weiteres Zutun abgespielt.
- **Film im Endlosmodus abspielen:** Sie können jeden Film auch als Loop auf eine Disc brennen. Das bedeutet, dass der Film solange in einer Endlosschleife abgespielt wird, bis Sie mit der Fernbedienung den nächsten Menüeintrag ansteuern oder die Wiedergabe stoppen. Auf diese Weise verwandeln Sie Ihren Fernseher in ein Aquarium, eine S-Bahnfahrt oder was immer Sie sich endlos ansehen wollen.



Hinweis: Diese Option funktioniert nur bei DVDs, Mini-DVDs oder Blu-ray Discs.

Eigene Menüeinträge bearbeiten



Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Für das Bearbeiten selbst erstellter Menüeinträge gibt es eine andere Ansicht im Dialog. Hier lassen sich die Menüverlinkungen bearbeiten. So ist es möglich, einen Menüeintrag mit einer bestimmten Aktion, einer Menüseite oder mit einem Sprung zu einer bestimmten Stelle im Film zu verknüpfen.

Kein Link: Das Menüelement lässt sich nicht auswählen und hat keine Funktion außer der Anzeige des Menütexes.

Link zu einer Seite im aktuellen Menü: Es kann auf eine einzustellende Menüseite des aktuellen Film- oder Kapitelmenüs gesprungen werden.

Link zu einem anderen Menü: Ein anderes Film- oder Kapitelmenü wird aufgerufen.

Link zum Kapitel eines Films: Bei Auswahl dieser Option tragen Sie Film und Kapitelmarker ein, ab dem abgespielt wird.



Hinweis: Bei DVDs können nur Kapitel innerhalb des aktuellen Films angesprungen werden.

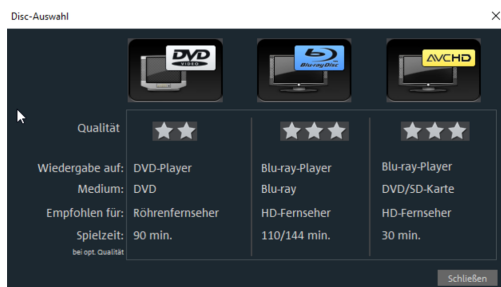
Link auf Filmstart: Es wird der eingestellte Film von Anfang an abgespielt.

Brennassistent

Mit Klick auf „Brennen“ öffnen Sie den Dialog zur Erstellung einer DVD, Blu-ray Disc oder AVCHD-Disc samt Menü.



Wählen Sie aus, was für eine Disc Sie erzeugen möchten.



Hinweis: Soll das Projekt mit den Filmen auf einem HD-Fernseher angeschaut werden, es ist aber nur ein DVD-Player angeschlossen, müssen Sie eine DVD brennen.

Brenndialog für DVD-Player

Hier wählen Sie Ihren Brenner, das Datenträgerformat und die Encoder-Einstellungen. Bei DVDs wird MPEG-2 verwendet. Blu-ray Discs verwenden ebenfalls MPEG-2, allerdings mit höheren Bitraten, um die großen HD-Auflösungen zu erreichen. AVCHD-Discs verwenden dagegen den wesentlich komplexeren MPEG-4/H.264-Codec, der ausführlich im Anhang „MPEG-4-Encoder-Einstellungen“ des PDF-Handbuchs bzw. der Hilfe (F1-Taste) dokumentiert ist.

Zum Brennen einer Disc gehen Sie folgendermaßen vor:

- **Brenner und Brenngeschwindigkeit einstellen:** Wenn Sie mehrere Brenner installiert haben, können Sie über das entsprechende Auswahlmenü ein Gerät auswählen.
- **Encoder-Einstellungen:** Über „Encoder-Einstellungen“ erreichen Sie einen Auswahldialog, in dem Sie die Eigenschaften des MPEG-Encoders (Speicherbedarf, Qualität und Dauer der MPEG-Konvertierung) einstellen können. Über „Erweitert“ erreichen Sie den Dialog „Erweiterte Einstellungen“. Hier lassen sich alle Feineinstellungen des MPEG-Encoders vornehmen.
- **Brennvorgang/Video-Encoding starten:** Die Schaltfläche „Brennvorgang starten“ startet den Brennvorgang. Bei jedem Brennen und jeder Simulation wird das Projekt zunächst encodiert. Bitte beachten Sie, dass die MPEG-Datei nach dem Brennen nicht von der Festplatte gelöscht wird. Je nach Länge des Projekts kann der Kodierungs- und Brennvorgang sehr lange dauern. Die benötigte Zeit können Sie im Dialog ablesen.

Um auf einfache Weise ein **ISO-Image** zu erzeugen, wählen Sie unter „Brenner“ den Eintrag „Image Recorder“ aus. Wenn der „Brennvorgang“ gestartet wird, müssen Sie einen Namen für die zu erzeugende Image-Datei festlegen.

Optionen

Mit vorheriger Simulation: Wenn Sie sich über die ausgewählte Brenngeschwindigkeit bzw. den benötigten Speicherbedarf auf der Disc nicht im Klaren sind, können Sie vor dem eigentlichen Brennen einen Testdurchlauf simulieren.

Buffer-Underrun-Schutz aktivieren: Viele Brenner unterstützen Techniken zur Verhinderung des gefürchteten „Buffer Underruns“. Mit dieser Option können Sie diesen Schutz aktivieren und mit höherer Geschwindigkeit brennen, ohne einen eventuellen Verlust des Rohlings in Kauf nehmen zu müssen.

DVD-/CD-RW-Medien komplett formatieren: Diese Option formatiert die RW-Medien neu und löscht dabei sämtliches vorhandenes Datenmaterial.

PC nach Brennvorgang herunterfahren: Aktivieren Sie diese Option, um den Computer nach abgeschlossenem Encoding und Brennen automatisch herunterzufahren. So können Sie z. B. am Abend

das Encoden und Brennen starten, ohne dass Sie warten müssen, bis der Vorgang abgeschlossen ist, um anschließend den PC herunterzufahren.

Standard-DVD-Video auf gleiche Disc brennen: Bei einer WMV HD-Disc können Sie mit dieser Option zusätzlich zum WMV HD-Video noch ein normales DVD-Video auf die Disc brennen. So können Ihre WMV HD-Discs auch auf normalen Stand-alone-DVD-Playern abgespielt werden. Siehe Multi-Disc.

Defektmanagement des Brenners einschalten: Ist eine bestimmte Stelle auf der Disc defekt, wird diese vom Brenner erkannt, als solche gekennzeichnet und kein Inhalt dort abgelegt.

Daten nach dem Schreibvorgang überprüfen: Dadurch wird die fertige Disc nach dem Brennen auf Fehler überprüft.

CD/DVD Titel: Das ist der Titel der DVD, wie er als Datenträgername im Computer angezeigt wird. Standardmäßig ist hier der Discprojektname eingestellt.

Speicherplatz

Disc-Typ	Datenträger	Menü	Qualität	Länge (optimale Qualität)
DVD	DVD	Ja	***	98 Minuten
Blu-ray Disc	Blu-ray Disc	Ja	*****	110 Minuten
AVCHD	DVD/Blu-ray Disc	Ja	*****	30 Min./DVD 160 Min./Blu-ray Disc

Hinweis: Bei einigen DVD-Playern kann die Anzeigedauer in dessen Menü bestimmt werden. Je nach originaler Bildgröße passen mehr oder weniger Dateien auf einen CD- oder DVD-Rohling.

Insbesondere beim MPEG-2-Encoder ist es schwierig, verlässliche Angaben zum benötigten Speicherplatz zu machen. Wenn die „Variable Bitrate“ des MPEG-2-Encoders aktiviert ist, wird abhängig von den Bewegungen im Bild unterschiedlich encodiert. Dann ist der benötigte Speicherplatz also abhängig vom Filmmaterial: Ein Actionfilm z. B. braucht mehr Speicherplatz als ein Heimatfilm.

Im Brenndialog von VIDEO DELUXE gibt es eine Füllstandsanzeige, die direkt abschätzt, wie viel Platz Sie auf dem ausgewählten Disc-Typ mit den getroffenen Einstellungen belegen werden. Sobald Sie die Encoder-Einstellungen ändern, wird die Füllstandsanzeige aktualisiert.

Tipp: Die Füllstandsanzeige ist nur ein geschätzter Wert. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie den Speicherplatz der Disc nie komplett belegen, sondern immer etwas Puffer lassen, falls die berechneten Daten doch etwas größer als die Schätzung werden.

Wenn Sie Ihr Projekt nicht auf einem Rohling unterbringen können, müssen Sie es in mehrere Teile trennen.

Projekt auf mehrere Datenträger aufteilen

Automatisch: Wenn das Projekt mehr Speicherplatz benötigt als auf der Disc zur Verfügung steht, erscheint vor dem Brennen eine Abfrage, ob das Projekt automatisch auf mehrere Datenträger aufgeteilt werden soll. Bestätigen Sie diesen Dialog mit „Ja“. Daraufhin wird das Projekt automatisch in einzelne Projekte unterteilt und nacheinander auf mehrere Datenträger gebrannt. Dieses Verfahren ist für Sie am bequemsten, weil alles automatisch abläuft und Sie nur noch Ihre Rohlinge einlegen müssen.

Manuell:

Fall 1: Wenn mehrere Filme nicht gemeinsam auf einen Datenträger passen:

In diesem Fall schalten Sie zurück in die „Bearbeiten“-Oberfläche und löschen so viele Filme aus dem Projekt, bis die verbleibenden Filme auf den Datenträger passen. Die anderen Filme können Sie in einem zweiten Schritt in ein neues Projekt laden und brennen.

Fall 2: Wenn ein überlanger Film nicht komplett auf den Datenträger passt:

In diesem Fall müssen Sie den Film in zwei oder mehr Teile zerschneiden, die separat auf den Datenträger gebrannt werden.

- Schalten Sie zurück in die „Bearbeiten“-Oberfläche und stellen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der Sie den Film aufteilen wollen. Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Option „Schneiden > Film trennen“.
- Alle Passagen hinter dem Abspielmarker werden aus dem überlangen Film entfernt und als eigener Film angelegt. Beide Filme lassen sich über Filmreiter im Projektfenster ansteuern. Speichern Sie beide separat auf die Festplatte (Menüoption „Datei“ > „Projekt verwalten“ > „Filmdatei exportieren“, z. B. unter den Namen „Part1“ und „Part2“).
- Entfernen Sie einen der beiden Filme (z. B. „Part2“) aus dem Projekt (Menüoption „Datei“ > „Projekt verwalten“ > „Film aus Projekt entfernen“).
- Schalten Sie in die „Brennen“-Oberfläche und brennen Sie den ersten Film („Part1“) auf CD oder DVD.
- Legen Sie ein neues Projekt an (Schaltfläche „Neu“) und laden Sie den zweiten Film („Part2“).
- Schalten Sie in die „Brennen“-Oberfläche und brennen Sie den zweiten Film („Part2“) auf CD oder DVD.

Encoder-Einstellungen

Über die Schaltfläche „Encoder-Einstellungen...“ erreichen Sie einen Auswahldialog, in dem Sie die Eigenschaften des MPEG-Encoders (Speicherbedarf, Qualität und Dauer der MPEG-Konvertierung) einstellen können.

Preset: Hier finden Sie nützliche Voreinstellungen für den ausgewählten Disc-Typ. Hier einige Presets am Beispiel einer DVD:

Longplay DVD Video	DVD mit extra langer Spieldauer. Dabei wird die Bitrate auf Kosten der Bildqualität reduziert.
Longplay DVD Musik	DVD mit extra langer Spieldauer für Musik. Dabei wird die Bitrate für die Tonspur auf maximaler Qualität belassen.
Standard DVD	Normale DVD
Breitbild DVD	Normale DVD im 16:9 Format

Hinweis: Sie können bei allen Einstellungen zwischen NTSC (USA und Japan) und PAL (Europa) wählen.

Bitrate: Die Bitrate bestimmt den Speicherbedarf des fertigen Videos. Je höher die Bitrate, um so größer wird die Datei, und um so kürzer ist die maximale Spieldauer des Films, der auf eine Disc passt.


Bitrate anpassen: Es wird eine Abschätzung der erwarteten Dateigröße des fertigen Videos vorgenommen, ausgehend von der eingestellten Bitrate. Wenn das Video nicht auf die Disc passen würde, wird die Bitrate entsprechend korrigiert.

Qualität: Hier wird die Qualität des Encodiervorgangs bestimmt. Je höher die Qualität, um so besser sieht das fertige Video aus, aber das Encodieren dauert entsprechend länger.

Smart Rendering: Mit Smart Rendering lässt sich der Encodieraufwand für MPEG-Dateien bedeutend verringern. Bei der Erzeugung von MPEG-Dateien werden dabei nur die Teile des Films neu encodiert, die im Programm verändert worden sind. Die im Film enthaltenen MPEG-Dateien müssen das gleiche Format haben, d. h. Bitrate (variabel oder konstant), Bildauflösung und Videoformat müssen übereinstimmen.

Anti-Interlacefilter: Diese Option sollten Sie nur für eine Wiedergabe am TV-Bildschirm aktivieren, dort verringert sie Zeilenflimmern an feinen Strukturen.

Videoeffekte auf GPU berechnen: Um den Exportvorgang zu beschleunigen, können die Videoeffekte auf der Grafikkarte berechnet werden. Derzeit gilt dies für Helligkeit, Gamma, Kontrast, Farbe, Sättigung, Bildgröße-, Ausschnitts- und Positionseffekte sowie verschiedene Überblendungen und Mischeffekte. Beachten Sie, dass z.B. externe Effekt-Plug-ins oder aufwendige Kunsteffekte auf der CPU berechnet werden müssen und deshalb durch Einsatz dieser Funktion kein Geschwindigkeitsvorteil erreicht werden kann.

 **Hinweis:** Diese Funktion ist speziell für NVIDIA-Grafikkarten optimiert. Unter Umständen erreichen Sie aber auch mit anderen Grafikkarten eine höhere Geschwindigkeit bei der Effektberechnung.

3D-Modus: Falls sich in Ihrem Projekt 3D-Material befindet, das mit Stereo3D bearbeitet wurde, können Sie hier auswählen, in welchem Modus dieses auf die Disc gebrannt werden soll. Standardmäßig ist 3D ausgeschaltet.

Zum Zurücksetzen auf die Standardeinstellungen benutzen Sie die **Zurücksetzen**-Schaltfläche.

Über „**Erweitert**“ erreichen Sie den Dialog „Erweiterte Einstellungen“. Hier lassen sich alle Feineinstellungen des MPEG-Encoders vornehmen. Lesen Sie dazu „[MPEG-1/2-Encoder-Einstellungen](#)“ und „[MPEG-4-Encoder-Einstellungen](#)“.

CD-Cover und Label erstellen

VIDEO DELUXE enthält ein einfach zu bedienendes Druckcenter.



Damit können Sie z. B. ein Cover, Booklet oder rundes Label gestalten und drucken. Öffnen Sie für nähere Informationen die programminterne Hilfe über F1.

SCHNELLEINSTIEG

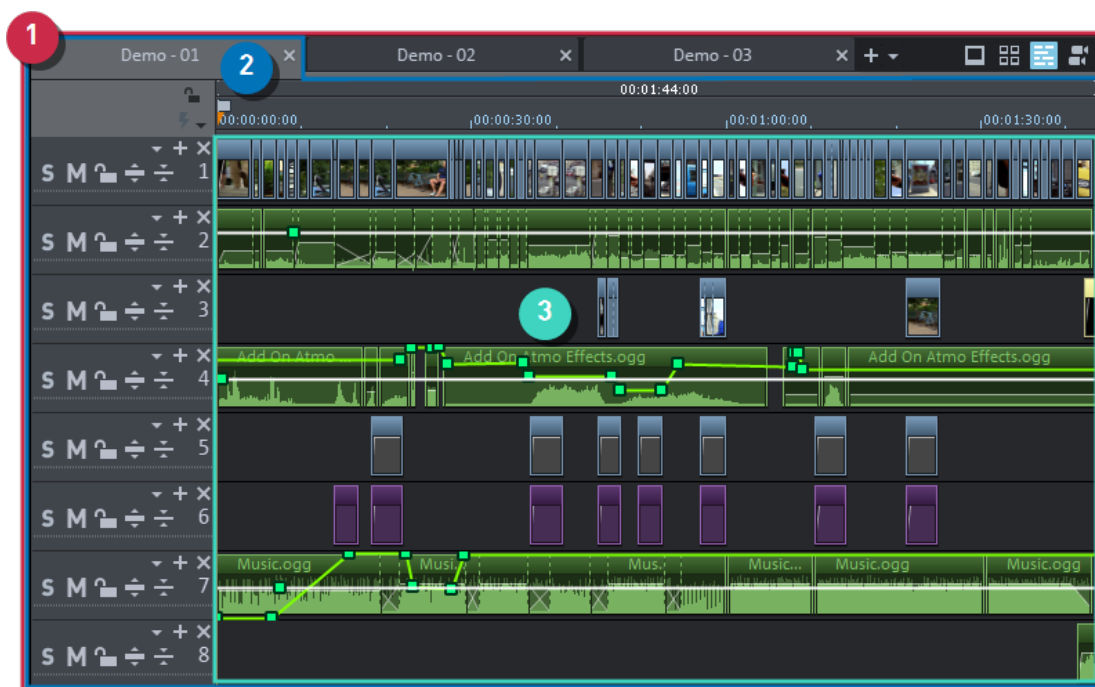
Dieses Kapitel erklärt die Grundfunktionen von VIDEO DELUXE anhand einer Schritt-für-Schritt-Anleitung. Eine systematische Beschreibung der Programmfunktionen finden Sie in den darauffolgenden Kapiteln.

i Nutzen Sie auch die Online-Tutorialvideos, die Sie über das Menü „Hilfe“ aufrufen können. Dazu benötigen Sie eine Internetverbindung.

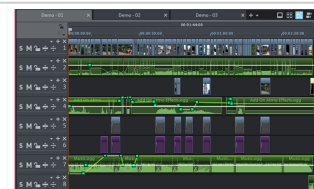
i Auch die Tastaturkürzel des Programms für häufig verwendete Dialoge und Funktionen sind eine sinnvolle Unterstützung bei der Arbeit.

Projekte, Filme und Objekte

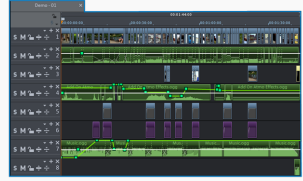
In VIDEO DELUXE arbeiten Sie mit **Projekten**, **Filmen** und **Objekten**. Für ein schnelles und intuitives Arbeiten ist es wichtig, sich den Unterschied dieser drei hierarchisch geordneten Begriffe klar zu machen.




- Ein **Projekt** umfasst alles, was Sie auf Ihrer Disc unterbringen wollen. In der Regel sind das ein oder mehrere Filme (mitsamt einer Menüstruktur, um die Filme später auf der Disc auswählen zu können). Projekte können als Projektdatei auf der Festplatte gespeichert und später wieder geladen werden, z. B. um die Bearbeitung der enthaltenen Filme fortzusetzen.



- 2** Der **Film** kann ein einzelner Videofilm sein, aber auch eine Kombination aus beliebigen Videos und Fotos. Neben dem Bildmaterial kann er auch Musik, Titeltexte, Überblendeffekte und vieles mehr enthalten.
Jeder Film lässt sich einzeln als Video exportieren. Das „Projekt“ kann als eine Art Schublade gesehen werden, in die Sie eine oder mehrere Filme legen, um sie gemeinsam zu bearbeiten oder auf Disc zu brennen.

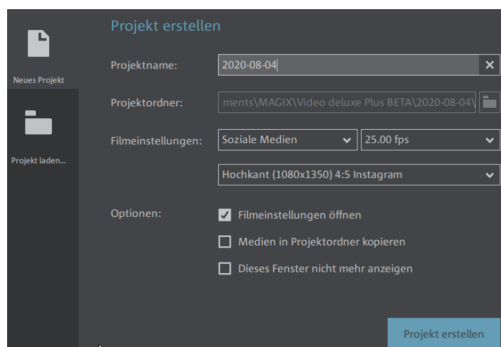

- 3** **Objekte** sind die einzelnen Teile eines Films. Es gibt ganz unterschiedliche Objekttypen: Videos, Fotos, Titel, Blenden, Deko-Elemente, Audio (Ton).



Programmstart

Wenn Sie VIDEO DELUXE installiert haben, starten Sie das Programm aus dem Windows-Startmenü. Dabei öffnet sich folgender Startdialog:

i Hinweis: Diese Einstellungen haben keinen Einfluss auf die Qualität der internen Verarbeitung und können jederzeit über „Datei > Einstellungen > Film“ geändert werden.



Neues Projekt

Projektname: Vergeben Sie einen eindeutigen Namen für das neue Projekt.

Projektordner: Legen Sie fest, wo das Projekt gespeichert werden soll.

Filmeinstellungen: Typische Filmeinstellungen sind hier in Kategorien zusammengefasst. Je nach gewählter Kategorie erscheinen sinnvolle Presets. Unabhängig davon können Sie die gewünschte Framerate einstellen. Neu unter den Filmeinstellungen sind typische Presets für soziale Dienste. Quadratische oder Hochkantvideos lassen sich damit ohne großen Aufwand importieren und weiterverarbeiten.

Filmeinstellungen öffnen: Setzen Sie hier ein Häkchen, wenn Sie die Filmeinstellungen komplett einsehen und anpassen möchten. Sobald Sie auf „Projekt erstellen“ klicken, öffnet sich der Dialog für die „Projekt-/Filmeinstellungen“.

Medien in Projektordner kopieren: Aktivieren Sie diese Funktion, damit alle Dateien, die Sie ins Projekt importieren, als Kopie im Projektordner abgespeichert werden und künftig von hier zur Bearbeitung genutzt werden.


Gedacht ist diese Option vor allem für die Fälle, in denen das Ausgangsmaterial auf vielen Medien verteilt ist (externe Festplatten, USB-Sticks, Speicherkarten ...). Die interne Festplatte ist zur Bearbeitung eines Projekts in MAGIX Video Pro X am geeignetsten, da die Datenübertragung viel schneller ist als bei externen Festplatten. Bei externen Speichermedien kann es bei der Projektbearbeitung zu Verzögerungen kommen. Außerdem ist so immer sichergestellt, dass alle Dateien des Projekts zur Verarbeitung zur Verfügung stehen.

Projekt laden

Hier können Sie ein vorher gespeichertes Projekt auswählen und laden.

Videos importieren

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass Sie eine AVCHD-Aufnahme ins Programm laden möchten.

 **Tipp:** Achten Sie generell darauf, in welche Ordner Sie Ihre Daten ablegen oder wohin Aufnahmen gespeichert werden, damit Sie diese schnell wiederfinden und in VIDEO DELUXE importieren und bearbeiten können. Speichern Sie keine Daten unter C:\Windows\ und auch nicht in einem Programmordner! Vergeben Sie kurze und eindeutige Ordner- und Dateinamen.

AVCHD-Material einfügen

1. Verbinden Sie Ihr AVCHD-Speichermedium (Kamera, USB-Stick, SD-Karte, o. ä.) mit dem PC. Die Kamera müssen Sie ggf. erst einschalten.

2. Klicken Sie auf die rote Schaltfläche unterhalb des Programmmonitors.



Der Aufnahme-Auswahldialog öffnet sich:



3. Klicken Sie im Aufnahme-Auswahldialog auf »AVCHD«. Der AVCHD-Importassistent öffnet sich.
4. Wählen Sie als »VIDEOQUELLE« Ihr angeschlossenes Speichermedium aus. Es erscheint die Dateiliste.
5. Markieren Sie in der Dateiliste all die Aufnahmen, die Sie vom Speichermedium importieren möchten.
6. Mit dem Programmmonitor in der Mitte des Dialogs können Sie sich Ihre Aufnahmen anschauen und entscheiden, ob sie für Ihren Film geeignet sind.
7. Wenn alle Videos ausgewählt wurden, wählen Sie unter »IMPORTOPTIONEN« aus, ob die Aufnahmen direkt in den Film übernommen werden sollen oder nur auf eine Festplatte Ihres Computers (wird unter »IN FOLGENDEM ORDNER SPEICHERN« festgelegt) kopiert werden sollen. Sie können sie auch nach dem Import automatisch vom Laufwerk löschen lassen.

So gehen Sie vor, wenn Sie gerade keine solche Aufnahme zur Hand haben:

Sie können auch Videomaterial von der Festplatte laden, um damit die Arbeitsweise von VIDEO DELUXE zu erkunden. Hier empfiehlt sich das mitgelieferte Demo-Projekt:

1. Klicken Sie im Media Pool auf die Schaltfläche »EIGENE MEDIEN > PROJEKTE«.
2. Anschließend öffnen Sie den Ordner »_DEMO« per Doppelklick und laden die MVP-Filmdatei »_DEMO.MVP« per Doppelklick.

! Achtung! Wenn Sie Medien in ein Projekt importieren, muss VIDEO DELUXE immer wieder auf diese Dateien zugreifen können. Das heißt Sie dürfen die Ordner oder Dateien nicht mehr umbenennen z. B. im Windows Explorer oder Media Pool, wenn Sie die Dateien schon in das Projekt importiert haben, weil VIDEO DELUXE die Daten sonst nicht wieder finden kann. Ansonsten erscheinen Fehlermeldungen und Sie müssen die Ordner und Dateien erneut einzeln angeben. Das wird bei großen Projekten sehr langwierig.

Film abspielen



Um die Aufnahme (oder das Demoprojekt) abzuspielen, klicken Sie mit der Maus auf die Wiedergabe-Schaltfläche in der »TRANSPORTKONTROLLE« unterhalb des Programmmonitors.

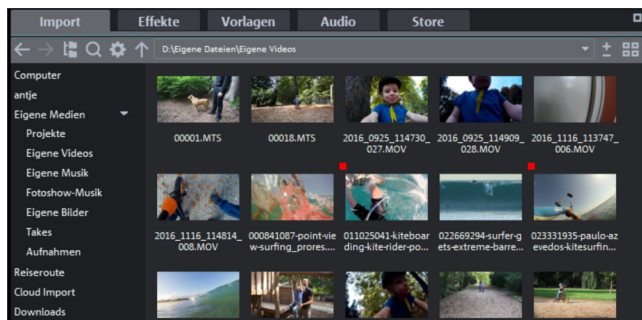
Beim Abspielen wandert eine senkrechte Linie über das Projektfenster: Das ist der Abspielmarker, der die aktuelle Position anzeigt. Er lässt sich direkt per Mausklick versetzen, um an bestimmte Stellen zu springen.



Tipp: Bequemer geht das Abspielen und Stoppen durch Drücken der Leertaste auf der Computertastatur.

Media Pool, ein kurzer Überblick

Der Media Pool dient zum Ansteuern und Laden von Mediendateien aller Art: Videos, Fotos, MP3-Songs, Audio-CD-Tracks, Vorlagen, Effekten, Internetmedien usw.



Suchen Sie in den Laufwerksordnern nach verwertbaren Medien. Die Navigationsschaltflächen für Laufwerke und Ordner finden Sie unter »IMPORT« über dem Anzeigebereich.



Achtung! Der Media Pool unter „Import“ zeigt die Daten auf Ihrer Festplatte an. Wenn Sie hier Daten löschen, können sie auch über den Windows Explorer nicht wiedergefunden werden.



Tipp: Sie können Ihren persönlichen Medienordner mit einer eigenen Verknüpfung versehen, um mit einem Mausklick auf die enthaltenen Medien zugreifen zu können. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf einen der vorhandenen Einträge und wählen Sie im Kontextmenü »VERKNÜPFUNG ERSTELLEN«. Geben Sie Ihren Medienordner an und bestätigen Sie über »OK«.



Hinweis: Durch die Funktion »PROGRAMMEINSTELLUNGEN AUF STANDARDWERTE

«

i **ZURÜCKSETZEN** im Menü „Datei > Einstellungen“ werden auch alle eigenen Verknüpfungen automatisch gelöscht.

Wenn Sie mit der Maus über eine Mediendatei fahren, erscheinen drei Symbole für die Funktionen: Wiedergabe (Vorschau), Trimmen, Importieren:

- **Vorschau** : Klicken Sie auf das Wiedergabesymbol, um das Medium wiederzugeben: Video- und Bilddateien werden im Programmmonitor angezeigt, Audiodateien über die Soundkarte abgespielt. Auch für die mitgelieferten Vorlagen gibt es eine Vorschau.
- **Trimmen** : **Bereichsimport:** Am Programmmonitor können Sie einen Importbereich mithilfe der Schaltflächen für den In- und Out Point definieren und anschließend importieren.
- **Importieren** : Klicken Sie auf das Importieren-Symbol, um das ausgewählte Medium **komplett** ins Projektfenster zu laden. Beim Import mit der Import-Schaltfläche wird der aktuell eingestellte Einfügemodus verwendet.

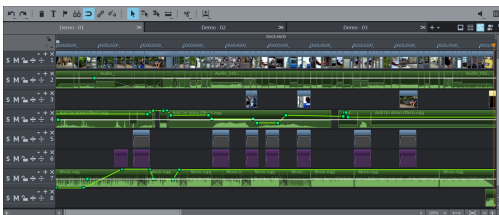


Weitere Informationen

[Media Pool \(24\)](#)

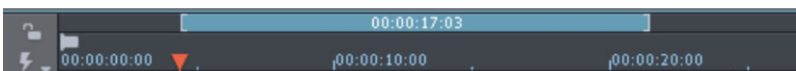
Videobearbeitung

Videobearbeitung im Timeline-Modus



Alle weitergehenden Bearbeitungen nehmen Sie im **Timeline-Modus** vor. Hier werden Ihre Filme und Szenen „zeitgemäß“ dargestellt: Je länger das stellvertretende Objekt in der Spur, desto länger ist auch der zugehörige Film.

Abspielbereich:



Zeitachse mit Bereichsmarker

Durch einen Mausklick in die Bereichsleiste oberhalb der ersten Spur können Sie den Startmarker definieren, der den Startpunkt des Abspielbereiches kennzeichnet. Wenn Sie mit der rechten Maustaste weiter rechts klicken, erscheint dort der Endmarker, der den Endpunkt des Abspielbereiches kennzeichnet. Die Länge des Abspielbereichs wird in der Mitte der Bereichsanzeige angezeigt.

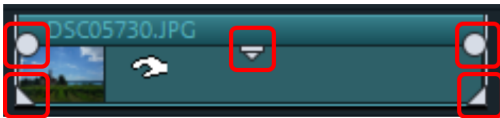
- Wenn der Endmarker erreicht ist, springt der Abspielmarker wieder zum Startmarker zurück, und alles wird von vorne abgespielt - als „Loop“ bzw. Endlosschleife.
- Der Abspielbereich lässt sich mit der Maus komplett verschieben, indem Sie mit gehaltener Strg-Taste in die Mitte des Balkens klicken und ziehen. Start- und Endmarker lassen sich mit der Maus verschieben bzw. direkt setzen: Ein linker Mausklick setzt den Startmarker, ein rechter den Endmarker direkt.

Der Abspielbereich des Projektfensters oberhalb der ersten Spur ist mit dem Abspielbereich des Programmmonitors gekoppelt: Beide lassen sich nur gemeinsam verändern.

- Um den Start- und Endmarker schnell wieder an den Anfang bzw. das Ende des Film zu befördern, wählen Sie im Menü »FENSTER« die Option »FILMANSICHT OPTIMIEREN«.

Anfasser:

Alle Objekte lassen sich verkürzen, indem die Maus an eine der unteren Ecken des Objekts geführt wird, bis der Mauszeiger zum Doppelpfeil wird. Jetzt lässt sich das Objekt einkürzen, bis die gewünschte Länge erreicht ist. An den beiden oberen Ecken jedes Objekts befinden sich zwei Fade-Anfasser, die nach innen gezogen werden können, um das Objekt ein- bzw. auszublenden. Mit dem Anfasser oben in der Mitte verstellen Sie die Lautstärke bei Audio-Objekten und die Transparenz bei Video-Objekten. Videos werden mit Bild- und Tonspur gemeinsam in einem Kombi-Objekt angezeigt. Mit den beiden Anfassern in der Mitte verstellen Sie die Transparenz der Bildspur (oben) und die Lautstärke der Tonspur (unten). Bild und Ton lassen sich auch als eigenständige Objekte auf getrennten Spuren darstellen. Lesen Sie dazu „Objekte“.



Objektauswahl:

Für weitere Bearbeitungen, z. B. mit Effekten, müssen die Objekte zunächst markiert werden. Einzelne Objekte lassen sich per Mausklick markieren. Objekte ändern ihre Farbe, um die Auswahl anzuzeigen. Mehrere Objekte lassen sich mit gedrückter Umschalt-Taste markieren. Wenn Sie mit der Maus neben ein Objekt klicken, können Sie mit gehaltener Maustaste ein Rechteck aufziehen. Alle darin befindlichen Objekte werden markiert.

Effektbearbeitung:

Ausgewählte Objekte können mit den Effekten aus dem Media Pool direkt bearbeitet werden.

Die Einstellung des jeweiligen Effekts erfolgt im Media Pool.

Die Auswirkung der aktuellen Effekteinstellung wird im Programmmonitor angezeigt.

Die meisten Effekte lassen sich über Keyframe-Animationen bzw. Effektkurven steuern. Dabei wird die Intensität des Effektes dynamisch über einzelne Punkte (Keyframes) bzw. über eine zeichenbare Kurve gesteuert (Effektkurve). Alle Schaltflächen für die Keyframe- bzw. Effektkurven-Animation finden Sie nach Auswahl des Effekts im unteren Bereich des Media Pools.

i Hinweis: Um die Effektkurve zu aktivieren, muss vorher ein erster Keyframe gesetzt worden sein.

Kontextmenü:

Auch das Kontextmenü bietet eine Reihe von Bearbeitungsmöglichkeiten für Objekte. Sie öffnen es durch einen rechten Mausklick auf das Objekt. Hier lassen sich z. B. verschiedene Trim-Editoren öffnen, die einen exakten Schnitt mit allen Überblendungsparametern ermöglichen. Für Video-Objekte gibt es ein anderes Kontextmenü als für Audio- und Titel-Objekte.

Unbrauchbare Szenen herauschneiden


Um unbrauchbare Szenen aus dem Material herauszuschneiden, gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Variante 1:** Sie laden erst das komplette Material in Ihr Projekt und schneiden danach die unbrauchbaren Szenen heraus.
- **Variante 2:** Sie schneiden das Material schon im Media Pool, d. h. vor dem Import, und importieren anschließend nur die brauchbaren Szenen. Dieses Verfahren ist für lange Filme mit viel Verschnitt empfehlenswert.

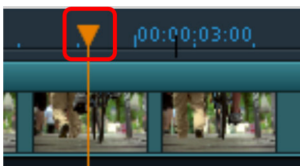
Videos im Projektfenster schneiden

Wir gehen davon aus, dass Sie Ihr Filmmaterial bereits in ein Projekt importiert haben und es nun schneiden möchten.

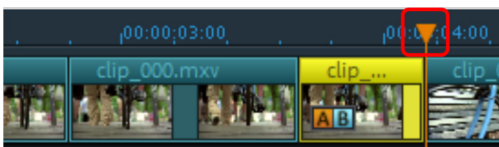
- Spielen Sie Ihr Video ab, indem Sie auf die Abspieltaste an der Transportkontrolle des Programmmonitors klicken (oder einfach die Leertaste auf der Computertastatur drücken).
- Wenn der Abspielvorgang eine Szene erreicht, die Sie herausschneiden wollen, klicken Sie ein zweites Mal auf die Abspieltaste an der Transportkontrolle. Der Abspielmarker bleibt in der Nähe des Beginns der unbrauchbaren Szene stehen.

 **Tipp:** Bei langen Filmen oder zur schnelleren Suche können Sie den Film auch schnell „durchspulen“ und dabei das Filmgeschehen am Programmmonitor verfolgen. Dazu ziehen Sie den Abspielmarker mit gehaltener Maustaste (nicht zu schnell!) über das Zeitlineal.

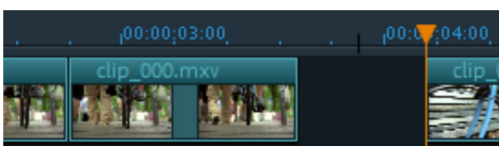
- Setzen Sie den Abspielmarker jetzt an den Anfang des unbrauchbaren Materials. Um eine bessere Ansicht zu erhalten, empfiehlt sich bei längeren Filmen die Verwendung der Zoomfunktion (die „+/-“ Schaltflächen in der rechten unteren Ecke des Projektfensters).



- Drücken Sie die „T“-Taste auf der Computertastatur. Dadurch wird die aktuelle Szene an der Stelle des Abspielmarkers in zwei Teile geschnitten.
- Wiederholen Sie diese Schritte auch für das Ende der unbrauchbaren Szene. D. h. suchen Sie das Ende der Szene, stellen Sie den Abspielmarker an den Endpunkt und drücken Sie noch einmal die „T“-Taste auf der Computertastatur.

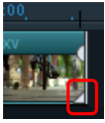


Jetzt haben Sie die unbrauchbare Szene „isoliert“ und können sie einfach über die „Entf“-Taste an der Computertastatur aus dem Film herauslöschen. Vorher muss die Szene durch einen einfachen Mausklick markiert werden.

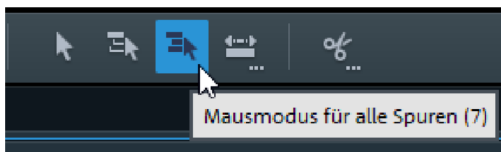


Wenn Sie beim Schneiden nicht ganz exakt gearbeitet haben, macht das nichts: Anhand der unteren Objektfassern können Sie die verbleibenden Objekte jederzeit verlängern bzw. verkürzen und dabei

Teile des gelöschten Materials wieder „herausziehen“ oder überflüssige Reste der gelöschten Szene „wegschieben“.



Nach dem Löschen entsteht natürlich eine Lücke in Ihrem Filmstreifen, weil das unbrauchbare Material, das eben noch die Lücke füllte, ja gerade herausgelöscht wurde. Wie bekommen Sie die Lücke aus dem Film? Ganz einfach: indem Sie die hinteren Szenen soweit nach vorne ziehen, bis das Ende der vorderen Szene direkt an den Anfang der späteren Szene „andockt“. Bitte achten Sie aber darauf, auch alle weiter hinten liegenden Objekte beim Ziehen „mitzunehmen“, sonst wird die Lücke lediglich nach hinten „durchgereicht“. Nutzen Sie beim Vorziehen der hinteren Objekte am besten den „Alle Spuren“-Mausmodus, der die weiter hinten liegenden Objekte auf allen Spuren beim Verschieben automatisch „mitnimmt“.



i Hinweis: Wenn Ihr Projekt neben der Bildspur auch eine Tonspur hat, ist es meist notwendig, Ton- und Bildspur synchron zu schneiden. Nach dem Kameraimport sind Bild- und Tonspur in einem Objekt zusammengefasst, d. h. alle Schnitt- und Verschiebeaktionen wirken sich automatisch auf Bild- und Tonspur gleichermaßen aus. Sollten Sie jedoch z. B. eine separate Tonspur angelegt haben, die noch nicht mit dem Bildmaterial verbunden ist, legen Sie vor den Schnittoperationen am besten eine Gruppe an. Dazu markieren Sie sowohl das Video- als auch das Audio-Objekt mittels Strg + Mausklick und wählen im Menü „Bearbeiten“ die Option „Gruppe bilden“ (oder klicken auf das Gruppieren-Werkzeug).

Alle Schnittarbeiten (wie auch alle anderen Editiervorgänge in VIDEO DELUXE) sind non-destruktiv. D. h. das Originalmaterial auf Ihrer Festplatte wird nicht verändert.

Einzelne Szenen aus längeren Videos importieren

Wenn Sie ein längeres Video als Datei auf der Festplatte gespeichert haben und nur einen Ausschnitt daraus für Ihr Projekt verwenden wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Doppelklicken Sie auf die gewünschte Datei im Media Pool. Die Datei wird im Programmmonitor geladen und lässt sich nun mithilfe der Transportkontrolle abspielen.
- Suchen Sie den Bereich, den Sie importieren möchten. Stellen Sie den Abspielmarker oberhalb der Transportkontrolle an die Anfangsstelle des Bereichs und klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“.



- Stellen Sie anschließend den Abspielmarker an das Ende des Ausschnitts und klicken Sie auf die Schaltfläche „Out-Point setzen“.



- Jetzt sehen Sie den aktuell gewählten Bereich als blauen Balken in der Bereichsanzeige. Sie können diesen Bereich mit der Schaltfläche „Bereichswiedergabe“ separat abspielen.



- Die Bereichsgrenzen lassen sich mit gehaltener Maustaste verschieben. Wenn der Bereich dem Ausschnitt entspricht, den Sie importieren möchten, klicken Sie auf das Vorschaubild am Monitor und ziehen Sie es mit gehaltener Maustaste auf die Spur. Dort erscheint ein Objekt, das dem gewählten Bereich entspricht.

Szenen umgruppieren

Häufig werden Sie bestimmte Szenen oder ganze Szenengruppen an eine andere Stelle im Film verschieben wollen.

Dies funktioniert ganz intuitiv:

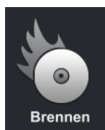
- Einzelne Szenen können Sie in jeder Ansicht (Timeline-, Storyboard- oder Übersichtsmodus) per Mausklick markieren und mit gehaltener Maustaste an die gewünschte Stelle verschieben.
- In den Ansichten Timeline-Modus und Übersichtsmodus können Sie auch Szenengruppen bilden und gemeinsam verschieben: Strg + Mausklick ermöglicht die Auswahl mehrerer Szenen, Umschalt + Mausklick ermöglicht die Auswahl aller dazwischen liegenden Szenen.

Zum Schluss noch drei Tipps für aufwändigere Arrangierarbeiten:

- Mit den Mausmodi »ALLE SPUREN« bzw. »EINE SPUR« verschieben Sie nicht nur die markierte Szene, sondern alle Objekte, die sich hinter dem Objekt in derselben („Eine Spur“) oder allen Spuren („Alle Spuren“) befinden.
- Durch die Befehle »GRUPPIEREN« bzw. »GRUPPE AUFLÖSEN« lassen sich im Timeline-Modus beliebige Szenen zu festen Gruppen zusammenfügen, die gemeinsam als Block verschoben werden können.
- Wenn Ihr Projekt durch das Schneiden und Verschieben der Objekte sehr unübersichtlich wird, können Sie auch umgekehrt arbeiten und die Szenen, die Sie verwenden wollen, in den Ordner »AUFNAHMEN« im Media Pool schieben und dort zwischenlagern. D. h. Sie sammeln die Szenen zusammen, die Sie verwenden wollen, schieben sie im Ordner »AUFNAHMEN«, legen ein zweites Projekt an und ziehen die Szenen aus dem Ordner in richtiger Reihenfolge ins zweite Projekt. Den Ordner »AUFNAHMEN« erreichen Sie im Media Pool > »IMPORT > EIGENE MEDIEN«.

DVDs mit interaktiven Menüs brennen

Wenn Sie mit Ihren Filmen zufrieden sind, wechseln Sie in die Oberfläche »BRENNEN«, um sie gemeinsam mit einem interaktiven DVD-Menü auf eine Disc zu brennen.



Bei mehreren Filmen, die zudem in einzelne Szenen bzw. Kapitel unterteilt sind, gewinnt das DVD-Menü an Bedeutung. Denn in diesem Fall benötigen Sie auf Ihrer Disc eine übersichtliche Navigation, um alle Filme und Szenen gezielt anspringen zu können.



Die Brennen-Oberfläche hat zwei Ansichten: **Vorschau** und **Bearbeiten**. Über die Schaltflächen oben links wechseln Sie zwischen den Ansichten.

In beiden Ansichten sehen Sie in der Mitte eine Vorschau des DVD-Menüs. Alle Filme erscheinen als oberste Einträge, alle Szenen erscheinen als untergeordnete Einträge.

Über die Fernbedienung links können Sie das Verhalten des Menüs wie bei einem richtigen DVD-Player testen.

In der Bearbeiten-Ansicht öffnen Sie über »**NAVIGATION**« die Struktur des Auswahlmenüs. Hier können Sie alle überflüssigen Kapitel ausschalten, indem Sie das entsprechende Häkchen deaktivieren. Dadurch wird natürlich nur der Eintrag aus dem Menü herausgenommen, nicht aber die zugehörige Szene aus dem Film.

Um eine sinnvolle Kapitelunterteilung der Filme zu erzielen, muss jeder Film im Bearbeiten-Fenster mit entsprechenden **Kapitelmarkern** ausgestattet sein. Wenn Sie die derzeitige Szeneneinteilung ändern möchten, schalten Sie am besten zurück in die Bearbeiten-Oberfläche und wählen zunächst den Film aus, dessen Kapitel Sie anders einteilen wollen.

- Stellen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der ein neues Kapitel beginnen soll und wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Option »**KAPITELMARKER SETZEN**« (Tastaturkürzel: Umschalt- + Eingabetaste).
- Die Option »**KAPITELMARKER AUTOMATISCH SETZEN**« setzt Kapitelmarker automatisch an jeder geschnittenen Szene im Film. Überflüssige Kapitelmarker lassen sich anklicken und löschen.

Wenn Sie zufrieden sind mit der Unterteilung in Filme und Kapitel, können Sie das Layout des Auswahlmenüs anpassen.

Im unteren Programmbereich finden Sie eine ganze Reihe vorgefertigter Menü-Layouts. Nutzen Sie den Scrollbalken, um sich sämtliche Vorlagen anzuschauen. Sie haben mehrere Möglichkeiten:

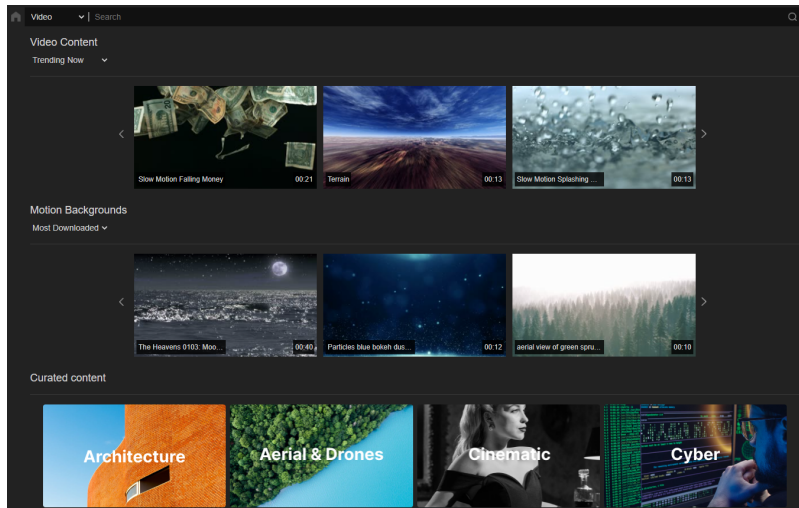
- Wenn Sie eine Vorlage komplett übernehmen wollen, doppelklicken Sie auf die Vorlage Ihrer Wahl. Dadurch wird die gesamte Vorlage übernommen.
- In der Bearbeiten-Ansicht können Sie auch verschiedene Elemente der einzelnen Vorlagen miteinander kombinieren. Wenn Sie z. B. das Textformat einer Vorlage mit der Anordnung einer anderen kombinieren wollen, wählen Sie erst »**SCHRIFT**« und doppelklicken dann auf die Vorlage mit dem gewünschten Text. Anschließend wählen Sie »**ANORDNUNG**« und doppelklicken auf Ihre Lieblingsanordnung. Die Vorschau in der Mitte zeigt Ihnen sofort die Ergebnisse an.
- Ein Doppelklick auf ein Vorschaubild oder einen Menüeintrag öffnet einen Editor, in dem Sie den Film- oder Kapitelnamen ändern und ein anderes Vorschaubild auswählen können.

Wenn alle Filme und Kapitel sinnvoll arrangiert sind und auch das Auswahlmenü gut aussieht, steht dem Brennen nichts mehr im Weg.

MAGIX CONTENT

Greifen Sie in VIDEO DELUXE auf die MAGIX Content-Bibliothek zu und ergänzen Sie Ihre Projekte mit lizenzfreien Inhalten:

- Video-Content (Stockfootage, Animationen, Effekt-Footage)
- Audio-Content (Songarchive, Audioeffekte)



Hinweis: Sie benötigen ein Abonnement, um Inhalte herunterladen zu können.
 Weitere Informationen zum Abo-Service finden Sie auf unserer Internetseite:
<https://www.magix.com/de/support/abo-service/>

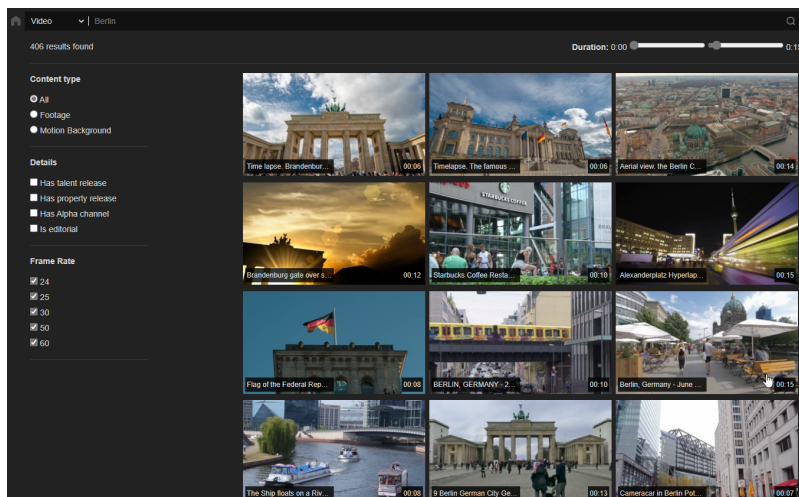
Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

MAGIX Content öffnen

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf »DATEI« → »MAGIX CONTENT«.
2. Melden Sie sich mit Ihrem MAGIX-Konto an (beim ersten Öffnen).


Nach Inhalten suchen

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, gezielt Inhalte zu finden und Suchergebnisse einzuschränken.



1. Wählen Sie im Auswahlfeld den Medientyp aus, wonach Sie suchen möchten.
2. Geben Sie einen Suchbegriff in das Suchfeld ein und klicken Sie auf **Enter**, um die Suche zu starten.

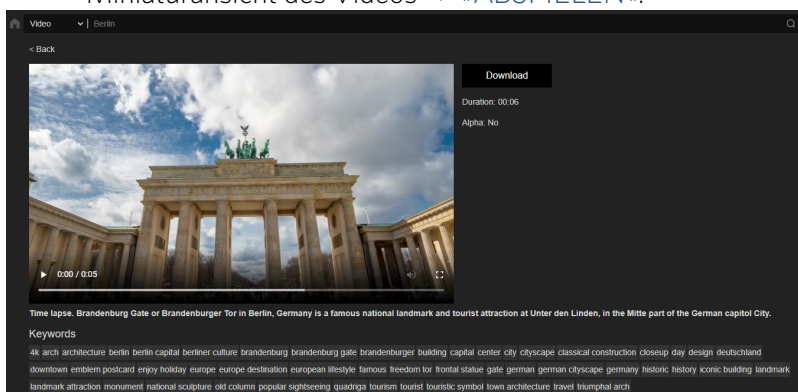
 **Tipp:** Klicken Sie im leeren Suchfeld auf die Lupe, um nach allen Inhalten zu filtern.


 **Tipp:** Bei Audiodateien können Sie BPM-Werte und bei Videodateien Pixel eingeben, so dass nur Dateien in einem bestimmten Tempo oder mit einer bestimmten Auflösung in den Suchergebnissen angezeigt werden.

3. Schränken Sie Ihre Suchergebnisse weiter ein:
 - Inhaltstyp
 - Details
 - Dauer (Mindest- und Maximallänge)
 - Bildrate (nur Video)
 - Kategorien (nur Audio)
4. Klicken Sie auf das Haussymbol, um zur Startseite zurückzukehren.


Inhalte anzeigen und verwenden

1. Vorschau anzeigen:
 1. Um eine **Audiodatei** in der Vorschau anzuzeigen, klicken Sie auf ihre Wellenform. Die Datei wird automatisch abgespielt.
 2. Um eine **Videodatei** in der Vorschau anzuzeigen, doppelklicken Sie auf die Miniaturansicht des Videos → **»ABSPIELEN«**.



2. Inhalte herunterladen:
 - a Klicken Sie auf die Schaltfläche **»DOWNLOAD«** und wählen Sie aus der Liste das Dateiformat und bei Videos die Auflösung aus.
 Weitere Informationen zum Ändern des Downloadordners finden Sie in den **Programmeinstellungen (73)**
 - b Schließen Sie nach Abschluss des Downloads das Fenster.

Alle heruntergeladenen Inhalte finden Sie im **»MEDIA POOL«** → **»IMPORT«** → **»MAGIX CONTENT«**.

 Alle 31 Tage erhalten Sie im Abo ein Kontingent von 10 Dateien, die Sie herunterladen und für immer nutzen können.

EINSTELLUNGEN UND VERWALTUNG VON VIDEOPROJEKTEN

Film- und Projekteinstellungen

Wenn Sie ein neues Videoprojekt anlegen, können Sie bereits im Startdialog eine Reihe von Einstellungen vornehmen, die das neue Projekt betreffen. Diese Einstellungen können Sie jederzeit erneut aufrufen und ändern. Sämtliche Einstellungsdialoge erreichen Sie über das Menü „Datei > Einstellungen“.

Die **Filmeinstellungen** öffnen Sie über das Menü „Datei > Einstellungen > Film...“.

Filmeinstellungen

Film im Loop-Modus abspielen: Der Film wird endlos abgespielt. Die Wiedergabe startet beim Abspielmarker und fängt, nachdem das Projektende erreicht wurde, wieder am Projektanfang an.

Einstellungen als Voreinstellungen für neue Filme verwenden: Ist diese Option aktiviert, so erhalten alle neuen Filme die Einstellungen, die Sie in diesem Dialog vorgenommen haben.

Neue Bilder automatisch bildfüllend beschneiden: Beschneidet alle Bilder und Videos, die in das Projekt eingefügt werden automatisch so, dass sie den kompletten Bildschirm ausfüllen.

Automatisch Proxy-Dateien erzeugen (Plus/Premium-Version): Durch Proxy-/Vorschau-Rendering können Sie komplexe Passagen Ihres Projektes für eine flüssige Videovorschau vorab rendern. Sie starten diese Funktion über das Kontextmenü der Markerleiste. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Proxy-Schnitt“.

Anzahl der Spuren: Hier kann die Spuranzahl umgeschaltet werden.

Audio-Samplerate: Die voreingestellte Samplerate beträgt 48 kHz. Diese Samplerate wird bei allen Aufnahmen verwendet und ist auch für die Tonspur von DVDs vorgeschrieben. Mit dieser Einstellung wird eine optimale Tonqualität gewährleistet. Audiomaterial mit anderer Sampleraten (z. B. CD-Audio mit 44 kHz) wird beim Laden automatisch angepasst (Resampling). Ändern Sie diesen Wert nur, wenn Sie vorrangig mit Tonmaterial mit abweichender Samplerate arbeiten wollen oder Ihre Soundkarte diese Samplerate nicht unterstützt.

i Hinweis: Die Audio-Samplerate kann nur in leeren Projekten geändert werden. Sobald sich im Projekt ein Objekt befindet, ist diese Einstellung gesperrt.

Videoeinstellung: Sie können die Standardeinstellungen für Bildformat und Framerate für PAL bzw. NTSC Fernsehbilder auswählen oder auch ein eigenes Format festlegen. Beachten Sie, dass die Angaben zu Ratio (Seitenverhältnis) und Frames/s (Framerate) Ihrem Zielformat entsprechen müssen, damit der fertige Film auf dem Zielbildschirm ruckelfrei abspielt, keine unerwünschten schwarzen Ränder entstehen und alle Video-/Bildobjekte an den gewünschten Positionen liegen.

i Hinweis: Für MPEG-Encoding muss der Wert für die Breite/Höhe des Bildes ein Vielfaches von 8 sein.

Filminformationen

Über diese Option gelangen Sie zu einem Informationsfenster.

Name: Hier steht der Name des aktuellen Films.

Erstellt am: Hier steht der Zeitpunkt, an dem der Film erstellt wurde.

Letzte Änderung: Hier steht der Zeitpunkt der letzten Speicherung.

Anzahl verwendeter Objekte: Hier steht die Anzahl aller Objekte im Film.

Verwendete Dateien: Alle im Film verwendeten Dateien werden hier aufgelistet.

Projekteinstellungen

Hier können Sie die Einstellungen für das Projekt vornehmen. Ein Projekt kann aus mehreren Filmen bestehen und wird mit einem eigenen Dateityp - MVP - gespeichert.

Name und Pfad: Sie sehen den Namen des Filmes und wo dieser auf Ihrem Computer gespeichert ist.

Beschreibung: Hier können Sie Ihrem Projekt eine aussagekräftige Beschreibung geben – vielleicht ein paar Stichpunkte zum Bearbeitungsstand o. ä. Dies ist eine Art Notizzettelfunktion.

Zeitpunkt: Hier können Sie Ihrem Projekt ein bestimmtes Datum verleihen. Möglich sind sowohl eine reine Datumsangabe – z. B. „24.12.2020“ – als auch ausgeschriebene Begriffe – z. B. „Weihnachten 2020“.

Vorschau: Gemeint ist hier nur die Vorschau in einem Dateimanager wie dem Windows Explorer. Sie können die automatische Auswahl für ein Vorschaubild nutzen oder ein bestimmtes Bild von Ihrer Festplatte oder ein Vorschaubild aus dem Film des Projekts auswählen.

Vorschaubild automatisch auswählen: VIDEO DELUXE benutzt ein automatisch ausgewähltes Vorschaubild.

Bilddatei verwenden: Mit einem Mausklick auf die Ordnerschaltfläche öffnet sich ein Dialog zum Laden von Bilddateien. Navigieren Sie in diesem Dialog zu dem Ordner, in dem die Bilddatei liegt, und wählen Sie diese mit einem Doppelklick aus.

Vorschaubild aus Film verwenden: Mit dem Schieberegler wählen Sie einen Frame aus dem entsprechenden Film aus.

Löschassistent

Mit dem Löschassistenten lassen sich Disc Images und ganze Projekte mit den darin verwendeten Mediendateien von der Festplatte löschen.

Nutzen Sie diese Funktion, um Festplattenplatz für neue Projekte freizumachen.

 **Achtung:** Wenn Sie die im Film verwendeten Dateien außerdem noch in anderen Filmen verwendet haben (wie z. B. eigene Trailer, Titelmusik etc.), sollten Sie vorher von diesen Dateien Kopien erstellen.

Bestimmte Dateien löschen: Wählen Sie diese Option, wenn Sie bestimmte Dateien zum Löschen auswählen möchten. Im Dateiauswahldialog können Sie die gewünschten Dateien markieren. Im nächsten Schritt sucht der Löschassistent automatisch nach weiteren Dateien, die zu Ihrer Auswahl gehören. Auf diese Weise können Sie einen kompletten Film mitsamt allen zugehörigen Medien-, Hilfs-, Projekt- und Backup-Dateien löschen. Vor dem Löschen erhalten Sie weitere Informationen in den Dialogen. Zudem gibt es noch eine Sicherheitsabfrage.

Überflüssige Dateien suchen und löschen: Wählen Sie diese Option, wenn Sie überflüssige Dateien suchen oder Platz auf Ihrer Festplatte freigeben möchten. Der Löschassistent sucht automatisch nach Dateien, die während der Arbeit mit VIDEO DELUXE entstanden sind und nicht mehr benötigt werden.

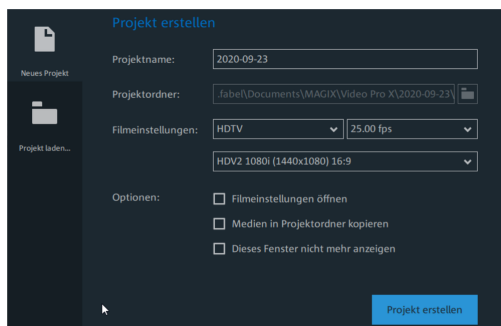
Vor dem Löschvorgang erhalten Sie weitere Informationen in den Dialogen. Zudem gibt es noch eine Sicherheitsabfrage.

Unter „**Erweitert**“ können Sie festlegen, welche Dateien und Ordner in den Bereinigungsvorgang mit eingeschlossen werden sollen.

Startdialog

Im Startdialog können Sie Voreinstellungen für das Projekt festlegen.

i Hinweis: Diese Einstellungen haben keinen Einfluss auf die Qualität der internen Verarbeitung und können jederzeit über „Datei > Einstellungen > Film ...“ geändert werden.



Neues Projekt

Projektname: Vergeben Sie einen eindeutigen Namen für das neue Projekt.

Projektordner: Legen Sie fest, wo das Projekt gespeichert werden soll.

Filmeinstellungen: Typische Filmeinstellungen sind hier in Kategorien zusammengefasst. Je nach gewählter Kategorie erscheinen sinnvolle Presets. Unabhängig davon können Sie die gewünschte Framerate einstellen. Neu unter den Filmeinstellungen sind typische Presets für soziale Dienste. Quadratische oder Hochkantvideos lassen sich damit ohne großen Aufwand importieren und weiterverarbeiten.

Filmeinstellungen öffnen: Setzen Sie hier ein Häkchen, wenn Sie die Filmeinstellungen komplett einsehen und anpassen möchten. Sobald Sie auf »PROJEKT ERSTELLEN« klicken, öffnet sich der Dialog für die „Projekt-/Filmeinstellungen“.

Medien in Projektordner kopieren: Aktivieren Sie diese Funktion, damit alle Dateien, die Sie ins Projekt importieren, als Kopie im Projektordner abgespeichert werden und künftig von hier zur Bearbeitung genutzt werden.

Gedacht ist diese Option vor allem für die Fälle, in denen das Ausgangsmaterial auf vielen Medien verteilt ist (externe Festplatten, USB-Sticks, Speicherkarten ...). Die interne Festplatte ist zur Bearbeitung eines Projekts in VIDEO DELUXE am geeignetsten, da die Datenübertragen viel schneller ist als bei externen Festplatten. Bei externen Speichermedien kann es bei der Projektbearbeitung zu Verzögerungen kommen. Außerdem ist so immer sichergestellt, dass alle Dateien des Projekts zur Verarbeitung zur Verfügung stehen.

Projekt laden

Hier können Sie ein vorher gespeichertes Projekt auswählen und laden.

Programmeinstellungen

In den Programmeinstellungen werden sämtliche Grundeinstellungen für VIDEO DELUXE festgelegt. Sie können die Programmeinstellungen über das Menü „Datei“ > „Einstellungen“ > „Programm...“ öffnen.

Wiedergabe

Audiowiedergabe

Treiberauswahl: Stellen Sie ein, ob die Windows Wave-Treiber oder die DirectSound-Treiber für die Soundausgabe benutzt werden sollen.

- Wave-Treiber empfehlen sich bei höherer Computerbelastung, da durch die größeren Puffer Belastungsspitzen (die sonst Knackser erzeugen) besser verkraftet werden.
- DirectSound ist Bestandteil von DirectX und wird, falls notwendig, zusammen mit VIDEO DELUXE installiert. DirectSound bietet den Vorteil, dass die Soundausgabe (bei allen modernen Soundkarten bzw. Onboard Soundchips) durch andere, gleichzeitig geöffnete Programme weiterhin nutzbar ist.

Ausgabegerät: Diese Option bestimmt, welche Soundkarte die Wave-Audio-Objekte wiedergibt. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie mehrere Soundkarten, z. B. „Onboard“-Sound + zusätzliche Soundkarte, in Ihrem Computer installiert haben.

Audiopuffer: Um ein flüssiges Abspielen eines komplexen Projekts zu ermöglichen, legt VIDEO DELUXE im Arbeitsspeicher einen Datenpuffer an, in den die jeweils aktuellen Datenbereiche geladen werden. Es wird also nicht das gesamte Projekt mit allen Spur- und Effekteinstellungen im Voraus berechnet, sondern die Berechnung erfolgt Schritt für Schritt.

- **Anzahl Puffer:** Hier bestimmen Sie, wie viele Puffer verwendet werden sollen. Mehr Puffer erhöhen die Sicherheit für ein knackfreies Abspielen des Projekts, aber auch den Speicherbedarf. Wenn das Abspielen über DirectSound erfolgt, wird automatisch nur ein Puffer benutzt.

Als Faustregel kann gelten: Bei zu langen Warte- und Ladezeiten sollte Anzahl und Größe der Puffer verkleinert werden, bei Aussetzern oder fehlerhafter Echtzeitberechnung von Effekten sollte der Puffer vergrößert werden. Da eine fehlerlose Wiedergabe meist wichtiger als eine schnelle Reaktionszeit ist, sollte die Puffergröße bei Aussetzern auf 16384 oder 32768 erhöht werden. Die mögliche Anzahl der verwendeten Puffer-Aktualisierungen liegt zwischen 2 und 10.

- **Größe Mehrspur/Größe Vorhören:** Hier lässt sich die Größe der Puffer festlegen, die für das Abspielen des gesamten Projekts beziehungsweise für das Vorhören von Waves in den Dateimanagern verwendet werden sollen.

Videowiedergabe


Überlastoptimierung für Echtzeitwiedergabe: Hier können Sie einstellen, ob bei Echtzeitwiedergabe des Projekts die Überlastoptimierung eingeschaltet sein soll. Diese Funktion empfiehlt sich vor allem für weniger leistungsstarken PCs.

Sofortiger Cache-Refresh im Multicam-Modus: Aktivieren Sie diese Einstellung, damit der Cache in kurzen Abständen immer wieder geleert wird und somit die Vorschau der Multicam-Bearbeitung im Videomonitor sofort sichtbar wird. Dadurch kann es jedoch bei der Wiedergabe zu Rucklern kommen.

Anzahl Spuren für Parallelsptimierung: Eine Begrenzung der Spuren ist sinnvoll, wenn das Programm Speichermangel hat und viele Videos parallel im Projekt vorhanden sind.

Arranger

Autoscroll während des Abspielens: Wenn Autoscroll aktiviert ist, scrollt die Bildschirmdarstellung automatisch mit, sobald der Cursor bei der Wiedergabe das rechte Ende des Bildschirms erreicht, was besonders bei der Bearbeitung längerer Projekte von Vorteil ist. Für die Größe der Scrolling-Sprünge können Sie zwischen „Schnell“ (Ganze Seiten) und „Langsam“ (Halbe Seiten) wählen.

 **Achtung:** Das Scrolling beansprucht durch die Neuberechnung der Bildschirmdarstellung Rechenzeit, die je nach Leistungsfähigkeit Ihres Systems die Wiedergabe stören bis unterbrechen kann. Falls dies der Fall ist, sollten Sie Autoscroll deaktivieren.

Darstellung (Aktualisieren im Hintergrund): Die Aktualisierung der Objektdarstellung nach Verschiebe- und Zoomoperationen im Projektfenster erfolgt im Hintergrund, um ein flüssiges Arbeiten zu gewährleisten.

Verhalten Leertaste: Sie können bestimmen ob ein Stoppen der Wiedergabe mit der Leertaste den Abspielmarker an seine Ursprungsposition oder an die aktuelle Position versetzt.

Ordner

Hier lassen sich die Pfade einstellen, in denen ...

- die Projekte abgespeichert werden (Projekte),
- die exportierten bzw. importierten Dateien sowie die Aufnahmen abgelegt werden,
- Ihre Downloads gespeichert werden,
- Disc Images gespeichert werden,
- die Editoren für die Audio- und Bild-Bearbeitung liegen, die standardmäßig gestartet werden sollen, (nur Plus/Premium-Version)
- die VST-Plug-ins installiert wurden.

Video/Audio

In diesem Tab finden Sie alle Einstellungsoptionen, die Video- und Audiodateien betreffen.

Videostandard

Der richtige Videostandard stellt sich in der Regel automatisch ein. In Europa wird PAL verwendet, in den USA und Japan NTSC.

Timeline

Einfache Darstellung von Video-Objekten (erstes und letztes Bild): Aktivieren Sie diese Funktion, wenn Sie Performance-Probleme haben. Die Vorschaubilder eines Videos im Projektfenster werden nur am Anfang und Ende des Videos angezeigt.

Halbe Wellenformdarstellung: Für die einfache Audibearbeitung reicht die halbe Wellenformdarstellung (oberer Teil) völlig aus und ist deswegen voreingestellt. Möchten Sie jedoch professionelle Audibearbeitungen vornehmen, können Sie die vollständige Wellenform darstellen lassen.

Video/Audio auf einer Spur: Möchten Sie, dass das importierte Videomaterial standardmäßig als ein Objekt dargestellt wird, also Video und Audio auf einer Spur liegen, dann aktivieren Sie diese Option. Sie können jederzeit über das Kontextmenü eines Objektes Video und Audio trennen und auf separaten Spuren darstellen lassen, falls Sie das Audiomaterial doch getrennt bearbeiten möchten.

Hilfslinien anzeigen: Bei Bedarf können Hilfslinien im Projektfenster eingeblendet werden. Die Abstände der Hilfslinien passen sich an die jeweilige Zoomeinstellung des Projektfensters an.

Audio -6 dB bei Import: Wenn Sie eine Datei mit Audiomaterial (Ton) laden, wird die Objektlautstärke des erzeugten Objekts auf -6 dB eingestellt. Dies ist insbesondere dann hilfreich, wenn mehrere Objekte parallel abgespielt werden, die Audiomaterial enthalten. Das Risiko von unerwünschten Übersteuerungseffekten wird damit gesenkt. Die Objektlautstärke kann jederzeit nachbearbeitet werden.

Import

Frametable beim Import automatisch erstellen: Manchmal ist das Erzeugen der Frametable sinnvoll, um Probleme mit bestimmten MPEG-Dateien zu lösen. Probleme können sich zum Beispiel in einer stockenden oder gar nicht funktionierenden Navigation (Positionierung des Abspielmarkers, spulen) äußern. Normalerweise wird beim Laden von MPEG-Video keine Frametable erzeugt, der Ladevorgang beschleunigt sich dadurch deutlich. Wenn Sie sie trotzdem erzeugen, sind MPEG-Dateien im Normalfall aber wesentlich schneller und besser zu bearbeiten.

Wellenform beim Import automatisch erstellen: Mit dieser Option lässt sich für die Tonspur eine automatische Wellenformdarstellung erzeugen. Diese kann aber auch nachträglich jederzeit über das Kontextmenü erzeugt werden.

Video mit Ton importieren: Wenn eine Videodatei sowohl Video- als auch Audiodaten enthält, wird, falls diese Option eingeschaltet ist, auch der Audioanteil des Videos importiert. Dieser erscheint zusammen mit dem Video im Projekt als Kombiobjekt. Soll die Audiospur nachträglich bearbeitet oder ersetzt werden, müssen Sie zunächst Video- und Audio-Objekt auf separaten Spuren darstellen (Kontextmenü „Audiofunktionen“ > "Video/Audio auf separaten Spuren"). Damit Ton und Bild synchron laufen, sind Audio- und Video-Objekt gruppiert, soll das Audio oder Video separat bearbeitet werden, müssen Sie zunächst diese Gruppierung auflösen („Gruppe auflösen“-Schaltfläche in der Werkzeugleiste oder über das „Bearbeiten“-Menü).

Standardbildlänge: Geben Sie an, wie lange Bilder im Projekt angezeigt werden sollen, bevor zum nächsten Objekt übergegangen wird.

i Hinweis: Sollten Sie Überblendungen von Objekt zu Objekt verwenden, werden die reinen Anzeigezeiten des Objektes verkürzt. Stellen Sie also die Standardbildlänge nicht zu kurz ein, wenn Sie wissen, dass Blenden verwendet werden sollen.

Videos beschneiden: Es kann vorkommen, das Videos am Anfang und/oder Ende der Datei kaputte Frames enthalten. Meistens sind diese dann grün, schwarz oder unvollständig. Hier haben Sie die Möglichkeit, Videos direkt beim Import automatisch zu beschneiden, wenn Ihr Videomaterial grundsätzlich kaputte Frames enthält. Geben Sie an, wie viele Bilder (Frames) am Anfang und am Ende des Videos weggeschnitten werden sollen.

i Hinweis: Die Frames sind durch die Kürzung nicht verloren. Durch Anpassung der Objektlänge im Projektfenster können Sie die abgeschnittenen Frames wieder sichtbar machen.

System

Programmoberfläche

Hinweisdialoge: Im neu installierten Zustand zeigt VIDEO DELUXE eine Anzahl von Abfragen an verschiedenen Stellen des Programms. Jede einzelne von ihnen lässt sich abstellen, indem Sie die kleine Box am unteren Dialogrand mit der Aufschrift „Diese Meldung nicht mehr anzeigen“ aktivieren. Um sich diese Warnmeldungen wieder anzeigen zu lassen, wählen Sie die Option „Hinweisdialoge reaktivieren“. Außerdem können Sie mit „News ausblenden“ aktuelle Nachrichten zu VIDEO DELUXE nicht mehr anzeigen lassen und die Oberfläche abdunkeln lassen, wenn Dialoge angezeigt werden.

Rückgängig/Wiederholen

Hier stellen Sie ein, wie viele Schritte maximal für die Funktion „Rückgängig“ möglich sein sollen. Beachten Sie, dass der Speicherbedarf steigt, um so mehr Schritte vom Programm zwischengespeichert werden müssen.

Sonstiges

Automatische Vorschau beim Wechsel von Blenden: Bei aktivierter Option wird nach der Auswahl einer Überblendung zwischen zwei Objekten diese kurz abgespielt.

Abspielmarker mitversetzen beim Auswählen des Objektes: Ist diese Option aktiviert, so wird der Abspielmarker immer an den Beginn des ausgewählten Objekts versetzt.

Analysedaten an MAGIX senden: Zur Verbesserung der Produktqualität werden anonyme Daten an MAGIX gesendet. Falls Sie das nicht wünschen, können Sie das hier deaktivieren.

Automatisches Speichern

Hierbei lässt sich die automatische Backup-Funktion einstellen, die das Projekt als Backup-Datei mit der Endung „MV_“ (statt der normalen Projektdatei „MVD“) im Projektordner speichert. Sie können auswählen, ob und in welchen Abständen Ihr Projekt als Backup gespeichert werden soll.

Geräteoptionen

Videoausgabe auf externes Gerät

Videoausgabe aktivieren: Mit dieser Option können Sie Ihr Projekt auf einem zusätzlich angeschlossenen Bildschirm anzeigen lassen. Ohne zusätzliche Hardware können Sie mit dieser Funktion eine Vorschau abspielen, um zu sehen, wie das Material am Ende tatsächlich aussieht.

Hardwarebeschleunigung

»IMPORT/VERARBEITUNG/EXPORT:« Sie können für jeden Verarbeitungsschritt separat einstellen, ob und mit welcher Grafikkarte Hardwarebeschleunigung verwendet werden soll. Mit der Auswahl »CPU« wird der entsprechende Verarbeitungsschritt durch den Hauptprozessor übernommen, bei Auswahl einer anderen Option durch die jeweilige Grafikkarte. Import betrifft das Dekodieren des Ausgangsmaterials, Verarbeitung die Anwendung von Effekten und die Wiedergabe, Export das Encoding in das Zielformat beim Export. Vorteil dieser separaten Einstellmöglichkeit ist, dass Sie, wenn es bei einem der Verarbeitungsschritte Probleme gibt, die Hardwarebeschleunigung nicht insgesamt deaktivieren müssen, sondern nur für entsprechenden Schritt.

Vergleichsbild im Programmmonitor beim Bearbeiten von Effekten im Media Pool: Ist diese Option aktiviert, wird beim Wechsel in die Effekte des Media Pools automatisch der Vergleichsmodus

„Markiertes Objekt ohne Effekte“ aktiviert und beim Verlassen auch wieder deaktiviert. Dies dient dem Vergleich zwischen originalem und bearbeitetem Objekt. Bei deaktivierter Option wird diese Automatik unterbunden.

Ausgabe auf Monitor in hoher Bittiefe: Ist diese Option aktiv, können Sie Videomaterial mit hoher Bittiefe auf einem entsprechenden Monitor auch mit hoher Bittiefe darstellen. Die meisten Monitore unterstützen die Ausgabe in hoher Bittiefe noch nicht, daher ist diese Option voreingestellt aus.

Benutze Dithering für Ausgabe: Dithering verbessert die Darstellung von Farbverläufen und vermindert typische Darstellungsfehler (Farbbänder), die bei der Reduktion der Bittiefe entstehen. Anders ausgedrückt: Nur durch das Dithering bleiben die Vorteile der Aufnahmen in hoher Bittiefe auch bei einer normalen 8-bit-Darstellung erhalten. Sie sollten die Option daher nur bei Problemen deaktivieren.

Vorschau und Wiedergabe in der Analogaufnahme

Sie können hier den Vorschau- und Wiedergabemodus für die Analogaufnahme einstellen.

Videomodus:

Die Standardeinstellung sollten Sie in der Regel nicht ändern, weil sie die besten Ergebnisse liefert. Sollten Probleme auftreten, z. B. das Bild schwarz bleiben, können Sie ausprobieren, ob der Alternativmodus Abhilfe schafft.

 **Hinweis:** Ändern Sie die Videomodi nur bei Problemen mit den Voreinstellungen, z. B. Ruckeln oder dauerhaften Bildstörungen.

Deinterlacing: Im Alternativmodus „Video Mixing Renderer 9“ können Sie ein Hardware-Deinterlacing durch die Grafikkarte aktivieren.

Import/Export

Sonstiges

Automatische Vorschau exportierter Clips: Diese Option startet den Clip direkt nach dem Export zu Kontrollzwecken.

Importformate

Dateiformate, die Sie nie verwenden, können Sie hier abwählen, diese werden dann nicht mehr importiert. Beachten Sie auch, dass es für manche Dateitypen (AVI, WMA) mehrere passende Importmodule gibt, VIDEO DELUXE verwendet dann jeweils das schnellste. Wenn Sie Probleme beim Import bestimmter Dateien haben, können Sie versuchsweise einzelne Importmodule deaktivieren und VIDEO DELUXE dazu zwingen, das zwar langsamere, aber dafür kompatiblere Importmodul zu benutzen.


Sicherheitskopien

In VIDEO DELUXE können Sie schnell und einfach Sicherheitskopien erstellen, um Ihr ganzes Projekt samt Video-Objekten, Effekten etc. zu speichern. Das sollten Sie vor allem bei sehr großen Projekten immer wieder in regelmäßigen Abständen tun. So können Sie auf „alte“ Projektstände zurückgreifen, falls es z. B. zu einem Festplatten-Crash kam oder das Projekt plötzlich einen Fehler hat. Sie finden diese Funktion im Menü „Datei“.

Film bzw. Projekt und Medien in Ordner kopieren

Mit dieser Funktion können Sie einen kompletten VIDEO DELUXE-Film inklusive aller verwendeten Multimediadateien in einem Ordner ablegen. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie ein solches Projekt weitergeben oder archivieren wollen, beziehungsweise wenn sich die Dateien auf mehreren Datenträgern (CDs, DVDs etc.) befinden, so dass Sie diese beim Laden stets wechseln müssen. Außerdem werden so auch alle verwendeten Effektdateien in einem Ordner gemeinsam mit den anderen Dateien abgespeichert.

Wenn Sie die Option „**Projekt und Medien in Ordner kopieren**“ wählen, werden alle Filme des aktuellen Projekts mitsamt aller verbundenen Medien zusammengesammelt und in den gewählten Ordner kopiert.

 **Hinweis:** Außerdem gibt es die Möglichkeit des DV-Loggings. Dabei kann auf die Sicherung der (unter Umständen sehr großen) DV-AVI und Audiodateien verzichtet werden, indem VIDEO DELUXE die Position dieses Materials auf dem DV-Band speichert und beim erneuten Laden des Projekts fehlende Dateien automatisch vom DV-Band wieder einliest.

Es öffnet sich ein Dialog, in dem Sie den Pfad und den Namen des Films festlegen können, unter dem er abgespeichert werden soll.

 **Tastaturkürzel**

Projekt von Video-Disc wiederherstellen

Mit diesem Menübefehl können Sie ein auf einer Disc gespeichertes Projekt-Backup wiederherstellen.

Dazu müssen Sie in der Oberfläche „Brennen“ im Dialog »**DVD BRENNEN**“ > **DATEIEN HINZUFÜGEN...** > **DAS „BACKUP-Projekt“** auswählen und hinzufügen. -> Disc brennen.


Sie können auswählen, welche der auf der Disc enthaltenen Filme wiederhergestellt werden sollen, indem Sie diese in der Liste markieren. Außerdem geben Sie an, in welchem Ordner das Projekt gespeichert wird. In diesem Ordner wird für jedes wiederhergestellte Backup ein Unterordner „Backupxx“ angelegt und darin alle Projektdateien von der Disc gespeichert. Alle wiederhergestellten Filme werden daraufhin in VIDEO DELUXE geladen und können bearbeitet werden.

Wenn Sie die Option »**NUR DIE BILDDATEIEN WIEDERHERSTELLEN**« auswählen, werden nur die auf der Disc enthaltenen originalen Bilddateien wiederhergestellt.

Backup-Projekt laden

Alle von VIDEO DELUXE angelegten Backups werden in einem Dialog aufgelistet und können geladen werden. Solche automatischen Backups erhalten die Dateiendung MV_ (Unterstrich).

Diese Option ist nützlich für Notfälle, z. B. bei Programmabsturz oder wenn Sie während der Bearbeitung unabsichtlich abgespeichert haben, aber wieder zur vorherigen Version des Films zurückkehren wollen.

 **Tipp:** Unter „Datei > Einstellungen > Programm...“ können Sie im Reiter „System“ unter „Automatisches Speichern“ einstellen, wie oft ein solches Backup erstellt wird.

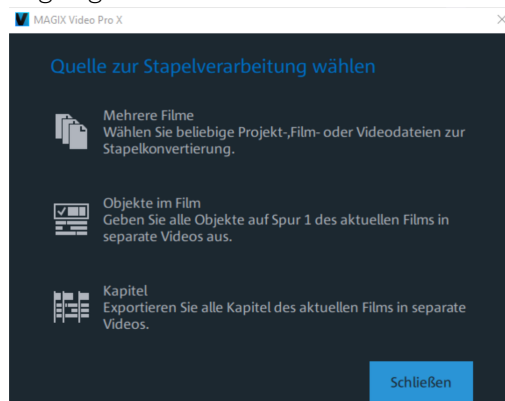
Stapelkonvertierung

Mit der Stapelkonvertierung ist es möglich, mehrere Videodateien, Filme, Objekte oder auch ganze Projekte in einem Schritt in ein anderes Format zu bringen.

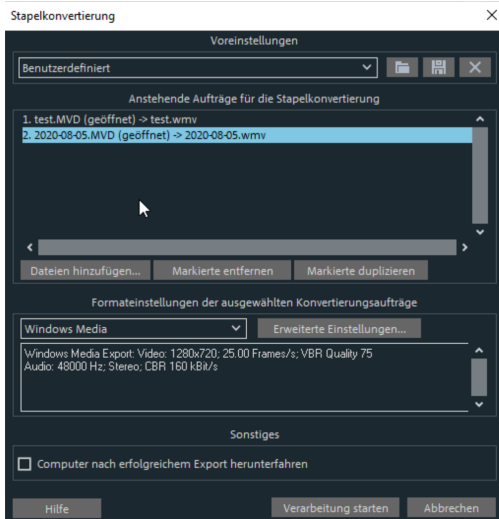
Die Stapelkonvertierung kann mit verschiedenen Voreinstellungen aufgerufen werden. Eine Vorauswahl erscheint aber nur, wenn Sie einen Film oder ein Projekt geladen haben.

Folgende Szenarien gibt es:

- **Die Stapelkonvertierung wurde über das Kontextmenü im Media Pool aufgerufen:** Die zuvor im Media Pool markierten Dateien werden in die Auftragsliste übertragen und können in die verfügbaren Formate konvertiert werden.
- **Es ist nur ein leerer Film geöffnet:** In diesem Fall erreichen Sie die Stapelkonvertierung über das Menü „Datei“. Es öffnet sich zusätzlich zur Stapelkonvertierung ein Dialog, in welchem Videodateien ausgewählt und geladen werden können, die in andere Formate konvertiert werden sollen.
- **Mehrere Filme mit Videomaterial sind geöffnet:** Jeder geöffnete Film wird als ganzes Video exportiert. Das lohnt sich für besonders große Projekte mit vielen Einzelfilmen, so dass nicht jeder Film separat exportiert werden muss.
- **Ein Film mit Videomaterial und mehr als einem Objekt in der ersten Spur ist geöffnet:** Sie öffnen die Stapelkonvertierung über das Menü „Datei“ oder das Tastaturkürzel S. Es erscheint zunächst ein Dialog, in dem Sie auswählen, welche Aufträge für die Stapelkonvertierung angelegt werden sollen:



- **Mehrere Filme:** Der geöffnete Film wird als ganzes Video exportiert. Im Dialog können weitere Filme zur Liste der Aufträge hinzugefügt werden.
- **Objekte im Film:** Hier werden alle in der ersten Spur vorhandenen Objekte in einzelne Videodateien exportiert.
- **Kapitel:** Alle Kapitel des aktuellen Films werden als einzelne Videodateien konvertiert.



Voreinstellungen: Hier können Sie die aktuellen Einstellungen speichern und wieder laden. Diese enthalten sowohl die Liste der zu exportierenden Dateien als auch die Exporteinstellungen und -namen für alle Einträge.

i Hinweis: Die Stapelkonvertierung referenziert unmittelbar auf Projekte und darin enthaltene Objekte. Bedenken Sie daher bei der Konvertierung ganzer Filme und Projekte, dass das Quellmaterial vorhanden sein muss. Bei der Konvertierung einzelner Objekte muss außerdem gewährleistet sein, dass die Filmdatei zwischen dem Laden und Speichern einer Konfiguration nicht verändert wurde.

Dies ist die Liste aller Objekte, die in das jeweils angegebene Format konvertiert werden sollen. Dabei kann jeder Auftrag seine eigene Exporteinstellung haben.

Dateien hinzufügen (nicht beim Konvertieren einzelner Objekte aus Filmen): Hier können Sie Dateien manuell hinzufügen, dies schließt auch Filmdateien und Projekte mit ein.

Markierte entfernen: Die markierten Aufträge werden aus der Liste entfernt.

Markierte duplizieren: Wenn Sie Aufträge in mehrere Formate exportieren wollen, können Sie diese markieren, duplizieren und mit einer individuellen Exporteinstellung versehen.

Formateinstellungen: Hier nehmen Sie Formateinstellungen für die momentan ausgewählten Aufträge vor, dabei lassen sich auch mehrere Aufträge gleichzeitig mit einer Einstellung versehen. Wählen Sie einen oder mehrere Aufträge aus der Auftragsliste aus.

i Hinweis beim Einstellen des Formats für mehrerer Aufträge: Hat einer der markierten Aufträge vorher bereits eine individuelle Einstellung bekommen, geht diese bei Auswahl eines anderen Formates verloren. Um das zu verhindern, entfernen Sie die Markierung bei dem jeweiligen Auftrag per Strg + Mausklick

Stellen Sie in dem Flipmenü das Zielformat ein. Voreingestellt ist „Windows Media Video“ (WMV).

Erweiterte Einstellungen: Hier öffnen Sie den Dialog zu den erweiterten Formateinstellungen. Dieser entspricht dem Dialog beim normalen Videoexport eines Filmes.

-💡 Tipp: Wenn Sie für mehrere Aufträge den gleichen Dateinamen einstellen, werden die erzeugten Dateien intelligent durchnummeriert. So können Sie beispielsweise bequem mehrere thematisch zusammengehörige Filme konvertieren und gleichzeitig die richtige Abspielreihenfolge sicherstellen.

Computer nach erfolgreichem Export herunterfahren: Diese Option ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie viele Filme mit langer Spieldauer exportieren und dabei ein besonders hochwertiges und damit


rechenaufwändiges Zielformat verwenden. Sie können den Computer die einzelnen Aufträge abarbeiten lassen, er wird nach dem Beenden aller Aufträge regulär heruntergefahren.

Stapelkonvertierung starten: Klicken Sie auf „Verarbeitung starten“, um den Vorgang zu starten. Nach Ende der Konvertiervorgänge wird in einem Fenster eine Liste aller Exportvorgänge zusammen mit einer Erfolgsmeldung angezeigt.

i Hinweis: Während des Stapelkonvertiervorgangs werden unkritische Meldungen unterdrückt, die beim normalen Importprozess in MAGIX Video Pro X erscheinen könnten. Ziel ist es, eine möglichst unterbrechungsfreie Konvertierung aller Aufträge durchführen zu können. Trotzdem gibt es einige wichtige Meldungen, die eine Eingabe erfordern können. Stellen Sie daher vor einer langwierigen Stapelverarbeitung sicher, dass die zu konvertierenden Dateien oder das Projekt problemlos geladen werden können.

AUFNEHMEN

Aufnahmemethode auswählen

Um eine Aufnahme zu starten, klicken Sie auf die rote Schaltfläche „Aufnahme“  unter dem Programmmonitor. Im folgenden Dialogfenster stehen zur Auswahl:



AVCHD für den Import von AVCHD-Kameras, Wechseldatenträgern und sogenannten MTP-Geräten.



Audio für Mikrofon, Kassettenrekorder, MiniDisc-Player, Plattenspieler u. Ä.



Bildschirm nimmt direkt vom Computerbildschirm auf.



Einzelbild für Schnappschüsse oder Serienbilder von analogen Videokameras, Analog-TV, VHS-Rekorder, Webcam u. Ä.



HDV-Kamera für HDV-Kameras



DV-Kamera für Mini-DV-Kameras und DV-Videorekorder



Analog für analoge Videokameras, Analog-TV, VHS-Rekorder, Webcam u. Ä.

AVCHD-Aufnahme

Beim Import von AVCHD/SD-Karte/USB werden die durch Kamera erzeugten Videodateien auf den Computer kopiert. Neben gewöhnlichen Wechseldatenträgern werden auch Geräte unterstützt, die als sogenannte „MTP“-Geräte bezeichnet werden. „MTP“ ist die Abkürzung für „Media Transfer Protocol“ und bezeichnet das Übertragungsprotokoll von Mediengeräten, wie beispielsweise Fotokameras, Videokameras, MP3-Playern usw.

Bei der Verwendung leistungsschwächerer Computer ist es unter Umständen hilfreich, AVCHD-Dateien beim Import in das MPEG-2-Format zu wandeln. Eine entsprechende Abfrage erfolgt beim Import dieser Dateien.

Hinweis: Beim Import von AVCHD-Videos ist es notwendig, den MPEG-4-Codec zu aktivieren und ggf. ein Audiopaket-Upgrade herunterzuladen. Dies wird von VIDEO DELUXE automatisch angeboten, sobald ein Codec benötigt wird.

Hinweis: Lesen Sie in der Anleitung der Kamera nach, wie die genaue Vorgehensweise ist.

Nach der Auswahl des Imports öffnet sich folgender Dialog:



- 1 **Videoquelle:** Hier stellen Sie das Laufwerk ein, über das auf das Speichermedium bzw. die angeschlossene Kamera zugegriffen wird.
- 2 **In folgendem Ordner speichern:** Hier legen Sie einen Zielordner für die zu importierenden Dateien fest.
- 3 **Erweiterte Einstellungen:** Hier können Sie verschiedene Einstellungen zu den Namen und zum Datum der zu erzeugenden Dateien festlegen.
- 4 **Auswählen:** Bietet selbsterklärende Optionen zur Dateiauswahl („Alle“, „Nur neue“ oder „Keine“).
- 5 **Programmmonitor & Transportkontrolle:** Hier können Sie die Clips in der Dateiliste zu Vorschauzwecken abspielen und spulen.
- 6 **Medium/Allgemein:** Rechts neben dem Programmmonitor finden Sie einen Info-Bereich zu den Dateien.
- 7 **Optionen** zur Darstellung der Dateien, hier lässt sich auch einstellen, nach welchen Kriterien die Dateien sortiert werden.
- 8 **Dateiliste:** Hier werden alle Inhalte des ausgewählten Laufwerks angezeigt. Mit den Anzeigefiltern (10) können Sie die angezeigten Dateitypen reduzieren. An den kleinen Auswahlboxen können Sie jede Datei separat auswählen, um sie später zu importieren.

Hinweis: Die Dateien sind farblich hinterlegt. Gleiche Farben symbolisieren jeweils den etwa gleichen Aufnahmezeitpunkt, so dass Sie schnell erkennen können, welche Aufnahmen zusammen entstanden sind. Die Farbzusordnung ist mit einer gewissen „Intelligenz“ versehen, d. h. es wird berücksichtigt, wie weit die angezeigten Aufnahmen chronologisch auseinander liegen.

- 9 **Importieren:** Löst den Importprozess der ausgewählten Dateien in den Zielordner aus.
Abbrechen: Schließt den Dialog ohne Import.

- 10 Anzeigefilter:** Mit dem Anzeigefilter können Sie einstellen, ob bestimmte Dateien ausgeblendet werden sollen.
Wenn Sie einen Haken entfernen, werden die entsprechenden Dateien ausgeblendet:
- **Videos:** Alle Videodateien werden ausgeblendet.
 - **Fotos:** Alle Fotodateien werden ausgeblendet.
 - **Markierte Dateien:** Alle für den Import ausgewählten Dateien werden ausgeblendet. Dadurch werden ihnen nur noch die nicht ausgewählten Dateien angezeigt.
 - **Nicht markierte Dateien:** Alle nicht ausgewählten Dateien werden ausgeblendet. Dies ist hilfreich, wenn Sie ihre Auswahl vor dem Import überprüfen wollen.
 - **Importierte Dateien:** Es werden alle Dateien ausgeblendet, die bereits durch VIDEO DELUXE von dem eingestellten Gerät importiert wurden.
- 11 Importoptionen:** Hier legen Sie fest, was nach dem Importieren zusätzlich geschieht:
- **In den Film importieren:** Die Medien werden direkt als Objekte in den geöffneten Film eingefügt. Bei deaktivierter Option werden sie lediglich in den Zielordner kopiert und sind danach jederzeit über den Media Pool ansteuerbar.
 - **Ausgewählte Medien nach Import von Kamera löschen:** Mit dieser Option löschen Sie die ausgewählten Medien nach dem Import von der Kamera.
 - **Dialog nach Import schließen:** Der Dialog schließt sich, sobald der Importvorgang abgeschlossen ist.

DV-Kamera / HDV-Kamera


DV- oder HDV-Kamera anschließen

1. Verbinden Sie den digitalen Ausgang der ausgeschalteten Kamera mit der DV-Schnittstelle des Computers (auch FireWire oder iLink genannt).
2. Legen Sie die DV-Kassette bzw. den Datenträger in die Kamera ein.
3. Schalten Sie die Kamera in die Betriebsart „Videorekorder“ oder „Wiedergabe“. Die Kamera ist jetzt bereit für das Überspielen des Videos auf den Computer.

i Hinweis: Unter Umständen verwenden Sie eine HDV-Kamera im DV-Modus, um beispielsweise Aufnahmen im alten DV-Format zu übertragen. Bei vielen Kameras wurden Probleme mit diesem Modus festgestellt, daher die Empfehlung, auch den Aufnahmemodus der Kamera auf „DV“ umzustellen und die Kamera anschließend aus- und wieder einzuschalten.

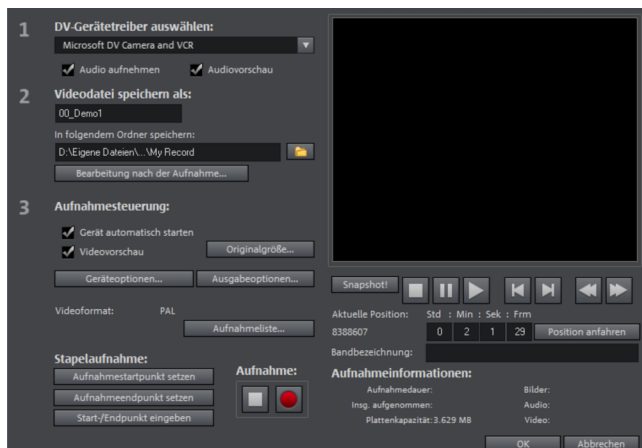
Aufnahme von DV-Videorekorder oder -Kamera

i Wenn Sie Ihr Video im platzsparenden MPEG-Format aufnehmen wollen, aktivieren Sie im Aufnahme-Auswahldialog die Box „DV als MPEG aufnehmen“. Unkomprimierte DV-Aufnahmen benötigen ca. 220 MB pro Minute Video.

1. Prüfen Sie, ob ein DV-Kamera-Treiber ausgewählt ist.
2. Benennen Sie die Aufnahme und legen Sie den Speicherort fest.
3. Mit den Schaltflächen der Fernsteuerung können Sie die passende Stelle auf dem Band des Camcorders ansteuern: Spulen Sie vorwärts, rückwärts und starten Sie die Wiedergabe zu Kontrollzwecken.
4. Beginnen Sie die Aufnahme mit der Aufnahme-Schaltfläche . Achten Sie dabei auf den verbleibenden Festplattenspeicher.

5. Beenden Sie den Aufnahmedialog mit „Stop“ und verlassen Sie den Aufnahmedialog. Ihre Filmaufnahme sehen Sie im Projektfenster im unteren Drittel des Bildschirms.

i Tipp: Im DV-Aufnahmedialog lassen sich auch Ausschnitte aus dem DV-Video festlegen, die nacheinander aufgenommen werden (Stapelaufnahme). Mehr dazu unter „Stapelaufnahme“.



Dialogelemente

DV-Gerätetreiber auswählen

Hier sollte der Gerätetreiber für Ihr DV-Gerät aufgeführt sein. Wird „Audio aufnehmen“ deaktiviert, wird nur das Video ohne Ton aufgenommen. „Audiovorschau“ aktiviert die Audioausgabe der Aufnahme.

i Hinweis: Die Audiovorschau wird zunächst immer deaktiviert, da DV-Kameras meist über eingebaute Lautsprecher verfügen.

Videodatei speichern als / In folgendem Ordner speichern

Hier geben Sie den Titel Ihres aufzunehmenden Films ein. Außerdem können Sie den Ordner auswählen, in den Ihre Videodatei gespeichert werden soll. Voreingestellt ist der Standard-Aufnahmeordner, den Sie in den Pfadeinstellungen unter Menü „Datei“ > „Programmeinstellungen“ > „Ordner“ ändern können.

Bearbeitung nach der Aufnahme

Hier erreichen Sie die automatischen Bearbeitungsmöglichkeiten.

Gerät automatisch starten

Mit dieser Option wird das Abspielgerät (DV-Kamera oder Recorder) zeitgleich gestartet, wenn die Aufnahme-Schaltfläche gedrückt wird. Das funktioniert jedoch nicht mit allen digitalen Karten/Videogeräten.

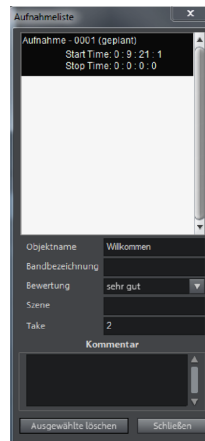
Videovorschau

Auf dem Programmmonitor sehen Sie Ihr Video als Vorschau.

Originalgröße

Die Vorschau lässt sich in der Originalgröße anzeigen, also gegebenenfalls Vollbild. Um wieder in den Dialog zurückzuschalten, drücken Sie „Esc“ auf Ihrer Tastatur.

Aufnahmeliste



Hier lassen sich Start- und Endpunkte für die Aufnahme setzen. Sie können also im Videoband zunächst alle zu verwendenden Aufnahmen herausuchen und in einer Liste für geplante Aufnahmen zusammenstellen. Diese wird beim Aufnahmestart (rote Schaltfläche) der Reihe nach abgearbeitet, d. h. automatisch aufgenommen. Sie müssen also nicht jede Szene einzeln aufnehmen. Sie legen nur die Aufnahmezeitpunkte fest, der Computer erledigt den Rest. Um den Start- und Endpunkt präzise einzustellen, klicken Sie auf die Schaltfläche **»START-/ENDPUNKT EINGEBEN«**.

Über diese Schaltfläche lässt sich die vorhandene Liste für bereits aufgenommene Videos und geplante Aufnahmen anzeigen. Alle Einträge aus der Liste lassen sich auswählen und löschen.

Jede Stapelaufnahme wird automatisch geloggt. Umgekehrt wandert jede „manuelle“ DV- und HDV-Aufnahme in die Aufnahmeliste, um bei Bedarf verlorengegangene Aufnahmen ohne großen Aufwand wiederherzustellen.

Stapelaufnahme

Hier lassen sich Start- und Endpunkte für die Aufnahme setzen. Sie können also im Videoband zunächst alle zu verwendenden Aufnahmen herausuchen und in einer Liste für geplante Aufnahmen zusammenstellen. Diese wird beim Aufnahmestart (rote Schaltfläche) der Reihe nach abgearbeitet, d. h. automatisch aufgenommen. Sie müssen also nicht jede Szene einzeln aufnehmen. Sie legen nur die Aufnahmezeitpunkte fest, der Computer erledigt den Rest. Um den Start- und Endpunkt präzise einzustellen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Start-/Endpunkt eingeben“.

Aufnahme

Startet den Aufnahmeprozess. Enthält ebenfalls die Aufnahmeliste geplanter Aufnahmen. Diese werden Schritt für Schritt abgearbeitet („Stapelaufnahme“).

Stopp

Der Aufnahmeprozess wird gestoppt.

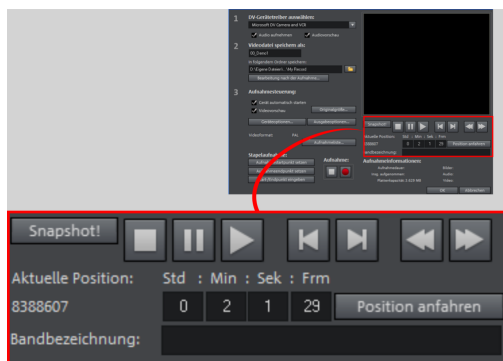
Snapshot

Hier erzeugen Sie ein Standbild direkt aus dem Programmmonitor heraus. Starten Sie dazu den Camcorder und achten Sie auf das Vorschaufenster. Wenn das gewünschte Bild erscheint, klicken Sie auf „Snapshot“. Oder Sie navigieren sich mit der Fernsteuerung zu der gewünschten Stelle auf dem Band und halten dort im Pause-Modus an. (Im gestoppten Zustand liefert die DV-Camera kein Bild.) Die Bilder werden als Grafikdatei in der angegebenen Auflösung im Aufnahmeordner gespeichert.

Fernsteuerung

Digitale Camcorder lassen sich bequem von VIDEO DELUXE aus fernsteuern. Das funktioniert jedoch nicht mit allen digitalen Karten/Videogeräten. Wenn Ihre Hardware die Fernsteuerungsfunktion nicht unterstützt, lassen sich die Schaltflächen auch nicht bedienen.

Die dafür benötigten Transporttasten finden Sie im DV- bzw. HDV-Aufnahmedialog.



Bandbezeichnung	Benennen Sie hier Ihr Band. VIDEO DELUXE benötigt diese Bezeichnung für die DV-Logging-Funktion.
Aufnahmeinformationen	Zeigt Ihnen verschiedene Informationen zu Ihren Aufnahmen an.
Start-/Endpunkt eingeben	Hier lassen sich der Start- und Endpunkt oder alternativ die Aufnahmelänge für eine Szene exakt eingeben. Beide Werte können jeweils in ATN (Absolute Track Number) oder als Timecode (Zeitstempel) in Stunden:Minuten:Sekunden:Frames eingegeben werden.

Analoge Videoaufnahme

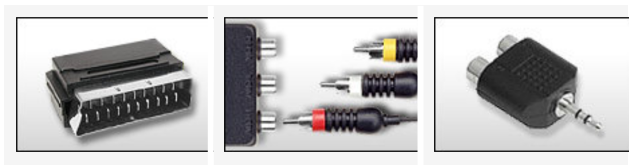
Mit dieser Option führen Sie eine Videoaufnahme von analogen Quellen durch.

Analoge Videoquelle anschließen

Verbinden Sie den Videoausgang der Videokamera oder des Videorekorders mit dem Videoeingang (TV-, Video- oder VideoIn-Grafikkarte) Ihres PCs und den Audioausgang mit dem Line-Eingang Ihrer Soundkarte.

Weil die verfügbaren Gerätekonfigurationen sehr unterschiedlich sein können, lässt sich schwer sagen, welche Kabel Sie für Ihr spezielles Gerät verwenden müssen. Darüber informiert Sie im Zweifelsfall die Dokumentation Ihres Rekorders bzw. Ihrer TV-, Video- oder Grafikkarte.

Beispiel: Viele Videorekorder bieten einen Scart, gelegentlich auch drei Cinch-Ausgänge: zwei für die Stereo-Tonspur, einen für das Bild. In einem solchen Fall brauchen Sie einen Scart-auf-Cinch-Adapter bzw. ein Kabel mit drei Cinch-Steckern an jedem Ende.



Scart/Cinch-Adapter

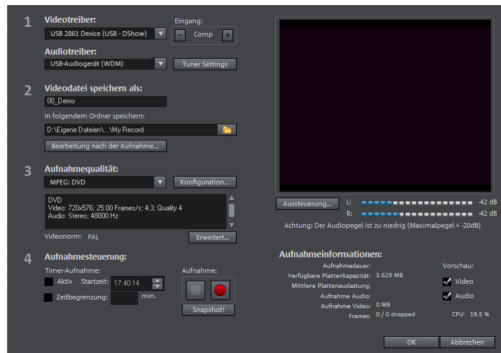
Scart/Cinch-Adapter mit 3 Cinchkabeln

Stereo-Cinch/Mini-Klinke-Adapter

Die meisten Soundkarteneingänge sind Stereo-Miniklinkenbuchsen. Um den Audioausgang des VHS-Recorders mit dem Audioeingang der Soundkarte zu verbinden, brauchen Sie einen Stereo-Cinch-zu-Miniklinke-Adapter.

Sie müssten sich also ein Kabel mit drei Cinch-Steckern und einen Stereo-Cinch-zu-Miniklinke-Adapter aus dem Fachhandel besorgen.

Aufnahmemedialog



Video-/Audiotreiber: Hier lassen sich die Videokarte oder die Soundkarte für die Aufnahme einstellen. In praktisch allen Fällen ist die Installation der zur Hardware mitgelieferten Treibersoftware erforderlich.

Eingang/Tuner-Settings: Unterstützt Ihre Videoaufnahmekarte mehrere Quellen, z. B. wenn auf der Karte noch ein Fernseh tuner oder mehrere Eingänge (SVHS, Composite...) vorhanden sind, können Sie hier die richtige Aufnahmequelle und den aufzunehmenden TV-Kanal auswählen.

Videodatei speichern als / In folgendem Ordner speichern: Hier geben Sie den Titel Ihres aufzunehmenden Films ein. Außerdem können Sie den Ordner auswählen, in den Ihre Videodatei gespeichert werden soll. Voreingestellt ist der Standard-Aufnahmeordner. Diesen können Sie in den Pfadeinstellungen unter Menü „Datei > Programmeinstellungen > Verzeichnisse“ ändern.

Bearbeitung nach der Aufnahme: Hier erreichen Sie die automatischen Bearbeitungsmöglichkeiten.

Aufnahmequalität: In der Listbox können Sie verschiedene vordefinierte Aufnahmequalitäten wählen, je nach Verwendungszweck des Bildmaterials und Computerleistung. Sie sind nach Bildqualität geordnet. Mit Konfiguration können Sie die Qualität für das gewählte Preset noch feineinstellen. Selbst erstellte Presets tauchen in dieser Liste mit auf, sofern sie in den vorgeschlagenen Ordner gespeichert werden.

- Die mit MPEG gekennzeichneten Presets nehmen direkt ins MPEG-Format auf.
- Das Preset „AVI: Benutzerdefiniert“ erlaubt es, AVI-Videos mit den bei VIDEO DELUXE mitgelieferten Codecs aufzunehmen. Es gibt unterschiedlichste Codecs für verschiedene Anwendungsbereiche, beispielsweise den „MSU Screenshot Lossless Codec“, der auf Bildschirmaufnahmen spezialisiert ist. Beachten Sie dazu auch die Allgemeinen Hinweise zu AVI-Videos.

i Tipp: Nutzen Sie die MPEG-Presets bevorzugt, wenn Sie Ihre Aufnahmen gleich brennen wollen, weil durch das sog. „Smart Encoding“ das aufwändige Encodieren nach der Aufnahme entfallen kann.

Erweitert...: Öffnet den Einstellungsdialog des Videotreibers.

Aufnahmesteuerung: Hier befinden sich die rote Aufnahme-Schaltfläche und die Stopp-Schaltfläche. Damit starten und stoppen Sie die Aufnahme.

Timer Aufnahme aktiv/Zeitbegrenzung: Hier können Sie eine Aufnahmestartzeit und -länge einstellen, so dass Ihr Computer zu einem voll funktionsfähigen Videorekorder wird.

Snapshot!: Hier erzeugen Sie ein Standbild direkt aus dem Programmmonitor heraus. Die Bilder werden als Grafikdatei in der angegebenen Auflösung im Aufnahmeordner gespeichert.

Aufnahmeinformationen: Hier werden statistische Angaben gemacht über die Aufnahme-Zeit, die verfügbare Plattenkapazität, die aufgenommenen „Frames“ (Einzelbilder) und die „Dropped Frames“. Dropped Frames sind „ausgelassene“ Bilder; sie entstehen, wenn der Computer für das ausgewählte Bildformat und die eingestellte Aufnahmequalität zu langsam war und nicht alle ankommenden Frames aufnehmen konnte.

Vorschau: Bei manchen Grafikkarten kann die Systembelastung reduziert werden, wenn Sie die Videovorschau abstellen. Wenn Sie ein „Echo“ hören, deaktivieren Sie die Audiovorschau.

Erweiterte Einstellungen im Videoaufnahme-Dialog

Diese Dialoge, sogenannte „Property Sheets“, werden von den Videokartentreibern zur Verfügung gestellt. Die treiberspezifischen Leistungsmerkmale können je nach Karte voneinander abweichen. Zudem haben wir nur begrenzten Einfluss auf das Verhalten dieser Treiber. Sollte es Probleme geben, kontaktieren Sie bitte den Hersteller Ihrer Videokarte und fragen Sie nach Treiber-Updates.

Eingang: Stellt den sogenannten „Crossbar“ (Kreuzschiene) der Videokarte ein.

Damit wird festgelegt, von welchem Video- und Audioeingangssignal aufgenommen wird. Die Kreuzschiene ist dem eigentlichen Videoaufnahmechip vorgeschaltet. Im Feld „Output“ ist der Videoausgang (der Kreuzschiene), also der Eingang des Aufnahmechips (Video- bzw. Audiodecoder In) der Videokarte, einzustellen. Im Feld „Input“ wählen Sie die Signalquelle aus, die die Videokarte zum Aufnehmen des Eingangs benutzen soll. Manche Videokarten haben für Audio und Video getrennte Kreuzschienen. Wenn es Probleme geben sollte, probieren Sie am besten verschiedene Einstellungen durch, bis der richtige Ton mit dem richtigen Bild kommt.

- Composite In = der normale Videoeingang (i. a. Cinch-Buchse)
- S-Video = S-Video-Eingang (Mini-DIN-Buchse)
- S-VHS In = S-VHS-Eingang (Spezialkabel)
- Tuner In = TV-Signal des eingebauten Tuners

Bildeinstellung

Videodecoder: Sollte Ihr Bild nur schwarzweiß sein oder flackern, kann der Videostandard falsch eingestellt sein. In Deutschland wird PAL_B verwendet.

VideoProcAmp: Feineinstellungen für Farben, Helligkeit, Kontrast usw. Es empfiehlt sich, die Herstellereinstellungen nicht zu ändern.

Format: Hier bitte keine Änderungen vornehmen. Einstellungen zum Aufnahmeformat werden im Videoaufnahme-dialog unter Aufnahmequalität vorgenommen.

Senderwahl

Nur vorhanden, wenn auf der Videokarte ein TV-Tuner integriert ist.

Audio

Über die Audioaufnahme können eigene Sounds wie Gesang oder Sprache, Geräusche oder Instrumente mit VIDEO DELUXE aufgenommen werden. Als Aufnahmequellen kommen ein angeschlossenes Mikrofon oder verschiedene Audiogeräte, insbesondere die Stereoanlage, infrage.

Anschluss der Aufnahmequellen

Zunächst muss die Aufnahmequelle an den Computer angeschlossen werden. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, die von Ihrem Equipment abhängen:

- Wenn Sie Musik von einer Stereoanlage überspielen wollen, benutzen Sie den Line-In-Eingang. Wenn der Verstärker Ihrer Stereoanlage über separate Line-out- bzw. Aux-out-Buchsen verfügt, sollten Sie diese Buchsen benutzen. Dazu müssen Sie diese mit dem Line-In-Eingang des Computers verbinden. Meistens bietet der HiFi-Verstärker Cinch-Buchsen und der Computer Mini-Stereo-Klinkenbuchsen. Sie müssen sich also zunächst ein entsprechendes Kabel mit zwei Cinch-Steckern und einem Mini-Stereo-Klinkenstecker besorgen.
- Wenn der Verstärker über keine separaten Ausgänge (außer den Boxenanschlüssen) verfügt, können Sie den Kopfhöreranschluss für die Aufnahme benutzen. Dazu brauchen Sie (in der Regel) ein Kabel mit Stereo- bzw. Mini-Stereo-Klinkensteckern. Dieser Anschluss hat den Vorteil, dass der Pegel des Signals am Kopfhörerausgang mit einem separaten Lautstärkeregler eingestellt werden kann. Allerdings sind Kopfhöreranschlüsse oft nicht sehr hochwertig. Deshalb sollten Sie, wenn möglich, die Line-Out-Ausgänge verwenden.
- Bei Kassettenüberspielungen von einem Kassettendeck können Sie die Line-Out-Anschlüsse des Tape-Decks direkt an den Line-Eingang des Computers anschließen.
- Bei Schallplattenüberspielungen sollten Sie die Ausgänge des Plattenspielers nicht direkt an den Computer anschließen, weil das Phono-Signal erst vorverstärkt werden muss. Hier bleibt meist nur die Lösung über den Kopfhöreranschluss oder über einen externen Vorverstärker. Es gibt aber auch Schallplattenspieler mit einem normalen Line-Out-Anschluss.
- Wenn Sie Mikrofonaufnahmen machen wollen, verbinden Sie das Mikrofon mit dem Mikrofoneingang des Computers.

Einpegeln des Signals und Aufnahme

Auch für die digitale Aufnahme über die Soundkarte ist die richtige Aussteuerung unerlässlich für eine optimale Klangqualität.

Wenn die Aufnahmequelle an die Soundkarte angeschlossen ist, öffnen Sie den Aufnahmedialog über die Aufnahme-Schaltfläche und starten die Aufnahmequelle.

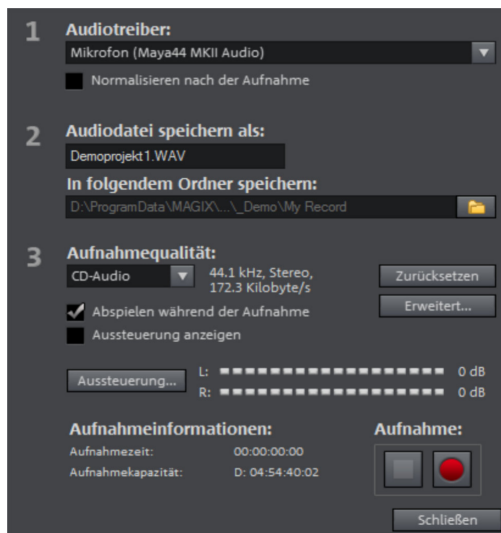
Die Aussteuerung kann anhand der LED-Ketten im Aufnahmedialog überprüft werden. Dazu müssen Sie das Häkchen „Aussteuerung anzeigen“ aktivieren.

Ist sie zu hoch, so dass sich Verzerrungen ergeben, muss das eingehende Signal reduziert werden.

Wenn Sie die Klangquelle über Line-out-Anschlüsse vom Verstärker oder Kassettendeck mit der Soundkarte verbunden haben, geht dies nur über das Mixerfenster Ihrer Soundkarte. Sie erreichen den Mixer direkt aus dem Aufnahmedialog über die Schaltfläche „Aussteuerung“.

Wenn Sie hier die Eingangsempfindlichkeit anhand der Schieberegler (Fader) reduzieren, reduzieren Sie gleichzeitig die Genauigkeit der Auflösung, mit der das analoge Signal digitalisiert wird. Deshalb sollten diese Regler möglichst laut gestellt werden.

Maßstab für die optimale Einpegelung ist natürlich die lauteste Stelle des Materials. Diese sollte maximal ausgesteuert werden. Die eigentliche Aufnahme beginnt, wenn die Schaltfläche „Aufnahme“ im Fenster „Audioaufnahme“ angeklickt wird. Am Ende der Aufnahme erfolgt eine Abfrage, ob die Aufnahme verwendet werden soll. Das neu aufgenommene Material wird in der nächsten freien Spur an der aktuellen Position des Abspielmarkers im Projekt platziert.



Normalisieren nach der Aufnahme: Mit dieser Option wird das Material nach getaner Aufnahme auf Maximallautstärke gebracht. Für möglichst gute Klangergebnisse sollten Sie jedoch versuchen, die Klangquelle selbst möglichst laut zu stellen, ohne zu übersteuern. Dabei hilft die Peakmeter-Anzeige im Aufnahmedialog.

Audiotreiber: Hier muss die Soundkarte für die Aufnahme ausgewählt werden.

Audiodatei speichern als.../In folgendem Ordner speichern...: Hier geben Sie den Titel Ihrer aufzunehmenden Audiodatei ein. Außerdem können Sie den Ordner auswählen, wohin die Datei gespeichert werden soll.

Aufnahmequalität: Hier stellen Sie die Klangqualität ein. Im Preset-Menü können Sie wählen zwischen AM Tuner, FM Radio, CD Audio und DAT (Digital Audio Tape).

Aussteuerung anzeigen (Monitor): Mit der Aussteuerungsanzeige (Peakmeter) überwachen Sie die Stärke des Eingangssignals. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt zum Thema Einpegeln.

Aufnahme: Diese Schaltfläche startet die eigentliche Aufnahme.

Stopp: Diese Schaltfläche beendet den Aufnahmevorgang.

Abspielen während der Aufnahme: Diese Option ist besonders wichtig für Sprecherkommentare o. ä. Wenn sie aktiviert ist, wird der ausgewählte Film (oder die gewählte Szene, wenn in der Bearbeiten-Oberfläche aufgenommen wird) während der Aufnahme abgespielt. Sie können sich also am Filmgeschehen orientieren.

Erweitert: Über diese Schaltfläche erreichen Sie ein Fenster, indem sich drei Spezialfunktionen auswählen lassen.

Zusätzlich in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE:

Monoaufnahme: aktivieren Sie für eine Monoaufnahme. Dadurch wird der benötigte Speicherplatz um die Hälfte reduziert. Monoaufnahmen sind vor allem für Sprachaufnahmen zu empfehlen, bei denen nur ein (Standard-)Monomikrofon verwendet wird.

Echtzeitanpassung der Samplerate: Damit wird die Samplerate der neu aufzunehmenden Datei automatisch an die Samplerate der Tonspur des aktuellen Films angepasst (die Sie bei der Videoaufnahme einstellen).

Lautstärkeabsenkung („Ducking“): Wenn Sie ein Video, das bereits mit einer gut ausgesteuerten Tonspur ausgestattet ist, mit zusätzlichen Sprecherkommentaren oder Tonmaterialien versorgen wollen, aktivieren Sie im Aufnahmedialog die Option „Automatische Lautstärkeabsenkung anderer

Audiospuren“. Dadurch wird bei der Aufnahme an den Stellen im Projekt, an denen sich Audio-Objekte befinden, automatisch die Lautstärke abgesenkt. Dies erfolgt über eine automatisch konfigurierte Lautstärke-Kurve: Vor und nach der Aufnahme wird aus- bzw. eingefadet, so dass Sie eine homogene Gesamtlautstärke erreichen. (Das Absenken der Lautstärke während des Sprecherkommentars wird auch „Ducking“ genannt.)

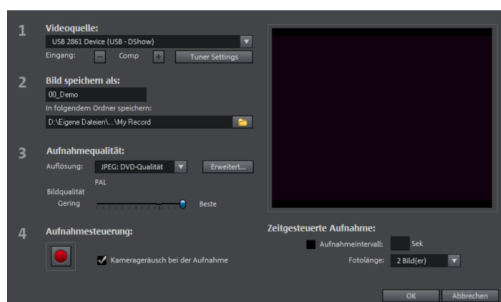
Einzelbild

Mit der Einzelaufnahme können Sie Schnappschüsse direkt aus einer angeschlossenen Videoquelle aufnehmen. Notwendig dazu ist eine DirectShow kompatible Videoaufnahme- oder TV-Karte oder ein entsprechendes USB-Gerät (z. B. Webcam).

Mit der Zeitsteuerung lässt sich die Snapshotaufnahme auch automatisieren. Einsatzgebiete wären beispielsweise:

- Fotostorys aus Videos erstellen
- Animationsfilme (Stop-Motion-Aufnahme)
- Videoüberwachung
- Zeitrafferaufnahmen

Alle aufgenommenen Bilder werden in das geöffnete Projekt eingefügt.



Videoquelle: Hier lässt sich die Videokarte für die Aufnahme einstellen.

Bild speichern als: Hier geben Sie den Titel Ihrer aufzunehmenden Schnappschüsse ein. Sie werden mit diesem Namen und einer fortlaufenden Nummer gespeichert. Außerdem können Sie den Speicherordner auswählen.

Aufnahmequalität: Hier stellen Sie Auflösung der Aufnahme ein. Die Auflösung richtet sich nach den von der Kamera bereitgestellten Auflösungen. Mit dem Schieberegler können Sie die Bildqualität einstellen. Je höher die Qualität, desto höher ist natürlich auch die Dateigröße der einzelnen Aufnahmen. „Zurücksetzen“ setzt die die Bildqualität auf den voreingestellten Wert zurück.

Erweitert...: Öffnet den Einstellungsdialog des Videotreibers.

Kamerageräusch bei der Aufnahme: Zur akustischen Kontrolle kann bei jedem erfolgten Snapshot ein Klickgeräusch abgespielt werden.

Aufnahmesteuerung: Mit der roten Aufnahmeschaltfläche wird die Aufnahme ausgelöst (bzw. die Aufnahmeserie bei Zeitsteuerung gestartet).

Zeitsteuerung

Aufnahmeintervall: Wenn aktiv, wird mit Start der Aufnahme eine Bilderserie aufgenommen. Im gewählten Zeitabstand werden automatisch Snapshots gespeichert und fortlaufend nummeriert. Wenn Sie beispielsweise mit zwei Sekunden Abstand Fotos aufnehmen und mit jeweils fünf Frames Länge in die Fotoshow einfügen, erhalten Sie eine zehnfach beschleunigte Zeitrafferaufnahme.

Fotolänge in Frames: Gibt an, mit welcher Länge das Foto in die Fotoshow eingefügt werden soll.

Erweiterte Einstellungen im Einzelbild-Aufnahmedialog

Hier können verschiedene Einstellungen des Videoaufnahmetreibers vorgenommen werden. Diese Dialoge, sogenannte „Property Sheets“, werden von den Videokartentreibern zur Verfügung gestellt. Die treiberspezifischen Features können in gewissen Grenzen abweichen, auch hat das MAGIX Team nur begrenzten Einfluss auf das Verhalten dieser Treiber. Sollte es Probleme geben, kontaktieren Sie bitte auch den Hersteller ihrer Videokarte nach Treiber-Updates.

Eingang: Stellt den sog. „Crossbar“ (= Kreuzschiene) der Videokarte ein. Mit diesem wird festgelegt, von welchem Video- und Audioeingangssignal aufgenommen wird. Diese Kreuzschiene ist dem eigentlichen Videoaufnahmechip vorgeschaltet, im Feld Output ist der Videoausgang (der Kreuzschiene) also der Eingang des Aufnahmechips (Video bzw. Audio Decoder In) der Videokarte. Im Feld Input wählen Sie die Signalquelle aus, die die Videokarte zum Aufnehmen für diesen Eingang benutzen soll.


- Composite In = der normale Videoeingang (i.a. Cinch-Buchse)
- S-VHS In = S-VHS-Eingang (Spezialkabel)
- Tuner In = TV-Signal des eingebauten Tuners.

Videodecoder: Sollte Ihr Bild nur Schwarzweiß sein oder flackern, kann es daran liegen, dass der Videostandard falsch eingestellt ist. In Deutschland wird PAL_B verwendet.

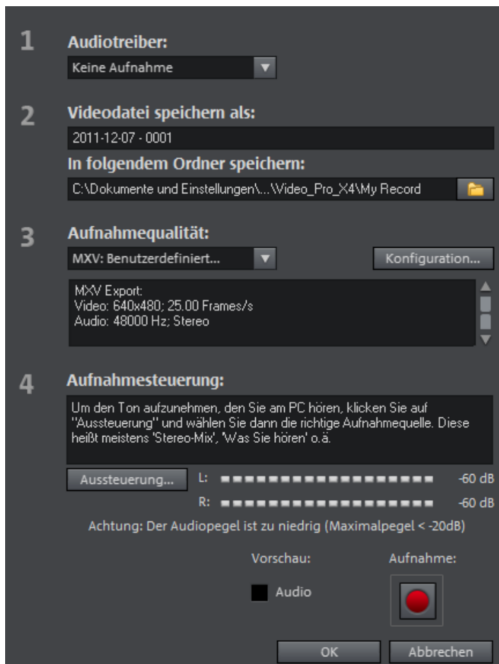
VideoProcAmp: Feineinstellungen für Farben, Helligkeit, Kontrast usw. Es empfiehlt sich, die Herstellereinstellungen nicht zu ändern.

Format: Hier bitte keine Änderungen vornehmen! Einstellungen zum Aufnahmeformat werden im Aufnahmedialog unter Auflösung vorgenommen.

Bildschirm

 **Hinweis:** Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Mit der Bildschirmaufnahme können Sie alles aufnehmen, was sich auf Ihrem Monitor bewegt. Dieses Verfahren wird auch als „Screen Capturing“ bezeichnet.

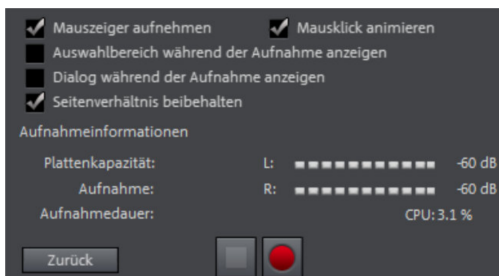


Unter „**Aufnahmequalität**“ finden Sie verschiedene Voreinstellungen für unterschiedliche Zwecke. Sie können entweder den kompletten Monitor abfilmen oder einen Rahmen in unterschiedlicher Größe wählen, um z.B. den Monitor des Windows Media Players oder eines anderen Videoplayers abzufilmen. Klicken Sie auf „Konfiguration“, um eigene Größeneinstellungen vorzunehmen.

Hinweis: Da viele Videoplayer mit Overlay arbeiten, empfiehlt es sich, den jeweiligen Player aufzurufen, bevor Sie die Aufnahme starten. Nur so kann das Wechseln in den Overlay-Modus verhindert werden.

Tipp: Nutzen Sie die Vollbild-Voreinstellung unter „Aufnahmequalität“. Dabei wird MXV, ein für Bildschirmaufnahmen besonders geeigneter Video-Codec, verwendet.

- Klicken Sie auf die Aufnahme-Schaltfläche des Aufnahmemedialogs. Es erscheint nun weiterer Dialog mit einer roten Aufnahme-Schaltfläche und einer schwarzen Stopp-Schaltfläche, außerdem der Rahmen mit gestrichelter Umrandung.
- Aktivieren Sie „Mauszeiger aufnehmen“, um die Bewegungen des Mauszeigers mit aufzuzeichnen.
- Deaktivieren Sie bei Bedarf „Mausklick animieren“, wenn dieser nicht visualisiert aufgenommen werden soll.



- Wählen Sie nun den aufzunehmenden Bildschirmbereich aus, z. B. den Monitor des Videoplayers, in dem das Video abgespielt wird. Schieben Sie dazu den Rahmen über den aufzunehmenden Bereich und passen Sie ihn, wenn nötig, durch Ziehen an den Ecken noch auf die richtige Größe an.

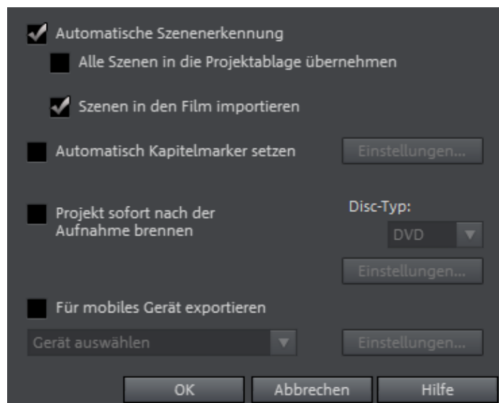
i Hinweis: Wenn Sie zuvor „Vollbild“ gewählt haben, so befindet sich der Rahmen außerhalb des sichtbaren Bereichs.

- Die eigentliche Aufnahme starten Sie durch Betätigen der roten Aufnahme-Schaltfläche. Die Aufnahme beginnt; im Infobereich der Taskleiste (Tray) erscheint das Aufnahmesymbol.
- Wenn Sie mit allem fertig sind, klicken Sie auf das Aufnahmesymbol bzw. die Stopp-Schaltfläche, um die Aufnahme zu stoppen. Die Aufnahme endet, und der Aufnahmedialog wird wieder sichtbar.

Bearbeiten nach der Aufnahme

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Der Dialog „Bearbeitung nach der Aufnahme“ lässt sich aus den Aufnahmedialogen „HDV-Kamera“, „DV-Kamera“ und „Video“ heraus öffnen:



- **Automatische Szenenerkennung:** Damit lässt sich das Material in Szenen unterteilen. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „[Automatische Szenenerkennung](#)“.
- **Automatisch Kapitelmarker setzen:** Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „[Kapitelmarker automatisch setzen](#)“.

Projekt sofort nach der Aufnahme brennen: Mit dieser Option können Sie in einem Durchgang aufnehmen und brennen. Wählen Sie das Format aus, das Sie brennen wollen, legen Sie einen passenden Rohling in den Recorder und aktivieren Sie die Aufnahme.

i Hinweis: Stellen Sie sicher, dass die Voreinstellung dem Disc-Typ entspricht (bei DVDs also die Voreinstellung „MPEG:DVD“).

Wenn Sie eigene Einstellungen für das MPEG Encoding verwenden (z. B. halbe Bildauflösung für Long Play DVDs), stellen Sie sicher, dass diese für die Aufnahme und für das anschließende Brennen dieselben sind, damit kein erneutes Encoding stattfinden muss (Smart Encoding).

Nach der Aufnahme wird automatisch in die „Brennen“-Oberfläche umgeschaltet, der Brenndialog geöffnet und gebrannt. Als Menülayout für die DVD wird das jeweils zuletzt eingestellte Layout benutzt.

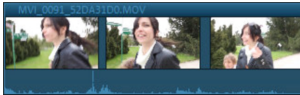
-💡 Tipp: Diese Funktion ist geeignet, um längere Projekte am Stück zu absolvieren: Sie starten beispielsweise am Abend die Aufnahme und haben am nächsten Morgen die fertige DVD.

Für mobiles Gerät exportieren: Der aufgenommene Film wird sofort in das Format des ausgewählten mobilen Geräts gewandelt und auf das Gerät übertragen. Im Listenfeld voreingestellt ist das Gerät, welches im Dialog *Video/Audio* ausspielen ausgewählt wurde.

Einstellungen: öffnet den Dialog [Exporteinstellungen](#) für das gewählte Zielgerät.

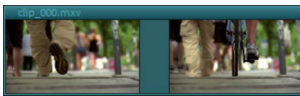
OBJEKTE

Im Projektfenster des Timeline-Modus von VIDEO DELUXE haben Sie es mit „Objekten“ zu tun. Unter diese allgemeine Bezeichnung fallen alle Medientypen, die auf den Spuren positioniert werden können. Es gibt folgende Objekttypen:



Kombiobjekte:

Kombiobjekte sind Video-Objekte mit einer Bild- und einer Tonspur. Im Kontextmenü können Sie die Wellenformdarstellung der Tonspur hinzuschalten oder die Tonspur als eigenständiges Audio-Objekt anlegen.



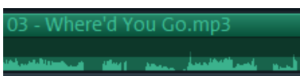
Video-Objekte:

Video-Objekte enthalten in ihrer Kopfzeile eine für Videos typische Dateierweiterung (z. B. *.mpg, *.avi, *.mxv). Je nach Länge eines Video-Objekts sehen Sie mehrere Frames, die verschiedene Stationen Ihres Videos anzeigen.



Bildobjekte:

Bildobjekte sind Fotos oder andere statische Bilder. Sie haben eine für Bilder typische Dateierweiterung (z. B. *.jpg, *.png, *.bmp). Im Gegensatz zu Video-Objekten sehen Sie immer nur einen Frame.



Audio-Objekte:

Alle Objekte, die ausschließlich Ton enthalten, gelten als Audio-Objekte. Sie haben eine für Audio typische Dateierweiterung (z. B. *.ogg, *.mp3, *.wav). Per Rechtsklick können Sie zu Audio-Objekten eine Wellenformdarstellung anzeigen lassen.



Titelobjekte:

Titelobjekte werden mit dem [Titeleditor](#) erzeugt und beinhalten Text, der in Ihre Projekte eingeblendet wird. Sie haben keine Dateierweiterung.

Im folgenden Kapitel wird beschrieben, wie man mit Objekten arbeitet. Die Arbeitsweise ist für alle Objekttypen einheitlich.



Tipp: Viele Funktionen erreichen Sie im Kontextmenü für Objekte, das Sie über einen rechten Mausklick auf das Objekt öffnen. Dort finden Sie auch den Dialog „Objekteigenschaften“, in dem Sie neben Informationen zu den aktuellen Einstellungen auch verschiedene Interlace-Einstellungen für das Objekt treffen können.

Objekte in das Projekt einfügen

Dateiauswahl per Programmmonitor

Mit dem Programmmonitor können Sie Ihr Material vor dem Importieren genau sichten und schneiden. Auf der Transportkontrolle unterhalb des Programmmonitors stehen Ihnen dazu verschiedene Schaltflächen zur Verfügung. Für die meisten Einträge im Media Pool gibt es eine Vorschaufunktion.

- Mit der Wiedergabe-Schaltfläche können Sie die Vorschau für Video- oder Bild-Objekte im Media Pool starten. Auch für Sonderobjekte wie Titel oder Blenden wird eine Vorschau ausgegeben.
- Audiodateien aus dem Media Pool lassen sich ebenfalls über die Wiedergabe-Schaltfläche vorhören.

Vollbildansicht:

- Über die Option „Vollbild“ im Kontextmenü des Monitors lässt sich dieser maximieren. Alternativ doppelklicken Sie auf den Monitor, um ihn auf Vollbild zu vergrößern (oder nutzen das Tastaturkürzel Alt + Enter). Die Vollbild-Ansicht ist insbesondere bei der Arbeit mit zwei Bildschirmen empfehlenswert: Ein Bildschirm gibt die Vorschau des Films aus, der andere zeigt das Projektfenster und den Media Pool.
- Sie können die Monitore auch im maximierten Zustand verschieben und auf das Kontextmenü (rechte Maustaste) zugreifen. Dort können Sie zusätzlich zu den üblichen Einträgen die Transportkontrolle ein- und ausblenden.
- Mit der Esc-Taste gelangen Sie zur normalen Ansicht zurück.

Filmübersicht:

Die Option „Filmüberblick“ im Menü „Fenster“ ermöglicht eine Überblicksdarstellung des gesamten Arrangements. Sämtliche Objekte im Projektfenster werden im Programmmonitor dargestellt. Die Überblicksdarstellung vor allem für die Arbeit an längeren Filmen empfehlenswert, weil die verkleinerte Gesamtansicht im Programmmonitor und die gezoomte Detailansicht im Projektfenster sich gut miteinander kombinieren lassen.

Der Filmüberblick lässt sich zum Anspringen und Bearbeiten bestimmter Stellen nutzen:

- Wenn Sie auf ein bestimmtes Objekt im Programmmonitor klicken, wird im Projektfenster auf das Objekt gezoomt.
- Wenn Sie im Programmmonitor mit der Maus einen Rahmen aufziehen, wird im Projektfenster auf den entsprechenden Bereich gezoomt.
- Wenn Sie den Abspielmarker des Programmmonitors verschieben, wird auch der Abspielmarker des Projektfensters entsprechend mitverschoben.

Dateien importieren

Mediendateien lassen sich auf verschiedene Weise aus dem Media Pool in das Projekt importieren:

- **Der schnellste Weg:** Sie ziehen die gewünschte Datei mit gehaltener Maus direkt aus dem Media Pool auf die gewünschte Spur. Befindet sich auf dieser Position bereits ein Objekt, wird die Datei an der gewählten Zeitposition auf der nächsten leeren Spur darunter eingefügt.
- **Mehrere Dateien laden:** Wenn Sie mehrere Dateien aus dem Ordner laden wollen, klicken Sie der Reihe nach mit gedrückter Strg-Taste auf die Einträge, die Sie verwenden wollen. Wenn Sie eine fortlaufende Folge von Dateien laden wollen, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken erst auf den ersten und dann auf den letzten Eintrag. Alle dazwischen liegenden Einträge werden markiert. Anschließend ziehen Sie alle markierten Dateien mit gehaltener Maustaste in das Projektfenster.
- **Einfügen per Befehl:** Sie können auch die Befehle der Schaltfläche „Einfügemodi“ nutzen.

- **Popup-Symbol:** Für jeden Eintrag im Media Pool gib es ein zwei- bis dreiteiliges Popup-Symbol. Es erscheint, wenn der Mauszeiger über einem Eintrag kurz stillgehalten wird.
 - **Trimmen:** Wenn Sie nur einen Teil aus dem Gesamtvideo in das Projekt importieren möchten, klicken Sie auf das Trimm-Symbol mit den geschwungenen Klammern. Dadurch wird das Video in den Programmmonitor geladen. Begrenzen Sie nun auf der Zeitachse des Programmmonitors den Bereich, den Sie in das Projekt importieren möchten. Ziehen Sie abschließend das Video mit gehaltener Maustaste („Drag & Drop“) aus dem Programmmonitor in das Projekt. Dabei wird nur der zuvor eingegrenzte Bereich als Video-Objekt importiert.
 - **Importieren:** Klicken Sie auf das Importieren-Symbol, um das ausgewählte Medium ins Projektfenster zu laden.

i Hinweis: Sie können eine Zielspur festlegen, in die die Objekte gezielt eingefügt werden sollen. Klicken Sie dazu auf den Spurkopf, um eine Spur zu markieren. Alle anschließend importierten Objekte landen in der markierten Spur. Ein erneuter Klick auf die markierte Zielspur, hebt diese Funktion auf.

VIDEO DELUXE lädt auch VOB-Dateien, die mehrere Tonspuren, sogenannte **Multitonspuren**, enthalten. Nach dem Laden der VOB-Datei klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das erzeugte Audio-Objekt und wählen die gewünschte Tonspur aus.

i Hinweis: Um Audio-Objekte im Projekt zu sehen und auszuwählen, muss der TimelineModus aktiv sein.

Bereiche aus längeren Videodateien laden

Videos können vor dem Import getrimmt werden. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie die gewünschte Datei aus:
 - im Media Pool per Doppelklick
 - per Drag & Drop aus dem Media Pool in den Programmmonitor
 - im Media Pool per Klick auf das mittlere Symbol (die Symbole erscheinen, sobald der Mauszeiger auf eine Datei im Media Pool zeigt).
2. Wenn Sie sich zunächst einen Überblick über das Videomaterial verschaffen wollen, lokalisieren Sie zunächst die Bereichsgrenzen. Dazu spielen Sie die gewählte Datei im Programmmonitor ab und ermitteln den Bereich, den Sie im Projekt verwenden wollen.
3. Setzen Sie die Bereichsgrenzen (In Point und Out Point):
 - Verschieben Sie die Bereichsgrenzen direkt mit gehaltener Maustaste,
 - setzen Sie die Bereichsgrenzen mit den Schaltflächen oder
 - setzen Sie die Bereichsgrenzen mit den Tastaturkürzeln I (= In Point) und O (= Out Point).

i Tipp: Das Setzen der Bereichsgrenzen mit der Tastatur funktioniert auch während der Wiedergabe. Insbesondere beim genauen Anfahren der Positionen mittels Shuttle und Jog Wheel sind die Tastaturkürzel sehr hilfreich.

4. Übernehmen Sie den Bereich durch einen der folgenden Schritte:

- Klicken Sie auf das Bild im Programmmonitor und ziehen Sie es mit gehaltener Maustaste in das Projektfenster oder
- Verwenden Sie die Einfügemodi, um die Auswahl in das Projektfenster zu übernehmen.

Ergebnis: In der ersten Spur erscheint ein Objekt, das dem gewählten Bereich entspricht.

i Tipp: Nutzen Sie die [Tastaturkürzel](#) der Einfügemodi!

Wenn Sie mehrere Bereiche der gleichen Videodatei laden wollen, wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, bis sie alle gewünschten Bereiche übernommen haben.

Objekte markieren und gruppieren

Um Objekte über das Menü zu bearbeiten oder zu löschen, müssen sie zunächst ausgewählt werden. Dazu klicken Sie auf das Objekt. Markierte Objekte ändern ihre Farbe.

Mehrere Objekte werden mit gedrückter Umschalt-Taste ausgewählt. Noch schneller geht es, indem Sie mit der Maus in einen leeren Bereich klicken und mit gehaltener Maustaste ein Rechteck aufziehen: Alle vom Rechteck berührten Objekte werden ausgewählt.

Beliebige Objekte lassen sich zu einer Gruppe zusammenfassen, z. B. um ein versehentliches Verschieben untereinander zu verhindern oder um sie gemeinsam zu bearbeiten. Dann muss ein Objekt der Gruppe angeklickt werden, um die gesamte Gruppe zu markieren. Um Gruppen zu bilden oder Gruppen wieder aufzulösen, nutzen Sie die entsprechenden Schaltflächen in der Werkzeugleiste beziehungsweise die entsprechenden Befehle im „Bearbeiten“-Menü.

i Tipp: Im Kontextmenü eines gewählten Objektes können Sie dessen Farbe anpassen, um es zu markieren und schnell wiederzufinden. Rechtsklick auf ein Objekt öffnet das Kontextmenü, dann Objektfarbe wählen.

Objekte verschieben

Alle markierten Objekte können mit gehaltener Maustaste (Drag & Drop) auf beliebige Spuren und Positionen verschoben werden. Es empfiehlt sich jedoch, zusammengehörige Objekte auch auf benachbarten Spuren zu platzieren und separate Spuren für Audio- und Video-Objekte anzulegen. Videos, die überblendet werden sollen, müssen i. d. R. auf einer Spur liegen.

Mit gehaltener Umschalt-Taste können die Objekte von einer Spur in die andere verschoben werden, ohne dass sie in der Zeitposition verrutschen.

Objekte schneiden bzw. trimmen

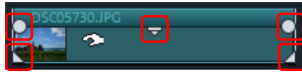
 siehe Abschnitt: [Schneiden und trimmen](#)

Objekte vervielfältigen

Objekte können einfach vervielfältigt werden. Klicken Sie mit der Maus auf das zu kopierende Objekt und halten Sie gleichzeitig die Strg-Taste gedrückt. Dabei wird eine Kopie erzeugt, die sofort an die gewünschte Position gezogen oder separat geschnitten werden kann.

Objektanfasser

Alle Objekte lassen sich an ihren unteren „Objektanfassern“ verkürzen, indem die Maus an eine der unteren Ecken des Objekts geführt wird, bis der Mauszeiger zum Doppelpfeil wird. Jetzt lässt sich das Objekt zusammenstauchen, bis die gewünschte Länge erreicht ist.



- Mit den Anfassern oben links bzw. rechts kann ein Objekt ein- bzw. ausgeblendet werden. Durch das Ein- und Ausblenden von sich überlappenden Objekten können Überblendungen (Crossfades) zwischen verschiedenen Objekten realisiert werden. Die Länge der Überblendung kann dabei direkt mit den Anfassern reguliert werden.
- Mit dem Transparenzanfasser oben in der Mitte des Objekts kann die Transparenz von Video- und Bitmap-Objekten bzw. die Lautstärke von Audio-Objekten geändert werden. (Wenn Sie also den mittleren Anfasser eines Video-Objekts nach unten regeln, wird das Objekt im Prinzip "durchsichtig". Wenn es kein weiteres Objekt auf einer darüberliegenden Spur gibt, ergibt sich eine Reduzierung der Helligkeit.)

Objekte und Objektgruppen separat speichern

Einzelne Objekte oder Objektgruppen aus dem Arranger können Sie als separate Dateien abspeichern. Schneiden Sie beispielsweise kleine Trailer, Jingles und dergleichen, die Sie immer wieder leicht abgewandelt brauchen und speichern Sie diese für andere Projekte zur Wiederverwendung als Take. Diese so genannte Take-Datei (*.TK2) enthält einen Verweis auf eine bestimmte Multimediadatei oder auf ein Sonderobjekt (Videos, Ton, Visuals etc.) mit allen zusätzlichen Eigenschaften, die ein Objekt haben kann, wie Start- und Endzeitpunkt, Fades und Effektbearbeitungen inklusive Effektkurven.

Take speichern

1. Wenn Sie mehrere Objekte in einem Take speichern wollen: Wählen Sie im Arranger die entsprechenden Objekte aus und gruppieren Sie sie.
Tastaturkürzel: G
2. Wählen Sie aus dem Menü "Bearbeiten" oder dem Kontextmenü des betreffenden Objekts bzw. der betreffenden Gruppe den Eintrag "Objekte als Takes speichern".
Tastaturkürzel: Umschalt + K
3. Benennen Sie den Take um (s. u.).

Take via Drag & Drop speichern

1. Öffnen Sie im Media Pool das Verzeichnis, in welches Sie den Take abspeichern wollen (z. B.: "Eigene Medien > Takes").
2. Wenn Sie mehrere Objekte in einem Take speichern wollen, wählen Sie im Arranger die entsprechenden Objekte aus und gruppieren Sie sie.
Tastaturkürzel: G
3. Klicken Sie auf die Auswahl und ziehen Sie sie mit gehaltener Maustaste in den Media Pool. VIDEO DELUXE legt eine Take-Datei (*.TK2) an, die nach dem Objekt im Arranger benannt ist. Die Objekte werden aus dem Arranger entfernt.
4. Benennen Sie den Take um.

Take umbenennen

1. Wählen Sie den Take im Media Pool aus.
2. Öffnen Sie das Kontextmenü.
3. Wählen Sie den Eintrag "Umbenennen" aus.
Tastaturkürzel: Alt + R
4. Geben Sie den gewünschten Namen ein. Beachten Sie dabei, dass die Dateiendung ".TK2" erhalten bleibt, sonst erkennt VIDEO DELUXE die Datei nicht als Take.
5. Bestätigen die Eingabe mit der Entertaste.

Take laden

Takes werden wie alle anderen Objekte in das Projekt eingefügt.

EFFEKTE

VIDEO DELUXE bietet eine breite Palette verschiedener Videoeffekte. Die am häufigsten benötigten Effekte sind direkt über den Media Pool zu erreichen, einige andere über das Kontextmenü der Objekte bzw. im Menü „Effekte“.

Effekte auf Objekte anwenden

Bei der Anwendung von Effekten gibt es verschiedene Vorgehensweisen:

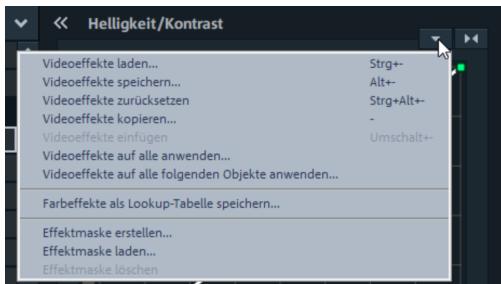
- Videoeffekt- und Audioeffektvorlagen werden per Drag & Drop aus dem Media Pool auf das entsprechende Objekt geladen.
- Effekte, die animiert werden können (im Media Pool unter „Effekte“ > „Videoeffekte“ bzw. „Bewegungseffekte“), werden direkt auf das zuvor ausgewählte Objekt angewendet, sobald im Media Pool Änderungen vorgenommen werden.

⏮ Diese Schaltfläche setzt die aktuellen Effekteinstellungen zurück.

i Hinweis: Falls der Effekt mittels Keyframes animiert wurde, ist vom Zurücksetzen die gesamte Animation betroffen. Einzelne Keyframes lassen sich durch anklicken und anschließendes Drücken der Entf-Taste löschen.

Effekteinstellungen übertragen

Sie haben in allen Effektseiten der Punkte **Videoeffekte**, **Bewegungseffekte** und **Stereo3D** die Möglichkeit, Ihre aktuellen Effekteinstellungen auf andere Objekte zu übertragen bzw. bereits gespeicherte Einstellungen zu laden. Öffnen Sie dazu über die Pfeil-Schaltfläche oben rechts das Menü.



Videoeffekte speichern/laden: Sie können die aktuellen Effekteinstellungen für eine spätere Verwendung in einem anderen Projekt speichern bzw. bereits gespeicherte Einstellungen laden. In einem Dialog wählen Sie aus, welche Effekte betroffen sein sollen.

Videoeffekte zurücksetzen: Setzt die Effekteinstellungen für das ausgewählte Objekt zurück.

Videoeffekte kopieren/einfügen: Kopiert bzw. fügt die aktuellen Einstellungen auf ein neues Objekt ein. Sie können in einem Dialog auswählen, welche Einstellungen kopiert werden sollen.

Videoeffekte auf alle anwenden: Kopiert die aktuellen Effekteinstellungen auf alle Objekte im Projekt. In einem Dialog legen Sie fest, welche Einstellungen kopiert werden.

Videoeffekte auf alle folgenden Objekte anwenden: Kopiert die aktuellen Effekteinstellungen auf alle nachfolgenden Objekte im Projekt. In einem Dialog legen Sie fest, welche Einstellungen kopiert werden.

Effektmaske laden: Zum markierten Objekt kann eine Effektmaske geladen werden.

Eigene Vorlagen im Media Pool

Eigene bewährte Effektkonfigurationen im Media Pool lassen sich abspeichern und für andere Anwendungsfälle übernehmen. Diese individuellen Konfigurationen erreichen Sie in den Effektdialogen des Media Pool über das Pfeilmenü. Zunächst ist dieser Ordner natürlich noch leer, weil Sie zu Beginn noch keine eigenen Konfigurationen vorgenommen haben.

Titel

Titel lassen sich für viele Anwendungsfälle nutzen: als Laufschrift (Ticker), als Untertitel, in Sprech- und Denkblasen, zur Anzeige von Datum und Zeit und für vieles mehr.

Titel ohne Vorlage erstellen

1. Markieren Sie das Objekt, welches einen Titel erhalten soll.
2. Stellen Sie den Abspielmarker an die Position im Objekt, an der Ihr Titel erscheinen soll.

i Hinweis: Diese Position können Sie im Nachhinein jederzeit anpassen, indem Sie das Titelobjekt per Drag & Drop verschieben.

3. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Titel-Schaltfläche.
4. Geben Sie Ihren Text ein und klicken Sie auf das Häkchen im Eingabefeld am Programmmonitor.
5. Klicken Sie in den Programmmonitor und schieben Sie den Titel auf die Stelle im Bild, an der er erscheinen soll.
6. Formatieren Sie den Titel über den [Titeleditor](#) im Media Pool.

Titel aus Vorlage erstellen

Im Media Pool finden Sie unter „Vorlagen“ > „Titelvorlagen“ viele verschiedene Titelvorlagen für Schriftarten, Vor- und Abspann, Bauchbinden u.v.m.

- Wählen Sie eine beliebige Titelvorlage aus. Über die Schnellzugriffsfunktionen starten Sie eine Vorschau bzw. fügen den Titel an der Stelle des Abspielmarkers ein.

i Hinweis: Die Vorlagen lassen sich auch auf ein bereits existierendes Titelobjekt anwenden. Dabei bleibt nur der Text erhalten, sämtliche Formatierungseinstellungen werden mit den Einstellungen der Vorlage ersetzt.

Dynamische Titel

Die Kategorie „Dynamische Titel“ beinhaltet die typischen Textanimationen, in denen sich z.B. Texte aus umher fliegenden Buchstaben zusammensetzen oder Wellenbewegungen durch die Buchstaben der Wörter gehen.

Wenn Sie sich für eine Vorlage entschieden haben, können Sie den Text eingeben und Schriftart, -größe, -farbe und Auszeichnung (fett, kursiv, unterstrichen) anpassen.

1. Wählen Sie im Media Pool unter den „Titelvorlagen > Dynamische Titel“ den passenden Titel aus. Sobald Sie ihn in den Film importiert haben, wechseln Sie automatisch in den Bereich „Effekte > Titelbearbeitung“.

2. Passen Sie den Text sowie Schriftart, -größe, -farbe und -auszeichnung im Titeleditor nach Ihren Wünschen an.

Datum als Titel einblenden

VIDEO DELUXE kann dem Bildmaterial eine Zeit- und Datumsangabe beifügen. Dazu wählen Sie im Kontextmenü des Video-Objekts die Option „Datum als Titel einblenden“.

Handelt es sich um eine DV-AVI-Datei (d. h. um eine digitale Aufnahme z. B. aus einem Camcorder), wird das Aufnahmedatum der ausgewählten Stelle verwendet. Handelt es sich um eine andere Datei, wird das Erstellungsdatum der Datei als Timecode benutzt. Anschließend wird der Titeleditor geöffnet, um die Vorgaben anzupassen.

Titel positionieren und Rahmengröße anpassen

- Klicken Sie im Programmmonitor einmal auf den Titel, um den Positionierungsrahmen zu erreichen. Nun verschieben Sie diesen Positionierungsrahmen einfach per Drag & Drop.

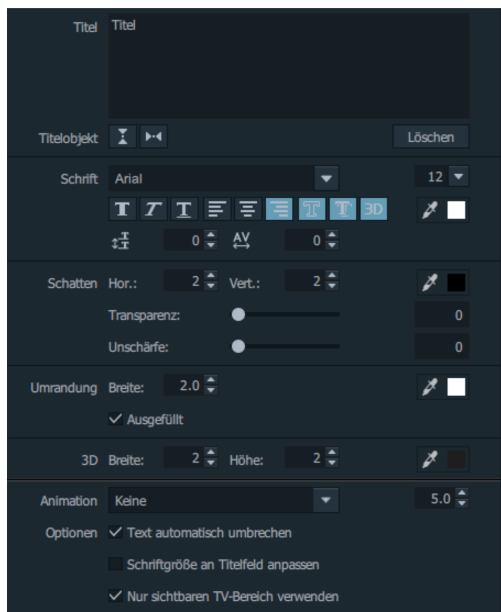


- An den Ecken des Positionierungsrahmen lässt sich seine Größe einstellen, dabei ändert sich auch die Größe des Textes. Dabei ändert sich auch die Größe des Textes, wenn Sie die Funktion „Schriftgröße an Titelfeld anpassen“ aktiviert haben.

Titeleditor

Im Titeleditor (im Media Pool unter "Effekte > Titelfeldbearbeitung") bestimmen Sie das Aussehen Ihrer Titel.

Sie können die Texteneigenschaften auch für mehrere markierte Textobjekte gemeinsam anpassen. Dabei werden nur die während der Markierung geänderten Eigenschaften auf alle angewendet. Die individuellen Eigenschaften bleiben erhalten.



Folgende Bearbeitungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

Titel: Hier können Sie den Text für Ihren Titel eintragen, alternativ zur Bearbeitung direkt am Programmmonitor.

Titelobjekt

Die linke Schaltfläche zentriert das Titelobjekt auf dem Monitor vertikal, die rechte horizontal.

Löschen: Löscht das markierte Titelobjekt.

Nutzen Sie die Pfeiltasten unten am Titeleditor, um sich von Titelobjekt zu Titelobjekt zu bewegen, ohne im Projektfenster danach suchen zu müssen. Ausgenommen sind Bauchbinden.

Schrift

Hier legen Sie Schriftart und -größe des Titels fest. Wenn Sie auf den kleinen Pfeil neben der Schriftgröße klicken, können Sie die Schriftgröße stufenlos anhand eines Schiebereglers ändern.

In den Symbolleisten darunter stellen Sie die Formateigenschaften ein.

Fett/kursiv/unterstrichen

Linksbündig/zentriert/rechtsbündig

Schatten

Transparenz: Regelt, wie stark der Hintergrund durchscheint.

Unschärfe: Der Rand des Schattens wird weichgezeichnet.

Umrandung

Breite: Hier lässt sich die Dicke des Rahmens in Punkten angeben.

Ausgefüllt: Der Text wird mit der Farbe ausgefüllt, die im Titeleditor angegeben wurde. Ist die Option deaktiviert, ist nur der Rahmen zu sehen, statt der Farbfüllung scheint der Hintergrund durch.

3D

Die Schrift erscheint mit einer 3D-artigen Umrandung in der angegebenen Farbe. Die Breite dieser Umrandung und die Stärke der 3D-Kontur (Höhe) lässt sich in Punkten einstellen.

Schriftfarbe



Zeilenabstand: Wirkt sich nicht auf eine einzelne Zeile aus. Bei mehrfachen Linien verändert dies den Abstand zwischen den Zeilen. Der Zeilenabstand wirkt sich immer auf die gesamte Linie aus.



Laufweite: Beeinflusst den Abstand zwischen den Schriftzeichen. Negative Werte schieben die Zeichen enger zusammen, positive Werte ziehen sie auseinander.

Animation

Hier können Sie vier Bewegungsrichtungen einstellen, um den Titel durch das Bild zu bewegen. Sie können aber auch jeden anderen Bewegungsverlauf einrichten. Lesen Sie dazu [Arbeiten mit Keyframes](#).

Weitere TextEinstellungen

Text automatisch umbrechen: Bricht den Text um, wenn das Ende des Textfeldes erreicht wird.



Hinweis: Das Ergebnis ist erst sichtbar, nachdem Sie den eingegebenen Text über das Häkchen neben der Auswahlbox oder der Enter-Taste bestätigt haben.

Schriftgröße an Titelfeld anpassen: Ändert die Schriftgröße zusammen mit der Größe des Textfeldes. Sie können diese Option temporär aktivieren bzw. deaktivieren, indem Sie die Umschalttaste drücken, während Sie an den Anfassern des Textfeldes ziehen.

Nur sichtbaren TV-Bereich verwenden: Der Text wird so gezoomt, dass er sich in jedem Fall innerhalb des TV-Bereichs befindet, der in den Effekteinstellungen des gesamten Films festgelegt wurde.

Hinweis zur Hintergrundfarbe

Um die Hintergrundfarbe für einen Text einzustellen, dem keine weiteren Video- oder Bildobjekte als Hintergrund dienen, benutzen Sie die Option „Hintergrundgestaltung“ im Kontextmenü des Textobjekts.

Timecode

Unter „Vorlagen > Titelvorlagen“ finden Sie in der Rubrik „Timecode Basic“ verschiedene Presets, die Sie für eine Timecode-Einblendung nutzen können. Dabei wird ein spezielles Timecode-Objekt angelegt, das auf einer freien Spur unterhalb der Video-Objekte angelegt wird.

Die Position des Timecodes können Sie anpassen, indem Sie das Timecode-Objekt auf dem Programmmonitor an die gewünschte Stelle schieben wie bei einem Titel. Über den Rahmen mit den Anfassern können Sie die Länge anpassen.

Folgende Zeiten werden in den verschiedenen Vorlagen angezeigt:

- **Filmzeit:** Die Zeitposition im Projektfenster von VIDEO DELUXE.
- **Aufnahmedatum/-zeit:** Das Datum und die Zeit, zu dem das Videos aufgenommen wurde. Dieses muss im Video gespeichert vorliegen, sonst bleibt die Anzeige leer.
- **Aufnahme-Timecode:** Der Timecode des Videos, der durch die Kamera vorgegeben wird. Dieses muss im Video gespeichert vorliegen, sonst bleibt die Anzeige leer.



Hinweis: Wenn im Quellmaterial Aufnahmedatum/-zeit und Timecode nicht gespeichert sind, werden nur Platzhalter in Form von „-“ angezeigt.

Videoeffekte

Der benötigte Videoeffekt kann im Media Pool unabhängig vom ausgewählten Objekt geöffnet sein. Im Programmmonitor wird das entsprechende Bild an der Stelle des Abspielmarkers angezeigt. Um die Auswirkungen der Effekteinstellungen zu sehen, müssen Sie den Abspielmarker also immer an die Stelle versetzen, an der sich das markierte Objekt befinden. Mit dem Abspielmarker lässt sich auch innerhalb des Video-Objekts an verschiedene Stellen springen und per Wiedergabe und Stopp das Resultat der Effektbearbeitung überprüfen.

Helligkeit und Kontrast

Auto-Belichtung

Mit dieser Schaltfläche können Sie Helligkeit und Kontrast mit einem Klick schnell automatisch optimieren. Für zielgerichtetere Anpassungen nutzen Sie die Schieberegler im Dialog.


Helligkeit/Kontrast: Mit den Schiebereglern erhöhen bzw. reduzieren Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildes.

Gamma: Legen Sie den mittleren Grauwert fest, der sich aus verschiedenen Farbbereichen ermitteln lässt. In der Preset-Liste wählen Sie unterschiedliche Bereiche aus und bearbeiten nur die dunklen, mittleren oder hellsten Stellen im Bild.

Mit dem Schieberegler lässt sich die Stärke der Aufhellung bzw. Abdunklung einstellen.

HDR-Gamma: Im Gegensatz zu „Gamma“ werden sehr dunkle Bereiche selektiv aufgehellt.


HDR-Blur: Verändert im Zusammenspiel mit „HDR-Gamma“ die Übergänge zwischen hellen und dunklen Bereichen.

 **Hinweis:** Die Funktionen HDR-Gamma und HDR-Blur sind nur in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE verfügbar.

Farbe

Sättigung: Über den Schieberegler „Sättigung“ erhöhen bzw. reduzieren Sie die Farbanteile des Bildes. Dabei kommt ein neu entwickelter Algorithmus zum Einsatz, der die Farbveränderungen in Abhängigkeit anderer Parameter (z. B. Kontrasteinstellungen) vornimmt, um eine möglichst natürliche Färbung zu erreichen. Mit etwas Experimentierfreude erreichen Sie die erstaunlichsten Ergebnisse - von ahnungsvoller Herbststimmung im Sommerbild bis hin zu schräger PopArt.

Weißabgleich: Ein falscher Weißabgleich macht sich durch einen unnatürlichen Blau- oder Rotstich bemerkbar. Zum Anwenden des Weißabgleichs klicken Sie auf die Schaltfläche „Weißpunkt“ und wählen Sie im Bild einen Punkt, dem in der „wirklichen Welt“ weiß oder neutral grau entspricht. Nun wird automatisch die Farbtemperatur korrigiert.

 **Tipp:** Außergewöhnliche Farbeffekte können Sie erreichen, indem Sie statt des weißen einen anderen Farbton wählen. Hier ist also Raum für Experimente.

Farbton: Auf dem Farbkreis wählen Sie einen Farbton zur Nachfärbung des Bildes aus.

Rot/Grün/Blau: Über die Schieberegler Rot/Grün/Blau können Sie das Mischungsverhältnis des jeweiligen Farbanteils korrigieren.

Rote Augen entfernen: Mit dieser Fotofunktion können Sie unnatürlich rote Augen entfernen, die durch Blitzlicht entstanden sind. Klicken Sie auf das Augensymbol und markieren Sie im Vorschaufenster mit der Maus den Korrekturbereich über den roten Pupillen.

Farbkorrektur

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Über die sekundäre Farbkorrektur lassen sich einzelne Farbbereiche in Video- und Bildobjekten anpassen. Dazu werden zwei Ebenen - die Vorder- und die Hintergrundebene - mithilfe einer Maske voneinander getrennt. Beide lassen sich separat bearbeiten. Zusätzlich kann Einfluss auf das gesamte Bild genommen werden („Master“).

Die Vordergrundebene entspricht der erstellten Maske, die Hintergrundebene dem Rest des Bildes. So erstellen Sie eine Maske für den Vordergrund:

- Aktivieren Sie „Hinzufügen“.
- Führen Sie die Maus auf den Programmmonitor. Der Mauszeiger wird dabei zu einer Pipette.
- Klicken Sie mit der Pipette nacheinander die Farben oder Farbbereiche im Programmmonitor an, die Sie der Maske zuordnen wollen. Unerwünschte Farben lassen sich wieder aus der Auswahl entfernen, in dem Sie „Abziehen“ wählen und die entsprechende Farbe erneut anklicken.

VIDEO DELUXE stellt während der Auswahl die Maske in schwarz-weißen Streifen dar, um die aktuelle Auswahl zu verdeutlichen.

- Ändern Sie am Farbauswahlregler die Farbe so, wie Sie sie haben möchten.

Chroma Key

Hier finden Sie die Effekte für das Chroma Keying, um zwei Videos zu Hinter- und Vordergrund zusammenzumischen.

i Hinweis: Das Hintergrundvideo muss in der Spur oberhalb des Objekts für den Vordergrund liegen! Z. B.: Spur 1: Hintergrund, Spur 2: Vordergrund

Modus

Stamp: Das markierte Objekt wird in das Video der darüber liegenden Spur „eingestanz“t. Das ist natürlich nur möglich, wenn das untere Video nur einen Bildausschnitt einnimmt, ansonsten wäre nur das untere (aktuell markierte) Video zu sehen. In der Regel muss also das Objekt zunächst verkleinert bzw. verschoben werden. Dies erfolgt mithilfe des Effekts „Position/Größe“ oder dem Untermenü „Ausschnitt“ im „Effekte > Video-Objekteffekte“-Menü.

Color: Ziehen Sie im Programmmonitor mit dem Mauszeiger über der Farbe, die transparent werden soll, einen Bereich auf. Das Video wird an den Stellen mit dieser Farbe transparent, das Video auf der Spur darüber scheint durch. Über die Regler „Schwellwert“, „Überblendbereich“ und „Antispill“ können Sie das Ergebnis verfeinern, um z. B. Reflexionen der auszublendenden Farbe auf Oberflächen zu entfernen oder um die Übergänge zu Objekten schärfer zu zeichnen.

Mix: Diese Schaltfläche mischt beide Videos aufgrund ihrer Helligkeit ineinander. Helle Stellen addieren sich in ihrer Helligkeit und erscheinen schnell weiß; dunkle Stellen wirken sich weniger auf das Ergebnis aus.

Auszublendende Farbe

Grün/Blau/Schwarz/Weiß: Alle grünen/blauen/schwarzen/weißen Bereiche des unteren Videos erscheinen durchsichtig. Damit ist es z. B. möglich, einen vor einem blauen Hintergrund aufgenommenen Menschen in eine beliebige Landschaft zu „setzen“.

Wasser: Lediglich die Konturen des oberen Video werden eingemischt, woraus sich eine Art Wassereffekt ergibt.

Alpha: Dieser Videoeffekt verwendet die Helligkeit eines Videos, um einen Überblendeffekt zwischen zwei weiteren Videos auf benachbarten Spuren zu steuern. Diese zusätzlichen Videos sollten also direkt über und unter dem Alpha-Keying-Objekt liegen.

An allen schwarzen Stellen des Alpha Keying-Objekts wird das obere Video eingeblendet, an allen weißen Stellen wird das untere Video dargestellt. Graue Passagen sind durchlässig für beide Videos und erzeugen eine Mischung. Bei farbigen Passagen wird die Helligkeit des Farbtons zur Steuerung verwendet.

Video-Level

Ändert die Helligkeit des Videos, bevor weitere Videoeffekte hinzugefügt werden. Dies kann erheblichen Einfluss auf die Wirkung der Effekte, insbesondere beim Chroma Keying, haben. Die Level-Einstellung lässt sich automatisieren, so dass Sie zwei Videos dynamisch miteinander vermischen können. Lesen Sie dazu das Kapitel „Objekte animieren“.

Antispill

Glättet die Kanten, um Artefakte zu minimieren.

Kunstofffilter

Erosion: Das Bild wird durch kleine Rechtecke verfremdet zu einem „Patchwork“.

Dilate: Ähnlich wie Erosion, verwendet zur Bildung der Rechtecke aber helle statt dunkle Flächen.

Emboss: Bildet ein Relief aus den Bildkanten, wobei alle starken Kontrastunterschiede als Kanten interpretiert werden.

Substitution: Anhand der Regenbogenskala werden die Rot-, Grün- und Blauanteile ausgetauscht. Schnell entstehen dabei surrealistische Landschaften oder ein grünes Gesicht.

Verschieben: Die Farbwerte werden zunehmend umgekehrt. Blaue Farben werden rötlich, grüne erscheinen violett.

Quantisieren: Die Farbwerte werden je nach Einstellung auf- oder abgerundet, so dass sich die Gesamtanzahl der Farben reduziert. Dabei entstehen effektvolle Rasterungen und Muster.

Einfärben: Mit diesem Regler können Sie Ihr Video in den Farben Rot, Grün und Blau (also den Grundfarben eines Fernsehbildes) einfärben.

Kontur: Das Bild wird in zwei Stärken auf seine Konturen reduziert (3 x 3 bzw. 5 x 5). Dabei können die vertikalen oder die horizontalen Konturen ausgewählt werden.

Verzerrung

Motion: Bewegte Bildelemente werden verstärkt und verfremdet.

Echo: Die bewegten Bilder erzeugen ein optisches „Echo“; vorherige Bilder bleiben stehen und werden stufenförmig heller, bis sie verschwinden.

Whirlpool: Das Bild wird strudelförmig verdreht.

Fisheye: Die Perspektive wird verzerrt, als würde das Bild durch eine Fischaugen-Linse betrachtet.

Mosaik: Das Video wird als zusammengesetztes Mosaik dargestellt.

Lens: Das Bild wird an den Rändern dynamisch verzerrt.

Sand: Das Bild wird gekörnt dargestellt.

Kaleidoskop: Die linke obere Ecke wird horizontal und vertikal gespiegelt.

Horizontale/Vertikale Mitte spiegeln: Das Objekt wird vertikal bzw. horizontal gespiegelt – es erscheint seitenverkehrt bzw. steht auf dem Kopf.

Schärfe


Schärfen: Mit dem Schieberegler erhöhen Sie die Schärfe des Bildes.

Weichzeichnen: Mit dem Schieberegler verringern Sie die Schärfe des Bildes, es wird unscharf bzw. verschwommen.

- **Anwenden auf:** Hier können Sie jeweils zusätzlich einstellen, inwiefern das Schärfen oder Weichzeichnen auf Flächen bzw. auf Kanten wirken soll. Damit können Sie konstante Bildstörungen (Rauschen) wirkungsvoll abschwächen.

Künstlerische Unschärfe: Hier können Sie Ihr Bild auf alternative Weise weichzeichnen. Die erzielten Effekte sind dabei wesentlich stärker, als wenn Sie nur den Regler unter „Weichzeichnen“ einstellen.

- **Qualität:** Die künstlerische Unschärfe wird verstärkt.

 **Tipp:** Die künstlerische Unschärfe lässt sich gut für Überblendungen nutzen. Animieren Sie dazu das vordere Video so, dass es sehr stark unscharf wird und lassen Sie das hintere Video mit starker Unschärfe starten, ehe es langsam wieder normal angezeigt wird.

 **Hinweis:** Je höher die Qualität der Effekte, umso länger dauert die Berechnung.

Geschwindigkeit

Mit dem Schieberegler lässt sich die Abspielgeschwindigkeit einstellen. Im Bereich von 0 bis 1 wird das Video verlangsamt abgespielt, bei Werten über 1 beschleunigt. Bei erhöhter Abspielgeschwindigkeit wird die Objektlänge im Projektfenster automatisch entsprechend verkürzt.

Framerate: Hier lässt sich die Framerate eines Videos direkt einstellen. Eine Eingabe in dieses beeinflusst direkt den Geschwindigkeitsfaktor, das Ziehen am Schieberegler ist umgekehrt auch in der daraus resultierenden Framerate des Videos ersichtlich.

Algorithmus: Hier lässt sich auswählen, wie die Tonspur behandelt werden soll. „Timestretching“ verändert die Abspielgeschwindigkeit, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen; „Resampling“ verändert die Abspielgeschwindigkeit in Abhängigkeit von der Tonhöhe (je schneller, desto höher).

Rückwärts: Mit dieser Schaltfläche wird die Abspielrichtung umgekehrt (bei gleichem Tempo).

Zwischenbilder interpolieren: Aktivieren Sie diese Option, falls Ihr Video ruckelt, weil Sie es verlangsamt haben. VIDEO DELUXE ergänzt dann automatisch die fehlenden Bilder, so dass Ihr Video wesentlich sanfter abgespielt wird.

Länge beibehalten: Haben Sie ein Objekt im Arranger eingekürzt, kann man ein Video schneller abspielen, ohne dass die Objektlänge verkürzt wird. Das eingekürzte Material wird herangezogen, um die Objektlänge beizubehalten.

VEGAS Video Stabilization

Die Videostabilisierung „VEGAS Video Stabilization“ gleicht unerwünschte Bildbewegungen aus, indem sie unbeabsichtigte Bewegungen im Bild kompensiert. Dadurch entstehen am Rand des verschobenen Bildes einerseits überstehende Kanten, die automatisch weggeschnitten werden können, andererseits schwarze Streifen, die durch einen entsprechenden Zoom aus dem Bild verbannt werden können. Das Ergebnis: Ein deutlich ruhigeres, nahezu unmerklich vergrößertes Bild.

Sie finden die „VEGAS Video Stabilization“ im Media Pool unter „Effekte > Videoeffekte“.

- Markieren Sie das Video-Objekt, welches stabilisiert werden soll, und klicken Sie auf „Effekt anwenden“.
- Klicken Sie auf „Bewegungsdaten analysieren“, um die Analyse zu starten. Der Vorgang benötigt einige Zeit. Nach Abschluss der Analyse wird die Stabilisierung automatisch auf das Medium angewendet.

Sind Sie mit dem Gesamtergebnis nicht zufrieden, klicken Sie  und das Video wird wieder im Original abgespielt.

Lookabgleich

 **Hinweis:** Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Mit dieser Funktion können Sie den Look eines Videoclips auf einen anderen übertragen. Dabei werden Farben und Tonwerte automatisch aneinander angepasst.

So gehen Sie vor:

1. Öffnen Sie im Media Pool unter „Effekte“ > „Videoeffekte“ den Effektbereich „Lookabgleich“.
2. Markieren Sie das Objekt, dessen Look Sie angleichen möchten („Ziel“) und setzen in diesem Objekt den Abspielmarker an die Position, deren Look Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zielframe wählen“. Die gewählte Position wird angezeigt.
4. Platzieren Sie den Abspielmarker im Arrangement an die Position, deren Look Sie übernehmen möchten („Referenz“).

 **Hinweis:** Ändern Sie dabei nicht die Objektauswahl! Diese muss beim Zielobjekt bleiben.

5. Klicken Sie auf „Referenzframe wählen“. Die gewählte Position wird angezeigt.
6. Klicken Sie auf „Look abgleichen“, um den Look anzugleichen. Der Abspielmarker springt automatisch zurück zum angepassten Zielobjekt.
7. Sie können die Stärke des Effekts reduzieren, indem Sie den Schieberegler „Intensität“ verwenden.

Unter folgenden Voraussetzungen funktioniert der Lookabgleich am besten:

- Die gleiche Szene wurde mit mehreren (auch verschiedenen) Kameras aus verschiedenen Blickwinkeln aufgenommen.
- Die gleiche Szene wurde in unterschiedlichen Lichtverhältnissen aufgenommen.

Wenn die Voraussetzungen davon abweichen, kann das Ergebnis suboptimal sein.

i Hinweis zur Mehrfachauswahl: Wenn mehrere Objekte markiert sind, wird das Ergebnis des Lookabgleichs auf alle markierten Objekte angewendet.

Stanzformen

Mit diesem Effekt können Sie schnell ein Video mit einer einfachen geometrischen Form ausstanzen, um z. B. Bild-im-Bild-Effekte zu erstellen.

- Klicken Sie auf »**EFFEKT ANWENDEN**«, um das Open-FX-Plug-in zu aktivieren. Das markierte Objekt wird voreingestellt kreisförmig ausgestanzt. Dies können Sie nach Belieben anpassen.

Farbe: Mit den Werten r, g und b für Rot, Grün und Blau legen Sie die Farbe für den Rahmen fest (nur zu sehen, wenn Rahmen > 0).

Form: Wählen Sie in der Dropdownliste eine Einstellung aus, um die ausgeschnittene Form festzulegen.

Methode: Legt fest, welcher Teil des Videobildes sichtbar/maskiert ist:

- **Alles außer Abschnitt ausschneiden:** Die ausgeschnittene Form stellt ein Fenster bereit, in dem Ihr Video angezeigt wird.
- **Abschnitt ausschneiden:** Die ausgeschnittene Form verdeckt Ihr Video, und der Bereich außerhalb der Form ist sichtbar.

Feder: Ziehen Sie den Schieberegler, um festzulegen, wie glatt der ausgeschnittene Rahmen in den Hintergrund übergeht.

Rahmen: Ziehen Sie den Schieberegler, um die Größe des Rahmens um die ausgeschnittene Form festzulegen.

X/Y wiederherstellen: Ziehen Sie den Schieberegler, um die ausgeschnittene Form entlang der Horizontalen bzw. Vertikalen in der angegebenen Anzahl zu wiederholen.

Größe: Ziehen Sie den Schieberegler, um die Größe der ausgewählten ausgeschnittenen Form festzulegen.

Mitte: Ziehen Sie die Schieberegler, um die Mitte des ausgeschnittenen Bereichs innerhalb des Video-Frames festzulegen. 0,00, 0,00 stellt die linke untere Ecke des Frames dar, 0,50, 0,50 stellt die Mitte dar und 1,00, 1,00 die obere rechte Ecke.

Gauss'sche Unschärfe

Dieser Filter verändert den Fokus des Videos und fügt Unschärfe- und Weichzeichnereffekte hinzu. Er kann auch verwendet werden, um bestimmte Arten von Rauschen zu glätten, oder als Korrekturfilter eingesetzt werden.

- Klicken Sie auf »**EFFEKT ANWENDEN**«, um das Open-FX-Plug-in zu aktivieren.

Horizontaler Bereich/Vertikaler Bereich: Ziehen Sie die Schieberegler, oder geben Sie Werte in den Bearbeitungsfeldern ein, wenn Sie festlegen möchten, wie viele Pixel in einem Block zusammengefasst werden sollen.

Farbkanäle: Wählen Sie die einzelnen Farbkanäle aus (Rot, Grün, Blau oder Alpha), auf die die Unschärfe angewendet werden soll. Wenn das Video oder Bild einen Alphakanal besitzt, kann das Anwenden der Unschärfe auf diesen Kanal die Transparenz und die Maskenüberblendung verbessern.

Leuchten

Dieser Effekt erzeugt einen Haloefekt um helle Bildobjekte herum.

- Klicken Sie auf »EFFEKT ANWENDEN«, um das Open-FX-Plug-in zu aktivieren.

Lichtintensität: Ändert die Menge, die das Licht abstrahlt (ähnlich der Weichzeichnung). Lichtintensität, Effektintensität und Unterdrückung wirken zusammen. Passen Sie die Einstellung aneinander an, um den gewünschten Effekt zu erhalten.

Effektintensität: Stellt die Intensität der Farbe des Leuchtens ein.

Unterdrückung: Ziehen Sie, um das Leuchten zu unterdrücken, damit es nur auf Highlights angewendet wird.

Farbe: Mit den Werten r,g und b für Rot, Grün und Blau legen Sie die Farbe für den Leuchteffekt fest.

Linsenreflexion

Verwenden Sie den Effekt „Linsenreflexion“, um das von einer Kameralinse reflektierte Licht zu simulieren.

Farbe des Lichts: Legen Sie die Farbwerte fest, auf die der Effekt angewendet werden soll.

Position des Lichts: Legen Sie die Position der Lichtquelle fest, die den Lens Flare-Effekt erzeugt.

Linsentyp: Wählen Sie eine Linse in der Dropdownliste aus, um die Anzahl der Lichtreflexe auszuwählen, die erzeugt werden.

Farbton: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um die Stärke der Tönung festzulegen, die auf die gerenderte Lichtquelle angewendet wird.

Intensität: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um die Stärke des Effektes festzulegen.

Mischen: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um die Transparenz des Lichtreflexeffektes festzulegen. Die Einstellung 0 ist vollständig transparent; die Einstellung 1 ist deckend.

Größe: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um die Größe der Lichtreflexeffekte festzulegen.

Perspektive: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um den Blickwinkel der Lichtreflexeffekte festzulegen.

Maskengenerator

Mit diesem Effekt können Sie aus beliebigen Video oder Bild eine Maske erstellen. Es wird dazu in Graustufen umgewandelt und teilweise transparent gemacht. Als Quelle der Transparenzinformation kann unter Typ die Helligkeit (Luminanz), einer der Farbkanäle Rot/Grün/Blau oder ein Alphakanal (bei Bilddateien im PNG- oder TGA-Format) eingestellt werden.

- Klicken Sie auf »EFFEKT ANWENDEN«, um das Open-FX-Plug-in zu aktivieren.

Invertieren: kehrt transparente und undurchsichtige Bereiche in der Maske um.

Tiefen/Höhen ein: Legt einen Bereich zwischen unteren und oberen Helligkeitswert der Quelle (abhängig vom Typ) fest, für den das Bild/Video intransparent wird. Sind beide Werte gleich, entspricht das einer Maske mit harter Kante (Schwellwert), ist der zweite Wert höher, entsteht ein Transparenzverlauf an den Kanten der Maske.

Tiefen/Höhen aus: Bestimmt den Minimalwert/Maximalwert der Transparenz. Wird Tiefen aus angehoben, wird das Bild insgesamt heller (also intransparenter)

i Hinweis: 1,0 entspricht maximal Weiß und damit einer maximalen Undurchsichtigkeit.

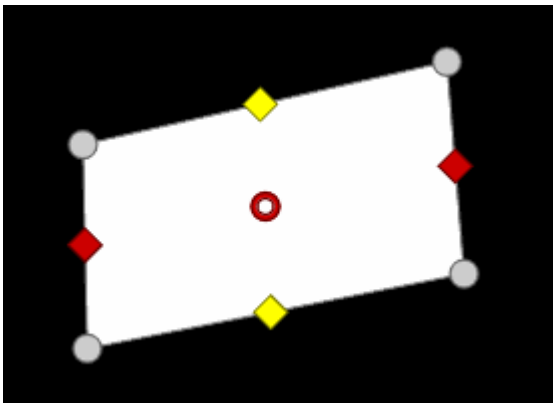
Standard

Hier finden Sie vorkonfigurierte Effektkombinationen zum direkten Anwenden.

Ansichts- und Animationseffekte






Größe/Position/Rotation



Mit diesem Effekt können Sie die Größe, Position und Rotation im Raum eines Objekts (Video, Bild, Titel...) einstellen.

Sie können Größe und Position auch visuell mit den Anfassern im Programmmonitor einstellen:


-  die roten Anfasser steuern die Breite
-  die gelben Anfasser steuern die Höhe
-  mit den grauen Anfassern in den Ecken stellen Sie beides gleichzeitig ein

i Möchten Sie mit dem Ankerpunkt arbeiten, dann verschieben Sie zuerst den Ankerpunkt, bevor Sie Position oder Rotation verändern!

Größe

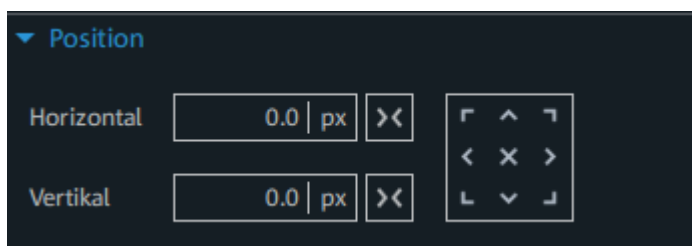


Hier stellen Sie die Größe des ausgewählten Objekts ein.

Filmgröße	Das Objekt wird auf die Größe des Films skaliert.
Originalgröße	Das Objekt wird in seiner originalen Größe dargestellt.
Breite und Höhe	Mithilfe der Eingabeschaltfläche können Sie für Breite und Höhe einen absoluten (px) oder relativen Wert (%) eintragen. Der relative Wert bezieht sich auf die Filmgröße, der absolute Wert auf die Größe des Objekts. »» Klicken Sie auf die Einheit, um zwischen Pixel und Prozent zu wechseln.
	Das Objekt wird auf Filmgröße zurückgesetzt.
Eingabefelder verbinden	Aktivieren Sie diese Option, um das Seitenverhältnis von Breite und Höhe beizubehalten.

Die Skalierung erfolgt in jede Richtung stets um den Ankerpunkt. Wenn Sie das Element stauchen oder strecken, wird der Bereich im Bild am Ankerpunkt nicht verschoben.

Position



Horizontal / Vertikal	Mit diesen Werten verschieben Sie das Objekt in Bezug auf seinen Ankerpunkt. Geben Sie einen absoluten (px) oder relativen Wert (%) ein, um die Position des Ankerpunkts festzulegen. Das Objekt verschiebt sich in Abhängigkeit des vorher eingestellten Ankerpunkts. »» Klicken Sie auf die Einheit, um zwischen Pixel und Prozent zu wechseln.
-----------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



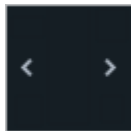
Die Position des Objekts wird so verschoben, dass der Ankerpunkt auf 0 zurückgesetzt und horizontal oder vertikal zur Filmmitte zentriert wird.



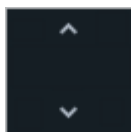
Mit dieser Schaltfläche können Sie das Objekt ganz einfach per Klick ausrichten.



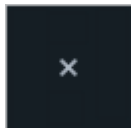
Das Objekt wird an den jeweiligen Ecken des Films positioniert.



Das Objekt wird am linken oder rechten Rand des Films positioniert, jedoch nicht in seiner Höhe verschoben.



Das Objekt wird am oberen oder unteren Rand des Films positioniert, jedoch nicht in seiner Breite verschoben.

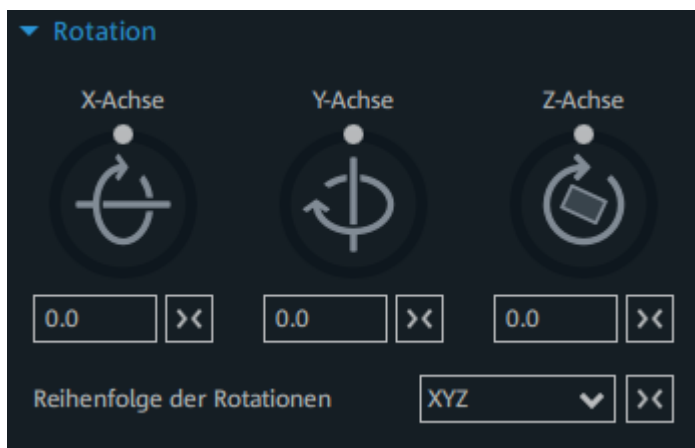


Das Objekt wird in der Mitte des Films ausgerichtet.

Zum visuellen Einstellen der Position klicken Sie auf das Objekt und verschieben es mit der Maus an die gewünschte Position.

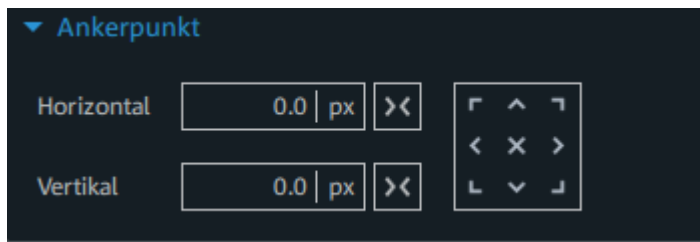
Beim Verschieben des Objekts wird auch der Ankerpunkt verschoben.

Rotation



Die Ebene, auf der das Element angeordnet ist, lässt sich um die drei Raumachsen (X, Y, Z) rotieren. Als Zentrum der Rotation dient ebenfalls der Ankerpunkt. Der Rotationswinkel lässt sich direkt über die drei Steuerelemente einstellen oder in Grad ° in den Wertefeldern eingeben. Die eingestellten Rotationen werden nacheinander angewendet. Die dafür verwendete Reihenfolge lässt sich über das Auswahlfeld einstellen. Dies kann in manchen Situationen notwendig sein, wenn man mehr als nur eine Rotation einstellt oder um mehr als nur einer Achse rotieren möchte.

Ankerpunkt



Mithilfe des Ankerpunktes können Sie den Drehpunkt (Mittelpunkt) eines Objektes frei wählen und verschieben. Der Ankerpunkt dient als Referenzpunkt für alle drei Operationen.

Horizontal / Vertikal / Geben Sie einen absoluten (px) oder relativen Wert (%) ein, um das Objekt in Bezug auf den Ankerpunkt zu verschieben. Die Position des Ankerpunkts bleibt unverändert.
 >> Klicken Sie auf die Einheit, um zwischen Pixel und Prozent zu wechseln.



Der Ankerpunkt wird horizontal oder vertikal auf 0 zurückgesetzt. Die Position des Ankerpunkts bleibt dabei unverändert. Das Objekt verschiebt sich so, dass es am Ankerpunkt horizontal oder vertikal zentriert wird.



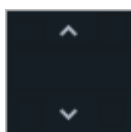
Mit dieser Schaltfläche können Sie den Ankerpunkt am Objekt ganz einfach per Klick ausrichten. Im Gegensatz zur Eingabe der Werte, verschiebt sich der Ankerpunkt und die Positionswerte ändern sich. Die Position des Objekts bleibt unverändert.



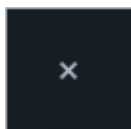
Der Ankerpunkt wird an den jeweiligen Ecken des Objekts positioniert.



Der Ankerpunkt wird am linken oder rechten Rand des Objekts positioniert, jedoch nicht in seiner Höhe verschoben.



Der Ankerpunkt wird am oberen oder unteren Rand des Objekts positioniert, jedoch nicht in seiner Breite verschoben.



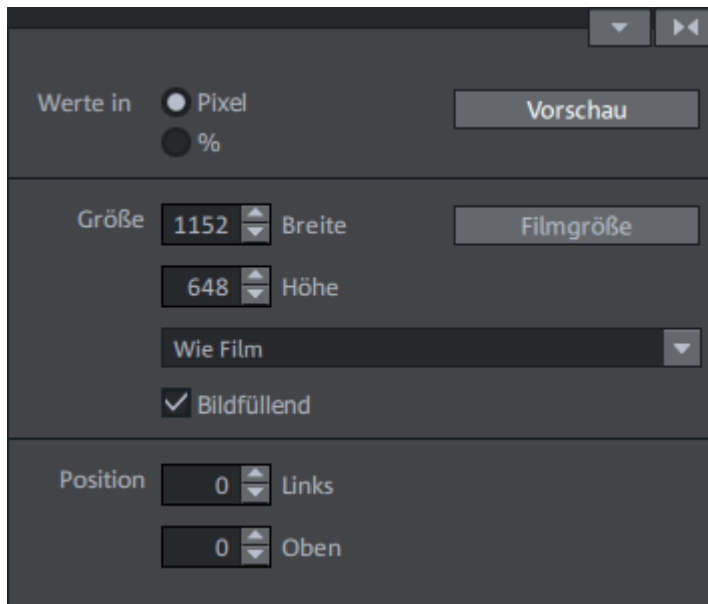
Der Ankerpunkt wird in der Mitte des Objekts ausgerichtet.



Die Werte in den Wertefeldern lassen sich auch durch vertikales Ziehen mit der Maus ändern



Ausschnitt



Ausschnitte lassen sich verwenden, um nur einen Teil des Fotos oder Videos anzeigen zu lassen.

Ausschnitt festlegen

1. Markieren Sie das Objekt im Projektfenster.
2. Legen Sie das Seitenverhältnis fest (siehe [Ausklappenmenü \(119\)](#)).
3. Ziehen Sie im Programmmonitor einen Rahmen und verändern Sie ihn mithilfe der acht Anfassers. Der Rahmen lässt sich in Abhängigkeit des eingestellten Seitenverhältnisses ändern.
4. Verschieben Sie den Rahmen an die gewünschte Position.
5. Passen Sie bei Bedarf die Größe und Position des Ausschnitts mithilfe der Eingabeschaltflächen an.

Vorschau	Mit dieser Schaltfläche können Sie sehen, wie Ihr Ausschnitt im Film aussehen wird. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um den Ausschnitt weiter bearbeiten zu können.
Filmgröße	Der Ausschnitt wird auf Filmgröße angepasst. So erhalten Sie z. B. einen Ausschnitt in bester Full HD-Qualität bei 4k-Ausgangsmaterial.
Ausklappenmenü	<p>In diesem Ausklappenmenü können Sie das Seitenverhältnis für den Ausschnitt festlegen. Standardmäßig wird das Seitenverhältnis des originalen Objekts als Grundlage verwendet (»WIE QUELLE«).</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Wie Film Es wird das Seitenverhältnis des Films für den Ausschnitt verwendet. ■ Wie Quelle Es wird das Seitenverhältnis des ausgewählten Objekts für den Ausschnitt verwendet. Unterscheidet sich das Seitenverhältnis des Objekts vom Film, wird in Breite oder Höhe ein schwarzer Rand angezeigt. ■ Proportionen frei Sie können Breite und Höhe des Ausschnitts frei wählen.

Bildfüllend

Wenn dieses Häkchen aktiviert ist, wird der Ausschnitt auf Bildschirmgröße herangezoomt. Bei ausgeschalteter Option wird nur der Ausschnitt des Objekts innerhalb des Rahmens gezeigt und der Rand schwarz gelassen oder mit dahinter liegenden Objekten gefüllt.



Öffnet ein Menu mit weiteren Optionen.

[Effekte auf Objekte anwenden \(↗103\)](#)

[Effektmasken erstellen \(↗138\)](#)



Setzt die aktuellen Einstellungen zurück.

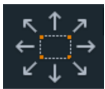


Kamera-/Zoomfahrt

Mit diesem Effekt können Sie einen zuvor gewählten Ausschnitt auf verschiedene Weise durchs Bild bewegen, so dass der Eindruck einer Kamera- bzw. Zoomfahrt entsteht.

Bewegen in Richtung

Hiermit bestimmen Sie die Richtung, in die der gewählte Ausschnitt bzw. das Bild im Verlauf der unter „Zeitraum“ gewählten Zeit bewegt wird. Dabei sind neben horizontalen und vertikalen auch diagonale Bewegungen möglich.



Vorschau: Zeigt eine Vorschau des Ausschnitts an der Stelle des Abspielmarkers.



Vom Ausschnitt: Hierbei wird zunächst der gewählte Ausschnitt gezeigt und im Verlauf der unter „Zeitraum“ gewählten Zeit bis auf die volle Bildgröße gezoomt. Ohne vorher gesetzten Ausschnitt wird ein zentraler Ausschnitt von 50% des Bildes vergrößert festgelegt.



Zum Ausschnitt: Hierbei wird zunächst das komplette Bild gezeigt und im Verlauf der unter „Zeitraum“ gewählten Zeit bis auf den gewählten Ausschnitt verkleinert. Ohne vorher gesetzten Ausschnitt wird ein zentraler Ausschnitt von 50% des Bildes vergrößert festgelegt.

Richtung und Dauer

Die hier festgelegte Option bestimmt, an welcher Position die Keyframes des jeweiligen Bewegungseffekts standardmäßig gesetzt werden. Sie bestimmen die Positionen, an der eine Bewegung beginnt und endet.



Hinweis: Die so automatisch gesetzten Keyframes lassen sich nachbearbeiten, dann wird die Option auf „Benutzerdefiniert“ gesetzt. Lesen Sie dazu den Abschnitt [„Keyframes eines Effekts nachträglich ändern“](#).



Zurücksetzen: Diese Schaltfläche setzt die aktuellen Einstellungen zurück.



Orientierung/Horizont

Horizont begradigen

Mit dem Schieberegler lässt sich das Bild um die eigene Achse drehen. Dabei wird automatisch so gezoomt, dass keine schwarzen Ränder überstehen.

Hilfslinien zeigen: Bei Aktivierung dieses Häkchens wird im Programmmonitor ein Gitter angezeigt, das als Orientierung für die Horizontbegradigung dient.

Automatisch zoomen: Diese Funktion ist voreingestellt aktiviert. Unliebsame schwarze Ränder, die bei der Horizontbegradigung sonst entstehen würden, werden automatisch beseitigt, indem in das Bild hineingezoomt wird.



Hinweis: Stimmt das Bildformat nicht mit dem aktuellen Filmformat überein, gibt es bereits schwarze Ränder, die dann auch bei der Horizontbegradigung nicht entfernt werden können.

Spiegeln/Drehen



Spiegelt das Bild an der vertikalen Achse.



Spiegelt das Bild an der horizontalen Achse.



Dreht das Bild um 90° im Uhrzeigersinn.



Dreht das Bild um 90° entgegen dem Uhrzeigersinn.

Bild am Monitor drehen

Zusätzlich zu den Einstellungsmöglichkeiten im Media Pool, können Sie ein Video-Objekt auch direkt am Monitor drehen.

Verschieben Sie dazu den Anfasser, der sich oben in der Mitte innerhalb des Bildes am Monitor befindet.



Objektivkorrektur

Mit der Objektivkorrektur gleichen Sie Bildverzerrungen aus, die durch Linsen in bestimmten Objektiven verursacht werden. Auch sogenannte „stürzende Linien“ lassen sich problemlos begradigen. Im folgenden ein Beispiel:



Original und Bild nach der Objektivkorrektur

Aufbau



Linse: Beeinflusst die Krümmung des Bildes

Ausschnitt//Zoom: Die durch Änderungen des Parameters „Linse“ entstehenden schwarzen Ränder an den Bildrändern wird mit „Ausschnitt/Zoom“ wieder ausgeglichen.

Automatisch: Der Parameter „Ausschnitt/Zoom“ wird automatisch so eingestellt, dass keine schwarzen Ränder mehr zu sehen sind, die durch Änderungen des Parameters „Linse“ hervorgerufen werden.

i Hinweis: Wenn Sie den Parameter „Ausschnitt/Zoom“ manuell ändern, wird diese Automatik deaktiviert.

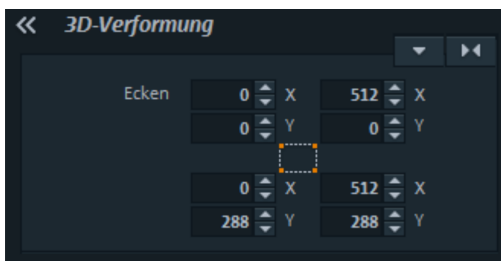
Perspektive: Stark nach oben oder unten gerichtetes Bildmaterial hat oft eine perspektivische Verzerrung, die für das menschliche Auge unnatürlich ist – es entstehen sogenannte „stürzende Linien“. Durch diesen Parameter lässt sich diese Verzerrung ausgleichen, das Bildmaterial mit den „stürzenden Linien“ wirkt dann natürlicher.

💡 Tipp: Die Parameter der Objektivkorrektur können animiert werden. Dies ist insbesondere bei Videos hilfreich, in denen sich die Perspektive ändert und damit beispielsweise auch die „stürzenden Linien“ im zeitlichen Verlauf.



3D-Verformung

Hier können Sie Bilder perspektivisch verzerren und verschieben. Dadurch entsteht ein 3D-Eindruck, wobei einige Teile des Bildes weiter vorne als andere erscheinen.



Sie können alle Positionen der vier Eckpunkte numerisch eingeben oder im Programmmonitor mit der Maus ändern.

i Hinweis: Im Gegensatz zu Stereo3D findet keine wirkliche 3D-Positionierung statt. Das Bild wird lediglich so verzerrt, dass es auf einem normalen, zweidimensionalen Bildschirm dreidimensional wirkt.

Bewegungsvorlagen

Hier finden Sie fertige Vorlagen für Bewegungseffekte, die Sie auf Ihre Objekte anwenden können.

360°-Videos

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

360°-Videos sind Videos, bei denen in alle Richtungen gleichzeitig Video aufgenommen wird. Dazu werden spezielle Kameras verwendet, die aus einer Anzahl von normalen Kameras bestehen, die in verschiedene Richtungen gleichzeitig filmen. Im einfachsten Fall sind das auch nur zwei Kameras mit Superweitwinkelobjektiv, die in zwei Richtungen aufnehmen, bessere Modelle benutzen sechs oder mehr Kameras.

Das Ergebnis ist, dass der Zuschauer sich im Video „umsehen“ kann, indem er selbst die Blickrichtung bestimmt. Bei der Wiedergabe auf dem PC ziehen Sie dazu mit der Maus auf dem Video. Auf mobilen Geräten kann dazu auch der eingebaute Orientierungssensor benutzt werden: die Blickrichtung folgt dann den Drehungen des Geräts. In Kombination mit einer VR-Brille oder einer Smartphone-Halterung wie Samsung Gear VR oder Google Cardboard ist mit stereoskopischem 360°-Video ein komplettes Eintauchen in eine virtuelle Umgebung möglich!

360°-Videos werden von den großen Videoplattformen YouTube, Vimeo und Facebook unterstützt.

Technisch sind 360°-Videos normale, zweidimensionale Videos. Die Bilder der Kugeloberfläche rund um die Kamera werden dazu entsprechend verzerrt abgebildet, ganz ähnlich dem Verfahren, mit dem die eigentlich kugelförmige Oberfläche der Erde auf flache Weltkarten projiziert wird. Dabei entstehen allerdings relativ große Videos, um auch in den stark verzerrten Randbereichen der Aufnahme nach dem Entzerren noch eine ausreichende Auflösung zu gewährleisten.

Vorverarbeitung / Stitching

Stitching bezeichnet das Zusammenrechnen der Bilder der einzelnen Kameras zu einem großen Bild und der Projektion des kugelförmigen Bildes die rechteckige Fläche des Videos. Während bessere Kameras das bereits in der Kamera erledigen, erzeugen einfache Kameras mit nur zwei Objektiven ein Video, das erst zu einem richtigen 360°-Video „gestitcht“ werden muss.



Ungestitchtes Videobild der zwei 180°-Fischaugen-Objektive einer 360°-Kamera

Meist wird zu den Kameras eine entsprechende Stitching-Software mit geliefert, eleganter ist es aber, das direkt im VIDEO DELUXE zu erledigen. Sie finden die Stitching-Funktion im Media Pool, Reiter „Effekte“ im Abschnitt 360°-Video.

Wählen Sie das Video-Objekt aus und den Effekt aus und klicken Sie auf „Effekt anwenden“. Das Video sollte im Videomonitor jetzt so aussehen:



Für die gängigsten 360°-Kameras mit zwei Objektiven gibt es im Listenfeld oben Voreinstellungen, für andere Kameramodelle können Sie darunter die Parameter entsprechend anpassen.

i Hinweis: VIDEO DELUXE erkennt das meiste 360°-Videomaterial, das „gestitcht“ werden muss automatisch und wendet den Effekt automatisch an.

360°-Bearbeitung

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie mit 360°-Videos in VIDEO DELUXE verfahren können:

1. Sie erstellen ein 360°-Video aus Ihrem 360°-Ausgangsmaterial, dass Sie mit zusätzlichen Inhalten (Videos, Bilder oder Titel) und Effekten versehen oder
2. Sie integrieren Ihre 360°-Inhalte in ein normales Video, wobei Sie den Bildausschnitt und die Blickrichtung festlegen können.

Für beide Anwendungsfälle finden Sie die Bearbeitungsfunktionen unter 360°-Video im Media Pool im Reiter „Effekte“. Unter 360°-Bearbeitung wird automatisch der Bearbeitungsmodus angezeigt, der für den jeweiligen Anwendungsfall sinnvoll ist.

360°-Video erstellen

Wenn Sie 360°-Videomaterial laden, wird VIDEO DELUXE (nach Rückfrage) automatisch in den 360°-Modus versetzt. Wenn ein Stitching (s.u.) notwendig sein sollte, wird auch dieses automatisch ausgeführt.

Für solche Videos wird außerdem der Videomonitor in einen speziellen 360°-Modus versetzt, der das Bild entzerrt und der es Ihnen erlaubt, mit der Maus Ihre Blickrichtung zu verschieben. (Sie erreichen den 360°-Modus über das Menü in der linken oberen Ecke des Programmmonitors.)



Wenn VIDEO DELUXE nicht automatisch erkannt hat, dass es sich um 360°-Videomaterial handelt, können Sie in den Filmeinstellungen manuell in den 360°-Modus umschalten, indem Sie eine entsprechende Videovoreinstellung (360°...) auswählen (ganz unten in der Liste).

Sie können dieses Video in VIDEO DELUXE ganz normal schneiden und mit Videoeffekten versehen. Beachten Sie jedoch, dass die meisten Effekte aus dem Bereich Ansicht/Animation den 360°-Effekt zunichte machen.

i Hinweis: Die automatische Erkennung funktioniert aktuell nur für die Modelle von Ricoh (Theta m15, S und SC) und Samsung Gear 360 und für selbst exportierte 360°-Projekte.

Zusätzliche Inhalte in 360°-Videos integrieren

Bearbeitungsmodus „Objekt im 360°-Raum positionieren“

Wenn Sie zusätzlichen Inhalt in ein 360°-Video integrieren wollen, zum Beispiel einen Titel, der im Raum schwebt, gehen Sie folgendermaßen vor:



1. Stellen Sie den Wiedergabemarker an die Zeitposition, an der das Titelobjekt auftauchen soll.
2. Erzeugen Sie das Titelobjekt.
3. Wählen Sie es aus und wechseln in den Effekt 360°-Bearbeitung im Media Pool.
4. Aktivieren Sie die 360°-Bearbeitung **(1)**.
5. Stellen Sie im Videomonitor im 360°-Modus mit der Maus die Ansicht auf die Stelle im Raum ein, wo der Titel auftauchen soll.
6. Klicken Sie „Auf Blickrichtung“ **(3)** der Titel wird genau in der Blickrichtung platziert. Mit Blickwinkel **(4)** bestimmen Sie die Entfernung vom Betrachter.
7. Wenn der Titel hinein- und hinaus fliegen soll, bietet sich eine [Keyframe-Animation](#) des Blickwinkels und der Parameter Ausrichtung **(2)** an.



Videomonitor im 360°-Modus mit 360°-Video, in dem ein 3D-Titelobjekt platziert wurde.

360°-Inhalte in andere Videos integrieren

Bearbeitungsmodus „Ausschnitt aus Panorama wählen“

Um 360°-Videos oder Fotos in normale Videos zu integrieren, gehen Sie folgendermaßen vor:



1. Laden Sie Ihr 360°-Video oder Foto. Erfolgt eine Rückfrage, ob Sie in den 360°-Modus wechseln wollen, müssen Sie diese Frage mit „Nein“ beantworten, denn Sie wollen ja gerade kein 360°-Video erstellen, sondern nur Ihre 360°-Aufnahmen in einem normalen Video nutzen.
2. Wählen Sie das Objekt aus und aktivieren Sie die 360°-Bearbeitung **(1)**.
3. Mit „Ausrichtung“ **(2)** legen Sie die Blickrichtung fest. Sie können auch eine Kamerafahrt durch den 3D-Raum simulieren, indem Sie diese Parameter und den Blickwinkel **(4)** durch [Keyframes animieren](#).
4. Der „Aufnahmewinkel“ **(3)** ist für 360°-Videos voreingestellt fest auf 360° eingestellt, für Panoramafotos mit einem geringeren Aufnahmewinkel können Sie hier ein Häkchen setzen und einen anderen Winkel einstellen. Tasten Sie sich an den „genauen“ Wert heran, in dem Sie einfach das Ergebnis nach Augenmaß bewerten und die Gradzahl entsprechend anpassen.
5. „Blickwinkel“ **(4)** legt fest, wie weit Sie in den Raum für Details hineinzoomen wollen bzw. wie weit heraus, um möglichst viel zu sehen.
6. Mit den restlichen Parametern kann die eine eventuelle Verzerrung korrigiert werden: Der „Superweitwinkel“ **(5)** ermöglicht eine Erweiterung des Blickwinkels über die maximal möglichen 180° hinaus auf bis auf 360°. Damit können z. B. sogenannte Miniwelten erstellt werden. Durch die Fischaugenlinse („Fisheye“ **6**) wird die Perspektive verzerrt dargestellt. Sind bei einem Bild durch den Weitwinkel bereits Verzerrungen zu sehen, kann der Fisheye-Effekt genutzt werden, um diese Weitwinkelverzerrungen zu korrigieren. Zum Beispiel kann ein gewölbter Horizont „begradigt“ werden.

360°-Szenenrotation

Mit diesem Effekt lässt sich die gesamte 360°-Szene in allen drei Raumachsen drehen. Damit können Sie korrigieren, wenn die 360°-Kamera bei der Aufnahme verkehrt herum oder schief gehalten wurde.

Stereo3D

VIDEO DELUXE ermöglicht das Verarbeiten und Erzeugen von „echten“ 3D-Videos und -Fotos. Zunächst werden wir uns einen Einblick in dieses komplexe Thema verschaffen, um die wichtigsten Grundlagen und goldenen Regeln kennenzulernen. Anschließend beschäftigen wir uns detailliert mit den einzelnen Arbeitsschritten.

i Hinweis zur Nutzung von 3D-Inhalten: Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Kopfschmerzen, Überanstrengung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3D-Videos ansehen. Wir empfehlen daher regelmäßige Pausen. Außerdem sollten Nutzer bei auftretenden Problemen sofort den Gebrauch stoppen und einen Arzt oder Augenoptiker aufsuchen. Auch das unsachgemäße Erzeugen von 3D-Inhalten ruft die genannten Symptome hervor.

⚠ Warnung für Kleinkinder: Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders bei Kindern unter 6 Jahren) befindet sich noch in der Entwicklung. Wir empfehlen Ihnen, den Arzt oder Augenoptiker Ihres Kindes aufzusuchen, bevor Sie Kleinkindern erlauben, 3D-Videos zu schauen.

Grundlagen

Die menschlichen Augen nehmen Gegenstände aus zwei verschiedenen Blickwinkeln wahr, unser Gehirn „errechnet“ daraus das Bild, das wir sehen. Auf diese Weise erkennen wir den Abstand und die Position eines Gegenstands. Deshalb sollte das 3D-Material, das wir verarbeiten wollen, schon nach diesem Ideal aufgenommen werden.

3D schauen

Eine gewöhnliche Leinwand oder ein einfacher Fernseher kann Bilder nur in zwei Dimensionen darstellen, daher wurden verschiedene Techniken entwickelt, um Bilder in 3D wahrnehmen zu können. Alle Techniken haben bisher eines gemeinsam: Es werden spezielle Brillen benötigt, um dem linken und rechten Auge verschiedene Informationen zu liefern. Auf diese Techniken gehen wir später noch detailliert ein.

Drei goldene Regeln

- **Grenzen bei der Aufnahme einhalten:** Um eine 3D-Aufnahme mit natürlichen Tiefeninformationen zu erhalten, müssen gewisse Grenzen eingehalten werden. Die wichtigste dieser Regeln ist, den sogenannten Nahpunkt nicht zu unterschreiten. Der Nahpunkt ist die Stelle im Bild, die der Kamera am nächsten ist.
- **Nahpunkt umrahmen:** Um die 3D-Wirkung hinter das Scheinfenster zu bringen, müssen die beiden Teilbilder an der Stelle des Nahpunkts exakt übereinander geschoben werden. Gleichzeitig müssen auf den Rändern beider Teilbilder dieselben Objekte zu sehen sein, im Bedarfsfall benutzen Sie dafür die Ausschnittfunktion im Media Pool.

i Hinweis: Das Scheinfenster ist eine Art erdachte Scheibe, hinter welcher sich der 3D-Film abspielt. Sie markiert somit den Punkt, der am weitesten vorne ist. Das Nichteinhalten dieser Regel kann eine Art „Herausspringen“ des jeweiligen Gegenstands aus dem Scheinfenster hervorrufen, was bei übertriebener Anwendung aber zu Unbehagen und Kopfschmerzen führen kann.

- **Natürliche Blickrichtung der Augen beachten:** Gegenstände mit einer 3D-Tiefenwirkung werden in einem Rot/Cyan-Bild (Anaglyph), das ohne Brille betrachtet wird, als verschoben wahrgenommen. Diese Verschiebung sollte nach Möglichkeit unter 1/30 des gesamten Bildbreite bleiben. Im Extremfall schauen die beiden menschlichen Augen in entgegengesetzte Richtungen (divergente Ausrichtung).

i Hinweis: Verschiebungen darf es nur auf der horizontalen Achse geben. Unterschiede auf der vertikalen Achse und verdrehte Teilbilder müssen angeglichen werden!

3D aufnehmen

Der Abstand der menschlichen Augen beträgt ca. 65 mm, dieser bildet die sogenannte „Stereobasisbreite“. Da unsere Augen aber beweglich sind und wir „schielen“ können, ist es uns möglich, Objekte die näher sind, problemlos zu fokussieren.

Es existieren verschiedene Techniken beim 3D-Aufnehmen. Jede hat ihre Vor- und Nachteile:

- **3D-Kameras mit zwei Objektiven:** Die Vorteile liegen auf der Hand – diese Kameras liefern 3D-Material, ohne dass großer Aufwand betrieben werden muss. Nachteilig kann hier sein, dass die Stereobasisbreite (Objektivabstand) festgelegt ist.
- **Zwei Kameras auf einer speziellen Halterung:** Hier muss etwas größerer Aufwand betrieben werden. Auf einer speziellen Halterung werden zwei Kameras angebracht, die gleichzeitig jeweils das Material für die linke und rechte Seite des 3D-Bildes aufnehmen, z. B. lassen sich hierfür Mikrofonhalterungen für Stereoaufnahmen zweckentfremden. Nachteilig ist hier beim Fotografieren, dass die Auslöser exakt zum gleichen Zeitpunkt betätigt werden müssen, falls bewegte Objekte auf dem Bild sind. Bei Videos müssen die beiden Filme vor dem Weiterverarbeiten zeitlich synchronisiert werden. Vorteile: Die Stereobasisbreite lässt sich mit dem Abstand der Kameras variieren; größere Auswahl an Kameramodellen.
- **Zwei Fotos mit derselben Kamera:** Mit dieser Technik sind nur Standbildaufnahmen möglich. Mit der Kamera werden einfach zwei Fotos aus verschiedenen Blickwinkeln aufgenommen, die sich dann als linkes und rechtes Bild verwenden lassen. Am besten verwenden Sie dafür ein Stativ.
- **Gleichmäßig schnelle Kamerafahrt, z. B. entlang einer Straße:** Hier wird nur eine einzige gewöhnliche Kamera gebraucht, dafür ist das Einsatzgebiet sehr eingeschränkt. Dies ist die kostengünstigste Variante, 3D-Videos zu erzeugen. Bei einer Geschwindigkeit von ca. 6-15 km/h wird Videomaterial aufgenommen. Beim Bearbeiten wird das erzeugte Video-Objekt dupliziert, eines der beiden Videos wird zeitlich versetzt abgespielt. Aus der Fahrtrichtung ergibt sich dann, welches das linke und rechte Bild ist. Mit dieser Technik lassen sich auch Standbilder in 3D erzeugen.

Achtung, Mindestabstand!

Die Position des Gegenstands, der dem Objektiv bzw. den Objektiven am nächsten ist, wird als „Nahpunkt“ bezeichnet. Dieser Nahpunkt darf eine bestimmte Mindestentfernung nicht unterschreiten und lässt sich mit folgender Formel leicht errechnen:

i Hinweis: $\text{Brennweite des Objektivs (z. B. 25mm)} \times \text{Stereobasisbreite (z. B. 65mm)} \times 1,5^* / 1\text{mm}^{**} = \text{Nahpunkt (2437,5mm} \sim 2,44\text{m)}$

**1,5 ist ein Faktor, der sich aus dem Verschnitt ergibt, der bei einer Aufnahme durch das Objektiv entsteht.*

***1mm ist die sog. Deviation bzw. das „Maß der Räumlichkeit“. Hierbei handelt es sich auch nur um einen groben Richtwert.*

Beispiele anhand von 3D-Kameras:

Panasonic HDC-SDT750 (Basisbreite 12mm): Nahpunkt liegt etwa bei 1,5m.

Fuji REAL 3D W3 (Basisbreite 75mm): Nahpunkt liegt bei 3m, für Teleaufnahmen sogar bei 8m.

Im weiteren Verlauf der 3D-Bearbeitung nimmt dieser sogenannte Nahpunkt noch eine wichtige Rolle ein.

3D-Bearbeitung vorbereiten

3D-Videos werden von den verschiedenen Kameras unterschiedlich aufgenommen und gespeichert, das heißt: Je nach Kameramodell oder Aufnahmemethode liegen die Videos oder Bilder in unterschiedlicher Form vor.

In einer Datei

Viele Kameras, insbesondere für Fotoaufnahmen, erzeugen eine einzige Datei, die linkes und rechtes Bild nebeneinander enthält.

- Ziehen Sie diese Dateien wie gewohnt aus dem Media Pool in das Arrangement.
- Markieren Sie die erzeugten Objekte.
- Wählen Sie im Media Pool unter „Effekte > Stereo3D > Eigenschaften> Stereo erzeugen“ den Eintrag „Side-by-Side (linkes Bild links/rechts)“ für Material mit halber Breite.

i Hinweis: Wenn Sie eigenes Side-by-Side-Material erstellt haben (z. B. zwei Fotos nebeneinander angeordnet in einer Bilddatei), verfahren Sie wie bereits beschrieben, wählen jedoch zuletzt den Eintrag „Side-by-Side (linkes Bild links/rechts)“ für Material mit voller Breite.

In mehreren Dateien

Einige 3D-Kameras erzeugen jeweils eine Datei für linke und rechte Seite. Falls Sie mit einer gewöhnlichen Fotokamera einfach zwei Fotos aus verschiedenen Blickwinkeln aufgenommen haben, funktioniert diese Arbeitsweise genauso.

- Öffnen Sie im Media Pool den Ordner, in dem die Dateien liegen.
- Sortieren Sie die Dateien am besten aufsteigend nach dem Datum. Somit liegen alle Dateien paarweise untereinander.
- Markieren Sie nun die Dateien und ziehen Sie sie aus dem Media Pool in das Arrangement.
- Markieren Sie nun alle neu erzeugten Objekte im Arrangement.
- Wählen im Media Pool unter „Effekte > Stereo3D > Eigenschaften > Stereo erzeugen“ den Eintrag „Stereo3D-Paar linkes/rechtes Bild zuerst“.

3D-Modus	Technik	Voraussetzung
Darstellung zeilenweise verschachtelt	Polfilter	
Shutter-Ausgabe	Shutter-Modus	
Side-by-Side-Darstellung	Side-by-Side	
Anaglyphendarstellung	Farbanaglyphen	

Kamerafahrten in 3D-Videos verwandeln

Kamerafahrten lassen sich durch Doppeln und zeitliches Verschieben des Videos in 3D-Videos umwandeln. Dazu nimmt man einfach nach der linken oder rechten Seite auf, während man beispielsweise eine Straße entlang fährt.

Die Geschwindigkeit sollte beim Aufzeichnen zwischen 6-15 km/h (etwa 4-10 mph) liegen und hängt u. a. von der Framerate, der Brennweite und dem Abstand der gefilmten Gegenstände ab. Bei höheren Geschwindigkeiten laufen Sie Gefahr, dass der Raumeindruck zu stark und das Gefilmte dadurch unnatürlich und unangenehm wirkt.

- Befindet sich das Video im Arrangement, lässt sich über den Media Pool unter „Effekte > Stereo3D > Eigenschaften“ die Stereotiefe für das 2D-Objekt einstellen.
- Abhängig von der Richtung, in der die Aufnahme gemacht wurde, verschieben Sie den Regler einfach nach links oder rechts.
- Kontrollieren Sie das Ergebnis in der Anaglyphendarstellung mit einer Rot/Cyan-Brille
- Eine unnatürliche Wirkung korrigieren Sie, indem Sie den Regler in die entgegengesetzte Richtung schieben.
- Bei einer übermäßigen räumlichen Tiefe regeln Sie den Parameter einfach etwas zurück.

i Hinweise: Nicht nur Kamerafahrten, sondern auch anderes 2D-Material lässt sich auf diese Weise im Raum staffeln.
3D-Material lässt sich wie 2D-Material mit allen Funktionen bearbeiten.

Exportieren und Brennen von 3D-Videos

Beim Exportieren und Brennen gibt es keine besonderen Voraussetzungen, die noch erfüllt werden müssen. Es wird lediglich die gewünschte 3D-Technik festgelegt.

Anaglyph: Diese Technik empfiehlt sich für die unkomplizierte Weitergabe fertiger Videos oder das Wiedergeben auf gewöhnlichen TV-Geräten oder Beamern. Die Zuschauer müssen nur eine Rot/Cyan-Brille aufsetzen und können den 3D-Film genießen.

Side-by-Side: Hiermit erzeugen Sie 3D-Filme für ein 3D-fähiges Wiedergabegerät, ohne Kompromisse bei der Qualität machen zu müssen. Dabei ist es zunächst egal, ob Sie Ihr Video im Shutter-Modus oder per Polfilter anschauen möchten.

- Abhängig vom Wiedergabegerät sollten Sie die doppelte Auflösung einstellen, um ein voll aufgelöstes Bild für jeweils linkes und rechtes Teilbild zu erhalten.
- Nicht alle Wiedergabegeräte können mit der doppelten Auflösung umgehen. In einem solchen Fall erhalten Sie zwei um 50 % gestauchte Teilbilder. Die Qualität ist dennoch wesentlich höher als bei einer Ausgabe in der Anaglyph-Technik.

Nur linke/rechte Seite: Mit diesen Einstellungen wird kein 3D exportiert, sondern nur eine Seite Ihrer 3D-Videos.

Wackelbild: Hiermit können Sie 3D-Material ohne 3D-Brille anschauen. Das Material wird abwechselnd gezeigt, so dass der Eindruck entsteht, das Bild würde wackeln.

Übereinander: Diese Exportoption ähnelt der Option „Side-by-Side“. Die beiden Bilder werden nur nicht nebeneinander sondern übereinander ausgegeben.

- Abhängig vom Wiedergabegerät sollten Sie die doppelte Auflösung einstellen, um ein voll aufgelöstes Bild für das obere und untere Teilbild zu erhalten.
- Nicht alle Wiedergabegeräte können mit der doppelten Auflösung umgehen. In einem solchen Fall erhalten Sie zwei um 50 % gestauchte Teilbilder. Die Qualität ist dennoch wesentlich höher als bei einer Ausgabe in der Anaglyph-Technik.

Dateien exportieren

Alle Dateixporte sind über das Menü „Datei > Exportieren“ zu erreichen. Je nach Exportformat und -ziel lässt sich im Exportdialog auch die gewünschte 3D-Technik auswählen, die verwendet werden soll.

Brennen

Beim Brennen einer Blu-ray Disc oder DVD müssen Sie zunächst im Brenndialog die Encodereinstellungen aufrufen und dort die gewünschte 3D-Technik einstellen. Anschließend brennen Sie die Disc ganz normal.

Audioeffekte

Audioeffekte im Media Pool

Im Media Pool finden Sie zahlreiche Möglichkeiten, um auch Audio-Objekte mit Effekten zu versehen. Ein Vorteil dieser objektbezogenen Effekte ist, dass beim Verschieben von Objekten die Effekteinstellungen mitsamt den Automationen direkt mitverschoben werden, weil sie am Objekt „hängen“, nicht in der Spur.

Unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ > „Allgemein“ finden Sie neben Lautstärke und Panorama auch die Audioeffekte Declipper, DeNoiser, DeHisser, Equalizer, Kompressor und StereoFX (alle im Audio-Cleaning-Editor), Echo/Hall, Timestrech/Resample, ein Scharfes Filter, ein Weiches Filter und eine Verzerrung.

Die Fader AUX 1 und AUX 2 regeln die Lautstärke, mit der das Signal des Objektes an die jeweiligen FX-Spuren im Mixer gesendet wird.



Hinweis: Die Lautstärke- und Balance-Kurven existieren zusätzlich in der Spur. Die eingestellten Werte der Kurven addieren sich jeweils.

Audioeffektvorlagen

Im Media Pool finden Sie eine breite Palette an Effekteinstellungen, die sich per Drag & Drop auf das gewünschte Audio-Objekt ziehen lassen.

Audioeffekte einsetzen

Objekteffekte

Auch für Audio-Objekte gibt es individuell einstellbare Effekte bzw. fertige Effektvorlagen. Diese wirken nur auf das jeweils ausgewählte Objekt. Sie sind im Media Pool unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ oder im Menü „Effekte“ > „Audio-Objekteffekte“ zu finden.

Spureffekte

Spureffekte wirken immer auf alle Audio-Objekte einer Spur. Sie werden im [Mixer](#) eingestellt. Sie rufen den Mixer über die Taste »M« auf.

Audioeffekt-Plug-ins

VIDEO DELUXE (nur in der Plus/Premium-Version) unterstützt VST-Effekt-Plug-ins. Dies sind Effektmodule wie beispielsweise Hall, Equalizer, Dynamikprozessoren etc.

Installation:

Vor der Verwendung von Audioeffekt-Plug-ins müssen die entsprechenden Plug-ins installiert werden. Die Installation des Plug-ins an sich richtet sich nach dem verwendeten Plug-in. VST-Plug-ins werden typischerweise in einem bestimmten Ordner abgelegt.

In VIDEO DELUXE müssen Sie den Ordner für die VST-Plug-ins in den Pfadeinstellungen angeben. Nachdem der Pfad angegeben wurde, scannt VIDEO DELUXE diesen nach funktionierenden Plug-ins und stellt diese zur Verfügung.

Plug-ins einsetzen:

Plug-in-Effekte werden im Audio-Effekt-Rack von Objekt, Spur oder Master eingesetzt.



Mit Klick auf diese Schaltfläche können Sie Plug-in-Effekte einsetzen. Die Bedienoberfläche wird geöffnet und sie sind sofort aktiv. Wenn Sie die Bedienoberfläche geschlossen haben, können Sie sie per Doppelklick auf den Plug-in-Namen wieder öffnen.



Mit dieser Schaltfläche entfernen Sie die Plug-in-Effekte aus dem Rack. Da deaktivierte Effekte keine Rechenleistung verbrauchen, dient diese Option vor allem der Übersichtlichkeit.

Master-Effekte

Master-Effekte wirken auf die zusammengemischte Summe aller Audiospuren. Dazu gibt es im Mixerfenster ein Master-Audioeffekt-Rack und ebenfalls Plug-ins. Zusätzlich gibt es in der Plus/Premium-Version die spezielle MAGIX [Mastering Suite](#) für den perfekten Sound.

Audioeffekt-Dialoge

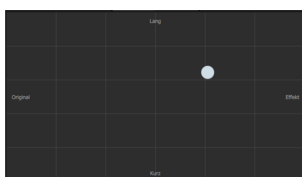
Die folgenden Effekte lassen sich teilweise einzeln (Kontextmenü), teilweise auch als Bestandteil des Spur- oder Master-Effekt-Racks aufrufen. Die Funktionsweise ist jeweils identisch.


Steuerung der Effektgeräte

Manche Effektoptionen öffnen eine grafische Oberfläche, die einem Effektgerät aus dem Tonstudio realistisch nachempfunden ist (z. B. die Optionen aus dem Effekte-Menü „Echo/Hall“ oder „Timestretching“).

Diese virtuellen Effektgeräte werden entweder auf herkömmliche Weise über Schieberegler, Drehregler oder Schaltflächen oder alternativ über grafische Sensorfelder gesteuert.

Sensorfelder: Sensorfelder lassen sich mit Mausbewegungen intuitiv beeinflussen, wobei sich die Grafik und die jeweilige Effekteinstellung in Abhängigkeit voneinander ändern.



Powerschalter:  Jedes Effektgerät im Rack lässt sich am Schalter links oben separat ein- und ausschalten. Mit dieser Schaltfläche lässt sich der neutrale, unbearbeitete Sound des Audio-Objekts und die gewählte Effekteinstellung direkt miteinander vergleichen.

Zurücksetzen: Jeder Effekt verfügt über eine Reset-Funktion, der das Effektgerät in den neutralen Ausgangszustand zurückversetzt. In diesem Zustand wird keine Rechenleistung verbraucht und kein Effekt in den Sound eingerechnet.

Jedes Effektgerät verfügt über eine Auswahl an bewährten **Voreinstellungen** („Presets“), die sich über ein Ausklappmenü auswählen lassen.

A/B: Der A/B-Schalter vergleicht zwei Einstellungen miteinander. Wenn Sie z. B. ein Preset für den Effekt ausgewählt haben und die Einstellungen anschließend manuell ändern, können Sie mithilfe des A/B-Schalters den Original-Preset-Sound mit den neuen Einstellungen vergleichen.

Timestretch/Resample

Dieses Effektgerät verändert die Geschwindigkeit und/oder die Tonhöhe des Objekts.



Tempo: Dieser Regler ändert die Geschwindigkeit unabhängig von der Tonhöhe („Timestretching“). Das Objekt wird gewissermaßen in der Spur zusammengestaucht bzw. auseinandergezogen.

Pitch: Dieser Regler ändert die Tonhöhe unabhängig von der Geschwindigkeit des Objekts („Pitchshifting“).

+/- Schaltflächen: Damit ändern Sie die Tonhöhe in Halbtonschritten.

Setup: Diese Schaltfläche öffnet einen Setup-Dialog, in dem verschiedene Verfahren für Pitchshifting und Timestretching ausgewählt werden können.

- **Standard:** Timestretching und Pitchshifting in Standardqualität. Die Methode ist für Audiomaterial ohne ausgeprägte Schläge geeignet. Beat-Marker werden zur Verbesserung der Audioqualität ausgewertet.
- **Geglättet:** Timestretching und Pitchshifting für Audiomaterial ohne impulsive Bestandteile. Diese Methode eignet sich für mehrstimmige Orchesterinstrumente, Flächen, Sprache und Gesang. Beat-Marker werden nicht ausgewertet. Hier kommt ein wesentlich aufwendigerer Algorithmus zum Einsatz, der eine höhere Rechenzeit fordert. Das Material kann auch bei sehr großen Faktoren verarbeitet werden (0.2...50), ohne dass starke Artefakte auftreten. Dafür wird das Material etwas „geglättet“, was sich in einem weicheren Klang und in einer veränderten Phasenlage äußert. Diese Glättung ist beispielsweise bei Sprache, Gesang oder Soloinstrumenten kaum vernehmbar. Bei komplexeren Spektren - Klanggemischen von verschiedenen Instrumenten oder fertigen Mixen - kann es dagegen Probleme geben.
- **Beat-Marker-Slicing:** Beatsynchrones Timestretching und Pitchshifting durch Zerschneiden und zeitliche Neupositionierung. Exakt gesetzte Beat-Marker an den Schlägen bzw. Transienten werden benötigt. Die Marker können in Echtzeit generiert werden (Automatisch) oder aus der

Quell-Datei ausgelesen werden, sofern sie hier vorhanden sind (Gepatchet). Im MAGIX Music Editor ist ein Patch-Werkzeug enthalten, mit dem der Anwender die Marker selbst setzen kann. Der Algorithmus eignet sich für rhythmisches Material, das in einzelne Schläge oder Noten aufgeteilt werden kann. Hierzu bedarf es eines geringen Pegels vor bzw. nach den einzelnen Schlägen oder Noten.

- **Beat-Marker-Stretching:** Beatsynchrones Timestretching und Pitchshifting in Standardqualität. Das Material wird zwischen den Positionen der Beat-Marker gestretcht, so dass die Schläge oder Attacks an den Positionen der Marker durch das Stretchen nicht beeinträchtigt werden. Die Marker können in Echtzeit generiert werden (Auto) oder aus der Quelldatei ausgelesen werden, sofern sie hier vorhanden sind (Patched). Die Methode eignet sich für rhythmisches Material, das nicht in einzelne Schläge oder Noten aufgeteilt werden kann, weil sich die Schläge oder Noten überlappen.
- **Beat-Marker Stretching (geglättet):** Beatsynchrones Timestretching und Pitchshifting in hoher Audioqualität auch bei stärkeren Zeitverlängerungen. Es werden Beat-Marker an den Schlägen bzw. Transienten verwendet. Die Marker können in Echtzeit generiert werden (Automatisch) oder aus der Wave-Datei ausgelesen werden, sofern sie hier vorhanden sind (Gepatcht). Die Methode eignet sich für rhythmisches Material, das nicht in einzelne Schläge oder Noten aufgeteilt werden kann, weil sich die Schläge oder Noten überlappen. Diese Methode benötigt relativ viel Rechenzeit, weshalb sie auf schwächeren Systemen nur bedingt zum Einsatz kommen sollte.
- **Universal HQ:** Universalmethode für Timestretching und Pitchshifting in sehr hoher Audioqualität. Geeignet für alle Arten von Audiomaterial. Beat-Marker werden zur Verbesserung der Audioqualität ausgewertet. Diese Methode benötigt sehr viel Rechenzeit, eine Echtzeit-Anwendung ist nur im Ausnahmefall sinnvoll.
- **Monophone Stimme:** Timestretching und Pitchshifting für einstimmigen Gesang, Sprache oder Soloinstrumente. Das Material darf keine Hintergrundgeräusche enthalten, auch starker Hall kann die Verwendbarkeit dieser Methode verringern. Bei geeignetem Material ist die Audioqualität sehr hoch. Außerdem bleiben die Formanten beim Pitchshifting erhalten. Beat-Marker werden nicht ausgewertet.
- **Resampling:** Tonhöhe und Tempo können nicht getrennt verändert werden. Diese Methode benötigt eine sehr geringe Rechenzeit.

Hall

Sie können den Klang des Hall-Effekts über folgende Parameter steuern:

Raumgröße: Hiermit bestimmen Sie die Größe des Raums (bzw. bei Plate & Spring der Systeme). Je größer ein Raum, desto länger ist der Schall zwischen Wänden oder Gegenständen unterwegs. Bei geringen „Size“-Einstellungen verringern Sie auch den Abstand der einzelnen Reflexionen zueinander, dadurch können u. U. auch Resonanzen (hervorgehobene Frequenzbereiche) entstehen, diese können bei zu viel Nachhallzeit „beklemmend“ wirken.

Klangfarbe: Sie können hiermit in gewissen Grenzen die Klangeigenschaft des Effekts beeinflussen. Die Wirkung dieses Reglers ist vom verwendeten Preset abhängig, bei den Räumen regeln Sie mit „Color“ die Höhendämpfung des Nachhalls (von dunkel nach hell) sowie eine „Vorfilterung“ des Signals. Bei Plate- und Spring-Presets bestimmt dieser Regler auch die Dämpfung der Bässe mit.

Nachhallzeit: Mit diesem Regler stellen Sie die Nachhallzeit ein und bestimmen, inwieweit Echos absorbiert werden und damit auch die Ausklingzeit für den Hall.

Pre-Delay: Für die Wahrnehmung von Klängen im Raum spielen der Hallanteil („Mix“) einerseits und die ersten Reflexionen („Early Reflections“) andererseits eine große Rolle. Die Zeit bis nach dem Eintreffen der ersten Reflexionen wird als „Pre Delay“ bezeichnet. Bei nahe befindlichen Schallquellen ist der Hallanteil eher gering und die ersten Reflexionen treffen deutlich nach dem Direktschall am Ohr ein. Weit entfernt liegende Schallquellen hingegen weisen meist einen hohen Hallanteil auf und die ersten Reflexionen treffen fast gleichzeitig mit dem Direktschall am Ohr ein. Mit der Länge des Pre-Delays können Sie also den „gefühlten“ Abstand der Schallquelle vom Zuhörer beeinflussen.

Mix: dieser Regler bestimmt das Mischungsverhältnis von Original- zu bearbeitetem Signal. Bei Räumen lässt sich somit relativ ein Signal tiefer in den Raum „hineinstellen“, indem der Effektanteil vergrößert wird. Die letzten vier Presets sind für die Verwendung in einem Aux-Kanal des Mixers vorgesehen und auf 100% eingestellt.

Voreinstellungen

Die Voreinstellungen stellen die Grundeinstellungen für die verschiedenen Raum-Algorithmen da, die Sie mit den restlichen Parametern noch variieren können. Sie sind also mehr als reine Parameter-Sets.

Echo

„Delay“ heißt eigentlich Verzögerung. Dieser Effekt wirkt wie ein Echo, da das Signal verzögert wiedergegeben wird.

Verzögerung: Hier kann die Zeitspanne zwischen den einzelnen Echos bestimmt werden: Je weiter links der Regler eingestellt wird, desto schneller folgen die Echos aufeinander.

Rückkopplung: Hier lässt sich die Anzahl der Echos einstellen. Ganz links gibt es überhaupt kein Echo, ganz rechts gibt es nahezu endlos viele Wiederholungen.

Mix: Dieser Regler bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen unbearbeitetem Originalsound („Dry“-Signal) und Echoanteil („Wet“-Signal).

Audioeffekte im Mixer

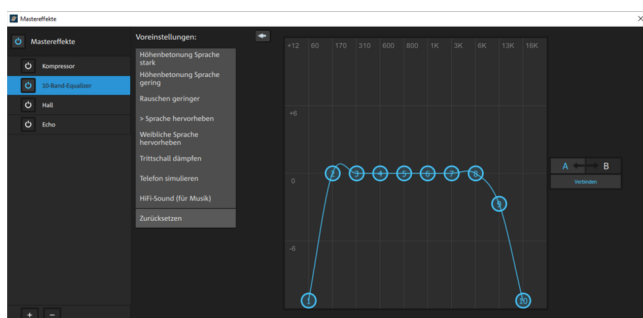


Sie öffnen die Audioeffektrack im Mixer über die „FX“-Schaltfläche jeder einzelnen Spur bzw. im rechten Master-Bereich.

Dort finden Sie unter „Mastering“ auch die MAGIX [Mastering Suite](#).

Reset setzt sämtliche Effekteinstellungen zurück.

10-Band-Equalizer



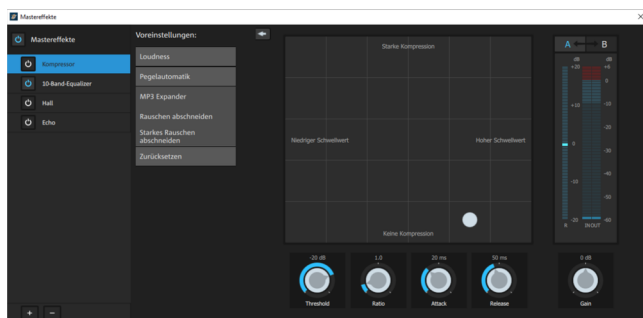
Der 10-Band-Equalizer unterteilt das Frequenzspektrum in 10 Bereiche („Bänder“) und stattet sie mit separaten Lautstärkereglern aus. Dadurch können von der einfachen Bassanhebung bis zur völligen Verfremdung viele eindrucksvolle Effekte erreicht werden. Bei zu starker Anhebung besonders von tiefen Frequenzen wird der Gesamtpegel stark erhöht, so dass Verzerrungen auftreten können. In diesem Fall sollte die Gesamtlautstärke mithilfe des „Master Volume“-Reglers in der unteren Mitte des Effekt-Racks zurückgeregelt werden.

Schieberegler: Jedes der 10 Frequenzbereiche kann mit den 10 Lautstärkereglern separat angehoben oder leiser gestellt werden.

Link Bands: Mit diesem Schalter werden die Frequenzbereiche flexibel miteinander verbunden, so dass künstlich klingende Überbetonungen einzelner Frequenzbereiche vermieden werden.

Touchscreen (rechte EQ-Sektion): Dies ist das „Sensorfeld“ des EQ: Sie können mit der Maus eine beliebige Kurve zeichnen, die sofort in eine entsprechende Reglerstellung auf der linken Seite des EQs übersetzt wird.

Kompressor



Der Kompressor ist eine automatisierte, dynamische Lautstärkeregelung: Laute Passagen werden leiser bzw. leise lauter. Ein Kompressor lässt sich sinnvoll einsetzen, damit sich Sprachaufnahmen besser gegenüber Hintergrundgeräuschen oder -musik durchsetzen, wenn eine Lautstärke-Erhöhung der Sprach-Spur nicht die gewünschten Erfolge bringt. Hierfür werden einige passende Presets bereits mitgeliefert, sie können die Kompression aber auch manuell einstellen.

Threshold: Hier kann die Einsatzschwelle eingestellt werden, oberhalb oder unterhalb derer die Kompression wirkt.

Ratio: Dieser Parameter steuert die Stärke der Kompression.

Attack: Hier kann die Zeit eingestellt werden, in der der Algorithmus auf steigende Pegel reagiert.

Release: Hier kann die Zeit eingestellt werden, in der der Algorithmus auf fallende Pegel reagiert.

Gain: Der Gain-Regler verstärkt das komprimierte Signal.

Mono-Objekte erstellen

Haben Sie z. B. eine Mono-Mikroaufnahme erstellt, hören Sie auf der zweiten Spur ein Rauschen. Dieses können Sie mit der Funktion »[NUR LINKE SEITE VERWENDEN](#)« bzw. »[NUR RECHTE SEITE VERWENDEN](#)« deaktivieren (nicht bei Mono-Videos).

Sie finden diese Funktion im Kontextmenü von Audio- und Video-Objekten unter »[AUDIOFUNKTIONEN](#)«.

Zusatzeffekte durch Plug-ins

Videoeffekt-Plug-ins sind Zusatzprogramme von Drittherstellern, mit denen sich zusätzliche Videoeffekte auf Video-Objekte anwenden lassen. VIDEO DELUXE unterstützt dabei das Plug-in-Format für die freie Videoschnitt-Software „VirtualDub“ sowie der Programme „VitaScene“, „Adorage“ der Firma „proDAD“ und Effekte nach OpenFX-Standard.

Installieren Sie die OpenFX-Plug-ins und klicken Sie im Media Pool unter „Effekte“ > „Zusatzeffekte“ auf „Scannen“ und starten Sie VIDEO DELUXE neu. Die OpenFX-Plug-ins erscheinen direkt darunter und sind einsatzbereit.

Wichtige Anwendungsfälle für Plug-ins:

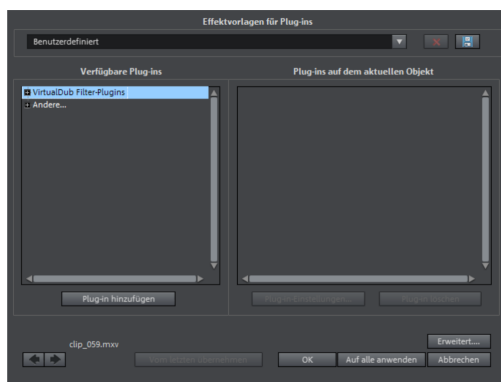
- Entfernen von Senderlogos
- Störungsentfernung
- Hinzufügen von Spezialeffekten

Videoeffekt-Plug-ins einsetzen

Wählen Sie zunächst das Video- oder Bildobjekt aus. Öffnen Sie dann im Media Pool den Plug-in-Manager (unter „Effekte“ > „Zusatzeffekte“ > „Plug-in-Manager“). Es öffnet sich der Manager-Dialog für Videoeffekt-Plug-ins. Dieser listet alle verfügbaren Plug-ins auf der rechten Seite des Dialogs auf.

i Hinweis: Sie müssen die Plug-ins erst installieren, bevor Sie sie einsetzen können. Erst nach der Installation werden die Plug-ins angezeigt.

Manager für Video-Plug-ins



Effektvorlagen für Plug-ins: VIDEO DELUXE liefert selbst aus lizenzrechtlichen Gründen keine Plug-ins mit.



Mit „**Speichern**“ können Sie eigene Einstellungen speichern, mit „**Löschen**“ auch wieder aus der Liste entfernen.

Verfügbare Plug-ins: Hier werden alle verfügbaren Plug-ins aufgelistet.

Plug-in hinzufügen: Das ausgewählte Plug-in wird in die Bearbeitungskette (Liste „Plug-ins auf aktuellem Objekt“ auf der rechten Dialogseite) hinzugefügt. Sie können eine beliebige Anzahl Plug-ins gleichzeitig laden, diese werden nacheinander in der Listenreihenfolge abgearbeitet. Die Plug-in-Reihenfolge können Sie mit Drag & Drop in der Liste ändern.

Plug-in-Einstellungen: Damit öffnen Sie den Einstellungsdialog für das ausgewählte Plug-in. Alle Plug-in-Einstellungen der gesamten Liste lassen sich zusammen als Preset abspeichern (Effektvorlagen für Plug-ins).

Erweitert....: Öffnet den Dialog mit den erweiterten Einstellungen.

Navigationsschaltflächen: Hier können Sie mithilfe der Navigationsschaltflächen ganz unten im Dialog von einem Video auf das nächste wechseln.

Vom letzten übernehmen: Die Einstellungen des zuletzt eingestellten Videos werden übernommen. Diese Option ist nur aktiv, wenn Sie mithilfe der Navigationsschaltflächen (s. o.) ein Bild nach dem anderen bearbeiten.

OK: Die gemachten Einstellungen werden für das aktuelle Video übernommen.

Auf alle anwenden: Die Effekte werden auf alle im Film enthaltenen Objekte angewendet.

Abbrechen: Der Dialog wird geschlossen, die Einstellungen nicht mit übernommen.

Erweitert...

Im „Erweitert“-Dialog wird der Suchpfad für die Plug-ins festgelegt. In diesen Ordnern prüft VIDEO DELUXE beim Programmstart nach vorhandenen Plug-in-Dateien und nimmt diese in die Liste der verfügbaren Plug-ins auf. Mit „Suchpfad hinzufügen“ werden neue Suchpfade hinzugefügt, mit „Suchpfad löschen“ wieder aus der Liste entfernt.

Nur auf Dateieindung prüfen: Damit können Sie die Suche nach neuen Plug-ins bei einer großen Anzahl vorhandener Plug-ins beschleunigen, indem die Plug-ins nicht nach Gültigkeit überprüft werden.

Unterordner durchsuchen: Die Suche wird auf Unterordner unter den angegebenen Pfaden ausgedehnt.

Lokale Einstellungen

Videoeffekt-Plug-in auf Bitmaps für jeden Frame dynamisch neu berechnen: Wenn Sie ein Plug-in auf ein Bitmap- (Bild)Objekt anwenden, müssen Sie diese Option aktivieren, wenn das Plug-in bewegte Effekte erzeugt.

Effektmasken erstellen

Effektmasken helfen Ihnen, Effekte an verschiedenen Bereichen eines Videobildes unterschiedlich stark anzuwenden. Als Maske wird dabei ein bestimmtes Bild angewendet, durch das die Bereiche, an denen der Effekt zum Einsatz kommen soll, bestimmt wird.

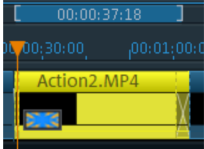
Typische Anwendungsfälle sind:

- Bildoptimierungen: Ein typisches Beispiel dafür sind horizontale Videoschwenks mit Horizont, bei denen der obere bzw. untere Bildbereich aufgehellt oder eingefärbt werden soll.
- Effektvolle Farbverläufe, Einfärbungen u. ä.

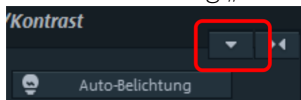
- Spezialeffekte wie z. B. das Verpixeln eines Autokennzeichens

Effektmasken sind ansonsten normale Bildobjekte und lassen sich wie diese animieren oder an eine bestimmte Bildposition heften, um sie für bewegte Videobilder nutzen zu können. So geht's:

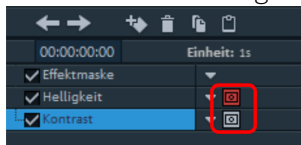
1. Wählen Sie im Arrangement zunächst das Objekt aus, für das eine Effektmaske verwendet werden soll.



2. Öffnen Sie die gewünschte Effektseite im Media Pool. Es muss sich dabei um Parameter aus dem Bereich „Videoeffekte“ handeln (ohne „Geschwindigkeit“ und „Chroma Key“).
3. Stellen Sie nun die Effektparameter im Media Pool ein, die mit der Effektmaske angewendet werden sollen.
4. Klicken Sie auf der Effektseite auf die Schaltfläche mit dem Pfeil nach unten und wählen aus dem Menü den Eintrag „Effektmaske laden“.



5. Im sich nun öffnenden Ordner finden Sie Vorlagen für SD- und HD-Material. Doppelklicken Sie auf die Maske, die Sie anwenden möchten. Je heller die Stelle in der Effektmaske, desto stärker wirkt der Effekt. Schwarz bedeutet: Keine Effektwirkung; Weiß bedeutet: Volle Effektwirkung. Beim Verwenden eigener farbiger Bilder werden einfach die Helligkeitswerte genutzt.
6. In der Effektübersicht können Sie anschließend einstellen, dass die Effektmaske auch für andere Effekte verwendet werden soll. Klicken Sie auf die Maskierungs-Schaltfläche für jeden Effekt, für den die Effektmaske gelten soll.



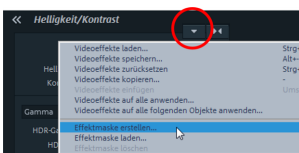
7. Um die Effektmaske wieder zu entfernen, klicken Sie wieder auf die Schaltfläche mit dem Pfeil nach unten und wählen den Eintrag „Effektmaske löschen“.

Animierte Effektmaske erstellen

Sie können auch animierte Effektmasken im Flash-Format erstellen, um die Effektregulierung an die bewegten Videobilder anzupassen. Dazu muss die Programmversion MAGIX Foto & Grafik Designer 2013 (oder neuer) bzw. MAGIX Designer Pro X (oder neuer) auf dem PC installiert sein.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Markieren Sie im Projekt das Bild-/Video-Objekt, für die Sie eine Effektmaske erstellt möchten.
 2. Öffnen Sie die gewünschte Effektseite im Media Pool, die als Effekt angewendet werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Pfeil nach unten und wählen Sie aus dem Menü „Effektmaske erstellen“.
- Hier finden Sie auch einen Eintrag mit dem Sie die Effektmaske bei Bedarf auch wieder löschen können.



MAGIX Foto Designer bzw. Xara Designer Pro X startet nun mit einem Animationsdokument und der geöffneten Frame-Galerie. Der erste Frame wird automatisch angelegt und zeigt das Startbild des markierten Bild-/Video-Objekt aus VIDEO DELUXE.

3. Effektmaske erstellen:

i Hinweis: Beachten Sie dabei: Je heller die Effektmaske, desto stärker wirkt der Effekt in VIDEO DELUXE später. Schwarz bedeutet: keine Effektwirkung; Weiß bedeutet: volle Effektwirkung. Am besten ist, Sie färben die Objekte, die später als Effektmaske dienen sollen, weiß ein und steuern die Intensität des Effekts über VIDEO DELUXE selbst.

- a. Erstellen Sie mit den Werkzeugen des Editors die gewünschte Maskenform. Legen Sie also ein Objekt an, welches den Bereich markiert, wo der Effekt später angewendet werden soll. Es wird automatisch dem ersten Frame zugewiesen.
- b. Mit der Funktion „Maske umkehren“ in VIDEO DELUXE können Sie indirekt auch genau den Bereich durch ein Objekt markieren, auf den der Effekt nicht angewendet werden soll.
- c. Färben Sie das Objekt weiß ein.
- d. Geben Sie dem Objekt einen Namen, in dem Sie im Kontextmenü auf „Namen...“ klicken. Geben Sie unter „Namen“ den Namen an und klicken Sie auf „Hinzufügen“ und „Schließen“.
- e. Erstellen Sie durch Klick auf „Kopieren“ in der Frame-Animationsgalerie weitere Frames. Das Objekt, welches sich später bewegen soll, wird automatisch in den neuen Frame übernommen.
- f. Mit jedem neuen Frame wird automatisch an die korrespondierende Stelle im Video gesprungen, so dass Sie das Objekt direkt an das Videobild anpassen können, indem Sie sie an die richtige Stelle verschieben.

Maske umkehren

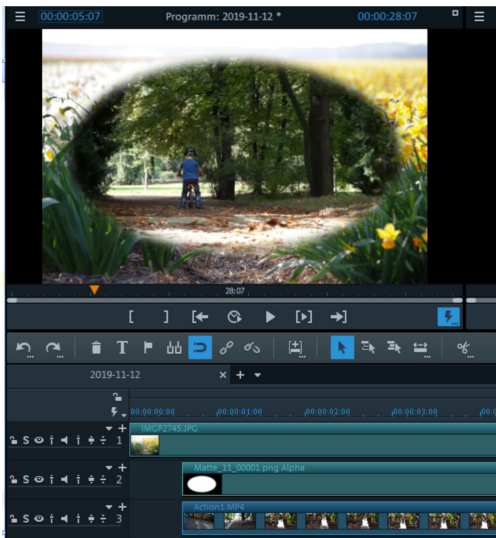
Sie können die Maske umkehren: Klicken Sie dazu auf den Pfeil im Maskeneffektobjekt, der erscheint, sobald Sie mit der Maus über dieses Objekt gehen. Alle dunklen Bereiche werden dadurch hell, alle hellen Bereiche dunkel. Durch erneutes Klicken heben Sie die Umkehrung wieder auf.



Ebenenmasken anwenden

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Im Media Pool unter „Vorlagen > Bildobjekte“ finden Sie verschiedene Ebenenmasken. Diese können Sie direkt als Objekt in Ihr Projekt importieren. Dabei bekommt die Maske automatisch den Chromakey-Effekt „Alpha“ und kann benutzt werden, um Objekte in einer bestimmten Form auszuschneiden. Damit können Sie interessante Collagen erstellen, in dem Sie 2 übereinanderliegende Objekte durch eine Ebenenmaske ineinermischen.



Der schwarze Bereich der Maske entspricht dem oberen Objekt, der weiße Bereich entspricht dem unteren Objekt. Verwenden Sie eine Maske mit Graustufen, werden die beiden Objekte gemixt, je nach Transparenzstufe.

Sie können die Maske umkehren: Klicken Sie dazu auf den Pfeil im Objekt der Maske, der erscheint, sobald Sie mit der Maus über dieses Objekt gehen. Durch erneutes Klicken heben Sie die Umkehrung wieder auf.



Objekte animieren über Keyframes (Effektkurven)

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.


Im Media Pool unter „Effekte“ unter „Videoeffekte“ sowie „Bewegungseffekte“ finden Sie Effekte, die mittels Keyframes animiert werden können.

Folgende Objekte lassen sich animieren:

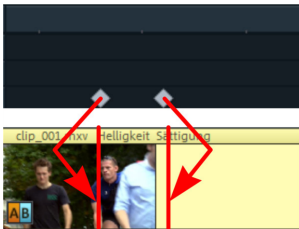
- Kombiobjekte
- Video-Objekte
- Bildobjekte (Standbilder und Panoramen)
- Titelobjekte
- Audio-Objekte (im Media Pool unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ > „Allgemein“)
- MAGIX 3D Maker-Objekte (3D-Texte)

Animation vorbereiten

- Wählen Sie zunächst im Projektfenster das Objekt aus, das animiert werden soll. Bei komplexen Animationen empfiehlt es sich, vorher Marker zur Orientierung zu setzen.
- Öffnen Sie im Media Pool den Reiter „Effekte“ und klicken Sie unter „Videoeffekte“ bzw. „Bewegungseffekte“ auf den Effekt, den Sie animieren möchten.

- Falls nötig, stellen Sie den Effekt so ein, wie es für den Beginn der Animation gewünscht ist.
-  Mit dieser Schaltfläche unten im Media Pool blenden Sie die Zeitachse ein (und bei Bedarf auch wieder aus). Hier sehen Sie, welche animierbaren Effekte für das ausgewählte Objekt aktuell verwendet werden. Es können Keyframes gesetzt, ausgewählt, verschoben und gelöscht werden.

In der Zeitachse zum Bearbeiten der Bewegungen befinden sich zwei gestrichelte Linien, die zur Orientierung dienen. Mit diesen Linien erkennt man den Anfang bzw. das Ende der Blenden.



Keyframe setzen

Mit einem Mausklick in die Zeitachse setzen Sie den Abspielmarker an die Stellen, an denen ein Keyframe eingefügt werden soll.

i Hinweis: Sie können zum exakten Positionieren auch die Zeitachse im Projektfenster nutzen. Dabei empfiehlt sich die Verwendung von Projektmarkern.



Mit dieser Schaltfläche setzen Sie einen Keyframe für alle in der Animation benötigten Parameter.

- Weitere Keyframes fügen Sie hinzu, indem Sie zuerst den Abspielmarker an die Stelle für den nächsten Keyframe setzen und anschließend direkt den Effekt-Parameter ändern.

Die gesetzten Keyframes lassen sich auch nachträglich mit der Maus per Drag & Drop verschieben.

Keyframe kopieren



Wählen Sie den zu kopierenden Keyframe durch einen Mausklick aus und klicken Sie die Schaltfläche zum Kopieren.

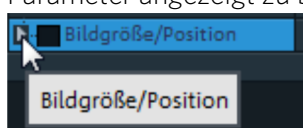


Anschließend setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle zum Einfügen und klicken auf die Einfügen-Schaltfläche.

Keyframes einzelner Parameter anzeigen

Einem Effekt werden immer mehrere Keyframes gleichzeitig zugewiesen, wenn sie mehrere Parameter enthalten.

- Klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben dem Namen des animierten Effektes, um alle seine Parameter angezeigt zu bekommen.



- Es lassen sich alle Keyframes der Effektparameter einzeln zeitlich verschieben, löschen und aktivieren bzw. deaktivieren.



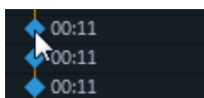
Hinweis: Es werden nur die Parameter aufgelistet, die für die Animation benutzt werden. Sobald beim Bearbeiten des Effektes ein weiterer Parameter benötigt wird, wird er auch hier sichtbar.

Keyframes eines Effekts nachträglich ändern

Bereits gesetzte Keyframes lassen sich nachträglich sowohl zeitlich verschieben als auch in ihren Parametern ändern.

- Keyframes lassen sich per Drag & Drop **verschieben**. Klicken Sie den zu verschiebenden Keyframe an und ziehen Sie ihn an die gewünschte Stelle.
- Um eine Effekteinstellung an einem bereits gesetzten Keyframe zu **ändern**, klicken Sie auf den Keyframe und passen anschließend im Media Pool den Effekt an.

Keyframe löschen



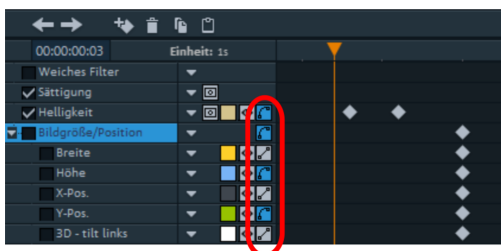
Mit einem Mausklick auf den zu löschenden Keyframe wählen Sie ihn aus.



Diese Schaltfläche entfernt den ausgewählten Keyframe.

Keyframe-Interpolation

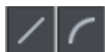
Keyframe-Interpolation bezeichnet das Verfahren, wie zum nächsten Keyframe überblendet wird. Dies kann entweder konstant („linear“) oder abgeflacht („Bezier“) sein. Die Interpolationsart stellen Sie für jeden animierten Effekt an den Interpolationsschaltflächen vor der Keyframe-Leiste ein.



Neben den standardisierten Kurvenverläufen können Sie auch beliebig andere Kurvenverläufe erzeugen.



Standardmäßig ist **lineare Interpolation** eingestellt. Hierbei werden die Werte eines Keyframes gleichmäßig, in Form einer Geraden, in die des folgenden Keyframes überführt.



Die **automatische Bezier-Interpolation** sorgt für eine Näherungskurve am Keyframe. Dadurch werden die Bewegungsabläufe weicher und natürlicher.

Effektkurve im Objekt bearbeiten



Effektkurve aktivieren: Für jeden animierten Effektparameter wird eine eigene Kurve erzeugt, die über das Objekt gelegt wird. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Effektkurve auf dem Objekt anzuzeigen.

Kurvenpunkte bearbeiten: Die Kurve kann entweder über einzelne Kurvenpunkte bearbeitet werden (im Standard-Mausmodus) oder per Freihandzeichnen (im Kurven-Mausmodus) direkt gezeichnet werden.

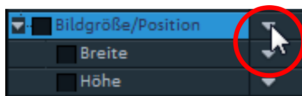


Neue Kurvenpunkte lassen sich im Standard-Mausmodus per Strg + Umschalt + Mausklick auf der Kurve hinzufügen, vorhandene werden auf dieselbe Art und Weise gelöscht. Alle Kurvenpunkte können mit der Maus horizontal und vertikal bewegt werden.



Hinweis: Die Schaltfläche zur Aktivierung der Effektkurve wird erst angezeigt, nachdem ein erster Keyframe gesetzt wurde.

Effektkurven – weitere Funktionen



Das Kontextmenü lässt sich auch über den kleinen Pfeil neben der Effektbezeichnung öffnen.

Effekt löschen: Der ausgewählte Effekt wird komplett entfernt.

Effektkurve löschen: Die Effektkurve wird entfernt und kann nun neu erstellt werden.

Effektkurve kopieren: Die Effektkurve wird in die Zwischenablage kopiert und kann an anderer Stelle wieder eingefügt werden.

Effektkurve einfügen: Eine zuvor kopierte Effektkurve lässt sich mit dieser Funktion jederzeit woanders einfügen. Das kann ein anderer Effektparameter im selben Objekt oder in einem anderen Objekt sein.



Hinweis: Wenn Sie die Kurve in ein längeres oder kürzeres Objekt einfügen wollen, denken Sie daran, vor dem Kopieren die Option „Kurvenlänge mit Objektlänge verbinden“ richtig zu setzen.

Kurvenlänge mit Objektlänge verbinden: Wenn diese Option gesetzt ist, wirken sich Längenänderungen des Objekts entsprechend auch auf die Effektkurve aus.

Effektkurve laden: Eine zuvor abgespeicherte Effektkurve lässt sich über diesen Menüpunkt laden. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Sie eigene Standardanimationen angelegt haben.



Hinweis: Die aktuelle Effektkurve wird durch das Laden einer anderen überschrieben.

Effektkurve speichern: Effektkurven lassen sich als separate Datei abspeichern. Das ist nützlich, wenn Sie eigene Standardanimationen anlegen wollen, die sich an anderen Stellen wieder laden lassen.

 **Tip:** Beachten Sie, dass beim Speichern die Einstellung „Kurvenlänge mit Objektlänge verbinden“ mit abgespeichert und beim Laden angewendet wird.

Effektkurve bearbeiten

Dieser Dialog dient dem Strecken, Stauchen und Verschieben von Effektkurven innerhalb eines Objektes. In der Titelzeile des Dialogs wird der Effekt angezeigt, dessen Automationskurve gerade bearbeitet wird.

Position verschieben

Zeitachse: Mit jedem Klick auf den Pfeil nach vorne oder hinten verschieben Sie die Effektkurve um den hier eingegebenen Zeitwert.

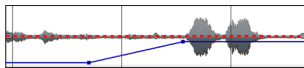
Effekt: Jeder Klick auf den Pfeil nach oben oder unten verschiebt die Effektkurve um den eingegebenen Wert. Abhängig vom Effekt ist es möglich, exakte oder prozentuale Werte anzugeben.

Strecken/Stauchen

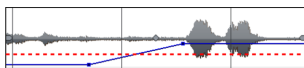
Zeitachse: Die Effektkurve wird um den angegebenen Zeitwert gestreckt bzw. gestaucht. Invertieren kehrt die Kurve zeitlich um, sie wird „rückwärts“ eingefügt. Dabei wird von der gesamten Objektlänge ausgegangen.

Effekt: Die Effektkurve wird in ihren Werten gedehnt oder gestaucht, eine zeitbezogene Bearbeitung findet nicht statt. Bei der Bearbeitung ist die gesetzte Option (siehe Tabelle) von entscheidender Bedeutung.

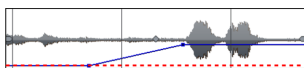
Spiegeln: Die gesamte Kurve wird auf der X-Achse gespiegelt, deren Lage durch die folgende Option bestimmt wird.



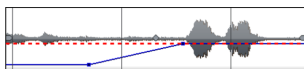
...um Objektmitte: Die X-Achse liegt genau in der Objektmitte.



...um Kurvenmitte: Die X-Achse liegt zwischen oberem und unterem Automationspunkt.



...um Kurvenminimum: Die X-Achse liegt auf Höhe des untersten Automationspunktes.



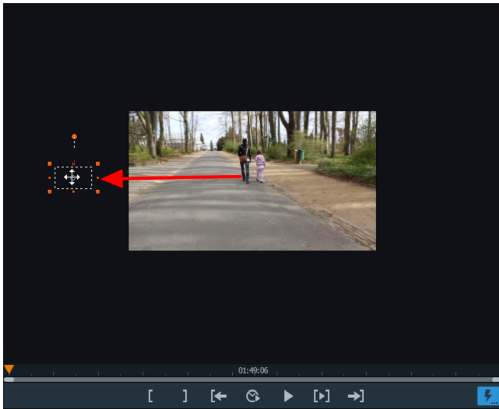
...um Kurvenmaximum: Die X-Achse liegt auf Höhe des obersten Automationspunktes.

Objekte durchs Bild fliegen lassen

Der Effekt „Position/Größe“ lässt sich animieren, um Objekte oder Titel durchs Bild „fliegen“ zu lassen. Hierbei empfiehlt es sich, den Start- und den Endpunkt der Animation außerhalb des Bildes zu legen.

Dazu benötigen Sie ein Video-Objekt und ein zu animierendes zweites Objekt, z. B. einen Titel, das durchs Videobild fliegen soll. So geht's:

1. Klicken Sie auf den Programmmonitor und zoomen Sie aus dem Videobild heraus (Strg + Mausrad). Dabei entsteht eine Arbeitsfläche an den Rändern des verkleinerten Vorschaubildes.
2. Wählen Sie den Effekt „Position/Größe“.
3. Schieben Sie das zu animierende Objekt an die Stelle der Arbeitsfläche, von der aus die Animation starten soll. Z. B. links neben das Vorschaubild:



4. Setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der die Animation beginnen soll.
5. Setzen Sie einen Keyframe für den Start der Animation.
6. Setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der das zu animierende Objekt wieder aus dem Bild verschwunden sein soll.
7. Schieben Sie das Objekt an die Stelle der Arbeitsfläche, an der die Animation enden soll, z. B. rechts neben das Vorschaubild. Dabei wird automatisch ein zweiter Keyframe für das Ende der Animation gesetzt.
8. Spielen Sie das Ergebnis ab. Und schon fliegt das zu animierende Objekt von links nach rechts durchs Videobild.

Effekteinstellungen für den gesamten Film

Sie erreichen die „Effekteinstellungen Film“ über das Menü „Effekte“.

Alle hier getroffenen Einstellungen wirken sich auf den gesamten Film aus. Für jeden Film im Projekt werden die Einstellungen separat vorgenommen. Auf der rechten Seite sehen Sie eine Vorschau für die aktuellen Einstellungen. Über den Positionsschieberegler steuern Sie verschiedene Stellen im Film an, um zu sehen, wie sich die gerade gewählte Einstellung auf das Bildmaterial auswirkt.

Helligkeit/Kontrast

Helligkeit: Mit den Schieberegler erhöhen bzw. reduzieren Sie die Helligkeit des Objektes.

Selektive Helligkeit (Gamma): „Gamma“ legt den mittleren Grauwert fest, der sich aus verschiedenen Farbbereichen ermitteln lässt. „Selektive Helligkeit“ ist die wichtigste Funktion zur Bildverbesserung. In der Preset-Liste wählen Sie unterschiedliche Regelkurven aus und bearbeiten nur die dunklen, mittleren oder hellsten Stellen im Bild.

Mit dem Schieberegler lässt sich die Stärke der Aufhellung bzw. Abdunkelung einstellen.

Kontrast: Mit den Schieberegler erhöhen bzw. reduzieren Sie den Kontrast des Objektes.

Farbraumanpassung: Diese Option wirkt gegen zu kräftige Farben, die gegen die Fernsehnorm verstoßen und auf dem TV-Bildschirm nicht mehr korrekt dargestellt werden können. Dabei wird die Farbsättigung des betroffenen Materials soweit heruntergesetzt, bis der maximal zulässige Wert erreicht ist.

Farbe

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Farbton: Auf der Farbtafel können Sie einen Farbton zur Nachfärbung des Bildes auswählen.

Sättigung: Über den Schieberegler „Sättigung“ erhöhen bzw. reduzieren Sie die Farbanteile des Bildes. Dabei kommt ein Algorithmus zum Einsatz, der die Farbveränderungen in Abhängigkeit anderer Parameter (z. B. Kontrasteinstellungen) vornimmt, um eine möglichst natürliche Färbung zu erreichen.

Rot/Grün/Blau: Über die Schieberegler Rot/Grün/Blau können Sie das Mischungsverhältnis des jeweiligen Farbanteils korrigieren.

Bildschärfe

Mit den Schiebereglern können Sie den gesamten Film schärfen bzw. weichzeichnen.

Anwenden auf: Stellen Sie ein, ob die Schärfe-Einstellung ausschließlich auf Kanten bzw. der Weichzeichner nur auf Flächen wirken soll. Damit können Sie konstante Bildstörungen wirkungsvoll abschwächen.

Voreinstellungen: Aus den Preset-Menüs können Sie sinnvolle Voreinstellungen ausprobieren.

Alle Effekte vorübergehend deaktivieren: Mit dieser Option schalten Sie die Effekte global aus. So können Sie schnell zwischen Original und Bearbeitung vergleichen.

TV-Bild

Diese Option sorgt für eine optimale Anpassung der Bildgröße an das reale Fernsehbild („Anti-Cropping“). Ohne eine Justierung würde der Fernseher ggf. Bildrandbereiche abschneiden.

TV-Anzeigebereich in Programmmonitor einblenden: Mit dieser Option wird der Bildrand des Fernsehers als Linien am Programmmonitor angezeigt. Die vier Bildränder des TV-Anzeigebereichs lassen sich anhand der vier Eingabefelder festlegen. Dazu muss natürlich die reale Größe des TV-Bildes bekannt sein. Um das festzustellen bietet sich folgendes Verfahren an:

Anhand der vier Eingabefelder lassen sich die vier Seitenränder des Bildes prozentual frei justieren. Hier gilt es den besten Ausgleich zu finden zwischen einer Verkleinerung, einer Balkenbildung und einem Beschnitt des Bildes:

- Wenn für alle vier Ränder der gleiche Wert eingegeben wird, wird das Bild proportional verkleinert. Dabei treten keine Verzerrungen auf, jedoch entstehen Balken an den Rändern.
- Wenn für die 4 Felder unterschiedliche Werte eingegeben werden, wird das Bild unproportional verkleinert. Dadurch entsteht eine Verzerrung des Bildes.

Randbereiche anwenden auf: Mit dieser Option werden die Eingabewerte für die vier Bildränder als Verkleinerung angewendet. Das Ergebnis lässt sich sofort am Programmmonitor überprüfen.

Ermittlung des sichtbaren TV-Bildes

Um die Bildeigenschaften Ihres Fernsehers und die optimalen Einstellungen des Bildgröße-Editors herauszufinden, sollten Sie einen Testdurchlauf machen:

- Laden Sie das Projekt „Sichtbares TV-Bild“ aus dem Ordner „Eigene Medien > Projekte > Sichtbares TV-Bild“ im Media Pool.
- Spielen Sie es ab und lesen Sie dabei die Erläuterungen am Programmmonitor.

- Brennen Sie das Projekt auf DVD.
- Legen Sie den Datenträger in Ihren Player und spielen Sie den Testfilm ab. Vergleichen Sie das Fernsehbild mit dem Bild, das Ihnen auf dem Programmmonitor von VIDEO DELUXE gezeigt wird.
- Anhand der vier Maßstäbe an den Rändern des Testbildes können Sie für jeden Rand den prozentualen Wert ermitteln, der vom Fernseher abgeschnitten wird.
- Geben Sie die abgelesenen Werte im Editor „Volle TV-Größe“ ein.

Jetzt haben Sie eine auf Ihr Fernsehbild optimierte Bildgröße. Beachten Sie aber, dass sich die Beschnittwerte je nach Geräteeinstellung und Datenträgertyp ändern können.

VORLAGEN

Im Reiter »**VORLAGEN**« finden Sie eine große Auswahl an Dekorationselementen: Vorlagen für Collagen, Farbflächen für eigene Hintergründe bzw. Testbilder und frei positionierbare und animierbare Bildobjekte.

Ein Beispiel für die Verwendung liefern die Rahmen unter den Bildobjekten. Das sind virtuelle Bilderrahmen, die mit einem Videomixeffekt ausgestattet sind. Ziehen Sie sie auf ein Objekt, das dann wie in einem Bilderrahmen erscheint.

Die Designelemente ergeben eigene Objekte auf einer anderen Spur. Als Objekte können sie wie üblich an den unteren Anfassern beliebig weit aufgezogen oder zusammengeschoben werden. Auch durch Ein- und Ausblendungen lassen sich hübsche Effekte erzielen.

i Hinweis: Manche Designelemente erfordern eine freie Spur 6. Bei diesen Elementen werden Sie per Dialog darauf hingewiesen, bevor Sie sie anwenden können.

Film- und Schnittvorlagen

Film- und Schnittvorlagen werden nicht wie Effekte auf das vorhandene Material im Projektfenster gezogen, sondern als eigenständige Filme geöffnet. Sie enthalten Platzhalter, die mit eigenem Material aufgefüllt werden. Sie können sie zum Beispiel als Vorspann oder filmisches Appetithäppchen verwenden, um es auf der Website oder per E-Mail zu präsentieren.

Sie finden alle Filmvorlagen im Media Pool unter „Vorlagen“ > „Film- & Schnittvorlagen“. Wählen Sie entsprechend der gewünschten Länge des Films Filmvorlagen aus. Ein Doppelklick auf eine Filmvorlage öffnet diese zur Bearbeitung.

Eigenes Material einfügen

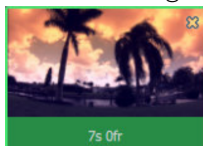
Im unteren Bereich sehen Sie die vertikal angeordnete Struktur der Vorlage. Sie ist in mehrere Szenen gegliedert. Im Infobereich rechts finden Sie weitere Erklärungen.

Überall wo Medienplatzhalter angezeigt werden, können Sie Ihre eigenen Inhalte einfügen. Am Medienplatzhalter wird die vorgegebene Länge angezeigt. Diese Länge kann nicht verändert werden.

Die Symbole der Platzhalter geben einen Hinweis, welche Art von Material idealerweise eingefügt werden sollte (z. B. Personengruppe, Nahaufnahme etc.).

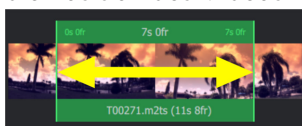
1. Ziehen Sie das gewünschte Bild oder Video aus dem Media Pool auf den Platzhalter, den es ersetzen soll.

Wenn ein eingefügtes Video zu kurz ist, wird es von VIDEO DELUXE abgelehnt.



Bilder erhalten automatisch die Länge des angesteuerten Medienplatzhalters.


2. Wenn das Video für den Medienplatzhalter zu lang ist, verschieben Sie im Bearbeitungsbereich die Position des Videos.



Automatisch befüllen

Um ganz schnell Inhalte einzufügen, nutzen Sie die automatische Befüllung.

Markieren Sie dazu mehrere Medien im Media Pool und ziehen Sie sie über die Filmvorlage. Ein Ablagefeld erscheint, in das Sie Ihre Medien ablegen. Die Filmvorlage wird jetzt automatisch befüllt. Die Reihenfolge der Medien in der Vorlage bestimmt dabei das Datum der Dateien; die Ausschnitte werden zufällig gewählt.

 **Hinweis:** Je nach Vorlage wird entweder die gesamte Vorlage mit dem Videomaterial befüllt bzw. werden einzelne Platzhalter mit jeweils einem Video der Auswahl befüllt.

Gefällt Ihnen die Zusammenstellung nicht, klicken Sie auf »**NEU ANWENDEN**« und das Programm wählt die Ausschnitte noch einmal neu.

Titel gestalten

Zum Anpassen des Textes klicken Sie auf den entsprechenden Platzhalter und geben rechts im Bearbeitungsbereich in das Textfeld den gewünschten Text ein.

Filmvorlagen weiterverwenden

Das Brennen und Exportieren der befüllten Vorlage funktioniert genauso wie bei allen anderen Projekten.

Filmvorlage manuell bearbeiten



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie die Filmvorlage im Detail anpassen möchten. Die Filmvorlage wird dann in die bekannte Bearbeiten-Oberfläche übertragen und jedes Objekt, jede Blende, jeder Musiktitel usw. kann angepasst werden.

 **Achtung!** Sie können nicht wieder in den Filmvorlagen-Assistenten zurückkehren.

AUDIO

In VIDEO DELUXE kann prinzipiell jede Spur als Tonspur dienen. Es gibt somit keine verschiedenen Spurtypen. Jedoch ist es übersichtlicher, wenn man verschiedene Objekttypen nicht innerhalb einer Spur vermischt.

Audiodateien laden

- Alle importierbaren Audiodateien können Sie über den Media Pool ansteuern und durch einen einfachen Klick auf den Dateinamen über die Transportkontrolle des Programmmonitors vorhören.
- Die Dateien lassen sich mit gedrückter Maustaste in das Projektfenster ziehen (Drag & Drop). Auch Tracks von Audio-CDs lassen sich per Drag & Drop integrieren.
- Schnitte, Feinpositionierungen, Lautstärke-Einstellung, Ein- und Ausblendungen erfolgen mithilfe der Objektanfasser direkt im Projektfenster.
- Für Tonspuren lassen sich auch [Effektkurven](#) verwenden, die verschiedene auswählbare Effekte, Lautstärke oder Stereopanorama dynamisch steuern.

Lautheit aller ausgewählten Objekte angleichen

Diese Funktion gleicht die Lautheitswerte aller ausgewählten Objekte an die des „Referenzobjekts“ an. Als Referenzobjekt dient das gerade aktivierte Objekt.

Voraussetzungen

- Die Objekte sind für eine sinnvolle Berechnung mindestens 5 Sekunden lang. Bessere Ergebnisse erhält man ab einer Objektlänge von 10 Sekunden.
- Die besten Ergebnisse werden mit Hintergrundmusik erzielt. Musik liefert in den allermeisten Fällen ein homogenes Klangbild und nicht allzu große Lautstärkeschwankungen (es werden aber natürlich auch sehr gute Ergebnisse mit Videomaterial erzielt).

Aufruf

1. Stellen Sie die Objektlautstärke des Referenzobjekts auf den gewünschten Wert ein.
2. Markieren Sie alle Objekte (inklusive dem Referenzobjekt), deren Lautheit angeglichen werden soll.
3. Öffnen Sie das Kontextmenü des Referenzobjekts, dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt. Wählen Sie dort den Eintrag „Lautheit der ausgewählten Objekte angleichen“ (bei Kombiobjekten im Untermenü „Audiofunktionen“) aus.

Oder:

Drücken Sie die Umschalt-Taste und klicken Sie gleichzeitig das Referenzobjekt an. Wählen Sie dann im Menü „Effekte > Audio-Objekteffekte“ den Eintrag „Lautheit der ausgewählten Objekte angleichen“ auswählen.

Ergebnis:

- VIDEO DELUXE ermittelt nun sämtliche Lautheitswerte der ausgewählten Objekte und gleicht die Werte an den des Referenzobjekts an. Dabei wird die Objektlautstärke der übrigen Objekte entsprechend angepasst.

- Wenn eine der Objektlautstärken durch die Anpassung so hoch ist, dass möglicherweise Übersteuerungen auftreten, bietet VIDEO DELUXE eine automatische Korrektur an. Dadurch wird die Lautstärke aller Objekte (inklusive des Referenzobjekts) nach unten geändert.

Probleme & Lösungen

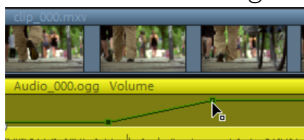
Bei Objekten, die im zeitlichen Verlauf große Lautstärkeunterschiede aufweisen oder Störgeräusche enthalten (z. B. bei Videoaufnahmen von einer Kamera), kann es passieren, dass das Resultat nicht befriedigend ist. Bereiten Sie diese Objekte folgendermaßen vor:

1. Trennen Sie das Objekt vor dem Ausführen der Funktion an den entsprechenden Übergängen.
2. Rufen Sie die Funktion auf (siehe Aufruf).
3. Überblenden Sie danach die Objekte entsprechend mit einfachen Crossfades.

Lautstärkekurve bearbeiten

Mit der Lautstärkekurve können Sie die Audiospur eines Objektes komfortabel ganz nach Ihren Wünschen anpassen.

1. Markieren Sie im Projekt das Audio-Objekt, dessen Lautstärkeverlauf Sie anpassen möchten.
2. Rufen Sie die Lautstärkekurve im Menü „Effekte“ > „Audio-Objekteffekte“ > „Lautstärkekurve“ auf.
Sie sehen nun eine weitere Linie in der Tonspur, die Lautstärkekurve.
3. Wenn Sie mit dem Mauszeiger diese Linie berühren, verwandelt sich der Mauszeiger vom Handsymbol in einen Pfeil. Klicken Sie nun auf die Linie, erstellen Sie einen Punkt (Keyframe), den Sie mit dem Mauszeiger anfassen und nach unten verschieben können. Damit senken Sie die Lautstärke über das gesamte Objekt ab.




4. Erstellen Sie einen weiteren Punkt. Verschieben Sie diesen ebenfalls, sehen Sie, dass nicht mehr die gesamte Lautstärkekurve angepasst wird, sondern nur noch ein bestimmter Teil.

Sie können so viele Keyframes erstellen, wie Sie benötigen und die Lautstärkekurve abschnittsweise anpassen, bis alle Bereiche in der gewünschten Lautstärke wiedergegeben werden. Testen Sie die richtigen Positionen der Keyframes durch die Wiedergabefunktion aus (Leertaste startet und stoppt die Wiedergabe), um die Auswirkung der Keyframes zu hören."

Möchten Sie einen Keyframe in der Position nach rechts oder links verschieben, so fassen Sie ihn mit dem Mauszeiger an und verschieben Sie ihn an die richtige Position.

Möchten Sie Keyframes löschen, nutzen Sie im Media Pool unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ > „Allgemein“ die Effektübersicht wie sie unter „Objekte animieren, Effektkurven“ beschrieben ist.

Markieren Sie den Keyframe, der zu löschen ist, und klicken Sie auf die Entfernen-Schaltfläche  .

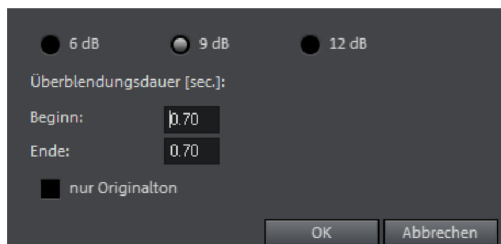
Audio zusammenfassen (Mixdown)

Mit dieser Option werden alle Audio-Objekte in eine einzige Audiodatei umgerechnet (Mixdown). Danach belegt das Tonmaterial im Projekt nur noch eine Spur und Sie erhalten wieder Übersicht und Platz für weitere Objekte.

Die Audiodatei wird von VIDEO DELUXE automatisch normalisiert, das heißt, dass die lauteste Stelle der Wave-Audio-Objekte des Projekts exakt dem höchsten Wert der 16-Bit-Auflösung entspricht. Dadurch werden Klangeinbußen verhindert, selbst wenn Sie die Mixdown-Datei immer und immer wieder im Projektfenster oder per Mixdown mit anderen Wave-Audio-Objekten zusammenmischen. Die Mixdown-Funktion ist vor allem dann zweckmäßig, wenn anschließend mit dem Mixdown-Objekt weitergearbeitet werden soll.

Lautstärkeabsenkung

Die Lautstärkeabsenkung im Kontextmenü von Audio-Objekten führt eine automatische Lautstärkeabsenkung für die Länge des Objekts auf allen anderen Spuren durch. Die Lautstärke auf der Spur des ausgewählten Objekts bleibt also erhalten.

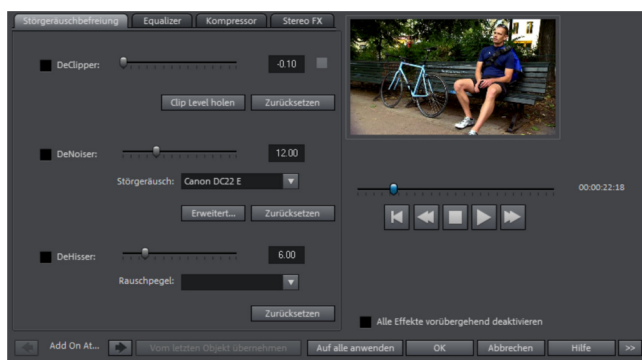


Nur Originalton: Hier lässt sich festlegen, ob nur der Originalton von Video-Objekten oder alle Tonspuren abgesenkt werden sollen.

Überblendungsdauer: Im Dialog lässt sich die Absenkung und die Länge der Ein- und Ausblendung einstellen. Der Befehl lässt sich auch schon während einer Audioaufnahme anwenden (Audioaufnahme, erweiterte Optionen).

Audio Cleaning

Im Kontextmenü von Audio-Objekten öffnen Sie den Editor „Audio Cleaning“ zur Korrektur von Störungen im Audiomaterial.



Über die Schaltflächen oben im Dialog wählen Sie den gewünschten Effekt:

- Der Equalizer bietet Zugriff auf das Frequenzspektrum z. B. für Höhenanhebungen bei zu dumpfen Dialogen.
- Der Kompressor ist ein dynamischer Lautstärkeregler, der den Sound insgesamt dichter und druckvoller macht.
- Mit dem Stereo FX-Prozessor wird die Position des Tons im Stereopanorama justiert.

- DeClipper, DeNoiser und DeHisser bieten professionelle Rauschunterdrückung und Störgeräuschbeseitigung.

Voreinstellung: In den Voreinstellungs-Menüs finden Sie sinnvolle Voreinstellungen.

Alle Effekte vorübergehend deaktivieren: Mit dieser Option schalten Sie die Effekte global aus.

Auf alle anwenden: Mit dieser Option wenden Sie die aktuellen Einstellungen sämtlicher Effekte auf alle Szenen des aktuellen Films an.

DeClipper

Wenn bei einer Audioaufnahme der Eingangspegel zu hoch war, kann es an den lautesten Stellen, den Signalspitzen, zur Übersteuerung kommen. Diese Verzerrung wird auch „Clipping“ genannt: An der übersteuerten Stelle werden die zu hohen Pegelwerte abgeschnitten und es kommt zu den typischen, sehr unangenehm klingenden Knacksern und Verzerrungen.

VIDEO DELUXE enthält eine spezielle Funktion zur Beseitigung von digitalem Clipping und analogen Verzerrungen. Dies funktioniert natürlich nur bis zu einem gewissen Grad. Besser ist es, bereits bei der Aufnahme Übersteuerungen zu vermeiden.

Mit dem Schieberegler kann eingestellt werden, ab welchem Pegel der DeClipper das Signal als übersteuert ansieht und ggf. korrigiert (Clip Level). Dies ist wichtig, da verschiedene Soundkarten unterschiedliches Clipping-Verhalten zeigen. Je mehr der Regler aufgedreht wird, desto geringer ist der Pegel, der vom Programm als übersteuert angesehen wird. Bei einem zu stark eingestellten Clip Level kann es daher zu ungewollten Klangveränderungen kommen.

Clip Level holen: Der Clip Level wird von der aktuellen Position des Abspielmarkers genommen.

Vorgehensweise (Clip Level holen):

1. Abspielposition knapp vor den lautesten Bereich stellen.
2. „Clip Level holen“ drücken.
3. Bei Bedarf den Regler „Clip Level“ feineinstellen.

DeNoiser

Der DeNoiser ist besonders für die Beseitigung von langanhaltenden Störgeräuschen geeignet, beispielsweise Netzbrummen, Rauschen, Störgeräusche von Soundkarten oder Erdschleifen, Einstreuungen auf Audiogeräte mit hochohmigen Ausgängen (Plattenspieler), Trittschall oder Rumpeln von Schallplatten.

Der DeNoiser benötigt hierzu eine Probe des reinen **Störgeräusches**. Es stehen einige typische Störgeräusche zur Verfügung, die sich über das „Preset“-Auswahlmenü aussuchen lassen.

Mit dem **Schieberegler** stellen Sie den Grad der Dämpfung des Störgeräusches ein. Oft ist es sinnvoll, Störsignale nicht vollständig sondern z. B. nur um 3–6 dB abzusenken, um die Natürlichkeit des Materials zu erhalten.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, ein Störgeräusch selbst zu erzeugen. Benötigt wird ein kurzer Ausschnitt aus der Tonspur, in der nur das Störgeräusch erklingt. Wechseln Sie dazu über **„Erweitert“** in den DeNoiser-Dialog.

Erweiterte Einstellungen

Schritt 1: Noise Sample auswählen

Zunächst muss eine Probe des zu entfernenden Störgeräuschs ausgewählt werden, das sog. „Noise Sample“.

Sie haben zwei Möglichkeiten:

- **Typisches Störgeräusch aussuchen:** Aus dem Flipmenü lassen sich verschiedene typische Störgeräusche auswählen und verwenden. Wählen Sie ein Störgeräusch aus und hören Sie es sich an, indem Sie „Abspielen“ betätigen. Wenn das mitgelieferte Noise Sample dem Störgeräusch Ihrer Tonspur ähnlich ist, können Sie es verwenden (siehe „Schritt 2: Störgeräusch entfernen“).
- **Neues Noise-Sample aus Tonspur extrahieren:** Sie können auch aus der vorhandenen Tonspur eine kurze Passage suchen, in der nach Möglichkeit das reine Störgeräusch zu hören ist (z. B. am Anfang oder am Ende der Tonspur).

Automatische Suche: Ist die „Automatische Suche“ aktiv, wird das Material nach besonders leisen Stellen abgesucht, an denen wahrscheinlich das reine Störgeräusch zu finden ist.

Vorheriges / Abspielen / Nächstes: Mit diesen Schaltflächen können Sie sich alle Fundstücke anhören und miteinander vergleichen.

Speichern unter: Wenn Sie ein Noise Sample gefunden haben, können Sie es auf der Festplatte speichern. Nach der Speicherung erscheint es als weiterer Eintrag im Flipmenü „Typische Störgeräusche“ und lässt sich für spätere Projekte verwenden.

Wenn Sie das Noise Sample nur im aktuellen Projekt verwenden wollen, brauchen Sie es nicht zu speichern, sondern können direkt in die Rubrik „Störgeräusch entfernen“ wechseln.

Schritt 2: Störgeräusch entfernen

Noise Level: Hier muss die Einsatzschwelle der Störgeräuschbefreiungsfunktion möglichst genau eingestellt werden. Zu niedrige Werte äußern sich durch zu geringe Rauschdämpfung und durch Artefakte wie Störtöne oder „Zwitschern“. Zu hohe Werte führen zu dumpfen Ergebnissen – es werden auch die Höhen des Nutzsignals weggefiltert. Hier lohnt sich also eine gründliche Suche nach der besten Einstellung.

Absenkung: Hier kann eine Balance zwischen Originalsignal und entstörtem Signal eingestellt werden. Oft ist es sinnvoll, Störsignale nicht vollständig sondern z. B. nur um 3 bis 6 dB abzusenken, um die Natürlichkeit des Materials zu erhalten. Bei Brummen empfiehlt sich eine vollständige Beseitigung.

DeHisser

Der DeHisser dient zur Beseitigung von gleichmäßigem, „weißem“ Rauschen, wie es typischerweise von analogen Bandaufnahmen, Mikrofonvorverstärkern oder AD-Wandlern verursacht wird. Mit dem Schieberegler kann die Dämpfung des Rauschens in Dezibel eingestellt werden. Oft ist es sinnvoll, das Rauschen nicht vollständig, sondern z. B. nur um -3 – -6 dB abzusenken, um die Natürlichkeit des Materials zu erhalten.

Rauschpegel: Sie können zwischen verschiedenen Rauschstärken wählen. Die Auswahl sollte möglichst genau eingestellt werden. Zu niedrige Werte äußern sich durch eine unvollkommene Beseitigung des Rauschens. Zu hohe Werte führen zu dumpfen Ergebnissen – es werden auch rauschähnliche Bestandteile des Nutzsignals (z. B. Anblasgeräusche von Blasinstrumenten) weggefiltert.

Equalizer FX-Rack

Der 10-Band-Equalizer unterteilt das Frequenzspektrum in zehn Bereiche („Bänder“) und stattet sie mit separaten Lautstärkereglern aus. Dadurch können von der einfachen Bassanhebung bis zur völligen Verfremdung viele eindrucksvolle Effekte erreicht werden. Bei zu starker Anhebung besonders von tiefen Frequenzen wird der Gesamtpegel so stark erhöht, dass Verzerrungen auftreten können.

Schieberegler: Jeder der zehn Frequenzbereiche kann mit den zehn Lautstärkereglern separat angehoben oder leiser gestellt werden.

Frequenzbänder koppeln: Mit diesem Schalter werden die Frequenzbereiche flexibel miteinander verbunden, so dass künstlich klingende Überbetonungen einzelner Frequenzbereiche vermieden werden.

Kompressor

Der Kompressor ist eine automatische, dynamische Lautstärkeregelung. Laute Passagen werden leiser und die Gesamtlautstärke wird wieder angehoben. Somit wird die Lautstärke einheitlich und Sprache verständlicher. Ein Kompressor ist vor allem dann sinnvoll, wenn Hintergrundgeräusche oder -musik Sprachaufnahmen überlagern und eine reine Lautstärkeänderung der einzelnen Objekte oder Spuren keine Besserung bringt.

Stärke: Dieser Schieberegler steuert die Stärke („Ratio“) der Kompression.

Funktion: Hier lässt sich die Arbeitsweise des Kompressors abhängig vom Tonmaterial einstellen.

Stereo FX

Mit dem Stereoprozessor lässt sich die Ausrichtung des Audiomaterials im Stereopanorama bearbeiten. Wenn Stereoaufnahmen schwammig und undifferenziert klingen, kann eine Erweiterung der Stereo-Basisbreite häufig für größere Transparenz sorgen.

Stereobreite: Hier wird die Basisbreite zwischen Mono (ganz links), unveränderter Basisbreite (Mitte) und maximaler Basisbreite („Wide“, ganz rechts) eingestellt.

Beim Verkleinern der Basisbreite kann es zu einer Anhebung des Pegels kommen. Im Extremfall – wenn der linke und der rechte Kanal identisches Material enthalten und der Basisbandbreitenregler ganz nach links auf „Mono“ gezogen wird – kommt es zu einer Pegelanhebung von 3 dB.

Bei einer Erhöhung der Basisbreite (Werte über 100) verschlechtert sich die Monokompatibilität, d. h. es entsteht die Gefahr, dass sich einige Frequenzbereiche gegenseitig auslöschen, wenn das Stereosignal auf einem Monogerät abgespielt wird.

MAGIX Mastering Suite

Die MAGIX Mastering Suite ist ein spezielles Effekt-Rack für den Einsatz im Mixer-Masterkanal. Die enthaltenen Effekte dienen dem sogenannten „Mastering“, bei dem dem fertig abgemischten Musikstück der letzte „Schliff“ gegeben wird.



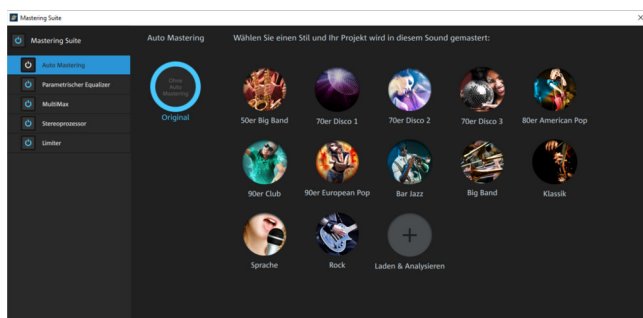
Mit den Power-Schaltern können die Effekte einzeln an- und abgeschaltet werden. Jeder Effekt bietet eine Reihe von Voreinstellungen, die sich aus einer Liste am unteren Rand des Effekts auswählen lassen.

Jeder Effekt lässt sich mit *Zurücksetzen* auf seine Grundeinstellungen zurücksetzen.

Hinweis: Im Surround-Modus stehen nur der Kompressor sowie der parametrische Equalizer zur Verfügung.

Auto Mastering

Mit Auto-Mastering können Sie Ihr Audiomaterial automatisch an den Klang typischer Musikstile der Vergangenheit und Gegenwart (z. B. 70er Disco, 90er Club, Bar Jazz...) anpassen. Der Klang des Ausgangsmaterials wird analysiert und dazu passende Equalizer- und Dynamikeffekte angewendet.



1. Aktivieren Sie den Auto Mastering-Assistenten.
2. Wählen Sie jetzt den gewünschten Musikstil aus. VIDEO DELUXE analysiert nun das Audiomaterial im Projekt. Die Einstellungen, die zum Erzielen des Sounds für einen bestimmten Musikstil verwendet werden, hängen von den Klangeigenschaften des Ausgangsmaterials ab.



Nutzen Sie die Schaltfläche »ORIGINAL«, um die Bearbeitung und das Original zu vergleichen.

Parametrischer 6-Band-Equalizer

Der parametrische Equalizer besteht aus sechs Filter-„Bändern“, mit denen Sie den Klang des Musikstücks formen können. Jedes Band ist ein Filter, der eine typische „Glockenform“ aufweist. In einem bestimmten Frequenzbereich um eine einstellbare Mittenfrequenz (Frequenz) herum lässt sich der Signalpegel um einen bestimmten Betrag (Gain) anheben- oder absenken. Die Breite dieses Frequenzbereichs wird Bandbreite genannt. Die Bandbreite wird durch den Q-Wert (Filtergüte) bestimmt, je größer der Q-Wert, desto schmaler und steiler verläuft die Filterkurve.

Mit „breitbandigen“ Anhebungen und Absenkungen bestimmter Frequenzbereiche (kleiner Q-Wert) können Sie den „Grundklang“ des Mixes beeinflussen, um ihm z. B. mehr „Bauch“ (untere Mitten 200-600 Hz) oder mehr „Luft“ (Höhen 10kHz) zu geben. Sie können aber auch schmalbandige Absenkungen (hoher Q-Wert) im Frequenzgang vornehmen, um zum Beispiel störende Frequenzen zu entfernen.



Sensorfeld: Im Sensorfeld wird der resultierende Frequenzgang des Equalizers dargestellt. Waagrecht ist die Frequenz aufgetragen, senkrecht die Anhebung bzw. Absenkung der jeweiligen Frequenz.

Die **blauen Kugeln 1-6** symbolisieren die sechs Frequenzbänder. Sie können mit der Maus verschoben werden, um den gewünschten Frequenzgang zu realisieren. Die Bandbreite (Q-Wert) lässt sich mit dem Mausrad justieren.

Passend zur jeweils angeklickten Kugel zeigen die Regler neben der Filtergrafik die Parameter des entsprechenden Bandes.



Mit den Drehknöpfen können Sie hier die Werte für jedes Band genauer einstellen, außerdem gibt es für jeden Parameter der Bänder ein numerisches Werte-Eingabefeld

Gain: Hier stellen Sie die Anhebung oder Absenkung der Filter ein. Eine Reglerstellung von 0 deaktiviert das Filter und verbraucht somit keine Rechenzeit.

Freq: Mit dem Frequenzregler stellen Sie die Mittenfrequenz der einzelnen Filter zwischen 10 Hz und 24 kHz ein. Durch die freie Wahl der Frequenz können auch mehrere Filter auf die gleiche Frequenz eingestellt werden, um eine größere Wirkung zu erzielen.

Q (Bandbreite): Hier kann die Bandbreite der einzelnen Filter zwischen 10 Hz und 10 kHz eingestellt werden.

Band 1 und 6 enthalten eine Besonderheit: Ihre Filterkurve lässt sich in drei verschiedenen Modi bearbeiten. die vier Arbeitspunkte in der Grafik erhalten dabei jeweils verschiedene Funktionen.



Peaking: Hier wird die Effektkurve von beiden Seiten gleichzeitig an den Arbeitspunkt angenähert, der den Höhepunkt (Peak) der Kurve darstellt.



Shelving (Grundeinstellung): Hierbei stellt der Arbeitspunkt den Anfang der Filterkurve dar. Ab diesem Punkt erfolgt eine sanfte Anhebung bzw. Absenkung der Frequenzen.



Hoch- bzw. Tiefpass: In Band 1 stellt der Arbeitspunkt die Frequenz dar, ab der die höheren bzw. tieferen Frequenzen weggefiltert werden.

Mit dem Peakmeter können Sie den Ausgangspegel des Equalizers kontrollieren. Mit dem Regler Ausgangsverstärkung können Sie Pegeländerungen durch den EQ ausgleichen.

Peakmeter: Mit dem Peakmeter können Sie den Ausgangspegel des Equalizers kontrollieren. Mit dem Regler Ausgangsverstärkung können Sie Pegeländerungen durch den EQ ausgleichen.

Multimax

Der Multimax ist ein Kompressor mit drei unabhängigen Frequenzbändern. Die Dynamikbearbeitung erfolgt separat für jedes Band. Der Vorteil eines Multibandkompressors gegenüber dem „normalen“ Kompressor liegt vor allem darin, dass die Pumpneigung und andere störende Nebenwirkungen bei der Dynamikbearbeitung drastisch gesenkt werden. Es wird beispielsweise verhindert, dass eine Pegelspitze im Bassbereich das ganze Signal „herunterdrückt“. Außerdem ermöglicht es die Multibandtechnik, einzelne Frequenzbereiche gezielt zu bearbeiten.



Einstellung der Frequenzbänder: Die Einstellung der Frequenzbänder erfolgt direkt in der Grafik. Klicken Sie auf die Trennlinien und verschieben Sie diese.

Tiefen/Mitten/Höhen: Mit diesen Drehreglern regeln Sie den Grad der Komprimierung für jedes Frequenzband.

Verbinden: Wenn diese Schaltfläche aktiviert ist, verändern sich beim Verstellen eines Reglers alle anderen im gleichen Verhältnis. Die Art der Dynamikbearbeitung wird dadurch aber nicht beeinflusst.

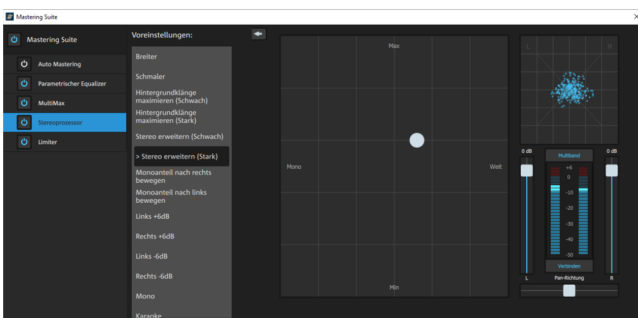
Voreinstellungen: Im Multimax lassen sich mithilfe der Presets 2 weitere Spezialfunktionen aufrufen:

- **Kassetten NR-B Decoder:** VIDEO DELUXE simuliert die Dekodierung der Dolby B + C-Rauschunterdrückung, falls kein Abspielgerät mit Dolby zur Verfügung steht. Mit Dolby B oder C aufgenommene Kassetten klingen dumpfer und leiern, wenn sie ohne entsprechendes Dolby abgespielt werden.
- **De-Esser:** Diese Spezialvoreinstellungen dienen zur Entfernung von überbetonten Zischlauten in Sprachaufnahmen.

Stereoprozessor

Mit dem Stereo Enhancer können Sie die Ausrichtung des Audiomaterials im Stereopanorama bearbeiten. Wenn Stereo-Aufnahmen schwammig und undifferenziert klingen, kann eine Erweiterung der Stereo-Basisbreite häufig für größere Transparenz sorgen.

Mit der Maximize-Funktion lässt sich der Raumanteil in den Vordergrund bringen und so die Stereoabbildung verbessern.



Lautstärkereglern: Hier kann für die einzelnen Kanäle die Lautstärke und damit das Panorama insgesamt eingestellt werden. Unter den Reglern wird die Dämpfung für links und rechts in dB angezeigt.

Pan-Direction: Mit diesem Regler können Sie die Klangquelle, die aus der Mitte kommt, im Stereopanorama verschieben. Dabei bleiben die Signale an den äußeren Rändern des Klangbildes unbeeinflusst.

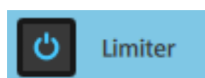
Multiband: Damit versetzen Sie den Stereo FX in den Multiband-Modus. Die Stereo-Bearbeitung bezieht sich jetzt nur auf das Mittenband, die Bässe und Höhen bleiben unbearbeitet.

Basisbreiten-/Maximize-Sensorfeld: Hier wird die Basisbreite zwischen „Mono“ (ganz links), unveränderte Basisbreite („Normal -Stereo“) und maximale Basisbreite („Wide“, ganz rechts) eingestellt. Bei einer Erhöhung der Basisbreite (Werte über 100) verschlechtert sich die Monokompatibilität. Das bedeutet, solche bearbeitete Aufnahmen klingen hohl, wenn Sie sie mono abhören.

Über Maximize wird der Raumanteil der Aufnahme verstärkt, was ebenfalls die Stereotransparenz erhöht, jedoch ohne die Monokompatibilität zu beeinflussen.

Stereometer (Korrelationsgradmesser): Hier wird die Phasenlage des Audiosignals grafisch angezeigt. Damit können Sie die Ausrichtung des Signals im Stereopanorama und die Wirkung des Stereo-Enhancers überprüfen. Um die Monokompatibilität zu bewahren, sollte die angezeigte „Wolke“ immer etwas höher als breit sein.

Limiter



Der Limiter verhindert Übersteuerungen, indem er zu hohe Pegel automatisch herunterregelt. Leise Passagen bleiben unbearbeitet. Im Gegensatz zum Kompressor versucht er dabei den Grundklang möglichst unverändert zu lassen.

Mixer

Der Mixer kann mit der Taste »M« der Computertastatur oder über Menü „Fenster“ > „Mixer“ geöffnet werden.



Mixer-Kanäle

Im Mixer wird jede Spur des Projektfensters durch einen entsprechenden Mixerkanal repräsentiert. Der Mixerkanal bietet eine Reihe von Möglichkeiten, die Audiosignale der Objekte in der Spur gemeinsam zu regulieren.

FX: Hier wird das Audio-Effect-Rack der entsprechend Spur geöffnet.

Auto: Aktiviert die Volumen- und Panorama-Automation der entsprechenden Spur.

Lautstärke: Mit dem großen Schieberegler lässt sich die Lautstärke der Spur einstellen.

Der Schieberegler wird folgendermaßen feineingestellt:

- Während des Einstellens die Umschalttaste drücken. Dadurch verzehnfacht sich der Regelweg des Schiebereglers.
- Während des Einstellens die Maus horizontal vom Schieberegler weg bewegen. Dadurch vergrößert sich der Regelweg für den Schieberegler abhängig von der Entfernung des Mauszeigers zum Schieberegler.

Stereo-Panorama: Mit dem Drehregler kann für jede Spur die Stereo-Position festgelegt werden.

i Hinweis: Ein Doppelklick auf den Lautstärke- oder Panorama- Regler setzt ihn wieder auf die passive Grundeinstellung zurück, in der keine Rechenleistung verbraucht wird. Ein erneuter Doppelklick stellt ihn wieder auf seine letzte Position ein.

Solo/Mute: Die „Solo“-Schaltfläche schaltet die Tonwiedergabe einer Spur in den Solo-Modus, d. h. bei allen nicht „solo“-geschalteten Spuren wird die Tonwiedergabe ausgeschaltet. „Mute“ schaltet die Tonwiedergabe der Spur stumm.

Effektkanäle

Neben den normalen Mixerkanälen, die den Spuren im Projekt entsprechen, lassen sich zwei separate Effektkanäle anlegen. Das Prinzip dahinter: Sie können einen Signalanteil aus einem normalen Kanal in einen Effektkanal leiten, wo der Signalanteil dann separat mit weiteren Effekten angereichert wird. Dies ist ein gängiges Verfahren aus der professionellen Audioproduktion.



Unter den Schaltflächen **FX** und **Auto** befinden sich in jedem Mixerkanal zwei FX-Send-Regler (FX 1 und FX2). Hier bestimmen Sie, wie laut das Signal aus der Spur in die beiden verfügbaren Effektkanäle geführt wird.

i Die FX-Spuren sind im Mixer normalerweise verborgen. Sie werden links neben der Mastersektion angezeigt, sobald ein FX-Send-Regler benutzt wird.



Ein Effektkanal ist ein kompletter zusätzlicher Mixerkanal mit Lautstärke- und Panoramaregler und Effekt-Rack.

Im ersten Effektkanal ist standardmäßig der Hall aktiviert, da dies die wichtigste Anwendung von Send-Effekten darstellt.

Der Volume-Regler dient zur Regelung der Lautstärke des Effektkanals und entspricht somit einem AUX-Return-Regler. „Mute“ dient zum kompletten An- und Ausschalten des FX-Anteils. Mit „Solo“ kann der Effektkanal separat abgehört werden. Die Peakmeter der Spuren, die auf die FX-Spur senden, werden dabei grau dargestellt.

Masterkanal

Der Masterkanal befindet sich rechts von den einzelnen Kanälen. Er regelt den Gesamtsound und bietet noch einmal alle Bearbeitungsmöglichkeiten: Lautstärke, Panorama, Plug-ins und Effekte.

Die FX-Schaltfläche und die Plug-in-Slots funktionieren genauso wie in den anderen Kanälen. Die FX-Schaltfläche ruft das Master Audio Effekt-Rack auf. Mit „Reset“ können die kompletten Mixer-Einstellungen inklusive der Effektkanäle zurückgesetzt werden.

Mastering: Hier wird die MAGIX Mastering Suite aufgerufen.

5.1 Surround: Diese Schaltfläche schaltet den Mixer in den Surround-Modus.

Die beiden Fader regeln die Gesamtlautstärke.



Link-Schaltflächen: Wenn Sie die Link-Schaltfläche deaktivieren, können Sie Lautstärke des rechten und linken Kanals getrennt einstellen.

Volumen- und Panorama-Automation

Sie können den Lautstärke- und Panoramaverlauf für eine Spur automatisieren. Das bedeutet, Sie können während des Abspielens die Schieberegler für die Spurlautstärke und die Panorama-Regler bewegen und aufzeichnen. Damit können Sie zum Beispiel die Bewegung einer Schallquelle von links nach rechts simulieren und Lautstärkeanpassungen direkt beim Abspielen vornehmen.



Solange die **Auto**-Schaltfläche in einer Spur aktiv ist, werden alle Bewegungen des Lautstärke- und Panoramareglers aufgezeichnet.

Die Automation wird in Form einer Kurve im Projektfenster dargestellt und lässt sich dort mit der Maus auch im Nachhinein bearbeiten.

Hinweis: Automationskurven des Mixers sind spurbezogen, d. h. unabhängig von den in der Spur enthaltenen Objekten.

5.1 Surround/Mehrkanalton

Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Sie können mit VIDEO DELUXE Mehrkanalton-Spuren wiedergeben und exportieren.

Voraussetzungen

Zum Bearbeiten der Audiospuren im Surround-Modus benötigen Sie eine Soundkarte in Ihrem Computer, die folgende Kanäle bedienen kann:

- vorne links **(L)** / rechts **(R)**
- Mitte **(C)** / Tiefbass-Wiedergabe (Subwoofer) **(LFE)**
- hinten links **(Ls)** / rechts **(Rs)**

Die Surround-Wiedergabe ist mit allen Audiotreiber-Modellen (Wave, DirectSound) möglich. Sie stellen diese in den Programmeinstellungen im Reiter „Wiedergabe“ ein.

DirectSound wird von den meisten handelsüblichen Soundkarten unterstützt.

Wave-Treiber werden ebenso von vielen handelsüblichen Soundkarten unterstützt, einzelne Audiokarten (z. B. Soundblaster) verlangen jedoch die Ansprache über DirectSound.

Die Ausgabe der sechs Ausgangssignale erfolgt bei allen Treibermodellen auf die Ausgangskanäle in der gleichen (genormten) Reihenfolge:

Kanäle 1/2: L- R

Kanäle 3/4: C - LFE

Kanäle 5/6: Ls - Rs

Import- und Export von Mehrkanalton-Audiodateien

Beim **Import** von MPEG-2-Dateien mit Mehrkanalton-Tonspur (z. B. VOB-Dateien von DVDs oder DVB-TV-Aufnahmen) kann zwischen zwei verschiedenen Anwendungsfällen ausgewählt werden:

- **Downmix:** Der Mehrkanalton wird als ein Audio-Objekt unter dem Video-Objekt dargestellt, die Wiedergabe der Mehrkanalton-Spur wird auf Stereo-Wiedergabe heruntergerechnet. Benutzen Sie diese Option, wenn Sie den Mehrkanalton nicht bearbeiten wollen, sondern unverändert exportieren wollen oder wenn Ihnen ein Stereo-Export ausreicht.
- **Mehrkanalton-Mix:** Die einzelnen Mehrkanalton-Kanalpaare (L-R, C-LFE, Ls-Rs) werden in separaten Objekten auf drei Audio-Spuren verteilt und der Mixer in den Surround-Modus versetzt. In diesem Modus können Sie die Mehrkanalton-Abmischung verändern.

Außerdem kann VIDEO DELUXE Interleaved Wave-Dateien (Mehrkanal Wave-Dateien), Mehrkanal Windows Media Audio und MP3-Mehrkanal-Dateien importieren. Dabei wird immer ein Mehrkanalton-Mix angelegt.

Mehrkanalton-Mix-**Exporte** können in folgenden Formate erfolgen:

- 6-Kanal-PCM-Dateien (Interleaved Wave)
- Windows Media Dateien (als Mehrkanalton-Tonspur eines Windows Media Videos oder WMV HD-Disc)
- MPEG-2-Dateien mit Mehrkanalton

Der Export erfolgt über die gleichen Menübefehle (z. B. Menü „Datei“ > „Film exportieren“ > „Audio als Wave“) wie der normale Stereo-Export. Es erfolgt dann eine Abfrage, ob der Export in Stereo oder Mehrkanalton erfolgen soll.

Mehrkanalton per Smart Copy exportieren

Ausgangsmaterial mit Mehrkanalton können Sie auch ohne Codec wieder auf DVD brennen bzw. entsprechende MPEG-Dateien exportieren, wobei der Mehrkanalton erhalten bleibt. Dazu nutzen Sie die Möglichkeit des „Smart Renderers“, wobei unbearbeitete Teile des Ausgangsmaterials ohne erneutes Encodieren in die Zielformat übernommen werden.

Mixer im Mehrkanalton-Modus

Um die Mehrkanalton-Wiedergabe zu aktivieren, öffnen Sie den Mixer (Taste M) und klicken Sie die Schaltfläche „5.1 Surround“ im Master.

Im Master werden sechs Peakmeter für die einzelnen Kanäle angezeigt. Die normale Panorama-Schaltfläche wird zu einer symbolischen Darstellung des Surround-Editors (siehe unten), der sich mit einem Klick auf die Darstellung öffnen lässt.

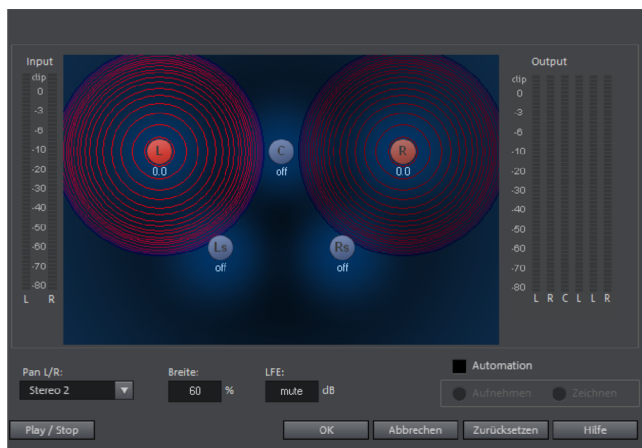
Der Surround Sound-Editor steht auch für die FX-Spuren zur Verfügung. Somit kann z. B. die Originalspur auf die vorderen Lautsprecher **L/R** geschickt werden, die FX-Spur aber mit einem Halleffekt auf die hinteren Lautsprecher **Ls/Rs**.

Das Master-Volumen wird auf alle Kanäle angewandt, dabei beeinflusst der linke Pegel die Kanäle L und Ls, der rechte Pegel die Kanäle R und Rs und der Mittelwert beider Pegel die Kanäle C und LFE.

Die Master-Plug-ins werden nur auf die vorderen Kanäle angewandt.

Im Master FX Rack und in der MAGIX Mastering Suite gibt es im 5.1 Surround-Modus nicht die volle Effektpalette, sondern nur den Kompressor und den parametrischen Equalizer (aus der Mastering Suite). Die Einstellungen dieser Effekte wirken auf alle sechs Kanäle gleichermaßen.

5.1 Surround-Editor



Im 5.1 Surround-Editor der Mixerspur können Sie das Audiosignal der Spur (dargestellt durch die zwei roten Schallquellen) im „gedachten“ Raum anordnen. Dazu wird das Signal auf die 5 (blauen) Lautsprecher, welche die einzelnen Surround-Kanäle darstellen, verteilt.

Es gibt 6 Kanäle:

- **L:** vorne links
- **R:** vorne rechts
- **C:** Center
- **Ls:** hinten links / links surround
- **Rs:** hinten rechts / rechts surround
- **LFE:** Subbass (Low Frequency Effect) Kanal

Das Verteilen auf die 5 Lautsprecher erfolgt dabei nach dem sogenannten Positions-Panning, wobei eine Schallquelle ein Schallfeld einer bestimmten Ausdehnung aussendet (dargestellt durch die roten Kreise). Desto weiter die Quelle von einem Lautsprecher entfernt ist, desto geringer ist dabei ihr Anteil auf dem entsprechenden Lautsprecher-Kanal. Die Position der Quelle und der Lautsprecher kann mit der Maus verschoben werden.

Der Subbass-Anteil (**LFE**) wird direkt im entsprechenden Wertefeld eingestellt. Dieses auch durch Ziehen mit der Maus verändert werden kann.

Es gibt verschiedene Modi für den Umgang mit dem Quellsignal:

- **Mono:** Das (Stereo)-Quell-Signal wird als Mono-Material betrachtet, der linke und rechte Kanal werden zusammengemischt und gemeinsam angeordnet. Die ursprünglichen Stereo-Informationen gehen verloren.

- **Stereo 1:** Ähnlich dem Mono-Modus werden linker und rechter Kanal gemeinsam bewegt, jedoch werden auf den linken Lautsprechern **L** und **Ls** nur Anteile der linken Quelle hörbar und auf den rechten Kanälen **R** und **Rs** nur Anteile der rechten Quelle. Die Stereo-Informationen bleiben somit weitestgehend erhalten.
- **Stereo 2:** Linker und rechter Kanal können unabhängig voneinander angeordnet werden, beim Verschieben der linken Quelle bleibt dabei der Abstand zwischen linker und rechter Quelle erhalten. Eine einzelne Quelle kann mit gedrückter Alt-Taste verschoben werden.
- **Center / LFE:** Nur der linke Kanal wird angeordnet. Dafür wird der LFE Anteil ausschließlich aus dem rechten Kanal abgeleitet. Dieser Modus ist nur für den Import von Surround-Material von Bedeutung.

Die „**Breite**“ bestimmt die Ausdehnung des Schallfeldes einer einzelnen Quelle.

Automation:

Das Panning der Schallquelle auf die Lautsprecher ist automatisierbar, um Bewegungen im Raum zu simulieren.

Hierzu muss „**Automation**“ aktiviert werden. Es gibt zwei Methoden, Automationen zu erzeugen: Aufnehmen und Zeichnen.

Zum **Aufnehmen** wird die bei aktivierter Automation während der Wiedergabe die Schallquelle zwischen den Lautsprechern bewegt. Beim Aufzeichnen der Automation leuchtet dabei die „Aufnehmen“-Checkbox rot auf.

Eine alternative Möglichkeit für das Aufzeichnen komplexer Bewegungen ist die Zeichnen-Funktion, bei aktiviertem Zeichnen-Modus werden alle Bewegungen des Panners bei gedrückter Maustaste auf das Zeitintervall zwischen Start und Endmarker übertragen. Sie zeichnen also die komplette Bewegungskurve für den gewählten Zeitabschnitt ein.

Mit „**Zurücksetzen**“ wird die Surround Automation von der Spur gelöscht.

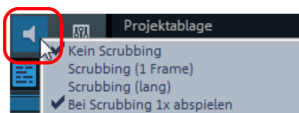
i Hinweis: Es erfolgt keine Automation der Parameter für Breite und LFE, des Abstandes zwischen linker und rechter Quelle im „Stereo 2“-Modus sowie der Lautsprecherpositionen.

Scrubbing

Scrubbing dient dem schnellen Vorhören einzelner Passagen eines Films oder Musikstücks. Es spielt kurze Samples (Tonschnipsel) in der originalen Geschwindigkeit ab.

i Hinweis: Um einzelne Audio-Objekte komplett vorzuhören, gibt es den Mausmodus „Vorhören“.

- Scrubbing lässt sich über einen Klick mit der rechten Maustaste auf die Lautsprecher-Schaltfläche aktivieren.



Kein Scrubbing: Das Scrubbing ist deaktiviert. Beim Setzen und Verschieben des Abspielmarkers wird kein Ton wiedergegeben.

Scrubbing (1 Frame): Das Scrubbing ist aktiv, die Samples sind immer 1 (Video-)Frame lang. Bei 25 fps also 1/25 Sekunde. Dieser Modus eignet sich zur exakten Positionierung des Abspielmarkers.

Scrubbing (lang): Das Scrubbing ist aktiv, die Sample-Länge beträgt ungefähr 0,5 Sekunden. In diesem Modus ist besonders das Orten bestimmter Stellen einfach.

Bei Scrubbing 1x abspielen: Bei aktivierter Option wird die angefahrene Stelle nur einmalig wiedergegeben. Ist sie dagegen deaktiviert, wird wiederholt abgespielt.

Ist ein Scrub-Modus ausgewählt, setzen Sie den Abspielmarker mit der Maus an eine bestimmte Stelle auf der Zeitachse. Halten Sie die Maustaste gedrückt und schieben Sie den Abspielmarker an verschiedene Stellen im Projekt.

Auch beim Einsatz des Jog & Shuttle Wheels am Programmmonitor kann das Scrubbing genutzt werden und damit auch für diverse Hardware-Controller.

Audio-CDs einlesen

Das Laden einer Audio-CD funktioniert wie das Übernehmen von anderen Dateien ins Projekt:

- Legen Sie eine Audio-CD ins Laufwerk.
- Wechseln Sie im Media Pool auf Ihr Laufwerk. Es erscheinen die einzelnen Titel der CD in der Dateiliste
- Doppelklicken Sie auf einen Titel, um ihn vorzuhören.
- Mit Drag & Drop in eine Spur des aktuellen Projekts wird der CD-Titel digital ausgelesen („gegrabbt“) und auf die Festplatte kopiert. Die Dateien werden im Importordner gespeichert (einstellbar unter Menü „Datei“ > „Einstellungen“ > „Programm“ > „Ordner“).

In der Spur erscheint der CD-Track als Audio-Objekt und kann sofort abgespielt und bearbeitet werden.

Audio-CD-Track(s) importieren

Außerdem gibt es für Audio-CDs eine maßgeschneiderte Option im Menü „Datei“ > „Audio-CD-Track (s) importieren“, die ein komfortableres Importieren mit zusätzlichen Funktionen ermöglicht.

Diese Option öffnet einen CD-Manager, in dem Tracks von Audio-CDs ausgewählt und teilweise oder komplett ins Projekt geladen werden können. Die Audiotracks werden im WAV-Format in einem auswählbaren Verzeichnis gespeichert und in das Projekt importiert.

Trackliste

Die Tracks in der Liste lassen sich per Mausklick oder mit den Tastenkombinationen „Umschalt + Pfeiltasten“ bzw. „Strg + Mausklick“ auswählen.

Die Transportkontrolle im Dialog aktiviert die Vorhörfunktion. Der Abspielpfeil startet die Audiowiedergabe des (ersten) markierten Tracks.

Alle Tracks auswählen: Mit dieser Option werden alle Audiotracks ausgewählt, um die komplette CD zu kopieren.

Ausgewählte Tracks speichern: Diese Schaltfläche öffnet einen Dialog zum Speichern der ausgewählten Tracks. Dabei können entweder alle Tracks in einer WAV-Datei oder für jeden Track eine eigene WAV-Datei angelegt werden. Im Projekt wird in beiden Fällen für jeden Track ein neues Objekt angelegt.

CD-Laufwerksoptionen: Mit dieser Option erreichen Sie den Dialog „CD-/DVD-Laufwerksliste“.

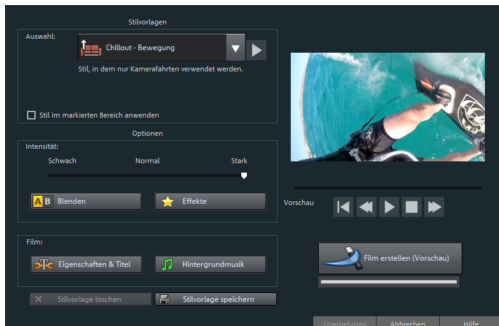
- Konfigurieren: Diese Schaltfläche öffnet den Konfigurationsdialog, in dem diverse Spezialeinstellungen gesetzt werden können.

- Hinzufügen: Erzeugt einen neuen Laufwerkseintrag in der Liste, der noch mit speziellen Einstellungen versehen werden muss.
- Löschen: Löscht das markierte Laufwerk aus der Liste.
- Setup laden: Lädt die aktuelle Laufwerksliste und alle Konfigurationsdaten aus einer *.cfg Datei.
- Setup speichern: Speichert die aktuelle Laufwerksliste und alle Konfigurationsdaten in einer *.cfg Datei.
- Zurücksetzen: Stellt die Laufwerkeinstellungen wieder auf Standard.

ASSISTENTEN

Fotoshow Maker

Der Assistent ist ideal, um Standbildaufnahmen automatisch in bewegte Bilder zu verwandeln und sie mit Effekten und Hintergrundmusik zu versehen. Öffnen Sie ihn über das Menü „Bearbeiten“ > „Assistenten“.



Diese Schaltfläche spielt die Vorschau ab. Testen Sie, welche Vorlage, welche Effekte usw. Ihnen am besten gefallen.

Stilvorlagen

Hier wählen Sie eine Vorlage aus, die Ihren Vorstellungen am nächsten kommt.

Intensität

Regelt den Anteil der Video- und Bildobjekte, die mit Effekten versehen werden. Bei „Normal“ erhalten Sie einen ausgewogenen Anteil, bei „Schwach“ bzw. „Stark“ entsprechend weniger oder mehr Effekte.

Blenden

Über diese Schaltfläche lassen sich verschiedene Blenden einzeln zu- und abschalten.

Mit den Schiebereglern im Blendendialog wird der Anteil der einzelnen Blendenarten eingestellt.

- **Dauer der Blenden:** Hier stellen Sie die Länge der Blenden in Sekunden ein.
- **3D Blenden benutzen Stereo3D-Modus:** Ist dieser Punkt aktiviert, wird von 3D-Blenden der Stereo3D-Modus verwendet.
- **Zufällige Blenden:** Die Schieberegler werden auf zufällige Werte eingestellt.

Effekte

Über diese Schaltfläche lassen sich verschiedene Effekte einzeln zu- und abschalten.

Mit den Schiebereglern im Dialog werden die Anteile der jeweiligen Effektarten dosiert.

- **Zufällige Effekte:** Die Schieberegler, die die Effektanteile steuern, werden nach dem Zufallsprinzip eingestellt.
- **Besondere Bildformate intelligent behandeln:** Panoramen und Hochkantfotos können „intelligent“ behandelt werden. Ist diese Option ausgewählt, bekommen Panoramen und Hochkantbilder spezielle Effekte, die auf diese Formate abgestimmt sind. Diese Effekte lassen sich ebenfalls in der Detailansicht an- und abwählen.

Ist die Option abgewählt, werden für diese Bilder die gleichen Effekte verwendet wie für alle anderen Bilder auch.

- **Liste der Effekte / Blenden:** Über das Listensymbol lassen sich Effekte oder Blenden der jeweiligen Kategorie einzeln zu- und abschalten. Über die Pfeiltaste unter dem Programmmonitor lässt sich eine Vorschau abspielen.

Eigenschaften & Titel

Filmlänge

- **Resultierende Filmlänge:** Dies ist eine Schätzung, wie lang der Film nach den Anpassungen durch den Fotoshow Maker sein wird.
- **Verfügbare Musik:** Dies ist die Gesamtlänge der Musik, die momentan ausgewählt ist. Unter „Hintergrundmusik“ lässt sich detailliert einstellen, welche Musikstücke verwendet werden sollen.
- **Filmlänge an die Musik anpassen:** Es wird versucht, die Länge von Foto-Objekten an die Hintergrundmusik anzupassen. Ist der Film zu kurz, wird die Musik abgeschnitten. Falls der Film zu lang ist, wird die Musik wiederholt.
- **Musiklänge an den Film anpassen:** Foto-Objekte bekommen die hier eingestellte Länge, der entstehende Film wird mit Musik aufgefüllt. Die Musik am Ende des Filmes wird ausgeblendet.

Video-Objekte einbeziehen

- **Videos verarbeiten:** Ist diese Option gesetzt, so werden auch Videos automatisch mit Effekten und Blenden versehen.
- **Länge:** Hier lässt sich einstellen, ob die Originallänge der Videos erhalten oder eher gekürzt werden soll.

Vor- und Abspann: Hier lassen sich Texte für Vor- und Abspann festlegen.

- **Eigener Text:** Hier geben Sie den jeweiligen Text für Vor- oder Abspann ein, der von Fotoshow Maker hinzugefügt wird.
- **Datei verwenden:** Es lässt sich auch eine Titelvorgabe, eine Video- oder Bilddatei angeben, die jeweils verwendet wird.

 **Hinweis:** Die mittels Fotoshow Maker erzeugten Titel lassen sich natürlich jederzeit nachbearbeiten.

Zusammengehörige Aufnahmen gruppieren

Bei aktivierter Option wird versucht, zusammengehörige Ereignisse anhand ihres Dateidatums zu erkennen und die verschiedenen Ereignisgruppen optisch voneinander zu trennen. Bei der Erkennung der einzelnen Ereignisgruppen wird die Zeitspanne aller Ereignisse zu Grunde gelegt, um eine sinnvolle Trennung zu erreichen.

- **Gruppe mit Schwarzblende beginnen:** Zwischen den verschiedenen Ereignisgruppen wird eine Schwarzblende eingefügt.
- **Gruppe mit Datum/Uhrzeit unter Schwarzblende beginnen:** Zwischen den verschiedenen Ereignisgruppen wird eine Schwarzblende eingefügt. Zusätzlich wird währenddessen ein Titel mit sinnvollen Zeitangaben eingeblendet - zum Beispiel 1./2./3. Tag, wenn die Ereignisse sich über mehrere Tage erstrecken.
- **Gruppe mit Datum/Uhrzeit unter Bild beginnen:** Zwischen den verschiedenen Ereignisgruppen wird eine Schwarzblende eingefügt. Zusätzlich wird nach der Schwarzblende

ein Titel mit sinnvollen Zeitangaben eingeblendet - zum Beispiel 1./2./3. Tag, wenn die Ereignisse sich über mehrere Tage erstrecken.

Hintergrundmusik

Hier lässt sich festlegen, ob und welche Musikstücke als Hintergrundmusik genutzt werden.

Hintergrundmusik verwenden: Es wird Hintergrundmusik eingefügt.

Datei(en) laden: Es öffnet sich ein Dateiauswahldialog, in dem Sie einen Ordner mit Musikstücken ansteuern und die entsprechende Datei - oder mehrere - auswählen können.

Entfernen: Die markierten Musikstücke werden aus der Liste entfernt und nicht mehr verwendet.

Zufällige hinzufügen: VIDEO DELUXE wählt zufällige Musikstücke aus dem Ordner „Import > Eigene Medien > Fotoshow-Musik“ des Media Pools aus.

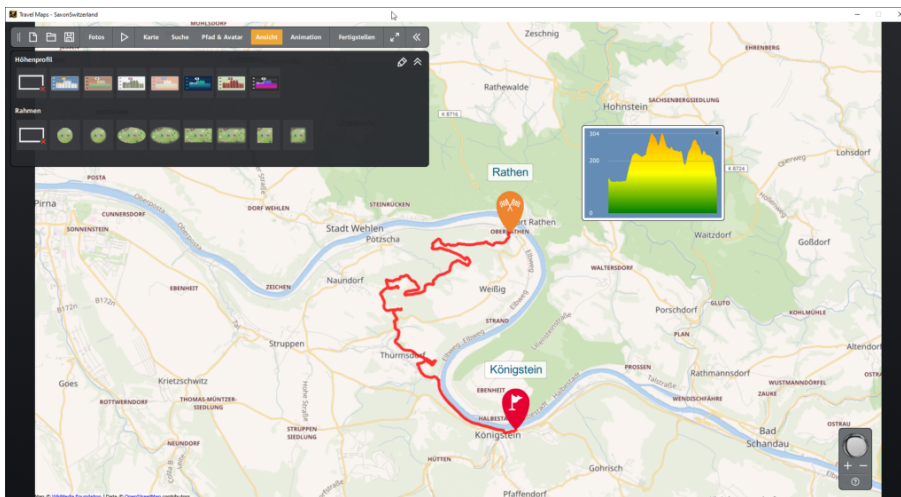
Vorhören: Das markierte Musikstück lässt sich über diese Schaltfläche vorhören.

Lautstärkeverhältnis: Über diesen Schieberegler wird das Lautstärkeverhältnis zwischen Originalton (O-Ton) und Hintergrundmusik eingestellt.

i Tipp: Musikstücke, die in der 5. Spur liegen, werden mit bei den Musikstücken für die Hintergrundmusik aufgelistet und verwendet.

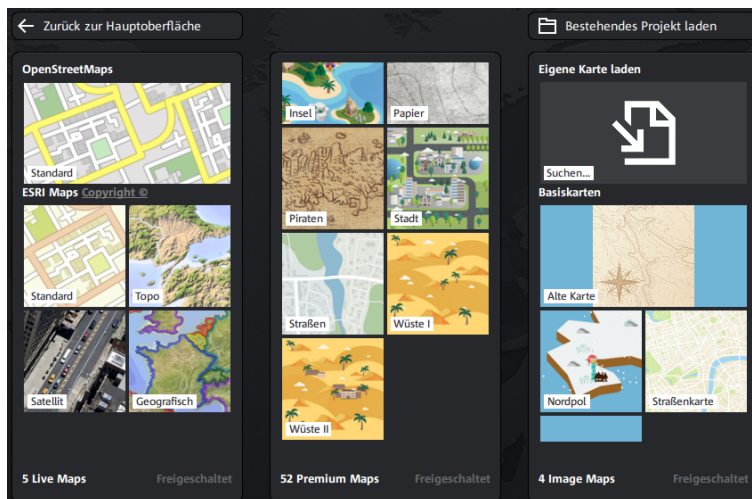
Travel Maps - Reiserouten-Animation

MAGIX Travel Maps ist eine einfach zu bedienende Software zur Erstellung von Reiserouten-Animationen.



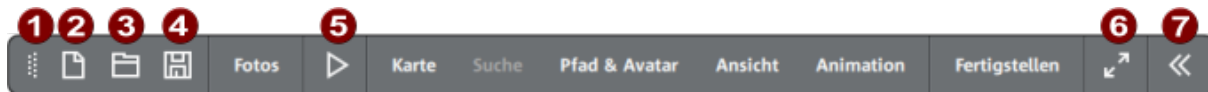
Schnelleinstieg

Nachdem Sie MAGIX Travel Maps gestartet haben, können Sie auf dem Startbildschirm verschiedene Karten auswählen: Bereits enthaltene Karten, Travel Packages, die sich im MAGIX-Store erweitern lassen oder eigene Karten als Bilddatei.



1. Wählen Sie die gewünschte Karte per Mausklick aus, mit der Sie Ihre Animation erstellen möchten. Die entsprechende Karte wird geöffnet.
2. Klicken Sie auf die Karte und setzen Sie die Wegpunkte Ihrer Route. Diese kann beliebig viele Wegpunkte umfassen. Alternativ können Sie die Wegpunkte auch über die Suche gezielt hinzufügen.
3. Individualisieren Sie Ihre Reiseroute mit Fotos und verschiedenen Effekten und klicken Sie auf die Wiedergabetaste, um die Animation zu starten.
4. Klicken Sie auf Fertigstellen und erstellen Sie eine Videodatei im WMV- oder mp4-Format.




Allgemeine Menüfunktionen



- | | |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Menüanfasser: Sie können das Menü verschieben, um verdeckte Kartenbereiche sichtbar zu machen. |
| 2 | Neue Reiseroute erstellen: Sie können mehrere Reiserouten nacheinander erstellen. |
| 3 | Reiseroute laden: Eine bereits erstellte und gespeicherte Reiseroute kann geladen und angepasst werden. |
| 4 | Geöffnete Reiseroute speichern: Die aktuell geöffnete Reiseroute wird gespeichert. |
| 5 | Wiedergabemenü: Die aktuell geöffnete Reiseroute wird abgespielt. So sieht die fertige Reiserouten-Animation aus. |
| 6 | Vollbildmodus: Das Programm verwendet den gesamten Bildschirm. |
| 7 | Menü ein- bzw. ausklappen: Sie können das Menü einklappen, um verdeckte Kartenbereiche sichtbar zu machen. Für weitere Anpassungen, können Sie dieses wieder einblenden. |

360° Control

Mit dem 360°-Control können Sie jederzeit das Aussehen der Karte ändern und die Rotation und Neigung anpassen.

	 Hinein- bzw. Herauszoomen Tastenkürzel: Mausrad
	 Karte neigen (nur bei Live Maps) Tastenkürzel: Strg + Mausrad
	 Karte drehen Tastenkürzel: Umschalt + Mausrad

Beim Doppelklick auf das 360°-Control oder die einzelnen Fader werden die Werte zurückgesetzt. Wenn Sie Image Maps oder eigene Karten verwenden, wird der ursprüngliche Kartenausschnitt wiederhergestellt.

Fotos

Sie können Ihre Reiseroute mit Fotos individualisieren, indem Sie unter „Fotos“ > „Fotos wählen“ die gewünschten Fotos im jpg-Format importieren und aus der Übersicht auf die entsprechende Stelle auf der Reiseroute per Mausklick fallen lassen.

- Sie können einen Wegpunkt mit einem passenden Foto bestücken oder ein Foto als Hintergrundbild eines Wegpunktes festlegen, welches kurz eingeblendet wird.
- Stellen Sie entlang der Reiseroute besonders eindrucksvolle Bilder vor, die kurz eingeblendet werden, bevor die Reiseroute weiter abgefahren wird.

Diashoweigenschaften:

Unter den Diashoweigenschaften können Sie Blenden, Anzeigedauer und Länge der Überblendung für Fotos der Reiseroute festlegen.

Wiedergabemenü

Hier können Sie Ihre bisher erstellte Reiseroute abspielen.

Gehen Sie mit der Maus über das Symbol (nicht klicken), können Sie die Animationsdauer anpassen.

Aktuelle Position	Bewegen Sie sich über eine Vorschau entlang Ihrer Reiseroute. Verwenden Sie den Schieberegler, um die Reiseroute abzufahren.
Animationsdauer	Bewegen Sie den Schieberegler, um die Dauer der Animation einzustellen.
Konstante Geschwindigkeit	Jeder Streckenabschnitt wird mit derselben Geschwindigkeit abgefahren. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Animationsdauer für jeden Wegpunkt individuell einzustellen.

 Verwenden Sie das Tastenkürzel **Strg** + **Leertaste**, um die Animation abzuspielen oder anzuhalten.

Karte (Startbildschirm)

Klicken Sie auf „Karte“, gelangen Sie wieder zum Startbildschirm und können eine andere Karte auswählen. So können Sie selbst bei bereits erstellten Routen die Karte ändern und zum Beispiel von der Standardkarte auf das Satellitenbild wechseln.

Zurück zur Hauptoberfläche	Hier gelangen Sie zu ihrer geöffneten Reiseroute zurück.
Bestehendes Projekt laden	Öffnen Sie ein bereits vorhandenes MAGIX Travel Maps-Projekt.


Suche

Verwenden Sie eine reale Karte (z.B. OpenStreetMaps), können Sie nach Orten suchen und diese als Wegpunkte in der Karte speichern.

Tragen Sie dazu eine Adresse in das Suchfeld ein, wählen Sie einen Eintrag aus der Ergebnisliste aus und klicken Sie auf „+“, um einen Wegpunkte zu erstellen.

Pfad & Avatar

In diesem Menüpunkt können Sie sowohl jeden einzelnen Wegpunkt als auch die gesamte Route bearbeiten.

	Klicken Sie zunächst auf der linken Seite auf den Stift und wählen Sie einen einzelnen Wegpunkt oder die komplette Route aus. Sie sehen an der Einfärbung der Schaltflächen, welcher Bereich zur Bearbeitung aktiviert ist.
Pfad & Avatar → Komplette Route	Einstellungen für die gesamte Route.
Wegpunktliste	Eine Liste aller Wegpunkte mit verschiedenen Einstellmöglichkeiten, um Wegpunkte zu individualisieren. Klicken Sie auf die Beschreibung eines Wegpunkts, um dessen Namen anzupassen.

Pfadeigenschaften ändern



Die Pfadeigenschaften können Sie nur für die komplette Route ändern. Diese finden Sie unter „Pfad & Avatar“ > „Komplette Route“. Aktivieren Sie anschließend auf der rechten Seite das Pfadeigenschaftensymbol.

Sie können durch Kurven einen weicherer Routenverlauf einstellen. Ändern Sie auch Linienstärke, -farbe, Transparenz und Schatten nach Ihren Wünschen.

Wegpunkteigenschaften anpassen



Die Eigenschaften können Sie für einzelne oder alle Wegpunkte (komplette Route) anpassen. Sie können beispielsweise Wegpunktsymbole festlegen, deren Größe, die Verweildauer an einem Wegpunkt während der Animation, Schriftart und -farbe u.v.m.

Route oder einzelne Wegpunkte ein-/ausblenden und löschen:



Über das Auge können Sie alle oder nur bestimmte Wegpunkte ausblenden. Der Wegpunkt bleibt in der Liste erhalten, aber auf der Karte wird er ausgeblendet und in der Route nicht mehr angezeigt. Klicken Sie erneut auf dieses Auge, um den oder die Wegpunkte wieder einzublenden.



Die gesamte Route oder nur ein bestimmter Wegpunkt wird entfernt und die Route entsprechend angepasst.

Avatar anpassen



Legen Sie für Ihre gesamte Route oder für einzelne Wegpunkte den gewünschten Avatar fest. Sie können den Avatar entlang Ihrer Reiseroute beliebig oft wechseln. So können Sie zum Beispiel Ihre Reise mit dem Flugzeug starten und mit dem Auto fortsetzen.

Am Pfad ausrichten

Für 3D-Objekte, wie Autos und Flugzeuge, können Sie diese Option aktivieren, damit das Objekt immer in Fahrtrichtung entlang der Route fährt, auch bei Kurven.

GPX-Tracks laden und exportieren

Sie haben die Möglichkeit, Ihre Route als GPX-Datei zu speichern und eine aus Navigationsgeräten oder GPS-Programmen erstellte Route zu importieren. MAGIX Travel Maps unterstützt die Formate: gpx, kml, kmz, tcx und trk.

So können Sie zum Beispiel eine mit Google Maps erstellte Route als .kml- oder .kmz-Datei exportieren und in MAGIX Travel Maps importieren, um eine Animation Ihrer Reise zu erstellen.


Tipps zur Routengestaltung:
Nachträgliche Wegpunkte hinzufügen:


Haben Sie bereits Ihre Reiseroute erstellt und möchten nachträglich Wegpunkte ergänzen, klicken Sie auf die entsprechende Stelle auf dem Pfad und der Wegpunkt wird hinzugefügt.

Wegpunkte verschieben:


Möchten Sie einen Wegpunkt verschieben, bewegen Sie die Maus an die untere Stelle des Wegpunktes, bis sich der Mauszeiger ändert und ein Markierungskreis angezeigt wird. Verschieben Sie den Wegpunkt mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle.

Schlängelwege darstellen:

Nutzen Sie unsichtbare Wegpunkte, um nicht lineare Routenverläufe umzusetzen. Damit können Sie auch „Schlängelwege“ darstellen.

Komplexe Route mit vielen Wegpunkten:

Möchten Sie eine komplexe Route mit vielen Wegpunkten erstellen, so legen Sie diese zunächst komplett an und stellen Sie anschließend unter „Pfad & Avatar > Komplette Route“ > „Wegpunkteigenschaften“ ein, dass „Alle Wegpunkte versteckt“ sein sollen. Wechseln Sie anschließend in die Wegpunktliste und blenden Sie die wichtigen Wegpunkte einzeln wieder ein.

Ansicht

Sie können Ihre Animation um Rahmen und Höhenprofil ergänzen und dessen Aussehen anpassen.

Höhenprofil

Ergänzen Sie Ihre Route mit einem Höhenprofil. Dafür benötigen Sie Geodaten einer gpx-Datei.



Klicken Sie auf Bearbeiten, um das Aussehen des Höhenprofils anzupassen.



Klicken Sie auf Speichern, um Ihre angepasste Konfiguration zu speichern.



Klicken Sie auf Öffnen, um eine gespeicherte Konfiguration zu öffnen.

Rahmen

Wählen Sie einen Rahmen für Ihren Kartenausschnitt aus.

Animation

Im Menüpunkt Animation können Sie weitere Details festlegen.


Verhalten

Wegpunkte animieren: Der Wegpunkt wird sanft eingeblendet. Stellen Sie mit dem Schieberegler die Animationsdauer ein.

Ansicht folgt Pfad: Die Karte bewegt sich mit, so dass sich der Kartenausschnitt verändert. Ist diese Option nicht aktiviert, bleibt der Kartenausschnitt statisch, während die Route abgefahren wird.

Fly-In-Optionen

Fly-In aktivieren: Beginnen Sie Ihre Routen-Animation mit dem Einfliegen der Karte.

 Aktivieren Sie zusätzlich die Option "Ansicht folgt Pfad" für einen eindrucksvollen Start Ihrer Animation.

Rotation/Neigung: Verwenden Sie eine Fly-In-Animation, können Sie den Winkel beim Start und Ende anpassen.

Fertigstellen

Exportieren Sie Ihre Reiseroute als Bild oder Video.



Ansicht speichern

Ein Screenshot vom aktuellen Kartenausschnitt samt Reiseroute wird erstellt. Legen Sie einen eindeutigen Namen für den Screenshot und dessen Speicherziel fest.

Exportverzeichnis & Name: Legen Sie einen Zielordner und Dateinamen für das zu exportierende Video fest. Klicken Sie dazu auf das Ordnersymbol.

Exportformat: Sie können das Video im mp4- oder wmv-Format exportieren.

Auflösung: Stellen Sie die Auflösung des Videos ein.



Videoexport starten

Die Reiserouten-Animation wird als Video gespeichert.

Video weiterverarbeiten: Ist diese Option aktiviert, wird das erstellte Video der Reiseroute im verlinkten Programm geöffnet, um es weiter zu bearbeiten. Das verlinkte Programm können Sie in den [Einstellungen \(177\)](#) festlegen.

 Sollte das Programm im Hintergrund geöffnet sein, wird nach dem Export ein weiteres Fenster geöffnet. Die Route wird nicht automatisch in ein geöffnetes Projekt eingefügt.

Einstellungen

Über den Startbildschirm (Menü "Karte") gelangen Sie zu den Einstellungen des Programms.

GPX-Daten-Glättung	<p>Mit aktiver GPX Daten Glättung werden in der GPX Route Zwischenpunkte berechnet und eingefügt. Das sorgt für eine weiche und flüssige Animation, kann aber bei Routen mit sehr vielen Punkten für einen Performanceeinbruch sorgen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Auto sucht die beste Interpolationsmethode für den jeweiligen Track (empfohlen) ■ Keine Glättung - keine Interpolation ■ Maximale Glättung - minimaler Wegpunktabstand wird als Basis für Interpolation verwendet (schlechte Performance) ■ Moderate Glättung - arithmetisches Mittel wird zur Abstandsberechnung verwendet (Wegpunkte die sehr dicht beieinanderliegen, aber keine Relevanz haben, werden ignoriert)
Maximale Animationsdauer	Hier stellen Sie die maximale Anzeigedauer der Animation ein. Sie haben die Wahl zwischen 1,5,10, 30 oder 60 Minuten.
Bearbeiten mit	Hier haben Sie die Auswahl zwischen den installierten MAGIX-Programmen, in denen Sie die erstellte Reiserouten-Animation nach dem Export weiterverwenden können.
Sprache	Wählen Sie die Sprache des Programms aus. Änderungen werden erst nach einem Neustart des Programms wirksam.

Soundtrack Maker

Der Soundtrack Maker generiert automatisch Musikstücke, die der angegebenen Stimmung entsprechen. Selbst Stimmungswechsel sind möglich.

Sie öffnen den Soundtrack Maker über das Menü „Bearbeiten“ > „Assistenten“.

1. Musikstil auswählen



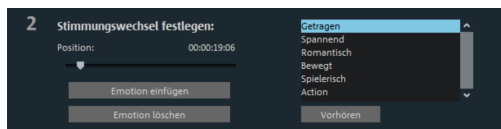
Als Erstes wählen Sie den Musikstil aus.

Mit der Option „Nur im markierten Bereich anwenden“ können Sie die Länge der zu erzeugenden Hintergrundmusik eingrenzen.

i Hinweis: „Nur im markierten Bereich anwenden“ funktioniert nur, wenn noch keine Emotion außerhalb des aktuell ausgewählten Bereichs existiert. Ansonsten wird der Soundtrack bis zur bereits existierenden Emotion aufgefüllt, damit keine Lücke im Soundtrack entsteht.

Bereichsanfang und -ende können Sie auch bei geöffnetem Soundtrack Maker mittels linker und rechter Maustaste setzen.

2. Stimmungswechsel festlegen



In der Liste können Sie aus den verfügbaren Emotionen eine auswählen.

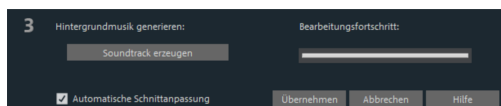
Vorhören: Hier bekommen Sie eine Vorschau der ausgewählten Emotion.

Position: Mit dem Positionsschieber können Sie eine bestimmte Stelle anfahren, um anschließend Emotionen an bestimmten Stellen zu setzen. Sie können stattdessen auch den Abspielmarker mit der linken Maustaste versetzen. Gleichzeitig sehen Sie die Vorschau im Programmmonitor.

Emotion einfügen: Diese Schaltfläche fügt die ausgewählte Emotion an der aktuellen Position ein. Danach schlägt der Soundtrack Maker eine neue Position für die nächste Emotion vor, in dem der Positionsschieber an eine neue Stelle gesetzt wird. Sie können ihn natürlich an eine beliebige andere Stelle setzen und weitere Stimmungen einfügen.

Emotion löschen: Die aktuelle Emotion wird gelöscht.

3. Hintergrundmusik generieren



Mit einem Klick auf „Soundtrack erzeugen“ wird ein neuer Soundtrack kreiert. Unter „Bearbeitungsfortschritt“ wird Ihnen der aktuelle Status angezeigt.

i Hinweis: Erzeugte Soundtracks sind taktbasiert. Damit das Musikstück ausgespielt werden kann, wird die Länge in den meisten Fällen nicht mit den Markerpositionen übereinstimmen. Diese sind framebasiert und damit in einem feinerem Raster setzbar als der taktbasierte Soundtrack.

Variationen: Wenn Ihnen die erzeugte Hintergrundmusik nicht gefällt, können Sie Variationen erzeugen lassen. Dieses Verfahren kann sowohl für die gesamte Hintergrundmusik als auch für eine einzelne Emotion angewendet werden:

- Falls Sie die gesamte Hintergrundmusik variieren wollen, klicken Sie auf „Variation erzeugen“.
- Wenn das nur für eine bestimmte Emotion geschehen soll, müssen Sie diese vorher mit dem Positionsschieber im Dialog (oder dem Abspielmarker auf der Hauptoberfläche) „anfahren“. Anschließend aktivieren Sie die Option „Nur markierte Emotion variieren“. Klicken Sie auf „Variation erzeugen“.

Automatische Schnittpassung: Diese Option ordnet die Video- und Foto-Objekte in Ihrem Projekt passend zur Musik neu an. Achten Sie also darauf, wenn Sie dies nicht wollen, dass Sie diese Option ausschalten.

WEITERE FUNKTIONEN UND HILFSMITTEL

Marker

Tastaturkürzel

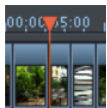
In VIDEO DELUXE können Sie innerhalb Ihres Projektes verschiedene Arten von Markern setzen oder setzen lassen.



Mit der Schloss-Schaltfläche (ganz vorn neben der Zeitachse) lassen sich alle Marker gegen ein versehentliches Verschieben oder Löschen sperren.

Abspielmarker

Der Abspielmarker markiert den Punkt, ab dem das abzuspielende Material – entweder das Projekt oder eine ausgewählte Datei im Media Pool – abgespielt wird. Es gibt je einen Abspielmarker unterhalb jedes Programmmonitors und zusätzlich einen oberhalb der Zeitachse am Projektfenster.



Unterhalb der Monitore und in der Zeitachse ist der Abspielmarker ein rotes Dreieck. Im Projektfenster wird die Abspielposition zusätzlich durch eine senkrechte Linie angezeigt.

Um den Abspielmarker zu verschieben, klicken Sie auf die gewünschte Stelle unterhalb des Monitors. Alternativ können Sie den Abspielmarker auch mit gedrückter Maustaste verschieben. Während des Verschiebens wird das aktuelle Bild am Monitor ausgegeben, so dass Sie sehen können, wo im Material Sie sich befinden.

Den Abspielmarker im Programmmonitor können Sie zusätzlich im unteren Teil der Zeitachse am Projektfenster verschieben. Dabei wird auch der Abspielmarker am Programmmonitor versetzt – beide Marker sind miteinander gekoppelt.

Die genaue Position des Abspielmarkers sehen Sie in der Zeitanzeige links oben über dem jeweiligen Monitor. Dort können Sie die angezeigten Werte (Stunde:Minute:Sekunde:Frame) auch direkt per Mausklick ändern, um einen bestimmten Zeitpunkt anzusteuern. Geben Sie die gewünschte Zahl ein und der Abspielmarker springt an die entsprechende Position.

i Tipp: Unter „Datei“ > „Einstellungen“ > „Programm...“ können Sie im Reiter „Wiedergabe“ einstellen, ob ein erneutes Drücken der Leertaste während der Wiedergabe den Abspielmarker an die aktuelle Position versetzt oder ob dieser zurück an seine Ursprungsposition springt.

Projektmarker

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Über das Menü „Bearbeiten“ oder die Tastenkombination „Umschalt + Zifferntasten 1-0“ (0 für den zehnten Marker) gibt es die Möglichkeit, an die aktuelle Position des Abspielmarkers einen

Projektmarker zu setzen. Sie dienen beispielsweise als Gedankenstütze oder markieren bestimmte Stellen oder Ereignisse im Projekt.

Nach dem Auswählen des Menüpunkts öffnet sich ein Dialog zur Eingabe eines Namens für den zu erstellenden Marker. Die ersten zehn Projektmarker lassen sich über die Kombination „Strg + Zifferntasten 1-0“ aufrufen. Damit ist es möglich, schnell an bestimmte Positionen in einem längeren Video zu springen, ohne lange zu suchen und zu scrollen.

Projektmarker lassen sich jederzeit über das Kontextmenü löschen oder umbenennen. Sie haben keinen direkten Einfluss auf das Resultat, stellen aber eine große Arbeitserleichterung dar.

Rastmarker und Transienten

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Objekte, Objektkanten, Marker oder der Abspielmarker springen automatisch an bestimmte „Schlüsselpositionen“, sobald sie mit der Maus nah genug an diese heran bewegt werden. Dies nennt man „rasten“. Markieren Sie mit einem Rastmarker eine bestimmte Stelle im Objekt, an der ein anderes Objekt einrasten soll. Dies hilft z. B. wenn Sie einen Titel an einer bestimmten Stelle eines Video-Objekts einblenden wollen. Im Media Pool unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ finden Sie den Eintrag „Rastmarker“.

Rastmarker setzen

- Um einen Rastmarker zu setzen, wählen Sie ein Objekt aus und setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an die Sie den Rastmarker setzen möchten.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Rastmarker setzen“.
- Mit dem Mauszeiger können Sie über den Rastmarker gehen, ihn anfassen und per Drag & Drop verschieben.

Sie können beliebig viele Rastmarker pro Objekt setzen.

Rastmarker an Transienten ausrichten

Transienten sind Signalspitzen im Audiomaterial, die auch im Videomaterial vorkommen können; z. B. eine zuschlagende Tür. Solche Ereignisse im Videomaterial können als Startpunkt für neue Ereignisse im bearbeiteten Video dienen; ein Titel wird eingeblendet, ein Bild-in-Bild-Effekt erscheint usw. Die Funktion „Rastmarker an Transienten ausrichten“ analysiert das markierte Objekt auf Signalspitzen und setzt Rastmarker an diese Stellen. Dabei werden bereits vorhandene Rastmarker versetzt, die schon in der Nähe dieser Transienten gesetzt wurden.

i Hinweis: Kombiobjekte müssen „entfaltet“ werden, damit man Transienten sehen kann: Kontextmenü eines Kombiobjekts > Audiofunktionen > Video/Audio auf separaten Spuren. Rastmarker werden unabhängig von dieser Ansicht immer gesetzt.

Kapitelmarker

Der Kapitelmarker bestimmt den Anfang eines neuen Kapitels. Kapitel dienen zur besseren Navigation, wenn Sie Ihr Projekt auf eine [Disc brennen](#). Die nachfolgenden Optionen finden Sie im Menü „Bearbeiten“ > „Marker“ oder indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Abspielmarker klicken.

Kapitelmarker setzen

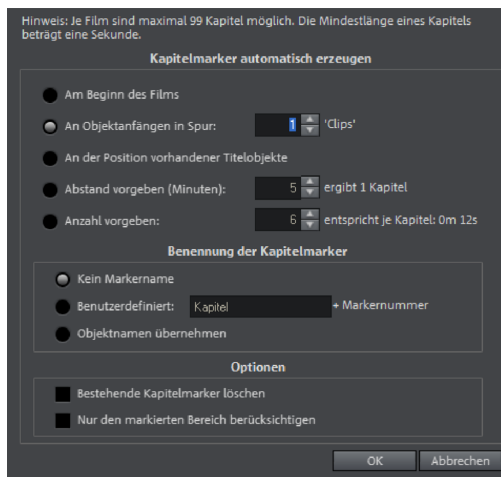


Setzt einen Kapitelmarker an der Position des Abspielmarkers. Dies erzeugt einen Kapiteleintrag im Disc-Menü, wenn Sie den Film auf eine Disc brennen.

Sie können Ihren Kapitelmarker umbenennen, indem Sie im Kontextmenü „Umbenennen“ auswählen. Der Name erscheint auch im Kapitelmenü.

Kapitelmarker automatisch setzen...

Diese Option setzt automatisch nach bestimmten Regeln Kapitelmarker im Projekt, die im Filmmenü einer Disc als Kapitel erscheinen können. Dies ist nützlich, wenn sofort nach einer Aufnahme eine Disc gebrannt werden soll.



Am Beginn des Films: Der Film enthält nur ein Kapitel.

An den Objektanfängen in Spur: Jedes Objekt einer Spur erzeugt ein Kapitel, voreingestellt ist Spur 1.

An der Position vorhandener Titelobjekte: Untertitel, z. B. als Zwischentitel eingeblendet, geben die Position der Kapitelmarker vor.

Abstand vorgeben (Minuten)/Anzahl vorgeben: Wenn die Kapitelunterteilungen keinen inhaltlichen Bezug haben und nur zum schnelleren Navigieren benötigt werden, können Sie auch in vorgegebenen Zeitabständen Kapitelmarker einfügen oder eine beliebige Anzahl Kapitelmarker festlegen.

Benennung der Kapitelmarker

Kein Markername: Es wird kein Markername und keine Markernummer vergeben.

Benutzerdefiniert: Sie können einen benutzerdefinierten Namen verwenden, an diesen wird eine fortlaufende Markernummer angehängt.

Objektnamen übernehmen: Der Markername wird aus den Objektnamen bzw. aus dem Text der Textobjekte übernommen. Es wird keine fortlaufende Markernummer vergeben.

Optionen

Bestehende Kapitelmarker löschen: Bereits zuvor gesetzte Kapitelmarker werden gelöscht.

Nur den markierten Bereich berücksichtigen: Automatisches Setzen der Kapitelmarker auf den Bereich zwischen Start- und Endmarker beschränken.

Kapitelmarker löschen / Alle Kapitelmarker löschen

Löscht einen bzw. alle Kapitelmarker. Dies entfernt Kapiteleinträge im Disc-Menü, wenn Sie den Film auf eine Disc brennen.

Bereichsmarker (In- & Out-Points)

Bereichsmarker sind der In-Point (Bereichsanfang) und Out-Point (Bereichsende). Sie dienen in beiden Monitoren dazu, einen bestimmten Bereich zu markieren, der mit der Schaltfläche „Bereichswiedergabe“ unterhalb des entsprechenden Monitors wiedergegeben werden kann.



Links sehen Sie einen In-Point (Bereichsanfang), rechts einen Out-Point (Bereichsende).

i Hinweis: Die Zahl zwischen den beiden Markern zeigt die Länge des ausgewählten Bereichs nach dem Muster (Stunden:)Minuten:Sekunden:Frames an.

Wiedergabebereich ändern

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Wiedergabebereich und damit den Start- und Endmarker im Projekt zu verändern.

Gesamten Bereich verschieben:

- Drücken Sie die Strg-Taste und halten Sie diese gedrückt.
- Klicken Sie in den blauen Bereich zwischen Start- und Endmarker.
- Verschieben Sie die Mausposition nach links oder rechts, während Sie die Strg-Taste und die linke Maustaste gedrückt halten.

Bereichsgrenzen verschieben:

- Klicken Sie in der oberen Leiste des Projektfensters auf einen der beiden Marker und verschieben Sie diesen bei gehaltener Maustaste.
- Klicken Sie auf einen der beiden Marker unterhalb des Programmmonitors und verschieben Sie diesen mit gehaltener Maustaste.

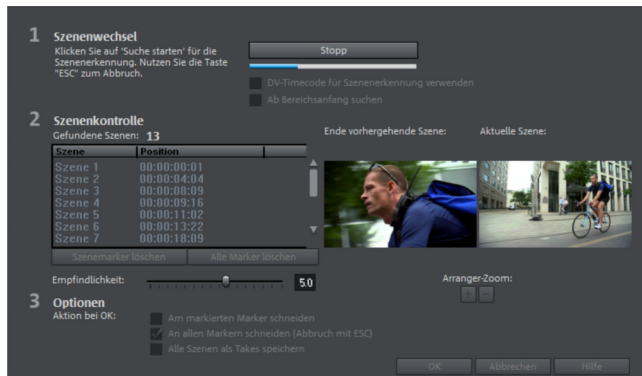
Bereichsgrenzen neu setzen:

- **Mit Maus und Tastatur:** Setzen Sie den Abspielmarker auf die gewünschte Position und drücken Sie die Schaltfläche „Bereichsanfang (In-Point)“ bzw. „Bereichsende (Out-Point)“ unterhalb des Programmmonitors, um den Start- bzw. Endpunkt Ihres Bereichs festzulegen.
- **Bereichsanfang per Maus:**
Klicken Sie in der oberen Leiste des Projektfensters mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle.
Der Bereichsanfang wird an diese Stelle gesetzt.
Wenn Sie hinter das Bereichsende klicken, wird der Wiedergabebereich auf die gesamte Filmlänge eingestellt.
- **Bereichsende per Maus:** Klicken Sie in der oberen Leiste des Projektfensters mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle.
Das Bereichsende wird an diese Stelle gesetzt.
Wenn Sie vor das Bereichsende klicken, wird der Wiedergabebereich auf die gesamte Filmlänge eingestellt.

Szenemarker

Szenemarker dienen zur Unterteilung eines kompletten Videos in Szenen. Sie können ein beliebiges Video in VIDEO DELUXE laden und anschließend in Szenen unterteilen lassen.

Laden Sie hierzu zunächst das gewünschte Video in das Projektfenster. Klicken Sie anschließend rechts auf das Video und wählen Sie „Szenenerkennung“. Es erscheint folgender Dialog:



Nach einem Klick auf »**SUCHE STARTEN**« wird Ihnen unter Szenenkontrolle eine Übersicht über die gefundenen Szenen gegeben.

Szenemarker löschen: Hier können Sie einzeln aus der Liste ausgewählte Szenemarker löschen.

Alle Marker löschen: Hiermit können Sie alle Marker löschen.

Aktion bei OK: Sie haben drei Möglichkeiten. Entweder VIDEO DELUXE zerschneidet Ihr Video in jede einzelne Szene („An allen Markern schneiden“), Sie wählen eine Szene aus und schneiden nur an dieser Stelle („Am markierten Marker schneiden“).



Nachdem Sie sich für eine der Varianten entschieden haben, erscheinen rote Szenemarker auf der Zeitachse. Die Szenen können Sie dann je nach gewählter Option verschieben und bearbeiten.

i Hinweis: Ein wichtiger Unterschied zwischen Szene- und Kapitelmarkern ist, dass Szenemarker nur innerhalb eines zusammenhängenden Videos gesetzt werden können, während Kapitelmarker auch mehrere hintereinanderliegende Videos umfassen können.

Hier finden Sie weitere Informationen zur [Szenenerkennung](#).

Schneiden und Trimmen

Schnitt bedeutet die Bearbeitung und Strukturierung des Ton- und Bildmaterials zum fertigen Film. Früher war Schnitt wörtlich zu verstehen: als mechanischer Vorgang am Schneidetisch, bei dem die Zelluloidstreifen mit der Schere zerschnitten und anschließend neu zusammengeklebt wurden. Mit digitalem Material und VIDEO DELUXE geht das heute viel schneller und zudem nicht-destruktiv.

In diesem Abschnitt erklären wir die digitalen Schnitttechniken und wie man das geschnittene Material genau einstellt (trimmt). Zu diesem Thema gehören auch **Blenden**, d.h. die Möglichkeiten, wie man das geschnittene Material aneinanderfügt.

Einfacher Schnitt

Alle Objekte lassen sich zerschneiden. Jeder Objektteil wird dabei zu einem völlig selbständigen Objekt:

- Markieren Sie das zu zerschneidende Objekt.
- Stellen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der geschnitten werden soll.
- Wählen Sie in der Werkzeugleiste aus den Schnittfunktionen „Zerschneiden“ oder drücken Sie einfach die Taste T auf der Computertastatur.



Schnittschaltfläche: Hier können Sie zwischen verschiedenen Schnittmodi auswählen.

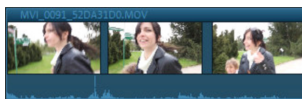
Um zerschnittene Objekte später wieder zu verbinden, markieren Sie die einzelnen Teile und wählen den Befehl „Gruppe bilden“. Alle markierten Objekte werden zu einer Gruppe zusammengefügt.



Hinweis: Wenn Sie den Befehl „Zerschneiden“ anwenden, ohne ein Objekt ausgewählt zu haben, werden alle Objekte an der Position des Abspielmarkers zerschnitten.

Ton und Bild voneinander trennen

Normalerweise werden Videos mit Originalton zusammen geschnitten, um stets sicher zu stellen, dass der passende Ton synchron zum Video abgespielt wird. Dies wird in VIDEO DELUXE dadurch erreicht, dass das Video-Objekt mit dem dazugehörigen Audio-Objekt gruppiert ist und voreingestellt auf einer Spur zusammen dargestellt wird.



Videos mit Tonmaterial erscheinen im Projektfenster als Kombiobjekt (Audio und Video in einem Objekt).

So können Sie Audio- und Bildmaterial voneinander trennen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt.
2. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl „Audiofunktionen“ > „Video/Audio auf separaten Spuren“.
Ergebnis: Audio-Objekt und Video-Objekt werden als Objektgruppe in zwei Spuren angezeigt.
3. Wählen Sie die Objektgruppe aus.
4. Öffnen Sie das Menü „Bearbeiten“ und wählen Sie die Funktion „Gruppe auflösen“.
- oder -
Wählen Sie die entsprechende Schaltfläche auf der Werkzeugleiste.
Ergebnis: Die Gruppierung wird aufgelöst, beide Objekte können nun unabhängig voneinander bearbeitet werden.

Die Objekte lassen sich anschließend mit der Funktion „Gruppe bilden“ wieder gruppieren.

J-L-Schnitt

Audio- und Bildmaterial lassen sich auch temporär voneinander trennen, zum Beispiel ist es eine beliebte Schnitttechnik, bei einem Schnitt den O-Ton der nächsten Szene bereits ein wenig eher einsetzen zu lassen als das Bild (oder umgekehrt). Die dabei entstehende Anordnung der Objekte erinnert in Ihrer Form an ein J bzw L, daher der Name.



Mit dem J-L-Schnitt ist es möglich, solche Schnitte zu erzeugen, ohne dabei die Gruppierung des Videos mit seinem O-Ton aufzuheben:

1. Klicken Sie mit gehaltener »ALT-TASTE« an der äußere Kante des Audio- oder Video-Objekts. Dadurch schalten Sie in den „J-L“-Schnittmodus.
2. Verschieben Sie die Kante, so dass Audio- und Video-Objekt nicht mehr an derselben Stelle beginnen bzw. enden.
Ergebnis: Die Gruppierung bleibt bestehen, aber die Längen des Audio- und Video-Objekts lassen sich nun unabhängig voneinander einstellen.

Wenn Sie eines der Objekte wieder auf die Länge des anderen ziehen, rasten die Kanten aneinander und der „J-L“-Schnittmodus wird beendet.

Objekte trimmen

Das Trimmen bezeichnet das genaue Einstellen von Objektgrenzen bzw. von Ein-, Aus- und Überblendungen. Daher gibt es in VIDEO DELUXE zwei verschiedene Trimmer, die über das Kontextmenü eines Video- oder Bildobjekts aufgerufen werden.

Allgemeine Bedienungshinweise für beide Trim-Editoren

Abspielfunktionen: Das Trim-Fenster verfügt über eigene Abspielfunktionen, mit denen das Objekt einzeln oder im Zusammenhang des Projekts abgespielt werden kann.

Die **rechte Wiedergabe-Schaltfläche** spielt das Projekt ganz normal ab. Dabei kann die Bildwiedergabe ruckeln, weil der Prozessor ausgelastet ist. Dabei werden Frames, die der Prozessor nicht mehr schnell genug errechnen kann, ausgelassen.

Die **mittlere Wiedergabe-Schaltfläche** spielt den Abspielbereich „Frame by Frame“, d. h. es werden keine Frames ausgelassen, die Wiedergabe ist also je nach Prozessorauslastung verlangsamt, aber trotzdem flüssig.

Die **linke Wiedergabe-Schaltfläche** rendert vor dem Abspielen, d. h. die aktuellen Einstellungen werden zunächst berechnet und dann ausgegeben. Dies Verfahren sorgt für ein sicheres, ruckelfreies Abspielen.

Mit den **Vor- und Zurückspulfunktionen** wird der Bereichsanfang in der Zeitachse versetzt. Auf diese Weise lassen sich die Übergänge zwischen zwei Videos genau kontrollieren.

Schrittweite: Ein Klick auf die Pfeil-Schaltflächen in den beiden Trim-Editoren versetzt den jeweiligen Anfasser oder das Material innerhalb des Objekts genau um ein Frame. Über die Strg-Taste lässt sich die Schrittweite auf 5 Frames pro Mausklick verlängern.

Schnitttrimmer

In der Mitte des Trim-Fensters befindet sich eine schematische Darstellung des ausgewählten Übergangs mit seinen Anfassern.



Linke Pfeil-Schaltflächen (1): Verschiebt das letzte Frame des ersten Objekts, das zweite Objekt wird nachgeführt. Die Länge des Übergangs bleibt bestehen. Die Anzeige zeigt die relative Änderung im Vergleich zum Ausgangszustand beim Öffnen des Trimmers an.

Position (2): Verschiebt das zweite Objekt. Die Länge des Übergangs wird dadurch verändert. Dies entspricht dem Verschieben des Objekts im Projektfenster.

Objektinhalt (3): Verschiebt den Film unter dem zweiten Objekt. Die Länge des Übergangs und die Objekte selbst werden nicht verändert.

Kreuzblende (4): Verändert die Übergangslänge symmetrisch zu beiden Objekten. Die Objekte selbst bleiben gleichlang. Die Länge kann numerisch eingegeben werden.

Mittlere Pfeil-Schaltflächen (5): Verschiebt den bestehenden Übergang. Beide Objekte bleiben an ihrer Position, nur der Schnittpunkt wandert.

Blende (6): Zeigt die Art des Übergangs an. Ein Mausklick öffnet ein Popup-Menü, in dem eine Blende ausgewählt werden kann.

Rechte Pfeil-Schaltflächen (7): Verschiebt das Startframe des zweiten Objekts. Das erste Objekt und der Übergang bleiben bestehen. Nur die Länge des zweiten Objekts ändert sich.

Start Fade Out / letztes Frame (8): Schaltet den linken Monitor zwischen dem Übergangs-Start und dem letzten Frame des Objekts um.

Erstes Frame / Ende Fade In (9): Schaltet den rechten Monitor zwischen dem ersten Frame des hinteren Objekts und dem Übergangs-Ende um.

Nächster Schnitt (10) / nächstes Objekt (11): Diese Schaltflächen springen zum nächsten/vorherigen Schnitt/Objekt im Projektfenster. Dadurch können Sie sich im Projekt bewegen und Schnitte trimmen, ohne den Trimmer verlassen zu müssen.

Objekttrimmer

In der Mitte des Trim-Fensters befindet sich eine schematische Darstellung des ausgewählten Objekts mit seinen Anfassern.



Fade In/Out (4, 5): Diese Schaltflächen justieren die oberen Fade-Anfasser des Objekts.

Objekt-Inhalt (3): Hier lässt sich das Videomaterial verschieben, das abgespielt wird, ohne die Objektlänge zu verändern.

Position (2): Über diese Schaltflächen wird das Objekt auf der Spur verschoben.

Erstes Frame / Ende Fade In (7): schaltet den linken Monitor zwischen erstem Frame des Objekts und dem Ende der Einblendung um.

Start Fade Out / letztes Frame (8): schaltet den rechten Monitor zwischen dem Start der Ausblendung und dem letzten Frame des Objekts um.

Linke/Rechte Pfeil-Schaltflächen (1, 6): Hier werden die unteren Objektanfasser justiert.

Nächstes Objekt/Schnitt (9, 10): Die Schaltflächen ganz rechts unten springen zum nächsten / vorherigen Objekt bzw. Schnitt im Projektfenster. Dadurch können Sie sich im Projekt bewegen und Objekte trimmen, ohne den Trimmer verlassen zu müssen.

Inhalt getrimmter Objekte verschieben

Mit dem Mausmodus „Objektinhalt verschieben“ können Sie den Inhalt eines getrimmten Objekts innerhalb der Objektgrenzen verschieben.

Diese Funktion ist praktisch, wenn man das Arrangement der Objekte nicht durcheinander bringen möchte, aber zum Beispiel das Objekt mit einem anderen Anfangsbild beginnen lassen will.

1. Markieren Sie das getrimmte Video-Objekt.

Wurde das Video nicht getrimmt, also eingekürzt, kann der Inhalt des Video-Objektes nicht

verschoben werden, weil das gesamte Video angezeigt wird.

2. Wählen Sie den Mausmodus »OBJEKTINHALT VERSCHIEBEN« und ziehen Sie den Objekthinhalt mit der Maus nach links bzw. rechts, um den Inhalt des Video-Objekts zu verschieben.

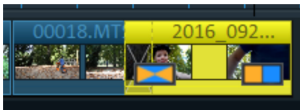
Alternativ können Sie auch den Objekttrimmer nutzen, um die Verschiebung framegenau zu definieren.

Blenden

Wenn Sie Videodateien in das Projektfenster ziehen, folgen die einzelnen Objekte normalerweise direkt hintereinander. Das wird als „harter Schnitt“ bezeichnet. Sie können aber die Filmszenen auch ineinander überblenden.

Dies bedeutet, dass für die Dauer der Überblendung zwei Objekte gleichzeitig abgespielt werden und auf verschiedene Arten gemischt, „überblendet“, werden können. Sie finden eine Vielzahl von Blenden im Blenden-Ordner des Media Pools.

Einfacher Crossfade



Überblendungen im Projektfenster erzeugen Sie, indem Sie das zweite Objekt über das erste ziehen. Dabei wird automatisch ein Crossfade (dt. Kreuzüberblendung) erzeugt. Bei dieser Standardüberblendung werden lediglich die Helligkeitswerte der beiden Objekte addiert, der erste Clip wird ausgeblendet, der zweite gleichzeitig eingeblendet. Die Dauer des Crossfade wird dabei im Projektfenster durch sich kreuzende weiße Linien dargestellt. Ziehen am oberen Objekthanfänger des zweiten Objekts regelt gleichzeitig die Einblenddauer des zweiten und die Ausblenddauer des ersten Objekts, also die Crossfade-Länge.

Blenden aus dem Media Pool

i Tipp: Wenden Sie Blenden sparsam an. Wenn Sie sich Filme im Kino oder Fernsehen aufmerksam anschauen, werden Sie bemerken, dass der „harte Schnitt“ der Regelfall ist und Blenden eher die Ausnahmen sind. Videos wirken schnell unprofessionell und überladen, wenn Sie an jedem Szenenübergang überblenden.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Blenden“ im Vorlagenverzeichnis des Media Pool, um den Blendenordner zu öffnen.
- Ein Doppelklick auf einen Eintrag ermöglicht eine Vorschau der Blende.
- Ziehen Sie die gewünschte Blende auf den Übergang der beiden zu überblendenden Objekte. Nur wenn sich der Mauszeiger über einem Szenenwechsel befindet, verändert er sich von einem Sperrsymbol zu einem Objektsymbol, d. h. Sie können die Blende dort platzieren. Das hintere Objekt wird um die Dauer der Blende nach vorn verschoben.

Die meisten Blenden können eine beliebige Länge haben, d. h. wenn die Überblendung verkürzt wird, wird der Effekt entsprechend schneller abgespielt.

Einige Blenden lassen sich noch genauer einstellen. Dazu klicken Sie erneut auf das Blendensymbol und wählen im Menü ganz unten die Option „Einstellungen...“. Somit stellt ein Blendensymbol im Media Pool manchmal eine ganze Gruppe von unterschiedlichen Effekten dar.

Die sog. Alpha-Blenden (in den Unterordnern „Formen und Objekte“, „Iris“, „Zufällig“ usw.) sind eigentlich vorproduzierte Schwarz-Weiß-Videos, die in Verbindung mit dem Alpha-Keying-Effekt zur Überblendung verwendet werden.

Andere Blenden verwenden Soundeffekte. Schauen Sie sich am besten einmal genauer um, was es alles so gibt, um für zukünftige Projekte einen Überblick über die Möglichkeiten zu gewinnen.

Eigene Blenden durch Alpha-Keying

Sie können VIDEO DELUXE sehr einfach um weitere Überblendeffekte erweitern, indem Sie Videos produzieren, die einen wie auch immer gearteten Übergang von Schwarz nach Weiß enthalten. Sie können ein solches Video aus beliebigem (auch farbigem) Videomaterial erzeugen, indem Sie es als Transition exportieren (Menü „Datei“ > „Film exportieren“ > „Export als Blende“).

Dabei wird der geladene Film bzw. ein Ausschnitt davon als Schwarz-Weiß-Video im MXV-Format exportiert und im Blendenordner abgelegt. Anschließend ist es dort im Media Pool und auch im Blendenmenü verfügbar.

3D-Blenden

3D-Effekte bieten abwechslungsreiche und spannende Möglichkeiten, dreidimensionale Übergänge zwischen zwei Videos zu schaffen.

Folgende Blendeneinstellungen stehen zur Verfügung:

Anti-Aliasing: An den Kanten dreidimensionaler Objekte entsteht häufig ein unschöner Treppeneffekt. Das Anti-Aliasing (Kantenglättung) verringert diesen Effekt, benötigt aber auch mehr Rechenleistung. Die Einstellung gilt global für alle 3D-Blenden, eine Umschaltung des Anti-Aliasing bei einer 3D-Blende bewirkt also, dass auch alle anderen 3D-Blenden diese Einstellung übernehmen.

Horizontal / Vertikal Mirror: Mit diesen Optionen kann die Bewegungsbahn der 3D-Objekte innerhalb der Blenden beeinflusst werden. „Horizontal“ spiegelt die Bewegung des Objektes horizontal, also entlang der X-Achse. „Vertikal“ spiegelt die Bewegung des Objektes vertikal, also entlang der Y-Achse.

3D-Folgen

Die 3D-Folgen stellen eine Weiterentwicklung der 3D-Blenden dar, wobei die Blenden thematisch geordnet sind. So können Sie z. B. Fotos auf einer Pinnwand oder an den Wänden einer Galerie erscheinen lassen.

- Klicken Sie im Media Pool > „Vorlagen“ > „Blenden“ > „3D Folgen“. Wählen Sie die gewünschte 3D-Folge und ziehen Sie sie auf den ersten Szenen- oder Bilderwechsel, ab dem die 3D-Folge beginnen soll.

Im Dialog können Sie auswählen, wie viele der folgenden Blenden durch die 3D-Folge ersetzt werden sollen.

Musikalische Schnittanpassung und Takterkennungsassistent

Hinter der Option „Musikalische Schnittanpassung“ im Menü „Bearbeiten“ verbirgt sich die Möglichkeit, ein vorhandenes Projekt mit geschnittenen Szenen an den Rhythmus eines Musikstücks anzupassen und so in einen Videoclip zu verwandeln. Voraussetzung dafür ist, dass das Musikstück mit Informationen zu Tempo und Takt ausgestattet wird.

- Legen Sie auf die oberste Spur (Spur 1) ein Projekt mit Videosequenzen, für das die musikalische Schnittanpassung vorgenommen werden soll. Das Projekt sollte möglichst genauso lang sein wie der dazugehörige Song und viele Schnittwechsel enthalten.
- Laden Sie auf eine darunter liegende Spur den Song, der als Grundlage für die Schnittanpassung dienen soll.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Musikalische Schnittanpassung“.

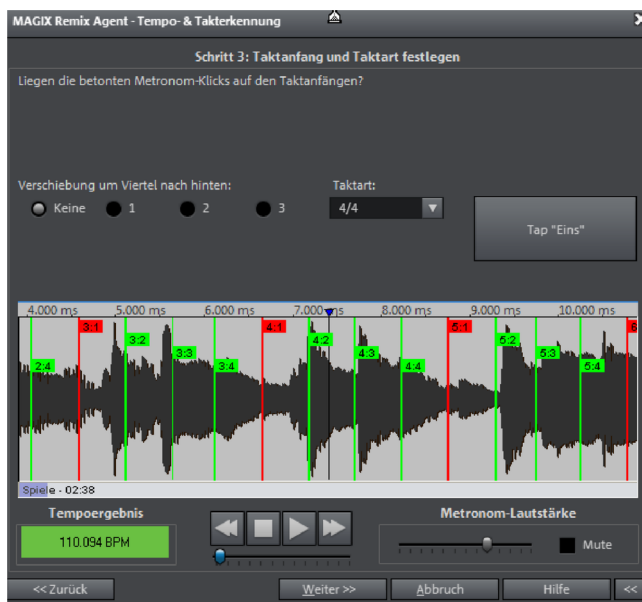
Normalerweise erscheint nun ein Info-Dialog, der Sie darüber informiert, dass noch keine Taktinformationen für das ausgewählte Audio-Objekt vorliegen.

- Wählen Sie im Dialog die Option „Assistenten öffnen“.
Daraufhin wird der Takterkennungsassistent „MAGIX Remix Agent“ geöffnet.

Takterkennungsassistent

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Mit diesem Werkzeug wird der Song rhythmisch analysiert.



Nachdem der BPM-Wert (= Beats per minute) des Musikstücks gefunden wurde, lässt sich das Stück in kurze, gleichlange Passagen (Remix-Objekte) zerlegen. Die dabei entstehenden, exakt einen Takt langen Einzelobjekte bleiben aber zunächst gruppiert, damit Sie das Musikstück nicht versehentlich „umarrangieren“. Es hindert Sie jedoch niemand, genau dieses zu tun. Klicken Sie dazu auf „Gruppe auflösen“.

Wichtig für das Schneiden sind nur die entstehenden Objektkanten. Da alle Objekte stets an ihren Kanten „einrasten“, können Videos jetzt so arrangiert werden, dass sie taktgenau, d.h. im Rhythmus der Musik, überblendet werden: Die Stellen auf der Spur, an denen die Videos einrasten, liegen genau im Takt der Musik.

Die Analyse erfolgt in vier Schritten:

Schritt 1: Überprüfung des Startmarkers

Schritt 2: Tempoerkennung

Schritt 3: Taktanfänge festlegen

Schritt 4: Anwendung der BPM- und Takterkennung

Schritt 1: Überprüfung des Startmarkers

Bevor sie die Analyse beginnen, sollten Sie den Startmarker im Projekt an die Stelle setzen, an der das rhythmische Material beginnt. Also z. B. hinter ein Intro. Wenn der Assistent keine rhythmischen Informationen ermitteln kann, fragt er im ersten Schritt danach, ob der Startmarker hinter dem Intro liegt. Sie können ihn im Dialog an eine passende Stelle versetzen.

Wenn der Anfang des Musikstücks nicht über eine rhythmische Struktur verfügt, erfolgt eine Abfrage, ob der Startmarker versetzt werden soll.

Schritt 2: Überprüfung der automatischen Tempoerkennung

Anschließend beginnt der Remix Agent mit der Analyse des Audiomaterials und versucht dabei, das Tempo zu bestimmen. Das Objekt wird abgespielt, wobei ein regelmäßiger Metronom-Klick ertönt sowie nummerierte grüne Beat-Striche im Wellenformdisplay erscheinen.

Unter dem Wellenformdisplay befindet sich auf der linken Seite eine Anzeige, in der das gefundene Tempo in BPM dargestellt wird. In der Mitte steht Ihnen eine kleine Transportkontrolle zur Verfügung, um Ihnen die Navigation zu erleichtern. Der Schieberegler dient als Positionskontrolle. Zur Steuerung der Metronomlautstärke befindet sich auf der rechten Seite ein weiterer Schieberegler sowie eine „Mute“-Schaltfläche.

Nicht immer klappt die automatische Tempoerkennung auf Anhieb. Wenn Sie die Metronom-Klicks nicht im Rhythmus der Musik hören, klicken Sie auf die Schaltfläche „Nein“ im oberen Teil des Dialogs, um zur manuellen Tempoeingabe zu gelangen.

Für die Korrektur des Metronomtempos und einer eventuell auftretenden Zeitverschiebung zwischen den Metronom-Klicks stehen Ihnen die Tempokorrektur sowie die Schaltfläche „Tap Tempo“ zur Verfügung:

Tempokorrektur: Der Remix Agent bietet Ihnen verschiedene Tempi an. Dabei ist das Tempo, welches der Remix Agent als das wahrscheinlichste ermittelt hat, voreingestellt. Sollte das ermittelte Tempo nicht passen, wählen Sie aus der Liste ein anderes, passenderes Tempo aus. Beim nächsten Abspielen des Objekts sollte es mit dem Metronom-Klick synchron laufen.

On-/Off-Beat-Korrektur: Nun kann es allerdings dazu kommen, dass zwar das Tempo stimmt, aber die Schläge noch verschoben sind. Abhilfe dafür schafft die „On-/Off-Beat-Korrektur“, die Ihnen Alternativen anbietet, die Taktschläge je nach Komplexität des Rhythmus zu versetzen. Probieren Sie die Alternativen aus, bis Sie hören, dass die Metronom-Klicks synchron zu den Taktschlägen laufen.

Tap Tempo: Alternativ zur Tempoauswahl unter „Tempokorrektur“ können Sie im Takt der Musik auf die „Tap Tempo“-Schaltfläche klicken oder die Taste „T“ auf Ihrer Tastatur drücken. Dabei erscheinen zusätzlich blaue Linien im Wellenformdisplay. Nach mindestens 4 Taps versucht der Remix Agent das richtige Tempo aus der Liste im Bereich „Tempokorrektur“ auszuwählen. Das Display neben der „Tap Tempo“-Schaltfläche zeigt dazu den aktuellen Stand. „Tappen“ Sie solange, bis die rote Anzeige „Unlocked“ in die grüne Anzeige „Locked“ wechselt.

Mit der **Taste „O“** können Sie die Viertel während des Abspielens manuell setzen. Umliegende Marker werden dabei automatisch so entfernt, dass das eingestellte Tempo grundsätzlich erhalten bleibt.

Mit der Maus können Sie einzelne Marker verschieben. Wenn Sie gleichzeitig die Taste „Strg“ gedrückt halten, werden alle folgenden Marker mit verschoben

Stimmen nun die Metronom-Klicks mit dem Takt der Musik überein, können Sie zum nächsten Schritt übergehen.

Schritt 3: Taktanfang und Taktart festlegen

Stellen Sie zunächst die Taktart ein. Voreingestellt ist immer der 4/4 Takt. Nun korrigieren Sie gegebenenfalls den Taktanfang. Der Beat auf dem Taktanfang sollte immer mit dem hohen, betonten Metronom-Klick bzw. der roten Linie im Wellenformdisplay übereinstimmen.

Die Korrektur kann in nur einem Schritt erfolgen: Wenn der Taktanfang zu hören ist, klicken Sie einmal mit der Maus auf die Schaltfläche „Tap Eins“ oder betätigen die Taste „T“ auf der Tastatur.

Alternativ dazu können Sie auch direkt im Dialog wählen, um wie viele Viertel-Noten die „Eins“ nach hinten zu schieben ist.

Mit der Taste „0“ können Sie außerdem die Position der Taktanfänge während des Abspielens einzeln tappen. Dadurch haben Sie eine effiziente Möglichkeit, die Taktanfänge längerer Abschnitte zu korrigieren.

Stimmen nun auch die Taktanfänge des Songs, führen Sie den letzten Schritt durch.

Schritt 4: Anwendung der BPM- und Takterkennung

Wählen Sie, welche Aktion durchgeführt werden soll:

Remix-Objekte erzeugen: Das Objekt wird in Remix-Objekte in Taktlänge zerlegt. Wenn die Funktion „Audioquantisierung“ aktiv ist, werden die Remix-Objekte genau in das Taktraster des Arrangements eingepasst. Die Remix-Objekte können dann rhythmisch perfekt in anderer Reihenfolge angeordnet, mit Remix-Objekten von anderen Tracks oder beliebigen Loops gemischt oder überblendet werden.

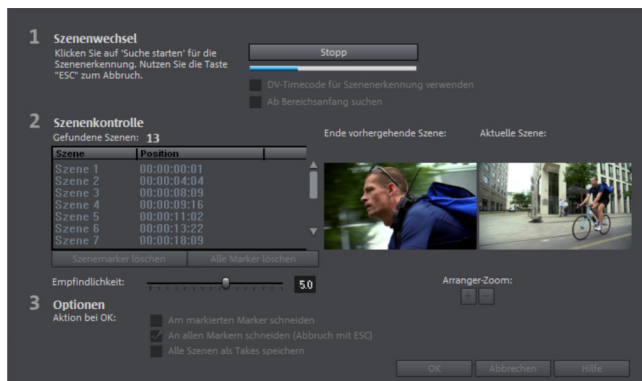
Tempo anpassen: Wenn das Objekt- und das Arrangementtempo aneinander angepasst werden sollen, besteht die Möglichkeit, entweder das Objekt-Tempo durch Timestretching oder Resampling an das Arrangementtempo anzupassen oder umgekehrt das Arrangementtempo an das Tempo des Objekts. Da die meisten Musikstücke leichte Temposchwankungen aufweisen, ist die zeitliche Übereinstimmung oft nicht perfekt: Arrangement und Musik „laufen“ mit der Zeit auseinander. Wenn das Objekttempo an das Arrangementtempo angepasst wird, kann dies durch die Audioquantisierung verhindert werden.

Nur Tempo- & Taktinfo speichern: Die Tempo- und Taktinformationen werden in das Audiomaterial übernommen, Objekt und VIP werden nicht verändert. Auf Grundlage dieser Informationen werden nun die Schnitte des Bildmaterials in Spur 1 neu gesetzt.

Automatische Szenenerkennung

Über das „Effekte“-Menü lässt sich die automatische Szenenerkennung aufrufen, ein Editor, mit dem jedes Video abgespielt und nach auffälligen Farb- oder Bewegungswechseln überprüft werden kann.

 **Hinweis:** In der Filmsprache redet man von Einstellungen oder Shots, also an einem Stück gefilmte Abschnitte.



Automatisch angelegte „Time Stamps“ von digitalen Videogeräten – die Zeitpunkte, an denen das Gerät ein- und ausgeschaltet wurde – werden ebenfalls als Szene markiert.

- Zunächst klicken Sie unter „Szenenwechsel“ auf die Schaltfläche „Start“.
Die Suche nach möglichen Szenenübergängen beginnt. Dies kann bei längerem Material einige Zeit dauern, doch die Analyse des Bildmaterials muss für jede Aufnahme nur einmal vorgenommen werden. Die Ergebnisse werden zusammen mit der Videodatei gespeichert. Bei erneuter Ausführung der Szenenerkennung mit demselben Videomaterial werden die gefundenen Szenenübergänge sofort angezeigt. Falls Sie also mit Ihrer Szenenaufteilung nicht zufrieden sind, können Sie sie ohne großen Zeitaufwand wiederholen und dabei korrigieren.
- Alle gefundenen Szenenübergänge in der Liste können im Dialog überprüft werden. Jede Szenenmarkierung kann ausgewählt oder gelöscht werden. Dabei wählen Sie aus der Liste der gefundenen Szenenübergänge eine aus und überprüfen anhand der Vorschaubilder, ob es sich bei dem gefundenen Übergang wirklich um einen Szenenwechsel handelt oder nicht.

Tipp: Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Blitzlicht in einer Szene mitgefilmt wurde. An dieser Stelle im Film tritt eine sprunghafte Helligkeitsveränderung im Bild auf, obwohl es eine zusammenhängende Szene ist.

Die Vorschau der Szenenerkennung zeigt immer das Ende der vorherigen und den Beginn der neuen Szene an. Wenn sich die Bilder bis auf die Helligkeit nicht unterscheiden, wurde die Szene fälschlicherweise erkannt. Wählen Sie in diesem Fall „Szenemarker löschen“.

Über die Zoom+/- Schaltflächen können Sie die Stelle im Projektfenster vergrößern, an der die ausgewählte Szene beginnt bzw. die vorherige Stelle endet.

Über den Schieberegler „Empfindlichkeit“ lässt sich die Empfindlichkeit der Szenenerkennung verstellen, so dass je nach Einstellung unterschiedlich viele Szenenwechsel gefunden werden.

Mit „Aktion bei OK“ können Sie festlegen, ob der Film am ausgewählten Szenenübergang oder an allen Szenenübergängen geschnitten werden soll.

Vorschau-Rendering

Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Sie können bestimmte Stellen im Film von VIDEO DELUXE vorrendern lassen. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn aufgrund von angewendeten Effekten und Blenden eine flüssige Wiedergabe nicht möglich ist. Der Vorteil gegenüber der Option „Audio und Video zusammenfassen“ im Bearbeiten-

Menü ist dabei, dass alle Objekte im Projekt erhalten bleiben. Das gerenderte Material wird lediglich im Hintergrund abgespielt, wenn der Abspielmarker an die entsprechende Position kommt.



Das Vorschau-Rendering steht Ihnen im Timeline-Modus und im Multicam-Modus zur Verfügung.

Hinweis für den Multicam-Modus: Es werden die Quellspuren, aber nicht die Zielspur gerendert.

VIDEO DELUXE bietet zwei Möglichkeiten:

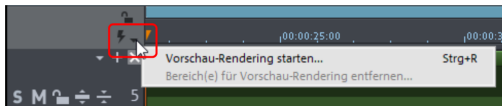
- Es kann alle zu rendernden Bereiche automatisch ermitteln.
- Oder Sie legen manuell fest, welcher Bereich vorgerendert werden soll.

Automatisches Vorschau-Rendering

Beim automatischen Vorschau-Rendering müssen Sie sich keine Gedanken darüber machen, welche Bereiche betroffen sein könnten. VIDEO DELUXE analysiert die Leistungsstärke Ihres Computers und bestimmt so die Bereiche, die für das Vorschau-Rendering in Frage kommen.

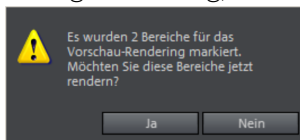
Gehen Sie für das automatische Vorschau-Rendering so vor:

1. Klicken Sie vor der Zeitachse auf die Vorschau-Rendering-Schaltfläche.

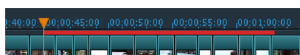


VIDEO DELUXE analysiert nun, welche Bereiche vorgerendert werden sollten.

Es folgt ein Dialog, in dem angezeigt wird, wie viele Bereiche gefunden wurden:



Die Bereiche werden zusätzlich in der Zeitachse von VIDEO DELUXE durch einen roten Balken markiert.

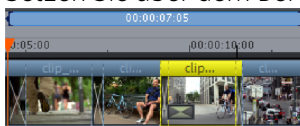


2. Wählen Sie im Dialog „Ja“, um das Vorschau-Rendering zu starten.
Nach dem Rendering wird der Balken in der Zeitachse grün. Sobald Sie in einem vorgerenderten Bereich Bearbeitungen vornehmen, wird er wieder rot und muss aktualisiert werden.
3. Wenn Sie „Nein“ gewählt haben, können Sie das Vorschau-Rendering auch später noch durchführen.

Manuelles Vorschau-Rendering

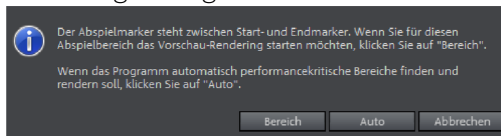
Beim manuellen Vorschau-Rendering müssen Sie zunächst den Bereich eingrenzen, der Probleme durch eine verzögerte, ruckelnde Wiedergabe aufweist.

1. Setzen Sie über dem Bereich, den Sie rendern lassen wollen, einen Start- und Endmarker.



2. Klicken Sie anschließend auf die Vorschau-Rendering-Schaltfläche. Es erscheint der Vorschau-

Rendering-Dialog.



3. Wählen Sie „Bereich“.

Der vorher definierte Bereich wird nun zusammengefasst. Nach dem Rendern erscheint eine grüne Linie in der Zeitachse, die symbolisiert, dass dieser Bereich gerendert wurde:



Der Bereich bleibt solange bestehen, bis Sie Objekte innerhalb des Bereichs verschieben oder bearbeiten. Die grüne Markierung wird dann rot und kann aktualisiert werden.

Vorschau-Rendering aktualisieren

Das Vorschau-Rendering ist immer nur so lange wirksam, so lange Sie keine Veränderungen an dem vorgerenderten Bereich vornehmen. Sie erkennen einen vorgerenderten Bereich am grünen Balken in der Zeitachse. Sobald Sie ein Objekt in dem Bereich bearbeiten, wird der grüne Balken rot. Sie können diesen dann jederzeit aktualisieren.

1. Bewegen Sie dazu den Abspielmarker in den zu aktualisierenden Bereich.
2. Klicken Sie auf die Vorschau-Rendering-Schaltfläche.
3. Wählen Sie im Vorschau-Rendering-Dialog „Bereich“, um nur den Bereich unter dem Abspielmarker zu aktualisieren.
Wenn Sie „Alle“ wählen, werden alle nicht vorgerenderten (roten) Bereiche gerendert.

Proxy-Dateien verwenden, Proxy-Schnitt

i Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Wenn die Performance wegen leistungsschwacher Hardware, hochauflöstem Quellmaterial oder sehr komplexen Projekten schlecht ist und die Wiedergabe ruckelt, ist es ratsam, Proxy-Dateien für die Bearbeitung zu verwenden. Von den Originaldateien werden dabei Kopien mit einer niedrigeren Auflösung in einem besser abspielbaren Format erstellt und für den Videoschnitt verwendet. Beim Export werden standardmäßig die Originaldateien in hoher Auflösung verwendet.

Proxy-Dateien erzeugen

Standardmäßig ist diese Funktion deaktiviert. Ist die Funktion aktiviert, werden beim Import von Videodateien in das Projektfenster automatisch Proxy-Dateien erstellt. Bei der Vorschau im Programmmonitor wird keine Proxy-Datei erzeugt.


- Aktivieren Sie die Funktion »AUTOMATISCH PROXY-DATEIEN ERZEUGEN« unter »DATEI > EINSTELLUNGEN > FILM.. > ALLGEMEINE FILMEINSTELLUNGEN«.

Den Renderingvorgang können Sie über die **ESC**-Taste abbrechen.

i Hinweise:

- i** ■ Achten Sie auf ausreichend freien Speicherplatz, wenn Proxy-Dateien erstellt werden sollen.
- Es ist nicht möglich, Proxy-Dateien auf einem FAT-Dateisystem (wie bei einer SD-Karte) zu erzeugen, daher muss das Quellmaterial, für welches Proxy-Dateien erzeugt werden sollen, auf einem NTFS-Laufwerk (Windows-Standard) vorliegen.

Erzeugte Proxy-Dateien verwenden

- Rechtsklicken Sie auf die  Schaltfläche im Programmmonitor → »PROXY-OBJEKTE NUTZEN«, um die Proxy-Dateien zu verwenden.

Dies ist zum Beispiel dann sinnvoll, wenn Sie während des Proxy-Schnittes kurz sehen möchten, wie ein Effekt auf dem höher aufgelösten Originalmaterial wirkt.

Multicam Editing

- i** **Hinweis:** Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Multicam Editing ermöglicht komfortables Schneiden von verschiedenen Aufnahmen der gleichen Szene aus unterschiedlichen Kameraperspektiven.

Der Programmmonitor zeigt das Bildmaterial aus bis zu 4 Quellen nebeneinander an, aus denen dann per Mausklick das „Programm“ in Echtzeit geschnitten werden kann, wie in einer Bildregie im Studio.

Vorbereitung

Der Multicam-Schnitt ist ein besonderer Modus des Projektfensters. Die beiden oberen Spuren dienen dabei als Zielspuren, auf die das Bild- und Tonmaterial aus den verschiedenen Quellspuren kopiert wird. Die obersten beiden Spuren müssen daher beim Wechsel in den Multicam-Modus leer sein, gegebenenfalls werden bestehende Objekte auf eine andere Spur verschoben.

Laden Sie zunächst Ihre verschiedenen Videoaufnahmen der gleichen Szene ab Spur 3 untereinander in das Projektfenster.

Es ist wichtig, dass die einzelnen Quellen genau aufeinander synchronisiert sind. Am besten, Sie suchen sich in allen Quellen eine markante Bewegung, wenn O-Ton mit aufgezeichnet wurde, besser noch ein markantes Geräusch.

- i** **Hinweis:** Um ein Geräusch in der Tonspur genau zu lokalisieren, müssen Sie unter Umständen erst die Wellenformanzeige der Tonspur erzeugen. Klicken Sie rechts auf die Tonspur und wählen Sie „Wellenformdarstellung erzeugen“.

Benutzen Sie eine Filmklappe bei der Aufnahme, diese liefert beides, behelfsweise tut es auch ein Klatschen eines Akteurs bei laufenden Kameras vor Beginn der eigentlichen Szene. Setzen Sie in jedem Quellobjekt an diesen Stellen framegenau einen Rastmarker. Schieben Sie jetzt die Quellobjekte so übereinander, dass alle Rastmarker aufeinander einrasten.

Jeweils zwei Videoquellen mit Tonspur lassen sich auch automatisch anhand ihres Audiomaterials synchronisieren. Benutzen Sie dazu die Funktion „An anderen Audio-Objekten ausrichten“ aus dem Kontextmenü von Audio-Objekten.

Wichtig ist außerdem, dass Sie alle Effektbearbeitungen des Ausgangsmaterials (z. B. Video- oder Audio-Cleaning) vor dem Multicam-Schnitt an den Objekten auf den Quellspuren und der Master-

Audiospur vornehmen. Diese Objekteffekte werden beim Schnitt mit auf die Objekte in der Zielspur übertragen. Andernfalls müssten Sie die Effekte auf jedes einzelne Objekt auf der Zielspur anwenden.

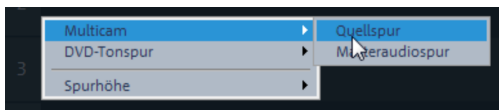


Sie aktivieren den Multicam-Modus mit dieser Schaltfläche oder mit dem Befehl „Multicam“ im Menü „Bearbeiten“.

Quellspuren und Vorschaubilder

Die Festlegung der Spuren als Quellspuren für den Multicam-Schnitt geschieht automatisch. Wenn der Multicam-Schnittmodus aktiviert wird, werden die Quellspuren allen durch Video-Objekte belegten Spuren ab Spur 3 zugewiesen.

Sie können die Zuweisung aber auch manuell vornehmen oder ändern. Klicken Sie dazu rechts in die Spurbox der entsprechenden Spur, um im Kontextmenü eine Spur als Quellspur zu aktivieren oder zu deaktivieren.



Die Quellspuren werden farblich gekennzeichnet.



Für jede zugewiesene Spur erscheint im Programmmonitor ein eigenes Vorschaubild, die Farbe der Quellspuren findet sich als Umrandung an den Vorschaubildern im Programmmonitor wieder, so dass Sie die Spur dem entsprechenden Vorschaubild schnell zuordnen können.

Befinden sich durch Multicam-Schnitt angelegte Objekte auf der Zielspur, wird für die Dauer der Wiedergabe das Vorschaubild der jeweiligen Quellspur durch einen gelben Rahmen hervorgehoben.

Multicam-Schnittfunktionen

Sie können sowohl bei laufender Wiedergabe in Echtzeit als auch bei gestoppter Wiedergabe die verschiedenen Quellen in die Zielspur schneiden.

Echtzeit-Multicam-Schnitt

So schneiden Sie die verschiedenen Quellen bei laufender Wiedergabe in Echtzeit:

1. Starten Sie die Wiedergabe.
2. Klicken Sie auf die gewünschte Quelle im Programmmonitor. Ab diesem Zeitpunkt wird das entsprechende Video in die Zielspur eingefügt.
3. Für einen Wechsel der Quelle klicken Sie im Programmmonitor auf eine andere Quelle. In der Zielspur wird ab diesem Zeitpunkt jetzt ein neues Objekt mit der anderen Quelle erzeugt.
4. Wiederholen Sie den Vorgang so oft wie erforderlich.

Für den Feinschnitt in der Zielspur benutzen Sie die üblichen Schnittfunktionen oder die Trimmer. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie, solange Sie sich im Multicam-Schnittmodus befinden, nur die Objektgrenzen verschieben, nicht aber die Objekte selbst. Sonst können Lücken oder Bildsprünge entstehen, wenn Sie danach wieder die Multicam-Schnittfunktionen nutzen.

Quelle eines Objekts ersetzen

So ersetzen Sie das Videomaterial eines Objekts in der Zielspur durch eine andere Quelle:

- Wählen Sie in der Zielspur das Objekt aus, in dem die Quelle ersetzt werden soll.
- Klicken Sie im Programmmonitor auf die Quelle, die das Videomaterial im Objekt ersetzen soll.

Das Videomaterial wird durch die neue Quelle ersetzt. Die Länge des Objekts bleibt erhalten.

Schnitt einfügen

So fügen Sie das Material aus einer der Quellen zwischen einer beliebigen Stelle der Zielspur und dem nächsten Objekt ein:

- Stellen Sie den Abspielmarker an die gewünschte Position.
- Klicken Sie auf die gewünschte Quelle im Programmmonitor.

Das Material aus dieser Quelle wird in die Zielspur eingefügt. Das neue Objekt endet am nächsten Objekt. Der darunter liegende Teil eines vorhandenen Objekts wird dabei überschrieben.

Bereich überschreiben

Sie können einen ausgewählten Bereich der Zielspur mit einem der Quellvideos überschreiben.

- Wählen Sie am oberen Rand des Projektfensters einen Bereich für den Schnitt aus, indem Sie mit der linken Maustaste den Bereichsanfang und mit der rechten Maustaste das Bereichsende festlegen. Oder benutzen Sie die entsprechenden Schaltflächen in der Transportkontrolle.
- Klicken Sie auf die gewünschte Quelle im Programmmonitor.
- Die Zielspur wird im gewählten Bereich mit dem Videomaterial aus der gewählten Quelle überschrieben.

Master-Audiospur

Normalerweise werden die Videos der Quellspuren zusammen mit ihren entsprechenden Audiospuren geschnitten. Da sich aber die O-Töne, bedingt durch die verschiedenen Kamerapositionen, von Quelle zu Quelle deutlich unterscheiden können, werden Sie es wahrscheinlich vorziehen, entweder den O-Ton nur einer Kamera für alle Einstellungen zu verwenden oder aber den O-Ton gleich ganz zu ersetzen. (Bei Musikvideos verwenden Sie beispielsweise die Studioversion des Originaltitels).

Klicken Sie rechts auf die Spurbox einer der Audiospuren der Quellen oder einer anderen Audiospur und wählen Sie aus dem Kontextmenü „Multicam: Masteraudiospur“, um die Masteraudiospur für den Multicam-Schnitt festzulegen. Die Masteraudiospur wird im Projektfenster dunkelblau eingefärbt.

Bei allen Multicam-Schnitten wird jetzt immer das Material der Master-Audiospur auf Spur 2 eingefügt, unabhängig von der benutzten Quellspur.

Video-Objekte anhand der Tonspur synchronisieren

Sie können Video-Objekte mit Tonspur anhand ihres Audiomaterials synchronisieren. Dazu werden die Tonspuren auf Ähnlichkeiten verglichen. Wenn die Videos aus der gleichen Aufnahmesituation stammen, werden sich auch auf den Tonspuren die gleichen auffälligen akustischen Ereignisse finden, z. B. das Knallen der Filmklappe.

Die Synchronisation ist für mehrere Objekte aus jeweils einer Spur möglich.

- Wählen Sie zuerst auf einer Spur alle Audio-Objekte aus, die als Referenzpositionen dienen sollen.
- Wählen Sie danach auf einer anderen Spur alle Audio-Objekte aus, die verschoben werden sollen.
- Wählen Sie aus dem Kontextmenü der Audio-Objekte die Funktion „Andere Audio-Objekte an dieser Spur ausrichten“.

i Hinweis: Sollte sich die gewünschte Audiospur in einem Kombiobjekt befinden, finden Sie die Option „Andere Audio-Objekte an dieser Spur ausrichten“ im Untermenü des Punkts „Audiofunktionen“.

VIDEO DELUXE versucht jetzt, die akustischen Ereignisse in den Referenzobjekten in den Objekten der zweiten Spur wieder zu finden und diese an die entsprechende Zeitposition zu verschieben. Da die Audio-Objekte mit ihren dazugehörigen Video-Objekten gruppiert sind bzw. ein gemeinsames Objekt bilden, werden die Videos dabei synchronisiert.

Bildoptimierung für einzelne Objekte

Im Kontextmenü finden Sie verschiedene Anpassungsmöglichkeiten für ausgewählte Video- oder Bildobjekte.

» Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt im Projektfenster.

Interpolation für Interlace-Material	Wählen Sie diese Option, um Kammstrukturen aus einem (Video-) Bild zu entfernen. Wenn Sie z. B. Standbilder aus einem Video extrahieren, entstehen solche Kammstrukturen in Bildteilen mit Bewegung.
Anti-Interlace-Filter	Wählen Sie diese Option für Standbilder, die sehr feine Strukturen mit hohem Kontrast haben. Bei der Wiedergabe auf TV-Bildschirm können Sie damit das Zeilenflimmern beseitigen.
Randbeschneidungsausgleich	Wählen Sie diese Option, wenn Randbereiche bei der Wiedergabe am Fernseher abgeschnitten werden. Hierbei werden die Werte aus „Effekteinstellungen Film“ verwendet.

Objektverfolgung

An Bildposition im Video heften

Sie können ein Bildobjekt oder einen Titel an einen bewegten Bildinhalt eines Videos „anheften“ - auch Objektverfolgung genannt. Das angeheftete Objekt (Overlay-Objekt) vollzieht die Bewegung des Bildinhalts aus dem Video automatisch mit. Sie können zum Beispiel einer Person im Video einen Hut aufsetzen, der immer auf dem Kopf bleibt, auch wenn die Person hüpfend durch das Bild läuft.

1. Wechseln Sie in den [Timeline-Modus](#) (41).
2. Fügen Sie das gewünschte Bildobjekt auf einer Spur unterhalb des Hintergrundvideos (Referenzvideo) ein.

i Stellen Sie sicher, dass sich Referenzvideo und Overlay-Objekt parallel auf verschiedenen Spuren befinden. Achten Sie darauf, dass das Referenzvideo auf einer Spur oberhalb des Overlay-Objekts liegt.

3. Platzieren Sie das Objekt an die gewünschte Position im Referenzvideo und passen Sie gegebenenfalls die Größe an.
 Größe/Position/Rotation (↗115)
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bildobjekt und wählen Sie »AN BILDPOSITION IM VIDEO HEFTEN«.

i Hinweis: Wenn Sie zwei Objekte anheften wollen - z. B. einen Titel und eine Sprechblase -, erscheint ein zusätzlicher Dialog, in dem Sie festlegen können, welches der Objekte Sie an das Video anheften wollen.

5. Wählen Sie im Programmmonitor den Bildbereich aus, dessen Bewegungen das Overlay-Objekt folgen soll. Zeichnen Sie mit der Maus einen Rahmen um den zu verfolgenden Bildinhalt. Anschließend wird die Bewegung automatisch berechnet.

Panorama erstellen

Diese Spezialfunktion lässt sich für markierte Fotos unter »EFFEKTE“ > »VIDEO-OBJEKTEFFEKTE“ > »PANORAMA ERSTELLEN« auswählen. Sie können damit mehrere passende Fotos zu einem breiten Panoramabild zusammenfügen.

Tipp: Optimieren Sie möglichst Ihre Fotos vorher, so dass im fertigen Panorama nicht zu sehen ist, an welchen Stellen übergeblendet wurde.

1. Laden Sie alle benötigten Bilder in den Film. Die Bilder, aus denen Sie das Panorama erstellen wollen, klicken Sie nacheinander mit gehaltener Strg-Taste an. Wählen Sie »PANORAMA ERSTELLEN« aus dem Kontextmenü.
2. Manchmal werden Fotos versehentlich in der falschen Reihenfolge geladen. Um die Fotos richtig anzuordnen, klicken Sie auf die Schaltfläche »REIHENFOLGE UMKEHREN«.
3. Klicken Sie auf »ERSTELLEN«; das Panoramabild wird nun berechnet. Je nach Auflösung und Anzahl der originalen Bilder kann dies etwas Zeit in Anspruch nehmen. Die ursprünglichen Fotos werden durch das erstellte Panoramabild im Film ersetzt. Ihre Originaldateien auf der Festplatte bleiben erhalten.

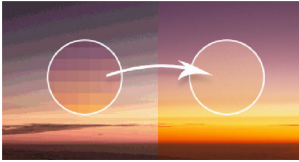
i Hinweis: Sie können maximal aus sechs Bildern ein Panoramabild erstellen. Klicken Sie auf »MEHR MÖGLICHKEITEN«, um sich über das Upgrade zu informieren.

16-Bit-Deep-Color-Unterstützung

Die neue Deep-Color-Unterstützung in VIDEO DELUXE erweitert die bisher übliche Farbtiefe in der internen Bearbeitung von 8-Bit auf 16-Bit je Farbkanal und erreicht dadurch theoretisch über 281 Billionen Farbabstufungen.

Hintergrundwissen:

Die farbliche Tiefe wird mit der Anzahl der darstellbaren Farbtönen festgelegt. Die Zahl der Abstufungen wird im digitalen Bereich in Bit gemessen und benennt die Farbtiefe eines Bildes. Je mehr Abstufungen bzw. Bits vorhanden sind, umso mehr Helligkeitsstufen also Farbunterschiede können dargestellt werden. Eine Erhöhung reduziert also die Treppeneffekte in Farbverläufen.



8-Bit-Verarbeitung ist aktuell der allgemeine Standard im Videoschnitt und bei DVDs, Blu-rays sowie den meisten Fernsehern bzw. Monitoren. Alles was darüber hinausgeht war bis vor kurzem aufgrund von technischen Einschränkungen wie fehlenden Kameras und den dazugehörigen Abspielgeräten für den Heim- und semiprofessionellen Bereich kaum umsetzbar.

Zudem nutzen sehr viele Video-Codecs und Bildstandards zur Datenreduktion das Verfahren der Farbrunterabtastung. Dabei gibt es verschiedene Formen, die beim Abtasten der Farbsignale unterschiedliche Auslassungen vornehmen. Der wahrnehmbare Qualitätsverlust ist dabei sehr gering.

Erste Prozesse des internen Color Grading Workflows in VIDEO DELUXE wurden bereits von 8- auf 16-Bit-Deep-Color umgestellt. Schritt für Schritt werden alle internen Prozesse in 16-Bit umgestellt. Bereits jetzt werden Effekte wie TimeStretch, DoFlip, Saturation, Fade bzw. Crossfade unterstützt.

Hinweise:

- 16-Bit verbraucht mehr Rechenleistung.
- Bei Materialien, die sich in Farbton und Sättigung sehr ähneln, profitieren Sie noch mehr von der zusätzlichen Farbtiefe.
- Um Deep Color richtig darstellen und übertragen zu können, müssen sowohl alle Geräte (Fernseher, BluRay-Player) als auch das Verbindungskabel Deep Color unterstützen.

Unterstützte Formate mit Deep-Color-Unterstützung in VIDEO DELUXE

Import

Video: AVC, HEVC

Foto: TGA, PSD, TIFF und RAW bis 16 Bit

Export

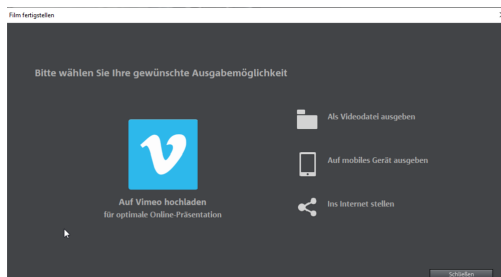
Video: HEVC

 [Film exportieren, Menü \(↗203\)](#)

FILM FERTIGSTELLEN, DIALOG



Sie öffnen den Exportassistenten mit den wichtigsten Ausgabemöglichkeiten für Ihre Videos.



i Bitte beachten Sie, dass Sie hier nur den aktuellen Film exportieren. Weitere Filme des Projekts und das Disc-Menü werden nicht berücksichtigt.

Auf Vimeo hochladen

Mit dieser Option können Sie Ihren Film direkt auf Vimeo hochladen.

Melden/Loggen Sie sich als erstes bei Vimeo an/ein.

Titel: Hier tragen Sie den Titel Ihres Films ein.

Beschreibung: Hier erstellen Sie eine Kurzbeschreibung Ihres Films, um die anderen Mitglieder der Community über Ihren Film zu informieren.

Schlagwörter: Geben Sie Begriffe ein, unter denen Ihr Video (neben der Beschreibung) gefunden werden kann.

Senden: Entscheiden Sie hier, ob der Film „Privat“, d. h. nur von Ihnen selbst und von den von Ihnen berechtigten Personen, oder frei zugänglich, d. h. „Öffentlich“ zu sehen sein soll.

Exporteinstellungen: Hier können Sie unterschiedliche Qualitätseinstellungen wählen.

Als Videodatei ausgeben

Mit dieser Option können Sie einen Film mitsamt allen Objekten, Effekteinstellungen, Blenden, Texten u. ä. in eine Videodatei umwandeln und auf dem Computer speichern.

Im Dialog wählen Sie Qualität (z. B. DVD-Qualität) und Dateiformat (z. B. MPEG-4) aus. Im Dialog werden Sie direkt über die Eigenschaften Ihrer Auswahl informiert. Bitte beachten Sie, dass VIDEO DELUXE bei Änderung des Formats auch die Qualität anpasst, wenn diese für Ihr gewähltes Format nicht optimal ausgewählt wurde.

Hinweis: Hier stehen nur die beliebtesten Formate zur Auswahl. Im Menü „Datei“ > „Film exportieren“ finden Sie alle verfügbaren Dateiformate.

Auf mobiles Gerät ausgeben

Sie können Ihr Projekt auch auf mobile Geräte ausgeben.

- Klicken Sie im Exportdialog auf „Auf mobiles Gerät ausgeben“.
- Wählen Sie Ihr mobile Zielgerät aus der Liste.
- Klicken Sie auf „Video speichern“.

VIDEO DELUXE erzeugt nun eine Videodatei. Sie können den Fortschritt in einem Dialog nachverfolgen.

Sobald der Export abgeschlossen ist, öffnet sich ein Dialog:


- Sofern Ihr mobiles Gerät mit Ihrem Computer verbunden ist, klicken Sie auf „Ordner“.
 - Wählen Sie im sich öffnenden Dialog Ihr mobiles Gerät und ggf. einen Unterordner und klicken Sie auf „OK“.
- Ihr Video wird nun auf das mobile Gerät übertragen.

Ins Internet stellen

Mit dieser Option können Sie Ihren Film direkt auf die Plattform YouTube hochladen. YouTube dürfte das bekannteste Portal für selbstgemachte Clips aller Art sein.

Community: Hier wählen Sie die Plattform aus:

- YouTube
- Vimeo

 **Hinweis:** Die folgenden Optionen werden abhängig von der gewählten Community angezeigt oder ausgeblendet.

Titel: Hier tragen Sie den Titel Ihres Films ein.

Beschreibung: Hier erstellen Sie eine Kurzbeschreibung Ihres Films, um die anderen Mitglieder der Community über Ihren Film zu informieren.

Schlagwörter: Geben Sie Begriffe ein, unter denen Ihr Video (neben der Beschreibung) gefunden werden kann.

Kategorie (nur YouTube): Wählen Sie hier die Kategorie, in der Ihr Film laufen soll.

Senden: Entscheiden Sie hier, ob der Film „Privat“, d. h. nur von Ihnen selbst und von den von Ihnen berechtigten Personen, oder frei zugänglich, d. h. „Öffentlich“ zu sehen sein soll.

Exporteinstellungen: Hier können Sie unterschiedliche Qualitätseinstellungen wählen.

FILM EXPORTIEREN, MENÜ

Tastaturkürzel

Ein Film lässt sich über das Menü „Datei > Film exportieren“ in verschiedene Videoformate exportieren. Je nach gewähltem Format können die angebotenen Optionen variieren.

Voreinstellungen: Hier sind typische Einstellungen für das gewählte Format für die wichtigsten Anwendungen aufgelistet.

- Klick auf *Speichern* speichert eigene Einstellungen.
- Klick auf *Löschen* entfernt diese aus der Liste.

Exporteinstellungen: Hier werden die allgemeinen Exportparameter wie Auflösung, Seitenverhältnis und Framerate eingestellt. Sie können die gängigsten Werte aus den Listefeldern auswählen, für eigene Werte klicken Sie auf die „...“ Tasten. Die spezifischen Einstellungen für das gewählte Videoformat erreichen Sie über *Erweitert*. Mit *Datei* können Sie Ihre Datei in einen anderen Ordner als den Voreingestellten exportieren. Mit *Datei ohne Rückfrage überschreiben* können Sie mehrere Exporte immer in die gleiche Datei ausführen.

Bei Formaten, die Deep Color unterstützen, werden zusätzlich das Schema der Farbunterabtastung und Bits pro Farbkanal angezeigt. Teilweise sind diese auch einstellbar, wenn dies unterstützt wird.

Farbraum: Hier kann eine Farbraumnorm angegeben werden, die bei der Wiedergabe der Datei eingehalten werden soll. BT.709 (zuweilen auch Rec.709 genannt) ist die aktuellste Norm und voreingestellt. Ändern Sie diese Einstellung entsprechend, wenn das Video anderen Normen gehorchen soll und stellen Sie so eine genauere Farbwiedergabe sicher.

Sonstiges

- Nur den markierten Bereich exportieren
- Anti-Interlacefilter verwenden (unterdrückt Zeilenflimmern)
- PC nach erfolgreichem Export herunterfahren
- Videoeffekte auf GPU berechnen

Nach dem Export ausspielen: Bei einigen Formaten werden spezielle Optionen angeboten, z. B. DV-AVI auf die Kamera oder WMV-Export mit Ausspielen über Bluetooth aufs Handy.

 **Hinweis:** Das Brennen einer Disc findet unter der Oberfläche „[Brennen](#)“ statt. Lesen Sie dazu auch das Thema „[Disc brennen](#)“.

Video als AVI

Bei einem Export als AVI-Videodatei lassen sich neben der Größe und der Framerate des zu erzeugenden AVI-Videos die Kompressions-Codecs für Audio (Audio-Kompression) und Video (Codec) festlegen und konfigurieren. Beachten Sie auch die allgemeinen Hinweise zu AVI-Videos.

Video als DV-AVI

Mit dieser Option wird das Video als DV-codiertes AVI exportiert. Das Projekt kann problemlos über die FireWire-Schnittstelle auf eine angeschlossene Kamera übertragen werden.

Im Dialog werden Sie über die verfügbaren Optionen näher informiert. Sie erreichen ihn über *Erweitert...* im Exportdialog. Dort stellen Sie auch ein, für welchen Videostandard die DV-Daten exportiert werden sollen – PAL (Europa) oder NTSC (USA).

Video als MPEG-Video

MPEG steht für „Motion Picture Experts Group“ und ist ein sehr leistungsfähiges Komprimierungsformat für Audio- und Videodateien. Da es eine Fülle verschiedener Geräte und Anwendungsfälle für dieses Format gibt, empfehlen wir, zunächst eine passende Voreinstellung aus der Liste auszusuchen. Unter anderem finden Sie hier Intraframe-Presets (beginnend mit „Intra422“) für die Weitergabe von Filmen in der professionellen Studioumgebung.

Details zu den Einstellungen des MPEG-Encoders finden Sie [hier](#).

Video als MAGIX Video

Exportiert das Projekt ins MAGIX Videoformat.

Dieses Format wird von VIDEO DELUXE für die Videoaufzeichnung verwendet und ist für digitalen Videoschnitt mit hochqualitativem Material optimiert.

Video unkomprimiert

Bei einem Export als unkomprimierte AVI-Videodatei lässt sich die Größe und die Framerate des zu erzeugenden AVI-Videos festlegen. Das Videomaterial wird jedoch nicht noch einmal durch einen Codec komprimiert.

i Hinweis: Es entstehen sehr große Dateien.

Video als MotionJPEG-AVI

Öffnet den Exportdialog für AVI-Videos im MotionJPEG-Format. Dieses Format wird z. B. von einigen digitalen Bilderrahmen unterstützt.

Video als Folge von Einzelbildern

Mit dieser Option wird das Video als Folge von Einzelbildern im Bitmap-Format exportiert. Das bedeutet: Für jeden Frame des Videos wird eine Grafikdatei erzeugt. Die Anzahl der Bilder lässt sich im Exportdialog unter „Framerate“ festlegen.

Video als Windows Media

Exportiert das Projekt im Windows Media Format. Das ist ein universelles Audio/Video-Format von Microsoft. Dementsprechend komplex sind die Einstellungsmöglichkeiten im „Erweitert...“-Dialog.

Manuelle Konfiguration

Audio/Videocodec: Es sind verschiedene Codecs entsprechend der verschiedenen Windows Media Versionen (7, 8, 9) möglich. Bei Wiedergabe-Kompatibilitätsproblemen versuchen Sie einen älteren Codec mit einer kleineren Versionsnummer.

Bitratenmodus: Es sind konstante und variable Bitraten möglich, für die meisten Geräte und Streaming-Anwendungen sind konstante Bitraten vorgeschrieben. Bei den VBR 2Pass Modi wird das Video in 2 Durchläufen komprimiert, um die Bandbreite bei stark komprimierten Videos für das Internet optimal auszunutzen.

Bitrate/Qualität/Audioformat: Die Bitrate bestimmt entscheidend die Darstellungs- bzw. Audioqualität. Je höher diese ausfällt, desto besser sehen die Videos aus, um so größer werden jedoch auch die Dateien und die benötigte Encodierzeit. Bei variablen Bitraten wird die Bitrate dynamisch an die Anforderungen des jeweiligen Bild- bzw. Tonmaterials angepasst. Dabei lässt sich entweder ein Qualitätswert von 1-100 festlegen oder bei 2Pass-Encoding eine durchschnittliche oder maximale Bitrate. Bei Audio wird die Bitrate zusätzlich durch das Audioformat festgelegt.

Import: Für die gängigsten Anwendungsfälle außer der Wiedergabe auf mobilen Geräten (bei der Sie mit den mitgelieferten Voreinstellungen am besten fahren), wie z. B. Internet-Streaming, liefert Microsoft diverse Systemprofile mit, unter denen Sie wählen können. Wenn der Windows Media Encoder 9 installiert ist, der bei Microsoft als kostenloser Download erhältlich ist, können Sie die Profile auch bearbeiten oder eigene Profile hinzufügen. Diese lassen sich dann mit „Import“ laden.

Unter **Clip-Infos** können Titel, Name des Autors, Copyright-Angaben und eine Beschreibung eingefügt werden.

Video als MPEG-4-Video

Hinter MPEG-4 verbirgt sich eine Sammlung hocheffizienter Codecs für Video- und Audio nach dem MPEG-Standard. Gegenüber MPEG-2 ist z. B. bei gleicher Qualität die resultierende Dateigröße geringer.

Empfehlung: Suchen Sie zuerst unter den vom Programm angebotenen Voreinstellungen nach einer passenden Voreinstellung für den jeweiligen Anwendungsfall bzw. das entsprechende Wiedergabegerät. Diese sind für typische Anwendungsfälle optimiert.


Fortgeschrittene Nutzer können unter den erweiterten Einstellungen spezifische Änderungen vornehmen. Mehr zum Thema MPEG-4-Encoder finden Sie [hier](#).

Unter den Voreinstellungen finden sich auch verschiedene 4K-Voreinstellungen, um besonders hochauflösendes Material zu exportieren.

Video als HEVC

HEVC ist das Nachfolgeformat von MPEG-4. Mit HEVC sind noch kleinere Dateigrößen bei gleicher Bildqualität möglich. Besonders bei niedrigen Bitraten ist die Verbesserung der Bildqualität deutlich. Mehr zum Thema finden Sie [hier](#).

Audio als MP3

 **Hinweise:** Für den MP3-Export benötigen Sie den Windows Media Player ab Version 10. Der MP3-Encoder lässt sich nicht als Codec für die Tonspur von AVI-Audio nutzen.

Optionen

Stellen Sie das Format und die Kompression für die Audiodatei ein.

Bitrate: Die Auswahl bei „Bitrate“ bestimmt die Stärke der Kompression: Je höher die Bitrate, desto höher wird die Qualität der exportierten Audiodatei sein. Andererseits bestimmt die Bitrate die letztendliche Dateigröße: Je kleiner die Bitrate, desto kleiner werden die Dateien.

Mono/Stereo: Viele mobile Geräte verfügen über nur einen Lautsprecher. Um Speicherplatz zu sparen, können Sie daher auch in Mono exportieren.

Normalisieren: Diese Funktion sollte immer aktiviert sein. Sie garantiert, dass die Musik nicht zu laut/übersteuert oder zu leise abgespielt wird.

Übertragungsform

Hier können Sie bestimmen, ob die erzeugte Datei an ein per Bluetooth angeschlossenes Gerät oder per E-Mail übertragen werden soll.

Audio als Wave

Die Tonspur des Films wird in das Audioformat Wave (*.wav) exportiert.

Export als Blende...

Der Film wird als Alpha-Blende im MXV-Format exportiert. Die Helligkeitswerte des Films bestimmen dabei, wie die Blende verläuft. Sie können über die Option »[NUR DEN MARKIERTEN BEREICH EXPORTIEREN](#)« auch festlegen, dass nur ein kleiner Teil, den Sie vorher durch In- und Out-Point festgelegt haben, exportiert wird.

Wenn Sie den Speicherort nicht verändern, finden Sie die gespeicherte Blende anschließend im Media Pool unter »[BLENDEN > STANDARD](#)«.

Einzelner Frame als BMP

Exportiert das Bild, das am Abspielmarker anliegt und am Programmmonitor angezeigt wird, als Bitmap (*.bmp)-Datei.

Einzelner Frame als JPG

Exportiert das Bild, das am Abspielmarker anliegt und am Programmmonitor angezeigt wird, als JPEG (*.jpg)-Datei.


Einzelner Frame als PNG

Exportiert das Bild, das am Abspielmarker anliegt und am Programmmonitor angezeigt wird, als PNG (*.png)-Datei.


HEVC-Encoder

In den „Erweiterten Einstellungen“ kann der Benutzer detailliert Einfluss auf das Erstellen des HEVC-Datenstroms nehmen. Die erweiterten Einstellungen sind aufgeteilt in die Bereiche „Video“, „Audio“ und „Multiplexer“. Im Folgenden werden alle Einstellungen erklärt, die geändert werden können.

Erweiterte Einstellungen öffnen: Datei > Exportieren > Video als HEVC > Erweitert

 **Hinweis:** Die voreingestellten Werte und der Zustand der Bedienelemente (gesperrt/freigegeben) sind vom ausgewählten Export-Preset abhängig.

Video

Durchschnittliche Bitrate (kbit/s)	Die hier eingetragene Bitrate wird annähernd im Durchschnitt im Video verwendet, sie gilt also als Richtwert. Daher lässt sich die Größe des zu exportierenden Videos nur schätzen.
Maximale Bitrate (kbit/s)	Dies ist die maximale Bitrate in dem Video-Stream, also die maximale Anzahl Bits, die einem Decoder pro Sekunde übergeben werden darf. Dieser Parameter ist nur im Bitraten-Modus „Variable“ wirksam.
CPB (Coded Picture Buffer)	Der eingetragene Wert bestimmt den maximalen Speicherplatz für ein encodiertes Frame. Höhere Werte können die Qualität steigern, aber auch zu Fehlern während des Exports führen. Falls der Export abbricht, verringern Sie diesen Wert.
Maximale GOP-Länge	<p>Hier wird die maximale GOP-Länge festgelegt. Höhere Werte bedeuten bessere Kompression. Niedrigere Werte bewirken eine stärkere Fehlersicherheit und ermöglichen besseren Zugriff auf einzelne Frames zur Nachbearbeitung des Videos.</p> <p>Generell gilt: Je kürzer die GOP, desto kompatibler ist die erzeugte Videodatei.</p> <div>  Tipp: Als gute Faustregel hat sich erwiesen, den Wert der Framerate als GOP-Länge einzutragen. </div>
GOP-Struktur	Die GOP-Struktur ist die Reihenfolge der unterschiedlichen Frames. Am Anfang einer GOP steht ein I-Frame, anschließend folgen mehrere BFrames, gefolgt von einem P-Frame. Die Reihenfolge der BFrames und P-Frames wiederholt sich bis zum Ende einer GOP.
Level	HEVC definiert verschiedene Level. Das Level bestimmt, welche Bitrate und Auflösung für das Video zulässig sind. In der Einstellung „Level Auto“ bestimmt der Encoder das Level automatisch, unter anderem an der Auflösung des eingestellten Videoformats, der festgelegten Bitrate und des Profiles.
Kodierqualität	Mit dieser Einstellung ist am einfachsten, das Verhältnis zwischen Kodierdauer und Qualität des Videos einzustellen. Wählen Sie hier die Einstellung aus, die am besten zu ihren Anforderungen passt.

Hardwarebeschleunigung

- CPU Hardware: Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen leistungsstarken Prozessor in Ihrem Computer verbaut haben und die CPU stärker als der Grafikprozessor ist. Der entsprechende Verarbeitungsschritt wird durch den Hauptprozessor übernommen und falls möglich durch die Grafikkarte unterstützt.
- GPU Hardware: Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie eine leistungsstarke Grafikkarte haben und der Grafikprozessor stärker als die CPU ist. Der entsprechende Verarbeitungsschritt wird durch die Grafikkarte übernommen und der Prozessor entlastet. Dies ist vor allem bei 4K-Videos sinnvoll. Es wird der Encoder der Grafikkarte genutzt.
- Software: Es werden die mitgelieferten Encoder benutzt. Das komplette Encoding findet auf der CPU statt, ohne Unterstützung der Grafikkarte.

Audio

Samplerate	Hier wird die Samplerate für die Audio-Kodierung angezeigt.
Bitrate (kbit/s)	Hier wird die gewünschte Bitrate angegeben.

Multiplexer

Streamfähig	Das erzeugte Video ist für die Live-Wiedergabe auf Webseiten geeignet.
-------------	------------------------------------------------------------------------

TASTATURKÜRZEL

Abspielfunktionen

Start / Stopp	Leertaste
Wiedergabegeschwindigkeit stufenweise erhöhen	L Umschalt + L
Wiedergabe stoppen (Abspielmarker bleibt an aktueller Position stehen)	K
Umgekehrte Wiedergabe bzw. stufenweise zurückspulen	J Umschalt + J
Vorwärtsspulen beschleunigen	Umschalt + Pfeiltaste rechts (Tasten gedrückt halten)
Rückwärtsspulen beschleunigen	Umschalt + Pfeiltaste links (Tasten gedrückt halten)
Neustart ab Abspielmarker	Rücktaste
Abspielmarker an den Anfang	Pos1
Abspielmarker ans Ende	Ende
1 Frame zurück/vor (nur Timeline Modus)	Pfeiltaste links/rechts
5 Frames zurück/vor (nur Timeline Modus)	Strg + Pfeiltaste links/rechts
Objekt vor/zurück (nur Storyboard Modus)	Pfeiltaste links/rechts
Projektmarker setzen	Strg + Eingabetaste
Spiele von Bereichsanfang zu Bereichsende	#
Wiedergabe um aktuellen Frame	+
Flüssige Wiedergabe für die Vorschau aktivieren	P

Monitore

Programmmonitor Vollbild	Alt + Eingabetaste
Andere Auflösung	Alt + G
Programmmonitor an Filmeinstellungen anpassen	Strg + G
Programmmonitor an markiertes Video anpassen	Strg + Umschalt + G
Anaglyphendarstellung	Strg + .

Darstellung zeilenweise verschachtelt (linkes Bild zuerst) Alt + .

Standard (2D)

.

Side-by-Side-Darstellung (linkes Bild links)

Umschalt + .

Projektfensteransicht

Ausschnitt vergrößern

Strg + Nach oben

Ausschnitt verkleinern

Strg + Nach unten

Film im Vollbild abspielen

Alt + Eingabetaste

Filmüberblick

Umschalt + A

Ansicht optimieren

Umschalt + B

Zoom 1 Frame / 5 Frames

Strg + 1 / 2

Zoom 1s / 5s / 1min / 10min

Strg + 3 / 4 / 5 / 6

Gesamter Film

Strg + 8

Ansicht und Startmarker bewegen

Zur nächsten Objektkante

Alt + W

Zur vorherigen Objektkante

Alt + Q

Zum Filmanfang

Pos 1

Zum Filmende

Ende

Zum Bereichsanfang

Strg + Pos 1

Zum Bereichsende

Strg + Ende

Seitenweise nach links scrollen

Bild auf

Seitenweise nach rechts scrollen

Bild ab

Um Rastereinheit nach links scrollen

Strg + Bild auf

Um Rastereinheit nach rechts scrollen

Strg + Bild ab

Zum nächsten Projektmarker

Strg + Umschalt + Bild ab

Zum vorherigen Projektmarker

Strg + Umschalt + Bild auf

Zum nächsten Rastmarker

Strg + Alt + Bild ab

Zum vorherigen Rastmarker

Strg + Alt + Bild auf

Zum nächsten Szenemarker	Umschalt + Bild ab
Zum vorherigen Szenemarker	Umschalt + Bild auf
Zum nächsten Kapitelmarker	Alt + Bild ab
Zum vorherigen Kapitelmarker	Alt + Bild auf
Gehe zu rechtem Marker	W
Gehe zu linkem Marker	Q
Zum nächsten leeren Bereich	<
Zum vorherigen leeren Bereich	Umschalt + <
Zum nächsten ausgewählten Objekt	Umschalt + W
Zum vorherigen ausgewählten Objekt	Umschalt + Q
Nächstes Objekt auswählen	Strg + W
Vorheriges Objekt auswählen	Strg + Q

Mausmodi

Mausmodus für einzelne Objekte	6
Mausmodus alle Spuren	7
Mausmodus eine Spur	8
Kurvenmodus	9
Objekt Stretchmodus	0
Audio-Objekte vorhören	Alt + 6
Kontexthilfe	Alt + F1

Einfügemodi

Automatisch	1
Einspur-Ripple	2
Mehrspur-Ripple	3
Austauschen	4
Überschreiben	5

Kontextmenü

Im Kontextmenü finden Sie neben bekannten Funktionen aus den Menüs auch folgende zusätzliche Funktionen:

Audio-Video-Offset setzen	Alt + O
Objekteigenschaften	Strg + E
Audio und Wellenformdarstellung	
Wellenformdarstellung erzeugen	Umschalt + E
Video/Audio auf einer Spur	Strg + U
Video/Audio auf separaten Spuren	Strg + H

Menü „Datei“

Neues Projekt	Strg + N
Projekt öffnen	Strg + O
Projekt speichern	Strg + S
Projekt speichern unter...	Umschalt + S
Aufnahme Audio/Bilder/Video...	R
Auf Gerät ausgeben...	H
Stapelkonvertierung...	S
Backup-Projekt laden	Strg + Umschalt + O
Löschassistent	Strg + Umschalt + Y
Beenden	Alt + F4

Projekt verwalten

Neuen leeren Film hinzufügen	Strg + Alt + N
Film aus Projekt entfernen	Strg + F4
MAGIX Filmdatei exportieren	Strg + Alt + L

Film exportieren

Export als AVI	Strg + Alt + A
Export als DV-AVI	Strg + Alt + D

Export als Video als MPEG	Strg + Alt + P
Video als MAGIX Video	Strg + Alt + M
Video unkomprimiert	Strg + Alt + U
Video als Motion-JPEG-AVI	Strg + Alt + O
Video als Folge von Einzelbildern	Strg + Alt + E
Windows Media Export	Strg + Alt + V
Video als MPEG-4-Video	Strg + Alt + G
Video als HEVC	Strg + Alt + I
Audio als Wave	Strg + Alt + W
Export als Blende	Strg + Alt + T
Einzelner Frame als BMP	Strg + Alt + B
Einzelner Frame als JPEG	Strg + Alt + J

Sicherheitskopie

Projekt und Medien in Ordner kopieren	Alt + S
Film und Medien in Ordner kopieren	Umschalt + R

Einstellungen

Film	E
Programm	Y
Tastaturkürzel	Strg + Umschalt + U

Menü „Bearbeiten“

Rückgängig	Strg + Z
Wiederherstellen	Strg + Y
Objekte ausschneiden	Strg + X
Objekte kopieren	Strg + C
Objekte einfügen	Strg + V
Objekte duplizieren	D

Objekte löschen	Entf
Alle Objekte markieren	Strg + A
Schneiden	
Szene zerschneiden	T
Szenenanfang entfernen	Z
Szenenende entfernen	U
Szene entfernen	Strg + Entf
Film trennen	Alt + Y
Musikalische Schnittenanpassung	Strg + Umschalt + M
Bereich bearbeiten	
Bereich ausschneiden	Umschalt + Entf; Alt + X
Bereich kopieren	Alt + C
Bereich löschen	Alt + Entf
Bereich einfügen	Alt + V
Bereich extrahieren	Umschalt + X
Leerraum in gewählten Bereich einfügen	C
Gruppe bilden	G
Gruppe auflösen	Umschalt + G
Assistenten	
Movieshow Maker	Strg + M
Soundtrack Maker	Strg + Umschalt + S
Audio zusammenfassen	Umschalt + D
Audio und Video zusammenfassen	Umschalt + M
Vorschau-Rendering starten	Strg + R
Marker	
Projektmarker setzen	Strg + Eingabetaste
Rastmarker setzen	Strg + P
Kapitelmarker setzen	Umschalt + Eingabetaste
Kapitelmarker automatisch setzen	Alt + Umschalt + Eingabetaste

Kapitelmarker löschen	Strg + Umschalt + Eingabetaste
Alle Kapitelmarker löschen	Strg + Alt + Eingabetaste
Bereichsanfang setzen	I
Bereichsende setzen	O
Zu Bereichsanfang springen	Umschalt + I
Zu Bereichsende springen	Umschalt + O
Bereich über Leerraum markieren	X
Audiospuren stummschalten (Multicam)	Alt + Umschalt + M

Menü „Effekte“

Effekteinstellungen Film	Strg + Umschalt + H
--------------------------	---------------------------

Video-Objekteffekte

Szenenerkennung	Umschalt + Z
Mit MAGIX Foto Designer bearbeiten	Alt + Umschalt + D

Videoeffekte

Helligkeit	Alt + Umschalt + H
Kontrast	Alt + Umschalt + O
Gamma	Alt + Umschalt + G
Farbe	Alt + Umschalt + F
Farbkorrektur	Alt + Umschalt + C

Chromakey Videolevel	Alt + Umschalt + B
Schärfe	Strg + Alt + S
Videoeffekt Plug-ins	Strg + Umschalt + P
Videoeffekte laden	Strg + -
Videoeffekte speichern	Alt + -
Videoeffekte zurücksetzen	Strg + Alt + -
Videoeffekte kopieren	-
Videoeffekte einfügen	Umschalt + -
Ansicht/Animation	
Position/Größe	Alt + Umschalt + I
Ausschnitt	Alt + Umschalt + P
Kamera-/Zoomfahrt	Strg + Alt + Z
Rotation/Spiegelung	Alt + Umschalt + R
Audio-Objekteffekte	
Normalisieren	Alt + N
Lautstärkeabsenkung	Alt + L
Audio Cleaning	Alt + A
Echo/Hall	Umschalt + H

Timestretch/Resample	Strg + Umschalt + Q
Audioeffekte laden	Strg + +
Audioeffekte speichern	Umschalt + +
Audioeffekte zurücksetzen	Strg + Alt + +
Takterkennungsassistent	Alt + Umschalt + K
Lautstärkekurve	Strg + Umschalt + V
Titелеffekte	
Titeleditor...	Strg + T
Titелеffekte laden...	Alt + T
Titелеffekte speichern	Strg + Umschalt + T
Effektbibliotheken	
Audio- und Videoeffekte	Alt + Umschalt + E
Überblendeffekte	Strg + Umschalt + B
Titелеffekte	Alt + Umschalt + L

Menü „Fenster“

Fensteranordnung zurücksetzen	F9
Schnitttrimmer	N
Objekttrimmer	Umschalt + N

Mixer	M
Master-Audioeffekt-Rack	B
Programmmonitor	Umschalt + V
Media Pool	Umschalt + P
Nächstes Fenster aktivieren	Strg + Tab
Filmüberblick	Umschalt + A
Filmansicht optimieren	Strg + F
Zoom horizontal	
Ausschnitt vergrößern	Strg + Nach oben
Ausschnitt verkleinern	Strg + Nach unten
Zoom 1 / 5 Frame(s)	Alt + 1 / 2
Zoom 1 / 10 Sekunde(n)	Alt + 3 / 4
Zoom 1 Minute	Alt + 5
Zoom 10 Minuten	Strg + Alt + 6
Auf den markierten Bereich zoomen	Alt + F
Auf gesamte Filmlänge zoomen	F
Zoom vertikal	
Ausschnitt vergrößern	Strg + Umschalt + Nach oben
Ausschnitt verkleinern	Strg + Umschalt + Nach unten

Menü „Hilfe“

Hilfe	F1
Kontexthilfe	Alt + F1
Tooltips anzeigen	Strg + Umschalt + F1
Über VIDEO DELUXE	Alt + Umschalt + F1

Tastaturkürzel bearbeiten

Über das Menü »[DATEI](#) > [EINSTELLUNGEN](#) > [TASTATURKÜRZEL](#)« öffnen Sie den Dialog für die Tastaturkürzelbelegung. In diesem Dialog können die Tastaturkürzel für alle Menüfunktionen von VIDEO DELUXE frei festgelegt werden. Dadurch ist es möglich, die bestehenden Tastaturkürzel-Zuweisungen Ihren Bedürfnissen anzupassen, Tastaturkürzel zu ändern oder zu ergänzen.

Die Einstellungen werden beim Beenden gespeichert und stehen automatisch beim nächsten Programmstart wieder zur Verfügung.

Im Dialog wird der komplette Menübaum von VIDEO DELUXE angezeigt.

Tastaturkürzel hinzufügen

Um ein Tastaturkürzel hinzuzufügen gehen Sie folgendermaßen vor:

- Suchen Sie den gewünschten Menüpunkt und markieren Sie ihn mit einem Mausklick. Unter »**AKTUELLER MENÜPUNKT**« wird der derzeit markierte Menüpunkt angezeigt.
- Klicken Sie in das Eingabefeld »**NEUES TASTATURKÜRZEL**«.
- Drücken Sie das Tastaturkürzel. Dazu können Sie Kombinationen aus einer beliebigen Taste zusammen mit Umschalt, Alt und Strg verwenden.
- Klicken Sie auf »**TASTATURKÜRZEL ZUWEISEN**«. Sollte das Tastaturkürzel bereits vergeben sein, wird ein entsprechender Warnhinweis ausgegeben.

i Hinweis: Bitte verwenden Sie nicht die Leertaste, ESC oder Einfg (0 im numerischen Feld), weil die Funktionen dieser Tasten in VIDEO DELUXE fest einprogrammiert sind und sich nicht verändern lassen.

Tastaturkürzelliste

Zurücksetzen: Hier können die voreingestellten Tastaturkürzel wieder aktiviert werden.

Laden: Vorher gespeicherte Tastaturkürzel werden geladen und aktiviert.

-💡 Tipp: Im Lieferumfang von VIDEO DELUXE befinden sich weitere Voreinstellungen für Umsteiger, die bisher mit anderer Software gearbeitet haben. Diese Voreinstellungen erleichtern erheblich den Wechsel auf VIDEO DELUXE.

Sollten Sie eine Version von MAGIX Video Pro X benutzt haben und dessen Tastaturkürzel weiterverwenden wollen, laden Sie die entsprechende Video_Pro_X.ssc.

i Hinweis: Die aktuellen Einstellungen werden beim Laden überschrieben. Speichern Sie Ihre aktuellen Tastaturkürzel vorher ab, wenn Sie sie behalten wollen.

Speichern: Die aktuellen Tastaturkürzel lassen sich unter Angabe eines Dateinamens abspeichern.

Auflisten: Öffnet ein Fenster, das eine komplette Liste der aktuellen Tastaturkürzel enthält. Die Liste lässt sich mit Klick auf »**KOPIEREN**« auch in die Windows-Zwischenablage kopieren, um sie z. B. mit einem Texteditor zu bearbeiten und auszudrucken.

MENÜS

Die Benutzeroberfläche von VIDEO DELUXE enthält eine Menüleiste am oberen Rand des Programmfensters.

Menü 'Datei'

 [Tastaturkürzel](#)

Neues Projekt

Es wird ein neues VIDEO DELUXE-Projekt erzeugt. Dazu öffnet sich der [Startdialog](#).

Öffnen

Mit dieser Option laden Sie ein Projekt oder eine Mediendatei. Beachten Sie beim Laden eines Projektes, dass dazu auch alle zugehörigen Mediendateien verfügbar sein müssen.

VIDEO DELUXE sucht die verwendeten Audio- und Videodateien in den Ordnern, in denen sie sich beim Speichern des Projekts befanden.

Zuletzt geöffnete Projekte

Hier finden Sie eine Auswahl der zuletzt geöffneten Projekte.

Projekt speichern

Das aktuelle Projekt wird unter dem vorhandenen Namen gespeichert. Sollte noch kein Name gewählt sein, öffnet sich ein Dialog, in dem Pfad und Name bestimmt werden.

Projekt speichern unter

Es öffnet sich ein Dialog, in dem Sie den Pfad und den Namen des Projekts festlegen können, unter dem es abgespeichert werden soll.

Projekt verwalten

- **Neuen leeren Film hinzufügen:**
Mit dieser Option legen Sie einen neuen Film für Ihre Aufnahmen und importierten Dateien an. Da im Normalfall bereits ein Film geöffnet ist, müssen Sie entscheiden, ob der Film dem bestehenden Projekt hinzugefügt oder ein neues Projekt erstellt werden soll.
- **Filme zusammenfügen:**
Mithilfe dieser Funktion können Sie an einen geöffneten Film einen weiteren Film anhängen. Dieser wird ans Ende des bereits geöffneten Films gehangen und übernimmt automatisch dessen Filmeinstellungen.
- **Film aus Projekt entfernen:**
Mit dieser Option entfernen Sie den aktuellen Film aus dem Projekt. Auf der Festplatte ist er aber noch vorhanden und kann jederzeit wieder geladen werden.
- **Film umbenennen:**
Hier können Sie einen neuen Namen für Ihren Film eingeben.
- **Filmdatei importieren:**

- **MAGIX Filmdatei (*.mvd) importieren:**

Mit dieser Option importieren Sie einen Film in Ihr Projekt. Beachten Sie, dass dazu auch alle zugehörigen Mediendateien verfügbar sein müssen. VIDEO DELUXE sucht die verwendeten Sounds und Videos in den Ordnern, unter denen sie sich beim Speichern des Films befanden.

- **EDL (Schnittliste) importieren:**

Erstellen Sie Schnittlisten im Samplitude EDL-Format und importieren Sie sie in VIDEO DELUXE für die Weiterverwendung. Wichtig ist hierbei, dass die Ordnerstruktur unverändert bleibt. Die referenzierten Dateien müssen sich also beim Import in VIDEO DELUXE an demselben Ort befinden, an dem Sie beim Erstellen der Schnittliste in MAGIX Samplitude/Sequoia waren.

- Wenn ein leeres Projekt geöffnet ist, wird die komplette EDL-Datei importiert.
- Schaltet man vor dem Import der EDL-Datei Spuren stumm, werden sie nicht entfernt.
- Wenn bereits Objekte im Projekt liegen, werden Sie gefragt, ob die Daten in das Projekt importiert oder ob ein neues Projekt dafür angelegt werden soll.

- **Filmdatei exportieren:**

- **MAGIX Filmdatei (*.mvd) exportieren:**

Es öffnet sich ein Dialog, in dem ein Dateiname für den zu exportierenden Film angegeben werden muss. Den Film können Sie in anderen Projekten wieder importieren.

Hinweis: In der Filmdatei (*.mvd) werden alle Informationen über die verwendeten Mediendateien, Schnitte, Effekte und Titel gespeichert, nicht aber das Bild- und Tonmaterial selbst. Dieses befindet sich immer in den aufgenommenen bzw. importierten Mediendateien, die während der gesamten Bearbeitung mit VIDEO DELUXE unverändert bleiben. Um einen Film vollständig in einen eigenen Ordner zu speichern, um ihn z. B. auf einem anderen PC weiter zu bearbeiten, benutzen Sie die Funktion »FILM UND MEDIEN IN ORDNER KOPIEREN« unter „Datei > Sicherheitskopien“.

- **EDL (Schnittliste) exportieren:**

Erzeugen Sie EDL-Dateien, um diese anschließend in anderen Programmen, wie z. B. MAGIX Samplitude oder Sequoia, weiterzuverarbeiten.

Per Checkbox kann gewählt werden, ob Video und/oder Audio exportiert wird. Im Bedarfsfall kann noch ausgewählt werden, ob die einzelnen Spuren gerendert oder als Originaldateien im EDL referenziert werden. Videorendering erfolgt im DV-AVI-Format, Audiorendering als WAV (Stereo. Bei Surround-Projekten werden 6 Mono-Files gerendert).

Ein Export-Ordner kann per Auswahldialog bestimmt werden. Die EDL-Datei und bei Bedarf die gerenderten Daten werden dorthin geschrieben.

Per Auswahlbox kann gewählt werden, ob die EDL-Datei direkt in ein vorhandenes Sequoia geladen werden soll. Dieses wird entweder automatisch hochgefahren oder die Daten werden direkt in die laufende Anwendung eingefügt. Der Nutzer kann den Sequoia-Pfad in der Eingabemaske festlegen.

Film exportieren

Hier finden Sie alle Exportformate, die von VIDEO DELUXE unterstützt und nicht durch das Brennen von Discs abgedeckt werden.



Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt [Film exportieren](#).

Aufnahme Audio / Bilder / Video

Es öffnet sich das Auswahlfenster für die Aufnahme, in dem der gewünschte Aufnahmetyp gewählt werden kann. Sie können es auch über die „Audio- oder Videoaufnahme“-Schaltfläche in der Transportkontrolle erreichen.

Audio-CD-Track(s) importieren

Sie können einen CD-Track wie eine normale Datei per Drag & Drop aus dem Media Pool importieren. Falls diese einfache Methode fehlschlagen sollte, können Sie mit diesem Menübefehl den CD-Manager öffnen, in dem Tracks von Audio-CDs ausgewählt und komplett ins Projekt geladen werden können. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „[Audio-CD einlesen](#)“.

Auf Gerät ausgeben

Hier können Sie Ihr fertiges Video auf externe Geräte übertragen. Wählen Sie dazu in der Liste das Zielgerät aus.

Export auf mobile Geräte:

Die meisten Geräte benötigen zwingend bestimmte Formateinstellungen (Dateiformat, Auflösung, Bitrate, Bildwiederholungsrate etc.), um ein Video wiedergeben zu können.

Das Menü ist in verschiedene Geräteklassen unterteilt, um Ihnen die Auswahl Ihres Gerätes zu erleichtern. Im oberen Teil der Geräteliste werden die jeweils letzten drei gewählten Geräte als Favoriten gespeichert, falls Sie mehr als ein Gerät haben oder auch Ihre Freunde mit Ihren Filmen beeindrucken wollen.

Wenn Ihr Gerät aufgeführt wird, müssen Sie sich um die Formateinstellungen nicht weiter kümmern, denn die notwendigen Einstellungen des Exportdialogs werden automatisch passend zum Zielgerät vorgenommen. Sie wählen Ihr Gerät aus und klicken auf „OK“ - fertig.

DV/HDV ausspielen:




Hinweis: Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

- Zum digitalen Ausspielen wählen Sie im Menü „Datei“ > „Auf Gerät ausspielen“, anschließend im Gerätemenü » [CAMCORDER](#)«. Für DV-Kameras wählen Sie das Gerät »[DV-CAMERA](#)«, für HDV-Camcorder »[HDV1](#)« bzw. »[HDV2 CAMCORDER](#)«.

Mit Klick auf »[EINSTELLUNGEN](#)« öffnen Sie den jeweiligen Exporteinstellungsdialog (DV-AVI Export für DV-Camcorder, MPEG-Export für HDV Camcorder). Für die meisten Anwendungen sollten Sie die hier vorgegebenen Einstellungen beibehalten. Unter »[ERWEITERT...](#)« erreichen Sie die DV-Export-Einstellungen.

- Schließen Sie jetzt Ihre Kamera an, schalten Sie sie ein und folgen Sie den Anweisungen des Dialogs.

Wenn Sie einen einmal gerenderten (also fertig geschnittenen) Film erneut auf DV ausspielen wollen, müssen Sie nicht noch einmal rendern. Stattdessen wählen Sie die Option „Eigene Datei ausspielen“ und wählen Ihr DV-Video aus dem „My Audio Video“-Ordner aus.

 **Tipp:** Digitalkameras, die über einen PC-Anschluss digital aufnehmen können, sind meist teuer. Es besteht die Möglichkeit, die Anschaffungskosten deutlich herabzusetzen, indem Sie sich eine Digitalkamera ohne eine solche digitale Überspielmöglichkeit besorgen und im Fachhandel freischalten lassen. Informieren Sie sich vor dem Kauf, ob diese Möglichkeit besteht.

DV-Export-Einstellungen

PAL/NTSC: In Europa wird PAL verwendet, in den USA und Japan NTSC. Diese Option brauchen Sie normalerweise nicht zu ändern.

Nur bearbeitete Szenen rendern: Unbearbeitete Originaldateien werden ins fertige DV-AVI kopiert. Normalerweise müssen die DV-Daten dekomprimiert, mit den eingestellten Effektberechnungen versehen und wieder neu komprimiert werden. Wenn keine Effektberechnungen anstehen, können diese Schritte auch entfallen. Diese Option kann immer an sein.

Referenzen auf Originaldateien verwenden: Unbearbeitete Originaldateien werden direkt zurückgespielt, Effekte werden in Echtzeit gerendert. Verwenden Sie diese Option nur für fertige Filme ohne Schnitte und Effekte, da bei Echtzeit-Effektbearbeitungen von DV-Daten in Originalauflösung eine große Rechenlast entsteht. Durch die erhöhte Belastung können Fehler beim Ausspielen entstehen.

Nach dem Rendern ausspielen: Wenn Sie Ihren Film nur rendern, aber nicht ausspielen wollen, deaktivieren Sie diese Option. Sie können Ihren Film zu einem späteren Zeitpunkt ausspielen, indem Sie im Ausspielen-Dialog die Option „Eigene DV-Datei ausspielen“ wählen.

Mein Gerät ist nicht in der Liste. Was kann ich tun?


Manuelle Eingabe


Wenn Ihr Gerät nicht in der Liste auftaucht, können Sie die Exporteinstellungen auch manuell festlegen. Das müssen Sie nur ein einziges Mal machen, da Sie diese Einstellungen als Voreinstellung abspeichern können.

Lesen Sie die **Bedienungsanleitung Ihres mobilen Gerätes**, welches Dateiformat erforderlich ist. Wenn Ihr Gerät mehrere Formate unterstützt, können Sie experimentieren, mit welchem Format Sie zu den besten Ergebnissen gelangen.

Stellen Sie das Dateiformat ein, indem Sie das Zielgeräte-Menü öffnen und **„Manuelle Eingabe“ -> „Video“ -> „...Format“** wählen. Wenn Sie auf „Export“ klicken, erreichen Sie den Exportdialog des gewählten Dateiformats, in dem Sie alle weiteren Einstellungen vornehmen können.

Für Details zu den Einstellungen schlagen Sie bitte im Handbuch Ihres Gerätes nach. Erläuterungen zu den Einstellungen der Dateiformate finden Sie im Abschnitt Übersicht über die Geräteklassen, zu den speziellen Einstellungen der Exportdialoge im Abschnitt Menü Datei - Film exportieren.

 **Tipp:** Sind die Formateinstellungen für Ihr Gerät nicht verfügbar, können Sie zunächst ein anderes Gerät desselben Herstellers ausprobieren und davon ausgehend notwendige Anpassungen vornehmen.

 **Tipp:** Haben Sie funktionierende Einstellungen gefunden, empfiehlt es sich, diese als Voreinstellung für die weitere Verwendung zu speichern.

Stapelkonvertierung

Dieser Menüpunkt ruft die [Stapelkonvertierung](#) auf. Damit konvertieren Sie schnell und effizient mehrere Dateien, Filme oder Projekte in verschiedene Videoformate.

Vimeo

- **Aktuellen Film als Video hochladen:** Nachdem Sie sich bei Vimeo eingeloggt haben, wird der Upload-Dialog geöffnet. Geben Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter ein und legen Sie fest, ob der Film privat oder öffentlich angezeigt werden soll. „OK“ lädt den aktuellen Film hoch.
- **Im Media Pool markierte Medien hochladen:** Nachdem Sie sich bei Vimeo eingeloggt haben, wird der Upload-Dialog geöffnet. Geben Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter ein und legen Sie fest, ob die Medien privat oder öffentlich angezeigt werden sollen. „OK“ lädt die markierten Medien hoch.

Online

Producer Planet: Der Producer Planet ist der Onlinestore für Kreativschaffende aus dem Multimedia-Bereich. Neben dem eigenen Angebot von MAGIX, welches von Soundpools über virtuelle Instrumente und Sound FX hin zu Stock Footage, Video-Plug-ins und LUTs ein breit gefächertes Produkt-Repertoire bietet, finden Audio Engineers, Beat-Producer, Cutter und ambitionierte Hobby-Filme-Macher hier Content verschiedener etablierter und up-and-coming Hersteller und Produzenten.

Youtube / Vimeo: Dies ist die direkte Verbindung zwischen MAGIX und verschiedenen Online Communities.

- **Aktuellen Film als Video hochladen:** Lädt den aktuellen Film auf das ausgewählte Portal bzw. auf die ausgewählte Community hoch. Tragen Sie dazu die Daten zum Video in die dafür vorgesehen Felder ein, damit die Suchfunktionen dieser Portale auch dieses Video finden. VIDEO DELUXE nutzt dafür teilweise auch das Format H.264, welches Bestandteil des MPEG-4-Codecs ist. Da die meisten Communities und Portale ohnehin dieses Format verwenden, muss in diesem Fall der Film nicht erneut auf dem jeweiligen Server gerendert werden. Somit werden weitere Qualitätsverluste vermieden.
Beim Hochladen von HD-Material wird das HD-Format 720p verwendet.
- **Im Media Pool markierte Medien hochladen:** Lädt die im Media Pool markierten Medien auf das ausgewählte Portal oder die ausgewählte Community hoch.

Medien-Backup importieren: Content (z. B. 3D-Blenden), den Sie bereits gekauft und heruntergeladen haben, wird zentral im "Ordner Eigene Dateien\MAGIX Downloads\Backup" aufbewahrt. Wenn Sie iContent aus anderen MAGIX Programmen heraus heruntergeladen haben, können Sie diesen mit dem Befehl »[MEDIENBACKUP IMPORTIEREN](#)« für die Nutzung in VIDEO DELUXE zugänglich machen.

Cewe Fotoabzüge / Als Fotobuch

Sie können die Bilder Ihres Projektes oder aus dem Media Pool als Fotobuch, Kalender, Fototasse und anderes bestellen. VIDEO DELUXE übergibt die Bilder dazu an das separate Programm CEWE FOTOSERVICE.

i Hinweis: Um die CEWE-Angebote (Fotobuch, Abzüge, Foto-Tassen ...) bestellen zu können, muss das Programm CEWE FOTOSERVICE installiert sein. Sollte es fehlen, finden Sie es auch auf der CEWE Website.

Zugangsdaten verwalten: In diesem Dialog können Sie Ihre Zugangsdaten (E-Mail-Adresse und Passwort) für alle von VIDEO DELUXE aus erreichbaren Dienste eingeben und verwalten. Somit müssen Sie sich nicht jedes Mal anmelden.

Sicherheitskopie

Daten müssen gesichert werden, um sie im Fall eines Festplatten-Crashes oder eines Fehlers, z. B. im Projekt, zurückholen zu können.


 Für detaillierte Informationen lesen Sie den Abschnitt über „[Sicherheitskopien](#)“.

Backup-Projekt laden

Mit dieser Option laden Sie ein automatisch angelegtes Backup eines Projekts. Solche automatischen Backups erhalten die Dateieindung MV_ (Unterstrich). Diese Option ist nützlich für Notfälle, z.B. wenn Sie während der Bearbeitung unabsichtlich abgespeichert haben, aber wieder zur vorherigen Version des Films zurückkehren wollen.

Löschassistent

Bei jedem Brennvorgang wird ein Disc Image angelegt, daher kann die Festplatte schnell an ihre Grenzen kommen, wenn Sie sehr viele Discs brennen. Mit dem Löschassistenten lassen sich Projekte, die darin verwendeten Mediendateien von der Festplatte und die Disc Images löschen. Nutzen Sie diese Funktion, um Festplattenplatz für neue Projekte freizumachen.

 **Achtung!** Wenn Sie die im Film verwendeten Dateien außerdem noch in anderen Filmen verwendet haben (wie z.B. eigene Trailer, Titelmusiken etc.), sollten Sie vorher von diesen Dateien Sicherheitskopien machen.

Für detaillierte Informationen lesen Sie den Abschnitt „[Löschassistent](#)“.

Einstellungen

- **Filmeinstellungen:** Ruft die [Filmeinstellungen](#) des aktuell ausgewählten Films auf.
- **Programmeinstellungen:** Die [Programmeinstellungen](#) werden geöffnet.
- **Tastaturkürzel bearbeiten:** Dieser Menüeintrag öffnet einen Dialog zum Bearbeiten von [Tastaturkürzeln](#). So können Sie VIDEO DELUXE Ihren Bedürfnissen anpassen.
- **Sprache:** Hier können Sie die Sprache, in der VIDEO DELUXE verwendet wird, ändern. Standardmäßig wird die Sprache angezeigt, die Sie bei der Installation gewählt haben.
- **Programmeinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen:** Mit dieser Funktion werden alle Programmeinstellungen, die Sie in VIDEO DELUXE vorgenommen haben, auf die Standardwerte zurückgesetzt.

Beenden

Schließt VIDEO DELUXE.


Menü 'Bearbeiten'

 [Tastaturkürzel](#)

Rückgängig

Mit diesem Befehl können die letzten Bearbeitungen zurückgenommen werden. So ist es kein Problem, kritische Operationen auszuprobieren. Entspricht das Ergebnis nicht den Erwartungen, gelangen Sie mit „Rückgängig“ wieder in den Ausgangszustand zurück.

Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet eine Liste der bisher gemachten Änderungen, so dass sich auch mehrere hintereinander gemachte Änderungen zurücknehmen lassen.

 **Tipp:** Die Länge der Liste lässt sich in den Programmeinstellungen den eigenen Bedürfnissen anpassen. Generell gilt: Je länger die Liste ist, desto mehr Arbeitsspeicher wird gebraucht.

Wiederherstellen

Dieser Befehl nimmt einen unmittelbar zuvor ausgeführten Rückgängig-Befehl wieder zurück.

Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet eine Liste der bisher zurückgenommenen Änderungen, so dass sich auch mehrere hintereinander gemachte Rückgängig-Befehle wiederherstellen lassen.

Rückgängig- und Cachespeicher leeren

Diese Option löscht den Speicher für die Rückgängig-Befehle und den Zwischenspeicher (Cache).

Objekte ausschneiden

Dieser Befehl entnimmt die markierte Szene und kopiert es in die Zwischenablage. Von dort aus kann es im aktuellen sowie in jedem anderen Film mit „Einfügen“ eingesetzt werden.

Objekte kopieren

Dieser Befehl kopiert die markierte Szene (bzw. das markierte Objekt, wenn Sie sich im Timeline-Modus befinden) in die Zwischenablage. Von dort aus kann es in diesem oder jedem anderen Film mit „Einfügen“ eingesetzt werden.

Objekte einfügen

Dieser Befehl fügt das in die Zwischenablage kopierte Material (Szene oder Objekt) an der aktuellen Position des Abspielmarkers ein.

Objekte duplizieren

Dieser Befehl dupliziert alle markierten Objekte. Die Kopien erscheinen neben dem Original leicht versetzt und können mit der Maus an die richtige Position gezogen werden (Drag & Drop).

Objekte löschen

Dieser Befehl löscht die markierte Szene (bzw. das markierte Objekt, wenn Sie sich im Timeline-Modus befinden).

Alle Objekte markieren

Alle im Projekt befindlichen Objekte werden ausgewählt.

Schneiden

Die Schnittfunktionen sind auch über die Werkzeugleiste erreichbar. Wählen Sie die Funktion dort, wird immer die zuletzt ausgewählte Funktion als Schaltfläche angezeigt.

- **Szene zerschneiden:** Dieser Befehl schneidet ein ausgewähltes Objekt an der Position des Abspielmarkers auseinander. Es entstehen zwei unabhängige Objekte.
- **Szenenanfang entfernen:** Dieser Befehl schneidet die Szene an der Position des Abspielmarkers und entfernt gleichzeitig alles Material vor dem Abspielmarker.
- **Szenenende entfernen:** Dieser Befehl schneidet die Szene an der Position des Abspielmarkers und entfernt gleichzeitig alles Material hinter dem Abspielmarker.
- **Szene entfernen:** Wenn Sie nachträglich im Timeline-Modus eine Szene auf Spur 1 aus einem Film herausschneiden wollen, lassen sich mit dieser Option die hinteren Objekte, Titel und Blenden auf allen Spuren automatisch nach vorne schieben, so dass keine Lücke im Film entsteht.

Objekte auf anderen Spuren, die in den Bereich der betroffenen Szene hineinragen, werden beim automatischen Verschieben nicht berücksichtigt, d. h. sie bleiben auf ihrer Position.

- **Film trennen:** Dieser Befehl trennt den Film an der Position des Abspielmarkers in zwei selbständige Filme auf.
Im aktuellen Projektfenster verbleibt der Teil, der sich vor dem Abspielmarker befindet. Der hintere Teil wird aus dem aktuellen Projektfenster entfernt und als neuer Film angelegt. Sie erreichen diesen Film über das Menü „Fenster“.

Musikalische Schnittanpassung


 **Hinweis:** Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Wenn Sie Ihre Hintergrundmusik mit dem Takterkennungsassistenten bearbeitet haben und ein musikalisches Tempo ermittelt wurde, können Sie Ihre **Schnitte automatisch** an dieses Tempo anpassen. Dabei werden alle harten Schnitte (also keine überblendeten Objekte) auf die musikalischen Viertelnotenpositionen verschoben.


Bereich

VIDEO DELUXE stellt neben den objektbasierten Funktionen auch „Band-orientierte“ Schnittfunktionen zur Verfügung. Diese beziehen sich immer auf das gesamte Projekt von der ersten bis zur letzten Spur und auf den Bereich zwischen dem Start- und Endmarker.

- **Ausschneiden:** Der Bereich zwischen Start- und Endmarker wird aus dem aktuellen Projekt ausgeschnitten und in der Zwischenablage abgelegt. Er kann z.B. an anderer Stelle wieder eingefügt werden.
- **Kopieren:** Der Bereich zwischen Start- und Endmarker aus dem aktuellen Projekt wird in die Zwischenablage kopiert. Er kann an anderer Stelle wieder eingefügt werden.
- **Löschen:** Der Bereich zwischen Start- und Endmarker wird aus dem aktuellen Projekt gelöscht und nicht in der Zwischenablage abgelegt.
- **Einfügen:** Der Inhalt der Zwischenablage wird an der Position des Startmarkers ins aktuelle Projekt eingefügt.
- **Extrahieren:** Der Bereich zwischen Start- und Endmarker bleibt erhalten, alles Material davor und danach wird gelöscht. Nutzen Sie diese Option, um aus einem Arrangement nur einen Teil herauszulösen und einzeln weiterzuverarbeiten.
- **Leerraum einfügen:** Ein leerer Bereich von der Länge des Zeitabschnitts zwischen Start- und Endmarker wird in der ersten sichtbaren Spur eingefügt. Nachfolgende Objekte werden verschoben.

 **Hinweis:** Diese Funktion bezieht sich nur auf die erste sichtbare Spur. Dazu müssen Sie ggf. im Arranger scrollen, um die gewünschte Spur in die oberste Zeile zu bringen.

- **Standbild einfügen:** Der Bereichsanfang wird als Standbild über die Länge des Bereichs eingefügt.

 **Hinweis:** Diese Funktion bezieht sich nur auf die erste sichtbare Spur. Dazu müssen Sie ggf. im Arranger scrollen, um die gewünschte Spur in die oberste Zeile zu bringen.

Gruppe bilden

Alle markierten Objekte werden einer Gruppe zugeordnet, die mit einem Mausklick gemeinsam ausgewählt und bearbeitet werden kann.

Gruppe auflösen

Dieser Befehl zerlegt eine Objektgruppe wieder in unabhängige Objekte.

Assistenten

- **Fotoshow Maker:**
Der [Assistent](#) Fotoshow Maker ist ideal, um Standbildaufnahmen automatisch in bewegte Bilder zu verwandeln und sie mit Effekten und Hintergrundmusik zu versehen.
- **MAGIX Soundtrack Maker:**
Der [Soundtrack Maker](#) generiert automatisch Musikstücke, die der angegebenen Stimmung entsprechen. Selbst Stimmungswechsel sind möglich.
- **Reiserouten-Animation:**
Dieser Menüeintrag öffnet das separate Programm [MAGIX Travel Maps](#). Dieses ermöglicht einfaches Erstellen von animierten Reiserouten mithilfe von Internetkarten.

Audio zusammenfassen

Mit dieser Option werden alle Audio-Objekte in eine einzige Audiodatei umgerechnet („Mix Down“). Danach belegt das Tonmaterial im Arrangement nur noch eine Spur und kaum noch RAM-Speicher, dafür jedoch Platz auf der Festplatte (circa 10 Megabyte pro Minute in Stereo). Sie erhalten also wieder Übersicht und Platz für weitere Objekte.

Die Audiodatei wird von VIDEO DELUXE automatisch normalisiert, das heißt, dass die lauteste Stelle der Wave-Audio-Objekte des Arrangements exakt dem höchsten Wert der 16-Bit-Auflösung entspricht. Dadurch werden Klangeinbußen verhindert, selbst wenn Sie die Mixdown-Datei immer und immer wieder im Projektfenster oder per Mixdown mit anderen Wave-Audio-Objekten zusammenmischen. Die Mixdown-Funktion ist vor allem dann zweckmäßig, wenn anschließend mit dem Mixdown-Objekt weitergearbeitet werden soll.



Tipp: Es empfiehlt sich, statt der Mixdown-Funktion die verschiedenen Optionen des Untermenüs „Film exportieren“ im Menü „Datei“ zu nutzen, um eine finale *.avi- oder *.wav- (oder eine andere multimediale) Datei zu erstellen.

Audio und Video zusammenfassen

Zusätzlich zur Funktion „Audio zusammenfassen“ (s. o.) werden alle Video-Objekte einschließlich aller Effekte, Blenden und Schnitte in einer einzigen MAGIX Videodatei zusammengefasst. Wenn Ihr Computer leistungsmäßig an seine Grenzen stößt, können Sie so schnell Reserven freimachen für eine weitere Bearbeitung.

Vorschau-Rendering starten...

Sie können bestimmte Stellen, mit deren Bearbeitung Sie vorerst fertig sind, von VIDEO DELUXE vorrendern lassen. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn aufgrund von angewendeten Effekten und Blenden eine flüssige Wiedergabe nicht möglich ist. Der Vorteil gegenüber der Option „Audio und Video zusammenfassen“ ist dabei, dass alle Objekte im Arrangement erhalten bleiben. Das gerenderte Material wird lediglich im Hintergrund abgespielt, wenn der Abspielmarker an die entsprechende Position kommt.

 Siehe: [Vorschau-Rendering](#)

Bereich(e) für Vorschau-Rendering entfernen

Entfernt die Vorschau-Rendering-Bereiche. Wenn mehrere Bereiche definiert wurden und der Abspielmarker über einem dieser Bereiche steht, werden Sie gefragt, ob Sie nur diesen „Bereich“ oder „Alle“ Bereiche entfernen möchten.

Marker

Ausführliche Informationen zum Thema finden Sie im Abschnitt [Marker](#).

Ansicht bewegen

Mit diesen Befehlen wird der sichtbare Ausschnitt zusammen mit dem Abspielmarker im Taktlineal verschoben. Sie können ganz schnell zwischen verschiedenen Markern (Sprung-, Kapitel-, Szene-, Werbemarker) und Objektkanten hin- und herspringen.

Multicam

 **Hinweis:** Dieses Feature steht Ihnen in der Plus/Premium-Version von VIDEO DELUXE zur Verfügung.

Sie schalten bei Klick in den „Multicam-Modus“. Mehr dazu erfahren unter „[Multicam Editing](#)“.

Audiospuren stummschalten (Multicam)

Sobald Sie in den Multicam-Modus wechseln, werden alle Audiodateien der Quellspuren stummgeschaltet. Sie hören nur die Audiospur des finalen Films. Möchten Sie diese Funktion deaktivieren, entfernen Sie das Häkchen. Sie können die Audiospuren nun gezielt über die Spurköpfe per Hand stummschalten.

Menü 'Effekte

 [Tastaturkürzel](#)

Effekteinstellungen Film

Dieser Menüpunkt ruft die [Effekteinstellungen des Films](#) auf. Die dort getroffenen Einstellungen gelten für den gesamten Film.

Video-Objekteffekte

- **Szenenerkennung:** Öffnet die automatische [Szenenerkennung](#), um längere Videos in einzelne Szenen zu schneiden.
- **In Foto Designer bearbeiten:** Grafikdateien (BMPs oder JPEGs) können aus dem Projektfenster in einem externen Grafikprogramm nachbearbeitet werden. Die markierte Bilddatei wird automatisch geladen und nach Abschluss der Bearbeitung in VIDEO DELUXE anstelle des ursprünglichen Materials verwendet.
- **Panorama erstellen ...:** Öffnet den [Dialog](#) zum Erstellen eines Panoramas. Ordnen Sie vorher Ihre Fotos in der richtigen Reihenfolge an und gleichen Sie Belichtung und Farbe ab, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Dabei sollten Sie darauf achten, dass die Fotos an den Überschneidungen harmonisieren.

- **Videoeffekte:** Hier finden Sie frei einstellbare Effekte für Video- und Bildobjekte. Die Effekte können erst nach dem Auswählen des Objekts im Dialogfenster des jeweiligen Effekts eingestellt werden. Mehr Informationen dazu finden Sie unter [Videoeffekte](#).
- **Bewegungseffekte:** Hier finden Sie die Bewegungseffekte mit denen Sie das Bild z.B. durch Zoom- und Kamerafahrten animieren können.
- **Bewegungseffektvorlagen:** Laden Sie Vorlagen für Bewegungen per Drag & Drop in das Projekt.
- **Ausschnitt:** Mit dieser Funktion lassen sich Video-Objekte in einen Teilbereich des Bildschirms einpassen. Dazu mehr unter [Videoeffekte](#).
- **Stereo3D:** Lesen Sie mehr zur Stereo3D-Funktionalität im Abschnitt [Stereo3D](#).
- **Hintergrundgestaltung:** Wählen Sie hier eine Farbe, ein Bild oder ein beliebiges Video auf Ihrer Festplatte aus, das als Hintergrund für die gezeigte Szene oder das Foto dienen soll. Dies ist vor allem nützlich, wenn Szenen oder Fotos schwarze Ränder haben oder kleiner dargestellt werden.
- **Hintergrund zurücksetzen:** Setzt die Einstellungen für die Hintergrundgestaltung zurück.
- **Als Hintergrund verwenden:** Verwendet das ausgewählte Foto und Video als Hintergrund.
- **Videoeffekte laden:** Mit diesem Befehl können Sie eine gespeicherte Effektkombination für das aktuell ausgewählte Objekt laden. Wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben, so wird die Effektkombination auf jedes ausgewählte Objekt angewendet.
- **Videoeffekte speichern:** Mit diesem Befehl können Sie die aktuell eingestellte Effektkombination für jedes Objekt separat abspeichern.
- **Videoeffekte zurücksetzen:** Mit dieser Option schalten Sie alle aktuell verwendeten Effekte aus. Das Material wird in den Zustand vor der Effektanwendung zurückgesetzt.
- **Videoeffekte kopieren:** Effekteinstellungen eines Objektes lassen sich in die Zwischenablage kopieren, um sie bei anderen Objekten wieder einzufügen.
- **Videoeffekte einfügen:** Videoeffekte lassen sich von anderen Objekten in das ausgewählte einfügen. Dazu müssen die Einstellungen vorher in die Zwischenablage kopiert werden.
- **Videoeffekte auf alle anwenden:** Die aktuellen Effekteinstellungen werden auf alle Szenen und Fotos des Films übertragen.
- **Videoeffekte auf alle Folgenden anwenden:** Die aktuellen Effekteinstellungen werden auf alle Szenen und Fotos des Films übertragen, die hinter dem ausgewählten Objekt liegen.

Audio-Objekteffekte

- **Normalisieren (Maximalpegel):** Die Funktion „Normalisieren“ hebt den Pegel eines Audio-Objekts auf die maximal mögliche Höhe, ohne dass das Material übersteuert wird. Dazu wird nach der größten Signalspitze im Audiomaterial gesucht und der Pegel des Objekts so angehoben, dass diese Stelle exakt 0 dB (Vollaussteuerung) entspricht.
- **Normalisieren (EBU R128):** EBU R128 ist ein Sendestandard, der das Audiosignal auf -23 LUFS (Lautheits-Einheiten relativ zu digitalem Vollpegel) normalisiert. Damit ist - im Gegensatz zum Normalisieren auf Maximalpegel - genug Raum für kurzzeitig laute Signale nach oben geschaffen. Das nutzen z.B. Kinoproduktionen und Klassikaufnahmen.
- **Lautheit der ausgewählten Objekte angleichen:** Unabhängig von einem Normpegel werden die Audiopegel der markierten Objekte untereinander bezüglich der Lautstärke angeglichen. Als Referenz dient dabei das Mausklickobjekt.

- **Lautstärke setzen:** Diese Funktion im Effekte- bzw. Kontextmenü regelt die Lautstärke für einzelne Objekte, was auch stufenlos mithilfe der Objektanfasser direkt im Projektfenster erfolgen kann.
- **Lautstärkeabsenkung:** Lesen Sie mehr zur [Lautstärkeabsenkung](#).
- **Audio Cleaning:** Öffnet den Dialog zum [Audio Cleaning](#).
- **Echo/Hall:** Lesen Sie dazu die Abschnitte [Echo](#) und [Hall](#).
- **Timestretch/Resample:** Lesen Sie dazu den Abschnitt [Timestretch/Resample](#).
- **Audioeffekte laden:** Mit diesem Befehl können Sie eine gespeicherte Effektkombination für das aktuell ausgewählte Objekt laden. Wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben, so wird die Effektkombination auf jedes ausgewählte Objekt angewendet.
- **Audioeffekte speichern:** Mit diesem Befehl können Sie die aktuell eingestellte Effektkombination für jedes Objekt separat abspeichern.
- **Audioeffekte zurücksetzen:** Mit dieser Option schalten Sie alle aktuell verwendeten Effekte aus. Das Material wird in den Zustand vor der Effektanwendung zurückgesetzt.
- **Takterkennungsassistent:** Lesen Sie dazu mehr unter [Musikalische Schnittanpassung](#).
- **Wave extern bearbeiten:** Hiermit wird die Tonspur bzw. das Audio-Objekt in den mitgelieferten Audio-Editor MAGIX Music Editor geladen.
- **Lautstärkekurve:** Auf die Lautstärke können Sie hier direkt zugreifen. Sie finden Sie auch im Media Pool unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ > „Allgemein“, um sie zu animieren.

Titeleffekte

- **Titeleditor:** Öffnet den [Titeleditor](#).
- **Titelvorlage laden:** Mit diesem Befehl können Sie einen vorher abgespeicherten Titeleffekt für das aktuelle Objekt laden.
- **Titelvorlage speichern:** Sie können die aktuell eingestellte Effektkombination für jedes Titelobjekt separat abspeichern und später auf andere Titelobjekte anwenden.

Designelemente

- **Bild-in-Bild:** Hier finden Sie verschiedene Presets für Bildverschachtelungen.
- **Collagen:** funktionieren ähnlich wie normale Bild-in-Bild-Effekte, allerdings werden hierfür mehrere Objekte verwendet. Je nach Collage arrangieren Sie die gewünschten Objekte hintereinander und ziehen die Collage auf das erste Objekt.
- **Testbilder:** Es stehen professionelle Testbilder zum Kalibrieren Ihres Systems zur Verfügung.
- **Hintergründe:** Hier finden Sie statische und animierte Bild- und Videohintergründe. Videohintergründe sind loopfähig, das heißt, dass Sie durch Duplizieren beliebig verlängert werden können. Die spezielle Vorlage „Benutzerdefiniert“ öffnet einen Farbauswahldialog, in dem sich die gewünschte Farbe frei einstellen lässt.
- **Bildobjekte:** Hier finden Sie verschiedene Bildobjekte wie z. B. schwarze Balken, Denkblasen für Cartoons u. ä.



Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt [„Designelemente im Media Pool“](#).

Effektbibliotheken


Über diese Menüeinträge steuern Sie die entsprechenden Ordner mit dem [Media Pool](#) an.

Menü 'Fenster'

 [Tastaturkürzel](#)

Fensteranordnung

- **Standard:** Diese Option schaltet aus der Multimonitor-Einstellung (s.u.) in die Standard-Betriebsart für einen Monitor zurück.
- **Multimonitor mit maximiertem Programmmonitor:** Diese Option lässt sich bei mehreren angeschlossenen Computermonitoren verwenden. Sie vergrößert den Programmmonitor so, dass er einen der angeschlossenen Computermonitore vollständig ausfüllt. Die anderen Elemente werden auf einem zweiten Monitor dargestellt.
- **Speichern:** Sie können jede Anordnung und Kombination von sichtbaren Fenstern speichern. Zwischen diesen kann komfortabel per Menübefehl gewechselt werden. Klicken Sie auf „Speichern“ und legen Sie den Namen fest, der für die aktuelle Anordnung benutzt werden soll. Unter „Media Pool“ legen Sie fest, ob auch der ausgewählte Reiter (Hauptnavigation) und Abschnitt (Unternavigation) mit gespeichert werden soll.

 Die ersten drei benutzerdefinierten Fensteranordnungen werden automatisch mit den Tastaturkürzeln F10, F11 und F12 vergeben, jeder weiteren Anordnung lässt sich über » „DATEI“ > „EINSTELLUNGEN“ > „TASTATURKÜRZEL...“ « ein Tastaturkürzel zuordnen.

- **Löschen:** Jede benutzerdefinierte Fensteranordnung lässt sich wieder löschen. Dazu wird ein Dialog geöffnet, in welchem Sie die zu löschende Anordnung auswählen und anschließend auf die Schaltfläche „Löschen“ klicken.
- **Fensteranordnung zurücksetzen:** Wenn Sie die Fenster in VIDEO DELUXE nach Ihrem Belieben verschoben haben, können Sie mit diesem Befehl die Anordnung wieder in ihren Ursprungszustand zurückversetzen. (Tastaturkürzel: F9)

Schnitttrimmer

Öffnet den Schnitttrimmer. Damit lassen sich die Position der markierten Video- oder Bildobjekte und seine Anfasser sowie die Überblendungseigenschaften (Blendenart, Länge) feinjustieren. Mehr dazu im Abschnitt „[Schnitt](#)“.

Objekttrimmer

Öffnet den Objekttrimmer. Damit lassen sich die Position des markierten Video- oder Bildobjekts und seine Anfasser feinjustieren. Mehr dazu im Abschnitt „[Schnitt](#)“.

Mixer

Öffnet den „[Mixer](#)“.

Master Audio Effect Rack

Öffnet das Master Audio Effect Rack. Mehr dazu im Abschnitt „[Audioeffekte](#)“.

Mastering Suite

Öffnet die [Mastering Suite](#).

Programmmonitor

Hiermit lässt sich der Programmmonitor ein- und ausblenden.

Media Pool

Mit dieser Option lässt sich der Media Pool verbergen bzw. wieder sichtbar machen.

Projekt

Blendet das Projektfenster ein oder aus.

Projektablage

Blendet die Projektablage ein oder aus.

Nächstes Fenster aktivieren

Schalten Sie zwischen den verschiedenen Fenstern (Oberflächenbereichen) des Programms hin und her.

Filmüberblick

Damit kann der gesamte Film auf dem Programmmonitor im Überblick gezeigt werden. Diese Option ist insbesondere geeignet für komplexe und lange Filme, um den Überblick nicht zu verlieren. Sie haben Ihren ganzen Film im Blick und sind trotzdem schnell am gesuchten Objekt – Sie können direkt am Programmmonitor zoomen oder den im Projektfenster dargestellten Ausschnitt verschieben.

Filmansicht optimieren

Die Zoomstufe wird auf 100% gesetzt, so dass alle Objekte und der gesamte Film zu sehen sind. Außerdem werden die Bereichsmarker auf den Anfang bzw. das Ende gesetzt, so dass der Film vollständig abgespielt werden kann.

Zoom horizontal

Hier stehen Ihnen eine Reihe von Funktionen zur Anpassung des sichtbaren Zeitachsenausschnitts zur Verfügung.

Zoom vertikal

Die Anzahl der gleichzeitig sichtbaren Spuren lässt sich hier ändern. Je mehr Spuren sichtbar sind, desto kleiner werden sie dargestellt.

Alle Filme aus Projekt entfernen

Aus dem geöffneten Projekt werden alle Filme entfernt. Sollten Sie diese Filme mit den aktuellen Anpassungen wie Schnitten, Effekten und Titeln später weiter verwenden wollen, exportieren Sie diese Filme vorher über »[DATEI > FILM VERWALTEN > EXPORTIEREN](#)«. Dabei wird der Bearbeitungsstand der Filme gesichert, nicht aber das Ausgangsmaterial selbst. Sollten Sie das Ausgangsmaterial löschen, kann der Bearbeitungsstand auch nicht mehr wiederhergestellt werden.

Menü 'Bereitstellen'

Hier finden Sie viele Möglichkeiten, um Ihre Daten aus dem Programm heraus einfach und schnell im Internet zu veröffentlichen. Zudem wird die Übergabe von Daten in andere Programme zur spezialisierten Weiterverarbeitung ermöglicht, wenn Sie solche Spezialprogramme installiert haben.

Vimeo

Aktuellen Film als Video hochladen: Nachdem Sie sich bei Vimeo eingeloggt haben, wird der Upload-Dialog geöffnet. Geben Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter ein und legen Sie fest, ob der Film privat oder öffentlich angezeigt werden soll. „OK“ lädt den aktuellen Film hoch.

Im Media Pool markierte Medien hochladen: Nachdem Sie sich bei Vimeo eingeloggt haben, wird der Upload-Dialog geöffnet. Geben Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter ein und legen Sie fest, ob die Medien privat oder öffentlich angezeigt werden sollen. „OK“ lädt die markierten Medien hoch.


Youtube

Aktuellen Film als Video hochladen: Lädt den aktuellen Film auf das ausgewählte Portal bzw. auf die ausgewählte Community hoch. Tragen Sie dazu die Daten zum Video in die dafür vorgesehen Felder ein, damit die Suchfunktionen dieser Portale auch dieses Video finden.

VIDEO DELUXE nutzt dafür teilweise auch das Format H.264, welches Bestandteil des MPEG-4-Codecs ist. Da Flash dieses Format direkt unterstützt und die meisten Communities und Portale ohnehin dieses Format verwenden, muss in diesem Fall der Film nicht erneut auf dem jeweiligen Server gerendert werden. Somit werden weitere Qualitätsverluste vermieden.

Beim Hochladen von HD-Material wird das HD-Format 720p verwendet.

Im Media Pool markierte Medien hochladen: Lädt die im Media Pool markierten Medien auf das ausgewählte Portal oder die ausgewählte Community hoch.


 **Hinweis:** Für den Import und Export von AVC- und MPEG-4-Dateien muss der MPEG-4-Codec aktiviert werden. Dazu öffnet sich ein Dialog, wenn der Codec benötigt wird.

Weitere Optionen

Weitere Optionen erscheinen entsprechend der installierten Programme auf Ihrem PC. Sie können z.B. Fotos oder Grafiken in MAGIX Web Designer oder MAGIX Foto & Grafik Designer bearbeiten, die Tonspur in MAGIX Audio Cleaning Lab verbessern oder Ihren Film mit MAGIX Music Maker nachvertonen.

Cewe Fotoabzüge / Als Fotobuch

Sie können die Bilder Ihres Projektes oder aus dem Media Pool als Fotobuch, Kalender, Fototasche und anderes bestellen. VIDEO DELUXE übergibt die Bilder dazu an das separate Programm CEWE FOTOSERVICE.

 **Hinweis:** Um die CEWE-Angebote (Fotobuch, Abzüge, Foto-Tassen ...) bestellen zu können, muss das Programm CEWE FOTOSERVICE installiert sein. Sollte es fehlen, finden Sie es auch auf der CEWE Website.

Menü 'Hilfe'

 [Tastaturkürzel](#)

Hilfe

Dieser Befehl ist an fast allen Stellen des Programms verfügbar und ruft die Programmhilfe mit dem passenden Themeneintrag auf. Nutzen Sie diesen Befehl, um Hilfe über irgendeine Funktion vom VIDEO DELUXE zu erhalten.

Kontexthilfe

Damit verwandelt sich der Mauszeiger in einen Pfeil mit einem Fragezeichen. Klicken Sie auf eine beliebige Schaltfläche der Hauptoberfläche, um die Programmhilfe zu diesem Steuerelement zu öffnen.

Handbuch (PDF) herunterladen

Lädt das Handbuch im PDF-Format herunter. Eine Internetverbindung ist dazu erforderlich. Es enthält alle Hilfestellungen und Wissenswertes zum Programm; genauso wie die Programmhilfe, die Sie über F1 aufrufen können.

Einführungsvideos online anzeigen

Zeigt Einführungsvideos zu verschiedenen Themen der Videobearbeitung in VIDEO DELUXE.



Tipp: Wenn Sie VIDEO DELUXE zum ersten Mal verwenden, empfehlen wir Ihnen, sich das Einführungsvideo in Ruhe anzuschauen. Hier erfahren Sie das Wichtigste im Schnelldurchlauf.

Tooltips anzeigen

Tooltips sind kleine Informationsfenster, die automatisch aufklappen, wenn der Mauszeiger über eine Schaltfläche kurz stillgehalten wird. Sie informieren über die Funktion der Schaltfläche. Mit dieser Option lassen sie sich aus- und einschalten.

magix.info

Sie haben direkt aus dem Programm heraus Zugang zu magix.info, der Multimedia Community von MAGIX. Hier finden Sie Antworten auf die meisten gestellten Fragen zu MAGIX Produkten und Multimedia im Allgemeinen. Finden Sie zu Ihrem Problem keine passende Lösung? Kein Problem, stellen Sie einfach selbst die Frage.

Softwarekurs finden

Öffnet eine MAGIX Internetseite mit Angeboten für Softwarekurse zu MAGIX Programmen.

Online registrieren

Nutzen Sie eine Demo-Version eines MAGIX Programms, können Sie die Laufzeit durch Registrierung verlängern bzw. die Vollversion erwerben.

Online aktualisieren

Diese Option ruft die MAGIX Homepage zur Onlineaktualisierung auf, wo Sie Ihre Programmversion auf den neuesten Stand bringen können.

Zusatzinhalte installieren

Öffnet einen Dialog, in dem Sie weitere Codecs und Zusatzinhalte installieren können.

Contentpakete freischalten

Mit diesem Menüpunkt können Sie die in der Premium-Version enthaltenen zusätzlichen Programme frei schalten. Geben Sie dazu im Dialog den Gutscheincode für das Contentpaket ein. Die Zusatzsoftware wird automatisch herunter geladen und installiert. Außerdem werden im Store fünf Gratos-Downloads hinzu gefügt, die Sie für beliebige Store-Inhalte verwenden können.

Programm deaktivieren

Dieser Menüpunkt deaktiviert die Freischaltung von VIDEO DELUXE mit sofortiger Wirkung. Danach ist es möglich, VIDEO DELUXE auf einem anderen Computer zu installieren und sofort freizuschalten.

Meine Store-Inhalte herunterladen

Alle zuvor gekauften oder freigeschalteten Store-Inhalte werden heruntergeladen und sind anschließend als Vorlagen verfügbar.

Lokale Store-Inhalte löschen...

Alle zuvor heruntergeladenen Store-Inhalte werden gelöscht, können aber jederzeit wieder neu heruntergeladen werden.

Über VIDEO DELUXE

Es erscheinen Copyright-Hinweise und die Versionsnummer von VIDEO DELUXE.

CODECS AKTIVIEREN UND VERWENDEN

Um verschiedene Dateiformate verwenden und erzeugen zu können, werden spezielle Encoder/Decoder benötigt.

Warum gibt es eine Aktivierung?

Zum Import (Decoding) bzw. Export (Encoding) bestimmter Video- und Audioformate benötigen Sie einen geeigneten Codec, um diese Formate einlesen und ausgeben zu können. Sobald Sie den entsprechenden Decoder oder Encoder benötigen, werden Sie von VIDEO DELUXE darauf hingewiesen und gefragt, ob Sie diesen aktivieren wollen.

Die Integration von Decodern und Encodern von Drittanbietern ist für Softwarehersteller in der Regel kostenpflichtig. Diese Codecs werden daher in MAGIX Programmen über eine zusätzliche Aktivierung eingebunden, die je nach Nutzen und Verbreitungsgrad kostenfrei oder bei teuren Spezial-Codecs auch kostenpflichtig sein kann. Somit ist es MAGIX auch in Zukunft möglich, Ihnen ein optimales Preis-/Leistungsverhältnis für Ihre Software bieten zu können.

Folgende Codecs werden bei Bedarf automatisch aktiviert:

MPEG2/MPEG4 Basic (Standard)

Diese Codecs werden für den Import und Export von MPEG-2- sowie MPEG-4-Videos benötigt. Die Aktivierung der Codecs erfolgt einzeln und ist kostenfrei.

Anwendungsfälle:

- **MPEG-2:** MPEG-2-Import und -Export sowie Brennen von DVDs und Blu-ray Discs.
- **MPEG-4:** MPEG-4-Import und -Export sowie Brennen von AVCHD-Discs.

Sollte es Probleme bei der Dateikompatibilität geben, können Sie alternativ zum MPEG-4 Basic (Standard) folgenden Codec optional aktivieren und testen. Damit ist jedoch keine Hardwarebeschleunigung möglich. Die Aktivierung ist kostenpflichtig.


MPEG-2-Encoder (Intel)

In den „Erweiterten Einstellungen“ können Sie detailliert Einfluss auf das Erstellen des MPEG-2-Datenstroms nehmen. Die erweiterten Einstellungen sind aufgeteilt in die Bereiche „Video“, „Audio“ und „Multiplexer“.

Erweiterte Einstellungen öffnen: Datei > Exportieren > Video als MPEG-Video > Erweitert

 **Hinweis:** Die voreingestellten Werte und der Zustand der Bedienelemente (gesperrt/freigegeben) sind vom ausgewählten Export-Preset abhängig.

Video

Bitraten-Modus	<p>Die Bitrate gibt an, wie viel Daten pro Sekunde im Video (bei Abspielgeschwindigkeit) gespeichert sind. Somit ist Bitrate der entscheidende Parameter, wenn es um den Speicherplatz und Qualität des zu encodierenden Videos geht. Höhere Bitrate bedeutet bessere Qualität, aber auch größere Dateien.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Konstant: Es wird exakt der unter „Durchschnittliche Bitrate“ eingegebene Wert verwendet, somit lässt sich die Größe des Videos genau berechnen. ■ Variabel: Der unter „Durchschnittliche Bitrate“ eingetragene Wert wird als Durchschnitt im Video verwendet und gilt als Richtwert. Die Größe des Videos kann daher nur geschätzt werden.
Durchschnittliche Bitrate (kbit/s)	<p>Die hier eingetragene Bitrate wird annähernd im Durchschnitt im Video verwendet, sie gilt also als Richtwert. Daher lässt sich die Größe des zu exportierenden Videos nur schätzen.</p>
Maximale Bitrate (kbit/s)	<p>Dies ist die maximale Bitrate in dem Video-Stream, also die maximale Anzahl Bits, die einem Decoder pro Sekunde übergeben werden darf. Dieser Parameter ist nur im Bitraten-Modus „Variable“ wirksam.</p>
CPB (Coded Picture Buffer)	<p>Der eingetragene Wert bestimmt den maximalen Speicherplatz für ein encodiertes Frame. Höhere Werte können die Qualität steigern, aber auch zu Fehlern während des Exports führen. Falls der Export abbricht, verringern Sie diesen Wert. Die Einstellung „0“ bedeutet, dass der Encoder den Speicherplatz selbst bestimmt.</p>
Maximale GOP-Länge	<p>Hier wird die maximale GOP-Länge festgelegt. Höhere Werte bedeuten bessere Kompression. Niedrigere Werte bewirken eine stärkere Fehlersicherheit und ermöglichen besseren Zugriff auf einzelne Frames zur Nachbearbeitung des Videos. Generell gilt: Je kürzer die GOP, desto kompatibler ist die erzeugte Videodatei.</p> <div>  Tipp: Als gute Faustregel hat sich erwiesen, den Wert der Framerate als GOP-Länge einzutragen. </div>

GOP-Struktur

Die GOP-Struktur ist die Reihenfolge der unterschiedlichen Frames. Am Anfang einer GOP steht ein I-Frame, anschließend folgen mehrere BFrames, gefolgt von einem P-Frame. Die Reihenfolge der BFrames und P-Frames wiederholt sich bis zum Ende einer GOP.

Beispiel:

Eine GOP mit einer Länge von 20 und der Struktur „IBBP“ sieht folgendermaßen aus:

Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Frame	I	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B

Profil

Profile definieren, welche Merkmale des Encoders unterstützt werden.

- **MAIN:** Ursprünglich war dies das Profil, das im Broadcast-Bereich und für Sicherungszwecke verwendet werden sollte. Jedoch rückte es in den Hintergrund, als das „High Profile“ für diese Anwendungszwecke entwickelt war.
- **SIMPLE:** Vordergründig war dieses Profil für Anwendungen mit begrenzter Rechenleistung gedacht, beispielsweise für Videokonferenzen oder Videos auf Mobiltelefonen. Dieses Profil erlaubt keine B-Frames, was zwar zunächst ein höheres Datenaufkommen bedeutet, jedoch zur hohen Ausfallsicherheit beiträgt.
- **HIGH:** Dies ist das Profil für Broadcast- und Sicherungsanwendungen, teilweise wird es auch im HDTV-Bereich (High Definition Television) verwendet. So wird dieses Profil beispielsweise für die Blu-ray Disc genutzt.



Hinweis: Verändern Sie diese Einstellung nur, wenn Probleme beim Abspielen des erzeugten Videos auftreten.

Level

MPEG-2 definiert verschiedene Level. Das Level bestimmt, welche Bitrate und Auflösung für das Video zulässig sind. In der Einstellung „Level Auto“ bestimmt der Encoder das Level automatisch, unter anderem an der Auflösung des eingestellten Videoformats, der festgelegten Bitrate und des Profils.

Kodierqualität

Mit dieser Einstellung ist am einfachsten, das Verhältnis zwischen Kodierdauer und Qualität des Videos einzustellen. Wählen Sie hier die Einstellung aus, die am besten zu ihren Anforderungen passt.

Hardwarebeschleunigung

- CPU Hardware: Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen leistungsstarken Prozessor in Ihrem Computer verbaut haben und die CPU stärker als der Grafikprozessor ist. Der entsprechende Verarbeitungsschritt wird durch den Hauptprozessor übernommen und falls möglich durch die Grafikkarte unterstützt.
- Software: Es werden die mitgelieferten Encoder benutzt. Das komplette Encoding findet auf der CPU statt, ohne Unterstützung der Grafikkarte.

Smart Copy

Wenn die Option aktiviert ist, wird unbearbeitetes MPEG-2-Material mit harten Schnitten unverändert übernommen. Das Encodierverfahren wird dadurch extrem beschleunigt. Die Übernahme erfolgt immer an den GOP-Grenzen und kann nicht frame-genau ausgeführt werden.

HRD (Hypothetical Reference Decoder)

Das Aktivieren dieser Option bewirkt, dass ein virtueller Decoder den erzeugten Datenstrom schon während des Encodierens auf Kompatibilität zum Videostandard prüft. Dadurch wird sichergestellt, dass das erzeugte Video kompatibel mit verschiedenen Abspielgeräten ist, aber es wird mehr Zeit für das Encodieren benötigt.

Audio

Samplerate (Hz)

Hier wird die Samplerate für die Audio-Kodierung festgelegt. Bei DVDs sind 48 kHz durch den Standard festgelegt. Wenn Sie die Einstellungen hier ändern, kann es sein, dass der Ton oder das gesamte Video nicht abgespielt werden kann.

Kanäle

Bestimmt die Anzahl der Audiokanäle.

- Mono: 1 Kanal, Mono-Ton
- Stereo: 2 Kanäle, jeweils einen für Links und einen für Rechts

Bitrate (kbit/s)

Hier wird die gewünschte Bitrate angegeben.

Audio Encoder

Hier stellen Sie ein, wie das Audiomaterial codiert werden soll oder ob es als unkomprimierte PCM-Daten in die exportierte Datei geschrieben wird. Wenn PCM verwendet wird, können die Werte für Samplerate und Bitrate nicht verstellt werden.

Bild

Interlace	<p>Bestimmt, ob das Video in Vollbildern oder in Halbbildern (im Zeilensprungverfahren, also „Interlaced“) codiert wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Progressive: Das Video wird in Vollbildern codiert. ■ Bottom field first: Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) codiert. Dabei werden die unteren Zeilen (Bottom field) für das erste Halbbild und die oberen Zeilen für das zweite Halbbild benutzt. ■ Top field first: Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) codiert. Dabei werden die oberen Zeilen (Top field) für das erste Halbbild und die unteren Zeilen für das zweite Halbbild benutzt.
-----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MPEG-4-Encoder, Einstellungen (Intel)

In den „Erweiterten Einstellungen“ können Sie detailliert Einfluss auf das Erstellen des MPEG-4-Datenstroms nehmen. Die erweiterten Einstellungen sind aufgeteilt in die Bereiche „Video“, „Audio“ und „Multiplexer“.

Erweiterte Einstellungen öffnen: Datei > Exportieren > Video als MPEG-4 > Erweitert

i Hinweis: Die voreingestellten Werte und der Zustand der Bedienelemente (gesperrt/freigegeben) sind vom ausgewählten Export-Preset abhängig.

Video

Bitraten-Modus	<p>Die Bitrate gibt an, wie viel Daten pro Sekunde im Video (bei Abspielgeschwindigkeit) gespeichert sind. Somit ist Bitrate der entscheidende Parameter, wenn es um den Speicherplatz und Qualität des zu encodierenden Videos geht. Höhere Bitrate bedeutet bessere Qualität, aber auch größere Dateien.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Konstant: Es wird exakt der unter „Durchschnittliche Bitrate“ eingegebene Wert verwendet, somit lässt sich die Größe des Videos genau berechnen. ■ Variabel: Der unter „Durchschnittliche Bitrate“ eingetragene Wert wird als Durchschnitt im Video verwendet und gilt als Richtwert. Die Größe des Videos kann daher nur geschätzt werden.
Durchschnittliche Bitrate (kbit/s)	<p>Die hier eingetragene Bitrate wird annähernd im Durchschnitt im Video verwendet, sie gilt also als Richtwert. Daher lässt sich die Größe des zu exportierenden Videos nur schätzen.</p>
Maximale Bitrate (kbit/s)	<p>Dies ist die maximale Bitrate in dem Video-Stream, also die maximale Anzahl Bits, die einem Decoder pro Sekunde übergeben werden darf. Dieser Parameter ist nur im Bitraten-Modus „Variable“ wirksam.</p>

CPB (Coded Picture Buffer) Der eingetragene Wert bestimmt den maximalen Speicherplatz für ein encodiertes Frame. Höhere Werte können die Qualität steigern, aber auch zu Fehlern während des Exports führen. Falls der Export abbricht, verringern Sie diesen Wert. Die Einstellung „0“ bedeutet, dass der Encoder den Speicherplatz selbst bestimmt.

Maximale GOP-Länge

Hier wird die maximale GOP-Länge festgelegt. Höhere Werte bedeuten bessere Kompression. Niedrigere Werte bewirken eine stärkere Fehlersicherheit und ermöglichen besseren Zugriff auf einzelne Frames zur Nachbearbeitung des Videos. Generell gilt: Je kürzer die GOP, desto kompatibler ist die erzeugte Videodatei.



Tipp: Als gute Faustregel hat sich erwiesen, den Wert der Framerate als GOP-Länge einzutragen.

GOP-Struktur

Die GOP-Struktur ist die Reihenfolge der unterschiedlichen Frames. Am Anfang einer GOP steht ein I-Frame, anschließend folgen mehrere BFrames, gefolgt von einem P-Frame. Die Reihenfolge der BFrames und P-Frames wiederholt sich bis zum Ende einer GOP.

Beispiel:

Eine GOP mit einer Länge von 20 und der Struktur „IBBP“ sieht folgendermaßen aus:

Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Frame	I	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B

Profil

Profile definieren, welche Merkmale des Encoders unterstützt werden.

- **MAIN:** Ursprünglich war dies das Profil, das im Broadcast-Bereich und für Sicherungszwecke verwendet werden sollte. Jedoch rückte es in den Hintergrund, als das „High Profile“ für diese Anwendungszwecke entwickelt war.
- **HIGH:** Dies ist das Profil für Broadcast- und Sicherungsanwendungen, teilweise wird es auch im HDTV-Bereich (High Definition Television) verwendet. So wird dieses Profil beispielsweise für die Blu-ray Disc genutzt.



Hinweis: Verändern Sie diese Einstellung nur, wenn Probleme beim Abspielen des erzeugten Videos auftreten.

Level

H.264 definiert verschiedene Level. Das Level bestimmt, welche Bitrate und Auflösung für das Video zulässig sind. In der Einstellung „Level Auto“ bestimmt der Encoder das Level automatisch, unter anderem an der Auflösung des eingestellten Videoformats, der festgelegten Bitrate und des Profils.

Kodierqualität	Mit dieser Einstellung ist am einfachsten, das Verhältnis zwischen Kodierdauer und Qualität des Videos einzustellen. Wählen Sie hier die Einstellung aus, die am besten zu ihren Anforderungen passt.
Hardwarebeschleunigung	<p>Computer benötigen manchmal viel Zeit, um Videos und Bilder zu verarbeiten. Lagern Sie rechenintensive Prozesse auf Grafikkarte (GPU) oder Hauptprozessor (CPU) aus, um den Decodier- oder Encodiervorgang zu beschleunigen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ CPU Hardware: Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen leistungsstarken Prozessor in Ihrem Computer verbaut haben und die CPU stärker als der Grafikprozessor ist. Der entsprechende Verarbeitungsschritt wird durch den Hauptprozessor übernommen und falls möglich durch die Grafikkarte unterstützt. ■ GPU Hardware: Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie eine leistungsstarke Grafikkarte haben und der Grafikprozessor stärker als die CPU ist. Der entsprechende Verarbeitungsschritt wird durch die Grafikkarte übernommen und der Prozessor entlastet. Dies ist vor allem bei 4K-Videos sinnvoll. Es wird der Encoder der Grafikkarte genutzt. ■ Software: Es werden die mitgelieferten Encoder benutzt. Das komplette Encoding findet auf der CPU statt, ohne Unterstützung der Grafikkarte.
Smart Copy	Wenn die Option aktiviert ist, wird unbearbeitetes AVCHD-Material mit harten Schnitten unverändert übernommen. Das Encodierverfahren wird dadurch extrem beschleunigt. Die Übernahme erfolgt immer an den GOP-Grenzen und kann nicht frame-genau ausgeführt werden.
HRD (Hypothetical Reference Decoder)	Das Aktivieren dieser Option bewirkt, dass ein virtueller Decoder den erzeugten Datenstrom schon während des Encodierens auf Kompatibilität zum Videostandard prüft. Dadurch wird sichergestellt, dass das erzeugte Video kompatibel mit verschiedenen Abspielgeräten ist, aber es wird mehr Zeit für das Encodieren benötigt.

Audio

Samplerate (Hz)	Hier wird die Samplerate für die Audio-Kodierung festgelegt.
Kanäle	Bestimmt die Anzahl der Audiokanäle. Stereo: 2 Kanäle, jeweils einen für Links und einen für Rechts
Bitrate (kbit/s)	Hier wird die gewünschte Bitrate angegeben.

Bild

Interlace

Bestimmt, ob das Video in Vollbildern oder in Halbbildern (im Zeilensprungverfahren, also „Interlaced“) codiert wird.

- **Bottom field first:** Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) codiert. Dabei werden die unteren Zeilen (Bottom field) für das erste Halbbild und die oberen Zeilen für das zweite Halbbild benutzt.
- **Top field first:** Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) codiert. Dabei werden die oberen Zeilen (Top field) für das erste Halbbild und die unteren Zeilen für das zweite Halbbild benutzt.