



MAGIX Video deluxe MX

Schritt für Schritt zum perfekten Video

LEHR-
Programm
gemäß
§14
JuSchG

- Für alle Versionen: Classic, Plus und Premium
- Schnitt-Technik, Effekte, Filme auf DVD oder YouTube veröffentlichen u. v. m.
- Zahlreiche Beispieldaten auf 

Mareile Heiting



MAGIX Video deluxe MX

Schritt für Schritt zum perfekten Video

von
Mareile Heiting



Liebe Leserin, lieber Leser,

neben dem Fotografieren ist auch das Filmen eine beliebte Möglichkeit, um Urlaubserlebnisse festzuhalten. Wenn Sie dann wieder zu Hause sind, wollen Sie diese Filme selbstverständlich Ihrer Familie oder Ihren Freunden präsentieren. Das Videoschnittprogramm MAGIX Video deluxe MX umfasst alle Funktionen, die Sie zur Archivierung, zur Bearbeitung oder zum Brennen Ihrer Videos auf DVD brauchen. Sie können das Programm dabei in vielerlei Hinsicht nutzen: Machen Sie aus Ihren Videos regelrechte Kunstwerke, erstellen Sie eine professionelle DVD inklusive Menü oder bessern Sie vielleicht nicht ganz so gelungenes Material nachträglich noch etwas auf.

Mareile Heiting – selbst eine leidenschaftliche Hobbyfilmerin – zeigt Ihnen in diesem tollen Handbuch, was mit MAGIX Video deluxe MX alles möglich ist. Mit vielen Schritt-für-Schritt-Anleitungen, anschaulichen Bildern und eigens zusammengestelltem Beispielmaterial, das Sie auch auf der Buch-DVD finden, lernen Sie die Software von A bis Z kennen und erfahren vor allem, wie Sie sie einsetzen. Ich bin sicher, Sie werden von den praxisnahen Erklärungen und Tipps unserer erfahrenen Autorin profitieren!

Natürlich wurde dieses Buch mit größter Sorgfalt geschrieben und hergestellt. Sollten Sie dennoch einmal Fehler finden oder inhaltliche Anregungen haben, freue ich mich, wenn Sie mit mir in Kontakt treten. Für konstruktive Kritik bin ich dabei ebenso dankbar wie für lobende Worte. Doch zunächst einmal wünsche ich Ihnen viel Freude beim Lesen!

Ihre Maike Lübbbers

Lektorat Vierfarben

maike.luebbers@vierfarben.de

Auf einen Blick

1	Erste Schritte mit MAGIX Video deluxe MX	15
2	Ihr erster Film im Handumdrehen	43
3	Das Videomaterial auf den Computer übertragen	75
4	Schneiden, Löschen, Verschieben – professioneller Videoschnitt	111
5	Die Filmqualität verbessern	159
6	Einen Film mit Effekten aufpeppen	177
7	Einen Film gekonnt um Fotos ergänzen	219
8	Die Assistenten von MAGIX Video deluxe MX	241
9	Stummfilm war gestern – den Film vertonen	277
10	Den fertigen Film exportieren	317
11	Filme inklusive Menü auf DVD brennen	337



Sie haben Fragen, Wünsche oder Anregungen zum Buch?

Gerne sind wir für Sie da:

Anmerkungen zum Inhalt des Buches: maike.luebbers@vierfarben.de

Bestellungen und Reklamationen: service@vierfarben.de

Rezensions- und Schulungsexemplare: britta.behrens@vierfarben.de

Das vorliegende Werk ist in all seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Recht der Übersetzung, des Vortrags, der Reproduktion, der Vervielfältigung auf fotomechanischem oder anderen Wegen und der Speicherung in elektronischen Medien.

Ungeachtet der Sorgfalt, die auf die Erstellung von Text, Abbildungen und Programmen verwendet wurde, können weder Verlag noch Autor, Herausgeber oder Übersetzer für mögliche Fehler und deren Folgen eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen.

Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

An diesem Buch haben viele mitgewirkt, insbesondere:

Lektorat Maike Lübbbers

Korrektorat Anke Fritzsche

Coverfoto Yuri Arcurs, Fotolia, Nr. 914801; Marcela Barsse, iStockphoto, Nr. 14957293; Mark Bowden, iStockphoto, Nr. 16408454; Martin Frey, Fotolia, Nr. 3593221; Lise Gagne, iStockphoto, Nr. 3103976; Sharon Hanrahan, Fotolia, Nr. 916102; Selina Joiner, iStockphoto, Nr. 6304172; Jason Lugo, iStockphoto, Nr. 8545106; magui80, iStockphoto, Nr. 615399; Mediaphotos, iStockphoto, Nr. 16885778; Monia33, iStockphoto, Nr. 13124110; Monkey Business, Fotolia, Nr. 8658593; Daniela Andreea Spyropoulos, iStockphoto, Nr. 497536

Einbandgestaltung Janina Conrady

Coverentwurf Daniel Kratzke

Herstellung Iris Warkus

Typografie und Layout Vera Brauner, Maxi Beithe

Satz SatzPro, Krefeld

Druck Offizin Andersen Nexö, Leipzig

Gesetzt wurde dieses Buch aus der The Sans (9,5 pt/13,25 pt) in Adobe InDesign CS4.
Hergestellt in Deutschland.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8421-0032-9

1. Auflage 2012

© Vierfarben, Bonn 2012

Vierfarben ist ein Verlag der Galileo Press GmbH

Rheinwerkallee 4, D-53227 Bonn

www.vierfarben.de

Der Verlagsname Vierfarben spielt an auf den Vierfarbdruck, eine Technik zur Erstellung farbiger Bücher. Der Name steht für die Kunst, die Dinge einfach zu machen, um aus dem Einfachen das Ganze lebendig zur Anschauung zu bringen.

Inhalt

Einleitung	13
------------------	----

1 Erste Schritte mit MAGIX Video deluxe MX 15

1.1 Ein vorhandenes Projekt laden	16
1.2 Die Programmoberfläche »Bearbeiten« kennenzulernen	18
Die Fensterelemente in der Übersicht	18
Ein kleiner Exkurs: Programmeinstellungen anpassen	21
Den Abspielbereich eingrenzen	22
Die Größe von Programmonitor, Media Pool und Projektbereich anpassen	24
1.3 Die Anzeige-Modi des Projektbereichs und ihre Besonderheiten	26
Storyboard-Modus	27
Szenenübersicht	29
Timeline-Modus	31
Die Darstellungsgröße des Arrangers im Timeline-Modus anpassen	33
1.4 Die Programmoberfläche »Brennen«	35
Ansichtsmodi der Oberfläche »Brennen«	36
Brennoptionen festlegen	39



2 Ihr erster Film im Handumdrehen 43

2.1 Filmmaterial auf den Computer übertragen	43
Film- und Bilddateien auf den Computer laden	43
Das Programm online aktualisieren	45
Ein neues Projekt anlegen und Beispieldateien laden	47
2.2 Sichtung und grober Schnitt	51
Das Videomaterial sichten	51
Überflüssige Filmabschnitte entfernen	52





2.3 Den Film mit Blenden, Titeln und Effekten versehen	58
Überblendeffekte ergänzen	58
Einen Titel einfügen	62
Den Film mit Effekten versehen	64
2.4 Den Film mit Musik untermalen	68
Den Originalton entfernen	68
Einen Musiktitel ergänzen	70
2.5 Den fertigen Film exportieren	72

3 Das Videomaterial auf den Computer übertragen 75

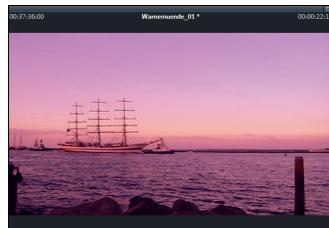


3.1 Eine AVCHD-Aufnahme auf den Computer übertragen	75
Ein neues Projekt anlegen	76
Den AVCHD-Import beginnen	79
3.2 Aufnahmen von DV/HDV-Kameras auf den Computer überspielen	83
Den verfügbaren freien Speicherplatz prüfen	83
Eine DV/HDV-Aufnahme durchführen	84
Aufnahme-Einstellungen vornehmen	86
Den gesamten Film aufzeichnen	88
Einzelne Filmpassagen aufzeichnen	89
Geplante Aufnahmen wieder aus der Liste löschen	90
Aufnahmen zusammenfassen	90
Das Projekt speichern	91
Exkurs: Den Standardspeicherort ändern	92
3.3 Nicht kopiergeschützte DVDs importieren	93
3.4 Die Einzelbildaufnahme: tolle Zeitrafferaufnahmen erzeugen	95
3.5 Die Bildschirmaufnahme: einen Film vom Monitor abfilmen (Plus/Premium)	99
Ein erster Testflug zum Urlaubsort	101
Den Urlaubsflug aufnehmen	103

4 Schneiden, Löschen, Verschieben – professioneller Videoschnitt 111

4.1 Den Film im Programmmonitor abspielen	111
Einen Ton in Wellenform anzeigen	112
Den Film im Vollbildmodus abspielen	113
Die Spielzeit anzeigen	114
4.2 Praktische Orientierungshilfen:	
der Umgang mit Marker und Zoom	116
Wiedergabemarker	116
Bereichsmarker	117
Projektmarker setzen	119
Zu einem Projektmarker springen	120
Projektmarker löschen und umbenennen	121
Rastpunkte	121
Objektraster	123
Die Zoomfunktionen	123
4.3 Die automatische Szenenerkennung	125
4.4 Szenen manuell bearbeiten	128
Szenen schneiden	129
Schneiden und Löschen in einem Schritt	129
Einen Film teilen	130
Szenen verschieben	131
4.5 Einzelne Video-, Bild- und Audioobjekte bearbeiten ...	132
Objekte trennen und gruppieren	132
Objekte löschen und Lücken schließen	133
Objekte verschieben	134
Der Mausmodus für einzelne Objekte	135
Der Mausmodus für eine Spur	136
Der Mausmodus für alle Spuren	136
Objekte einfügen	137
Die Anzeigeeoptionen verändern	139
Elemente des Media Pools abspielen	140
Projekte mithilfe des Projektbrowsers durchsuchen	141
Objekte im Media Pool auswählen	142





Ein Objekt per Drag & Drop einfügen	143
Objekte per Einfüge-Modi ergänzen	144
Objekte kopieren, ausschneiden und einfügen	146
Die Objektfasser zum Kürzen/Verlängern nutzen	147
Objekte langsam einblenden	148
Objekte langsam ausblenden	149
Helligkeit und Lautstärke verändern	150
4.6 Objektrimmer: auf den Frame genau schneiden	150
4.7 Werbung aus TV-Aufzeichnungen entfernen	154

5 Die Filmqualität verbessern 159

5.1 Helligkeit, Kontrast und Farben anpassen	159
Helligkeit und Kontrast korrigieren	160
Einen Weißabgleich durchführen	161
Farbstiche entfernen	163
5.2 Bildstabilisierung – auch ohne Stativ	165
5.3 Schönheitsfehler in Fotos korrigieren	168
Rote Augen korrigieren	168
Die Bildschärfe nachbessern	170
5.4 Filme für den TV-Bildschirm vorbereiten	171
Interpolation für Interlace-Material	171
Anti-Interlace-Filter	171
Das TV-Bild für Fernseher anpassen	172

6 Einen Film mit Effekten aufpeppen 177

6.1 Fließende Übergänge: Überblendeffekte ergänzen	177
Übersicht über die Überblendeffekte	178
Blenden im Media Pool auswählen	178
Schnitt und Blende auf den Frame genau einstellen	181
6.2 Den Film mit einem Titel versehen	184
Einen Titel mit wenigen Mausklicks ergänzen	185
Titelvorlagen sichten und anwenden	185
Titel formatieren	187
Titel neu positionieren	189

6.3	Szenen auf alt trimmen	189
	Eine Videoeffektvorlage anwenden	190
	Den Bildausschnitt korrigieren	192
6.4	Die Geschwindigkeit einer Szene verändern	193
	Die Szene vorbereiten	193
	Den Zeitlupen-Effekt anwenden	194
6.5	Effektmasken einsetzen (Plus/Premium)	197
6.6	Ein Klassiker der Tricktechnik: der Blue-Box-Effekt	201
6.7	Bildobjekt-Effekte anwenden	205
	Comic-Sprechblasen einfügen	205
	Magnetische Objekte – eine Ente mit Heiligenschein	209
	Fotos schnell aufpeppen – von Feuerwerk bis Regen	213
6.8	Vorschau-Rendering (Plus/Premium)	216
	Manuelles Vorschau-Rendering	216
	Automatisches Rendering	217



7 Einen Film gekonnt um Fotos ergänzen 219

7.1	Fotos in den Film importieren	219
	Ein Foto in den Film einfügen	220
	Die Anzeigedauer des Fotos anpassen	222
7.2	Mehrere Fotos effektvoll kombinieren	224
	Collagen erstellen	224
	Multi-Bild-in-Bild-Effekte	226
7.3	Die virtuelle Kamerafahrt: Bewegung ins Bild bringen	229
	Die Fotolänge anpassen	230
	Den Bildausschnitt festlegen	231
	Beispiel 1: Vom Bildausschnitt zur Gesamtansicht zoomen	232
	Beispiel 2: Bewegungsabläufe selbst festlegen	234
7.4	Ein Panoramabild erzeugen	237





8 Die Assistenten von MAGIX Video deluxe MX 241

8.1	Mit dem Fotoshow Maker schnell zur Diashow	241
	Den Fotoshow Maker aufrufen	242
	Blenden auswählen	243
	Einstellungen für Effekte festlegen	245
	Eigenschaften und Titel bestimmen	246
	Hintergrundmusik auswählen	248
	Den Fotofilm als Vorschau erstellen und begutachten	250
8.2	Die neuen Filmvorlagen nutzen (Plus/Premium)	251
	Eine Filmvorlage auswählen	253
	Die Filmvorlage mit eigenem Material füllen	255
	Den Titel der Filmvorlage selbst gestalten	259
8.3	Eine eindrucksvolle Reiserouten-Animation erstellen (Plus/Premium)	260
	Eine neue Reiseroute anlegen	261
	Die Reiseroutes-Ansicht anpassen	264
	Die Reiseroute animieren	266
	Die Reiseroutes-Animation als Video speichern	269
8.4	Der Soundtrack Maker	271
	Selbst komponieren mit dem Soundtrack Maker	271
	Den Soundtrack variieren	274



9 Stummfilm war gestern – den Film vertonen 277

9.1	Die Audioqualität verbessern	277
	Übersteuerte Bereiche ausbessern	278
	Kamerageräusche entfernen	279
	Gleichmäßiges Rauschen entfernen	281
	Die Klangfarbe der Tonspur anpassen	281
	Die Lautstärke mithilfe des Kompressors regeln	282
	Den perfekten Stereo-Sound erzeugen	282
	Die Audio-Cleaning-Einstellungen übernehmen	283

9.2	Einen Kommentar aufnehmen	284
	Den Kommentar aufzeichnen	285
	Audiodateien wiederverwenden	287
9.3	Audiodateien laden: die passenden Musikdateien importieren	288
	Audiodateien neu importieren	288
	Bereits importierte Musiktitel im Film einfügen	291
	Externe Audiogeräte verwenden	292
9.4	Meeresrauschen und Kirchenglocken: authentische Geräuschkulissen aus dem Internet	294
9.5	Besondere Audioeffekte anwenden	298
	Einzelne Audioobjekte mit Audioeffekten versehen	299
	Audioeffekte für den gesamten Film anwenden	301
9.6	Die Lautstärke der Audiospuren aufeinander abstimmen	304
	Einzelne Passagen per Scrubbing vorhören	305
	Ein einzelnes Audioobjekt vorhören	307
	Die Lautstärke regeln	307
	Lautstärkeregulierung per Objektanfasser	308
	Die Lautstärke über das Kontextmenü anpassen	309
	Das gesamte Audiomaterial mit dem Mixer bearbeiten	310
	Die Lautstärke aller anderen Audiospuren senken	311
	Die Lautstärkekurve bearbeiten	312



10 Den fertigen Film exportieren 317

10.1	Die Exportformate von MAGIX Video deluxe MX	317
	Einen Film über den Export-Assistenten speichern	317
	Einen Film exportieren: Beispiel AVI	319
	Einen Film in anderen Formaten speichern	323
10.2	YouTube, Facebook & Co.: einen Film im Internet veröffentlichen	328
	Den Film bei YouTube, Vimeo oder Facebook hochladen	328





Den Film im MAGIX Online Album veröffentlichen	332
Den Film im MAGIX Online Album ansehen	334
Den Film auf einem mobilen Gerät speichern	335
11 Filme inklusive Menü auf DVD brennen 337	
11.1 Filme für den Brennvorgang vorbereiten	337
Die Kapitelaufteilung vornehmen: Kapitelmarker automatisch setzen	337
Kapitelmarker manuell setzen	340
Weitere Filme vor dem Brennen laden	341
11.2 Ein individuelles DVD-Menü erstellen	342
Eine Menüvorlage auswählen	343
Menüvorlagen bearbeiten	345
Die Anordnung der Elemente auf der Menüseite verändern	349
Buttons (Schaltflächen) und den Schriftstil verändern	351
Den Hintergrund des Filmmenüs anpassen	352
Die Beschriftungen des Menüs anpassen	353
Größe und Position der Menüelemente anpassen	356
Das Disc-Menü im Arranger bearbeiten (Plus/Premium)	357
Ihr Menü mit der virtuellen Fernbedienung prüfen	358
11.3 Den Datenträger brennen	359
Glossar	365
Index	369

Einleitung

Liebe Leserin, lieber Leser,

schneller, noch benutzerfreundlicher und mit zahlreichen neuen Funktionen versehen, so präsentiert sich die neue Version des Videoschnittprogramms MAGIX Video deluxe. Die Versionsangabe MX steht dabei für *Media-X-change* und symbolisiert in erster Linie den erleichterten Medien- und Datenaustausch zwischen den einzelnen Programmen von MAGIX. Aber auch der Datenübertragung auf Smartphones und der Veröffentlichung von Filmen auf beliebten Portalen wie YouTube oder Facebook wurde mit dieser Namensgebung Rechnung getragen. Das Ergebnis ist wieder ein ausgesprochen leistungsstarkes Videoschnittprogramm, das Amateure und Profis gleichermaßen begeistern wird.

In diesem Buch möchten wir Sie mit der Funktionsvielfalt von MAGIX Video deluxe MX vertraut machen. In Kapitel 1 werfen wir hierzu einen Blick auf die Programmoberfläche und stellen die wichtigsten Bestandteile vor. In Kapitel 2 dürfen Sie selbst aktiv werden und einen Kurzfilm schneiden sowie Blenden, Titel, Effekte und Musikuntermalung ergänzen. In den darauf folgenden Kapiteln lernen Sie unter anderem, wie Sie Ihr eigenes Filmmaterial in MAGIX Video deluxe MX importieren (Kapitel 3), den Film schneiden (Kapitel 4), Schönheitsfehler ausbessern (Kapitel 5) und mit außergewöhnlichen Effekten versehen (Kapitel 6). In Kapitel 7 stellen wir Ihnen Möglichkeiten vor, wie Sie Filme gekonnt mit Fotos kombinieren können. Die neuen Filmvorlagen sowie die überarbeitete Reiserouten-Animation sind unter anderem Thema von Kapitel 8. In Kapitel 9 geht es an die Vertonung des Films, und die Kapitel 10 und 11 beschäftigen sich schließlich mit der Veröffentlichung des fertigen Werks beziehungsweise dem Brennen einer DVD inklusive Disc-Menü.

Viele Funktionen von MAGIX Video deluxe MX lassen sich am besten an einem konkreten Beispiel erklären. Damit Sie diese Workshops Schritt



für Schritt nachvollziehen können, finden Sie auf der beiliegenden Buch-DVD einiges an Filmmaterial. Bitte beachten Sie bei der Nutzung dieses Materials mein Urheberrecht.

An dieser Stelle möchte ich unseren Katzen und ihren Freunden aus der Nachbarschaft danken, die sich nicht nur als Models zur Verfügung gestellt, sondern mich auch tatkräftig am PC unterstützt haben. Kater Nicki habe ich es zu verdanken, dass ich endlich weiß, wie sich die Sprachauswahl der Tastatur per Shortcut umstellen lässt. Wer es selbst einmal ausprobieren möchte: Vorderpfote auf die -Taste, Hinterpfote auf die -Taste. Ich hoffe, Ihnen fällt das Vertauschen der Buchstaben Z und Y in Ihren Texten schneller auf als mir ...

In diesem Zusammenhang gilt ein ganz großes Dankeschön meinem Mann Carsten, der auch in solchen Krisenmomenten die Ruhe bewahrt und mich wieder aufgerichtet hat.

Ebenfalls bedanken möchte ich mich bei meiner Lektorin Maike Lüppers, die sich schnell und kompetent meinen zahlreichen Fragen gestellt hat, und natürlich bei allen anderen, die im Hintergrund aktiv waren.

Alles hat irgendwann ein Ende – auch dieses Buch. MAGIX Video deluxe MX ist eine sehr starke Videoschnittsoftware mit einem riesigen Funktionsumfang. All diese Funktionen in einem Buch zu erläutern, ist ein Ding der Unmöglichkeit. Gerne hätte ich das Thema 3D besprochen, auch der Videorekorder ist ausgesprochen interessant. Doch irgendwo muss man leider einen Schnitt setzen – und das nicht nur bei der Videobearbeitung selbst, sondern auch beim Schreiben über dieses Thema.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihnen

Mareile Heiting

1 Erste Schritte mit MAGIX Video deluxe MX

Der Urlaub ist vorbei und der Alltagsstress hat einen wieder fest im Griff. Als kleine Erinnerung an die wunderschöne Reise soll nun aus den mitgebrachten Videos und Fotos ein eindrucksvoller Film gezaubert werden. Das passende Videoschnittprogramm MAGIX Video deluxe MX haben Sie sich bereits gekauft und auch schon installiert. Aber wie geht man nun das Projekt Filmschnitt am besten an? Welche Funktionen verbergen sich hinter den zahlreichen Schaltflächen des Programms? Und was lässt sich mit der Software überhaupt alles bewerkstelligen?

Aller Anfang ist auch beim Videoschnitt schwer. Wer noch nie zuvor mit MAGIX Video deluxe gearbeitet hat, auf den wirkt die Programmoberfläche durchaus kompliziert. Damit Sie sich schnell zurechtfinden und an die Bearbeitung des eigenen Filmmaterials machen können, werden wir Ihnen auf den folgenden Seiten zunächst die wichtigsten Elemente der Software vorstellen. Dabei erfahren Sie bereits, wie Sie ein Projekt anlegen, den Film abspielen und vieles mehr. Als erstes Beispiel dient dafür ein kleiner Demofilm, der zum Lieferumfang des Videoschnittprogramms gehört. Im Film werden nicht nur klassische Elemente und Funktionen wie Untertitel, Überblendungen oder Bild-in-Bild-Effekte gezeigt, sondern Sie lernen auch neue, verbesserte Funktionen von MAGIX Video deluxe MX kennen, wie etwa den Zeitlupen-Effekt. Lassen Sie sich von diesem Film für Ihre eigenen Filmprojekte inspirieren.

Bevor es losgeht, noch ein kurzer Hinweis. Das Programm MAGIX Video deluxe MX gibt es in drei Editionen: Classic, Plus und Premium. Den größten Teil der in diesem Buch aufgeführten Schrittanleitungen können Sie in allen drei Editionen nachvollziehen. In einigen Workshops stellen wir Ihnen aber auch gezielt Funktionen der Plus- und Premium-Version vor.

Kostenlose Demoversion



Wer sich das Programm MAGIX Video deluxe MX noch nicht angeschafft hat, aber mit dem Gedanken spielt, findet auf der DVD zu diesem Buch eine 30-Tage-Demoversion der Plus-Edition zum Ausprobieren. Der Funktionsumfang dieser kostenlosen Version ist jedoch eingeschränkt.

MAGIX Video deluxe MX Premium

▲ Abbildung 1.1

Manche der Schrittanleitungen gelten nur für die Plus- und Premium-Version.

1.1 Ein vorhandenes Projekt laden



▲ Abbildung 1.2

Per Doppelklick auf das Desktop-Symbol starten Sie MAGIX Video deluxe MX.

Nach der Installation von MAGIX Video deluxe MX starten Sie das Programm per Doppelklick auf das Desktop-Symbol. Alternativ können Sie es auch über **Start > Alle Programme > MAGIX > MAGIX Video deluxe MX (Plus/Premium) > MAGIX Video deluxe MX (Plus/Premium)** aufrufen.

Bevor Sie das eigentliche Programmfenster in voller Schönheit zu sehen bekommen, erscheint der Dialog **Was möchten Sie tun?**. Hier legen Sie über die gleichnamigen Optionen als Erstes fest, ob Sie ein neues Projekt erstellen oder ein vorhandenes Projekt laden möchten. In der Plus- und Premium-Version stehen Ihnen außerdem noch die **Filmvorlagen** zur Auswahl. Was sich hinter dieser neuen Funktion verbirgt, erfahren Sie ausführlich in Abschnitt 8.2, »Die neuen Filmvorlagen nutzen (Plus/Premium)«.

In diesem Kapitel wollen wir zunächst den in MAGIX Video deluxe MX integrierten Demofilm unter die Lupe nehmen. Aktivieren Sie hierzu im Willkommens-Dialog die Option **Vorhandenes Projekt laden**. Wenn Sie zum ersten Mal mit dem Programm arbeiten, wird im Feld **Vorhandenes Projekt laden** automatisch der Dateiname des Demofilms, *_Demo.mvp*, eingeblendet (Abbildung 1.3). In diesem Fall können Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK** schließen.

Wenn Sie bereits mit dem Programm gearbeitet und eigene Projekte angelegt und gespeichert haben, kann es sein, dass der Projektname bei Ihnen nicht mehr eingeblendet wird. In diesem Fall klicken Sie auf das kleine gelbe Ordnersymbol rechts des Feldes.

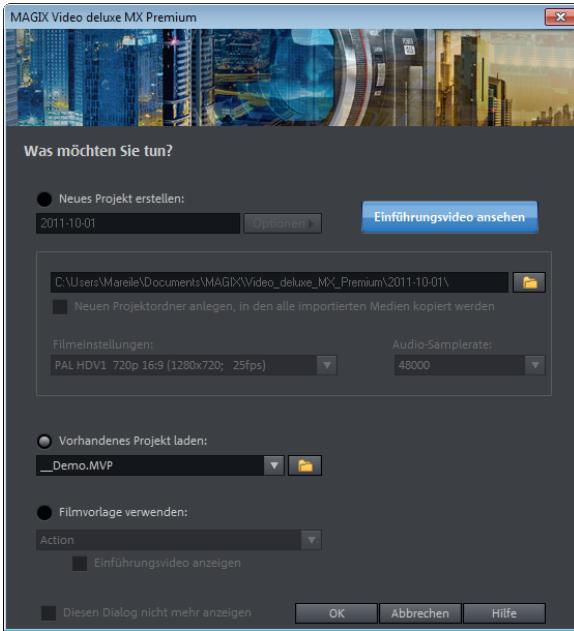
Projekte, Filme und Mediendateien

In MAGIX Video deluxe MX wird zwischen Mediendateien, Filmen und Projekten unterschieden. Der Ausgangspunkt beim Videoschnitt ist natürlich das Rohmaterial, etwa Ihre selbst gedrehten Videos, Fotos oder auch Musikdateien. Diese Video- und Audiodateien werden in MAGIX Video deluxe MX als *Mediendateien* bezeichnet.

Im Laufe der Videobearbeitung wird das Material geschnitten, in eine neue Reihenfolge gebracht, mit Effekten versehen, vertont und vieles mehr. All diese Informationen werden in einer *Filmdatei* mit der Dateiendung *.mvd* gespeichert. (Zum Export Ihrer Filme siehe auch Abschnitt 10.1, »Die Export-

formate von MAGIX Video deluxe MX«.) Alles, was später auf CD oder DVD gebrannt werden soll, wird wiederum in einem *Projekt* zusammengefasst. Dazu zählen ein oder auch mehrere Filme sowie das Disc-Menü. Eine Projektdatei hat die Dateiendung *.mvp*.

Es ist wichtig zu wissen, dass das Rohmaterial selbst weder in der Film- noch in der Projektdatei enthalten ist. Die Mediendateien bleiben während der gesamten Videobearbeitung unverändert am Originalspeicherort. Sowohl Film- als auch Projektdatei enthalten lediglich eine Verknüpfung auf das Rohmaterial. Aus diesem Grund bleiben Projekt- und Filmdateien auch relativ klein.



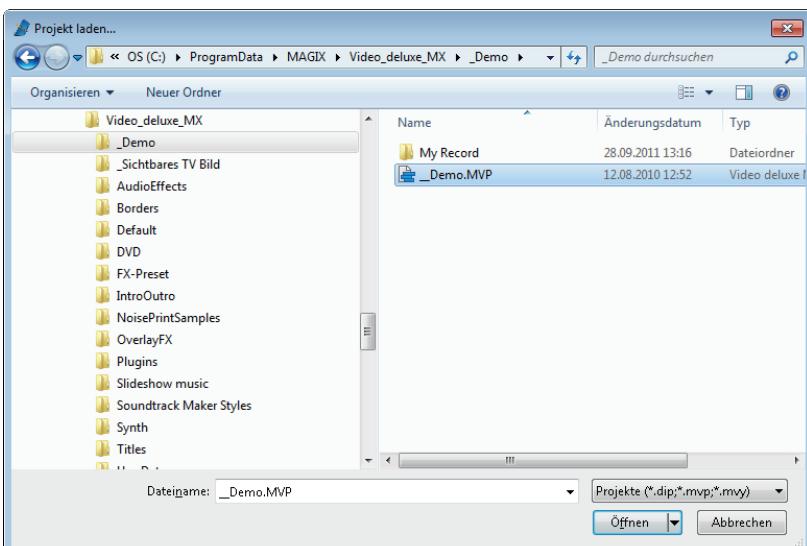
◀ Abbildung 1.3

In diesem Willkommensdialog wird im Feld **Vorhandenes Projekt laden** das Demo-Projekt bereits aufgeführt.

Im folgenden Dialog **Projekt laden...** (Abbildung 1.4) markieren Sie in der linken Spalte den Ordner *Video_deluxe_MX_Plus_Premium_Demo*. Nach einem Klick auf den Projektnamen *_Demo.mvp* rechts und auf **Öffnen** gelangen Sie wieder zum Willkommens-Dialog, den Sie mit **OK** bestätigen. Das ausgewählte Projekt wird nun geladen. Je nach Projektgröße und Leistungsstärke Ihres Computers kann dieser Vorgang ein paar Sekunden dauern.

Einführungsvideo

Klicken Sie im Willkommensdialog auf **Einführungsvideo ansehen**, wird ein kleiner Film abgespielt, in dem Sie die wichtigsten Grundlagen von MAGIX Video deluxe MX kennenlernen.



◀ Abbildung 1.4

Im Dialog **Projekt laden...** navigieren Sie zum Ordner *_Demo*, markieren darin die Projektdatei *_Demo.mvp* und öffnen sie mit einem Klick auf die Schaltfläche **Öffnen**.

1.2 Die Programmoberfläche »Bearbeiten« kennenlernen

Wurde das Demo-Projekt erfolgreich geladen, erhalten Sie freie Sicht auf das eigentliche Programmfenster von MAGIX Video deluxe MX. Auf den ersten Blick mag die Oberfläche mit ihren vielen Elementen verwirrend wirken, aber keine Sorge, Sie werden sich schnell zurechtfinden. Die wichtigsten Arbeitsschritte beim Videoschnitt sind:

1. das Aufnehmen, also Importieren des Filmmaterials
2. das Bearbeiten des Videos
3. das anschließende Brennen einer DVD
4. alternativ das Exportieren des Films



▲ Abbildung 1.5

Mit dem Thema **Aufnehmen** setzen wir uns in Kapitel 3 ausführlich auseinander.

MAGIX Video deluxe MX bietet für jeden dieser vier Schritte eine eigene Oberfläche an. Da wir bereits den Demofilm geladen haben, lassen wir die Oberfläche **Aufnehmen** in diesem Kapitel erst einmal außen vor. Sie wird ausführlich in Kapitel 3, »Das Videomaterial auf den Computer übertragen«, behandelt. Stattdessen befassen wir uns gleich mit der Oberfläche **Bearbeiten**.

Nachdem Sie das Demo-Projekt geladen haben, sehen Sie in der oberen rechten Ecke des Programmfensters die drei Schaltflächen **Bearbeiten**, **Brennen** und **Exportieren**, mit deren Hilfe Sie zwischen den gleichnamigen Oberflächen wechseln können (Abbildung 1.6). Nach dem Programmstart befinden Sie sich in der Oberfläche **Bearbeiten**. Sie erkennen es daran, dass die Schaltfläche hellblau hinterlegt ist. Die Bezeichnung sagt es bereits aus: Hier findet der eigentliche Videoschnitt statt.



▲ Abbildung 1.6

Für jeden wichtigen Arbeitsschritt bietet MAGIX Video deluxe MX eine eigene Oberfläche.

Die Fensterelemente in der Übersicht

Die Oberfläche **Bearbeiten** besteht aus drei größeren Bereichen, die sofort ins Auge fallen: *Media Pool* ①, *Programmmonitor* ② und *Projektbereich* ③ (Abbildung 1.7). Diese drei Bereiche werden wir gleich genauer unter die Lupe nehmen.



Am oberen Rand des Programmfensters, direkt unterhalb der *Titelleiste*, finden Sie außerdem die *obere Werkzeuleiste* ④. Per Klick auf eine ihrer fünf Schaltflächen können Sie beispielsweise ein neues Projekt anlegen, ein vorhandenes öffnen, das aktuelle Projekt speichern, den Dialog **Programmeinstellungen** öffnen und die **Kontexthilfe** starten. Rechts von der oberen Werkzeuleiste befindet sich die *Menüleiste* ⑤, über die Sie alle wichtigen Programmfunctionen erreichen.

Schauen wir uns nun die drei Bereiche Projektbereich, Media Pool und Programmmonitor etwas genauer an. Die gesamte untere Hälfte des Programmfensters wird vom *Projektbereich* in Anspruch genommen. Er besteht unter anderem aus der *unteren Werkzeuleiste* ⑥ und dem *Arranger* ⑦. Letzteres ist der Arbeitsbereich, in dem die eigentliche Bearbeitung des Videos stattfindet. Hier schneiden Sie den Film, ergänzen Untertitel, fügen Musik hinzu und vieles mehr. Der Film kann im Arranger in drei verschiedenen Ansichten (**Storyboard-Modus**, **Szenenübersicht** und **Timeline-Modus**) dargestellt werden. Was es genau mit diesen Darstellungen auf sich hat, erfahren Sie in Abschnitt 1.3, »Die Anzeige-Modi des Projektbereichs und ihre Besonderheiten«.

In der rechten oberen Hälfte des Programmfensters befindet sich der *Media Pool* (Abbildung 1.13). Man könnte ihn auch als den Windows-

▲ Abbildung 1.7
Die Oberfläche **Bearbeiten**,
eingeteilt in die Bereiche **Media Pool**, **Programmmonitor** und
Projektbereich



▲ Abbildung 1.8
Ein neues Projekt anlegen



▲ Abbildung 1.9
Ein vorhandenes Projekt öffnen



▲ Abbildung 1.10
Das aktuelle Projekt speichern

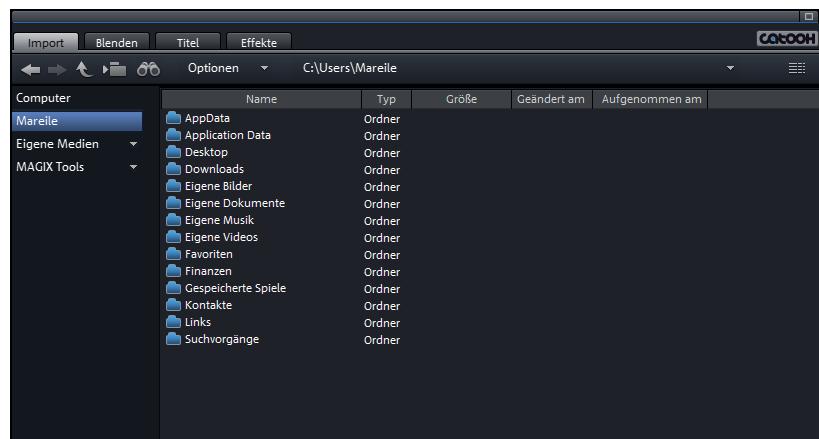


▲ Abbildung 1.11
Den Dialog **Programmeinstellungen** öffnen



▲ Abbildung 1.12
Die Kontexthilfe aufrufen

Explorer von MAGIX Video deluxe MX bezeichnen. Über ihn haben Sie Zugriff auf all Ihre Mediendateien wie Filme, Fotos, Audiodateien und mehr. Am oberen Rand des Pools sehen Sie vier Registerkarten mit den Bezeichnungen **Import**, **Blenden**, **Titel** und **Effekte**. Nach dem Programmstart befindet sich das Register **Import** im Vordergrund, erkennbar an der hellgrauen Hinterlegung der Registerkarte. Wenn Sie später beispielsweise weitere Fotos und Filme in Ihren Film importieren möchten, erreichen Sie über dieses Register alle Laufwerke und Ordner Ihres Computers. Über die Schaltflächen direkt unterhalb der Registerkarten können Sie, wie Sie es vom Windows-Explorer gewohnt sind, in den Verzeichnissen navigieren. Über die übrigen drei Register **Blenden**, **Titel** und **Effekte** gelangen Sie zu den entsprechenden Vorlagen von MAGIX Video deluxe MX.



▲ Abbildung 1.13
Der **Media Pool** hat starke Ähnlichkeit mit dem Windows-Explorer.

Links vom Media Pool befindet sich der *Programmonitor* – teilweise wird er auch *Vorschau-* oder *Videomonitor* genannt (Abbildung 1.15). Über ihn betrachten Sie Ihre Videos und Bilder und erhalten eine Vorschau auf Blenden, Titel und Effekte. Probieren Sie es gleich aus, indem Sie sich den Demofilm ansehen.

Um den Film abzuspielen, klicken Sie in der sogenannten *Transportkontrolle* ① unterhalb des Monitors auf das **Wiedergabe**-Symbol ②. Sobald der Film abgespielt wird, verwandelt sich der Pfeil in ein kleines schwarzes Quadrat ③. Ein Klick auf diese **Stopp**-Schaltfläche beendet die Wiedergabe des Films.

Wiedergabe: Film oder Media-Pool?

Am linken Rand der Transportkontrolle sehen Sie zwei Schaltflächen. Die linke sieht aus wie eine Filmrolle , die rechte hat die Form eines Ordners . Über diese beiden Schalter legen Sie fest, ob der gerade geladene Film oder ein zuvor im Media Pool aktiviertes Element wiedergegeben werden soll. Standardmäßig ist die Filmwiedergabe aktiviert, die linke der beiden Schaltflächen ist entsprechend hellgrau hervorgehoben.



▲ Abbildung 1.14
Ist die Filmrolle aktiviert, wird der Film abgespielt.



◀ Abbildung 1.15

Im Programmmonitor können Sie sich Ihre Filme ansehen.

Das schnelle Vor- bzw. Rückspulen ist in MAGIX Video deluxe MX selbstverständlich auch möglich. Unterhalb der **Wiedergabe**-Schaltfläche sehen Sie einen Schieberegler, den sogenannten *Shuttle* ③. Wenn Sie den Regler mit gedrückter linker Maustaste nach links bzw. rechts ziehen, wird der Film schnell zurück- bzw. vorgespult. Je weiter Sie ihn in eine Richtung ziehen, desto höher ist die Abspielgeschwindigkeit.

Das genaue Gegenteil, also das sehr langsame Abspielen des Films, erlaubt das sogenannte *Jog-Wheel* ④, das Sie links vom Shuttle finden. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Jog-Wheel und ziehen Sie es dann mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Richtung: Der Film wird Bild für Bild abgespielt. Diese Funktion ist später beim Schneiden Ihrer Videos ausgesprochen praktisch.

Während der Wiedergabe des Films wandert auf dem *Zeitlineal* ⑤ unterhalb des Monitors ein kleines rotes Dreieck ⑥ von links nach rechts. Dieses Dreieck, der sogenannte *Wiedergabemarker*, auch *Abspielmarker* genannt, markiert die aktuelle Position im Film. Der Marker spielt eine sehr wichtige Rolle bei der Videobearbeitung. An seiner Position werden beispielsweise Schnitte vorgenommen, Effekte zugewiesen, Untertitel ergänzt und vieles mehr.

Schneller per Tastatur

Noch bequemer lässt sich der Film über die Leertaste auf der Tastatur abspielen und wieder stoppen. Ein schnelles Zurückspulen erzielen Sie über die Taste **J**, vorgespult wird mit der Taste **L**. Möchten Sie die Abspielgeschwindigkeit erhöhen, drücken Sie einfach mehrmals auf die gewünschte Taste. Mit der Taste **K** können Sie die Wiedergabe unterbrechen.

Ein kleiner Exkurs: Programmeinstellungen anpassen

Sobald Sie den Film mit einem Klick auf die **Stopp**-Schaltfläche □ anhalten, springt der Wiedergabemarker wieder an die Startposition

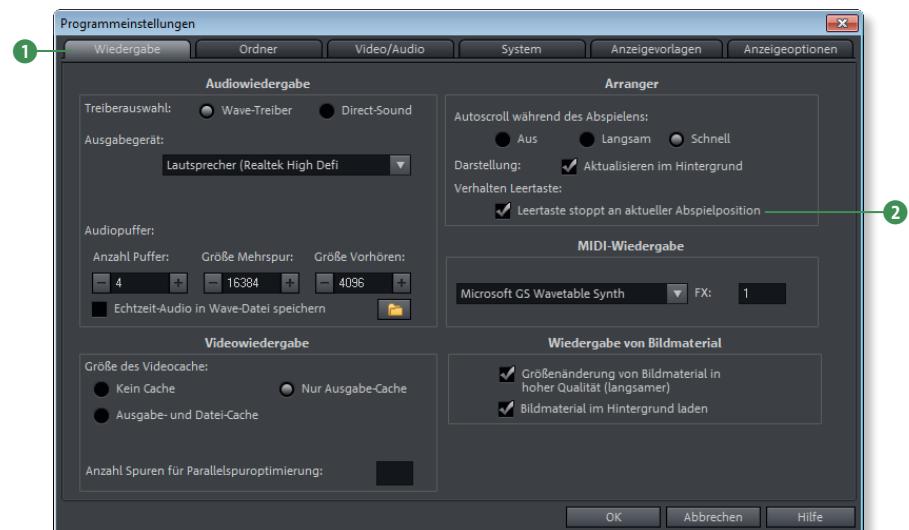
zurück. Falls Sie im Verlauf der Videobearbeitung an einer bestimmten Stelle im Film einen Schnitt vornehmen oder einen besonderen Effekt zuweisen möchten, ist dieses Zurückspringen ausgesprochen unpraktisch. Damit der Wiedergabemarker an der aktuellen Position verbleibt, müssen Sie die Programmeinstellungen anpassen:

1. Klicken Sie in der oberen Werkzeuleiste auf das Symbol **Programmeinstellungen** . Alternativ können Sie auch die Taste **[Y]** auf Ihrer Tastatur drücken.
2. Im zugehörigen Dialog wechseln Sie in das Register **Wiedergabe** (1) in Abbildung 1.16).
3. Versehen Sie im Bereich **Arranger** das Kontrollkästchen **Leertaste stoppt an aktueller Abspielposition** (2) per Mausklick mit einem Häkchen.
4. Bestätigen Sie Ihre Einstellungen mit einem Klick auf **OK**.

Wenn Sie zukünftig den Film mit einem Klick auf die **Stopp**-Schaltfläche oder durch Drücken der Leertaste stoppen, bleibt der Wiedergabemarker wie gewünscht an der aktuellen Position im Film stehen und springt nicht an den Anfang zurück.

Abbildung 1.16 >

Ist das Kontrollkästchen **Leertaste stoppt an aktueller Abspielposition** aktiviert, verbleibt der Abspielmarker an der aktuellen Position.



Start- und Endmarker

Der Startmarker wird in MAGIX Video deluxe MX auch *In-Point* genannt, der Endmarker wiederum *Out-Point*.

Den Abspielbereich eingrenzen

Bei manchen Arbeitsschritten, etwa bei der Vertonung des Films, ist es sinnvoll, nicht immer wieder den gesamten Film abzuspielen, sondern nur den für die aktuelle Aktion relevanten Bereich. MAGIX Video deluxe

MX bietet zwei spezielle Marker, die sogenannten *Bereichsmarker*, mit denen Sie den Wiedergabebereich einschränken können. Ein Startmarker kennzeichnet den Bereichsanfang, ein Endmarker analog das Ende des Wiedergabebereichs. Um den Abspielbereich einzugrenzen, gehen Sie folgendermaßen vor:

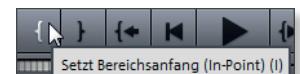
1. Platzieren Sie den Abspielmarker auf dem Zeitlineal unterhalb des Videomonitors an der Stelle, an der der Wiedergabebereich beginnen soll. Sie können den Film hierzu entweder ganz normal per Klick auf die Schaltfläche **Wiedergabe** ► abspielen und an der gewünschten Position stoppen oder den Wiedergabemarker direkt per Mausklick auf dem Zeitlineal positionieren (Abbildung 1.17).



◀ Abbildung 1.17

Spielen Sie den Film bis zum Anfang des gewünschten Wiedergabebereichs ab.

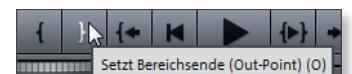
2. Befindet sich der Abspielmarker an der richtigen Stelle, klicken Sie in der Transportkontrolle auf die Schaltfläche **Setzt Bereichsanfang (In-Point)**.



◀ Abbildung 1.18

Legen Sie per Mausklick den Bereichsanfang fest.

3. Um das Ende des Wiedergabebereichs zu kennzeichnen, positionieren Sie analog den Abspielmarker neu und klicken dann auf die Schaltfläche **Setzt Bereichsende (Out-Point)**.



◀ Abbildung 1.19

Das Bereichsende wird ebenfalls per Mausklick bestimmt.

4. Wenn Sie jetzt in der Transportkontrolle auf die Schaltfläche **Bereichswiedergabe** klicken, wird ausschließlich der blau markierte Wiedergabebereich innerhalb der beiden geschweiften Klammern abgespielt (Abbildung 1.20). Mit einem Klick auf das **Stopp**-Symbol ─ beenden Sie die Wiedergabe.

Abbildung 1.20 >

Über die Schaltfläche **Bereichswiedergabe** wird nur der Filmabschnitt innerhalb der geschweiften Klammern abgespielt.



5. Sollte sich einer der beiden Bereichsmarker noch nicht an der richtigen Position befinden, verschieben Sie die entsprechende Klammer einfach mit gedrückter linker Maustaste im Zeitlineal (Abbildung 1.21). Wenn Sie den Mauszeiger auf den blau markierten Bereich bewegen und die linke Maustaste drücken, wird er zu einem weißen Doppelpfeil. In diesem Fall können Sie mit weiterhin gedrückter linker Maustaste den gesamten Wiedergabebereich verschieben.

Abbildung 1.21 >

Die geschweiften Klammern können jederzeit verschoben werden, um den Abspielbereich zu verändern.

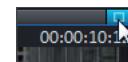


Die Position des Abspielmarkers spielt, wie bereits erwähnt, eine wichtige Rolle bei der Videobearbeitung. Um schnell zum Startmarker (In-Point) zu gelangen, reicht ein Klick auf das Symbol **Springt zu Bereichsanfang** . Mit einem Klick auf **Springt zu Bereichsende** positionieren Sie den Wiedergabemarker analog auf den Out-Point.

Die Größe von Programmmonitor, Media Pool und Projektbereich anpassen

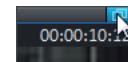
Die Filmsicht im Programmmonitor ist relativ klein. Gerade wenn man sich einen Überblick über den Film verschaffen möchte, ist es schöner, ihn in voller Bildschirmgröße zu sehen.

Mit einem Klick auf das kleine Rechteck in der rechten oberen Ecke des Programmmonitors (Abbildung 1.22) wechseln Sie in den Vollbildmodus. Auch hier steht Ihnen am unteren Rand des Monitors die Transportkontrolle mit allen wichtigen Schaltflächen zur Verfügung.



▲ Abbildung 1.22
In den Vollbildmodus schalten

Um wieder in die Normalansicht zu wechseln, klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Fensters auf das Symbol mit den Mehrfach-Rechtecken (Abbildung 1.23). Alternativ können Sie auch die Taste **[Esc]** auf Ihrer Tastatur drücken.

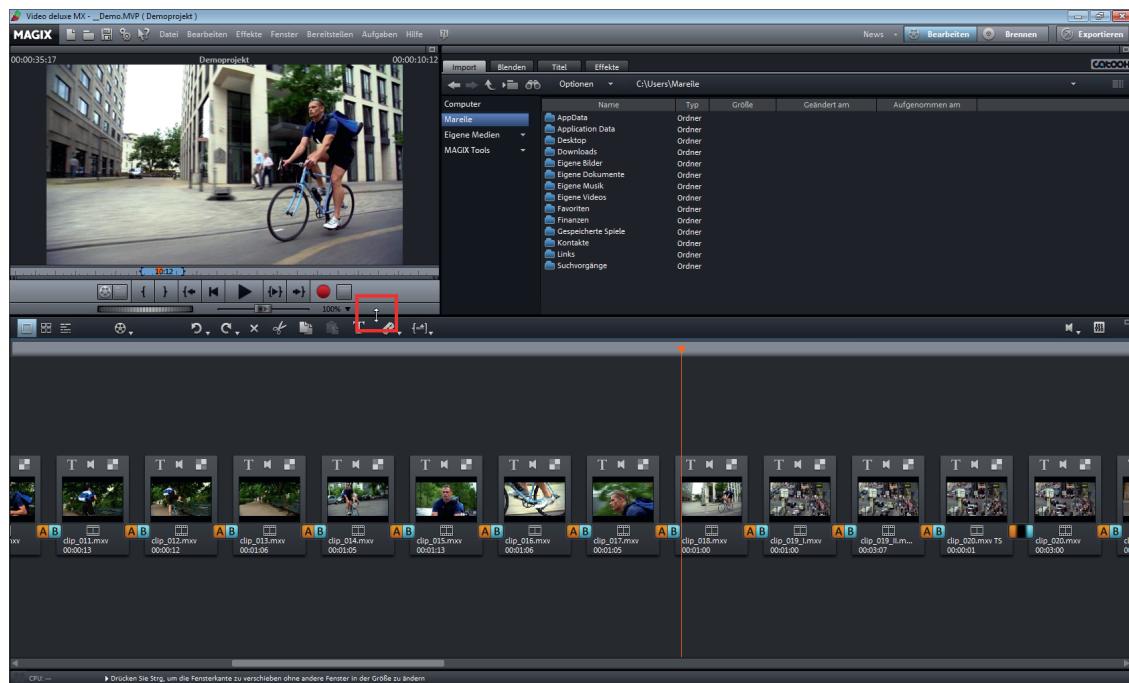


▲ Abbildung 1.23
Zur Normalansicht zurückkehren

Der Vollbildmodus steht Ihnen nicht nur für den Programmmonitor zur Verfügung. Auch Media Pool und Projektbereich lassen sich per Mausklick auf das kleine Rechtecksymbol maximieren.

Erscheint Ihnen der Vollbildmodus zu groß, können Sie die Größe der drei Fensterelemente auch individuell anpassen (Abbildung 1.24). Um beispielsweise den Projektbereich nach oben hin zu erweitern, bewegen Sie den Mauszeiger auf den oberen Rand des Projektbereichs. Sobald der Zeiger die Form eines Doppelpfeils annimmt, ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste nach oben. Analog können Sie alle Ränder der drei Elemente verschieben. Die Größe der angrenzenden Fensterelemente wird entsprechend angepasst. Wenn Sie also beispielsweise den Projektbereich vergrößern, geht dies auf Kosten von Media Pool und Programmmonitor.

▼ Abbildung 1.24
Die Größe der Bereiche Media Pool, Programmmonitor und Projektbereich kann individuell angepasst werden.



Um die ursprüngliche Fensteranordnung wiederherzustellen, rufen Sie im Menü **Fenster** den Befehl **Fensteranordnung zurücksetzen** auf (Abbildung 1.25). Alternativ können Sie auch die Taste **[F9]** auf Ihrer Tastatur drücken.

Abbildung 1.25 >

Über den Befehl **Fensteranordnung zurücksetzen** erhalten Sie die ursprüngliche Fensteranordnung zurück.



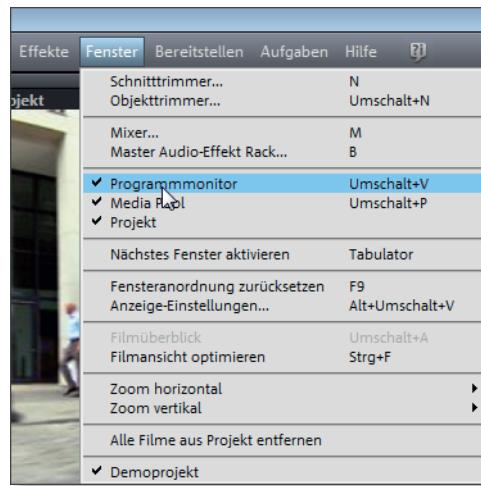
Schneller per Tastatur

Der Programmonitor lässt sich schnell durch Drücken der Tasten **[Shift]+[V]** ein- und ausblenden. Für den Media Pool drücken Sie **[Shift]+[F]**.

Sollten Sie einmal versehentlich eines der drei Elemente so verschoben haben, dass es auf dem Bildschirm nicht mehr sichtbar ist, können Sie es über die entsprechenden Befehle **Programmonitor**, **Media Pool** bzw. **Projekt** im Menü **Fenster** wieder auf den Bildschirm zurückholen (Abbildung 1.26).

Abbildung 1.26 >

Über das Menü **Fenster** können Programmonitor, Media Pool und Projekt ein- bzw. ausgeblendet werden.



1.3 Die Anzeige-Modi des Projektbereichs und ihre Besonderheiten

Den Projektbereich in der unteren Fensterhälfte haben wir im vorangegangenen Abschnitt bereits kurz vorgestellt. Dieses Fensterelement ist

während der Videobearbeitung Ihr Hauptaktionsbereich, hier finden alle wesentlichen Schritte statt. Aus diesem Grund wollen wir diesen Bereich nun noch etwas genauer unter die Lupe nehmen.

Am oberen Rand des Programmberichts sehen Sie eine Werkzeugleiste mit verschiedenen Schaltflächen. Um diese Leiste von der Werkzeugleiste oberhalb des Programmmonitors zu unterscheiden, wird sie auch *untere Werkzeugleiste* genannt. Über die Schaltflächen auf der rechten Seite dieser Leiste rufen Sie die wichtigsten Funktionen auf, etwa das Löschen, Schneiden und Einfügen.

Der Bereich unterhalb der Werkzeugleiste wird als *Arranger* bezeichnet. Hier »arrangieren« Sie Ihren Film, d. h., Sie schneiden misslungene oder überflüssige Elemente heraus, fügen weiteres Film- und Bildmaterial hinzu, ergänzen den Film um Blenden und Titel oder pepfen ihn mit Effekten auf.

MAGIX Video deluxe MX bietet drei, in der Plus/Premium-Version sogar vier verschiedene Ansichtsmodi für den Arranger an:

1. Storyboard-Modus
2. Szenenübersicht
3. Timeline-Modus
4. Multicam-Modus (nur Plus/Premium)

Über die drei (bzw. vier) gleichnamigen Schaltflächen am linken Rand der Werkzeugleiste wechseln Sie in die jeweilige Ansicht. Der gerade aktive Modus wird hellblau hervorgehoben. Jeder Modus ist für ganz bestimmte Arbeitsschritte optimiert, wie wir Ihnen im Folgenden kurz zeigen werden.

Storyboard-Modus

Nach dem Programmstart und dem Laden des Demofilms befinden Sie sich – sofern Sie nichts anderes eingestellt haben – automatisch im Storyboard-Modus. Sollten Sie die Ansicht zwischenzeitlich gewechselt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Storyboard-Modus** ganz links (Abbildung 1.28).

Im Storyboard-Modus wird jede Filmszene als kleine Box in einer einzelnen Zeile eingeblendet (Abbildung 1.29). In der Mitte einer jeden Box sehen Sie eine kleine Vorschau ① auf das erste Bild der Szene. Handelt es sich bei der Szene um einen Filmabschnitt, wird unterhalb des Miniaturbildes ein kleines Filmnegativsymbol ② eingeblendet. Ein kleines Kamerasyymbol wiederum würde für ein Foto stehen (im Demofilm, der hier

Gefahrlos ausprobieren

Es reizt Sie, jetzt schon mal die eine oder andere Funktion auszuprobieren? Kein Problem! Mit die Schaltfläche **Rückgängig** können Sie jeden Schritt wieder ungeschehen machen.



▲ Abbildung 1.27

Mit einem Klick setzen Sie Ihre Bearbeitung wieder zurück.

QuickInfos

Wenn Sie wissen wollen, welche Funktion sich hinter einer bestimmten Schaltfläche verbirgt, bewegen Sie einfach langsam den Mauszeiger darauf. Sofort erscheint ein kleiner Infokasten (*QuickInfo*) und löst das Rätsel. Manche Werkzeuge haben recht kuriose Namen, z. B. **Mausmodus für einzelne Objekte**. Aber keine Sorge: Alle Werkzeuge werden Ihnen im Verlauf des Buches anhand von konkreten Beispielen noch detailliert vorgestellt.



▲ Abbildung 1.28

Der Storyboard-Modus ist bereits per Voreinstellung aktiviert.

als Beispiel dient, ist allerdings keines enthalten). Unterhalb der Symbole wird in unserem Beispiel jeweils der Name der einzelnen Szenen-Clips sowie die Szenenlänge ③ angezeigt. Der erste Clip dauert beispielsweise etwas mehr als vier Sekunden. Mithilfe des horizontalen Scrollbalkens ④ unterhalb der Boxen können Sie durch den Film »blättern«.



Abbildung 1.29
Im Storyboard-Modus wird jede Szene als kleine Box dargestellt.



Abbildung 1.30
Einen Untertitel für eine Szene vergeben



Abbildung 1.31
Die Lautstärke verändern

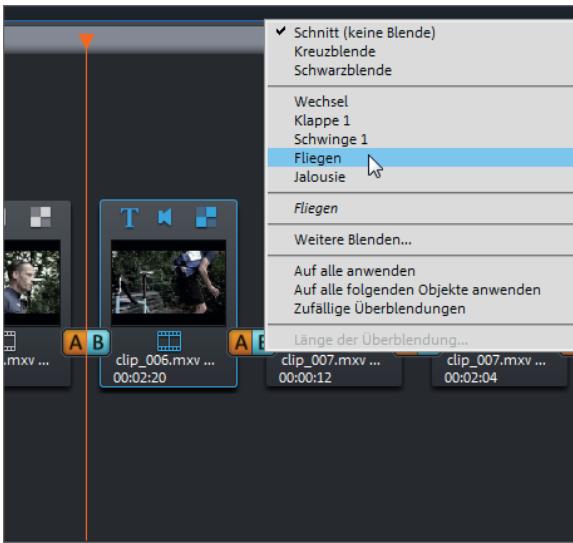


Abbildung 1.32
Videoschnittfunktionen nutzen

Oberhalb der kleinen Vorschaubilder sehen Sie jeweils drei Schaltflächen ⑤, mit denen Sie eine Szene mit einem Untertitel versehen, die Lautstärke anpassen oder auf diverse Videoschnittfunktionen zugreifen können. Für diese Funktionen ist der Storyboard-Modus allerdings weniger geeignet. Seine Stärke liegt im Bereich der Überblendungen, also dem Übergang zwischen zwei Szenen.

Zwischen den einzelnen Boxen ist jeweils eine Schaltfläche ⑥ zu sehen, mit deren Hilfe Sie den Film mit Überblendungen versehen können. Im Demofilm zeigt diese Schaltfläche meistens die Buchstaben **A B**. Das bedeutet, dass zwischen den beiden aneinander grenzenden Clips kein Überblendeffekt ergänzt wurde. Wenn Sie aber beispielsweise einmal einen Blick auf den Übergang zwischen den Clips *clip_041.mxv* und *clip_042.mxv* werfen, sehen Sie dort eine Schaltfläche mit einem Kreuz: Hier wurde eine *Kreuzblende* verwendet.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche zwischen den Clips, klappt eine Liste mit unterschiedlichen Blenden auf (Abbildung 1.33). Die jeweils verwendete Blende ist mit einem Häkchen versehen. Falls keine Blende verwendet wurde, ist der Eintrag **Schnitt (keine Blende)** in der Liste markiert. Um eine andere Blende auszuwählen, markieren Sie den entsprechenden Listeneintrag einfach per Mausklick. Sobald Sie die Blende ausgewählt haben, spielt MAGIX Video deluxe MX die veränderte Sequenz im Programmmonitor ab. Während der Wiedergabe wandert eine dünne, senkrechte, rote Linie im Arranger von links nach rechts.



◀ Abbildung 1.33
Über die Schaltfläche **AB** können Sie aus einer Vielzahl von Überblendeffekten auswählen.

Im Storyboard-Modus wie auch im Timeline-Modus finden Sie übrigens den bereits bekannten Abspielmarker, der die Form eines kleinen roten Dreiecks hat, wieder. Im Arranger ist dieser Marker um eine senkrechte rote Linie ergänzt. Die Linie kennzeichnet die Stelle im Film, die gerade abgespielt wird (Abbildung 1.34).

Wie in der Zeitleiste unterhalb des Programmonitors können Sie den Wiedergabemarker auch im Arranger per Mausklick positionieren oder ihn mit gedrückter linker Maustaste verschieben. Wenn Sie den Marker im Arranger neu platzieren, wird die gleiche Aktion auch im Programmmonitor vorgenommen und umgekehrt.



▲ Abbildung 1.34
Im Timeline-Modus wird der Wiedergabemarker durch ein Dreieck sowie eine rote Linie symbolisiert.

Szenenübersicht

Als Nächstes werfen wir einen Blick auf die **Szenenübersicht**, in die Sie nun per Mausklick auf das entsprechende Symbol in der unteren Werkzeugleiste wechseln (Abbildung 1.35). Auch hier werden die einzelnen Szenen des Films im Arranger als kleine Boxen eingeblendet (Abbildung 1.36). Allerdings fehlen in dieser Ansicht die Funktionsschaltflächen für Titel **T** oder Blenden **A B**. Lediglich der Clip-Name **①** wird unterhalb des kleinen Vorschaubildes angezeigt.

In der Szenenübersicht werden die Szenen zeilenweise angeordnet. Über den Schieberegler **②** in der rechten unteren Ecke des Arrangers können Sie die Größe der einzelnen Szenenboxen verändern. Je weiter Sie den Regler nach rechts ziehen, desto größer werden die Boxen. Zum Blättern im Film nutzen Sie den vertikalen Scrollbalken **③**.



▲ Abbildung 1.35
Mit einem Klick auf diese Schaltfläche wechseln Sie in die Szenenübersicht.



▲ Abbildung 1.36
In der Szenenübersicht werden die Szenen zeilenweise angeordnet.

Die Szenenübersicht ist vor allem dann interessant, wenn es gilt, die einzelnen Szenen in die richtige Reihenfolge zu bringen und nicht benötigte Filmabschnitte zu löschen. Um eine Szene aus dem Film zu entfernen, markieren Sie sie einfach mit einem Mausklick in der Szenenübersicht und klicken dann in der unteren Werkzeugeiste auf die Schaltfläche **Löschen** .

Szenen löschen

Zum Löschen einer zuvor markierten Szene können Sie auch die Taste **Entf** auf Ihrer Tastatur drücken.



▲ Abbildung 1.37
Szenen lassen sich in der Szenenübersicht ganz einfach mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

Um eine Szene im Film zu verschieben, markieren Sie sie per Mausklick und ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste an die neue Position (Abbildung 1.37). Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird die Szene an der entsprechenden Stelle eingefügt.

Wenn Sie das Verschieben von Szenen am Demofilm ausprobieren, werden Sie eine Besonderheit feststellen. Markieren Sie beispielsweise die Szene mit dem Namen *clip_005.mvx*. Die markierte Szene wird nun mit einer dünnen roten Linie umrahmt. Außerdem wird sie blau hinterlegt (Abbildung 1.38). Letzteres gilt aber nicht nur für die soeben markierte Szene, auch ihr rechter Nachbar erhält die Blaufärbung. Der Grund ist der: Beide Szenen wurden mit einem Musiktitel unterlegt. Der Audioclip beginnt mit der ersten markierten Szene, endet aber erst am Ende der nachfolgenden Szene. Damit in Fällen wie diesen nicht nur das Bildmaterial, sondern gleichzeitig auch das zugehörige Audiomaterial verschoben wird, markiert MAGIX Video deluxe MX automatisch alle Elemente, die zu der von Ihnen gekennzeichneten Szene gehören. Genauso verfährt das Programm praktischerweise auch, wenn Sie mehrere aufeinanderfolgende Szenen mit einem Effekt versehen haben.



▲ Abbildung 1.38
MAGIX Video deluxe MX erkennt automatisch zusammengehörige Szenen.

Timeline-Modus

Der Storyboard-Modus und die Szenenübersicht sind vor allem bei kleineren Aufgaben wie dem Ergänzen von Blenden oder dem Verschieben bzw. Löschen von Szenen praktisch. Für die wirkliche Videobearbeitung, bei der es auf die Millisekunde ankommt und wo sehr exakt gearbeitet werden muss, sind sie aber ungeeignet. Die Sicht auf den Film ist in diesen beiden Modi zu grob. Ganz anders sieht es damit im Timeline-Modus aus.

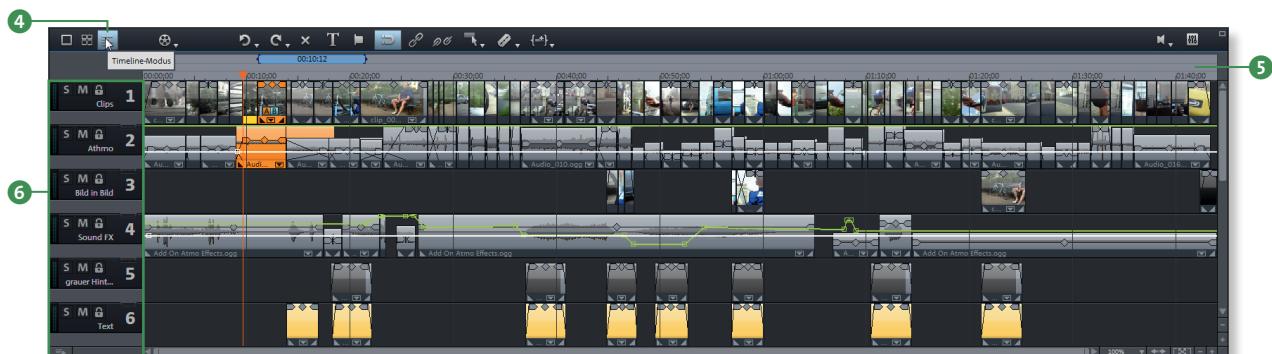
So übersichtlich und aufgeräumt der Storyboard-Modus und die Szenenübersicht wirken, so chaotisch mag der Timeline-Modus auf den ersten Blick erscheinen. Doch das täuscht, wie Sie sich jetzt selbst überzeugen können. Wechseln Sie zunächst per Klick auf die Schaltfläche **Timeline-Modus** ④ in die gleichnamige Ansicht (Abbildung 1.40).

Der englische Begriff *timeline* bedeutet übersetzt »Zeitleiste«. Genau diese Zeitleiste ⑤ am oberen Rand des Arrangers ist das zentrale Element des Timeline-Modus. Entlang dieses Zeitlineals wird der Film mit all seinen Objekten dargestellt. Bei diesen Objekten kann es sich um Videoclips, Bilder, Audioclips, Effekte, Titel und anderes mehr handeln. Die Objekte werden im Arranger auf mehreren *Spuren* ⑥ verteilt angezeigt. Die hier dargestellte Länge eines Objekts gibt zugleich auch seine Länge im Film an.



▲ Abbildung 1.39

Mit einem Klick auf diese Schaltfläche gelangen Sie in den Timeline-Modus.



Die Spuren des Timeline-Modus sind zeilenweise angeordnet und von oben nach unten durchnummieriert. Die Spur mit der Nummer 1 befindet sich also oben, direkt unterhalb der Zeitleiste. Die Objekte des Films können Sie beliebig auf den Spuren verteilen. Eines müssen Sie bei der Anordnung jedoch immer bedenken: Die Spuren mit einer höheren Nummer überlagern die Spuren mit einer niedrigeren Nummer. Objekte, die sich auf einer Spur mit einer niedrigen Nummer befinden, werden also von Objekten verdeckt, die auf Spuren mit einer höheren Nummer liegen.

▲ Abbildung 1.40

Im Timeline-Modus werden die Objekte entlang einer Zeitleiste auf unterschiedlichen Spuren verteilt.



▲ Abbildung 1.41

In diesem Beispiel wäre im Film die Blume (Spur 2) zu sehen, das Flugzeug (Spur 1) aber nicht.



▲ Abbildung 1.42

Über die vertikale Bildlaufleiste können Sie in den Spuren von oben nach unten und umgekehrt blättern.

Ein konkretes Beispiel hierfür: Wenn sich auf Spur 1 ein Foto befindet und auf Spur 2 ein Videoclip, ist bei der Wiedergabe lediglich der Videoclip zu sehen (Abbildung 1.41). Soll beides sichtbar sein, müssen Sie einen speziellen Effekt anwenden, z.B. *Bild-in-Bild*. Wie dies funktioniert, erfahren Sie in Kapitel 7, »Einen Film gekonnt um Fotos ergänzen«.

Um aber zunächst beim Beispiel dieses Kapitels zu bleiben: Die Objekte des Demofilms wurden über 14 Spuren hinweg verteilt. Über den vertikalen Scrollbalken am rechten Rand des Arrangers können Sie nach unten blättern (Abbildung 1.42). In Spur 1 befinden sich diverse Videoclips, Spur 2 enthält ebenso wie Spur 4 Audiomaterial. Auf den restlichen Spuren wurden Effekte, Titel und andere Objekte untergebracht.

Links der jeweiligen Spurnummer sehen Sie drei Schaltflächen: **S**, **M** und ein kleines Schloss. Über die Schaltfläche **S** wird die entsprechende Spur in den sogenannten *Solo-Modus* gesetzt. Wenn Sie den Film nun über die **Wiedergabe**-Taste in der Transportkontrolle abspielen, wird lediglich die Spur im Solo-Modus wiedergegeben. Alle anderen Spuren bleiben stumm bzw. blind.

Das Gegenteil erreichen Sie über die Schaltfläche **M**, mit der Sie den sogenannten *Mute-Modus* aktivieren (Abbildung 1.44). Mit ihm schließen Sie eine Spur von der Wiedergabe aus, d.h., es werden während der Wiedergabe alle Spuren außer der im Mute-Modus befindlichen abgespielt. Per Klick auf das Schloss-Symbol lassen sich Spuren schließlich

Die Anzahl der Spuren verändern

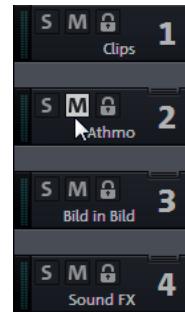
In der Standard-Version von MAGIX Video deluxe MX stehen Ihnen insgesamt 32 Spuren zur Verfügung, in der Plus- und Premium-Version sind es sogar 99. Das Demoprojekt besteht wie erwähnt aus 14 Spuren. Wenn Sie später Ihr eigenes Projekt anlegen, werden im Timeline-Modus anfangs 16 Spuren angezeigt. Benötigen Sie mehr Spuren, rufen Sie das Menü **Datei > Einstellungen > Film** auf. (Alternativ können Sie auch die Taste **E** auf Ihrer Tastatur drücken.) Im zugehörigen Dialog aktivieren Sie auf der Registerkarte **Filmeinstellungen** im Bereich **Anzahl der Spuren** die Option mit der gewünschten Anzahl und bestätigen diese Angabe mit **OK**.



▲ Abbildung 1.43

Auf der Registerkarte **Filmeinstellungen** können Sie die Anzahl der sichtbaren Spuren selbst festlegen.

vor Veränderungen schützen. Den aktiven Modus erkennen Sie jeweils daran, dass das Symbol weiß hinterlegt ist. Um einen Modus zu deaktivieren, reicht ein erneuter Klick auf die entsprechende Schaltfläche.



▲ Abbildung 1.44

Über den Mute-Modus können Sie Spuren von der Wiedergabe ausschließen.

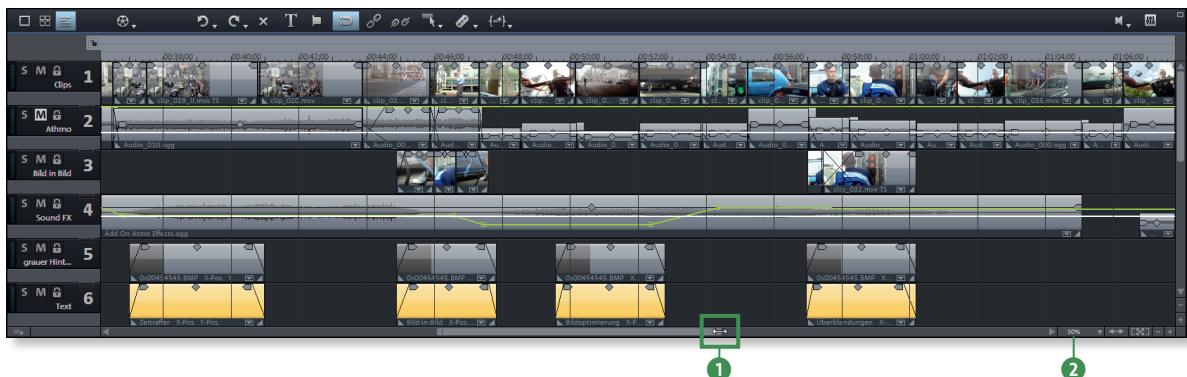
Die Darstellungsgröße des Arrangers im Timeline-Modus anpassen

Der Demofilm besteht aus einer Vielzahl an Video- und Audioclips, wie Sie in den Spuren 1 und 2 sehen können. Zu Anfang wird der Film über seine gesamte Länge hinweg auf der Zeitleiste des Arrangers angezeigt, d.h., es ist von Anfang bis Ende alles sichtbar. Die Länge des Demofilms beträgt etwas mehr als zwei Minuten. Selbst bei dieser kurzen Filmlänge ist im Arranger kaum ein Detail erkennbar. Die meisten Ihrer Filme werden weitaus länger dauern, entsprechend unübersichtlich wird die Darstellung. Für Aktionen, bei denen es auf exaktes Arbeiten ankommt, reicht diese Darstellungsgröße nicht aus. Hier ist Zoomen angesagt.

MAGIX Video deluxe MX bietet mehrere Möglichkeiten, die Ansichtsgröße des Arrangers im Timeline-Modus zu verändern (Abbildung 1.45). Am unteren Rand des Projektbereichs sehen Sie den horizontalen Scrollbalken, mit dessen Hilfe Sie im Film blättern können. Anfangs reicht der Scrollbalken über die gesamte Filmlänge. Sobald Sie den Mauszeiger auf den rechten bzw. linken Rand des Balkens bewegen, nimmt der Zeiger die Form eines Doppelpfeils 1 an. Ziehen Sie ihn nun mit gedrückter linker Maustaste in eine Richtung, wird automatisch die Zoomstufe verändert. Wenn Sie die Zoomstufe vergrößern, verkleinert sich zugleich der Scrollbalken.

▼ Abbildung 1.45

Die Zoomstufe lässt sich über den rechten bzw. linken Rand des Scrollbalkens verändern.



Direkt rechts vom Scrollbalken sehen Sie ein Feld mit einer Prozentangabe 2. Wenn Sie auf den kleinen Pfeil ▾ rechts von dieser Angabe klicken, klappt eine Liste mit unterschiedlichen Zoom-Voreinstellungen

Weitere Zoommöglichkeiten

Über das Plus-Zeichen und das Minus-Zeichen rechts des horizontalen Scrollbalkens können Sie die Darstellung im Arranger ebenfalls vergrößern bzw. verkleinern.

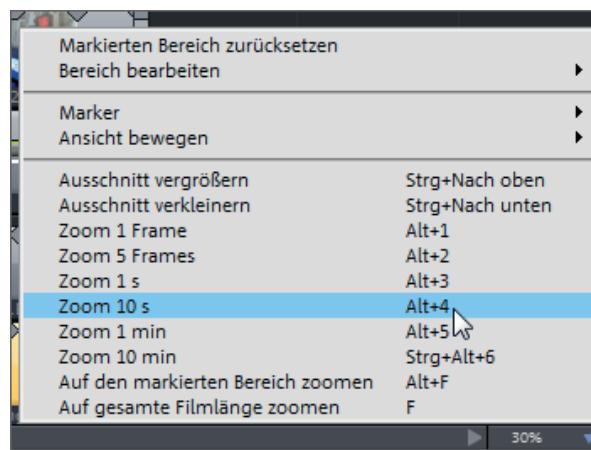
Diese beiden Symbole finden Sie auch unterhalb der vertikalen Scroll-Leiste. Dort verändern Sie allerdings die Anzahl der im Arranger angezeigten Spuren.

Abbildung 1.46 >

MAGIX Video deluxe MX bietet einige Zoom-Voreinstellungen an.

auf (Abbildung 1.46). Wählen Sie hier beispielsweise **Zoom 10 s**, steht jeder Strich in der Zeitleiste des Arrangers für einen Zeitabstand von zehn Sekunden. Die detaillierteste Darstellung erzielen Sie mit **Zoom 1 Frame**. Hier steht jeder Strich für einen Frame, also ein Einzelbild.

Mit **Auf gesamte Filmlänge zoomen** kehren Sie wieder zur Ausgangsdarstellung zurück, d. h., es ist wieder der gesamte Film im Arranger sichtbar. Das Gleiche erreichen Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche **Ansicht optimieren** .



Neu in den Plus- und Premium-Versionen von MAGIX Video deluxe MX ist, dass Sie auch die Spurhöhe anpassen können. So lässt sich die Höhe einer einzelnen Spur nun beispielsweise so vergrößern, dass auch Details erkennbar sind. Gerade beim Auffinden von störenden Geräuschen ist dies ausgesprochen praktisch, wie Sie in Abschnitt 9.1, »Die Audioqualität verbessern«, sehen werden. Am linken Rand des Arrangers sehen Sie jeweils rechts von der Spurnummer einen kleinen nach unten zeigenden

Multicam-Modus (nur Plus- und Premium-Version)

Neben dem Storyboard-Modus, der Szenenübersicht und dem Timeline-Modus gibt es in der Plus- und Premium-Version noch einen vierten Modus, den *Multicam-Modus*. Er ermöglicht das Schneiden von Aufnahmen der gleichen Szene, die aus unterschiedlichen Kameraperspektiven aufgenommen wurde. Da der Multicam-Modus nur in der Plus- und Premium-Version zur Verfügung steht und die Erstellung eines solchen Films sehr aufwendig

ist, werden wir diese Möglichkeit hier aber nicht genauer betrachten.

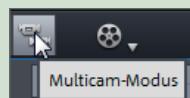
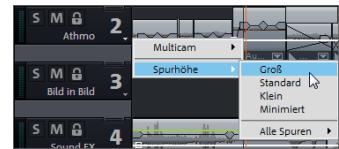


Abbildung 1.47

Der Multicam-Modus steht nur in der Plus- und Premium-Version zur Verfügung.

Pfeil (Abbildung 1.48). Klicken Sie darauf und dann auf den Menüeintrag **Spurhöhe**, klappt eine Liste mit verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten auf.

Um nur die Höhe der ausgewählten Spur, etwa Spur 1, zu verändern, wählen Sie direkt das gewünschte Maß aus. Zur Auswahl stehen **Groß**, **Standard**, **Klein** und **Minimiert**. Soll die Höhe für alle Spuren verändert werden, bewegen Sie den Mauszeiger auf **Alle Spuren** und legen dann in der zugehörigen Liste eine Höhe fest.



▲ Abbildung 1.48

In der Plus- und Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX lässt sich nun auch die Spurhöhe anpassen.

1.4 Die Programmoberfläche »Brennen«

Die aufwendige Bearbeitung von Videos kostet Zeit und meistenteils auch Nerven. Ist der Film einmal fertig, möchten Sie ihn natürlich stolz Freunden und der Familie präsentieren. Häufig wird der Film hierzu auf CD oder DVD gebrannt. Mit MAGIX Video deluxe MX haben Sie diese Möglichkeit selbstverständlich ebenfalls. Und nicht nur das: Vor dem eigentlichen Brennvorgang können Sie sogar ein individuelles DVD-Menü

Filme exportieren

Anstatt die fertigen Filme auf eine CD zu brennen, können Sie sie auch auf dem Computer speichern, im Internet veröffentlichen oder auf speziellen Geräten wie etwa Smartphones ausgeben. All diese Optionen stehen Ihnen nach einem Klick auf die Schaltfläche **Exportieren** zur Verfügung.

Anschließend startet ein spezieller Assistent, der Sie durch den Export-Vorgang Schritt für Schritt begleitet. Weitere Informationen zum Exportieren Ihrer Filme erhalten Sie in Kapitel 10, »Den fertigen Film exportieren«.



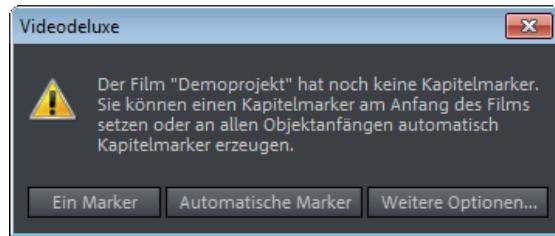
◀ Abbildung 1.49

MAGIX Video deluxe MX bietet eine Vielzahl an Export-Möglichkeiten für Ihre Filme an.

erstellen – mit Filmauswahl, Kapiteln und Unterkapiteln, Musikuntermalung und mehr. Für die Zusammenstellung des Menüs bietet das Programm eine spezielle Oberfläche, zu der Sie per Klick auf die Schaltfläche **Brennen** gelangen.

In der Mitte des Programmfensters klappt ein kleines Dialogfenster auf. Darin werden Sie darauf hingewiesen, dass der Film noch keinen Kapitelmarker hat (Abbildung 1.50). Mithilfe eines solchen Kapitelmarkers kennzeichnen Sie den Beginn eines neuen Kapitels.

Abbildung 1.50 >
Bevor Sie in die **Brennen**-Oberfläche wechseln können, müssen Sie einen Kapitelmarker setzen.



Später ist es dann möglich, über die Fernbedienung des DVD-Players diese Kapitel direkt anzusteuern. Da wir unser Beispiel des Demofilms nicht wirklich auf DVD brennen wollen, reicht hier vorerst ein einzelner Kapitelmarker zu Beginn des Films aus, um in die Oberfläche **Brennen** wechseln zu können. Klicken Sie entsprechend auf **Ein Marker**. Das Programmfenster erhält nun ein gänzlich anderes Aussehen.

Das Brennen von DVDs wird ausführlich in Kapitel 11, »Filme inklusive Menü auf DVD brennen«, behandelt. An dieser Stelle wollen wir deshalb nur kurz die einzelnen Elemente vorstellen und Ihnen damit einen kleinen Vorgeschmack auf das geben, was mit MAGIX Video deluxe MX machbar ist.

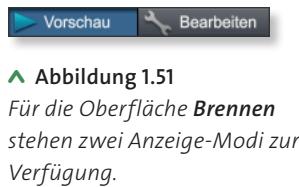


Abbildung 1.51
Für die Oberfläche **Brennen** stehen zwei Anzeige-Modi zur Verfügung.

Ansichtsmodi der Oberfläche »Brennen«

Die Oberfläche **Brennen** kann auf zwei verschiedene Arten angezeigt werden: im **Vorschau**-Modus und im **Bearbeiten**-Modus. Wechseln Sie in die Oberfläche **Brennen**, ist zunächst der Modus **Vorschau** aktiviert, zu erkennen an der gleichnamigen, blau hinterlegten Schaltfläche in der linken oberen Ecke des Programmfensters (Abbildung 1.51). In der Vorschau sehen Sie, wie das Disc-Menü im Abspielgerät, etwa einem DVD-Player, wirken wird (Abbildung 1.52).



Am unteren Rand des Programmfensters finden Sie zahlreiche Menüvorlagen. Sie sind in Rubriken aufgeteilt wie etwa **Animiert** oder **Individuell**. Welche Rubriken angeboten werden, hängt von der Auswahl des Bildseitenverhältnisses (16:9 bzw. 4:3) ab.

Klicken Sie in der Baumstruktur links auf ein Plus-Symbol vor einem Rubrikanamen, klappt eine Liste mit weiteren Unterrubriken auf (Abbildung 1.53).



▲ Abbildung 1.52

In der Vorschau erhalten Sie einen Vorgeschmack auf das Disc-Menü.

◀ Abbildung 1.53

Nach einem Klick auf das Plus-Symbol vor einem Rubrikanamen werden die Unterrubriken aufgelistet.

Sobald Sie eine der Unterrubriken markieren, werden rechts die entsprechenden Vorlagen angezeigt. Nach einem Doppelklick auf eine der Vorlagen wird diese im Vorschaubild eingeblendet. Probieren Sie es einmal aus:

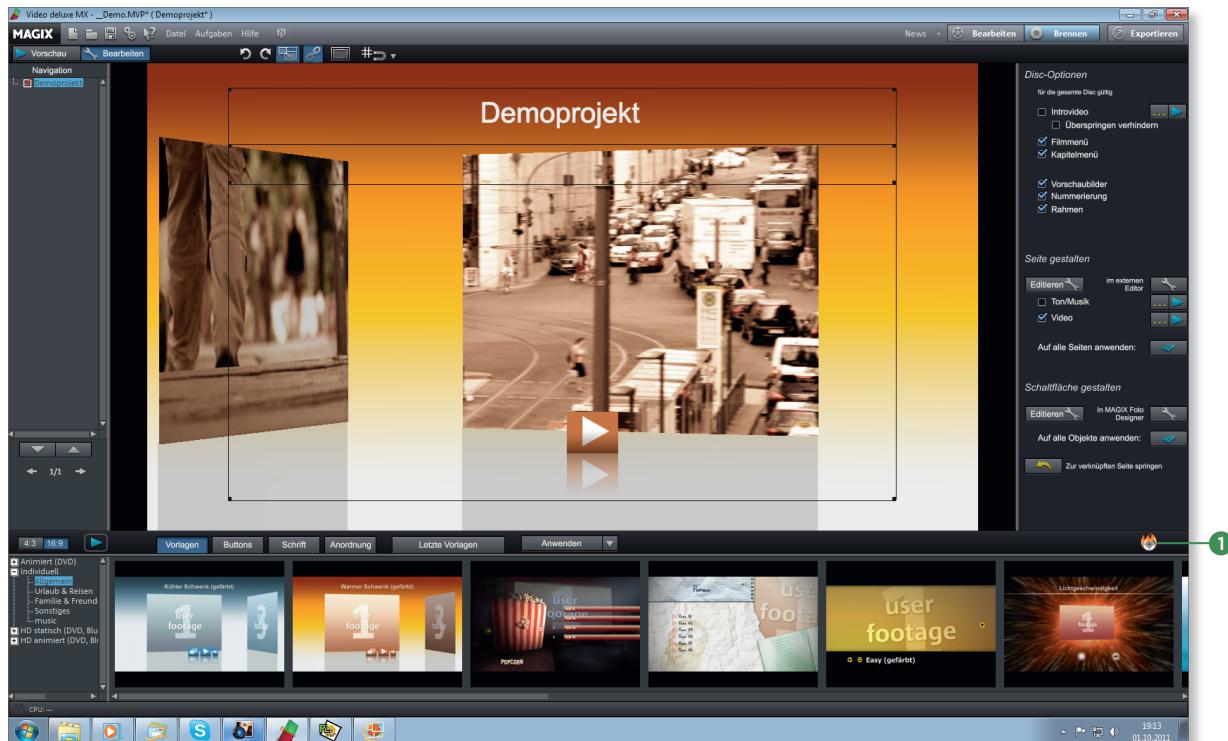
1. Klicken Sie zunächst in der Baumstruktur nacheinander auf **Individuell** und dann auf **Allgemein**.
2. Wählen Sie dann per Doppelklick die zweite Menüvorlage von links mit der Beschriftung **Warmer Schwenk (gefärbt)** aus.
3. Stellen Sie nun sicher, dass der Lautsprecher Ihres Computers eingeschaltet ist, und klicken Sie dann auf die kleine **Wiedergabe**-Schaltfläche rechts von der Bezeichnung **16:9**.
4. In der großen Vorschau sehen Sie nun, wie das Disc-Menü beispielsweise in Ihrem DVD-Player wirken wird, sobald Sie die DVD eingelegt haben (Abbildung 1.54). Über die Tasten der virtuellen Fernbedienung auf der linken Seite des Programmfensters können Sie das Disc-Menü noch detaillierter testen.

Abbildung 1.54 ▶

In der Menüvorlage **Warmer Schwenk** werden einzelne Filmsequenzen abgespielt. Außerdem ist eine Hintergrundmusik zu hören.



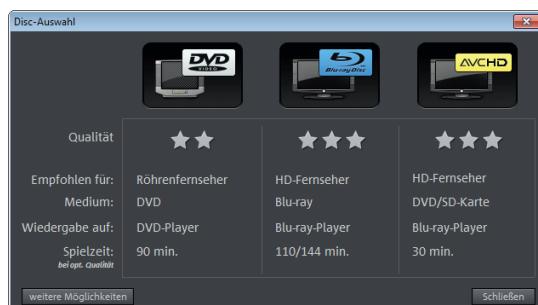
Alle Menüvorlagen lassen sich individuell anpassen. Zuvor müssen Sie allerdings per Klick auf die Schaltfläche **Bearbeiten** in den gleichnamigen Modus wechseln (Abbildung 1.55). Hier können Sie nun das Hintergrundbild des Disc-Menüs austauschen, Kapitel und Unterkapitel umbenennen und neu formatieren, Elemente des Menüs verschieben, eine eigene Musikuntermalung auswählen und vieles mehr. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt, wie Sie ausführlich in Kapitel 11, »Filme inklusive Menü auf DVD brennen«, erleben werden.



Brennoptionen festlegen

Entspricht die Menüvorlage Ihren Wünschen, kann es an das eigentliche Brennen der DVD gehen. Mit einem Klick auf das entsprechende **Brennen**-Symbol ①, das Ihnen sowohl im **Vorschau**-Modus als auch im **Bearbeiten**-Modus zur Verfügung steht, gelangen Sie zum Dialog **Disc-Auswahl** (Abbildung 1.56).

- Wählen Sie in diesem Dialog das gewünschte Format, z.B. **DVD**, per Mausklick aus.



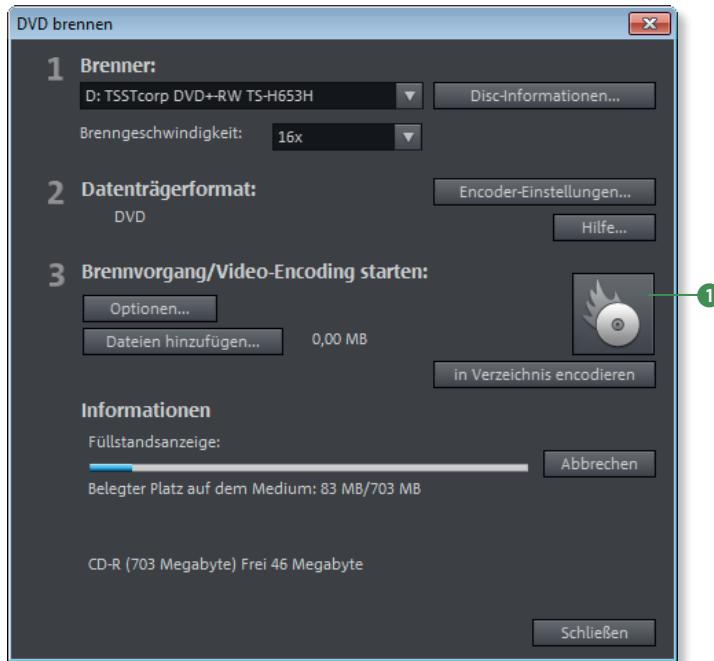
▲ Abbildung 1.55
Im Modus **Bearbeiten** können Sie alle Elemente des Disc-Menüs individuell verändern.

◀ Abbildung 1.56
Verschiedene Disc-Formate stehen zur Auswahl.

2. In der Dialogbox, die sich daraufhin öffnet, können Sie noch weitere Einstellungen vornehmen (Abbildung 1.57). Sollten Sie beispielsweise mehrere Brenner besitzen, legen Sie im Feld **Brenner** das gewünschte Gerät fest.

Abbildung 1.57 >

Bevor Sie den Brennvorgang starten, können Sie noch den Brenner auswählen.

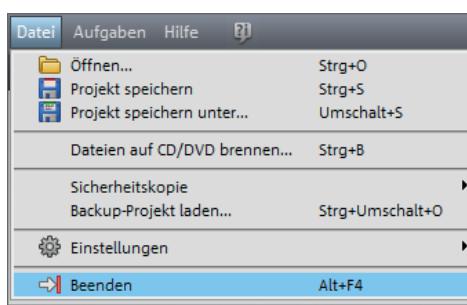


3. Haben Sie einen leeren Datenträger in das Laufwerk eingelegt, starten Sie mit einem Klick auf das Flammensymbol ① den Brennvorgang.

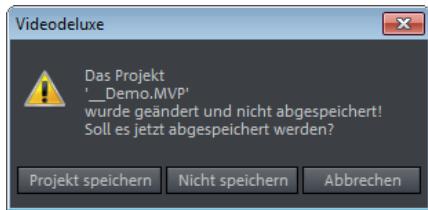
Da das Demoprojekt nicht auf DVD gebrannt werden soll, schließen Sie MAGIX Video deluxe MX an dieser Stelle über den Befehl **Beenden** im Menü **Datei** (Abbildung 1.58).

Abbildung 1.58 >

Den Befehl zum Beenden des Programms finden Sie im Menü **Datei**.



Sie werden nun darauf hingewiesen, dass Sie Änderungen am Projekt vorgenommen haben (Abbildung 1.59).



Das Programm per Tastenkombination schließen

Das Programm kann auch über die Tastenkombination **[Alt] + [F4]** beendet werden.

▲ Abbildung 1.59

Die Änderungen, die Sie am Demoprojekt vorgenommen haben, sollten nicht gespeichert werden.

Da es sich hierbei um das Demoprojekt handelt, das nicht verändert werden soll, klicken Sie auf **Nicht speichern**. Das Programmfenster von MAGIX Video deluxe MX wird nun geschlossen, Ihre erste Tour durch das Programm ist damit beendet.

2 Ihr erster Film im Handumdrehen

Im vorangegangenen Kapitel haben Sie die wichtigsten Elemente des Programmfensters von MAGIX Video deluxe MX kennengelernt. Das war für den Anfang recht viel Theorie, aber auch wichtig, damit Sie sich schnell in der Videoschnittsoftware zurechtzufinden. Nun geht es endlich an die Praxis. Wie funktioniert das Schneiden, wie ergänzt man einen Untertitel und wie sorgt man für eine schöne Musikuntermalung?

All dies lernen Sie in diesem Kapitel anhand eines kleinen Beispiels. Am Ende halten Sie einen etwas mehr als zweiminütigen Kurzfilm mit dem Titel »Ausflug auf den Wallberg« in den Händen. Das hierfür nötige Filmmaterial finden Sie auf der Buch-DVD im Ordner *Beispieldateien/Kapitel_2*. Bevor es an die eigentliche Filmbearbeitung geht, zeigen wir Ihnen aber erst einmal, wie Sie die Dateien auf Ihren Computer übertragen.

Die DVD zum Buch



Wann immer Sie am Rand der Buchseite dieses Zeichen sehen, bedeutet dies: Hier gibt es die Beispieldateien auf der DVD.

2.1 Filmmaterial auf den Computer übertragen

Manche Dinge lassen sich anhand eines konkreten Beispiels am besten erklären. Damit Sie die folgenden Schritte im Detail nachvollziehen können, sollten Sie zunächst das verwendete Filmmaterial von der Buch-DVD auf Ihren eigenen Computer übertragen.

Film- und Bilddateien auf den Computer laden

Am schnellsten gelingt das Übertragen der Daten per Windows-Explorer. Um in MAGIX Video deluxe MX sofort auf die Dateien zugreifen zu können, legen Sie sie am besten im Ordner *Eigene Videos* ab. Gehen Sie hierzu folgendermaßen vor:



1. Legen Sie die Buch-DVD in das DVD-Laufwerk Ihres Computers. Wenn die automatische Wiedergabe startet, klicken Sie auf **Ordner öffnen**, um **Dateien anzuzeigen** (Abbildung 2.1). Falls nicht, öffnen Sie über **Start > Computer** den Windows-Explorer.

Abbildung 2.1 >

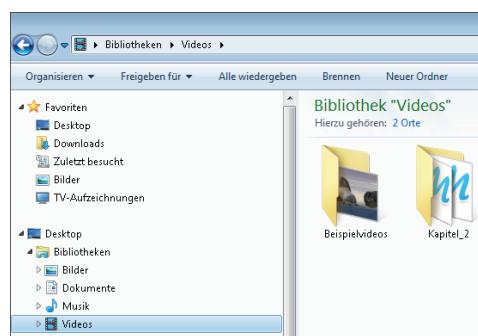
In den meisten Fällen startet nach dem Einlegen der DVD die automatische Wiedergabe.



2. Sofern Sie nicht automatisch dorthin gelangt sind, öffnen Sie als Nächstes das DVD-Laufwerk und dann den Ordner **Beispieldateien**.
3. Sie sehen hier nun verschiedene Unterordner, die jeweils mit einer Kapitelnummer bezeichnet sind. Markieren Sie per Mausklick das Verzeichnis **Kapitel_2**. Drücken Sie dann die Tastenkombination **Strg** + **C**, um den Unterordner mit all seinen Dateien zu kopieren.
4. Wechseln Sie nun in den Ordner **Eigene Videos** auf der Festplatte Ihres Computers. Wer mit Windows 7 arbeitet, kann in der Navigationsleiste links auch direkt auf den Bibliotheksnamen **Videos** klicken (Abbildung 2.2).

Abbildung 2.2 >

Den kopierten Ordner fügen Sie in den Videoordner ein.



5. Drücken Sie die Tastenkombination **Strg** + **V**, um den zuvor kopierten Ordner **Kapitel_2** in den Videoordner einzufügen. Fertig! Alle weiteren Schritte finden nun in MAGIX Video deluxe MX statt.

Das Programm online aktualisieren

Bevor Sie mit dem Videoschnitt beginnen, sollten Sie einen wichtigen Schritt durchführen: die Programmaktualisierung. Gerade bei neuen Softwareversionen kann es vorkommen, dass noch nicht alle Funktionen einwandfrei laufen. Sie sollten daher in regelmäßigen Abständen prüfen, ob es eine Produktaktualisierung für Ihre Software gibt. Für eine solche Produktaktualisierung benötigen Sie eine bestehende Internetverbindung. Nehmen Sie dann folgende Schritte vor:

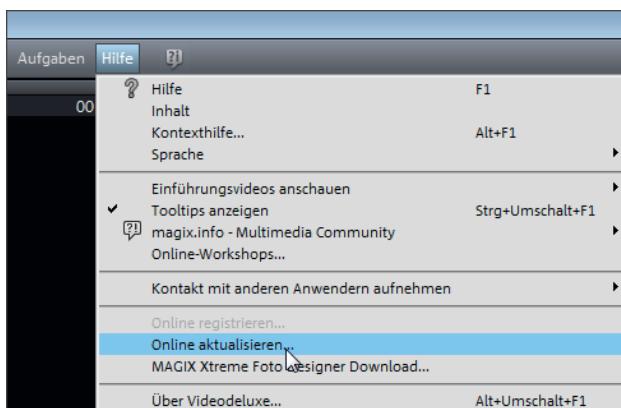
1. Starten Sie MAGIX Video deluxe MX per Doppelklick auf das Desktop-Icon. Es erscheint nun automatisch der Willkommens-Dialog, in dem Sie auf **Abbrechen** klicken (Abbildung 2.3).



Fehler in Produktversionen

Bei der Programmierung neuer Funktionen schleichen sich leider manchmal Fehler (*Bugs*) ein. Nicht immer werden diese Fehler vor der Veröffentlichung eines Programms aufgespürt. Manche entdeckt man erst, wenn die Software bereits im Handel verfügbar und damit auf den Computern der Kunden installiert ist. Die Hersteller – in diesem Fall MAGIX – sind aber immer bemüht, die Fehler möglichst schnell auszubessern. Diese Korrekturen werden den Kunden als Updates zur Verfügung gestellt.

2. In der Programmoberfläche von MAGIX Video deluxe MX rufen Sie im Menü **Hilfe** den Befehl **Online aktualisieren...** auf (Abbildung 2.4).



◀ Abbildung 2.3

Den Willkommens-Dialog schließen Sie mit einem Klick auf **Abbrechen**.

◀ Abbildung 2.4

Den Befehl zur Online-Aktualisierung finden Sie im Menü **Hilfe**.

3. Den Hinweis, dass das Programm nun nach Produktaktualisierungen suchen wird, bestätigen Sie mit einem Klick auf **Starten**.
4. MAGIX Video deluxe MX prüft nun, ob ein Update für das Programm verfügbar ist. Liegt eine Aktualisierung vor, werden Sie entsprechend informiert (Abbildung 2.5). Klicken Sie in diesem Fall auf **Update herunterladen**.

Abbildung 2.5 >

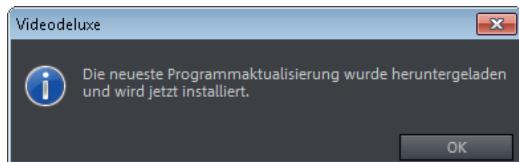
Dem Hinweis **Update Info** können Sie entnehmen, ob eine Produktaktualisierung vorliegt.



5. Die Aktualisierung kann einen Moment dauern. Ist die Übertragung beendet, bestätigen Sie den entsprechenden Hinweis mit **OK** (Abbildung 2.6).

Abbildung 2.6 >

Das Update wurde erfolgreich heruntergeladen.



6. Wenn Sie mit Windows Vista oder Windows 7 arbeiten, wird sich bei Ihnen als Nächstes wahrscheinlich die Benutzerkontensteuerung melden. Sie werden gefragt, ob Sie zulassen möchten, dass MAGIX Video deluxe MX Änderungen an Ihrem Computer vornimmt. Diese Frage beantworten Sie mit **Ja**.



Abbildung 2.7

Wählen Sie als Sprache **Deutsch** aus.

7. MAGIX Video deluxe MX wird nun zunächst beendet. Wählen Sie im folgenden Dialog (Abbildung 2.7) die gewünschte Sprache aus, beispielsweise **Deutsch**, und bestätigen Sie dies mit einem Klick auf **OK**.

8. Klicken Sie im nächsten Dialog auf **Weiter**, ebenso in den Dialogfenstern **Installationspfad** sowie **Installation beginnen**.

9. MAGIX Video deluxe MX installiert jetzt das Update. Ist der Vorgang abgeschlossen, können Sie sich in einem Fenster über die vorgenommenen Aktualisierungen informieren (Abbildung 2.8). Schließen Sie diesen Dialog dann mit einem Klick auf **Fertig stellen**.



◀ Abbildung 2.8

Nach der erfolgreichen Installation erfahren Sie, welche Änderungen das Update mitbringt.

MAGIX Video deluxe MX wird automatisch wieder gestartet. Nun kann es mit dem Importieren des Film-Materials weitergehen.

Ein neues Projekt anlegen und Beispieldateien laden

Bei den Beispieldateien von der Buch-DVD, die wir hier verwenden wollen, handelt es sich um neun kleine Filmclips und ein Foto. Sie sind während eines Ausflugs auf den Wallberg am Tegernsee entstanden. Aus den einzelnen Schnipseln soll im Laufe dieses Kapitels ein Kurzfilm mit Untertiteln, Effekten und Musikuntermalung entstehen. Für diesen Kurzfilm legen Sie nach dem Start von MAGIX Video deluxe MX als Erstes ein eigenes Projekt an:



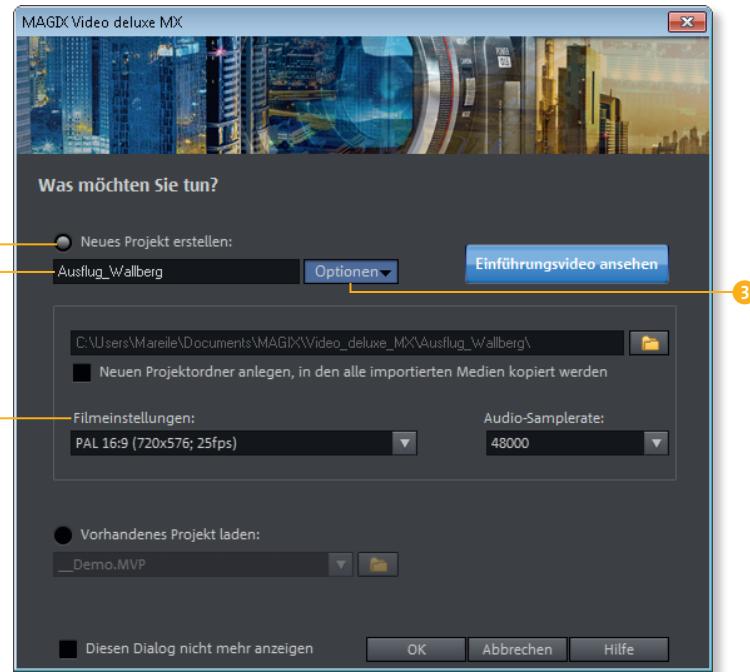
1. Nach dem Start des Videoschnittprogramms wird wieder der Willkommens-Dialog **Was möchten Sie tun?** angezeigt (Abbildung 2.9). Aktivieren Sie hier die Option **Neues Projekt erstellen** ①.
2. Überschreiben Sie das blau hinterlegte Datum im darunter liegenden Feld ② mit dem Titel »Ausflug_Wallberg«.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Optionen** ③. Es werden jetzt weitere Einstellungsmöglichkeiten angezeigt.
4. Nach einem Klick auf den Pfeil rechts vom Feld **Filmeinstellungen** ④ wählen Sie in der aufklappenden Liste **PAL 16:9 (720x576; 25fps)**. Dabei handelt es sich um das Format, in dem die Videodateien unseres Beispiels gesichert sind.
5. Mit einem Klick auf **OK** übernehmen Sie Ihre Angaben.

Den Willkommens-Dialog starten

Wird der Dialog **Was möchten Sie tun?** bei Ihnen nicht angezeigt, klicken Sie in MAGIX Video deluxe MX in der oberen Werkzeugeiste auf das Symbol **Neues Projekt** .

Abbildung 2.9 >

Die erweiterten Einstellungsmöglichkeiten werden erst nach einem Klick auf **Optionen** sichtbar.



Das neue Projekt ist angelegt, nun können die Videoclips und das Foto in den Arranger von MAGIX Video deluxe MX geladen werden. Dazu reichen ebenfalls wenige Mausklicks:

1. Den Ordner »Eigene Videos« öffnen

Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Register **Import** im Media Pool im Vordergrund befindet. Klicken Sie in der linken Spalte des Media Pools auf **Eigene Medien > Eigene Videos**. In der rechten Fensterhälfte wird nun der Ordner *Kapitel_2* angezeigt, den Sie per Doppelklick öffnen.

2. Dateien auswählen

Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Media Pools auf die Schaltfläche **Anzeigeoptionen** und markieren Sie dann den Eintrag **Liste** (Abbildung 2.10).

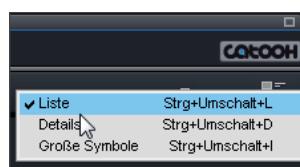
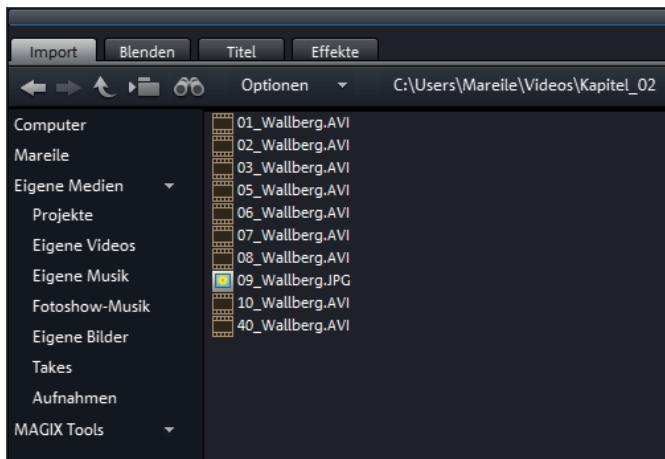


Abbildung 2.10

Lassen Sie sich die Dateien als Liste anzeigen.

In der rechten Fensterhälfte werden nun untereinander die zehn Dateien angezeigt – neun Videoclips mit der Dateiendung *.avi* und ein Foto im *JPG*-Format. Die Dateien sind von *01_Wallberg.avi* bis *10_Wallberg.avi* durchnummert – zumindest fast. Eine Datei mit der Nummer *04_Wallberg.avi* existiert nicht, dafür aber die Datei mit der Kennung *40_Wallberg.avi*. Diesen vermeintlichen Tippfehler haben wir absichtlich einfließen lassen. Die Dateien werden im Media Pool nämlich alphabetisch sortiert angezeigt. Unser »Tippfehler« erscheint damit am Ende der Liste (Abbildung 2.11).

Als Nächstes laden Sie die Clips in der aufgeführten Reihenfolge in den Projektbereich von MAGIX Video deluxe MX. Wir stellen Ihnen zwei verschiedene Wege vor, wie Sie hierzu vorgehen können.



◀ Abbildung 2.11

Die Dateien werden in der Listenansicht alphabetisch sortiert angezeigt. Die Datei 40_Wallberg.avi befindet sich ganz unten.

3. Dateien in den Arranger ziehen

Zunächst stellen Sie mit einem Klick auf die gleichnamige Schaltfläche die **Storyboard**-Ansicht für den Projektbereich ein. Ein Weg, Dateien in den Arranger zu ziehen, ist per *Drag & Drop*. Bewegen Sie hierzu den Mauszeiger auf die oberste Datei im Media Pool mit der Bezeichnung *01_Wallberg.avi*. Ziehen Sie den Mauszeiger nun mit gedrückter linker Maustaste nach unten in den Arranger. Sobald Sie die Taste loslassen, wird die erste Videodatei im Arranger in Form einer Filmbox angezeigt (Abbildung 2.12).

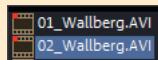


◀ Abbildung 2.12

Der erste eingefügte Videoclip wird im Arranger als Filmbox angezeigt.

Roter Punkt für Dateien

Wenn Sie nach Schritt 4 einen Blick in den Media Pool werfen, sehen Sie, dass die ersten beiden Dateien mit einem roten Punkt versehen sind, die anderen nicht. Dieser Punkt kennzeichnet bereits eingefügte Dateien. Hat eine Datei noch keinen roten Punkt, ist sie also auch noch nicht in Ihrem Film zu finden.



▲ Abbildung 2.13

Diese Dateien befinden sich bereits im Film.

4. Einen zweiten Videoclip per Doppelklick einfügen

Um den nächsten Videoclip einzufügen, wenden wir ein anderes Verfahren an: Doppelklicken Sie auf die Datei *02_Wallberg.avi*. Das reicht schon aus: MAGIX Video deluxe MX setzt die Videodatei automatisch hinter die zuerst eingefügte Datei.

5. Weitere Videoclips ergänzen

Wiederholen Sie Schritt 4 nun einfach für die Dateien *03_Wallberg.avi*, *05_Wallberg.avi*, *06_Wallberg.avi*, *07_Wallberg.avi*, *08_Wallberg.avi*, *09_Wallberg.jpg* und *10_Wallberg.avi*. Halten Sie dabei die angegebene Reihenfolge ein. Die Nummer *40_Wallberg.avi* kommt gleich dran.

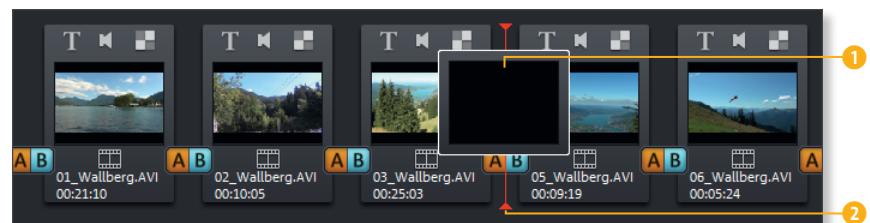
6. Einen Videoclip gezielt positionieren

Das Einfügen per Doppelklick ist der schnellste Weg, eine Datei in den Arranger zu laden. Das Programm fügt die Clips auf diesem Weg immer am Ende des bisherigen Films ein. Mit der Datei *40_Wallberg.avi* soll genau dies aber nicht passieren. Hier hatte sich bei der Namensvergebung ein Tippfehler eingeschlichen. Tatsächlich ist dieser Videoclip für die vierte Position im Film vorgesehen. Damit die Datei an der gewünschten Stelle eingefügt wird, wenden Sie erneut das Drag&Drop-Verfahren an.

Bewegen Sie den Mauszeiger im Media Pool auf die Datei *40_Wallberg.avi*, und ziehen Sie ihn dann mit gedrückter linker Maustaste nach unten in den Arranger (Abbildung 2.14). Sobald sich der Zeiger dort befindet, wird er um ein Filmbox-Symbol ① ergänzt. Positionieren Sie den Mauszeiger nun so, dass sich die Filmbox zwischen der Filmbox *03_Wallberg.avi* und *05_Wallberg.avi* befindet. Erscheint zwischen diesen beiden Boxen eine dünne rote Linie ②, lassen Sie die Maustaste los. Der Film *40_Wallberg.avi* wird zwischen den Filmen *03_Wallberg.avi* und *05_Wallberg.avi* eingefügt.

Clips im Arranger verschieben

Sollten Sie die Datei *40_Wallberg.avi* versehentlich per Doppelklick am Ende des Films eingefügt haben, ist dies kein Problem. Die einzelnen Filmboxen können in der Storyboard-Ansicht ebenfalls bequem per Drag & Drop verschoben werden.



▲ Abbildung 2.14

Die Datei *40_Wallberg.avi* wird per Drag & Drop zwischen den Filmboxen *03_Wallberg.avi* und *05_Wallberg.avi* eingefügt.

2.2 Sichtung und grober Schnitt

Befinden sich alle neun Videoclips und das Bild in der gewünschten Reihenfolge im Arranger, geht es an den Videoschnitt. Die gesamte Spielzeit des Films beträgt im Moment nicht ganz drei Minuten. Die genaue Zeit können Sie im Programmmonitor in der rechten oberen Ecke ablesen (Abbildung 2.15).



◀ Abbildung 2.15

Die Gesamtabspielzeit wird im Programmmonitor oben rechts eingeblendet.

Die Filmlänge der einzelnen Clips wird jeweils am unteren Rand einer jeden Filmbox eingeblendet (Abbildung 2.16). Einige der eingefügten Videoclips werden noch gekürzt, sodass sich die Spielzeit auf etwa zwei Minuten reduzieren wird.

Das Videomaterial sichten

Sehen Sie sich den Film einmal im Ganzen an. Klicken Sie hierzu in der Transportkontrolle des Programmmonitors auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche . MAGIX Video deluxe MX beendet die Wiedergabe am Ende des Films automatisch.

Falls Sie den Lautsprecher Ihres Computers während des Abspielens eingeschaltet hatten, werden Sie festgestellt haben, dass drei der Videoclips (*40_Wallberg.avi*, *07_Wallberg.avi* und *08_Wallberg.avi*) sowie das Foto keinen Ton haben. Bei der Bilddatei ist dies klar, aber warum bleiben



◀ Abbildung 2.16

Die Filmlänge der einzelnen Clips lässt sich in der Filmbox ablesen.

auch die Filme stumm? Ganz einfach: Der Wallberg ist an schönen Tagen ein beliebtes Ausflugsziel, und während des Drehens befanden sich zahlreiche Wanderer in der Nähe, die sich unterhalten haben. Ein stilles Plätzchen ohne Stimmen im Hintergrund zu finden, war unmöglich. Wir haben uns also u. a. aus Datenschutzgründen entschieden, diese Dialoge, sprich die jeweilige Tonspur herauszuschneiden.



▲ Abbildung 2.17

An schönen Tagen sind auf dem Wallberg viele Wanderer unterwegs.

Der Ton der übrigen Filme ist nun aber auch nicht gerade von hoher Qualität. Genau dies ist häufig das Problem beim Filmen: Ob pfeifender Wind, die Stimmen von Passanten oder sonstige Geräusche – der Originalton lässt sich nur selten verwenden. Die Vertonung eines Films steht normalerweise ganz am Ende der Videobearbeitung. Mit ihr werden wir uns deshalb erst in Abschnitt 2.4, »Den Film mit Musik untermalen«, auseinandersetzen. Zuvor werden wir Folgendes tun:

1. zu lange oder misslungene Filmabschnitte herausschneiden
2. zwischen den Szenen interessante Überblendeffekte ergänzen
3. Anfang und Ende des Films jeweils mit einem Untertitel versehen
4. in einer Szene einen verrückten Effekt ergänzen

Erst dann geht es an die Vertonung des Films und letztlich die Veröffentlichung des fertigen Werkes.

Überflüssige Filmabschnitte entfernen

Shuttle und Jog nutzen

Anstatt den Film vierzig Sekunden lang abzuspielen, können Sie ihn auch schnell mithilfe des Shuttle-Schiebe-reglers vorspulen. Zum exakten Positionieren des Wiedergabemarkers eignet sich dann das Jog-Wheel, mit dem Sie auf das Einzelbild genau im Film navigieren können.

Legen wir mit dem Videoschnitt los. In der ersten Szene – *01_Wallberg. avi* – wird langsam auf den Wallberg gezoomt. Dieser Abschnitt ist zwar relativ lang, diese Zeit wird aber auch benötigt, da hier der Filmtitel eingeblendet werden soll. Auch Szene 2 darf zunächst so bleiben. Hier werden wir später nur für einen schöneren Übergang zwischen der vorherigen und der nachfolgenden Szene sorgen. Szene 3 ist nicht nur zu lang, sie enthält auch einige hässliche Ruckler. Hier werden wir als Erstes das Schneidewerkzeug ansetzen.

1. Die erste zu kürzende Szene auswählen

Spielen Sie den Film zunächst bis etwa zur 40. Sekunde ab und stoppen Sie hier die Wiedergabe per Klick auf die Stopp-Schaltfläche . Die aktuelle Filmposition können Sie in der linken oberen Ecke des Programmonitors ablesen **1** (Abbildung 2.18). Zu diesem Zeitpunkt begegnet die aufwärtsfahrende Gondel der abwärtsfahrenden.

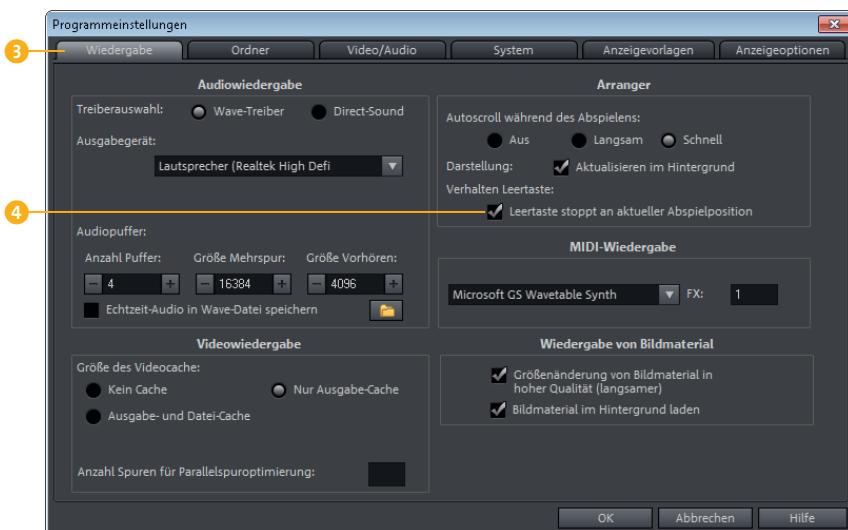


◀ Abbildung 2.18

Spulen Sie den Film bis zu der Stelle vor, an der sich die beiden Gondeln begegnen.

2. Den Wiedergabemarker richtig einstellen

Sollte der Wiedergabemarker (zur Erinnerung: das rote Dreieck ②, das im Arranger noch um eine rote Linie erweitert ist) beim Klick auf die **Stopp**-Schaltfläche wieder zum Filmanfang springen, haben Sie die Programmeinstellungen noch nicht angepasst, wie im Abschnitt »Ein kleiner Exkurs: Programmeinstellungen anpassen« in Kapitel 1, »Erste Schritte mit MAGIX Video deluxe MX«, gezeigt. Holen Sie das bitte an dieser Stelle unbedingt nach: Rufen Sie die **Programmeinstellungen** über die Taste ③ auf Ihrer Tastatur auf. Auf der Registerkarte **Wiedergabe** ④ aktivieren Sie dann die Option **Leertaste stoppt an aktueller Abspielposition** ④ und bestätigen den Dialog mit **OK** (Abbildung 2.20).



▲ Abbildung 2.19

Der Wiedergabemarker soll hier nicht an den Anfang zurück-springen.

◀ Abbildung 2.20

Um exakt schneiden zu können, muss der Wiedergabemarker beim Anhalten des Films an der aktuellen Position stehen bleiben.

3. Die verwackelte Szene herausschneiden

Setzen Sie den Wiedergabemarker anschließend erneut an die oben beschriebene Position (»00:00:40:00«). Alles, was in Szene 3 bis zu diesem Moment geschieht, schneiden wir nun weg. Bewegen Sie dazu den Mauszeiger langsam über die Symbole der unteren Werkzeugleiste. Zu jedem Werkzeug wird nach einem kurzen Moment eine QuickInfo eingeblendet. Wir benötigen das Werkzeug **Zerschneiden**. Die Schaltfläche sieht aus wie eine kleine Rasierklinge und befindet sich rechts vom Titeleditor. Wenn Sie auf den kleinen, nach unten weisenden Pfeil ▾ rechts des Symbols **Zerschneiden** klicken, klappt eine Liste auf. Wählen Sie darunter die Funktion **Anfang entfernen** aus (Abbildung 2.21).

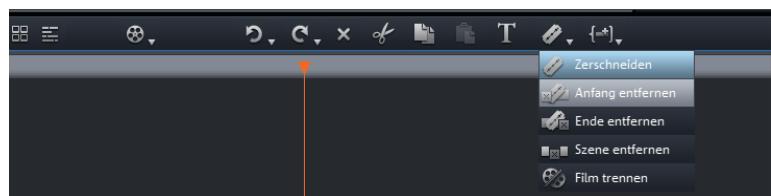


Abbildung 2.21 >

Nach einem Klick auf den kleinen Pfeil wählen Sie **Anfang entfernen**.

Sobald Sie auf **Anfang entfernen** klicken, wird auch schon der Beginn der dritten Szene bis zur Position des Wiedergabemarkers entfernt.

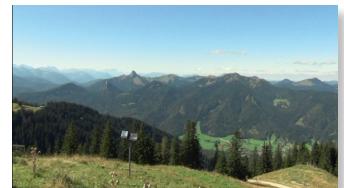


Abbildung 2.22 >

Nachdem der Anfang der dritten Szene entfernt ist, wird als Gesamtspielzeit entsprechend nur noch »00:02:48:08« und nicht mehr »00:02:56:18« angezeigt.

4. Eine weitere zu beschneidende Szene auswählen

Weiter geht es mit dem Schneiden des Films. Am Anfang der vierten Szene (*40_Wallberg.avi*) ist am linken Rand ein hässlicher Scheinwerfer zu sehen (Abbildung 2.23). Dieser wird als Nächstes herausgeschnitten. Spulen Sie den Film bis zu dem Moment vor, in dem der Scheinwerfer aus dem Bild verschwunden ist. Dies ist etwa zum Zeitpunkt »00:01:01:04« der Fall.



▲ Abbildung 2.23

Der Scheinwerfer auf der Wiese macht sich im Film nicht so gut. Weg damit!

5. Die zweite Szene schneiden

In der unteren Werkzeugeiste wird bei den mehrfach belegten Schaltflächen immer die zuletzt genutzte Funktion angezeigt. Im Fall des **Zerschneiden**-Symbols ist jetzt also der soeben verwendete Befehl **Anfang entfernen** zu sehen. Und ihn benötigen wir auch jetzt wieder: Klicken Sie auf das Symbol **Anfang entfernen**, um den Beginn der vierten Szene bis zur Markierung zu löschen (Abbildung 2.24).



◀ Abbildung 2.24

Sobald der Scheinwerfer nicht mehr zu sehen ist, schneiden Sie den Anfang der Szene weg.

Die Gesamtspielzeit des Films reduziert sich nun auf »00:02:35:12«. Szene 5 belassen wir zunächst, wie sie ist.

6. Eine Nahaufnahme herausschneiden

In Szene 6 nehmen wir lediglich eine minimale Änderung vor. Der Zoom auf den Windmesser ist bei der Aufnahme etwas zu stark erfolgt. Das letzte Stück wirkt deshalb nicht so gut. Auch hier setzen wir wieder das Schneidewerkzeug ein, allerdings kommt hier eine andere Funktion zum Einsatz. Spielen Sie den Film bis zur Position »00:01:11:10« vor. Die exakte Position des Wiedergabemarkers können Sie, wie gesagt, in der linken oberen Ecke des Programmonitors ablesen.

Zeitangaben

Alle Zeitangaben erfolgen in MAGIX Video deluxe MX – von links nach rechts gelesen – in Stunden, Minuten, Sekunden sowie Frames (Einzelbildern). Die von uns hier angegebenen Zeitangaben müssen natürlich nicht akribisch eingehalten werden. Sie sollen nur als ungefährer Wert zur besseren Orientierung dienen.



▲ Abbildung 2.25

An Position »00:01:11:10« nehmen Sie den nächsten Schnitt vor.



▲ Abbildung 2.26

Wählen Sie den Befehl **Ende entfernen** aus der Liste.

Klicken Sie wieder auf den Pfeil rechts vom **Zerschneiden**-Werkzeug (Abbildung 2.26). In der Liste wählen Sie jetzt aber die Option **Ende entfernen**. Alles, was sich in Szene 5 hinter der aktuellen Position des Wiedergabemarkers befindet, wird abgeschnitten. Zur Orientierung: Die Filmlänge beträgt nun nur noch »00:02:34:17«.

7. Das Ende von Szene 7 kürzen

Die nächste Szene, in der gekürzt werden soll, ist Szene 7 (Abbildung 2.27). Der Anfang ist in Ordnung, am Ende kann das Messer aber ange setzt werden. Spielen Sie den Film so weit vor, bis sich der Gleitschirm flieger etwa in Höhe des Kirchturmes befindet (etwa bei »00:01:32:18«). Auch hier soll wieder das Ende der Szene gelöscht werden. Das entspre chende Werkzeug wird bereits in der unteren Werkzeugeiste angezeigt. Ein Klick auf das Symbol reicht und die letzten etwa zehn Sekunden von Szene 7 werden entfernt.

Das war es so weit mit dem Schneiden. Szene 8 ließe sich zwar auch noch etwas kürzen, doch dieser Filmabschnitt ist wunderbar für den Einsatz eines der verrückten Effekte von MAGIX Video deluxe MX geeignet, wie Sie im folgenden Abschnitt 2.3, »Den Film mit Blenden, Titeln und Effekten versehen«, sehen werden.

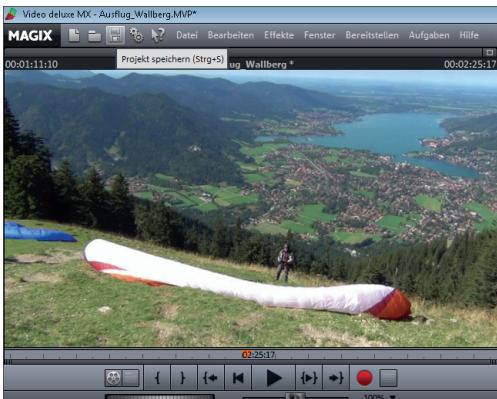


◀ Abbildung 2.27

Auch das letzte Stück von Szene 7 wird entfernt.

8. Das Projekt zwischenspeichern

Bevor es mit der Bearbeitung des Films weitergeht, sollten Sie das Projekt zwischenspeichern (Abbildung 2.28). Klicken Sie in der oberen Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Projekt speichern** . MAGIX Video deluxe MX fragt nun nach dem gewünschten Speicherort. Übernehmen Sie den vorgeschlagenen Ordner *Eigene Dokumente\MAJIX\Video_deluxe_MX(Plus)\Premium* mit **Speichern**.



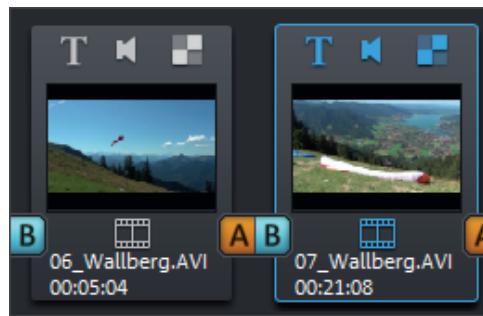
◀ Abbildung 2.28

Vergessen Sie nicht, das Projekt regelmäßig zu sichern.

2.3 Den Film mit Blenden, Titeln und Effekten versehen

Verwackelte Szenen und solche, die nicht ganz perfekt gelungen sind, sind nun entfernt. Der Übergang zwischen den einzelnen Szenen erfolgt aber teilweise sehr abrupt. Man spricht hier auch von einem *harten Schnitt*. Manchmal macht sich so etwas durchaus gut, etwa zwischen dem Bild des Windmessers (6. Filmbox) und dem startenden Gleitschirmflieger (7. Filmbox). In diesem Moment soll bewusst Spannung aufgebaut werden, was mit einem harten Schnitt gut gelingt. Für die übrigen Szenen gilt dies aber nicht. Hier wäre jeweils eher ein sanfter Übergang angebracht. Als Nächstes werden wir daher einige Blenden einfügen.

Abbildung 2.29 >
Den harten Schnitt zwischen den Szenen 6 und 7 behalten wir als Effekt bei.



Überblendeffekte ergänzen

Werfen Sie einen Blick auf den Arranger: Sie sehen am Anfang und am Ende des Films sowie zwischen den einzelnen Filmboxen jeweils die Schaltfläche **[A B]**. Diese Schaltfläche weist darauf hin, dass zwischen den Szenen kein Überblendeffekt existiert. Mithilfe von Überblendeffekten wird eine Szene beispielsweise langsam ausgeblendet, während die nächste eingeblendet wird. Genau dies werden wir nun in den Film einbauen.

Wir beginnen gleich mit der ersten Szene. Statt sofort in den Film einzusteigen, soll der Zuschauer langsam eingestimmt werden. Dies lässt sich durch einen langsamen Bildaufbau erreichen.

1. Die erste Szene langsam einblenden

Klicken Sie auf das Symbol **[A B]** links der ersten Filmbox (*01_Wallberg.avi*). Aus der Liste wählen Sie den Eintrag **Einblenden** aus.



◀ Abbildung 2.30

In der Liste wählen Sie für die erste Szene die Blende **Einblenden** aus.

Im Arranger ist nun statt des Symbols **A B** das Symbol zu sehen. Im Programmmonitor werden sofort die ersten Sekunden der ersten Filmszene abgespielt. Dabei baut sich das Bild langsam auf.

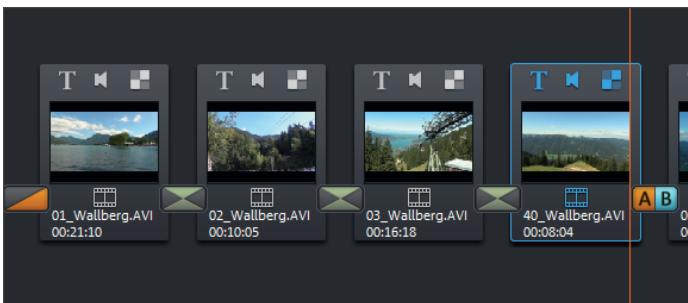
2. Eine Kreuzblende zwischen den Szenen 1 und 2 einsetzen

Klicken Sie zwischen der ersten und der zweiten Filmbox auf die Schaltfläche **A B**. In der aufklappenden Liste wählen Sie dieses Mal **Kreuzblende** aus. Bei einer Kreuzblende wird eine Szene langsam ausgeblendet, während die nächste bereits langsam eingeblendet wird.

Das Ergebnis Ihrer Auswahl können Sie sofort im Programmmonitor prüfen. Das Symbol für die Kreuzblende ist im Arranger nun auch zwischen den beiden Filmboxen zu sehen: .

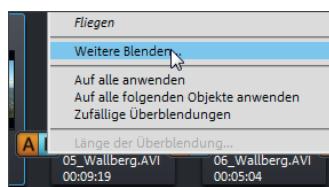
3. Weitere Kreuzblendens einfügen

Wiederholen Sie Schritt 2 analog für die Übergänge zwischen den Szenen 2 und 3 sowie zwischen den Szenen 3 und 4 und ergänzen Sie hier jeweils eine **Kreuzblende**.



◀ Abbildung 2.31

Ergänzen Sie zwischen den ersten Filmboxen jeweils eine Kreuzblende.



▲ Abbildung 2.32

Wählen Sie im Menü den Eintrag **Weitere Blenden** aus.

4. Einen weiteren Blendeffekt auswählen: Suche

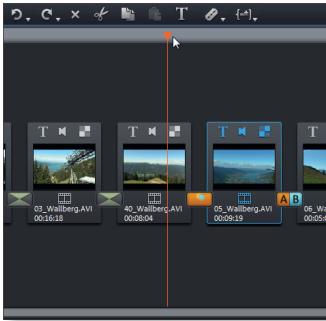
Für den Übergang zwischen den Szenen 4 und 5 werden wir einen etwas ausgefalleneren Blendeffekt wählen. Klicken Sie auch hier wieder auf das Symbol **A B** zwischen den beiden Filmboxen. Aus der Liste wählen Sie dieses Mal den Eintrag **Weitere Blenden...** (Abbildung 2.32). Im Media Pool sehen Sie nun nicht mehr das Register **Import**, sondern das Register **Blenden** ① im Vordergrund (Abbildung 2.33). Klicken Sie in der linken Fensterhälfte des Media Pools auf **Formen und Objekte** ②. Positionieren Sie den Mauszeiger in der rechten Fensterhälfte auf der Blende mit der Bezeichnung **Suche** ③. Ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste nach unten auf den Zwischenraum zwischen der vierten und der fünften Filmbox. Wird zwischen den beiden Boxen eine rote Linie ④ angezeigt, lassen Sie die Maustaste los.



▲ Abbildung 2.33

Zwischen der vierten und fünften Szene ergänzen Sie per Drag & Drop die Blende namens **Suche**.

Sehen Sie sich die Wirkung dieses Blendeffekts einmal an. Falls sich der Wiedergabemarker noch nicht in der Mitte der vierten Filmbox befindet, positionieren Sie ihn dort mithilfe eines Mausklicks auf den grauen Bereich am oberen Rand des Arrangers (Abbildung 2.34). Spielen Sie den Film dann über die **Wiedergabe**-Schaltfläche ▶ des Programmmmonitors ab.



◀ Abbildung 2.34

Der Wiedergabemarker lässt sich im Arranger per Mausklick auf den grauen Bereich positionieren.

5. Die übrigen Blenden ergänzen

Die weiteren Blenden sind schnell ergänzt. Zwischen den Szenen 5 und 6 fügen Sie, wie in Schritt 2 gezeigt, eine **Kreuzblende** ein. Zwischen der sechsten und siebten Szene belassen wir den harten Schnitt, d.h., es wird keine Blende ergänzt. Den Übergang zwischen den Szenen 7 und 8 füllen Sie wieder mit einer **Kreuzblende**. Für den Übergang zwischen der achten und neunten Szene wählen Sie nach einem Klick auf **A B** den Eintrag **Weitere Blenden** aus der Liste aus. Im Media Pool werden nun die Blenden der Kategorie **Standard** angezeigt. Ziehen Sie per Drag & Drop die Blende **Tür** auf den Zwischenraum zwischen Szene 8 und Szene 9. Zwischen der vorletzten und der letzten Filmbox ergänzen Sie schließlich noch eine Kreuzblende.

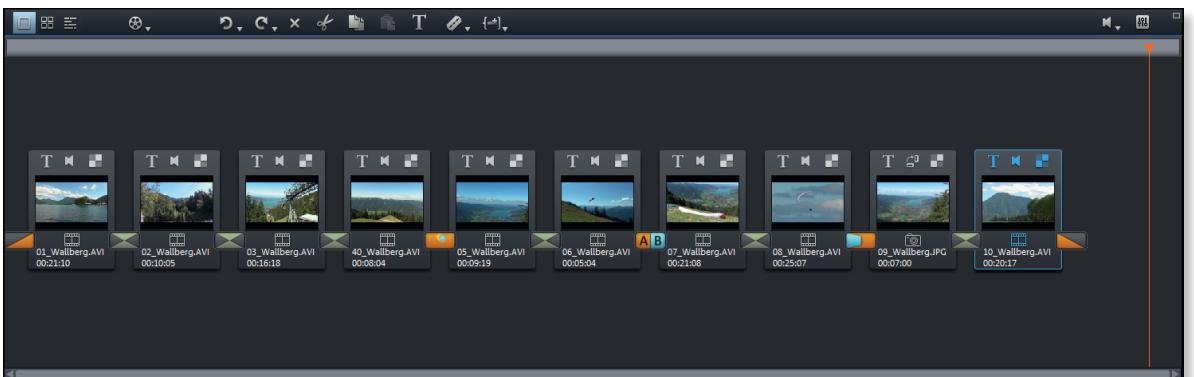
6. Die Auswahl abschließen

Nach einem Klick auf das Symbol **A B** rechts der letzten Filmbox wählen Sie in der Liste **Ausblenden**. Damit wird die letzte Szene langsam ausgeblendet.

Alle Blenden zwischen den Szenen sind nun eingestellt (Abbildung 2.35). Vergessen Sie nicht, das Projekt zwischendurch mit einem Klick auf die entsprechende Schaltfläche in der oberen Werkzeuleiste zu speichern.

▼ Abbildung 2.35

Das Ergebnis nach dem Einfügen der Überblendeffekte.



Einen Titel einfügen



Abbildung 2.36

In der ersten Filmbox klicken Sie auf das **Titleditor**-Symbol.

Als Titel für unseren Kurzfilm haben wir »Ausflug auf den Wallberg« gewählt. Dieser Text soll am Anfang des Films eingeblendet werden. Um den Film mit einem Titel zu versehen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Ein Titelfeld einfügen

Klicken Sie in der ersten Filmbox (*01_Wallberg.avi*) auf das Symbol **T**. Im Programmmonitor erscheint in der Mitte der Vorschau ein schwarzes Feld mit der Beschriftung **Titel** (Abbildung 2.37).

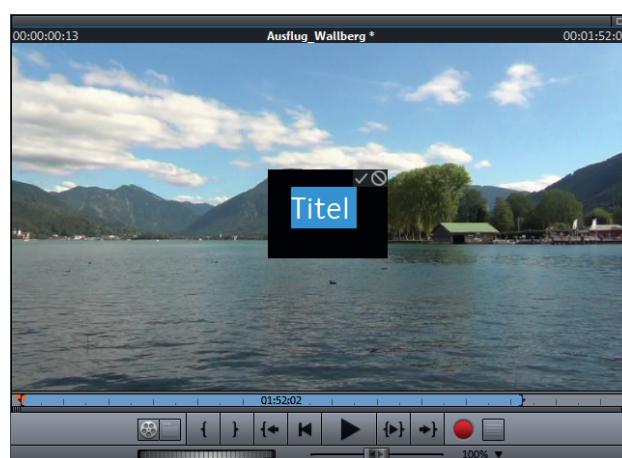


Abbildung 2.37 >

Den Platzhaltertext **Titel**...

2. Den Titeltext eingeben

Tippen Sie nun den Text »Ausflug auf den Wallberg« ein (Abbildung 2.38). Mit einem Klick auf das kleine weiße Häkchen in der rechten oberen Ecke des Feldes schließen Sie die Eingabe ab.

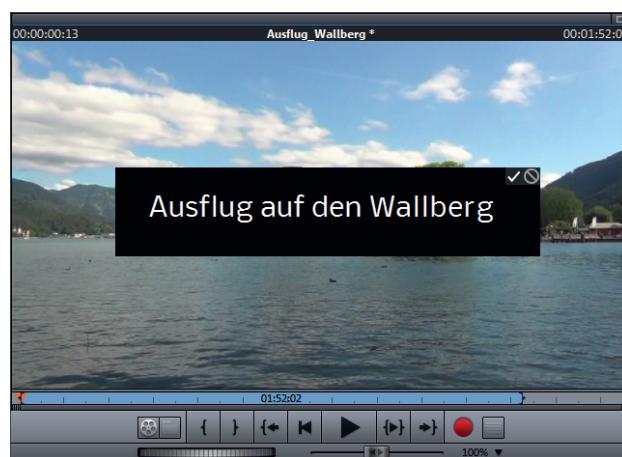


Abbildung 2.38 >

... überschreiben Sie mit dem Text
»Ausflug auf den Wallberg«.

Der Text wird im Programmmonitor nun in weißer Schrift angezeigt. Außerdem wird er von einem gestrichelten Rahmen umgeben. Der Rahmen symbolisiert, dass der Text nun positioniert werden kann. Dies werden wir im folgenden Schritt auch tun.



◀ Abbildung 2.39

Der Text wird im Programmmonitor in der Bildmitte eingeblendet. Er ist von einem gestrichelten Rahmen umgeben.

3. Den Titel positionieren

Noch befindet sich der Titel in der Bildmitte und damit direkt auf den Bergen. Da dies nicht so schön aussieht, verschieben Sie den Text als Nächstes nach unten auf die Wasserfläche. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den eingefügten Text. Sobald er die Form eines Vierfachpfeils annimmt, ziehen Sie das Textfeld mit gedrückter linker Maustaste nach unten auf die Wasserfläche (Abbildung 2.40). Sobald Sie die Taste loslassen, steht der Text an der neuen Position.



◀ Abbildung 2.40

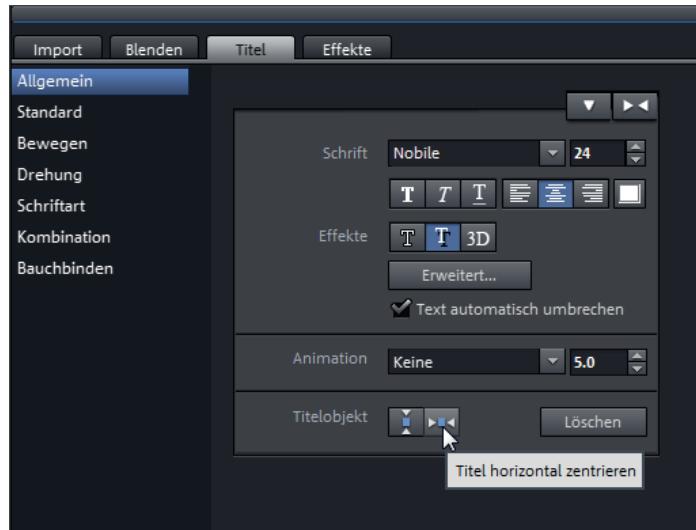
Auf der Wasseroberfläche macht sich der Text besser als auf den Bergen.

4. Den Text zentrieren

Im Media Pool befindet sich nun das Register **Titel** im Vordergrund (Abbildung 2.41). Haben Sie den Text beim Verschieben etwas zu weit nach links oder rechts gezogen, lässt er sich mit einem Klick auf das Symbol **Titel horizontal zentrieren** im Bereich **Titelobjekt** wieder mittig anordnen.

Abbildung 2.41 >

Verrutschte Texte lassen sich schnell wieder zentrieren.



Nachträgliche Änderungen

Wenn Sie bei der Wiedergabe feststellen, dass sich der Titel doch noch nicht an der gewünschten Position befindet, klicken Sie im Programmmonitor einfach auf den Text. Rund um den Schriftzug ist nun wieder der Rahmen sichtbar, der Text kann damit verschoben werden.

5. Den Film abspielen und den Titel begutachten

Klicken Sie in der Transportkontrolle des Programmmonitors auf die Schaltfläche **Zum Filmanfang springen** . Spielen Sie den Film anschließend probeweise ab und begutachten Sie den eingefügten Titel.

Gerade beim Titel lässt sich noch einiges ändern. Vom langsamen Einblenden über die Veränderung der Schriftfarbe und des Schriftstils bis hin zu peppigen Effekten ist alles möglich. An dieser Stelle wollen wir es aber bei der aktuellen Gestaltung belassen. Ausführlichere Informationen rund um die Titel erhalten Sie in Abschnitt 6.2, »Den Film mit einem Titel versehen«.

Den Film mit Effekten versehen

Aus dem Kurzfilm sticht das Foto im Moment noch etwas heraus. Das statische Bild wirkt wie ein Fremdkörper. Auch ihm lässt sich aber mit wenigen Mausklicks Leben einhauchen: Nach diesem Arbeitsschritt wird es wie ein kleiner Videoclip wirken.

1. Bewegung ins Bild bringen

Klicken Sie im Arranger mit der rechten Maustaste auf die neunte Filmbox (*09_Wallberg.jpg*). Im Kontextmenü wählen Sie **Bewegung > Hineinzoomen** (Abbildung 2.42). Das war es schon. Statt des bewegungslosen Bildes ist im Film nun ein langsamer Zoom in Richtung See zu sehen. Sehen Sie sich den Film an, um es selbst zu begutachten.

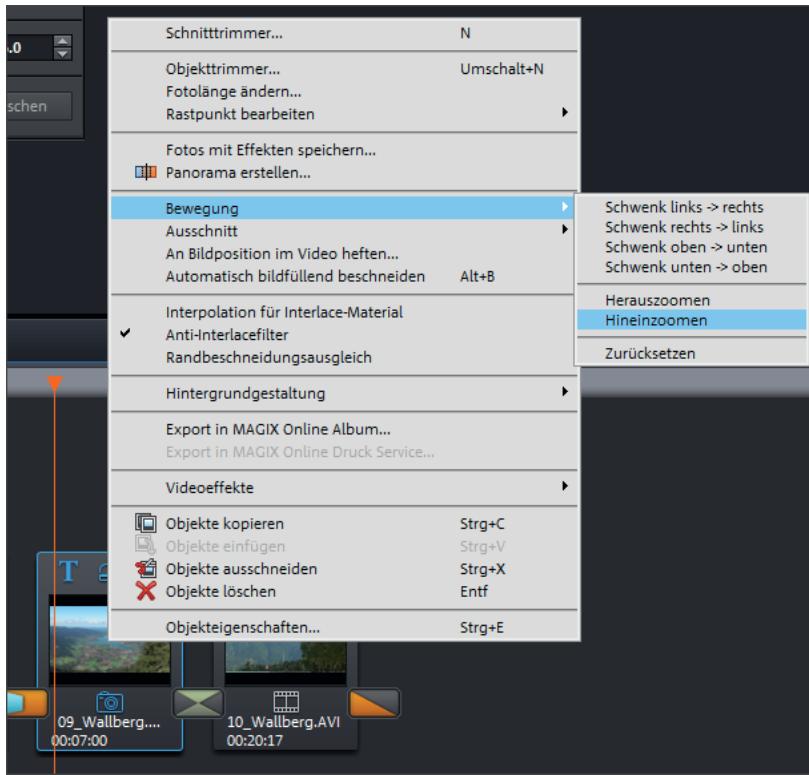


Abbildung 2.42

Mit wenigen Mausklicks gerät das Foto in Bewegung.

Szene 8, in der der Gleitschirmflieger am Himmel zu sehen ist, wirkt etwas langatmig. Mit einem kleinen Effekt lässt sich dieser Abschnitt aber auffrischen: Zusätzlich zum Gleitschirmflieger werden plötzlich Papierflieger am Himmel auftauchen.

2. Einen Papierflieger-Effekt ergänzen: die Position bestimmen

Bevor der Effekt ergänzt wird, kennzeichnen Sie die Position, an der er eingefügt werden soll. Positionieren Sie den Wiedergabemarker zunächst im ersten Drittel der achten Szene, etwa zum Zeitpunkt »00:01:30:00«.

3. Die Einfügestelle für den Effekt zuschneiden

Damit der Effekt genau an dieser Stelle eingefügt wird, müssen Sie den Film hier nun schneiden (Abbildung 2.43). Klicken Sie dazu in der unteren Werkzeugeiste auf den Pfeil ① rechts vom **Zerschneiden**-Werkzeug, und wählen Sie in der aufklappenden Liste den obersten Befehl **Zerschneiden** ②.

Einen Schwenk einfügen

Ebenso gut wie das Hineinzoomen in das Bild sieht ein Schwenk aus, etwa von links nach rechts. Im Film wirkt dieser Effekt, als würde eine Kamera langsam von links nach rechts schwenken. Den entsprechenden Befehl finden Sie ebenfalls im Kontextmenü nach einem Klick mit der rechten Maustaste auf das Foto.



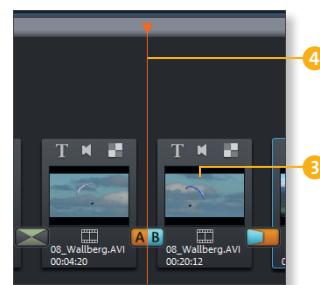
▲ Abbildung 2.43

Führen Sie in der achten Szene ungefähr an der Position »00:01:30:00« mit dem Werkzeug **Zerschneiden** einen einfachen Schnitt durch.

Sobald Sie das Werkzeug **Zerschneiden** angeklickt haben, wird die Szene in zwei Teile geteilt. Im Arranger wird eine weitere Filmbox 3 angezeigt (Abbildung 2.44). Die Bezeichnung 08_Wallberg.avi ist nun also zweimal zu sehen. Der Wiedergabemarker 4 befindet sich genau zwischen den beiden Boxen auf der Schaltfläche [A B]. Zwischen den beiden Filmboxen besteht also ein harter Schnitt. Das soll auch so sein – im Film ist somit vom Schnitt nichts zu bemerken.

Abbildung 2.44 >

Die beiden Filmboxen tragen die gleiche Bezeichnung. Der Wiedergabemarker befindet sich direkt dazwischen.



4. Den Effekt auswählen

Als Nächstes werden wir den Papierflugzeug-Effekt ergänzen. Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Effekte**. Klicken Sie in der linken Fensterspalte auf **Designelemente > Bildobjekte > Fun**. In der rechten Fensterhälfte werden bereits einige Effekte angezeigt. Klicken Sie am unteren Rand auf den nach rechts weisenden Pfeil .

5. Den ausgewählten Effekt einfügen

Markieren Sie im Arranger die rechte der beiden Filmboxen *08_Wallberg.avi* (Abbildung 2.45). Sie wird nun von einem blauen Rahmen umgeben. Mit einem Klick auf den Effekt **Papierflieger** 6 im Media Pool wird der Effekt auch schon auf die markierte Szene angewendet. Im Programmonitor 7 werden zusätzlich zum Gleitschirmflieger kleine Papierflugzeuge angezeigt.



Abbildung 2.45

Sobald Sie den Effekt markiert haben, sind zusätzlich zum Gleitschirmflieger kleine Papierflugzeuge im Programmonitor zu sehen.

Damit ist die Bearbeitung der Videoobjekte an dieser Stelle beendet. Sehen Sie sich das Ergebnis der bisherigen Schritte an und vergessen Sie auch hier das Zwischenspeichern nicht. Als Nächstes wenden wir uns der Vertonung des Films zu.

2.4 Den Film mit Musik untermalen

Fliege statt Papierflieger

Anstelle des Papierfliegers macht sich auch eine kleine Fliege gut im Film. Um es auszuprobieren, markieren Sie einfach den Effekt **Fliege**. Sie finden ihn in der gleichen Rubrik wie den Papierflieger. Sobald Sie die Fliege markiert haben, wird der Effekt auf den markierten Videoclip angewendet. Ein Klick anschließend auf den **Papierflieger** und es erscheinen wieder die kleinen Flugzeuge.



▲ Abbildung 2.46

Auch die Fliege macht sich gut neben dem Gleitschirmflieger.

Bisher ist im Film außer Rauschen nichts zu hören. Und selbst das fehlt an einigen Stellen, wie ganz zu Anfang bereits erwähnt. So ganz ohne Ton wirkt ein Film leider recht langweilig, auch wenn er nicht mal zwei Minuten lang ist. Aus diesem Grund werden wir jetzt für etwas Musikuntermalung sorgen.

Den Originalton entfernen

Da der Originalton zu wünschen übrig lässt, werden wir ihn als Erstes löschen. Dies lässt sich nur im Timeline-Modus des Arrangers erledigen.

1. Die Tonspuren anzeigen lassen

Klicken Sie in der unteren Werkzeugleiste auf das Symbol **Timeline-Modus** [■], um in die entsprechende Ansicht zu wechseln. Ist bei Ihnen anschließend im Arranger nur ein Teil des Films und nicht der gesamte Film zu sehen, klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Arranglers auf die Schaltfläche **Ansicht optimieren** [↔↔].



▲ Abbildung 2.47

Damit der gesamte Film im Arranger angezeigt wird, müssen Sie die Ansicht optimieren.

In Spur 1 sind im Arranger die Videoobjekte angeordnet, in Spur 2 die Audioobjekte, sofern welche vorhanden sind. An einigen Stellen sehen Sie hier Lücken. Das sind die Videoclips, in denen wir zuvor u.a. aus Datenschutzgründen den Ton eliminiert haben. In den Spuren 3, 6 und 7 sehen Sie jeweils noch ein Element – dabei handelt es sich jeweils um den eingefügten Titel (Spur 3) und die Papierflugzeuge (Spuren 6 und 7).

2. Alle Spuren außer Spur 2 vor Veränderungen schützen

Der Originalton in Spur 2 soll nun gelöscht werden. Damit die Objekte auf den Spuren 1, 3, 6 und 7 bestehen bleiben und nicht mit entfernt werden, schützen Sie diese Spuren zuvor vor Veränderungen (Abbildung 2.48). Klicken Sie dazu jeweils am linken Rand der Spuren 1, 3, 6 und 7 auf das kleine Schloss-Symbol ①. Falls bei Ihnen nicht alle Spuren zu sehen

sind, klicken Sie unterhalb der vertikalen Bildlaufleiste auf das kleine Minus-Symbol ②.



Abbildung 2.48

Über das Minus-Symbol unterhalb der vertikalen Bildlaufleiste wird die Höhe der Spuren verändert. So wird auch Spur 7 angezeigt. Die Spuren 1, 3, 6 und 7 sind bereits gesperrt worden, was Sie an den hervorgehobenen Schloss-Symbolen erkennen.

3. Inhalte von Spur 2 löschen

Drücken Sie nun die Tastenkombination [Strg] + [A]. Damit werden alle Objekte in Spur 2 markiert, wie Sie an der orangefarbenen Farbhinterlegung sehen (Abbildung 2.49).

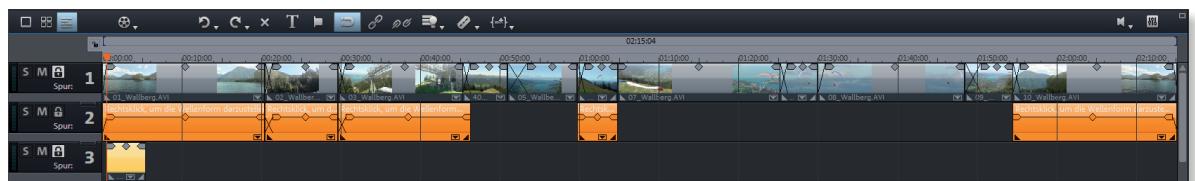


Abbildung 2.49

Alle Audioobjekte sind markiert.

Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Löschen** ✖ in der unteren Werkzeugleiste werden alle Audioobjekte in Spur 2 in einem Rutsch entfernt (Abbildung 2.50). Die anderen Objekte bleiben bestehen.

4. Die Sperrung der anderen Spuren wieder aufheben

Heben Sie die Sperrung der Spuren 1, 3, 6 und 7 wieder auf, indem Sie erneut auf das jeweilige Schloss-Symbol 🔒 klicken.

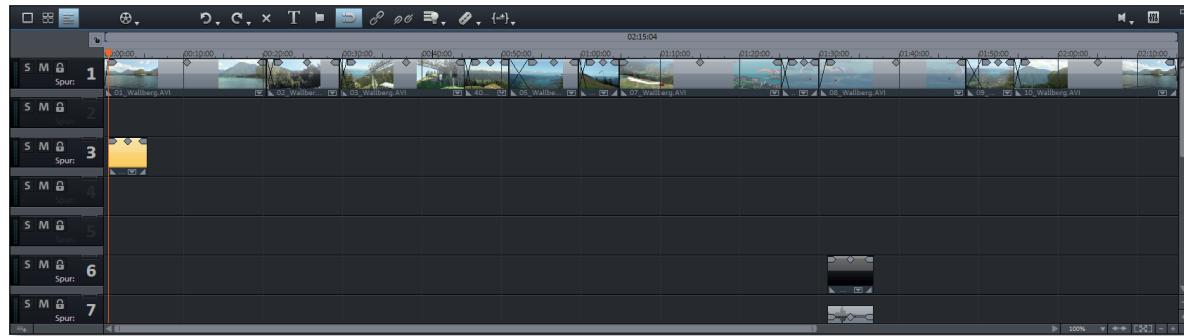


Abbildung 2.50

Spur 2 ist nun leer und die Sperrung der Spuren 1, 3, 6 und 7 wurde aufgehoben.

In Spur 2 ist somit jetzt Platz für den Musiktitel, den wir als Nächstes einfügen werden.

Einen Musiktitel ergänzen

Als Musiktitel wählen wir für unseren Film ein bereits von MAGIX Video deluxe MX mitgeliefertes Stück:

1. Wechseln Sie im Media Pool auf die Registerkarte **Import**, und klicken Sie in der linken Fensterhälfte auf **Eigene Medien > Fotoshow-Musik** (Abbildung 2.51).
2. In der rechten Fensterhälfte sind nun einige Ordner zu sehen. Wechseln Sie per Doppelklick in das Verzeichnis **Chillout 2** ①.

Abbildung 2.51 >

Rufen Sie im Media Pool unter **Eigene Medien** die **Fotoshow-Musik** auf, werden rechts einige Ordner eingeblendet.



3. Setzen Sie den Wiedergabemarker mit einem Klick auf die Schaltfläche **Zum Filmanfang springen** in der Transportkontrolle des Programmmonitors an den Filmbeginn (② in Abbildung 2.52).
4. Bewegen Sie den Mauszeiger im Media Pool auf den obersten der angezeigten Musiktitel: **01 Deep Throat** ③.

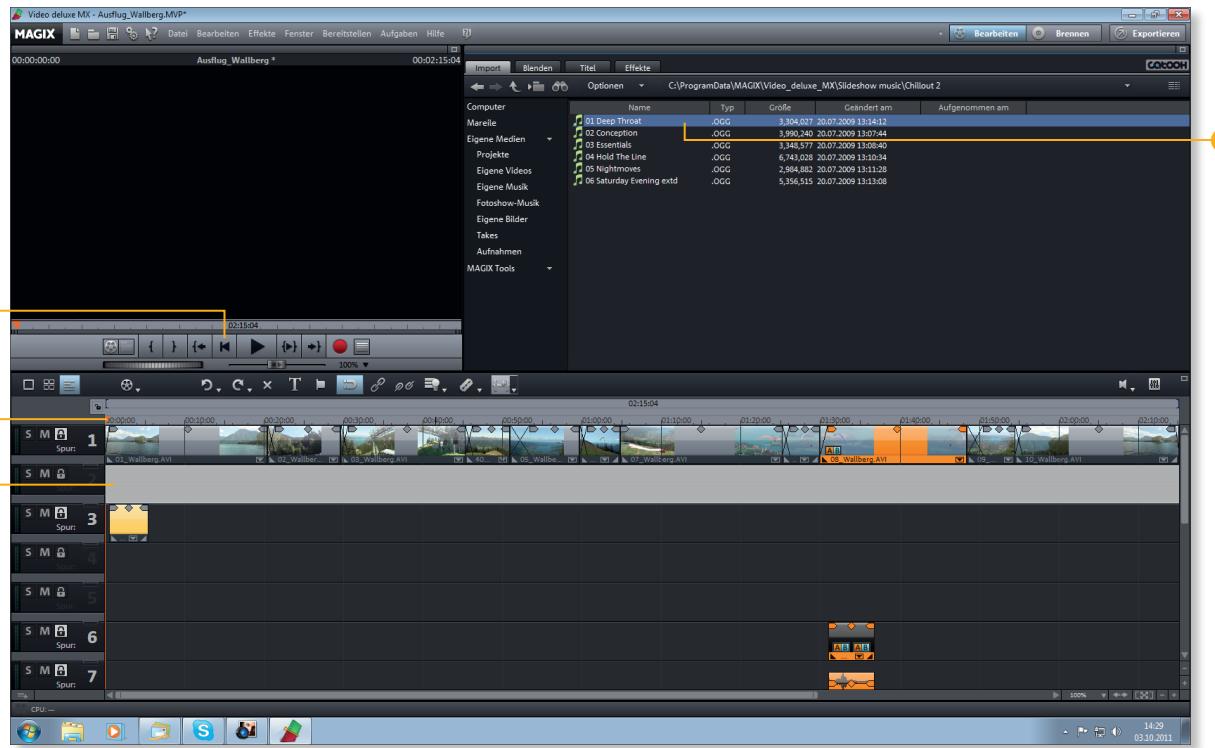


Abbildung 2.52

Den Musiktitel *01 Deep Throat* ziehen Sie per Drag & Drop auf Spur 2 im Arranger.

5. Ziehen Sie den Titel dann mit gedrückter linker Maustaste in die zweite Spur im Arranger. Sobald sich der Zeiger im Arranger befindet, wird zusätzlich ein grauer Balken **4** eingeblendet.

6. Bewegen Sie den Mauszeiger nun so weit nach links, bis der linke Rand des Balkens mit dem linken Rand des Arrangers abschließt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Musiktitel eingefügt.

Hören und sehen Sie sich das Ergebnis an. Der Musiktitel ist etwas länger als der Film selbst. Da es sich dabei aber nur um wenige Sekunden handelt, ist dies nicht weiter schlimm. Damit ist der Film nun fertig bearbeitet.

Der Kurzfilm ist alles in allem etwas mehr als zwei Minuten lang. Ihn auf DVD zu brennen, wäre etwas übertrieben. Stattdessen werden wir ihn in einem Format speichern, das sich auch auf Computern abspielen lässt, auf denen MAGIX Video deluxe MX nicht installiert ist.

Zwischenspeichern nicht vergessen!

Nach allen wichtigen Schritten sollten Sie Ihr Projekt mit einem Klick auf das Symbol **Projekt speichern** in der oberen Werkzeugleiste sichern.

2.5 Den fertigen Film exportieren

Gut zu wissen

Wenn Sie einen Blick auf die Spurnummern am linken Rand des Arrangers werfen, sehen Sie, dass einige in weißer, fetter Schrift hervorgehoben sind, andere wiederum nicht. Die hervorgehobenen Ziffern bedeuten, dass sich in diesen Spuren Objekte befinden. Die nicht hervorgehobenen Spuren dagegen sind leer.

Wenn Sie den Kurzfilm mit all den zuvor ergänzten Effekten, dem Untertitel und der Musikuntermalung auch auf Computern betrachten möchten, auf denen das Programm MAGIX Video deluxe MX nicht installiert ist, müssen Sie ihn zunächst in ein anderes Format exportieren. Am besten geeignet ist hier das Windows Media-Format. Alle in diesem Format gespeicherten Filme lassen sich beispielsweise mit dem Windows Media Player abspielen. Dieses Programm ist Bestandteil von Windows und somit auf allen Computern vorhanden, die mit diesem Betriebssystem arbeiten.

Für den Export des fertigen Films bietet MAGIX Video deluxe MX einen speziellen Assistenten an. Im Folgenden zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie diesen Assistenten nutzen. Ausführliche Informationen rund um dieses Thema finden Sie in Kapitel 10, »Den fertigen Film exportieren«.

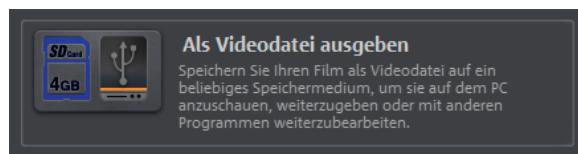
1. Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Programmfensters auf die Schaltfläche **Exportieren** (Abbildung 2.53).



▲ Abbildung 2.53

Über die Schaltfläche **Exportieren** gelangen Sie zum Export-Assistenten.

2. Im Dialog **Film fertigstellen** klicken Sie auf **Als Videodatei ausgeben** (Abbildung 2.54).



▲ Abbildung 2.54

Wählen Sie **Als Videodatei ausgeben**, wenn Sie den Film beispielsweise auf anderen Computern ansehen oder auf einem USB-Stick sichern möchten.

3. Im folgenden Dialog wählen Sie nach einem Klick auf den Pfeil rechts der Felder jeweils die gewünschte Qualität ① und das Format ② aus (Abbildung 2.55). In unserem Beispiel belassen wir es hier bei den Voreinstellungen **DVD-Qualität** und **Windows Media Video**.

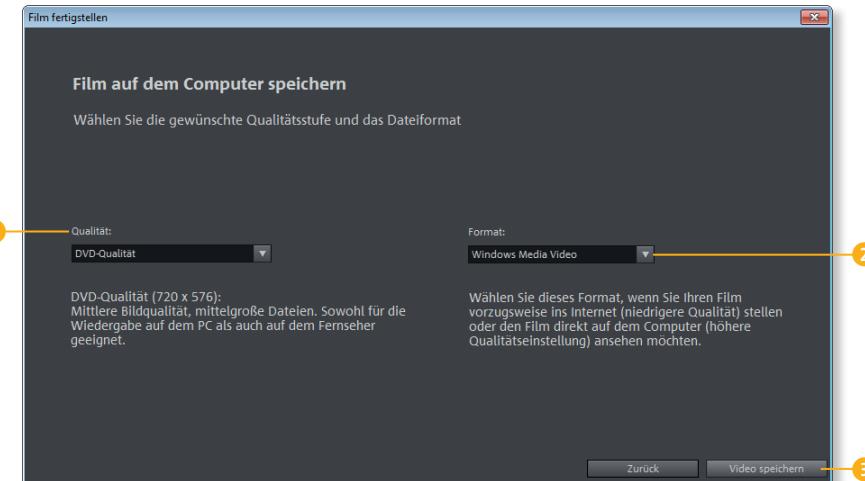


Abbildung 2.55
DVD-Qualität und Windows Media Format sind die richtigen Einstellungen, wenn Sie den Kurzfilm auf einem Computer abspielen möchten.

4. Nach einem Klick auf **Video speichern** 3 erscheint der Dialog **Film speichern als...** (Abbildung 2.56). Als Dateinamen schlägt MAGIX Video deluxe MX den Projektnamen vor 4. Die Datei wird in dem oben im Dialog eingeblendeten Verzeichnis 5 abgelegt. Übernehmen Sie diese Vorgaben mit einem Klick auf **Speichern** 6.

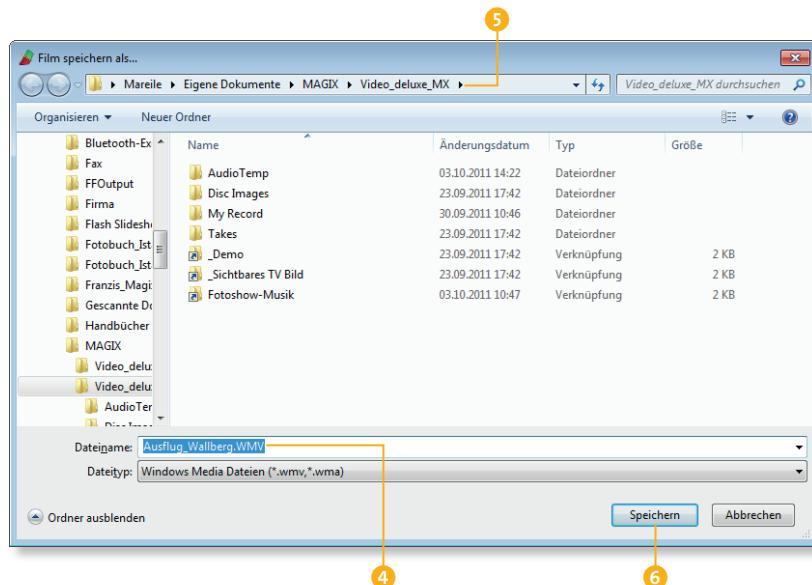


Abbildung 2.56
Den Speicherort können Sie am oberen Rand des Dialogs ablesen.

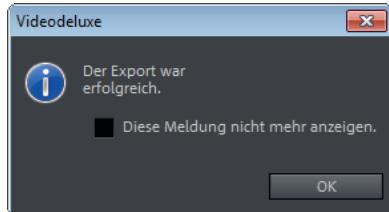
Der Speichervorgang dauert einen Moment. Den Fortschritt können Sie am unteren Rand des Programmfensters in Form eines blauen Balkens beobachten. War der Export erfolgreich, erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis (Abbildung 2.57). Schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf **OK**.

Zusatzinformationen

Unterhalb der Felder **Qualität** und **Format** werden zu den ausgewählten Einträgen kurze Informationen angezeigt. Das Format **Windows Media Video** eignet sich beispielsweise, wenn der Film anschließend am Computer betrachtet werden soll.

Abbildung 2.57 >

Der Export war erfolgreich.



Der Kurzfilm ist damit fertig exportiert. Möchten Sie sich den Film ansehen, gehen Sie folgendermaßen vor: Wechseln Sie im Windows-Explorer in das Verzeichnis, in dem MAGIX Video deluxe MX die Datei abgelegt hat. Nach einem Doppelklick auf die Datei *Ausflug_Wallberg.wmv* wird der Windows Media Player von Microsoft gestartet und der Film abgespielt (Abbildung 2.58). Dieser Player ist Bestandteil von Windows und somit bereits auf jedem Computer installiert, der mit diesem Betriebssystem arbeitet.

Damit sind wir am Ende von Kapitel 2 angelangt. Sie haben nun einen ersten Film selbst geschnitten, ihn um Blenden, Titel und Effekte ergänzt, mit Musik untermalt und anschließend exportiert. Weil es uns zunächst um den praktischen Anfang ging, wurde jedes dieser Themen dabei nur kurz angeschnitten und wir haben lediglich die wichtigsten Schritte erläutert. Zu jedem Thema gibt es natürlich noch weit mehr zu erzählen. Das wird in den folgenden Kapiteln geschehen. Doch zuvor lernen Sie in Kapitel 3, »Das Videomaterial auf den Computer übertragen«, wie Sie Ihr eigenes Filmmaterial vom Camcorder auf den Computer und in MAGIX Video deluxe MX importieren.



▲ Abbildung 2.58

Zum Abspielen des Films reicht ein Doppelklick auf den Dateienamen.

3 Das Videomaterial auf den Computer übertragen

Bevor Sie mit der Videobearbeitung starten können, muss das Filmmaterial vom Camcorder auf den Computer überspielt werden. Wie dies im Einzelnen funktioniert, hängt zunächst vom verwendeten Kameratyp ab. MAGIX Video deluxe MX bietet verschiedene Aufnahme-Assistenten an, die Sie beim Übertragen der Filme unterstützen. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, wie der Import bei AVCHD-, HDV- und DV-Kameras erfolgt. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie Sie Schnappschüsse aus einer angeschlossenen Videoquelle erstellen und Filme vom Bildschirm abfilmen.

3.1 Eine AVCHD-Aufnahme auf den Computer übertragen

Wenn Sie einen AVCHD-Camcorder besitzen, gibt es drei unterschiedliche Möglichkeiten, die Filmaufnahmen auf den Computer zu übertragen. Welche für Ihren Camcorder in Frage kommt, hängt vom Bautyp der Kamera ab:

1. Verfügt Ihr Camcorder über eine eingebaute Festplatte, verbinden Sie ihn einfach per USB-Kabel mit dem Computer. Sobald Sie die Kamera einschalten, wird sie als zusätzliches Laufwerk erkannt.
2. Zeichnet Ihr Camcorder das Videomaterial auf einer Speicherkarte auf, kann die Übertragung auf den Computer per Kartenlesegerät erfolgen. Stecken Sie die Speicherkarte in den Kartenleser und verbinden Sie diesen mit der USB-Schnittstelle Ihres Computers.
3. Manche Kameras brennen das Filmmaterial auch direkt auf DVD. In diesem Fall entnehmen Sie die DVD der Kamera und legen sie in das entsprechende Laufwerk des Computers ein.

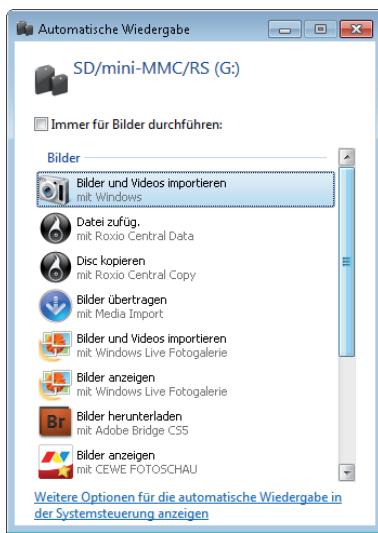
Treiber installieren

Bei Kameras, die auf Speicher-karte oder DVD aufzeichnen, kann es sein, dass ein spezieller UDF-Treiber (*Universal Disk Format*) installiert werden muss, damit die Speicher-medien unter Windows als Laufwerk erkannt werden. Diese Treibersoftware liegt den Camcordern normaler-weise bei.

Sollte nach dem Verbinden des Camcorders mit dem Computer oder dem Einlegen der Speicherkarte in das Lesegerät die **Automatische Wiedergabe** geöffnet werden (Abbildung 3.1), schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf das Symbol **Schließen** in der rechten oberen Ecke des Dialogfensters.

Abbildung 3.1 >

Den Dialog **Automatische Wiedergabe** können Sie beenden.



Alle weiteren Schritte finden direkt in MAGIX Video deluxe MX statt. Das Verfahren zur Übertragung der Daten ist bei allen drei Varianten gleich.

Ein neues Projekt anlegen

Der erste Schritt beim Importieren des AVCHD-Videomaterials besteht darin, in MAGIX Video deluxe MX ein neues Projekt anzulegen.

1. Ein neues Projekt erstellen

Bevor Sie Ihr Filmmaterial importieren, legen Sie den Projektnamen, den Speicherort und die Filmeinstellungen fest. Wenn Sie MAGIX Video deluxe MX gerade erst gestartet haben und der Willkommens-Dialog noch sichtbar ist, aktivieren Sie dazu die Option **Neues Projekt erstellen**. Falls der Dialog bei Ihnen nicht mehr geöffnet ist, klicken Sie in der Programmoberfläche in der oberen Werkzeugeiste auf die Schaltfläche **Neues Projekt** (Abbildung 3.2).



Abbildung 3.2

Ein neues Projekt kann auch aus MAGIX Video deluxe MX heraus gestartet werden.

Als Projektnamen schlägt MAGIX Video deluxe MX das aktuelle Datum vor. Überschreiben Sie den Namen mit einer aussagekräftigeren Bezeichnung, unter der Sie das Projekt später auch wiederfinden, etwa »USA_2011«.

2. Die Einstellungen für den Film festlegen

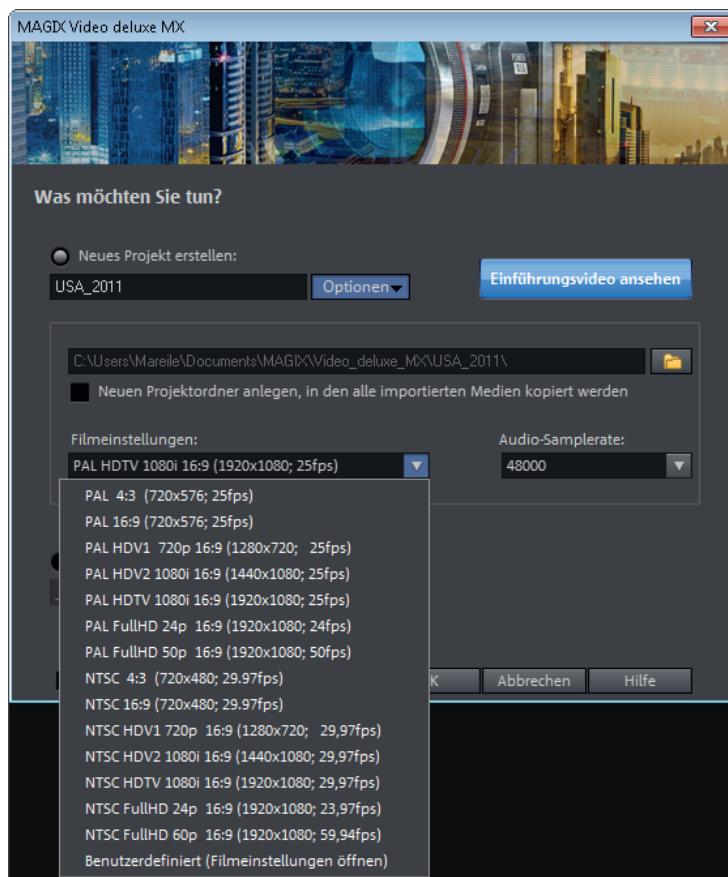
Klicken Sie auf **Optionen**, um als Nächstes die **Filmeinstellungen** festzulegen. Nach einem Klick auf den Pfeil rechts des gleichnamigen Feldes klappt eine Liste mit diversen Formatvorschlägen auf, aus der Sie den gewünschten Eintrag auswählen (Abbildung 3.3). Jeder Camcordertyp liefert das Filmmaterial in einer unterschiedlichen Auflösung. Welches Format von Ihrem Gerät unterstützt wird und welches Sie eingestellt haben, entnehmen Sie dem Kamera-Handbuch bzw. dem Kamera-Menü. Handelt es sich um einen neueren, in Deutschland gekauften AVCHD-Camcorder, liegen Sie wahrscheinlich mit der Einstellung **HDTV 1080i PAL 16:9 (1920x1080;25fps)** richtig.

PAL oder NTSC

Wichtig bei den Filmeinstellungen ist der Videostandard.

Hier stehen Ihnen PAL (*Phase Alternating Line*) oder NTSC (*National Television System Committee*) zur Auswahl.

Haben Sie Ihren Camcorder in Deutschland erstanden, wird höchstwahrscheinlich PAL unterstützt, bei einem in den USA oder Japan erworbene Modell ist es dagegen meistens NTSC.



◀ Abbildung 3.3

In den **Filmeinstellungen** stellt Ihnen MAGIX Video deluxe MX einige Formate zur Verfügung. Achten Sie vor allem auf das Präfix **PAL** bzw. **NTSC**.

Sollten Sie sich an dieser Stelle für die falsche Auflösung entschieden haben, ist dies nicht weiter schlimm. MAGIX Video deluxe MX wird Sie später beim Import auf das Versehen hinweisen und Sie erhalten Gelegenheit, die Filmeinstellungen zu korrigieren (Abbildung 3.4). Klicken Sie

in diesem Fall im entsprechenden Hinweis-Dialog auf die Schaltfläche **Anpassen**, dann korrigiert das Programm die Filmeinstellung automatisch für Sie.

Abbildung 3.4 >

Sollten Sie die falsche Film-einstellung gewählt haben, weist MAGIX Video deluxe MX Sie später beim Import der Film-dateien darauf hin.

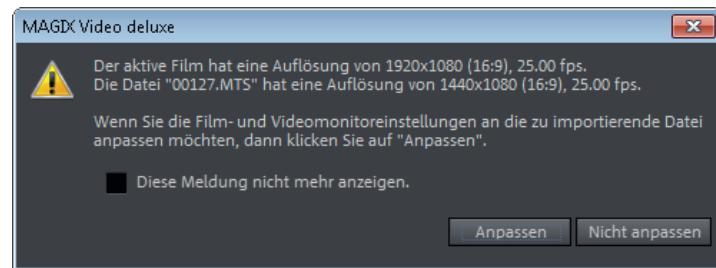


Abbildung 3.5 >

Sind alle Angaben vorgenommen, schließen Sie den Dialog mit **OK**.

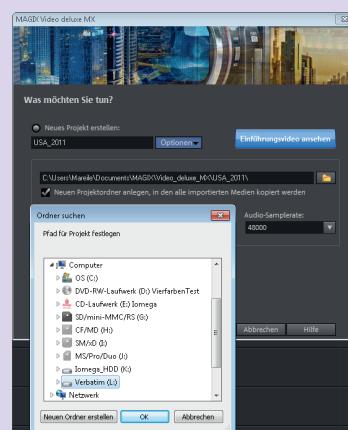
3. Den Ordner zum Speichern des Projekts auswählen

Im Feld oberhalb von **Filmeinstellungen** bestimmen Sie anschließend den Ordner, in dem die Projektdatei gespeichert werden soll. In der Standardeinstellung legt das Programm die Projektdatei im Verzeichnis *Eigene Dokumente\|MAGIX\Video_deluxe_MX_Plus\Premium* ab. Bestätigen Sie abschließend all Ihre Projekteinstellungen mit **OK**.



Projekte und Filme gemeinsam sichern

Die Festplatte des Computers bietet nicht immer ausreichend Platz für lange Filme. Hier ist es durchaus ratsam, die Filme auf einer externen Festplatte zu sichern. Im Willkommens-Dialog sehen Sie, sobald Sie die Optionen einblenden, das Kontrollkästchen **Neuen Projektordner anlegen, in den alle importierten Medien kopiert werden**. Wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, werden Mediendateien und die Projektdatei mit all ihren Informationen zu Schnitten, Effekten und Disc-Menü im gleichen Speicherordner gesichert. Wählen Sie als Speicherort nach einem Klick auf das Ordnersymbol nun noch eine externe Festplatte aus. Sollten Sie später einmal Änderungen am Film vornehmen, haben Sie gleich alle Daten an einem Ort zusammen.



▲ Abbildung 3.6

Legen Sie beispielsweise eine externe Festplatte als Speicherort für das Projekt und die kopierten Medien an.

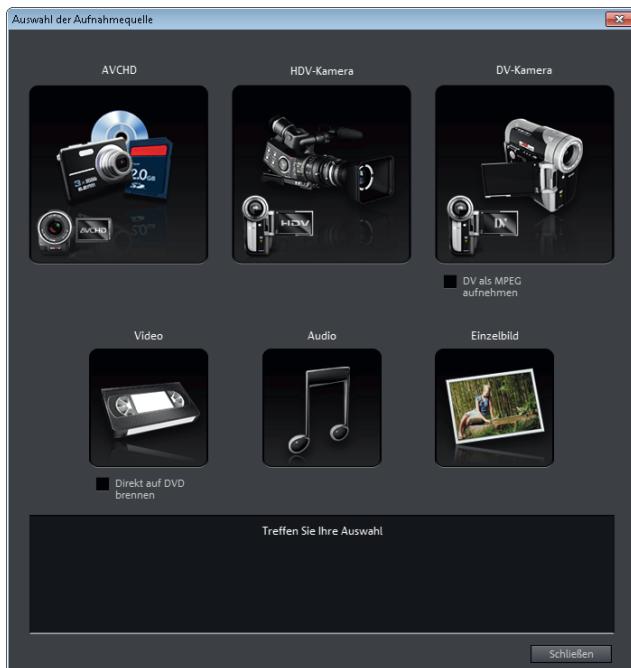
Den AVCHD-Import beginnen

Haben Sie das neue Projekt angelegt, kann die Übertragung des Filmmaterials vom Camcorder auf den Computer beginnen. Egal ob der AVCHD-Camcorder die Daten auf Festplatte, Speicherplatte oder DVD ablegt, die Schritte zum Import des Filmmaterials sind bei allen Baustufen gleich.

1. Die Aufnahmequelle auswählen

Klicken Sie in MAGIX Video deluxe MX in der Transportkontrolle des Programmonitors auf die rote Schaltfläche **Audio- oder Videoaufnahme** (Abbildung 3.7).

Der Dialog **Auswahl der Aufnahmequelle** wird geöffnet, indem Sie per Mausklick die gewünschte Quelle, also **AVCHD** auswählen (Abbildung 3.8).

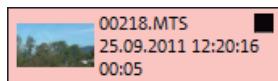


▲ Abbildung 3.7
Den Import von AVCHD-Aufnahmen starten Sie über den roten Button im Programmonitor.

◀ Abbildung 3.8
Als Aufnahmequelle markieren Sie **AVCHD**.

2. Das Laufwerk auswählen

Im Dialogfenster **AVCHD Import** (Abbildung 3.10) markieren Sie nach einem Klick auf den Pfeil rechts neben dem Feld **Videoquelle** in der aufklappenden Liste das Laufwerk, auf dem sich das Videomaterial befindet. Bei dem Laufwerk handelt es sich entweder um das DVD-Laufwerk, das Kartenlesegerät oder den per USB-Kabel an den Computer angeschlossenen Camcorder. Sobald die Videoquelle ausgewählt ist, zeigt MAGIX Video deluxe MX in der unteren Fensterhälfte alle Videoclips an, die auf dem Camcorder verfügbar sind.



▲ Abbildung 3.9

Einen Film anhand der kryptischen Bezeichnung wiederzufinden, würde schwer fallen.

3. Aussagekräftige Dateinamen vergeben

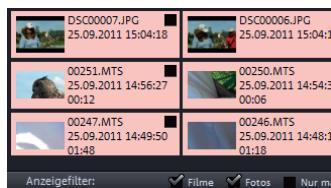
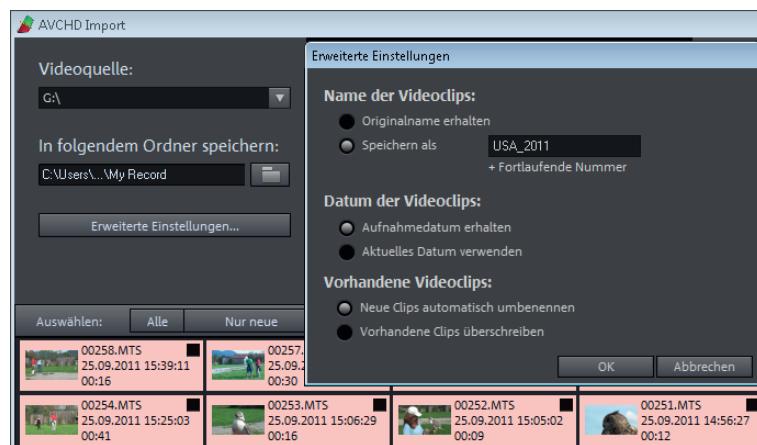
Bei den Dateinamen der Videoclips handelt es sich meist einfach nur um Zahlenfolgen, die wenig aussagekräftig sind. Um die Filme später besser wiederzufinden, sollten Sie vor dem Übertragen der Daten einen neuen Dateinamen vergeben. Klicken Sie hierzu auf die Schaltfläche **Erweiterte Einstellungen**. Der gleichnamige Dialog wird geöffnet (ebenfalls in Abbildung 3.10 zu sehen). Aktivieren Sie im Bereich **Name des Videoclips** die Option **Speichern als**, und geben Sie einen neuen, aussagekräftigen Dateinamen ein. MAGIX Video deluxe MX wird den eingetragenen Namen noch um eine fortlaufende Nummer für die importierten Dateien ergänzen.

4. Die neuen Angaben speichern

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **OK**. Auch wenn Sie bereits einen neuen Dateinamen festgelegt haben, erscheint in der Filmübersicht noch der kryptische Name. Die neuen Dateinamen werden erst nach dem Importieren übernommen. Im Dialog **AVCHD Import** sehen Sie in der Miniaturansicht neben dem Dateinamen jeweils das erste Einzelbild des Videoclips.

Abbildung 3.10 >

Sollen die Videoclips nicht unter den kryptischen Dateinamen gespeichert werden, geben Sie im Dialog **Erweiterte Einstellungen** einen aussagekräftigeren Namen ein.



▲ Abbildung 3.11

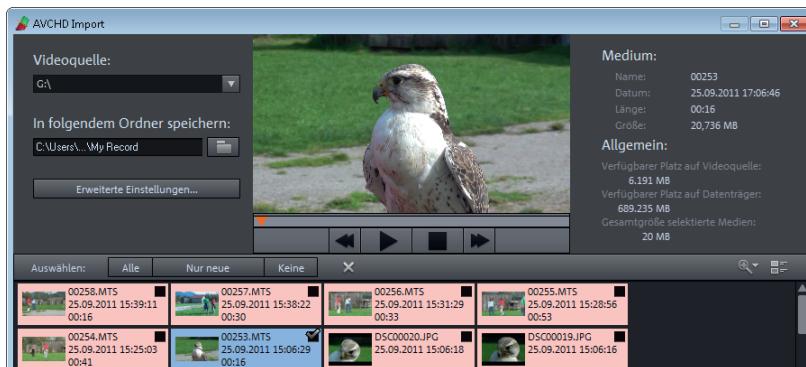
Befinden sich auf dem Speichermedium auch Fotos, sollten Sie den entsprechenden Anzeigefilter ebenfalls aktivieren.

5. Anzeigefilter einstellen

In der Leiste unterhalb der Miniaturansichten finden Sie die Anzeigefilter, über die Sie festlegen, welche Medien des Camcorders eingeblendet werden sollen. In der Standardeinstellung ist zunächst nur der Filter **Filme** aktiviert, erkennbar am Häkchen im entsprechenden Kontrollkästchen. Befinden sich auch Fotos auf den Speichermedien bzw. dem Camcorder, die Sie übertragen möchten, können Sie diese durch Aktivieren des Kontrollkästchen **Fotos** einblenden. Sobald Sie den Filter gesetzt haben, aktualisiert MAGIX Video deluxe MX die Übersicht (Abbildung 3.11). Nun werden auch Bilddateien angezeigt.

6. Den Videoclip vor der Übertragung prüfen

Sind Sie sich nicht ganz sicher, was sich hinter einem Videoclip verbirgt, können Sie vor der Übertragung noch einen prüfenden Blick darauf werfen. Markieren Sie per Mausklick die gewünschte Miniaturansicht. In der rechten oberen Ecke des Dialogfensters erhalten Sie nun einige Informationen zum markierten Element, etwa zur Größe (Abbildung 3.12). Um den Clip abzuspielen, klicken Sie auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche in der Transportkontrolle unterhalb des Vorschaumonitor. Mit einem Klick auf **Stopp** beenden Sie die Wiedergabe.



◀ Abbildung 3.12

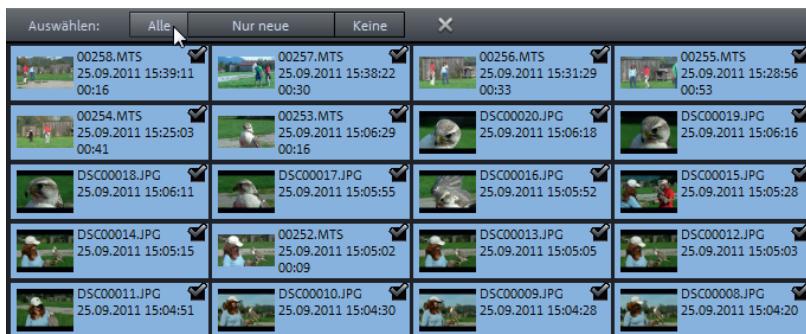
Über den Vorschaumonitor können Sie einen zuvor markierten Videoclip ansehen.

7. Videoclips für die Übertragung auswählen

Legen Sie als Nächstes fest, welche Clips auf den Computer überspielt werden sollen. Möchten Sie alle übertragen, klicken Sie in der Leiste oberhalb der Miniaturansichten im Bereich **Auswählen** entsprechend auf **Alle** (Abbildung 3.13). Alternativ können Sie mit der Option **Nur neue** auch nur die Clips auswählen, die noch nicht auf den Computer überspielt wurden.

Import abbrechen

Wenn Sie nun doch keinen Clip importieren möchten, beenden Sie den Dialog **AVCHD Import** mit einem Klick auf **Abbrechen**.



◀ Abbildung 3.13

Mit einem Klick auf **Alle** markiert das Programm für Sie alle Clips. Mit **Nur neue** werden nur die noch nicht importierten Dateien ausgewählt.

8. Den Import starten

Passt weder **Alle** noch **Nur neue**, treffen Sie Ihre Auswahl individuell. Rechts der Dateinamen sehen Sie in den kleinen Boxen jeweils schwarze

Markierung aufheben

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Keine** im Dialog **AVCHD Import** klicken, werden die bisher vorgenommenen Markierungen aufgehoben.

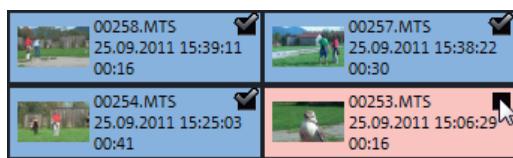
Quadrat. Per Mausklick versehen Sie diese Kästchen mit einem Häkchen und wählen so einen Videoclip für den Import aus. Seien Sie beim Markieren aber vorsichtig: Wenn Sie den Mauszeiger versehentlich nicht direkt in das schwarze Quadrat, sondern etwas daneben setzen, wird zwar der aktuelle Clip markiert, alle anderen bisher vorgenommenen Markierungen werden damit aber wieder aufgehoben.

9. Markierung prüfen

Prüfen Sie zur Sicherheit vor dem Importieren noch einmal, ob alle Dateien, die auf den Computer übertragen werden sollen, wirklich mit einem Häkchen versehen sind. Alle markierten Elemente werden zudem farblich hervorgehoben (Abbildung 3.14).

Abbildung 3.14 >

Achten Sie unbedingt darauf, den Mauszeiger exakt im Kästchen zu positionieren. Verrutscht er, werden alle bisherigen Markierungen aufgehoben.



10. Den Speicherort bestimmen

Sind alle gewünschten Clips markiert, ist es auch schon fast geschafft. Sie müssen nur noch den Speicherort für das Videomaterial bestimmen. Sollte der gewünschte Ordner noch nicht im Feld **In folgendem Ordner speichern** angezeigt werden, klicken Sie auf das Ordnersymbol und wählen dann im Dialog **Ordner suchen** einen passenden Ordner aus (Abbildung 3.15).

11. Videoclips automatisch in den Arranger einfügen

Um die Clips direkt nach dem Import in MAGIX Video deluxe MX zu bearbeiten, sollte am unteren Rand des Dialogfensters **AVCHD Import** die Importoption **In Film importieren** aktiviert sein. Die Clips werden damit

Codecs freischalten

Um bestimmte Video- oder Audioformate wie etwa MPEG-4 oder MPEG-2 in MAGIX Video deluxe MX importieren oder auch aus dem Programm exportieren zu können, werden spezielle Codecs benötigt. Vor der ersten Nutzung weist das Programm Sie darauf hin, dass der entsprechende Codec zunächst freigeschaltet werden muss. Die Aktivierung kann per Telefon, Mail, Post oder auch Internet erfolgen. Letzteres ist der einfachste Weg. Wenn Sie auf die notwendige Aktivierung hinge-

wiesen werden, klicken Sie einfach auf **Online**. Das Programm stellt nun automatisch eine Verbindung zum MAGIX-Server her und lädt den benötigten Codec herunter. Zusätzlich erhalten Sie einen Aktivierungscode, den Sie im entsprechenden Feld eingeben. Mit einem Klick auf **Aktivieren** schließen Sie die Eingabe ab. Für die kostenlose Freischaltung ist eine Registrierung von MAGIX Video deluxe MX notwendig.

beim Überspielen automatisch in den Arranger eingefügt. Ist das Kästchen deaktiviert, kopiert das Programm die Dateien lediglich in den ausgewählten Speicherort auf dem Computer. In diesem Fall müssen Sie die Dateien später nachträglich in den Arranger laden, um sie bearbeiten zu können.

12. Dateien vom Camcorder entfernen

Wenn Sie die Dateien vom Camcorder löschen wollen, nachdem sie erfolgreich übertragen wurden, versehen Sie die Importoption **Ausgewählte Medien nach Import von Kamera löschen** mit einem Häkchen (Abbildung 3.16).



▲ Abbildung 3.16

Im Bereich **Importoptionen** legen Sie fest, was mit den Dateien nach erfolgreicher Übertragung geschehen soll.

13. Den Import abschließen

Nun haben Sie alle Einstellungen im Dialog **AVCHD Import** vorgenommen. Mit einem Klick auf **Importieren** starten Sie die Übertragung der ausgewählten Dateien auf den Computer. Das Importieren der AVCHD-Aufnahmen ist damit erfolgreich beendet.



▲ Abbildung 3.15

Im Dialog **Ordner suchen** können Sie einen neuen Speicherort, etwa eine externe Festplatte, auswählen.

3.2 Aufnahmen von DV/HDV-Kameras auf den Computer überspielen

Sowohl DV- als auch HDV-Camcorder zeichnen das Videomaterial auf Kassetten auf. Diese Camcorder werden per Firewire-Kabel mit dem Computer verbunden. Die Vorgehensweise zum Übertragen der Daten ist in beiden Fällen identisch.

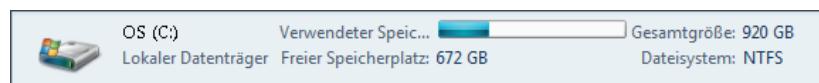
Den verfügbaren freien Speicherplatz prüfen

Bevor Sie mit dem Import beginnen, sollten Sie sicherstellen, dass Ihr Computer über genügend Speicherplatz verfügt, denn die Filmaufnahmen können schnell zu richtigen Speicherfressern werden.

1. Rufen Sie unter Windows Vista bzw. Windows 7 im Startmenü den Eintrag **Computer** auf (mit Windows XP: **Start > Arbeitsplatz**). Der Windows-Explorer wird mit einer Übersicht über alle verfügbaren Festplatten und Laufwerke angezeigt.
2. Markieren Sie nun die Festplatte, auf der Sie das Videomaterial speichern möchten. In der unteren Fensterhälfte wird die Gesamtgröße der Festplatte mit dem noch frei verfügbaren Speicherplatz eingeblendet (Abbildung 3.17).

Abbildung 3.17 >

Im Windows-Explorer können Sie prüfen, wie viel freier Speicherplatz noch auf der Festplatte verfügbar ist.



Eine unkomprimierte DV-Aufnahme nimmt pro Minute etwa 220 MB Speicherplatz in Anspruch. Für eine zehnminütige Aufnahme benötigen Sie also bereits 2 GB. Sollte es mit dem Speicherplatz eng werden, ist der Einsatz einer externen Festplatte sinnvoll.



Abbildung 3.18

Klappt der Dialog **Automatische Wiedergabe** auf, wählen Sie **Aufnehmen mit MAGIX Video deluxe MX**.

Eine DV/HDV-Aufnahme durchführen

Um das Filmmaterial vom Camcorder auf den Computer zu überspielen, verbinden Sie als Nächstes die Kamera per Firewire-Kabel mit dem Computer. Wichtig ist, dass der Camcorder ausgeschaltet ist, bevor Sie die Verbindung herstellen. Schalten Sie dann den Camcorder ein und stellen Sie die Betriebsart **Wiedergabe**, **Playback** oder auch **Videorecorder** ein. Die Bezeichnung unterscheidet sich von Gerät zu Gerät. In den meisten Fällen erscheint nach dem Einschalten der Kamera das Dialogfenster **Automatische Wiedergabe** (Abbildung 3.18).

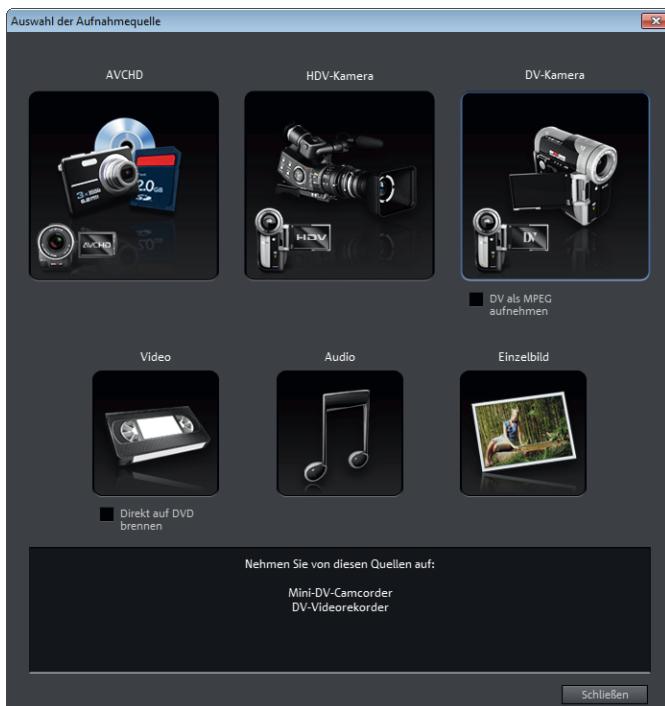
1. Wenn Sie auf **Aufnehmen mit MAGIX Video deluxe MX** klicken, startet das Videoschnittprogramm automatisch. Dann geht es für Sie schon mit Schritt 3 weiter.
2. Sollte bei Ihnen der Dialog **Automatische Wiedergabe** nicht erscheinen, starten Sie MAGIX Video deluxe MX wie gewohnt per Doppelklick auf das Desktopsymbol. Den Willkommensdialog schließen Sie mit einem Klick auf **Abbrechen**.
3. Klicken Sie als Nächstes in der Transportkontrolle unterhalb des Programmonitors auf die Schaltfläche **Audio- oder Videoaufnahme** (Abbildung 3.19).



Abbildung 3.19

Klicken Sie in der Transportkontrolle auf den roten Button.

- 4.** Um zum Dialog **DV-Aufnahme** bzw. **HDV-Aufnahme** zu gelangen, wählen Sie im Fenster **Auswahl der Aufnahmequelle** Ihren Camcordertyp aus, also **HDV-Kamera** bzw. **DV-Kamera** (Abbildung 3.20).

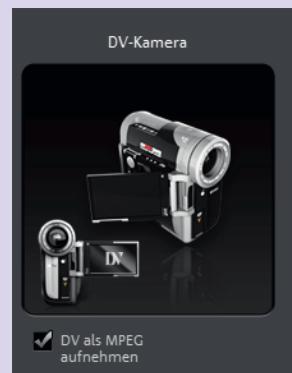


◀ Abbildung 3.20
Je nach verwendetem Kameratyp wählen Sie die Option **HDV-Kamera** oder **DV-Kamera**.

DV als MPEG aufnehmen

In der Standardeinstellung wird eine DV-Aufnahme im AVI-Format gespeichert. MAGIX Video deluxe MX bietet Ihnen zudem die Möglichkeit, die DV-Aufnahme im komprimierten und daher platzsparenden MPEG-Format zu sichern.

Hierzu müssen Sie lediglich im Dialog **Auswahl der Aufnahmequelle** das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren, bevor Sie die Aufnahmequelle **DV-Kamera** wählen. Für eine qualitativ gute Nachbearbeitung benötigen Sie jedoch ausreichend Bildinformationen, die bei der Komprimierung aber auf der Strecke bleiben. Hier sollten Sie deshalb auf das MPEG-Format verzichten und stattdessen beim AVI-Format bleiben.



▲ Abbildung 3.21
Das MPEG-Format ist zwar platzsparend, für die weitere Bearbeitung der Aufnahmen aber völlig ungeeignet.

Aufnahme-Einstellungen vornehmen

Als Nächstes nehmen Sie die notwendigen Einstellungen für die Übertragung des Filmmaterials vor.

1. Im Dialog **DV-Aufnahme** bzw. **HDV-Aufnahme** stellen Sie in dem mit der Ziffer **1** gekennzeichneten Bereich zunächst sicher, dass der richtige Gerätetreiber ausgewählt ist (Abbildung 3.21).
2. Besitzen Sie einen DV-Camcorder, haben Sie die Möglichkeit, über das Kontrollkästchen **Audio aufnehmen** selbst zu entscheiden, ob der Ton aufgenommen werden soll oder nicht. Im Falle einer HDV-Aufnahme wird der Ton in jedem Fall aufgenommen.
3. Ist die **Audiovorschau** aktiviert, gibt MAGIX Video deluxe MX während der Aufnahme den Ton wieder. Verfügt Ihr Camcorder über einen eigenen Lautsprecher, sollten Sie die **Audiovorschau** deaktivieren, denn sonst hören Sie den Ton doppelt, was sehr irritierend ist.

Abbildung 3.21 >

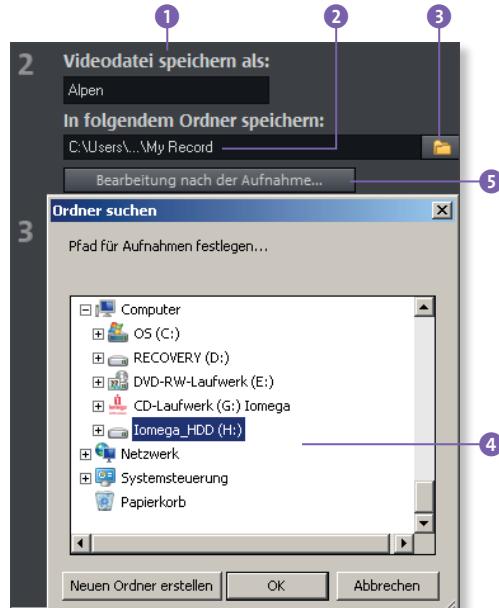
Je nach verwendetem Kameratyp wählen Sie die Option **HDV-Kamera** oder **DV-Kamera**.



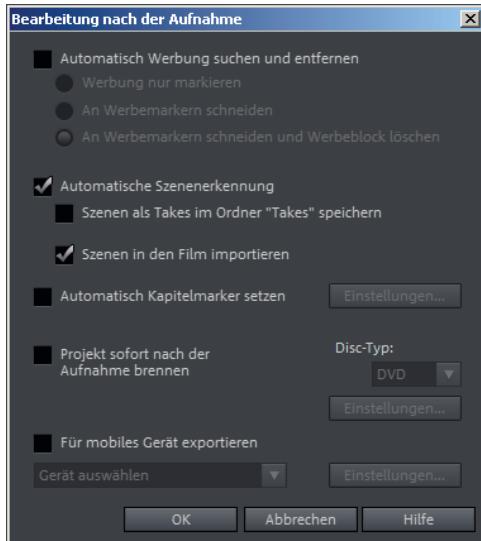
Im Bereich **2** legen Sie nun Dateinamen und Speicherort für die Video-clips fest, die Sie übertragen wollen (Abbildung 3.22).

Abbildung 3.22 >

Klicken Sie auf das Ordnersymbol. Anschließend können Sie einen neuen Speicherort für Ihre Aufnahmen auswählen.



1. Überschreiben Sie im Feld **Videodatei speichern als** ① die Bezeichnung **Aufnahme** mit einem aussagekräftigeren Namen, unter dem Sie die Videodatei später auch gut wiederfinden.
2. Als Standardspeicherort ② gibt MAGIX Video deluxe MX den Ordner *My Record* unter *Eigene Dateien\MAgIX\MAgIX Video deluxe MX* vor. In dem Sie auf das kleine Ordnersymbol ③ rechts neben dem Feld **In folgendem Ordner speichern** ④ klicken, können Sie über das Dialogfenster **Ordner suchen** ④ aber auch ein anderes Verzeichnis auswählen.
3. Klicken Sie als Nächstes auf die Schaltfläche **Bearbeitung nach der Aufnahme** ⑤.
4. Im zugehörigen, gleichnamigen Dialog ist vor allem der Bereich **Automatische Szenenerkennung** interessant (Abbildung 3.23). MAGIX Video deluxe MX bietet Ihnen an, den Film bereits während der Aufnahme automatisch nach Szenen zu durchsuchen. Das Programm orientiert sich dabei an sogenannten *Time Stamps*, also an den Momenten, in denen die Kamera ein- und dann wieder ausgeschaltet wurde. Aber auch auffallende Farb- und Bewegungsunterschiede werden berücksichtigt. Sie können sich viel Arbeit sparen, wenn Sie MAGIX Video deluxe MX die Szenenerkennung überlassen. Stellen Sie hierzu sicher, dass die Kontrollkästchen **Automatische Szenenerkennung** sowie **Szenen in den Film importieren** aktiviert sind.
5. Verlassen Sie den Dialog dann mit **OK**.



Automatische Szenenerkennung

Die Funktion **Automatische Szenenerkennung** lässt sich auch nach dem Importieren des Films durchführen. Wie dies funktioniert, erfahren Sie in Abschnitt 4.3, »Die automatische Szenenerkennung«.

◀ Abbildung 3.23

Ist die automatische Szenenerkennung aktiviert, übernimmt das Programm die Szenenerkennung für Sie.

Im Bereich **3** innerhalb des Aufnahmedialogs nehmen Sie als Nächstes die Einstellungen zur Aufnahmesteuerung vor. Damit später die Filmwiedergabe auf dem Camcorder und die Aufnahme zeitgleich beginnen, muss das Kontrollkästchen **Gerät automatisch starten** aktiviert sein (Abbildung 3.24). Ist auch **Videovorschau** mit einem Häkchen versehen, können Sie den Film während der Aufnahme im Videomonitor des Aufnahmedialogs betrachten.



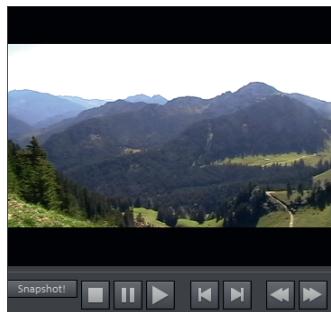
▲ Abbildung 3.24

Achten Sie darauf, dass **Gerät automatisch starten** mit einem Häkchen versehen ist.

Die wichtigsten Voreinstellungen für die Videoaufnahme haben Sie damit vorgenommen. Als Nächstes geht es an die eigentliche Filmübertragung. Sie können den gesamten Film von Anfang bis Ende überspielen oder auch nur einzelne Sequenzen des Films.

Den gesamten Film aufzeichnen

Unterhalb des Videomonitors sehen Sie die Transportkontrolle mit diversen Schaltflächen, über die Sie den Film abspielen, anhalten oder vor- und zurückspulen können (Abbildung 3.25).



▲ Abbildung 3.25

Über die Transport-Tasten unterhalb des Vorschaumonitor kannen Sie den Film vor- und zurückspulen sowie ganz normal wiedergeben.

1. Wenn Sie den Film in einem Rutsch überspielen möchten, spulen Sie ihn mithilfe der Transport-Tasten zunächst bis zu der Position, an der die Aufnahme beginnen soll. Sie können den Film dabei entweder ganz normal über die **Wiedergabe**-Schaltfläche ▶ abspielen oder schnell vor- ➤ bzw. zurückspulen ➜.
2. Klicken Sie im Bereich **Aufnahme** auf den roten Button , um die Aufnahme zu beginnen. Im Vorschaumonitor können Sie die Aufnahme verfolgen.

3. Ist das Ende des Films erreicht, halten Sie die Aufnahme per Klick auf die **Stop**-Schaltfläche (links vom **Aufnahme**-Button) an. Mit einem Klick auf **OK** beenden Sie den Aufnahmedialog.

Der überspielte Film wird nun in MAGIX Video deluxe MX im Projektbereich angezeigt und kann hier bearbeitet werden (Abbildung 3.26).



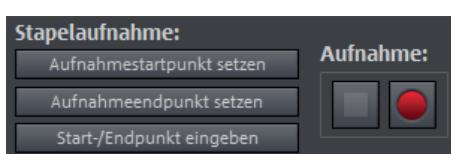
▲ Abbildung 3.26

Sobald Sie die Aufnahme erfolgreich beendet haben, wird der Film im Arranger angezeigt.

Einzelne Filmpassagen aufzeichnen

Für die Mechanik des DV- bzw. HDV-Camcorders ist es am besten, den Film in einem Rutsch zu überspielen. Zu häufiges Anhalten und wieder Abspielen schadet dem Band. Doch nicht immer möchte man den gesamten Film überspielen, sondern nur einzelne, wirklich gelungene Sequenzen. Für diesen Fall bietet MAGIX Video deluxe MX die sogenannte *Stapelaufnahme* an, bei der Sie zunächst die Filmpassagen zusammenstellen, die überspielt werden sollen, und erst dann die Aufnahme starten.

1. Spulen Sie den Film über die **Wiedergabe**-Schaltfläche der Transportkontrolle bis zum Anfang der ersten Filmsequenz vor, die Sie aufnehmen möchten.
2. Klicken Sie dann im Bereich **Stapelaufnahme** auf die Schaltfläche **Aufnahmestartpunkt setzen** (Abbildung 3.27).



◀ Abbildung 3.27

Im Bereich **Stapelaufnahme** legen Sie zuerst die Filmpassagen fest, die importiert werden sollen.

3. Am rechten Rand des Dialogs erscheint nun die Aufnahmelist mit dem ersten Startpunkt. Spielen Sie den Film ab, bis das gewünschte Ende der ersten Passage erreicht ist, und klicken Sie dann auf **Aufnahmepunkt setzen**.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle weiteren Filmsequenzen, die überspielt werden sollen.

Geplante Aufnahmen wieder aus der Liste löschen

Ist Ihnen beim Zusammenstellen der Aufnahmepunkte ein Fehler unterlaufen, können Sie eine geplante Aufnahme auch wieder aus der Liste löschen.

1. Markieren Sie die geplante Aufnahme in der Aufnahmelist, und klicken Sie dann auf **Ausgewählte löschen** (Abbildung 3.28).
2. Haben Sie alle Passagen gekennzeichnet, starten Sie die Aufnahme per Klick auf den roten **Aufnahme**-Button MAGIX Video deluxe MX spult den Film automatisch zurück und nimmt anschließend lediglich die markierten Filmsequenzen auf.
3. Mit einem Klick auf die **Stopp**-Schaltfläche beenden Sie die Aufnahme.
4. Schließen Sie nun den Aufnahmedialog mit **OK**.

Die einzelnen Filmpassagen wurden nun von MAGIX Video deluxe MX aufgenommen. Bevor sie in den Arranger eingefügt werden, ist noch ein Schritt notwendig.



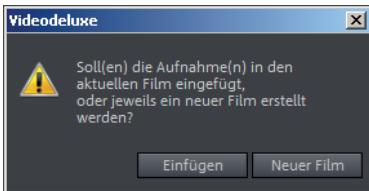
▲ Abbildung 3.28

Jede Aufnahme lässt sich auch wieder aus der Liste entfernen.

Aufnahmen zusammenfassen

MAGIX Video deluxe MX bietet Ihnen nun die Möglichkeit, alle überspielten Filmpassagen in einen einzigen Film zu laden oder für jede Aufnahme einen eigenen neuen Film zu erstellen. Handelt es sich bei den Passagen um lauter kleine Sequenzen, bietet es sich an, sie in einem einzigen Film zusammenzufassen.

Um alle Filmpassagen in einem einzigen Film zusammenzufassen, klicken Sie auf **Einfügen** (Abbildung 3.29). Der importierte Film wird in diesem Fall inklusive aller Szenen, die MAGIX Video deluxe MX mit der automatischen Szenenerkennung gefunden hat, im Arranger angezeigt.



◀ Abbildung 3.29

Sie können alle Szenen in einen Film einfügen oder für jeden Filmabschnitt einen neuen Film erzeugen.

Bei längeren Passagen, die jeweils ein eigenes Thema behandeln, im Fall einer Hochzeitsaufnahme etwa die standesamtliche Trauung, die kirchliche Trauung und die Feier, ist es durchaus interessant und meistens sinnvoller, aus jeder Passage einen eigenen Film zu erzeugen. Klicken Sie dazu auf **Neuer Film**.

Falls Sie sich an dieser Stelle noch nicht entscheiden können, ob Sie einen oder mehrere Filme erzeugen möchten, wählen Sie **Einfügen**. Der Film lässt sich später noch trennen, wie Sie in Kapitel 4, »Schneiden, Löschen, Verschieben: professioneller Videoschnitt«, lernen werden.

Auf das spätere Brennen einer DVD wirkt sich Ihre Entscheidung übrigens nicht aus: Sie können sowohl einen als auch mehrere Filme auf DVD brennen. Im Arranger kann jedoch immer nur ein Film angezeigt und bearbeitet werden. Wenn Sie sich also für die Aufteilung Ihres Materials in mehrere Filme entschieden haben, ist zunächst nur der erste auf diese Weise erzeugte Film im Arranger sichtbar. Um einen Blick auf einen der anderen Filme zu werfen, klicken Sie in der unteren Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Film zur Bearbeitung auswählen** und markieren den gewünschten Film in der aufklappenden Liste. Sobald Sie ihn ausgewählt haben, wird dieser Film in den Arranger geladen.

Das Projekt speichern

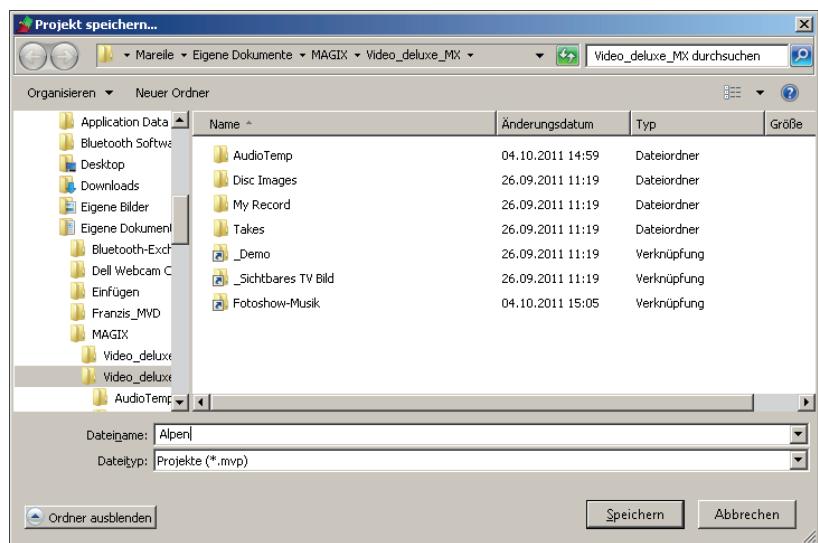
Nachdem das Filmmaterial erfolgreich vom Camcorder auf den Computer überspielt wurde, sollten Sie das Projekt speichern. MAGIX Video deluxe MX hat beim Programmstart automatisch ein Projekt mit dem aktuellen Datum als Namen angelegt.

1. Rufen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Projekt speichern unter** auf.
2. Haben Sie nichts anderes eingestellt, gibt das Programm im Dialog **Projekt speichern...** als Standardspeicherort den Ordner *Eigene Dokumente\MAX\Video_deluxe_MX* auf der Festplatte Ihres Computers an (Abbildung 3.30). Wenn Sie ein anderes Verzeichnis vorziehen, können Sie aber auch in einen anderen Ordner wechseln.

3. Im Feld **Dateiname** geben Sie noch einen aussagekräftigen Namen für das Projekt ein und bestätigen den Dialog abschließend mit einem Klick auf **Speichern**.

Abbildung 3.30 >

Nach erfolgreicher Aufnahme speichern Sie das Projekt unter einem aussagekräftigen Namen.



Exkurs: Den Standardspeicherort ändern

Haben Sie sich dafür entschieden, alle Ihre Filmaufnahmen auf einer externen Festplatte zu sichern, sollten Sie diese Festplatte auch als Standardspeicherort festlegen. Auf diese Weise müssen Sie nicht für jede Aufnahme den Speicherort ändern.

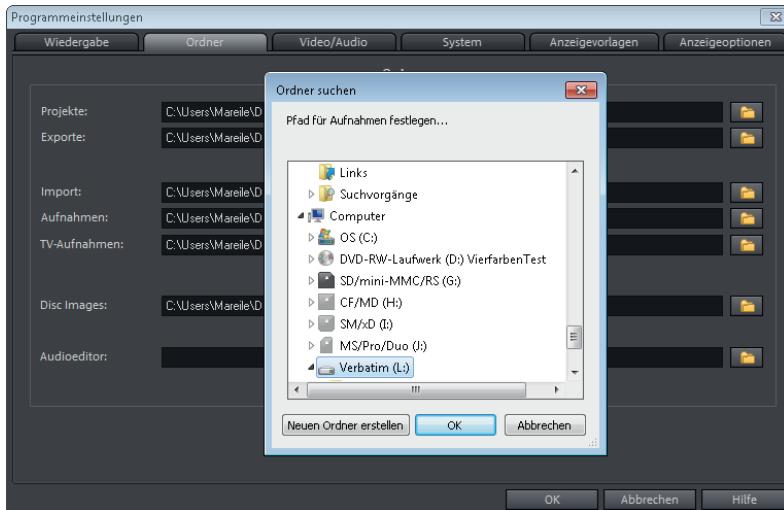
1. Um die Standardeinstellung anzupassen, klicken Sie in der oberen Werkzeugeiste auf die Schaltfläche **Programmeinstellungen**

Abbildung 3.31 >

Rufen Sie die Programm-einstellungen auf.

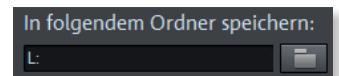


2. Im Register **Ordner** des Dialogs **Programmeinstellungen** wählen Sie nach einem Klick auf das Ordnersymbol neben dem Feld **Aufnahme** die externe Festplatte sowie gegebenenfalls das Unterverzeichnis aus, in dem Ihre Aufnahmen zukünftig abgelegt werden sollen (Abbildung 3.32). Das dafür zuständige Dialogfenster **Ordner suchen** kennen Sie ja schon. Im gleichen Register können Sie übrigens auch den Speicherort für **Projekte** und exportierte Filme festlegen.



◀ Abbildung 3.32

Im Dialog **Programmeinstellungen** geben Sie den Standard-speicherort an.



▲ Abbildung 3.33

Als Standardspeicherort wird zukünftig das ausgewählte Lauf werk angezeigt.

- Nachdem Sie alle gewünschten Änderungen vorgenommen haben, bestätigen Sie beide Dialoge mit **OK**.

Wenn Sie zukünftig eine Aufnahme starten, wird im Aufnahmedialog im Feld **In folgendem Ordner speichern** das soeben ausgewählte Verzeichnis angezeigt (Abbildung 3.33).

3.3 Nicht kopiergeschützte DVDs importieren

In Kapitel 2, »Ihr erster Film im Handumdrehen«, haben wir Ihnen bereits gezeigt, wie Sie die Beispieldateien, die wir für Sie auf der Buch-DVD zur Verfügung gestellt haben, auf Ihren Computer übertragen. Was aber ist mit den Filmen, die Sie bereits mit einer älteren Version von MAGIX Video deluxe oder auch einer anderen Software auf DVD gebrannt haben? Wie lassen sich diese Daten wieder in MAGIX Video deluxe MX laden?

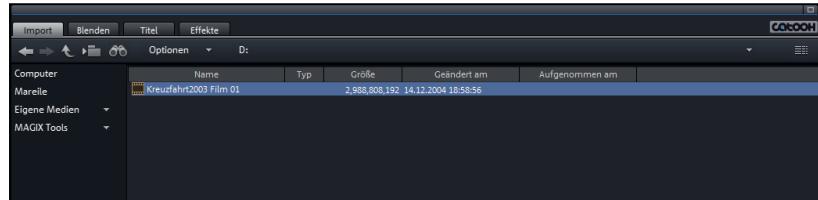
Das Filmmaterial von einer nicht kopiergeschützten DVD lässt sich schnell in das Videoschnittprogramm importieren.

- Legen Sie zunächst die entsprechende DVD in das DVD-Laufwerk Ihres Computers ein.
- Klicken Sie im Media Pool von MAGIX Video deluxe MX auf das Register **Import**.
- Klicken Sie in der linken Fensterhälfte auf **Computer** und dann auf das DVD-Laufwerk.

- 4.** MAGIX Video deluxe MX zeigt im Media Pool lediglich die Dateien an, die es auch importieren kann (Abbildung 3.34). Doppelklicken Sie hier auf den Film, den Sie mit dem Videoschnittprogramm bearbeiten möchten.

Abbildung 3.34 >

Alles, was im Media Pool angezeigt wird, kann auch in das Videoschnittprogramm importiert werden.



- 5.** Im folgenden Dialog **Videokopie auf Festplatte speichern** geben Sie einen Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll (Abbildung 3.35). Bestätigen Sie den Dialog mit **Speichern**.

Abbildung 3.35 >

Vor dem Import muss die Datei auf der Festplatte des Computers oder einer externen Festplatte gespeichert werden.

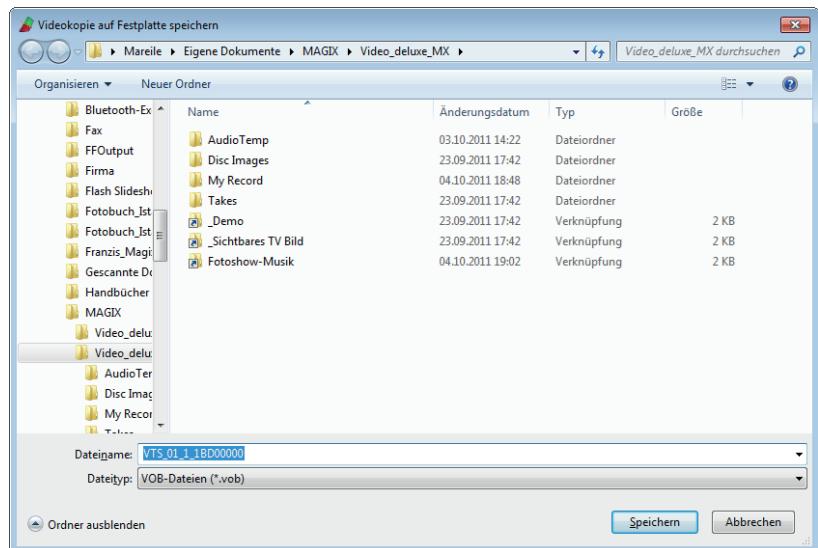
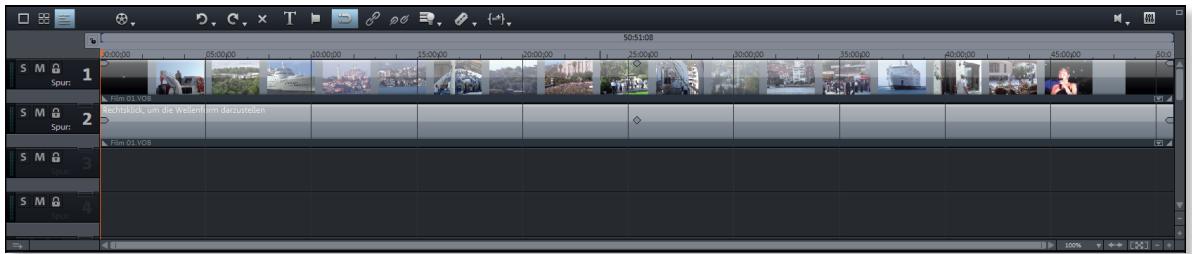


Abbildung 3.36

Sollten die Filmeinstellungen nicht mit dem eingefügten Film übereinstimmen, klicken Sie auf **Anpassen**.

Das Videoschnittprogramm sichert die Datei nun im angegebenen Ordner. Je nach Filmlänge kann dieser Vorgang einige Zeit dauern. Den Fortschritt können Sie am unteren Bildschirmrand anhand des blauen Balkens verfolgen. Eventuell werden Sie noch in einem Hinweis aufgefordert, die Filmeinstellungen an die Auflösung des importierten Films anzupassen (Abbildung 3.36). Anschließend steht der Film im Arranger zur weiteren Bearbeitung zur Verfügung (Abbildung 3.37).



▲ Abbildung 3.37

Ist der Film im Arranger eingefügt, steht der weiteren Bearbeitung nichts mehr im Weg.

3.4 Die Einzelbildaufnahme: tolle Zeitraffer-aufnahmen erzeugen

Neben den Assistenten zur Übertragung von AVCHD- sowie DV/HDV-Aufnahmen, die Sie in den Abschnitten 3.1, »Eine AVCHD-Aufnahme auf den Computer übertragen«, und 3.2, »Aufnahmen von DV/HDV-Kameras auf den Computer überspielen«, kennengelernt haben, bietet MAGIX Video deluxe MX noch eine weitere interessante Aufnahme-Möglichkeit: die *Einzelbildaufnahme*. Mit dieser Funktion können Sie Schnappschüsse direkt aus einer an den Computer angeschlossenen Videoquelle aufnehmen. Bei der Videoquelle kann es sich beispielsweise um Ihren Camcorder, eine Webcam oder Ähnliches handeln.

Nun ist ein einzelner Schnappschuss noch nichts Besonderes. Er lässt sich auch mit einer Digitalkamera oder gar dem Handy erzeugen. Das Pfiffige an der Einzelbildaufnahme von MAGIX Video deluxe MX ist die integrierte Zeitsteuerung. Mit ihrer Hilfe nimmt das Programm in von Ihnen vorgegebenen Zeitabständen automatisch einen Schnappschuss auf und das, wenn es sein muss, auch über Stunden hinweg. Damit ergeben sich interessante Einsatzgebiete für diese Funktion. Klassische Situationen sind beispielsweise Aufnahmen von schnell vorbeiziehenden Wolken, einer sich langsam öffnenden Blüte, einem Sonnenuntergang oder auch einer verkehrsreichen Straße. Anstatt die Szenen eine Stunde lang selbst zu filmen und sie später in erhöhter Geschwindigkeit abzuspielen, lassen Sie MAGIX Video deluxe MX einfach in regelmäßigen Abständen Einzelbildaufnahmen machen. All diese Schnappschüsse aneinander gehängt und abgespielt ergeben dann eine eindrucksvolle Zeitrafferaufnahme.



▲ Abbildung 3.38

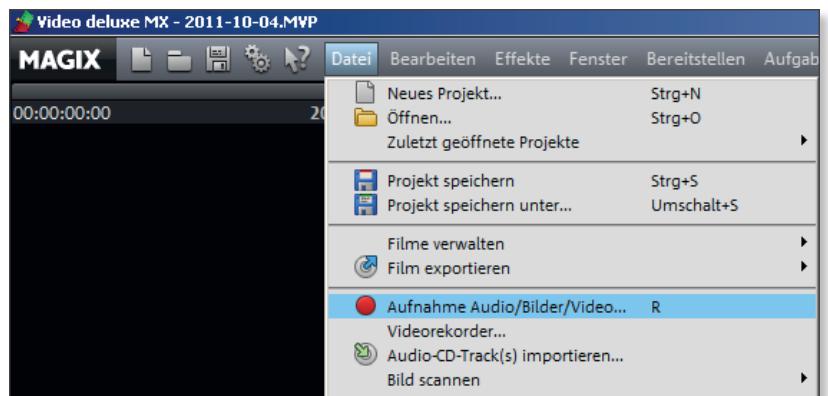
Das Öffnen einer Blüte lässt sich mithilfe der Einzelbildaufnahme wunderbar festhalten.

Autofokus deaktivieren

Wenn Sie einen Camcorder verwenden, sollten Sie die Autofokus-Funktion deaktivieren und das Bild manuell scharf stellen.

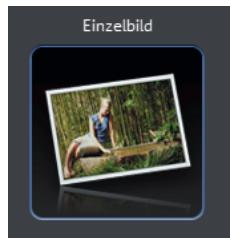
Bevor Sie loslegen, stellen Sie sicher, dass die Videoquelle an den Computer angeschlossen und eingeschaltet ist. Weiter geht es dann in MAGIX Video deluxe MX.

1. Rufen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Aufnahme Audio/Bilder/Video...** auf (Abbildung 3.39).



▲ Abbildung 3.39

Den Dialog **Auswahl der Aufnahmequelle** rufen Sie über den Befehl **Audio/Bilder/Video...** im Menü **Datei** auf.



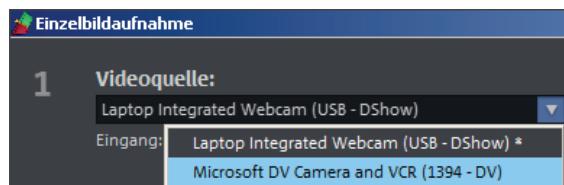
▲ Abbildung 3.40
Wählen Sie die Option **Einzelbild**.

2. Im Dialog **Auswahl der Aufnahmequelle** klicken Sie auf **Einzelbild** (Abbildung 3.40).

3. Das Fenster **Einzelbildaufnahme** wird nun geöffnet (Abbildung 3.41). Sind mehrere Videoquellen an Ihren Computer angeschlossen, wählen Sie im Feld **Videoquelle** das gewünschte Gerät aus, also etwa den angeschlossenen Camcorder oder auch die Webcam.

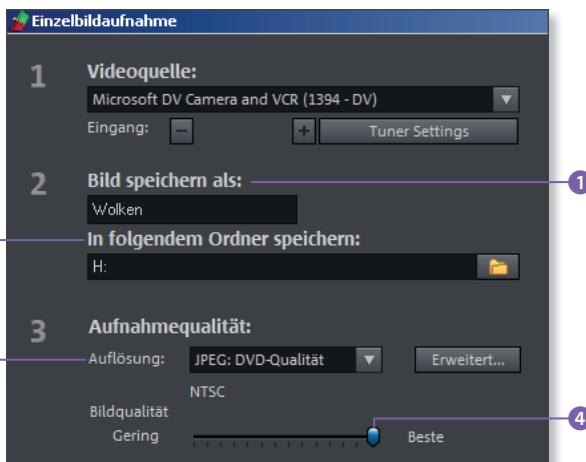
Abbildung 3.41 >

Sind mehrere Kameras an den Computer angeschlossen, wählen Sie im Feld **Videoquelle** eine Kamera aus.



4. Sobald die Quelle ausgewählt ist, wird im Vorschaufenster rechts das Motiv angezeigt, auf das die Kamera gerichtet ist. Wenn notwendig, passen Sie die Ausrichtung der Kamera noch an.

5. Im Feld **Bild speichern als** ① geben Sie einen aussagekräftigen Namen für die Einzelbildaufnahmen ein, etwa »Wolken« (Abbildung 3.42).



◀ Abbildung 3.42

Bei der Bildqualität sollten Sie die Option **Beste** wählen.

6. Den Speicherort für die Aufnahmen legen Sie wie gewohnt im Feld **In folgendem Ordner speichern** ② fest.

7. Als Nächstes bestimmen Sie im Feld **Auflösung** ③ die Auflösung der Aufnahme. Die angebotenen Formate hängen von der angeschlossenen Videoquelle ab. Die Bildqualität, die über den Schieberegler ④ unterhalb des Feldes beeinflusst werden kann, ist in der Voreinstellung sehr hoch, der Regler steht also ganz rechts (**Beste**). Diese Einstellung ist auch empfehlenswert und sollte beibehalten werden.

Damit sind alle Voreinstellungen für die Kamera selbst erfolgt. Als Nächstes legen Sie fest, in welchem Intervall die einzelnen Aufnahmen aufgenommen und wie lange die Einzelbilder jeweils im späteren Film angezeigt werden sollen (Abbildung 3.43).

1. Aktivieren Sie zunächst im Bereich **Zeitgesteuerte Aufnahme** das Kontrollkästchen **Aufnahmeintervall** ⑤.
2. Anschließend geben Sie den Zeitabstand an, in dem die Aufnahmen geschossen werden sollen, beispielsweise alle 10 Sekunden ⑥.
3. Im Feld **Fotolänge** ⑦ legen Sie die Dauer für die Anzeige des aufgenommenen Bildes im späteren Film fest.

Fotolänge: Rechenbeispiel

Eine Sekunde Film besteht aus insgesamt 25 Einzelbildern, den sogenannten *Frames*. Wenn Sie als Intervall 10 angeben, nimmt MAGIX Video deluxe MX alle zehn Sekunden eine Einzelbildaufnahme auf. Bei der Fotolänge 1 Bild wird die Einzelbildaufnahme im späteren Film 1/25 Sekunde lang angezeigt. Wenn Sie nun beispielsweise 25 Bilder im Abstand von 10 Sekunden aufnehmen, dauert dies in der Realität etwas mehr als vier Minuten, im Film dann nur noch eine Sekunde.

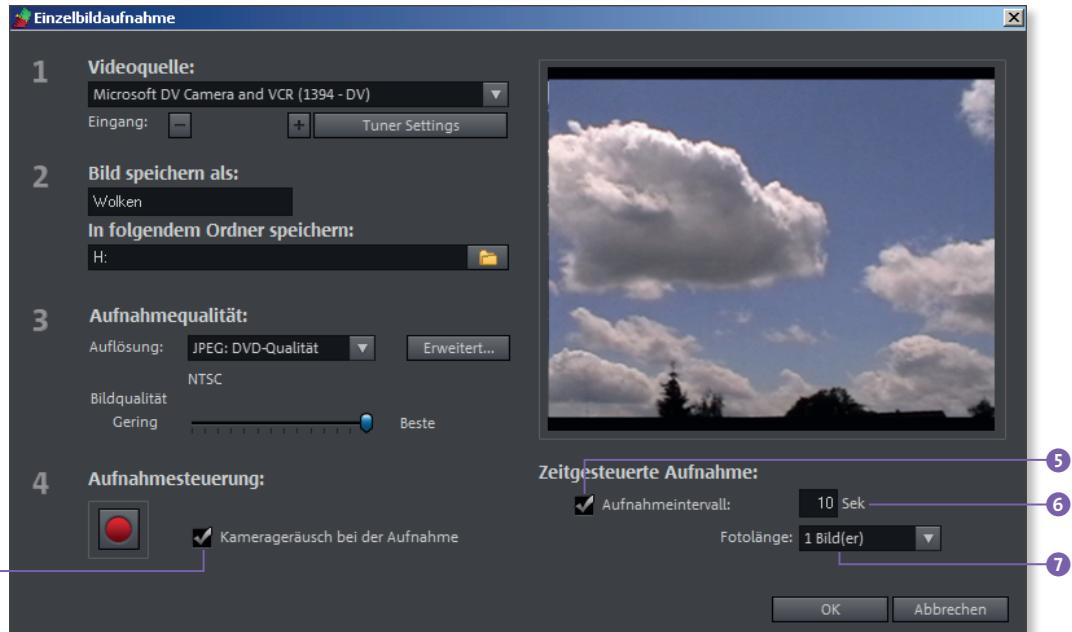


Abbildung 3.43

Mit diesen Einstellungen wird eine eigentlich vierminütige Szene in nur einer Sekunde angezeigt.

Aufnahmen selbst auslösen

Wenn Sie das Kontrollkästchen **Aufnahmehäufigkeit** nicht aktivieren, können Sie die Bilder auch selbst per Klick auf die rote Schaltfläche aufnehmen. Jeder Klick auf den roten Button erzeugt einen Schnappschuss. Die Anzeigedauer für das Bild im Film legen Sie auch über das Feld **Fotolänge** fest. Sind alle Bilder aufgenommen, beenden Sie den Dialog mit **OK**.

4. Mit einem Klick auf die rote **Aufnahme**-Schaltfläche im Bereich **Aufnahmesteuerung** starten Sie die Aufnahmen. Ist das Kontrollkästchen **Kamerageräusch bei der Aufnahme** aktiviert, ertönt bei jedem Auslösen der Kamera, in unserem Beispiel also alle zehn Sekunden, ein kurzes Schnappgeräusch. Sie können MAGIX Video deluxe MX nun so lange Bilder aufnehmen lassen, wie Sie möchten – zehn Minuten, eine Stunde oder auch länger. Die Dauer sollten Sie von der Szene abhängig machen, die Sie aufnehmen. Bei einer Straßenszene reichen sicherlich schon ein paar Minuten, ebenso bei eindrucksvollen Wolkenformationen. Das Öffnen einer Blüte kann sich dagegen schon etwas länger hinziehen, und hier wird sich innerhalb von zehn Sekunden auch nicht allzu viel verändern. In solchen Fällen ist es somit ratsam, das Intervall etwas zu erhöhen, also beispielsweise 30 Sekunden einzustellen. Wenn der vorgesehene Zeitrahmen verstrichen ist, beenden Sie die Aufnahme mit einem erneuten Klick auf den roten Button .

5. Schließen Sie nun den Dialog **Einzelbildaufnahme** mit einem Klick auf **OK**.

Die Einzelbildaufnahmen werden automatisch im Arranger ergänzt. Spielen Sie die Sequenz einmal probeweise ab, indem Sie auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche im Programmmonitor klicken (Abbildung 3.44).



◀ Abbildung 3.44
Gerade bei Wolkenformationen ist das Ergebnis der Einzelbild-
aufnahme beeindruckend.

3.5 Die Bildschirmaufnahme: einen Film vom Monitor abfilmen (Plus/Premium)

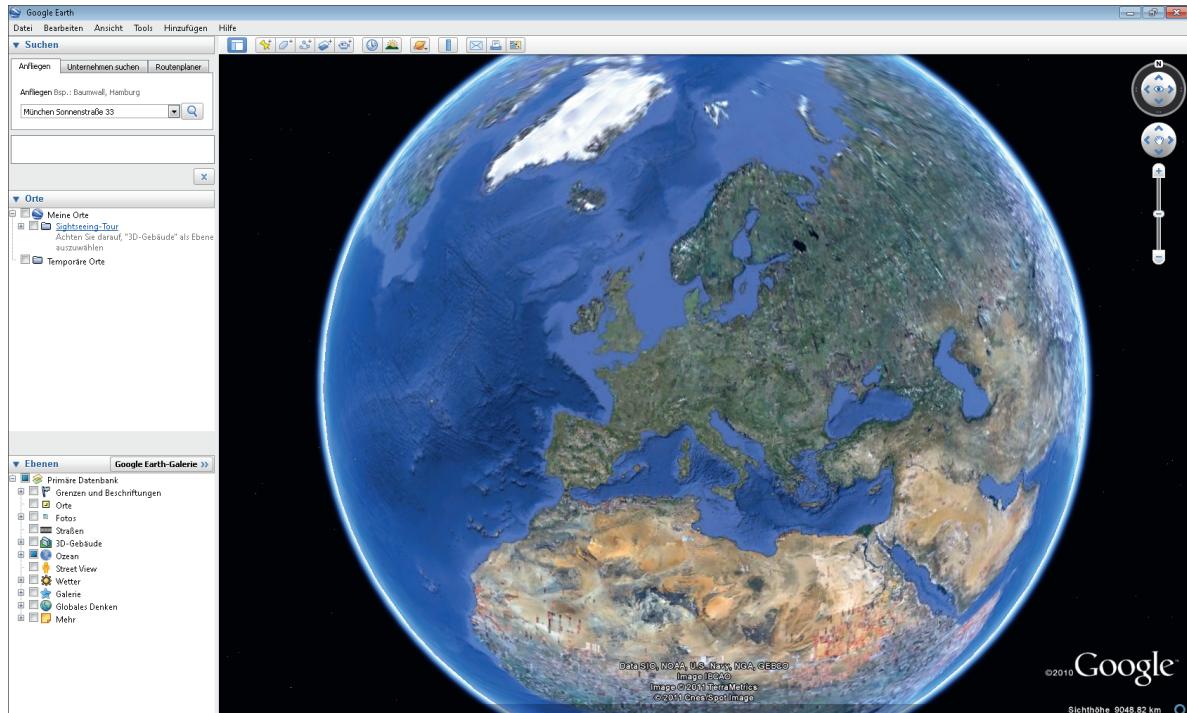
Arbeiten Sie mit der Plus- oder Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX, steht Ihnen eine spezielle Funktion zur Verfügung: die *Bildschirmaufnahme*. Mit ihr können Sie alles abfilmen, was auf Ihrem Monitor geschieht. Dabei kann es sich um Filme handeln, die auf Websites abgespielt werden, bestimmte Programmabläufe und vieles mehr. Am Beispiel eines kleinen Intros für Ihren Urlaubsfilm werden wir die Vorgehensweise im Folgenden Schritt für Schritt erläutern.

Das Intro soll einen Flug vom Heimatort, in unserem Beispiel München, zum Urlaubsort, hier San Francisco, zeigen. Wir simulieren diesen Flug mit der kostenlosen Software Google Earth, die Sie sich von der Webseite <http://www.earth.google.de> herunterladen können. Nach der Programminstallation rufen Sie Google Earth per Doppelklick auf das Desktop-Symbol auf (Abbildung 3.45).

Alle Funktionen von Google Earth zu erklären, würde den Umfang dieses Buches sprengen. Wir beschränken uns daher nur auf die für das Filmintro relevanten Elemente dieses Programms. Den Hauptteil des Programmfensters nimmt das Bild der Erde in Anspruch (Abbildung 3.46). Wenn Sie den Mauszeiger in die rechte obere Ecke des Fensters bewegen, werden die Navigationselemente eingeblendet, über die Sie das Bild beispielsweise drehen, neigen oder auch näher heran- bzw. wieder herauszoomen können.



▲ Abbildung 3.45
Google Earth lässt sich per Doppelklick auf das Desktop-
Symbol starten

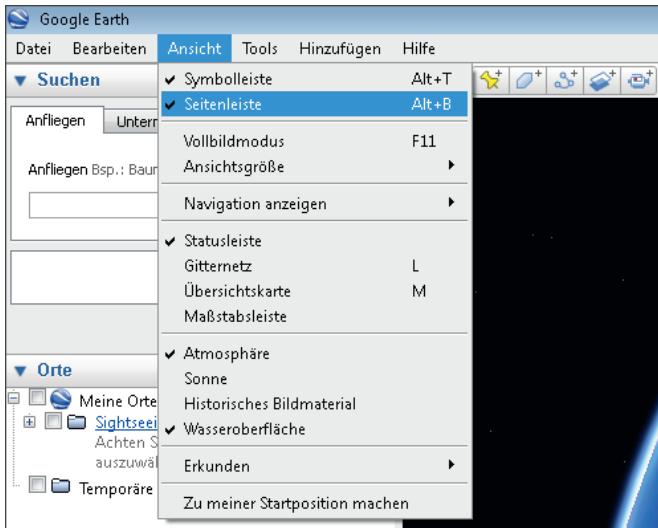


▲ Abbildung 3.46

Sie können entweder per Maus oder über die Navigationselemente oben rechts in Google Earth navigieren.

Alternativ können Sie auch die Maus nutzen, um über die Erde zu »fliegen«. Mithilfe eines Doppelklicks mit der linken Maustaste zoomen Sie beispielsweise näher an den Ort heran, über dem sich der Mauszeiger gerade befindet. Hat Ihre Maus ein Scrollrad, erreichen Sie das Gleiche, indem Sie das Scrollrad nach oben rollen. Zum Herauszoomen rollen Sie das Scrollrad nach unten oder doppelklicken mit der rechten Maustaste. Um den Bildausschnitt zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Richtung. Der Neigungswinkel lässt sich verändern, indem Sie die **Shift**-Taste gedrückt halten, während Sie das Scrollrad bewegen.

Am oberen Rand des Programmfensters befindet sich die Symbolleiste. Wichtig wird hier gleich das kleine Symbol in Form einer Pinn-Nadel sein, mit dessen Hilfe Sie Orte markieren. Den linken Rand des Programmfensters füllt die Seitenleiste. Sie besteht im Wesentlichen aus den drei Bereichen **Suchen**, **Orte** und **Ebenen**. Wird die Seitenleiste bei Ihnen nicht eingeblendet, rufen Sie im Menü **Ansicht** den Befehl **Seitenleiste** auf (Abbildung 3.48).



◀ Abbildung 3.48

Wird die wichtige Seitenleiste bei Ihnen nicht angezeigt, blenden Sie sie über das Menü **Ansicht** ein.

Ein erster Testflug zum Urlaubsort

Bevor Sie die Reise von Ihrem Wohnort zum Urlaubsort aufzeichnen, sollten Sie einen kleinen Probeflug starten.

1. Stellen Sie zunächst sicher, dass sich in der Seitenleiste im Bereich **Suchen** das Register **Anfliegen** ① im Vordergrund befindet (Abbildung 3.49).
2. Im Feld **Anfliegen** ② geben Sie nun die gewünschte Startadresse Ihrer Reise ein, im Beispiel »München«. Wer es noch genauer mag, kann natürlich auch den Straßennamen sowie die Hausnummer ergänzen.
3. Nach einem Klick auf das Lupensymbol ③ »fliegt« Google Earth die eingetragene Adresse an.

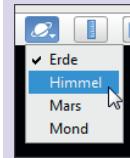


▲ Abbildung 3.49

Im Feld **Anfliegen** geben Sie den Startpunkt Ihrer Reise ein, im Beispiel **München**, und klicken dann auf die Lupe.

Blick auf den Sternenhimmel

Mit Google Earth lässt sich nicht nur ein Flug quer über unseren Globus starten. Sie können auch einen Blick auf den Himmel, den Planeten Mars oder den Mond werfen. Klicken Sie hierzu in der Symbolleiste einfach auf das Planetensymbol, und wählen Sie das gewünschte Element aus der Liste aus.



▲ Abbildung 3.47

Mit Google Earth können Sie mehr als »nur« die Erde betrachten.



▲ Abbildung 3.50

Mithilfe der Pinn-Nadel kennzeichnen Sie gleich den Startpunkt Ihrer Reise.

- Um den Ort in der Übersichtskarte zu markieren, klicken Sie in der Symbolleiste auf das bereits erwähnte Pinn-Nadel-Symbol mit der Bezeichnung **Ortsmarkierung hinzufügen** (Abbildung 3.50).

- Der Dialog **Google Earth – Neu: Ortsmarkierung** wird geöffnet (Abbildung 3.51). Tragen Sie hier im Feld **Name** ④ die gewünschte Bezeichnung ein, im Beispiel »München«, und beenden Sie den Dialog mit **OK**.

In der Landkarte wird der entsprechende Ort sofort mit der Pinn-Nadel gekennzeichnet ⑤.

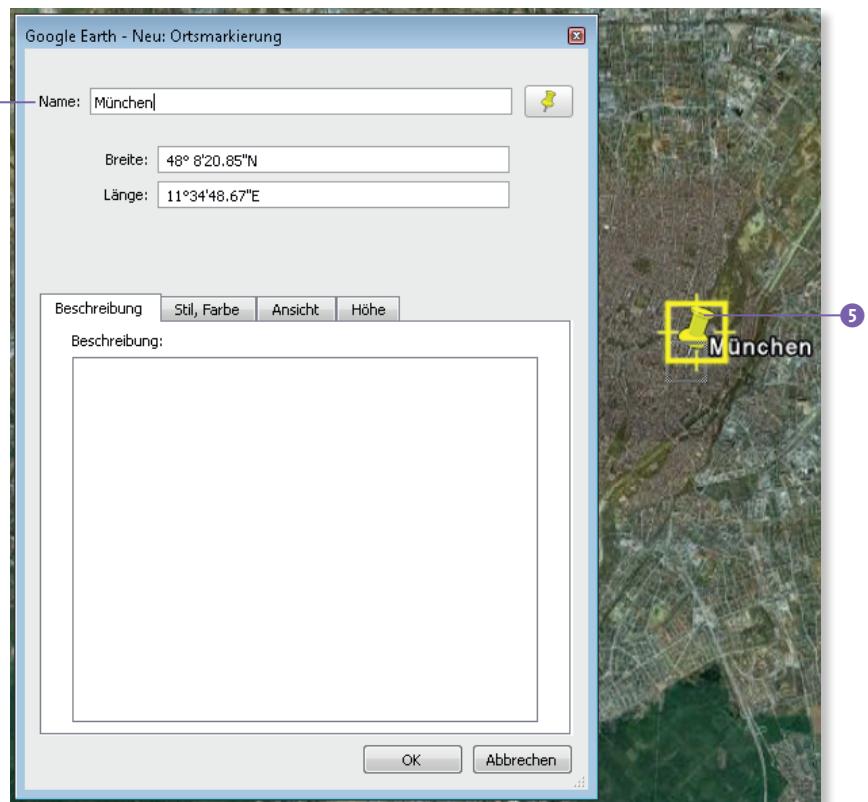


Abbildung 3.51 >

Vergeben Sie einen Namen für die Ortsmarkierung. In der Landkarte selbst ist bereits die Pinn-Nadel zu sehen.

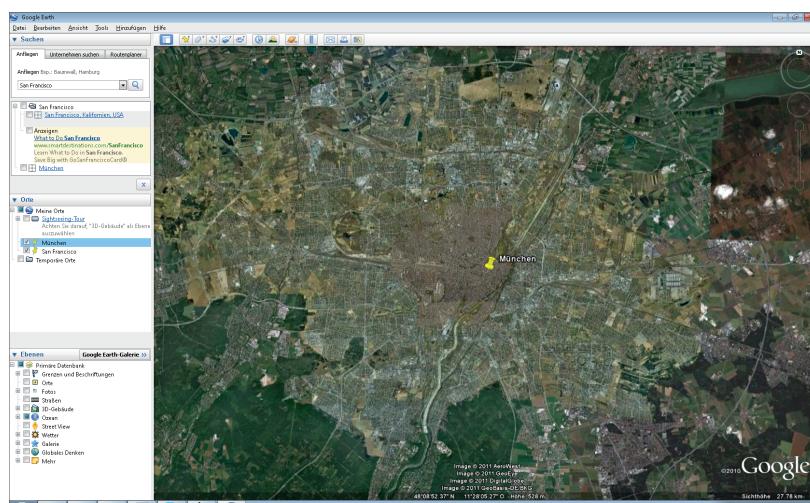
Als Nächstes fliegen Sie Ihren Urlaubsort an. Das Vorgehen erfolgt analog zur Startadresse:

- Im Feld **Anfliegen** geben Sie wieder die gewünschte Adresse ein, in diesem Fall »San Francisco«, und klicken dann auf das Lupensymbol.
- Google Earth fliegt nun quer über den Globus zu Ihrem Urlaubsort. Am Ziel angekommen, markieren Sie auf der Übersichtskarte den Ort mit einem Klick auf das Pinn-Nadel-Symbol.

3. Vergeben Sie einen passenden Namen für den Ort, und schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf **OK**. In der Seitenleiste werden nun beide Orte – Startadresse und Zieladresse – sowohl im Bereich **Suchen** als auch im Bereich **Orte** aufgeführt (Abbildung 3.52).

4. Wenn Sie im Bereich **Orte** einen Doppelklick auf die Startadresse setzen, hier also auf **München**, geht der Flug wieder zurück zu diesem Ort und damit auch zum Ausgangsort für Ihr Filmintro.

5. In der Übersichtskarte werden sowohl am Start als auch am Ziel Ortsnamen und Adressen angezeigt (Abbildung 3.53). Wenn Sie diese im Film nicht eingeblendet haben wollen, entfernen Sie in der Seitenleiste sowohl im Bereich **Suchen** als auch im Bereich **Orte** die Häkchen vor den jeweiligen Ortsnamen mit einem Mausklick. Sollen zumindest die Ortsmarkierungen angezeigt werden, die Sie selbst eingetragen haben, belassen Sie die Häkchen im Bereich **Orte**.



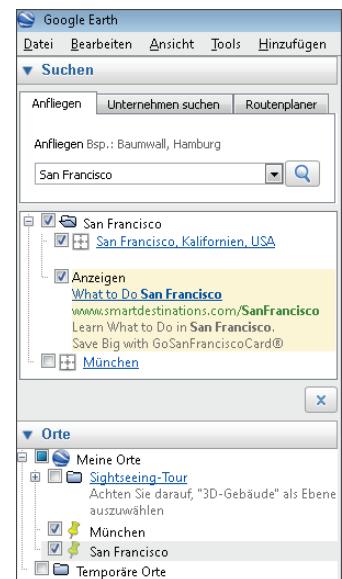
Damit sind alle Vorbereitungen für Ihr Filmintro getroffen. Nun geht es erst einmal wieder zurück zu MAGIX Video deluxe MX.

Den Urlaubstrail aufnehmen

Im Videoschnittprogramm rufen Sie nun die Funktion zur Bildschirmaufnahme auf.

1. Die Bildschirmaufnahme starten

Klicken Sie in der Transportkontrolle des Programmonitors auf die rote Schaltfläche **Audio- und Videoaufnahme** und im zugehörigen



▲ Abbildung 3.52

*München und San Francisco werden sowohl unter **Suchen** als auch unter **Orte** aufgeführt.*

◀ Abbildung 3.53

*Sind im Bereich **Orte** die Häkchen gesetzt, werden auch Pinn-Nadel und Ortsname angezeigt.*



▲ Abbildung 3.54

Als Aufnahmequelle wählen Sie **Bildschirm**.

Dialogfenster **Auswahl der Aufnahmequelle** auf Bildschirm (Abbildung 3.54).

2. Der Videodatei einen Namen geben

Der Dialog **Bildschirmaufnahme** wird daraufhin geöffnet (Abbildung 3.55). Im Feld **Videodatei speichern als** ① geben Sie einen aussagekräftigen Namen ein, etwa »Urlaubsintro«.

3. Den Speicherort wählen

Falls gewünscht, können Sie im Feld **In folgendem Ordner speichern** ② einen neuen Speicherort auswählen. In der Standardeinstellung wird die Aufnahme im Ordner *AudioTemp* gespeichert.

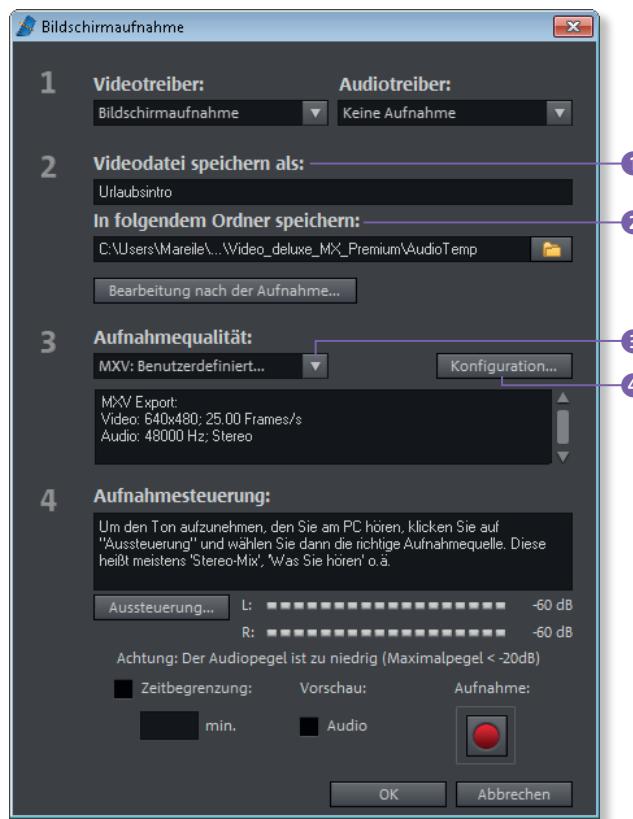


Abbildung 3.55 >

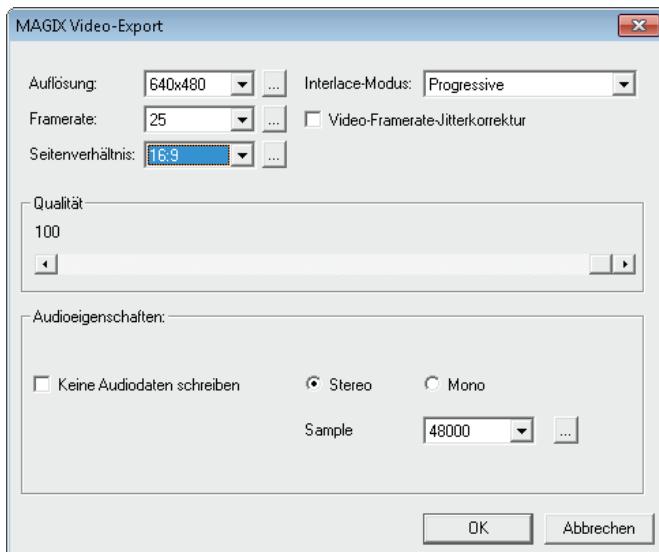
Vergessen Sie nicht, einen Namen für die Bildschirmaufnahme einzutragen.

4. Die Qualität der Aufnahme bestimmen

Im Bereich **Aufnahmequalität** wählen Sie nach einem Klick auf den Pfeil rechts neben dem entsprechenden Feld ③ den Eintrag **MXV: Benutzerdefiniert...** aus der Liste aus.

5. Die Aufnahme konfigurieren

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Konfiguration** ④. Im zugehörigen Dialog **MAGIX Video-Export** (Abbildung 3.57) stellen Sie zunächst sicher, dass im Feld **Framerate** der Wert »25« eingetragen ist. Nimmt Ihr Camcorder, mit dem Sie Ihre Urlaubsfilme drehen, im Seitenverhältnis 16:9 auf, sollte dieser Wert außerdem im Feld **Seitenverhältnis** angegeben sein. Ziehen Sie dann den Schieberegler im Bereich **Qualität** mit gedrückter linker Maustaste ganz nach rechts, sodass der Wert **100** eingestellt wird. Nun können Sie das Fenster mit einem Klick auf **OK** schließen.



▲ Abbildung 3.56
Im Feld **Aufnahmequalität** wählen Sie die Option **MXV: Benutzerdefiniert...** aus der Liste.

6. Aufnehmen

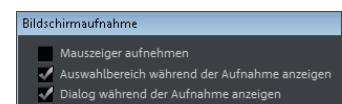
Der Dialog **Bildschirmaufnahme** ist wieder sichtbar. Da die Aktionen in Google Earth ohne Ton erfolgen, können Sie die Audioeinstellungen im Bereich **Aufnahmesteuerung** in unserem Beispiel außer Acht lassen. Klicken Sie als Nächstes auf die rote **Aufnahme**-Schaltfläche ⑤. Das Dialogfenster **Bildschirmaufnahme** wird nun verkleinert.

7. Das Programmfenster von Google Earth öffnen

Klicken Sie einmal in die Titelleiste von Google Earth, um das Google-Earth-Programmfenster in den Vordergrund zu holen. Stellen Sie außerdem sicher, dass in der Übersichtskarte die Startadresse Ihrer Reise zu sehen ist. Das Fenster **Bildschirmaufnahme** wird, wie bereits erwähnt, etwas verkleinert weiterhin angezeigt.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf die graue Titelleiste des Dialogs und ziehen Sie das Dialogfenster nun mit gedrückter linker Maustaste an den

◀ Abbildung 3.57
Stellen Sie das von Ihrem Camcorder unterstützte Seitenverhältnis ein.



▲ Abbildung 3.58
Stellen Sie sicher, dass der Mauszeiger nicht mit aufgenommen wird.

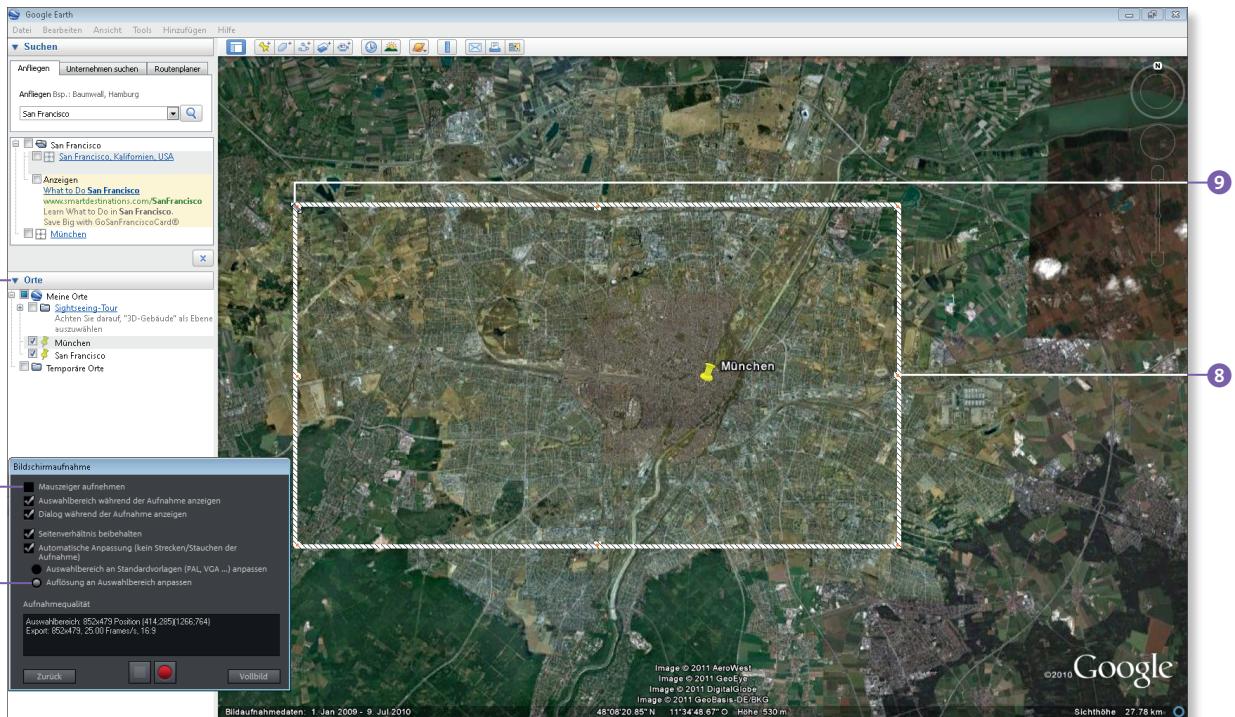
unteren linken Bildschirmrand. Der Bereich **Orte** ⑤ in der Seitenleiste mit den von Ihnen vorgegebenen Ortsmarkierungen (im Beispiel München und San Francisco) sollte nicht überdeckt werden (Abbildung 3.59).

Abbildung 3.59 ▾

Der Dialog **Bildschirmaufnahme** sollte weder die Karte noch den Bereich **Orte** in der Seitenleiste überdecken.

8. Aufnahmeoptionen wählen

Im Dialog selbst deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Mauszeiger aufnehmen** ⑥. Die restlichen vier Kontrollkästchen sollten dagegen mit einem Häkchen versehen sein. Stellen Sie außerdem sicher, dass die Option **Auflösung an Auswahlbereich anpassen** ⑦ aktiviert ist.



9. Die Größe des Aufnahmerahmens bestimmen

Zusätzlich zum Dialog **Bildschirmaufnahme** sehen Sie auf dem Monitor einen gestrichelten Rahmen ⑧. Dieser Rahmen legt den Bildschirmbereich fest, der gleich aufgenommen werden soll. Setzen Sie den Rahmen so, dass lediglich die Übersichtskarte oder zumindest ein Teil der Karte zu sehen ist. Weder die Werkzeugleiste noch die Seitenleiste oder das Google-Logo in der rechten unteren Ecke des Programmfensters sollten sich innerhalb des Rahmens befinden.

Die Größe des Rahmens stellen Sie über seine vier roten Eckpunkte ⑨ ein. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen dieser roten Punkte bewegen, nimmt er die Form eines Doppelpfeils an. Ziehen Sie ihn nun mit gedrückter

Maustaste in die gewünschte Richtung, dann wird die vom Rahmen eingegrenzte Fläche vergrößert bzw. verkleinert. Das Seitenverhältnis 16:9 wird dabei immer beibehalten.

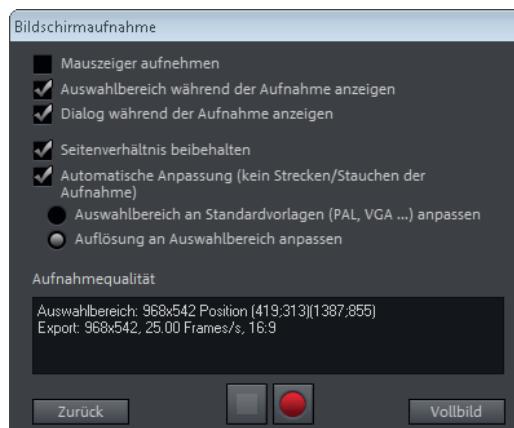
10. Den Aufnahmerahmen positionieren

Um den Rahmen zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger auf die gestrichelte Linie. Sobald er die Form eines Vierfachpfeils annimmt, ziehen Sie den Rahmen mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position (Abbildung 3.61).



11. Die Aufnahme starten

Sobald sich der Rahmen an der gewünschten Position befindet, kann mit der eigentlichen Bildschirmaufnahme begonnen werden. Klicken Sie auf die rote **Aufnahme**-Schaltfläche im Dialog **Bildschirmaufnahme** (Abbildung 3.62). MAGIX Video deluxe MX beginnt nun mit der Aufzeichnung.



▲ Abbildung 3.61

Zum Verschieben des Rahmens muss der Mauszeiger die Form eines Vierfachpfeils annehmen.

◀ Abbildung 3.62

Per Klick auf den roten Button starten Sie die Bildschirmaufnahme.

Warten Sie drei bis vier Sekunden und doppelklicken Sie dann in der Seitenleiste von Google Earth im Bereich **Orte** auf die Zieladresse, in unserem Beispiel **San Francisco** (Abbildung 3.63).



◀ Abbildung 3.63

Nach einer kurzen Wartezeit starten Sie den Flug nach San Francisco per Doppelklick auf den Ortsnamen.

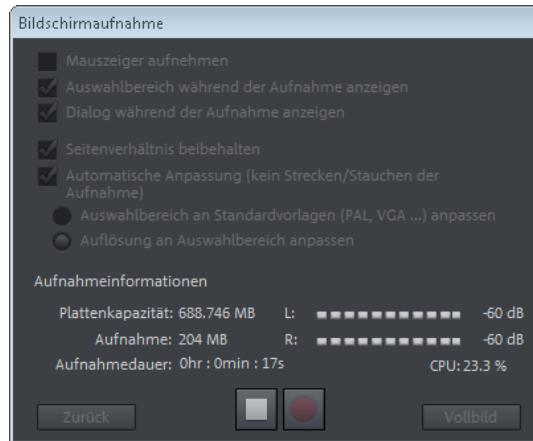
12. Die Aufnahme beenden

Google Earth steuert das Ziel an. Ist Ihr Urlaubsort erreicht, warten Sie wieder wenige Sekunden, bevor Sie die Aufnahme mit einem Klick auf

die graue **Stopp**-Schaltfläche im Dialog **Bildschirmaufnahme** beenden (Abbildung 3.64).

Abbildung 3.64 >

Ist das Urlaubsziel erreicht, beenden Sie nach einer kurzen Wartezeit die Bildschirmaufnahme.



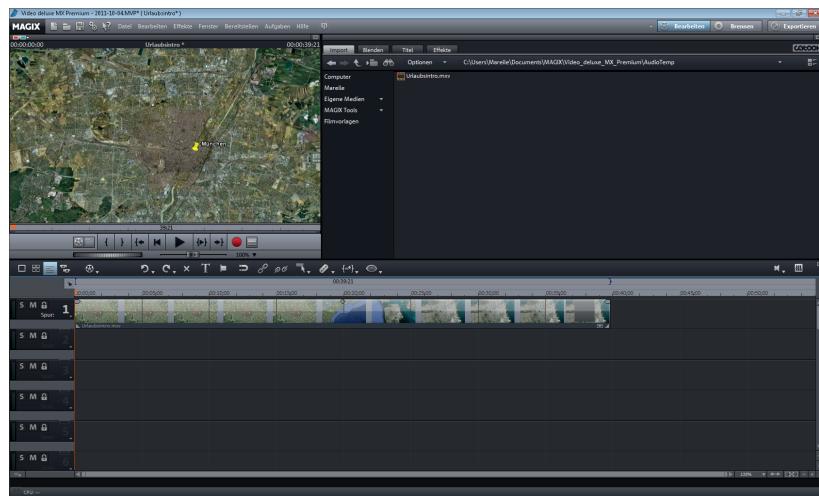
Nun werden automatisch wieder das Programmfenster von MAGIX Video deluxe MX sowie der vergrößerte Dialog **Bildschirmaufnahme** angezeigt. Beenden Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK**.

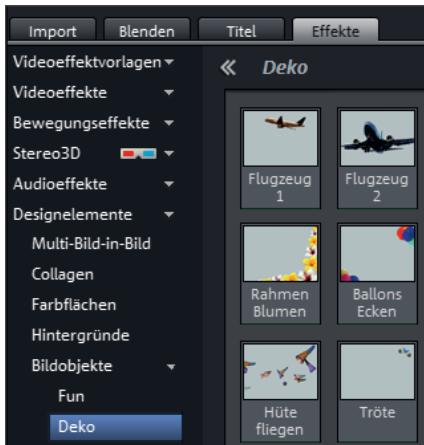
13. Die Aufnahme prüfen

Nach einem kurzen Moment wird die Bildschirmaufnahme im Arranger eingeblendet (Abbildung 3.65). Klicken Sie auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche in der Transportkontrolle des Programmonitors, um die Aufnahme zu prüfen.

Abbildung 3.65 >

Die Bildschirmaufnahme wird im Arranger eingefügt und kann von hier aus weiter bearbeitet werden.





◀ Abbildung 3.66

Mit einem Effekt – etwa einem Flugzeug – lässt sich das Urlaubsintro noch aufpeppen.

Das Intro lässt sich nun, wie jede andere Aufnahme auch, weiter bearbeiten. Sie können es beispielsweise kürzen, falls sein Anfang oder sein Ende etwas zu lang geworden sind. Sie können den Film schneller oder auch langsamer abspielen, wie in Abschnitt 6.4, »Die Geschwindigkeit einer Szene verändern«, gezeigt. Oder Sie versehen ihn mit einem verrückten Effekt, etwa einem Flugzeug, das quer über den Bildschirm fliegt. Einige der Effekte, die MAGIX Video deluxe MX bietet, stellen wir ebenfalls in Kapitel 6, »Einen Film mit Effekten aufpeppen«, vor.

4 Schneiden, Löschen, Verschieben – professioneller Videoschnitt

Wenn Sie Ihre selbst gedrehten Videos auf den Computer überspielt und in MAGIX Video deluxe MX geladen haben, wie im vorhergegangenen Kapitel beschrieben, kann es mit der eigentlichen Videoschnittarbeit richtig losgehen. Egal, ob Sie sich zu den Amateuren zählen oder zu den Profis: Keine Filmaufnahme ist auf Anhieb von Anfang bis Ende perfekt. Von daher sollten Sie als Erstes einen prüfenden Blick auf das Filmmaterial werfen. Welche Szenen sind tatsächlich gelungen, was kann getrost gelöscht werden und was lässt sich gegebenenfalls mit ein paar Tricks noch retten? In den nächsten Abschnitten erfahren Sie also, wie Sie Ihre Filme begutachten, welche Hilfsmittel Ihnen MAGIX Video deluxe MX zur Markierung von Bildelementen bietet und wie Szenen sowie einzelne Objekte geschnitten, gelöscht, eingefügt oder auch verschoben werden.

Für die folgenden Schritte gehen wir davon aus, dass Sie bereits einen Film in MAGIX Video deluxe MX importiert haben. Stellen Sie außerdem sicher, dass die Oberfläche **Bearbeiten** aktiviert ist (Abbildung 4.1).



▲ Abbildung 4.1

Für die folgenden Schritte muss die Oberfläche **Bearbeiten** aktiviert sein.

4.1 Den Film im Programmmonitor abspielen

Haben Sie Ihren Film erfolgreich in MAGIX Video deluxe MX importiert, wird er im unteren Drittel des Programmfensters im sogenannten **Arranger** eingeblendet. Für den Arranger gibt es drei verschiedene Ansichten: **Storyboard-Modus**, **Szenenübersicht** und **Timeline-Modus** (siehe dazu auch Kapitel 1, »Erste Schritte mit MAGIX Video deluxe MX«). Letzterer bietet die besten Bearbeitungsmöglichkeiten für Ihren Film. Sollte dieser Modus noch nicht aktiviert sein, klicken Sie in der unteren Werkzeuleiste auf das Symbol **Timeline-Modus** .

MAGIX Video deluxe MX fügt den noch nicht bearbeiteten Film im Arranger normalerweise auf den ersten beiden Spuren ein.



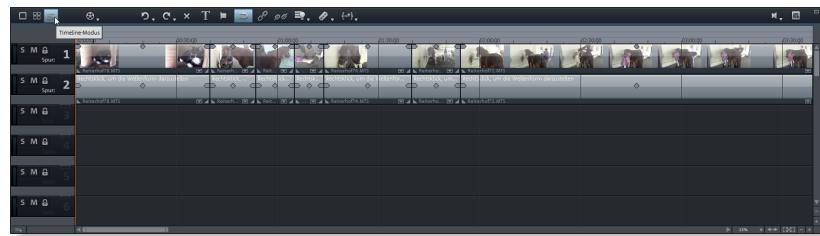
▲ Abbildung 4.2

Stellen Sie sicher, dass der **Timeline-Modus** in der unteren Werkzeuleiste aktiviert ist.

In Spur 1 befindet sich das Video und auf Spur 2 der Ton, sofern einer vorhanden ist (Abbildung 4.3).

Abbildung 4.3 >

Im Timeline-Modus wird auf Spur 1 meist das Video, auf Spur 2 der Ton angezeigt.



Einen Ton in Wellenform anzeigen

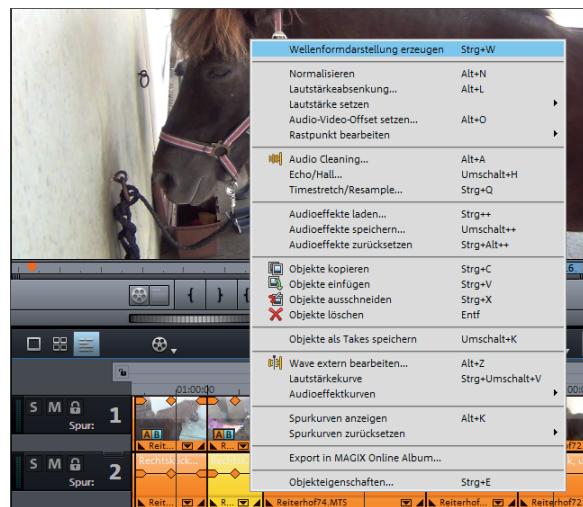
Per Standardeinstellung wird der Ton nur als gerader Strich angezeigt. Am linken Rand der Tonspur erscheint außerdem der Text **Rechtsklick, um die Wellenform darzustellen**. Für spätere Aufgaben, wie etwa das Entfernen von störenden Geräuschen oder Ähnlichem, ist es sinnvoll, Audioobjekte in Wellenform darzustellen.

1. Drücken Sie die Tastenkombination **Strg + A**, um alle Objekte im Arranger zu markieren.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Tonspur.

Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl **Wellenformdarstellung erzeugen** (Abbildung 4.4). Je nach Filmlänge dauert die Berechnung der Grafikdaten einen Moment. Den Fortschritt können Sie am unteren Rand des Programmfensters verfolgen.

Abbildung 4.4 >

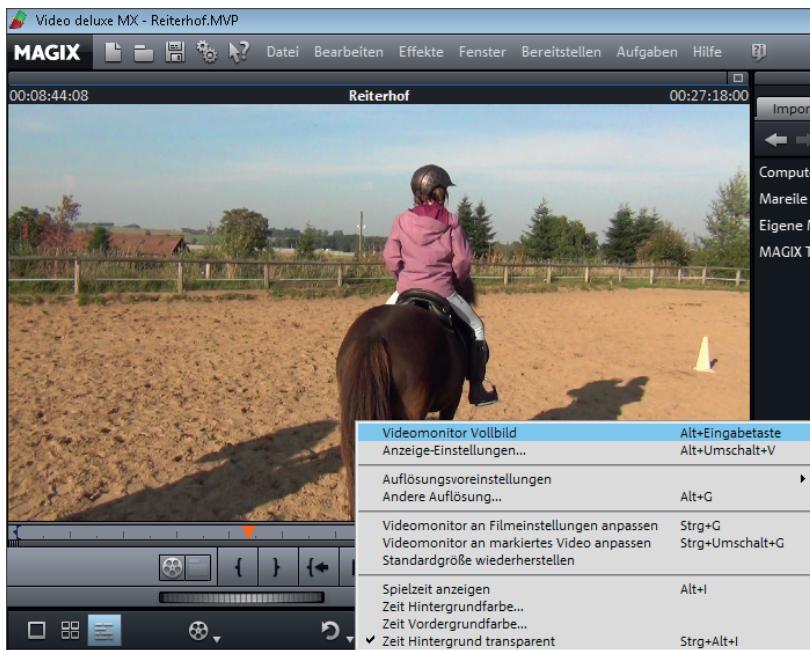
Für die spätere Bearbeitung des Audiomaterials sollten Sie die Audiospur in Wellenform darstellen.



Im Laufe dieses Kapitels werden Sie noch erfahren, wie Sie mithilfe der sogenannten Objektaufzähler den Ton langsam einblenden, sprich lauter werden, und auch wieder ausblenden, also verstummen lassen. Zunächst wenden wir uns aber wieder dem gesamten Film zu.

Den Film im Vollbildmodus abspielen

Auch wenn es Sie reizt, sofort mit der Videobearbeitung zu beginnen: Bevor Sie mit dem eigentlichen Filmschnitt starten, sollten Sie sich erst einen Überblick über die Aufnahme verschaffen und sie einmal von Anfang bis Ende ansehen. Am besten wechseln Sie hierzu in den Vollbildmodus, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Vorschaumonitor klicken und im Kontextmenü den Befehl **Videomonitor Vollbild** wählen (Abbildung 4.5).



Schneller per Tastatur

Sie können auch über die Tastenkombination **Alt + ←-Taste** in den Vollbild-Modus wechseln. Ein erneutes gleichzeitiges Drücken dieser beiden Tasten bringt Sie wieder zur Normalansicht des Programmmonitor zurück.

◀ Abbildung 4.5

Über das Kontextmenü wechseln Sie in den Vollbild-Modus.

Der Programmmonitor wird nun in voller Bildschirmgröße angezeigt, Media Pool und Arranger sowie die Werkzeugeleisten sind nicht mehr sichtbar (Abbildung 4.6). In der rechten oberen Ecke des Monitors sehen Sie eine Zeitangabe ①. Sie gibt – noch – die Dauer des gesamten Films an. Der gleiche Wert wird in der Zeitleiste unterhalb des Vorschaubildes eingeblendet ②. Sobald Sie den Wiedergabebereich einschränken, ändert sich dieser Wert. Doch dazu später mehr.

Zeitangaben richtig lesen

Alle Zeitangaben erfolgen in MAGIX Video deluxe MX – von links nach rechts gelesen – in Stunden, Minuten, Sekunden sowie Frames (Einzelbildern). In einer Sekunde werden insgesamt 25 Frames angezeigt.

Um die Filmwiedergabe zu starten, klicken Sie in der Transportkontrolle auf die Schaltfläche **Wiedergabe** ③. Während des Abspielens wandert in der Zeitleiste unterhalb des Vorschaubildes ein kleines rotes Dreieck ④ von links nach rechts. Dieses Dreieck, der sogenannte *Wiedergabe-* oder auch *Abspielmarker*, gibt die aktuelle Position im Film an.

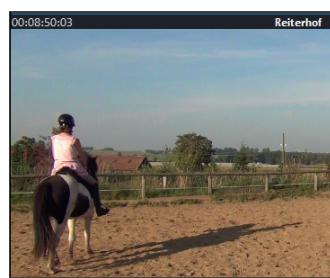
Abbildung 4.6 >

Das rote Dreieck zeigt die aktuelle Position des Abspielmarkers im Film an. In der rechten oberen Ecke sowie in der Zeitleiste wird die Gesamtspiellänge des Films eingeblendet.



Wiedergabe mit der Leertaste

Zum Abspielen des Films reicht das Drücken der Leer-taste. Mit einem erneuten Klick wird der Film angehalten.



▲ Abbildung 4.7

Die exakte Position des Abspiel-markers lesen Sie in der linken oberen Ecke ab.

Wurde der gesamte Film abgespielt, beendet MAGIX Video deluxe MX die Wiedergabe automatisch. Sie können sie selbstverständlich jederzeit selbst per Klick auf die **Stopp**-Schaltfläche □ unterbrechen bzw. beenden.

Die Spielzeit anzeigen

Möchten Sie während der Filmwiedergabe die exakte Position des Abspielmarkers in Stunden, Minuten, Sekunden oder gar auf den Frame genau wissen, werfen Sie einen Blick auf die Zeitangabe in der linken oberen Ecke des Programmfensters (Abbildung 4.7). Diese Zeitangabe ist gerade bei längeren Filmen eine große Hilfe. Wenn Sie während der ersten Wiedergabe beispielsweise eine Szene entdecken, die Sie unbedingt löschen möchten, notieren Sie sich einfach den Zeitpunkt, an dem die unerwünschte Sequenz beginnt. Sobald Sie mit dem eigentlichen Videoschnitt beginnen, können Sie die notierte Filmposition ganz gezielt, ohne große Suche ansteuern.

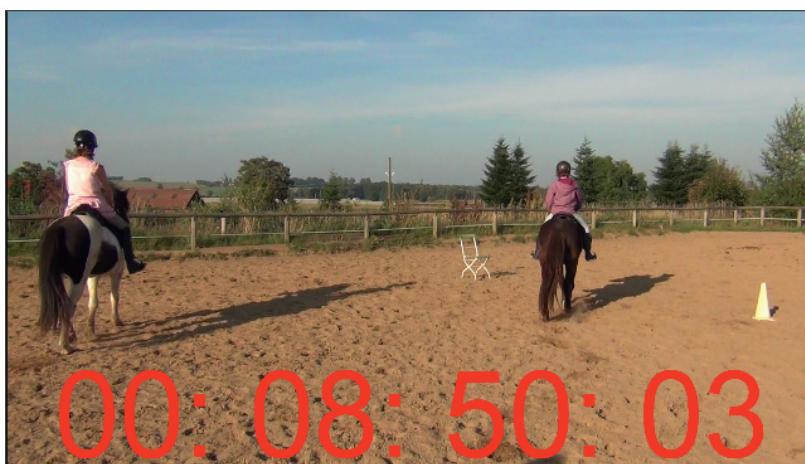
Wenn Ihnen die Zeitangabe in der linken oberen Ecke zu klein ist, können Sie sie auch in voller Größe einblenden. Nach einem Mausklick

mit der rechten Maustaste auf den Vorschaumonitor wählen Sie im Kontextmenü einfach den Befehl **Spielzeit anzeigen** (Abbildung 4.8), und schon erscheint die Anzeige in leuchtend roter Schrift direkt auf der Filmvorschau (Abbildung 4.9).



◀ Abbildung 4.8

Haben Sie im Kontextmenü
Spielzeit anzeigen gewählt, ...



◀ Abbildung 4.9

... wird diese anschließend im
Programmmonitor gut sichtbar
eingebettet.

Die Zeitangabe wird im späteren Film natürlich nicht zu sehen sein, sie wird nur im Programmmonitor eingeblendet. Um die Zeitangabe wieder auszublenden, rufen Sie erneut den Befehl **Spielzeit anzeigen** im Kontextmenü auf.

Nachdem Sie sich den Film in Ruhe angesehen haben, kehren Sie wieder in die Normalansicht des Programmmonitor zurück. Wählen Sie hierzu entweder nach einem Klick mit der rechten Maustaste auf den Vorschaumonitor den Befehl **Videomonitor Vollbild** aus dem Kontextmenü oder drücken Sie die Taste **[Esc]** auf Ihrer Tastatur.

Farben anpassen

Gefällt Ihnen der Rotton der Zeitangabe nicht, können Sie nach einem erneuten Klick mit der rechten Maustaste auf den Vorschaumonitor über die Befehle **Zeit Hintergrundfarbe** und **Zeit Vordergrundfarbe** den Hintergrund und die Schriftfarbe der Spielzeit verändern.

4.2 Praktische Orientierungshilfen: der Umgang mit Marker und Zoom

Bei der Bearbeitung Ihres Videos, etwa wenn Sie einen Schnitt vornehmen oder einen Titel ergänzen wollen, müssen Sie bestimmte Positionen im Film auf den Frame genau ansteuern. Dabei kann es auch durchaus vorkommen, dass Sie immer wieder von einer Stelle zu einer anderen springen müssen. MAGIX Video deluxe MX bietet diverse Hilfsmittel an, die das Navigieren im Film erleichtern. Die wichtigsten stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten vor.

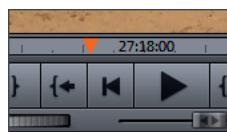


Abbildung 4.10

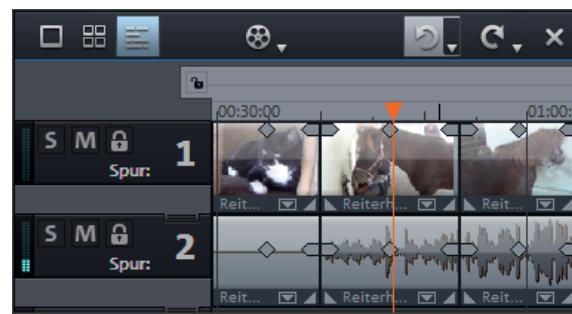
In der Zeitleiste des Arrangers wird der Wiedergabemarker durch ein kleines Dreieck gekennzeichnet.

Abbildung 4.11 >

Im Timeline-Modus des Arrangers wird der Wiedergabemarker zusätzlich zum roten Dreieck um eine Linie ergänzt.

Wiedergabemarker

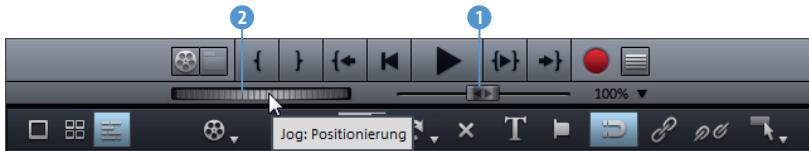
Damit MAGIX Video deluxe MX weiß, an welcher Stelle beispielsweise der Film geschnitten oder ein Effekt ergänzt werden soll, muss die entsprechende Position im Film zunächst markiert werden. Diese Markierung erfolgt über den Wiedergabemarker (auch *Abspielmarker* genannt), den Sie bereits kennengelernt haben. Der Wiedergabemarker wird sowohl in der Zeitleiste unterhalb des Programmmonitors als auch in der Zeitleiste des Arranger durch ein rotes Dreieck gekennzeichnet (Abbildung 4.10). Im Arranger wird zusätzlich eine rote senkrechte Linie eingeblendet, die über alle Spuren hinweg verläuft (Abbildung 4.11).



Der Wiedergabemarker lässt sich auf vielfältige Weise positionieren. Zuerst einmal können Sie den Film bis zur gewünschten Stelle abspielen und dann einfach stoppen. Wenn Sie den Film schneller vor- bzw. zurückspulen möchten, nutzen Sie den Shuttle-Schieberegler ① rechts unten in der Transportkontrolle des Programmmonitors. Mithilfe des Jog-Wheels ②, das sich links unterhalb der Transportkontrolle befindet, navigieren Sie im Film von Einzelbild zu Einzelbild (Abbildung 4.12).

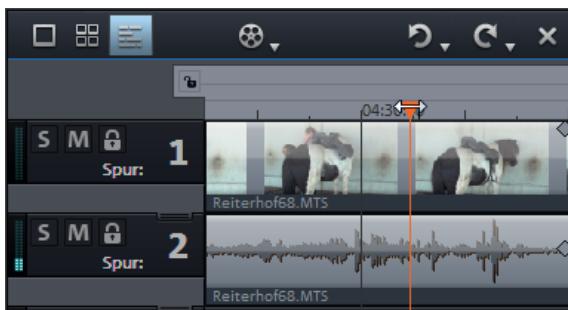
Programmeinstellungen

Damit der Wiedergabemarker beim Anhalten des Films nicht wieder zum Startpunkt zurückspringt, müssen Sie die Programmeinstellungen ändern, wie im Abschnitt »Ein kleiner Exkurs: Programmeinstellungen anpassen« auf Seite 21 in Kapitel 1 gezeigt.



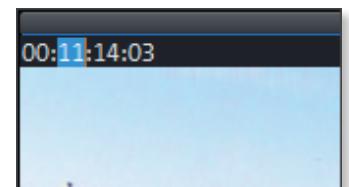
◀ Abbildung 4.12
Jog-Wheel und Shuttle finden Sie am unteren Rand der Transportkontrolle.

Alternativ lässt sich der Wiedergabemarker auch per Mausklick an der gewünschten Position in einer der beiden Zeitleisten platzieren. Um den Marker noch etwas zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger auf das Dreieck und ziehen dieses dann mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte neue Position (Abbildung 4.13). Wenn Sie die Position des Wiedergabemarkers in der Zeitleiste des Arrangers verändern, wird der Marker analog in der Zeitleiste unterhalb des Vorschaumonitora neu positioniert und umgekehrt.



◀ Abbildung 4.13
Der Wiedergabemarker lässt sich bequem mit der Maus verschieben.

Falls Sie sich bei der ersten Begutachtung des Films eine Zeitangabe notiert haben, an der Sie eine bestimmte Aktion ausführen möchten, kann der Wiedergabemarker sogar noch einfacher positioniert werden: Klicken Sie einmal auf die Spielzeit-Anzeige in der linken oberen Ecke des Programmmonitors. Die gesamte Zeitangabe wird nun blau markiert. Geben Sie dann – von rechts nach links – den gewünschten Frame und anschließend Sekunde, Minute sowie Stunde an. Hierzu markieren Sie jeweils per Mausklick die Angabe und geben über die Tastatur die gewünschte Zahl ein (Abbildung 4.14). Sobald Sie den Zeitpunkt einge tragen haben, springt der Abspielmarker an die entsprechende Position im Film.



▲ Abbildung 4.14
Die markierte Zeitangabe links oben im Programmmonitor kann direkt überschrieben werden.

Bereichsmarker

Die Bereichsmarker haben Sie ebenfalls bereits in Kapitel 1, »Erste Schritte mit MAGIX Video deluxe MX«, kennengelernt. Mit ihrer Hilfe grenzen Sie den Wiedergabebereich ein. Der Startmarker (auch *In-Point* genannt) kennzeichnet den Beginn der Wiedergabe, der Endmarker (*Out-Point*) das Ende. Zu Beginn befindet sich der Startmarker am Anfang des

Films und der Endmarker an seinem Schluss. In der Zeitleiste unterhalb des Programmeditors sowie der Zeitleiste des Arrangers werden die beiden Marker durch geschweifte Klammern symbolisiert. Die Zeitangabe zwischen diesen Klammern gibt die Spielzeit des eingegrenzten Wiedergabebereichs an (Abbildung 4.15).

Abbildung 4.15 >

Der eingeschränkte Wiedergabebereich wird in der Zeitleiste durch geschweifte Klammern gekennzeichnet.



Schneller per Tastatur

Mit **[I]** setzen Sie den In-Point an der Position des Abspielmarkers. Mit **[O]** setzen Sie den Out-Point an der Position des Abspielmarkers. Die Taste **[#]** spielt den eingegrenzten Wiedergabebereich ab. Mit **[Shift] + [I]** positionieren Sie den Abspielmarker am In-Point. **[Shift] + [O]** positioniert den Abspielmarker am Out-Point.

Um die Position der Bereichsmarker zu verändern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Positionieren Sie den Abspielmarker in einer der beiden Zeitleisten an der Stelle, an der der Wiedergabebereich beginnen soll.
2. Klicken Sie dann in der Transportkontrolle des Programmonitors auf die Schaltfläche **Setzt Bereichsanfang (In-Point)**
3. Verschieben Sie den Abspielmarker als Nächstes auf die Position, an der die Wiedergabe beendet werden soll, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Setzt Bereichsende (Out-Point)**
4. Beide Bereichsmarker lassen sich auch mit gedrückter linker Maustaste verschieben. Um den gesamten Wiedergabebereich zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger auf den blauen Bereich zwischen den beiden geschweiften Klammern und ziehen ihn dann mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte neue Position. Die Dauer der Spielzeit bleibt hierbei unverändert.
5. Um lediglich den eingegrenzten Wiedergabebereich abzuspielen, klicken Sie in der Transportkontrolle des Programmonitors auf das Symbol **Bereichswiedergabe** .

Projektmarker setzen

Sie haben im Film eine Stelle entdeckt, die Sie zu einem späteren Zeitpunkt gerne bearbeiten möchten? Mithilfe eines Projektmarkers können Sie die Stelle kennzeichnen und später mit nur einem Tastendruck zu ihr zurückkehren. Um einen Projektmarker zu setzen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Stellen Sie zunächst sicher, dass sich der Abspielmarker an der Position befindet, die markiert werden soll.
2. Rufen Sie dann im Menü **Bearbeiten** den Befehl **Marker > Projektmarker setzen** auf (Abbildung 4.16).

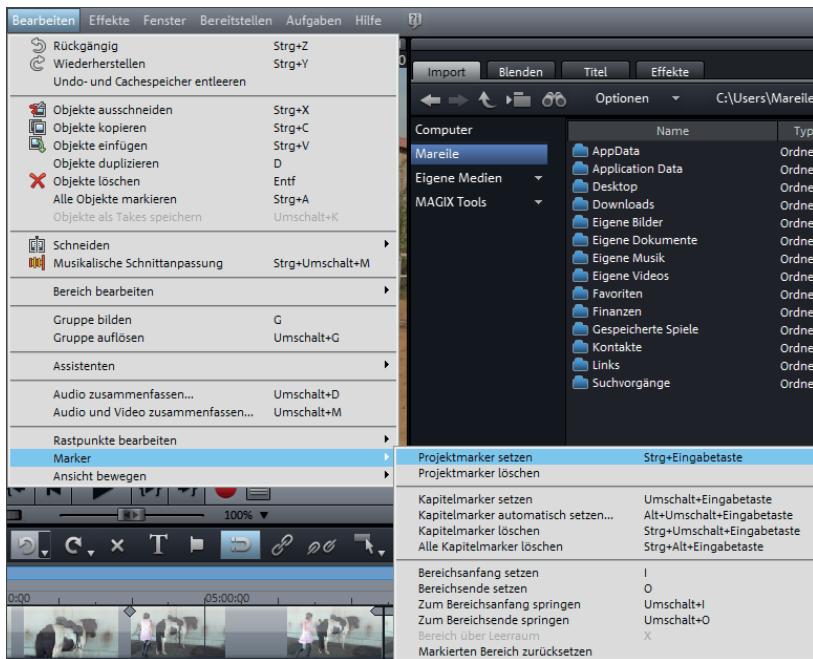


Abbildung 4.16
Der Befehl **Projektmarker setzen** finden Sie im Menü **Bearbeiten** unter **Marker**.

3. Im zugehörigen Dialog vergeben Sie einen Namen für den Projektmarker. Diese Bezeichnung dient lediglich Ihnen selbst als Gedankenstütze (Abbildung 4.17).

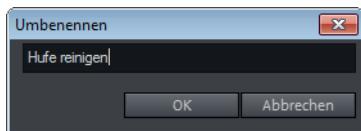


Abbildung 4.17
Der angegebene Name dient lediglich als Gedankenstütze.



Abbildung 4.18

Nummer und Name des Projektmarkers werden in der Zeitleiste eingeblendet.

- Sobald Sie den Dialog mit **OK** schließen, erscheinen in der Zeitleiste des Arrangers an der aktuellen Position des Wiedergabemarkers ein kleines blaues Symbol mit der Ziffer **1** sowie der von Ihnen eingetragene Name (Abbildung 4.18).

Analog können Sie weitere Projektmarker setzen. MAGIX Video deluxe MX nummeriert die Marker in der Reihenfolge der Erstellung durch.

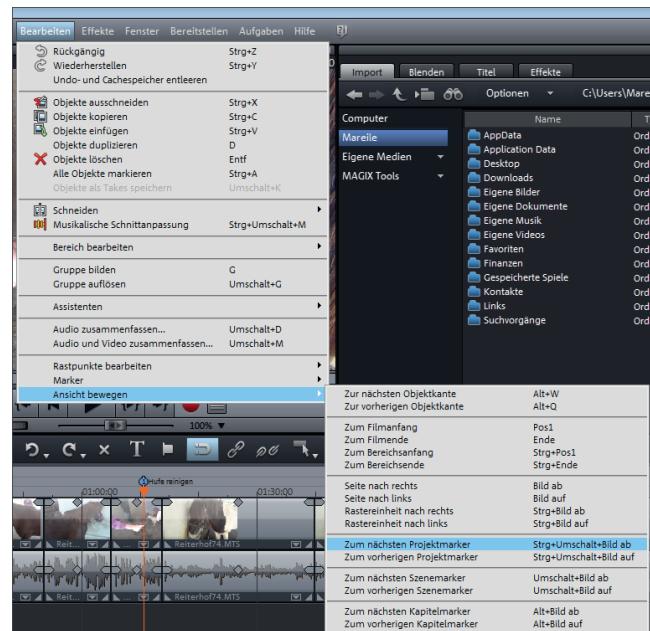
Zu einem Projektmarker springen

Die ersten zehn Projektmarker, die Sie auf diese Weise gesetzt haben, erreichen Sie ganz bequem:

- Drücken Sie einfach die jeweilige Ziffer auf Ihrer Tastatur, also etwa **2** für den Projektmarker mit der Nummer **2**. Damit dies funktioniert, dürfen Sie für die Eingabe der Nummern allerdings nicht den Nummernblock auf der Tastatur nutzen, sondern nehmen die Zahlentasten unterhalb der Funktionstasten.
- Um zum zehnten Projektmarker zu gelangen, drücken Sie die Taste **0**.
- Falls Sie mehr als zehn Projektmarker gesetzt haben, können Sie über **Bearbeiten > Ansicht bewegen > Nächster Projektmarker** von Marker zu Marker springen (Abbildung 4.19).

Abbildung 4.19 >

Bei mehr als zehn Projektmarkern nutzen Sie die entsprechenden Befehle im Menü **Bearbeiten**, um zum nächsten oder vorherigen Projektmarker zu springen.

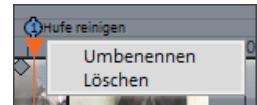


Projektmarker löschen und umbenennen

Projektmarker lassen sich natürlich auch wieder entfernen, falls Sie sie einmal nicht mehr benötigen:

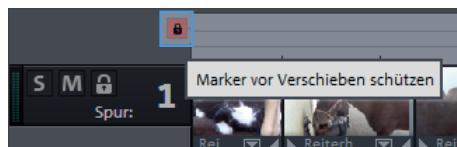
1. Klicken Sie in der Zeitleiste mit der rechten Maustaste exakt auf das Symbol des Projektmarkers.
2. Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl **Löschen**, um einen Marker zu entfernen (Abbildung 4.20).
3. Über den Befehl **Umbenennen** können Sie eine neue Bezeichnung für den Projektmarker vergeben.

Sowohl Projekt- als auch Bereichs- und Kapitelmarker (diese lernen Sie in Kapitel 11, »Filme inklusive Menü auf DVD brennen«, noch kennen) lassen sich in der Zeitleiste des Arrangers mit gedrückter linker Maustaste verschieben. Wenn Sie verhindern möchten, dass ein Marker versehentlich verschoben oder gar gelöscht wird, klicken Sie am linken Rand der Arranger-Zeitleiste auf das kleine Schloss-Symbol (Abbildung 4.21).



▲ Abbildung 4.20

Im Kontextmenü eines Projektmarkers finden Sie die Befehle **Löschen** und **Umbenennen**.



◀ Abbildung 4.21

Um die Marker vor dem Verschieben zu schützen, klicken Sie auf das kleine Schloss.

Jetzt lässt sich mithilfe der Maustaste nur noch der Abspielmarker neu positionieren, alle anderen Marker bleiben, wo sie sind. Um den Schutz wieder aufzuheben, reicht ein erneuter Klick auf das Schloss-Symbol.

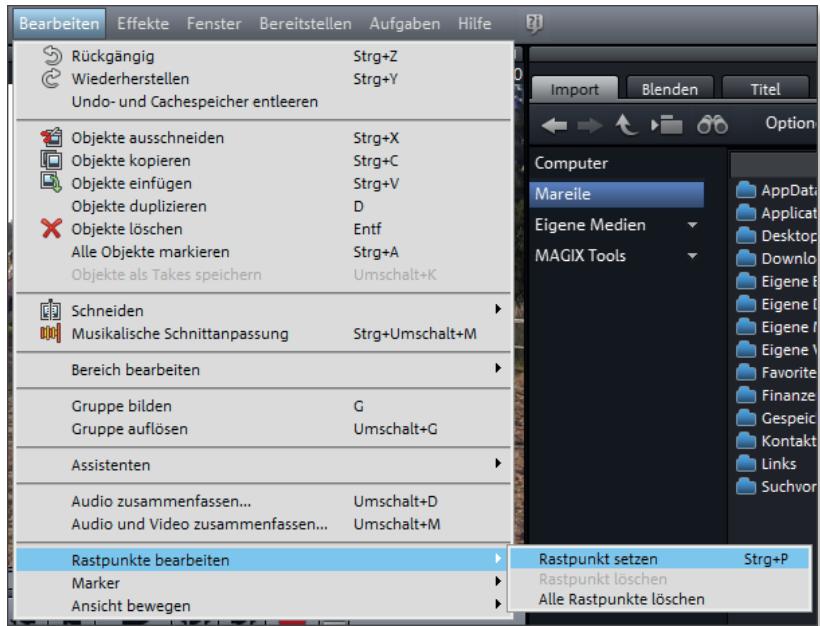
Rastpunkte

Ein dramatisch klingender Musiktitel soll genau in dem Moment beginnen, in dem die Kamera in Richtung Gewitterwolken schwenkt. Damit die Synchronisation von Musiktitel und Videoclip perfekt klappt, können Sie sogenannte *Rastpunkte* nutzen. Um einen Rastpunkt zu setzen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Positionieren Sie den Wiedergabemarker zunächst an der Stelle, an der der Rastpunkt gesetzt werden soll. Im Beispiel wäre dies etwa der Moment, in dem der Kamerenschwenk beginnt.
2. Rufen Sie dann im Menü **Bearbeiten** den Befehl **Rastpunkte bearbeiten > Rastpunkt setzen** auf (Abbildung 4.22).

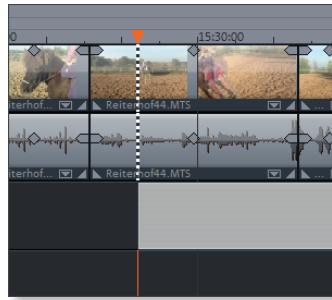
Schneller per Tastatur

Ein Rastpunkt kann auch über die Tastenkombination **[Strg]** + **[P]** gesetzt werden.



▲ Abbildung 4.22

Ein Rastpunkt wird über das Menü **Bearbeiten** gesetzt.



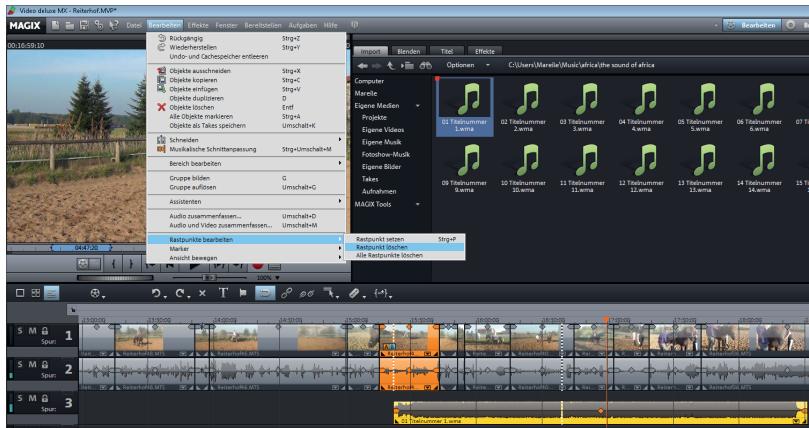
▲ Abbildung 4.23

Der Rastpunkt (gestrichelte Linie) zieht Objekte magnetisch an.

3. An der mithilfe des Abspielmarkers gekennzeichneten Position wird nun über alle belegten Spuren hinweg eine senkrechte gestrichelte Linie eingeblendet. Möchten Sie später ein Objekt, im Beispiel etwa den Musiktitel, an diesem Rastpunkt ausrichten, reicht es, wenn Sie das Objekt mit gedrückter linker Maustaste an die gestrichelte Linie ziehen. Sobald Sie sich in der Nähe des Rastpunktes befinden, wird das Objekt – also in diesem Fall der Audioclip – quasi magnetisch angezogen (Abbildung 4.23).

4. Haben Sie mehrere Rastpunkte gesetzt, können Sie über **Bearbeiten > Rastpunkte bearbeiten > Alle Rastpunkte löschen** alle Rastpunkte in einem Rutsch entfernen.

5. Um nur einen Punkt zu löschen, müssen Sie zunächst im Arranger alle Objekte per Mausklick markieren, die zu diesem Rastpunkt zählen (erkennbar an der gestrichelten Linie). Die markierten Objekte werden orange hervorgehoben (Abbildung 4.24). Wenn Sie dann **Bearbeiten > Rastpunkte bearbeiten > Rastpunkt löschen** wählen, werden lediglich die Rastpunkte innerhalb der markierten Elemente entfernt. Alle anderen Rastpunkte bleiben erhalten.



◀ Abbildung 4.24

Haben Sie mehrere Rastpunkte gesetzt, möchten aber nur einen löschen, müssen Sie zunächst alle Objekte markieren, die zum Rastpunkt gehören (im Bild orange markiert).

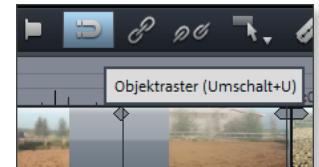
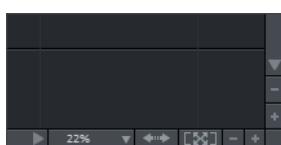
Objektraster

Eine ähnliche Wirkung wie ein Rastpunkt hat das Objektraster. Das Objektraster ist in MAGIX Video deluxe MX bereits per Standardeinstellung aktiviert. Sie erkennen es in der unteren Werkzeuleiste an der hellblau hinterlegten Schaltfläche **Objektraster** , die die Form eines Hufeisens aufweist.

Bei eingeschaltetem Objektraster wirken die einzelnen Objekte wie Magnete aufeinander (Abbildung 4.25). Dieser Modus ist vor allem beim Ausrichten von Objekten sinnvoll, weil sich durch das automatische Andocken der Objekte ungewollte Löcher oder auch Überlappungen im Film verhindern lassen.

Die Zoomfunktionen

Bei diffizilen Aufgaben wie etwa dem Schneiden einer Szene kommt es auf exaktes Arbeiten an. Per Standardeinstellung wird anfangs der gesamte Film in einem Stück entlang der Zeitleiste des Arrangers angezeigt. Für die genannten Aufgaben ist dies aber nicht detailliert genug. Über die Zoomfunktionen, die Sie am unteren Rand des Arrangers rechts der horizontalen Bildlaufleiste finden, können Sie die Darstellungsgröße des Arrangers verändern (Abbildung 4.26).



▲ Abbildung 4.25

Das Objektraster ist bereits in der Standardeinstellung aktiviert.

◀ Abbildung 4.26

In der rechten unteren Ecke des Arrangers finden Sie zahlreiche Möglichkeiten, die Darstellungsgröße zu verändern.

Die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten wurden bereits in Kapitel 1, »Erste Schritte mit MAGIX Video deluxe MX«, vorgestellt und sollen deshalb an dieser Stelle nicht nochmals erklärt werden.

Nicht erwähnt wurde die Zoomfunktion des Programmmonitors, was wir an dieser Stelle nachholen wollen. Im Videobild des Programmmonitors ist jeweils das Einzelbild des Films zu sehen, an dem sich der Abspielmarker gerade befindet. Das Einzelbild wird in voller Größe angezeigt, erkennbar an der Anzeige **100 %** in der rechten unteren Ecke des Programmmonitors (Abbildung 4.27).

Abbildung 4.27 >

*Das Einzelbild in voller Größe
(100 %)*



Um sich einen Ausschnitt des Bildes genauer anzusehen, können Sie in das Bild hineinzoomen. Klicken Sie hierzu auf den Pfeil rechts neben der Prozentangabe. Aus der zugehörigen Liste können Sie nun gezielt eine Prozentangabe auswählen, z.B. **400 %** (Abbildung 4.28).

Abbildung 4.28 >

*Das gleiche Einzelbild, 400-fach
vergrößert*



Um den Bildausschnitt zu verschieben, drücken Sie die Taste **[Strg]**. Sobald Sie den Mauszeiger auf das Videobild bewegen, nimmt er die Form einer Hand an (Abbildung 4.29). Halten Sie die **[Strg]**-Taste weiterhin gedrückt, während Sie den Bildausschnitt verschieben.

Soll das Einzelbild wieder in voller Größe angezeigt werden, halten Sie die Taste **[Strg]** gedrückt und doppelklicken auf das Videobild. Vorsicht: Wenn Sie vergessen, die Taste **[Strg]** beim Doppelklicken zu drücken, wird der gesamte Programmmonitor im Vollbild-Modus, also über die gesamte Bildschirmgröße hinweg angezeigt! Ein erneuter Doppelklick oder das Drücken der Taste **[Esc]** bringt den Monitor in den Normal-Modus zurück.



▲ Abbildung 4.29

Wenn Sie die **[Strg]**-Taste drücken, erscheint das Hand-symbol. Nun lässt sich der Bild-ausschnitt verschieben.

4.3 Die automatische Szenenerkennung

Haben Sie während des Importierens Ihres Films keine automatische Szenenerkennung durchführen lassen, liegt der Film in einem Stück vor, also quasi als eine einzige Szene. Sie können den Film nun manuell in einzelne Szenen aufteilen oder die Arbeit MAGIX Video deluxe MX überlassen. Wenn Ihr Film nur wenige Minuten lang ist, haben Sie die Aufteilung sicherlich schnell selbst vorgenommen. Bei einer längeren Aufnahme sollten Sie dagegen ruhig die Unterstützung des Videoschnittprogramms annehmen.

Die automatische Szenenerkennung von MAGIX Video deluxe MX durchsucht Ihren Film zunächst auf auffällige Farb- und Bewegungswechsel. Zusätzlich werden die automatisch angelegten Time Stamps des Camcorders berücksichtigt. Dies sind die Momente, in denen die Kamera ein- bzw. wieder ausgeschaltet wurde.

Um die automatische Szenenerkennung durchzuführen, gehen Sie folgendermaßen vor:

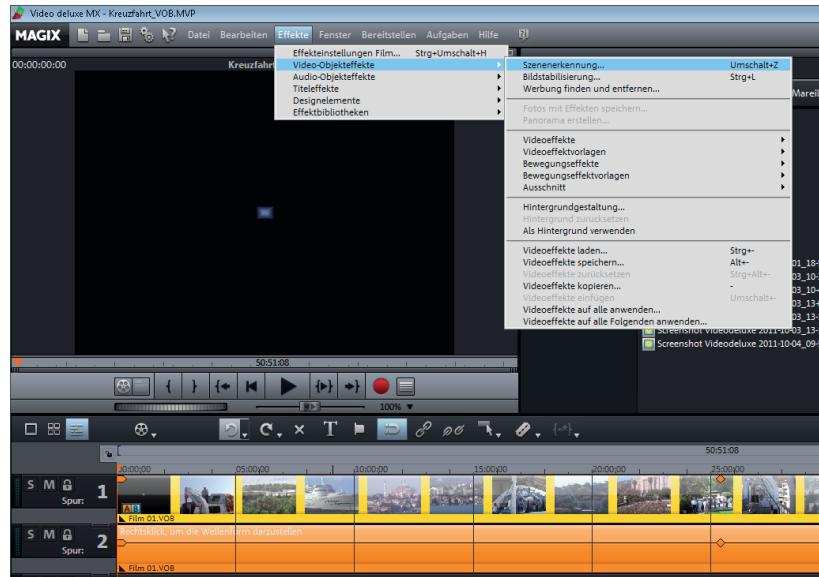
- 1.** Klicken Sie im Arranger auf eine beliebige Stelle des Films, um ihn zu markieren. Da der Film in einem Stück vorliegt, wird auf diese Weise der gesamte Film markiert, erkennbar an seiner nun orangen Hintergrundfärbung.
- 2.** Wählen Sie **Effekte > Video-Objekteffekte > Szenenerkennung...** (Abbildung 4.30).

Schneller per Tastatur

Alternativ können Sie die Tastenkombination **[Shift] + [Z]** drücken, um den Dialog **Szenenerkennung** zu öffnen.

Abbildung 4.30 >

Wenn Sie den Film im Arranger markiert haben, rufen Sie die Szenenerkennung über das Menü **Effekte** auf.



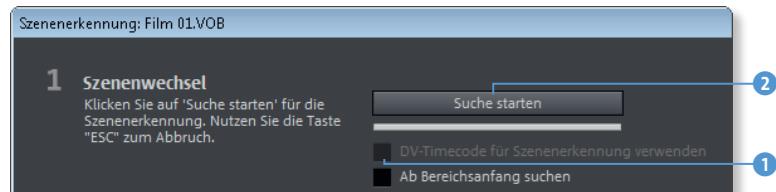
3. Damit die Time Stamps des Camcorders berücksichtigt werden können, sollten Sie das Kontrollkästchen **DV-Timecode für Szenenerkennung verwenden** ① aktivieren (Abbildung 4.31). Es steht allerdings nur zur Verfügung, wenn Sie den Film zuvor von einem Camcorder in das Programm überspielt haben. Wurde der Film von der Festplatte oder einer DVD importiert, lässt sich die Option nicht aktivieren.

Abbildung 4.31 >

Bei diesem von einer DVD importierten Film steht die Option **DV-Timecode** nicht zur Verfügung.

Geduld ist gefragt

Bei einem längeren Film kann die Szenensuche durchaus etwas Zeit in Anspruch nehmen. Der Fortschritt der Suche wird durch einen blauen Balken angezeigt. Sie können die Suche jederzeit durch Drücken der **Esc**-Taste abbrechen. Doch unser Tipp: Die Geduld lohnt sich und erspart Ihnen viel Arbeit.



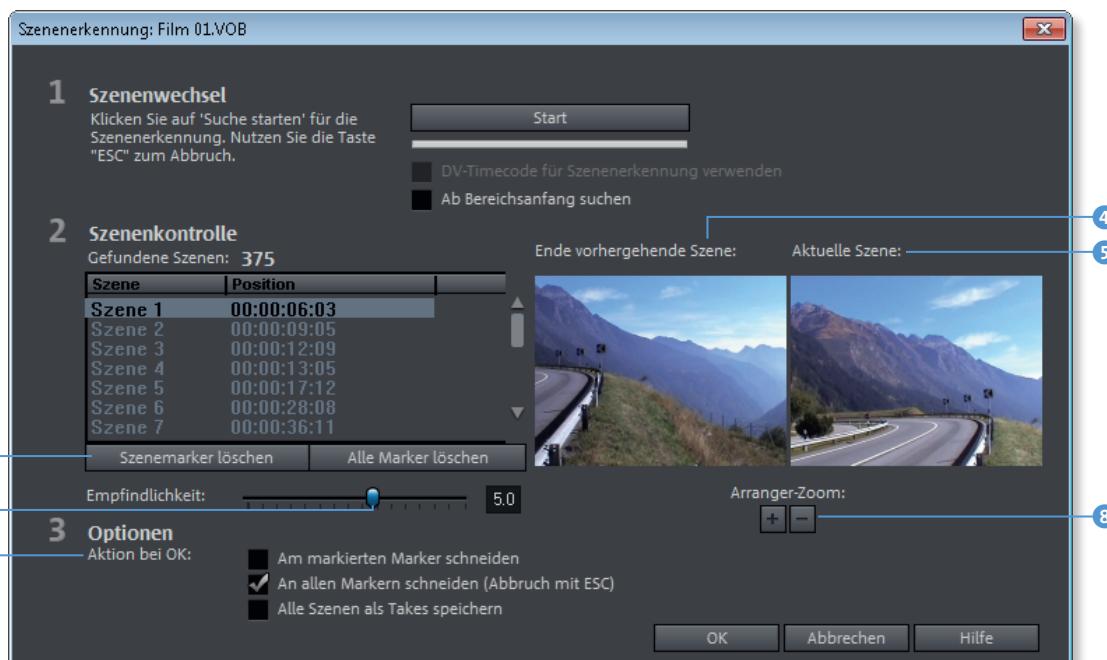
4. Starten Sie die automatische Szenenerkennung mit einem Klick auf die Schaltfläche **Suche starten** ②. MAGIX Video deluxe MX listet alle Szenen, die es findet, im Bereich **2** in der Liste **Szenenkontrolle** auf.
5. Bevor Sie den Film von MAGIX Video deluxe MX auch automatisch schneiden lassen, sollten Sie die Übergänge zwischen den aufgelisteten Szenen prüfen. Die Arbeit des Programms ist hier leider nicht immer korrekt. Manchmal wird ein Filmabschnitt auch fälschlicherweise als eigenständige Szene gekennzeichnet. Das passiert beispielsweise dann, wenn sich die Lichtverhältnisse etwa durch aufziehende Wolken oder durch einen von einem Fotoapparat ausgelösten Blitz verändern. Um die

Szenenübergänge zu kontrollieren, markieren Sie die erste aufgelistete Szene mit der Bezeichnung **Szene 1** ③ (Abbildung 4.32).

- 6.** Rechts neben der Liste befinden sich zwei Vorschaufenster. Im linken Fenster ④ sehen Sie das letzte Bild der vorherigen Szene, im rechten Fenster ⑤ wird das erste Bild der aktuellen Szene angezeigt. Wurde die Filmsequenz fälschlicherweise als Szenenübergang gekennzeichnet, klicken Sie unterhalb der Liste auf die Schaltfläche **Szenemarker löschen** ⑥.

▼ Abbildung 4.32

Über die beiden Vorschaufenster können Sie die Übergänge zwischen zwei Szenen prüfen.



- 7.** Unterhalb der Szenenkontrolle befindet sich ein Schieberegler ⑦, über den Sie die Empfindlichkeit der Szenenerkennung einstellen (Abbildung 4.33). Dies ist dann sinnvoll, wenn MAGIX Video deluxe MX für Ihr Empfinden zu wenige oder auch zu viele Szenen markiert hat. Je höher der Wert ist, d.h., je weiter rechts sich der Regler befindet, desto mehr Szenen werden aufgespürt. Nachdem Sie den Wert verändert haben, müssen Sie die Suche erneut durchführen.

- 8.** Über das Plus- und das Minus-Symbol im Bereich **Arranger-Zoom** ⑧ können Sie die Position im Arranger vergrößern bzw. verkleinern, an der die vorherige Szene aufhört und die aktuelle beginnt.

- 9.** Wenn Sie alle Szenenübergänge überprüft haben, legen Sie im Bereich **Aktion bei OK** ⑨ fest, was MAGIX Video deluxe MX beim Schlie-



▲ Abbildung 4.33

Wenn Sie die Empfindlichkeitsstufe verändern, müssen Sie die Szenenerkennung neu starten.

ßen des Dialogs tun soll. Voreingestellt ist **An allen Markern schneiden (Abbruch mit ESC)**. Damit schneidet das Programm alle Szenen an der jeweils angezeigten Schnittstelle.

10. Soll lediglich eine zuvor in der Liste markierte Szene geschnitten werden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Am markierten Marker schneiden**.

11. Schließen Sie den Dialog dann mit einem Klick auf **OK**.

MAGIX Video deluxe MX teilt den Film nun in einzelne Szenen auf. Wenn Sie anschließend einmal an eine beliebige Stelle auf einer leeren Spur im Arranger klicken, um die gesamte Filmmarkierung aufzuheben, und dann auf eine Szene, sehen Sie, dass nun nur noch die Szene orange hinterlegt und damit markiert wird und nicht mehr der gesamte Film (Abbildung 4.34).

Abbildung 4.34 >

Nach der automatischen Szenenerkennung lassen sich im Arranger die einzelnen Szenen per Mausklick markieren.



Szenen als Takes speichern

Handelt es sich bei den Szenen um Filmabschnitte, die Sie immer wieder auch in anderen Projekten benötigen, können Sie sie bereits während der automatischen Szenenerkennung als *Takes* sichern. Hierzu aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Alle Szenen als Takes speichern**. Das Programm legt die Szenen nun automatisch im Ordner **Takes** ab, den Sie über das Register **Import** im Media Pool erreichen. Von hier aus können sie bequem per Drag & Drop in den Arranger gezogen werden, egal, welcher Film gerade geladen ist.

Der Beginn einer jeden Szene ist außerdem in der Zeitleiste des Arrangers mit einer kleinen orangen Flagge gekennzeichnet, dem sogenannten **Szenemarker**. Über die Tastenkombination **[Shift] + [Bild ↓]** bzw. **[Shift] + [Bild ↑]** springen Sie jeweils zum nächsten bzw. vorherigen Szenemarker. Alternativ wählen Sie im Menü **Bearbeiten > Ansicht bewegen > Zum nächsten Szenemarker** bzw. **Zum vorherigen Szenemarker**.

4.4 Szenen manuell bearbeiten

Die automatische Szenenerkennung stellt zwar bei langen Filmen eine große Hilfe dar, das Schneiden nimmt sie einem aber leider trotzdem nicht zu hundert Prozent ab. Möchten Sie beispielsweise misslungene Filmabschnitte innerhalb einer Szene löschen, müssen Sie selbst zum Schneidewerkzeug greifen. Auch im Zusammenhang mit Effekten ist häufig ein manueller Schnitt notwendig. Der Grund hierfür ist der: Viele Effekte wirken sich auf die gesamte markierte Szene aus. Soll aber nur

ein Teil der Szene mit dem Effekt versehen werden, müssen Sie sich den gewünschten Bereich zuvor zurechtschneiden.

MAGIX Video deluxe MX bietet verschiedene Werkzeuge an, mit denen sich nicht nur ein einfacher Schnitt vornehmen lässt, sondern mit deren Hilfe auch zugleich ganz bequem der Anfang oder das Ende einer Szene entfernt werden (siehe dazu Abschnitt 2.2, »Sichtung und grober Schnitt«). Bevor wir diese Werkzeuge im Einzelnen vorstellen, noch ein Hinweis vorab: MAGIX Video deluxe MX bietet eine Vielzahl an Werkzeugen zum Schneiden, Einfügen etc. Da die untere Werkzeugleiste nur eingeschränkt Platz bietet, wurden einige der Werkzeuge, wie etwa die **Zerschneiden**-Funktionen, zu Gruppen zusammengefasst und sind nun über mehrfach belegte Schaltflächen erreichbar. In der unteren Werkzeugleiste wird jeweils die von Ihnen zuletzt genutzte Funktion auf der Schaltfläche eingeblendet. Alle anderen Werkzeuge der gleichen Gruppe erreichen Sie nach einem Klick auf den Pfeil rechts dieses Symbols (Abbildung 4.35).



▲ Abbildung 4.35
Die zu Gruppen zusammengefassten Werkzeuge in der unteren Werkzeugleiste erreichen Sie jeweils per Klick auf den Pfeil rechts neben einer Schaltfläche.

Szenen schneiden

Um einen einfachen Schnitt vorzunehmen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Markieren Sie zunächst per Mausklick die Szene, die Sie schneiden möchten.
2. Positionieren Sie dann den Abspielmarker an der gewünschten Stelle.
3. Klicken Sie nun in der unteren Werkzeugleiste auf das Symbol **Zerschneiden**, um die Szene an der gewünschten Position zu trennen (Abbildung 4.36).

Anstatt auf das Symbol **Zerschneiden** zu klicken, können Sie einen einfachen Schnitt auch durch Drücken der Taste **T** auf Ihrer Tastatur durchführen.



▲ Abbildung 4.36
Wenn Sie die Szene markiert und den Wiedergabemarker positioniert haben, können Sie die Szene zerschneiden.

Schneiden und Löschen in einem Schritt

Für das Entfernen einer gesamten Szene oder einzelner Bereiche bietet MAGIX Video deluxe MX drei sehr interessante Funktionen an. Beim Löschen einer Szene entsteht im Normalfall eine Lücke. Im Film ist an dieser Stelle ein schwarzes Bild zu sehen und es fehlt der Ton. Mithilfe der angebotenen Spezialfunktionen werden solche unerwünschten Lücken automatisch geschlossen. Am Beispiel des Werkzeugs **Anfang entfernen** zeigen wir Ihnen, wie Sie hierbei vorgehen:

1. Um den Anfang einer Szene zu entfernen, markieren Sie zunächst mit einem Mausklick die Szene, die Sie bearbeiten möchten.

2. Positionieren Sie den Wiedergabemarker an der Stelle, ab der Sie den Rest der Szene beibehalten möchten.

3. Klicken Sie in der unteren Werkzeugeiste auf den Pfeil rechts vom **Zerschneiden**-Symbol, und wählen Sie den Eintrag **Anfang entfernen**  aus der Liste. Der Szenenanfang wird nun gelöscht. Alle Szenen, die sich rechts vom Wiedergabemarker befinden, werden außerdem automatisch nach links verschoben, sodass die durch das Löschen entstandene Lücke geschlossen wird (Abbildung 4.37).



▲ Abbildung 4.37

Die Lücke, die durch das Entfernen des Szenenanfangs entsteht, schließt MAGIX Video deluxe MX automatisch.

4. Zum Entfernen eines Szenenendes gehen Sie analog vor: Nachdem Sie die gewünschte Szene per Mausklick markiert haben, positionieren Sie den Wiedergabemarker an der Stelle, ab der der Rest der Szene gelöscht werden soll. Wählen Sie nach einem Klick auf den Pfeil neben dem **Zerschneiden**-Symbol diesmal den Befehl **Ende entfernen** . In diesem Fall wird der Rest der markierten Szene gelöscht. Alle folgenden Szenen werden außerdem an den übrig gebliebenen Anfang der markierten Szene gezogen. Wieder ist die Lücke geschlossen.

Das Löschen der gesamten Szene schließlich erfolgt ebenfalls nach dem gleichen Schema: Nachdem Sie die Szene markiert haben, wählen Sie nach einem Klick auf den Pfeil den Befehl **Szene entfernen** . Die markierte Szene wird nun gelöscht und alle folgenden Szenen werden automatisch nach links verschoben. Unabhängig davon, wo sich der Wiedergabemarker zuvor befand: Er springt automatisch an den Anfang der nächsten Szene.

Einen Film teilen

Zur Gruppe der **Zerschneiden**-Werkzeuge gehört eine weitere Funktion: **Film trennen**. Mit ihr lässt sich ein langer Film in mehrere kleinere Filme aufteilen. Dies ist beispielsweise für Hochzeitsaufnahmen interessant, wenn Sie für jedes einzelne Teilereignis, also für die standesamtliche Trauung, die kirchliche Trauung und die anschließende Feier einen eigenen Film erzeugen möchten. Jeder Film kann später im Disc-Menü der gebrannten DVD als eigene Schaltfläche dargestellt und somit gezielt gestartet werden. Um den Film zu teilen, gehen Sie folgendermaßen vor:



▲ Abbildung 4.38

Über den Befehl **Film trennen** teilen Sie einen Film in zwei Teile.

1. Positionieren Sie zunächst den Wiedergabemarker an der Stelle im Film, an der Sie ihn in zwei Teile trennen möchten.

2. Klicken Sie auf den Pfeil rechts vom **Zerschneiden**-Symbol, und wählen Sie nun den Befehl **Film trennen** (Abbildung 4.38). Im Arranger bleibt der Teil des Films sichtbar, der sich links vom Wiedergabemarker befand. Der Wiedergabemarker selbst springt an den Anfang dieses Filmteils.

3. Den zweiten Teil des Films erreichen Sie, indem Sie auf den Pfeil rechts neben der Schaltfläche **Film zur Bearbeitung auswählen** klicken (Abbildung 4.39).

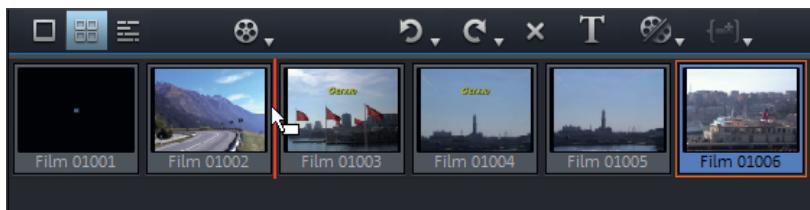
In der zugehörigen Liste werden beide Filme aufgeführt. Der erste ist mit einem Häkchen versehen. Wenn Sie auf den zweiten Film klicken, wird dieser in den Arranger geladen und kann nun weiter bearbeitet werden.

Szenen verschieben

Die Reihenfolge der aufgenommenen Szenen entspricht nicht immer der Reihenfolge, die die Szenen im späteren Film haben sollen. Wenn es beispielsweise bei der Ankunft am Urlaubsort geregnet hat, haben Sie vielleicht die Hotelanlage erst ein paar Tage später gefilmt. In dem Film, den Sie Ihren Freunden präsentieren möchten, soll das Hotel aber gleich am Anfang zu sehen sein.

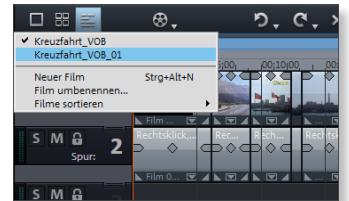
Das Verschieben von Szenen ist schnell erledigt. Es gehört zu den wenigen Aufgaben, die sich in MAGIX Video deluxe MX besser in der Ansicht **Szenenübersicht** durchführen lassen als im Timeline-Modus.

1. Klicken Sie in der unteren Werkzeuleiste auf das Symbol **Szenenübersicht**, um die Ansicht des Arrangers zu wechseln. Sie sehen nun jede Szene als eigene kleine Box (Abbildung 4.40).



2. Klicken Sie die Szene an, die Sie verschieben möchten, und ziehen Sie sie mit gedrückter Maustaste an die gewünschte neue Position im Film. Die Einfügestelle wird jeweils mit einem roten Strich gekennzeichnet.

3. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird die Szene an der aktuellen Position eingefügt.

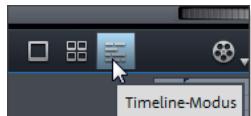


▲ Abbildung 4.39

Nach einem Klick auf den Pfeil rechts vom Filmrollensymbol erreichen Sie die anderen Filme.

◀ Abbildung 4.40

Für das Verschieben von Szenen eignet sich die Ansicht **Szenenübersicht** am besten.



▲ Abbildung 4.41

Für die weiteren Arbeitsschritte sollten Sie wieder den Timeline-Modus einstellen.

Nachdem Sie alle Szenen wie gewünscht neu positioniert haben, sollten Sie für die weiteren Arbeitsschritte wieder in den **Timeline-Modus** zurückkehren (Abbildung 4.41).

4.5 Einzelne Video-, Bild- und Audioobjekte bearbeiten

Im vorherigen Unterkapitel haben Sie erfahren, wie Sie Szenen bearbeiten. Eine Szene besteht aber aus mehreren Objekten, z.B. einem Videoclip, einem Audioclip, Titeln, Blenden oder Effekten. All diese Objekte lassen sich getrennt von den anderen Objekten bearbeiten.

Objekte trennen und gruppieren

Normalerweise besteht eine Filmaufnahme aus einem Videoclip sowie einem Audioclip. Wie schon erwähnt, wird der Videoclip nach dem Import in MAGIX Video deluxe MX auf Spur 1 eingefügt und der Audioclip auf Spur 2.



▲ Abbildung 4.42

Um Objekte getrennt voneinander bearbeiten zu können, müssen Sie zuvor die Gruppierung auflösen.

Unabhängig davon, ob Sie den Film bereits in Szenen aufgeteilt haben oder er noch als eine einzige Szene vorliegt: Sobald Sie eine Szene per Mausklick kennzeichnen, werden sowohl Ton als auch Bild gemeinsam markiert. Dies liegt daran, dass die beiden Clips aneinander gekoppelt sind. Sie sind also **gruppiert**. Was immer Sie an dieser markierten Szene durchführen, wirkt sich damit automatisch auf beide Clips aus. Schneiden Sie beispielsweise den Anfang der Szene weg, werden dadurch automatisch sowohl der Video- als auch der Audio-Part gelöscht. Das ist aber nicht immer erwünscht. Wenn Sie beispielsweise den Ton beibehalten und nur den Video-Part durch einen anderen Filmabschnitt ersetzen wollen, müssen Sie zuvor die Videospur von der Audiospur trennen.

- 1.** Um den Videoclip einer Szene vom Audioclip zu trennen, gehen Sie folgendermaßen vor: Markieren Sie im Arranger per Mausklick die gewünschte Szene. Sie ist nun orange hinterlegt.
- 2.** Klicken Sie in der unteren Werkzeugleiste auf das Symbol **Gruppe auflösen** (Abbildung 4.42).
- 3.** Sobald Sie auf die Schaltfläche geklickt haben, wird die Markierung der beiden Objekte aufgehoben. Wenn Sie nun beispielsweise auf den Videoclip klicken, wird nur noch dieser markiert und lässt sich getrennt von der Audiospur bearbeiten (Abbildung 4.43).

Der umgekehrte Weg funktioniert natürlich auch. Möchten Sie beispielsweise mehrere Objekte gemeinsam verschieben oder mit einem Effekt versehen, können Sie diese zuvor auch eigenhändig miteinander verbinden, sprich zu einer Gruppe zusammenfassen (*gruppieren*).

1. Markieren Sie zunächst alle Objekte, die Sie miteinander verbinden möchten. Halten Sie hierzu die Taste **Strg** gedrückt, während Sie die Elemente nacheinander im Arranger mit der Maus anklicken. Alle markierten Objekte werden orange hinterlegt.
2. Klicken Sie in der unteren Werkzeuleiste auf das Symbol **Gruppe bilden (G)** (Abbildung 4.44).



Wenn Sie in Zukunft eines dieser Gruppenelemente markieren, werden automatisch alle anderen Objekte der Gruppe mit ausgewählt. Die gruppierten Objekte lassen sich nun nur noch gemeinsam verschieben, löschen oder anderweitig bearbeiten.

Objekte löschen und Lücken schließen

Mithilfe der Schnittwerkzeuge **Anfang entfernen**, **Ende entfernen** sowie **Szene entfernen**, die Sie in Abschnitt 4.4, »Szenen manuell bearbeiten«, kennengelernt haben, lassen sich jeweils der Anfang, das Ende oder auch die gesamte Szene löschen. Die entstandenen Lücken schließt MAGIX Video deluxe MX wie beschrieben automatisch.

Mit diesen Funktionen können Sie auch einzelne Objekte, wie etwa ein Audioclip, ganz einfach entfernen. Es gibt aber auch noch einen anderen Weg:

1. Markieren Sie im Arranger per Mausklick das Objekt, das entfernt werden soll. Achten Sie darauf, dass anschließend wirklich nur dieses Objekt orange hinterlegt ist. Ist dies nicht der Fall, ist das Element wahrscheinlich noch mit anderen Objekten verbunden (Abbildung 4.45). In diesem Fall müssen Sie vor dem Löschen die Gruppierung aufheben, da



▲ Abbildung 4.43
Jetzt können Sie den Ton getrennt vom Video bearbeiten.

◀ Abbildung 4.44
Zu einer Gruppe zusammengefasste Objekte können gemeinsam bearbeitet werden.



▲ Abbildung 4.45
Ist das zu lösrende Objekt noch mit anderen Objekten verbunden, müssen Sie erst die Gruppierung aufheben.

sonst alle Objekte – also auch die, die Sie behalten möchten – im nächsten Schritt gelöscht werden.



Abbildung 4.46

Wird der Befehl **Löschen** zum Entfernen eines Objekts verwendet, entsteht an entsprechender Stelle eine Lücke.

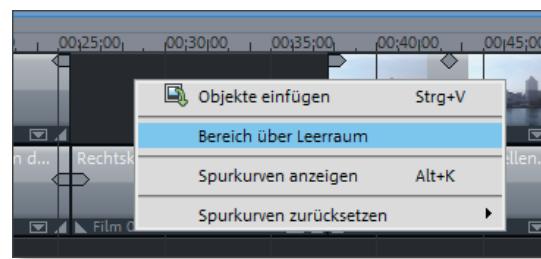
Abbildung 4.47 >

Mithilfe des Befehls **Bereich über Leerraum** lässt sich die Lücke schnell markieren.

- Um das markierte Objekt zu entfernen, klicken Sie in der unteren Werkzeugeiste auf das Symbol **Löschen** (Abbildung 4.46). Das Objekt wird nun entfernt.

Wenn Sie das Objekt auf diesem Wege löschen, entsteht an seiner Stelle eine Lücke. Ist ein solches »Loch« im Film nicht erwünscht, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Lücke.
- Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl **Bereich über Leerraum** aus (Abbildung 4.47). Die Lücke wird nun mit den beiden Bereichsmarkern in Form von geschweiften Klammern in der Zeitleiste gekennzeichnet.



- Zuletzt wählen Sie **Bearbeiten > Bereich bearbeiten > Löschen** aus. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination **Alt + Entf** drücken.

Die Lücke wird nun automatisch geschlossen, indem alle rechts von der Lücke befindlichen Objekte nach links verschoben werden.

Objekte verschieben

Sowohl bei den Werkzeugen **Anfang entfernen**, **Ende entfernen** und **Szene entfernen** als auch bei dem gerade vorgestellten Mechanismus zum Schließen von Lücken verschiebt MAGIX Video deluxe MX automatisch alle folgenden Elemente für Sie, sodass keine weiteren Lücken entstehen.

Selbstverständlich können Sie auch selbst Objekte verschieben, sei es, um selbst eine Filmlücke zu schließen oder auch umgekehrt Platz für ein neues Objekt zu schaffen. Das Programm bietet zum Verschieben drei verschiedene Mausmodi an: **Mausmodus für einzelne Objekte**, **Mausmo-**

dus für eine Spur und **Mausmodus für alle Spuren**. Wie und wann Sie diese Mausmodi am besten nutzen, zeigen wir Ihnen gleich.

Die **Mausmodi**-Werkzeuge zählen wie die **Zerschneiden**-Werkzeuge zu den mehrfach belegten Schaltflächen (Abbildung 4.48). In der unteren Werkzeugleiste wird jeweils das zuletzt verwendete Symbol angezeigt. Alle anderen sind nach einem Klick auf den Pfeil rechts neben der Schaltfläche **Mausmodus** erreichbar. Die Schaltfläche ist übrigens nur im **Timeline-Modus** verfügbar.



▲ Abbildung 4.48

Die **Mausmodi**-Werkzeuge zählen zu den mehrfach belegten Schaltflächen.

Der Mausmodus für einzelne Objekte

Wenn Sie lediglich ein einzelnes Objekt verschieben wollen, ohne die übrigen Filmelemente zu verändern, kommt der **Mausmodus für einzelne Objekte** zum Einsatz. Er ist bereits voreingestellt. Und so gehen Sie beim Verschieben vor:

1. Stellen Sie sicher, dass in der unteren Werkzeuleiste das Symbol **Mausmodus für einzelne Objekte** angezeigt wird (Abbildung 4.49). Ist dies bei Ihnen nicht der Fall, klicken Sie auf den Pfeil rechts neben der Schaltfläche **Mausmodus** und wählen in der zugehörigen Liste den ersten Eintrag **Objekte** aus.



◀ Abbildung 4.49

Um ein einzelnes Objekt zu verschieben, wählen Sie **Mausmodus für einzelne Objekte**.

2. Bewegen Sie nun den Mauszeiger auf das Objekt, das verschoben werden soll.

3. Ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte neue Position, und lassen Sie dann die Taste los. An der ursprünglichen Position des Objekts entsteht eine Lücke.

Beim Verschieben von Szenen in der Szenenübersicht sorgt MAGIX Video deluxe MX automatisch für Platz, d.h., alle folgenden Szenen werden automatisch nach rechts verschoben. Wenn Sie Objekte im **Mausmodus für einzelne Objekte** verschieben, passiert dies jedoch nicht. Befindet sich an der neuen Stelle also bereits ein Objekt, wird es von dem

Schneller per Tastatur

Die verschiedenen Mausmodi können Sie auch schnell über die Tastatur aktivieren. Für den **Mausmodus für einzelne Objekte** drücken Sie die [6]. In der unteren Werkzeugleiste wird das entsprechende Mausmodus-Symbol eingeblendet. Den **Mausmodus für alle Spuren** aktivieren Sie durch Drücken der [7]. Mit der Taste [8] aktivieren Sie wiederum den **Mausmodus für eine Spur**.

verschobenen Objekt überlagert. Im Falle eines Videoclips oder eines Fotos bedeutet dies beispielsweise, dass beide Elemente gleichzeitig abgespielt werden. Somit ist aber auch keines der beiden mehr richtig zu erkennen. Damit dies nicht passiert, müssen Sie vor dem Verschieben für freien Platz sorgen. Hierfür eignen sich die beiden anderen Mausmodi.

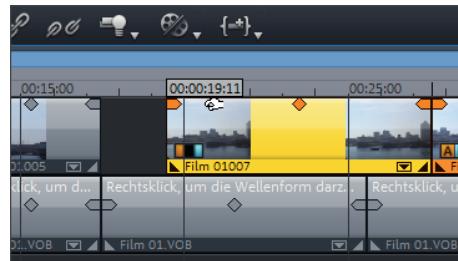
Der Mausmodus für eine Spur

Um beispielsweise auf einer bestimmten Spur eine Lücke für ein Objekt zu schaffen, ist der **Mausmodus für eine Spur** der richtige. Damit wird nicht nur das Objekt verschoben, auf dem sich der Mauszeiger befindet, sondern auch alle hinter dem Objekt folgenden Elemente in der gleichen Spur.

1. Aktivieren Sie nach einem Klick auf den Pfeil rechts neben der Mausmodus-Schaltfläche in der Liste das Werkzeug  **Eine Spur**.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Position im Film, an der Sie eine Lücke schaffen möchten.
3. Ziehen Sie das Objekt, das sich an der entsprechenden Stelle befindet, mit gedrückter linker Maustaste beispielsweise nach rechts (Abbildung 4.50). Alle Objekte, die sich rechts vom Objekt befinden, werden automatisch mit nach rechts verschoben. Links vom Objekt entsteht beim Verschieben eine Lücke.

Abbildung 4.50 >

Beim Mausmodus **Eine Spur** werden alle rechts vom markierten Objekt befindlichen Elemente in der Spur mit verschoben.



Der Mausmodus für alle Spuren

Sollen nicht nur die Objekte neu positioniert werden, die sich auf der gleichen Spur wie das verschobene Objekt befinden, sondern auch die Objekte auf den darunter befindlichen Spuren, kommt der **Mausmodus für alle Spuren** zum Einsatz. Das ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn Sie nicht nur für ein einzelnes Videoobjekt Platz schaffen wollen, sondern auch für den dazugehörigen Ton.

1. Klicken Sie wieder auf den Pfeil rechts vom Symbol **Mausmodus**, und wählen Sie dieses Mal **Mausmodus für alle Spuren** aus (Abbildung 4.51).

2. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das zu verschiebende Objekt und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position. Dabei wird nicht nur das markierte Objekt, sondern zusätzlich alle Objekte mit verschoben, die sich unterhalb und rechts dieses Objekts befinden.



◀ Abbildung 4.51
Mit dem **Mausmodus für alle Spuren** verschieben Sie mehrere Objekte in einem Rutsch.

Objekte einfügen

In Kapitel 3, »Das Videomaterial auf den Computer übertragen«, haben wir Ihnen gezeigt, wie Sie Ihre selbst gedrehten Aufnahmen vom Camcorder auf Ihren Computer und damit zugleich in MAGIX Video deluxe MX importieren. Im Folgenden lernen Sie, wie Sie Objekte (beispielsweise Fotos oder auch Filmabschnitte) in Ihren Film einfügen, die bereits auf dem Computer gespeichert sind. Der Zugriff auf diese Dateien erfolgt über den Media Pool.

Damit Ihnen die Suche nach den gewünschten Dateien leichter fällt, stellen wir Ihnen nun kurz das Register **Import** des Media Pools vor, bevor wir uns genauer mit dem Einfügen von Objekten befassen. Der Media Pool ist ähnlich aufgebaut wie der Windows-Explorer (Abbildung 4.52). Den Zugriff auf alle Mediadateien wie Videos, Bilder oder auch MP3-Songs erhalten Sie über das Register **Import** ①. Am oberen Rand des Media Pools, direkt unterhalb von den Registerkarten, befinden sich die Navigationsschaltflächen, mit denen Sie durch die Ordner und Laufwerke Ihres Computers navigieren.

- Über die Schaltflächen **Vorwärts** ➡ und **Rückwärts** ➡ gelangen Sie zu den Ordnern, die Sie zuvor besucht haben.

Schneller per Tastatur

Wenn Sie auf Ihrer Tastatur die -Taste drücken, gelangen Sie ebenfalls zum übergeordneten Verzeichnis. Eine zuvor im Media Pool markierte Datei löschen Sie durch Drücken der Taste .

- Nach einem Klick auf die Schaltfläche **Übergeordneter Ordner** wird die nächsthöhere Ordnerebene im Media Pool eingeblendet.
- Ist die Schaltfläche **Verzeichnisbaum** aktiviert, werden alle Ordner mit Unterordnern angezeigt, wie Sie es vom Windows-Explorer kennen.

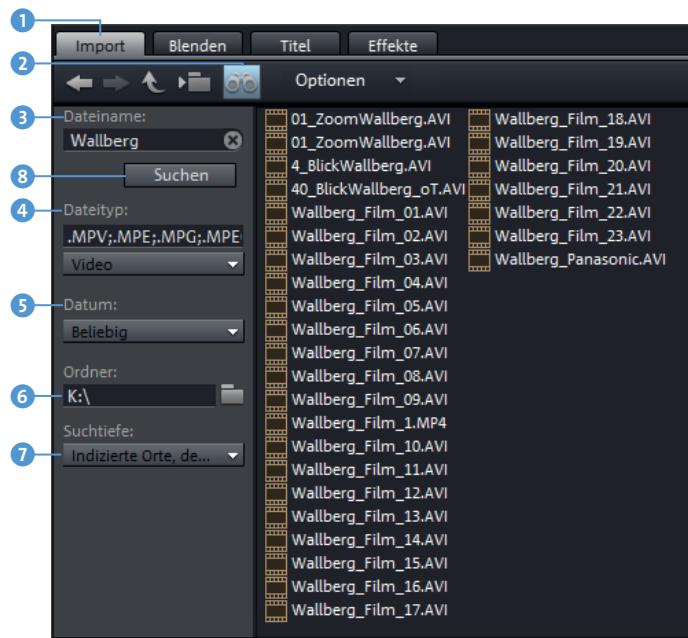


Abbildung 4.52 >

Im Media Pool haben Sie Zugriff auf die verschiedenen Ordner und Dateien und können sogar nach ihnen suchen.

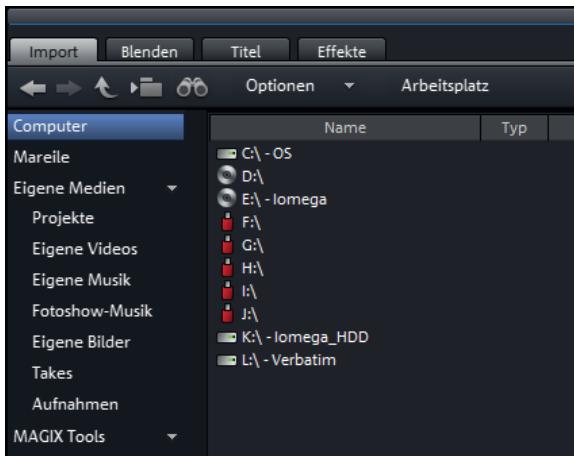
- Wenn Sie sich nicht mehr sicher sind, in welchem Verzeichnis sich eine gesuchte Datei befindet, nutzen Sie am besten die Suchfunktion von MAGIX Video deluxe MX, die Sie per Klick auf die Schaltfläche **Dateisuche** ② aufrufen. Im zugehörigen Dialog können Sie direkt den Dateinamen ③ eingeben sowie nach Dateityp ④, Datum ⑤ oder in einem ausgewählten Ordner ⑥ suchen. Über die Suchtiefe ⑦ wird festgelegt, welche Orte durchsucht werden sollen. Als »indizierte Orte« werden die Ordner bezeichnet, die durch den Indexdienst von Windows durchsucht und katalogisiert wurden. Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Suchen** ⑧ starten Sie den Suchvorgang. Alle gefundenen Dateien werden im Media Pool eingeblendet. Klicken Sie erneut auf das Symbol um den **Suchen**-Dialog auszublenden. In der linken Spalte des Media Pools werden nun wieder die Verknüpfungen angezeigt.

Ist das Register **Import** aktiviert, finden Sie am linken Rand des Media Pools einige Verknüpfungen zu wichtigen Ordner. Klicken Sie hier bei-

Schneller Ordnerzugriff

Wenn Sie in der Navigationsleiste des Media Pools auf die Schaltfläche klicken, erhalten Sie eine Liste mit allen kürzlich aufgesuchten Ordnern. Mit nur einem Mausklick können Sie so schnell zwischen häufig benötigten Verzeichnissen hin- und herspringen.

spielsweise auf **Computer** 9, so erhalten Sie auf der rechten Seite des Media Pools eine Übersicht über alle Festplatten sowie Laufwerke Ihres Computers (Abbildung 4.53).



◀ Abbildung 4.53
Über die Verknüpfung **Computer** erreichen Sie unter anderem alle Ihre externen Festplatten.

Die zweite Verknüpfung, das sogenannte *Benutzerverzeichnis* 10, das Ihren Benutzernamen trägt, führt Sie zu Ihren persönlichen Ordner. Diese persönlichen Verzeichnisse wie **Eigene Videos**, **Eigene Bilder** oder auch **Eigene Dokumente** erreichen Sie aber auch über die Verknüpfung **Eigene Medien** 11. Hier finden Sie auch den Ordner **Projekte** 12, in dem MAGIX Video deluxe MX in der Standardeinstellung alle Ihre Projekte ablegt.

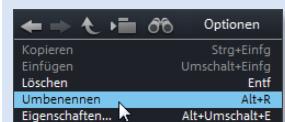
Die Anzeigeoptionen verändern

Im Media Pool werden gemäß der Standardeinstellung nur die Dateinamen aufgelistet. Diese sind aber nicht immer selbsterklärend, sondern haben manchmal sehr kryptische Bezeichnungen, z.B. *MOV013*, *IMG917* oder *Aufnahme01*. (Letzteres ist die Standardbezeichnung von MAGIX Video deluxe MX für importierte Filme.) Wenn Sie beim Importieren der Filme keine aussagekräftigeren Dateinamen gewählt haben, ist es schwer, sich nur anhand dieser Dateinamen zurechtzufinden. Zum Glück können Sie sich die Auswahl von Filmen oder auch Bildern erleichtern, indem Sie die Ansicht des Media Pools ändern.

1. Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Media Pools auf die Schaltfläche **Anzeigeoptionen** ■■■.
2. In der Liste wählen Sie **Große Symbole**. Im Media Pool wird nun das Foto bzw. das erste Einzelbild eines Films eingeblendet.

Dateien umbenennen

Falls Sie mit dem Namen einer Datei nicht ganz zufrieden sind und sie gerne umbenennen möchten, ist das auch in MAGIX Video deluxe MX möglich. Markieren Sie die Datei einfach im Media Pool, klicken Sie auf **Optionen**, und wählen Sie in der aufklappenden Liste den Befehl **Umbenennen**. Der Dateiname wird nun weiß hinterlegt und kann überschrieben werden.

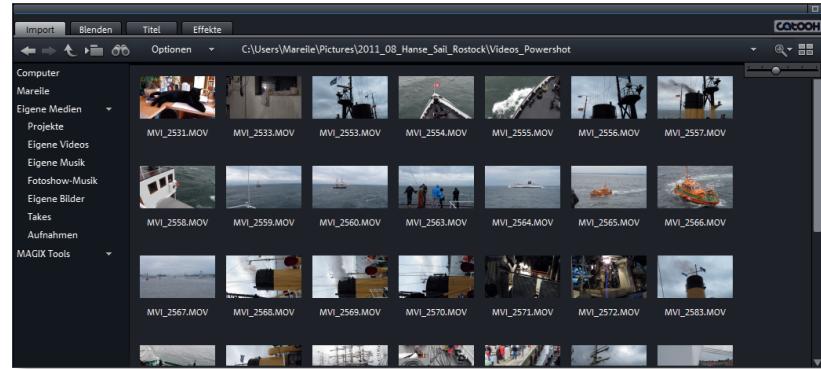


▲ Abbildung 4.54
Nach einem Klick auf **Optionen** steht Ihnen der Befehl **Umbenennen** zur Verfügung.

- Links der Schaltfläche **Anzeigeoptionen** erscheint nun eine weitere Schaltfläche in Form einer Lupe . Indem Sie darauf klicken, können Sie die Größe der angezeigten Bilder im Media Pool einstellen (Abbildung 4.55).

Abbildung 4.55 >

Über die Zoomfunktion lässt sich die Größe der Bilder im Media Pool beeinflussen.



Elemente des Media Pools abspielen

Arranger-Inhalt abspielen

Um den Film abzuspielen, der im Arranger angezeigt wird, muss in der Transportkontrolle die kleine Filmrolle aktiviert sein. Vorsicht: Wenn Sie den Mauszeiger auf eine der beiden Schaltflächen (Ordner oder Filmrolle) bewegen, werden beide aktiv, also hell hinterlegt, angezeigt. Welche tatsächlich aktiv ist, erfahren Sie, wenn Sie den Mauszeiger von den Schaltflächen wegbewegen.

Falls Ihnen das eingeblendete Einzelbild noch nicht ausreicht, um beurteilen zu können, ob es sich bei einem Film um den richtigen handelt, können Sie ihn auch kurz abspielen.

- Markieren Sie den Film per Mausklick auf den entsprechenden Dateinamen im Media Pool.
- Klicken Sie in der Transportkontrolle des Programmonitors auf die Schaltfläche mit dem Ordner . Damit wird die Wiedergabe der Media-Pool-Elemente aktiviert.
- Nach einem Klick auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche in der Transportkontrolle wird der im Media Pool markierte Film abgespielt (Abbildung 4.56). Analog können Sie übrigens auch Musiktitel vorhören.

Abbildung 4.56 >

Ist das Ordnersymbol aktiviert, wird das im Media Pool markierte Objekt im Programmmonitor abgespielt.



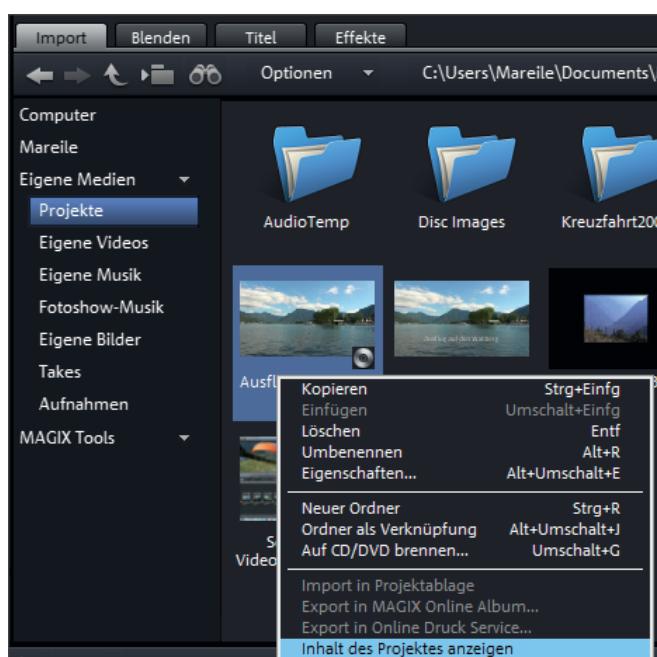
Projekte mithilfe des Projektbrowsers durchsuchen

In MAGIX Video deluxe lässt sich immer nur ein Projekt zur gleichen Zeit bearbeiten. Wenn Sie ein Element aus einem bereits bestehenden Projekt in das aktuelle Projekt laden möchten, ist dies nun endlich mit der neuen Version MX von MAGIX Video deluxe möglich. Das Zauberwort hierfür heißt *Projektbrowser*, und der Weg zu diesem Werkzeug führt über den Media Pool. Daher werden wir die Funktionsweise des neuen Werkzeugs an dieser Stelle kurz erläutern:

- 1.** Um sich den Inhalt eines Projekts im Media Pool anzeigen zu lassen, wechseln Sie zunächst auf der Registerkarte **Import** in das Verzeichnis, in dem das Projekt gesichert ist. Am besten erreichen Sie dies über die Verknüpfung **Eigene Medien > Projekte**.
- 2.** Wird das gewünschte Projekt in der rechten Fensterhälfte angezeigt, rufen Sie mit der rechten Maustaste das Kontextmenü auf, und wählen Sie hier den Eintrag **Inhalt des Projekts anzeigen** (Abbildung 4.57).

Projektdateien erkennen

Projektdateien haben die Dateiendung *.mvp*. Im Media Pool sind sie außerdem gut an dem kleinen CD-Symbol in der rechten unteren Ecke der Vorschau erkennbar.



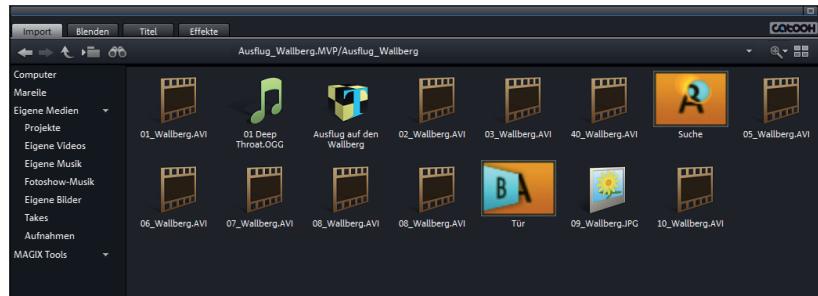
◀ Abbildung 4.57

Im Kontextmenü einer Projektdatei finden Sie den Befehl, über den Sie sich den Projektinhalt anzeigen lassen können.

- 3.** Im Media Pool wird nun der Projektordner eingeblendet, den Sie per Doppelklick öffnen. Anschließend wird der gesamte Inhalt des Projekts angezeigt – von Videoclips und Bildern über Titel bis hin zu verwendeten Effekten (Abbildung 4.58). Alle hier aufgeführten Objekte können in Ihren aktuell geladenen Film im Arranger eingefügt werden.

Abbildung 4.58 >

Mithilfe des Projektbrowsers können Sie sich den Inhalt bereits bestehender Projekte im Media Pool anzeigen lassen.



Nachdem Sie nun gesehen haben, wie Sie im Media Pool navigieren und an das gewünschte Material inklusive Projektdateien gelangen, kehren wir zum eigentlichen Thema des Kapitels zurück: dem Einfügen von Objekten. Um ein Foto oder auch einen Filmabschnitt zu importieren, wählen Sie als Erstes das einzufügende Material im Media Pool aus.

Objekte im Media Pool auswählen

Für die folgenden Schritte gehen wir davon aus, dass sich die Fotos oder auch Filmabschnitte, die Sie in Ihren Film einfügen möchten, bereits auf der Festplatte Ihres Computers befinden oder alternativ auf einem externen Laufwerk. Um das gewünschte Material im Media Pool auszuwählen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Stellen Sie sicher, dass das Register **Import** im Media Pool aktiviert ist.

2. Navigieren Sie über die Verknüpfungen in der linken Spalte des Media Pools zu dem Verzeichnis, in dem sich das gewünschte Bild- oder Filmmaterial befindet (Abbildung 4.59).

3. Markieren Sie in der rechten Spalte die Datei, die Sie in Ihren Film einfügen möchten.

Handelt es sich bei der Datei um einen Videoclip, von dem Sie lediglich einen Ausschnitt im Arranger ergänzen möchten, müssen Sie noch folgende Schritte durchführen:

4. Klicken Sie in der Transportkontrolle des Programmonitors auf das Ordnersymbol, um die Wiedergabe des Media Pools zu aktivieren (Abbildung 4.60).

5. Spielen Sie den im Media Pool markierten Videoclip bis zum Anfang des einzufügenden Filmabschnitts ab und stoppen Sie dann die Wiedergabe.



Abbildung 4.59

Navigieren Sie zunächst zum gewünschten Ordner, und markieren Sie dann in der rechten Spalte den einzufügenden Film.

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Setzt Bereichsanfang** [1].
7. Fahren Sie mit der Wiedergabe fort, bis das Ende des gewünschten Filmabschnitts erreicht ist.
8. Hier klicken Sie nun auf die Schaltfläche **Setzt Bereichsende** [2].



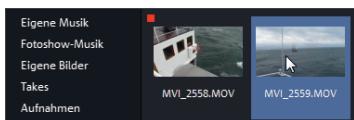
◀ Abbildung 4.60
Soll nicht der gesamte Film eingefügt werden, markieren Sie den gewünschten Abschnitt zuvor mithilfe der Bereichsmarker.

Als Nächstes fügen Sie das markierte Objekt an der gewünschten Position im Arranger ein.

Ein Objekt per Drag & Drop einfügen

Falls Sie bereits für freien Platz auf einer der Spuren im Arranger gesorgt haben, lässt sich das im Media Pool markierte Objekt ganz schnell ergänzen. Handelt es sich bei dem Objekt um ein Foto oder soll der gesamte Videoclip ergänzt werden, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Datei im Media Pool (Abbildung 4.61).



◀ Abbildung 4.61
Zum Einfügen des Films oder Fotos bewegen Sie den Mauszeiger auf die Datei im Media Pool...

2. Ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position im Arranger.

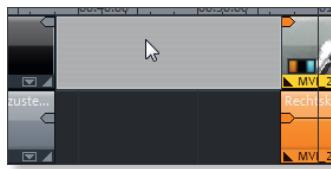


Abbildung 4.62

... und ziehen sie mit gedrückter linker Maustaste in den Arranger.

3. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird das Objekt eingefügt (Abbildung 4.62).

Um lediglich einen Ausschnitt des Videoclips zu ergänzen, den Sie zuvor mithilfe der Bereichsmarker markiert haben, führen Sie folgende Schritte durch:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Vorschaubild im Programmmonitor (Abbildung 4.63). Wichtig ist, dass hier wirklich das im Media Pool markierte Element angezeigt wird und die Bereichsmarker an den gewünschten Positionen gesetzt sind.
2. Ziehen Sie nun den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste auf den freien Platz im Arranger.
3. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Filmabschnitt an entsprechender Stelle eingefügt.

Abbildung 4.63 >

Zuvor per Bereichsmarker gekennzeichnete Filmabschnitte werden über den Programmmonitor in den Arranger gezogen.

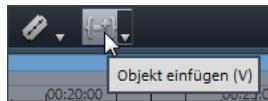


Abbildung 4.64

Die mehrfachbelegte Einfügen-Schaltfläche finden Sie rechts vom Zerschneiden-Werkzeug.

Objekte per Einfüge-Modi ergänzen

Statt selbst für freien Platz zu sorgen und das Objekt per Drag & Drop zu ergänzen, können Sie die Arbeit auch MAGIX Video deluxe MX überlassen. Das Programm bietet fünf verschiedene Einfüge-Modi, die Sie über die mehrfachbelegte **Einfügen**-Schaltfläche in der unteren Werkzeugleiste auswählen. Die Schaltfläche befindet sich rechts von der **Zerschneiden**-Schaltfläche (Abbildung 4.64).

Zum Einfügen eines Objekts gehen Sie folgendermaßen vor: Nach einem Klick auf den Pfeil rechts neben der **Einfügen**-Schaltfläche markieren Sie in der zugehörigen Liste den gewünschten Einfüge-Modus (Abbildung 4.65). Die Liste klappt wieder zusammen und der ausgewählte Modus wird in der unteren Werkzeugleiste angezeigt. Klicken Sie nun auf diese Schaltfläche, wird das im Media Pool markierte Objekt an der vorgegebenen Position im Film eingefügt. Die Modi haben im Einzelnen folgende Bedeutung:

- **Automatisch** : Der Modus **Automatisch** ist bereits voreingestellt. Wenn Sie diesen Modus wählen, wird das im Media Pool markierte Bild oder der Videoclip am nächsten freien Platz auf der Spur 1 eingefügt. Meistens ist dies erst am Ende des Films der Fall, da vorher nur selten eine Lücke vorhanden ist (Abbildung 4.66). Handelt es sich bei dem Objekt dagegen um einen Audioclip oder einen Text, wird er an der aktuellen Position des Wiedergabemarkers auf der nächsten freien Spur ergänzt.
- **Einspur-Ripple** : Beim Einspur-Ripple werden die im Media Pool markierten Objekte an der aktuellen Position des Wiedergabemarkers eingefügt. Bilder und Videos werden wie beim automatischen Einfüge-Modus auf Spur 1 ergänzt. Befindet sich an der Position des Markers ein anderes Objekt, wird dieses automatisch geschnitten. Der Teil des geschnittenen Objekts, der sich rechts vom Wiedergabemarker befand, wird am Ende des eingefügten Objekts fortgesetzt. Alle weiteren Objekte, die sich hinter dem Wiedergabemarker, sprich rechts von ihm befinden, werden nach rechts verschoben.



▲ Abbildung 4.65
Den gewünschten Einfüge-Modus wählen Sie nach einem Klick auf den Pfeil rechts von der **Einfügen**-Schaltfläche aus.



▲ Abbildung 4.66

Fotos und Videoclips werden im Modus **Automatisch** am Ende des Films ergänzt.

- **Mehrspur-Ripple** : Der Mehrspur-Ripple verhält sich ähnlich wie der Einspur-Ripple. Das heißt, Bilder und Videos werden an der aktuellen Position des Wiedergabemarkers auf Spur 1 ergänzt. Befindet sich an der Position des Markers ein anderes Objekt, wird dieses automatisch

geschnitten und hinter dem eingefügten Objekt fortgesetzt. Weiter hinten befindliche Objekte auf der gleichen Spur werden automatisch nach rechts verschoben. Befinden sich an der Position des Abspiel-markers auf den anderen Spuren andere Objekte, werden diese im Gegensatz zum Einspur-Ripple ebenfalls geschnitten und automatisch nach rechts versetzt.

- **Austauschen** : Beim Austauschen-Modus wird das zuvor im Arranger markierte Objekt durch das im Media Pool ausgewählte Element ersetzt. Sind die beiden Objekte unterschiedlich lang, werden die nachfolgenden Objekte im Arranger entsprechend verschoben, sodass durch den Austausch keine Lücke entsteht.
- **Überschreiben** : Der Überschreiben-Modus verhält sich ähnlich wie der Austauschen-Modus: Das zuvor im Arranger markierte Objekt wird durch das im Media Pool ausgewählte Element ersetzt. Im Gegensatz zum Austauschen-Modus wird hier allerdings keine Längenanpassung vorgenommen. Ist das neu eingefügte Objekt kürzer als das vorherige, bleiben damit Teile des vorherigen Objekts bestehen. Ist das neue Objekt umgekehrt länger, kann es passieren, dass auch Bereiche des nachfolgenden Objekts überschrieben werden.



▲ Abbildung 4.67

*Der Einfügen-Modus **Überschreiben** ist mit Vorsicht zu genießen, weil keine Längenanpassung vorgenommen wird und eventuell Teile des nachfolgenden Objekts überschrieben werden.*

Wie bereits oben erwähnt: Um das im Media Pool markierte Objekt einzufügen, müssen Sie die zuvor in der Liste ausgewählte **Einfügen**-Schaltfläche erneut anklicken. Erst dann wird das gewünschte Objekt im Arranger ergänzt. Die Auswahl der Schaltfläche allein reicht nicht.

Objekte kopieren, ausschneiden und einfügen

Um ein Objekt, das sich bereits im Arranger befindet, zu kopieren bzw. auszuschneiden und an einer anderen Stelle einzufügen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Sorgen Sie zunächst an der Stelle, an der das kopierte oder ausgeschnittene Objekt im Arranger eingefügt werden soll, für ausreichend freien Platz. Hierfür können Sie die bereits vorgestellten **Verschieben**-Werkzeuge nutzen (Abbildung 4.68).



Abbildung 4.68 >

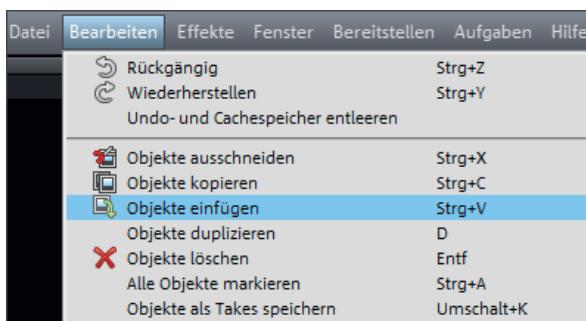
Mithilfe der Mausmodi-Werkzeuge schaffen Sie zunächst Platz für das einzufügende Objekt.

2. Markieren Sie im Arranger per Mausklick das Objekt, das kopiert oder ausgeschnitten werden soll.

3. Rufen Sie im Menü **Bearbeiten** den Befehl **Objekte kopieren** bzw. **Objekte ausschneiden** auf.

4. Positionieren Sie den Wiedergabemarker an der Stelle, an der das kopierte/ausgeschnittene Objekt eingefügt werden soll.

5. Über den Befehl **Objekte einfügen** im Menü **Bearbeiten** ergänzen Sie das kopierte/ausgeschnittene Objekt an der entsprechenden Stelle (Abbildung 4.69).



◀ Abbildung 4.69

Die Befehle zum Kopieren, Ausschneiden und Einfügen von Objekten finden Sie im Menü **Bearbeiten**.

Die Objektanfasser zum Kürzen/Verlängern nutzen

Sieht man sich ein Objekt im Arranger einmal genauer an, dann lassen sich jeweils in den vier Eckpunkten sowie in der Mitte des oberen Objektrandes rechteckige Markierungspunkte ausmachen. Diese Punkte werden auch *Objektanfasser* genannt. Mit ihrer Hilfe können Sie Objekte kürzen und wieder verlängern, langsam ein- oder ausblenden sowie die Helligkeit von Videoclips und die Lautstärke von Audioclips verändern.

Stellen Sie sich Folgendes vor: Kurz bevor Sie die Kamera ausgeschaltet haben, ist eine fremde Person quer durchs Bild gelaufen. Solche Situationen sind unglücklich, passieren aber schnell einmal. Anstatt den Videoclip nun im Arranger zu schneiden und die misslungene Sequenz zu löschen, können Sie das Objekt auch schnell mithilfe einer der beiden unteren Objektanfasser kürzen.

1. Ist das Objekt, das Sie kürzen möchten, noch mit einem anderen Objekt verbunden, dessen Länge Sie beibehalten möchten, heben Sie zunächst die Gruppierung auf (siehe dazu Abschnitt 4.5, »Einzelne Video-, Bild- und Audioobjekte bearbeiten«).

Schneller per Tastatur

Mit [Strg] + [X] schneiden Sie ein markiertes Objekt aus. Um ein markiertes Objekt zu kopieren, drücken Sie [Strg] + [C]. Mit [Strg] + [V] schließlich fügen Sie ein kopiertes/ausgeschnittenes Objekt wieder ein.

Abbildung 4.70 >

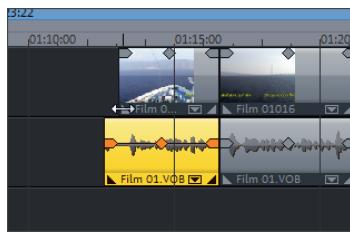
Heben Sie, falls notwendig, zuerst die Gruppierung der Objekte auf.



2. Soll das Objekt auf der rechten Seite gekürzt werden, bewegen Sie den Mauszeiger auf den rechten unteren Objektfasser, bei einer Kürzung von links entsprechend auf den linken unteren Objektfasser.
3. Ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste in Richtung Objektmitte (Abbildung 4.71).

Abbildung 4.71 >

Über die unteren Objektfasser lässt sich ein Objekt kürzen.



4. Wenn Sie die Stelle erreicht haben, bis zu der gekürzt werden soll, lassen Sie die Taste los. Beim Abspielen des Objekts wird nun nur noch der gekürzte Bereich wiedergegeben. An der Abspielgeschwindigkeit ändert sich durch das Kürzen nichts.

Alle Objekte, die einmal gekürzt wurden, lassen sich auch wieder verlängern. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den unteren Objektfasser, über den Sie das Objekt zuvor verkürzt haben.
2. Ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste in Richtung Objektrand.
3. Ist die gewünschte Länge erreicht, lassen Sie die Maustaste los. Ein Objekt lässt sich maximal nur bis zur Originallänge verlängern.

Das Kürzen oder Verlängern von Objekten mithilfe der Objektfasser ist, wie Sie gerade selbst sehen konnten, häufig der schnellste und bequemste Weg.

Objekte langsam einblenden

Angenommen, Sie möchten, dass ein Musiktitel nicht in voller Lautstärke beginnt, sondern anfangs sehr leise zu hören ist und dann erst immer

lauter wird. Über den Objektfänger in der linken oberen Ecke lässt sich genau dies erreichen. Handelt es sich bei dem Objekt um einen Videoclip, erscheint das Bild anfangs dunkel und wird dann immer heller. Und so gehen Sie beim Einblenden eines Objekts vor:

- 1.** Stellen Sie zunächst sicher, dass das gewünschte Objekt nicht noch mit einem anderen Objekt gekoppelt ist (siehe dazu Abschnitt 4.5, »Einzelne Video-, Bild- und Audioobjekte bearbeiten«).
- 2.** Bewegen Sie den Mauszeiger auf den linken oberen Objektfänger und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste nach rechts bis zu der Position, in der das Objekt vollständig eingeblendet sein soll (Abbildung 4.72).
- 3.** Lassen Sie die Maustaste los.

Das langsame Einblenden wird im Arranger durch eine ansteigende Linie gekennzeichnet.



Objekte überblenden

Um zwei Objekte zu überblenden, ziehen Sie sie im Arranger einfach etwas übereinander. Setzen Sie hierzu den Mauszeiger auf ein Objekt und ziehen Sie es dann mit gedrückter linker Maustaste in Richtung Nachbarobjekt. Der Überlappungsbereich wird durch ein diagonales Kreuz gekennzeichnet. Das linke Objekt wird nun langsam ausgeblendet, während das rechte Objekt langsam eingeblendet wird. Dieser Vorgang wird auch *Crossfade* genannt.

◀ Abbildung 4.72

Der linke obere Objektfänger dient dem langsamen Einblenden des Objekts.

Objekte langsam ausblenden

Analog zum Einblenden lassen sich Objekte natürlich auch langsam ausblenden. In diesem Fall wird der Ton leiser bzw. das Bild immer dunkler.

- 1.** Denken Sie auch hier daran, zunächst die Gruppierung – falls vorhanden – aufzuheben (siehe dazu Abschnitt 4.5, »Einzelne Video-, Bild- und Audioobjekte bearbeiten«).
- 2.** Setzen Sie den Mauszeiger auf den rechten oberen Objektfänger und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste nach links.
- 3.** Ist die Stelle erreicht, an der das Ausblenden beginnen soll, lassen Sie die Taste los.

Das Ausblenden eines Objekts erkennen Sie im Arranger an der absteigenden Linie.

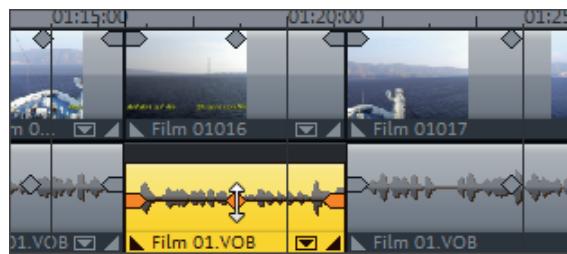
Helligkeit und Lautstärke verändern

Über den Objektfänger in der Mitte des oberen Objektrandes lassen sich die Helligkeit eines Video- oder Bildobjekts bzw. die Lautstärke eines Audioobjekts anpassen. Es ist hier nicht nötig, eine eventuelle Gruppierung aufzuheben, da sich eine Veränderung des Objektfängers nur auf das jeweilige Objekt auswirkt, nicht aber auf die mit ihm verbundenen Elemente.

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den mittleren Objektfänger (Abbildung 4.73).
2. Um ein Video- oder Bildobjekt zu verdunkeln, ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste nach unten. Im Falle eines Audioobjekts wird der Ton durch diese Aktion leiser.
3. Wenn Sie den Mauszeiger dagegen zum oberen Rand der jeweiligen Spur ziehen, wird das Objekt entsprechend heller bzw. lauter wiedergegeben.

Abbildung 4.73 >

Über den mittleren Objektfänger werden Lautstärke bzw. Helligkeit eines Objekts eingestellt.



Öffnen per Kontextmenü

Der Objekttrimmer lässt sich auch über das Kontextmenü eines Objekts aufrufen.

Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf das Objekt, und wählen Sie den Befehl **Objekttrimmer**. Der Objekttrimmer steht nur für Video- und Bildobjekte zur Verfügung. Wenn Sie also ein Audioobjekt ausgewählt haben, wird der Befehl im Kontextmenü nicht angezeigt.

4.6 Objekttrimmer: auf den Frame genau schneiden

Bisher haben Sie schon ein paar Funktionen kennengelernt, mit deren Hilfe sich Objekte kürzen oder auch ein- und wieder ausblenden lassen. MAGIX Video deluxe MX bietet ein Werkzeug, mit dem sich Anfangs- und Schlussbild noch genauer einstellen lassen: den Objekttrimmer.

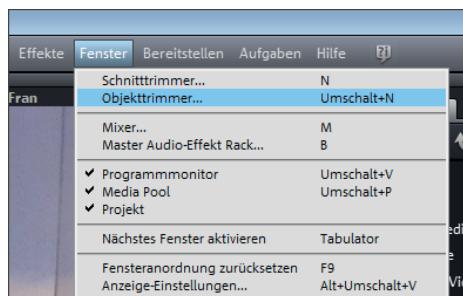
Sollen die Grenzen eines Objekts, sprich der Anfang und das Ende, auf den Frame genau eingestellt werden, spricht man auch von *Trimmen*. Die Funktion in MAGIX Video deluxe MX, die genau dies ermöglicht, wird entsprechend *Objekttrimmer* oder kurz *Trimmer* genannt. Um den Trimmer zu nutzen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Das zu trimmende Objekt markieren

Markieren Sie im Arranger das Objekt, dessen Anfangs- und Schlussbild Sie genau festlegen möchten.

2. Den Objekttrimmer aufrufen

Rufen Sie im Menü **Fenster** den Befehl **Objekttrimmer...** auf (Abbildung 4.74). Alternativ können Sie auch die Tastenkombination **[Shift]+[N]** drücken. Der Dialog **Trimmer – Einzelobjekt** wird nun geöffnet.

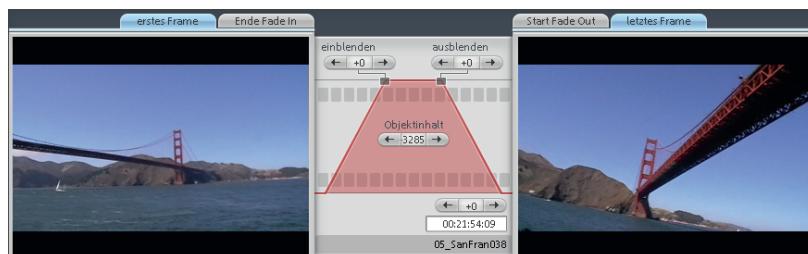


◀ Abbildung 4.74

Der Objekttrimmer wird über das Menü **Fenster** aufgerufen.

3. Die Objektgrenzen einstellen

Im Dialog **Trimmer – Einzelobjekt** sehen Sie zwei Vorschaufenster (Abbildung 4.75). Im linken Fenster wird das Startbild des markierten Objekts angezeigt, im rechten das Schlussbild.



◀ Abbildung 4.75

Im linken Fenster sehen Sie das Startbild des markierten Objekts, im rechten das Schlussbild.

Um die Objektgrenzen auf den Frame genau einzustellen, gehen Sie folgendermaßen vor: Unterhalb der beiden Vorschaufenster befinden sich jeweils zwei Pfeiltasten. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Pfeile, erscheint unterhalb des linken Fensters die QuickInfo **Ändert den ersten Frame des Objekts** und unterhalb des rechten Fensters die QuickInfo **Verändert den letzten Frame des Objekts**. Mit einem Klick auf diese Pfeile können Sie im Objekt von Einzelbild zu Einzelbild navigieren (Abbildung 4.76). Klicken Sie also sooft auf die entsprechende Pfeiltaste, bis im linken Fenster das gewünschte Startbild des Objekts und im rechten Fenster das Schlussbild angezeigt wird.

Abbildung 4.76 >

Über die Pfeiltasten unterhalb der linken Vorschau stellen Sie das gewünschte Startbild des markierten Objekts ein.



4. Das Objekt ein- und ausblenden

Das Ein- und Ausblenden des Objekts lässt sich ebenfalls im Dialog **Trimmer – Einzelobjekt** detailliert einstellen: Zwischen den beiden Vorschaufenstern sehen Sie am oberen Rand die Pfeiltasten **einblenden** sowie **ausblenden** (Abbildung 4.77). Mithilfe dieser Tasten legen Sie fest, über welchen Zeitraum ein Objekt ein- bzw. ausgeblendet werden soll. Bei einem Wert von **+25** verläuft dieser Vorgang beispielsweise über 25 Einzelbilder und dauert damit eine Sekunde. Die oberen Objektfassern des Objekts werden im Arranger entsprechend angepasst.

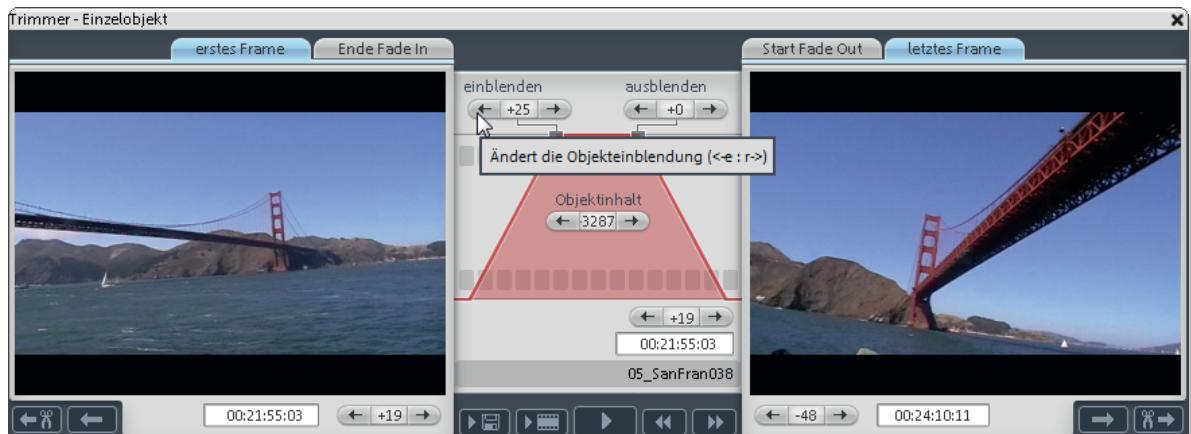


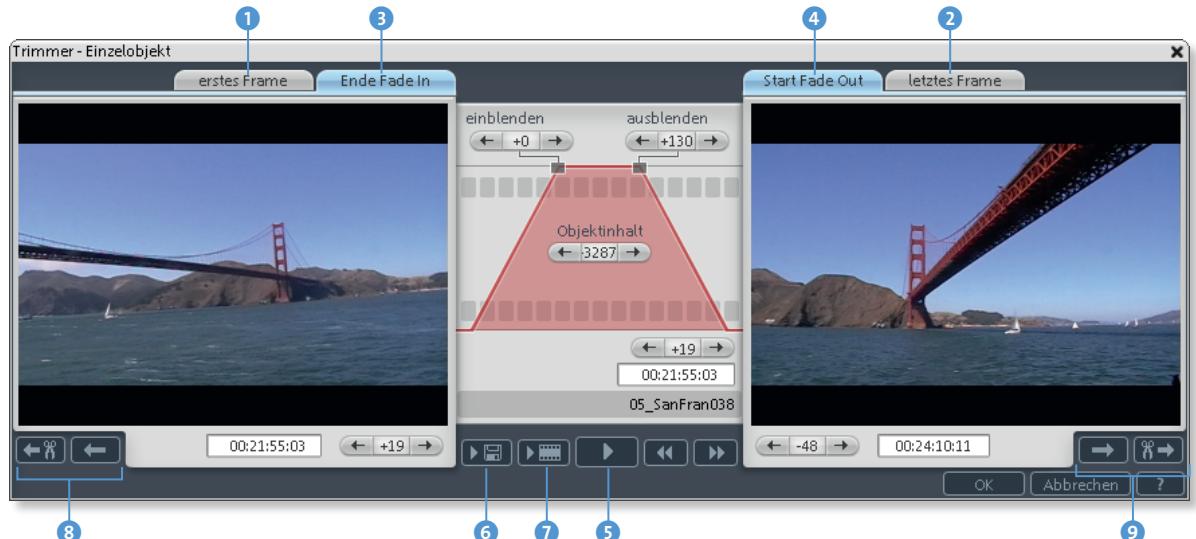
Abbildung 4.77

Auch das Ein- und Ausblenden des Objekts lässt sich im Objektrtrimmer genau einstellen.

5. Das Start- und Schlussbild begutachten

Über den beiden Vorschaufenstern sehen Sie jeweils zwei Registerkarten (Abbildung 4.78).

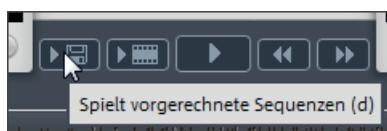
Per Voreinstellung befindet sich links das Register **erster Frame** ① und rechts das Register **letzter Frame** ② im Vordergrund. Wenn Sie links auf die Registerkarte **Ende Fade In** ③ wechseln, können Sie das Schlussbild der Einblendung begutachten. Analog wird rechts auf der Registerkarte **Start Fade Out** ④ der Beginn des Ausblendens angezeigt.



6. Das Arrangement zum Prüfen abspielen

Sobald Sie Anfangs- und Endpunkt sowie Fade In und Fade Out exakt festgelegt haben, sollten Sie die Einstellungen einem prüfenden Blick unterziehen. Über die drei **Wiedergabe**-Schaltflächen im mittleren Bereich des Dialogs spielen Sie das Arrangement ab:

- Die rechte Schaltfläche **Vorschau abspielen** ⑤ gibt das Objekt ganz normal wieder. Ist der Prozessor Ihres Computers ausgelastet, kann es zu einem Ruckeln des Bildes kommen.
- Wenn Sie das Arrangement per Klick auf die linke Schaltfläche **Spielt vorgerechnete Sequenzen** ⑥ abspielen, passiert dies nicht, da MAGIX Video deluxe MX vor dem Abspielen rendert, also die aktuellen Einstellungen berechnet und erst dann die Wiedergabe startet (Abbildung 4.79).



▲ Abbildung 4.78

Über die Register **Ende Fade In** und **Start Fade Out** können Sie das Schlussbild des Einblendens und das Startbild des Ausblendens begutachten.

◀ Abbildung 4.79

Das vorgerechnete Abspielen ermöglicht eine ruckelfreie Filmwiedergabe.

- Über die mittlere der drei Wiedergabe-Schaltflächen mit der Bezeichnung **Spielt Frame für Frame** 7 können Sie sich das Arrangement Bild für Bild ansehen.

Ist das Objekt Ihren Wünschen entsprechend getrimmt, schließen Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK**.



▲ Abbildung 4.80

Über die beiden Pfeiltasten unterhalb der rechten Vorschau können Sie zum nächsten Objekt bzw. Schnitt springen.

7. Weitere Objekte bearbeiten

Falls Sie noch weitere Objekte bearbeiten möchten, müssen Sie den Dialog nicht erst beenden. Mit einem Klick auf die Pfeiltasten **Bewegt den Trimmer zum vorherigen Objekt/Schnitt** 8 bzw. **Bewegt den Trimmer zum nächsten Objekt/Schnitt** 9 springen Sie zum vorherigen bzw. nächsten Objekt im Arranger (Abbildung 4.80). Die im aktuellen Objekt vorgenommenen Änderungen werden dabei automatisch gespeichert, bevor das nächste Objekt im Dialog **Trimmer – Einzelobjekt** angezeigt wird.

4.7 Werbung aus TV-Aufzeichnungen entfernen

Die einen sehen sie als praktische Gelegenheit, sich die nächste Tüte Chips zu holen, ohne etwas vom Film zu verpassen, anderen gehen sie gehörig auf die Nerven. Die Rede ist von Werbepausen. Wer sich zur Gruppe der Generierten rechnet, der wird sich über eine Funktion von MAGIX Video deluxe MX besonders freuen: Werbung erkennen und entfernen. Mit ihr können Sie Fernsehaufzeichnungen nach Werbeblöcken durchsuchen und diese anschließend vom Videoschnittprogramm herauschneiden lassen.

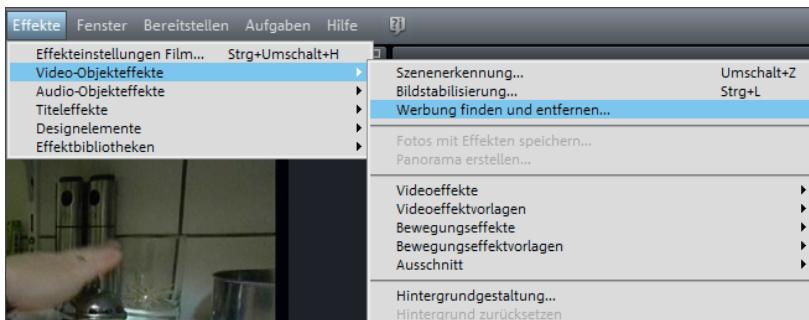
Die Funktion **Werbeerkennung** durchsucht Ihre Fernsehaufzeichnungen nach werbetyischen Merkmalen, etwa das klassische Anheben der Lautstärke zu Beginn eines Werbeblocks. Um die Werbeerkennung durchzuführen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Die Aufzeichnung auswählen

Markieren Sie im Arranger die Fernsehaufzeichnung, die Sie auf Werbung hin untersuchen möchten.

2. Die Funktion »Werbeerkennung« aufrufen

Rufen Sie im Menü **Effekte** unter **Video-Objekteffekte** den Befehl **Werbung finden und entfernen...** auf (Abbildung 4.81). Der Dialog **Werbeerkennung** wird geöffnet.

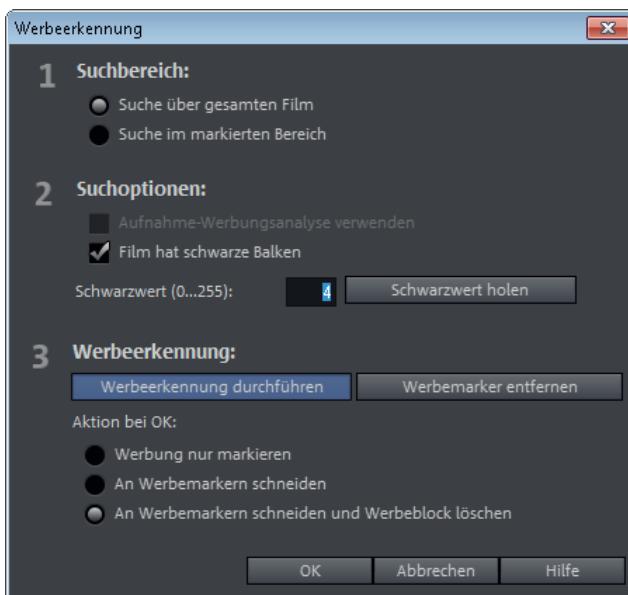


◀ Abbildung 4.81
Die Funktion zur Werbeerkennung finden Sie im Menü **Effekte**.

3. Den Bereich für die Suche festlegen

Im Abschnitt **Suchbereich** des Dialogfensters legen Sie fest, ob die Suche im gesamten Film erfolgen soll oder nur in einem zuvor markierten Teil (Abbildung 4.82).

Handelt es sich bei Ihrer Fernsehaufzeichnung um einen Film im Breitbandformat mit den charakteristischen schwarzen Balken, aktivieren Sie im Bereich **Suchoptionen** das Kontrollkästchen **Film hat schwarze Balken**. MAGIX Video deluxe MX durchsucht den Film anschließend nach Bereichen, in denen dieser Balken nicht auftaucht.



◀ Abbildung 4.82
Im Dialog **Werbeerkennung** können Sie die Suche nach Werbung in Ihrer Aufnahme genau bestimmen.

Als Nächstes legen Sie fest, welchen Schwarzwert die Balken haben. Hierzu klicken Sie auf die Schaltfläche **Schwarzwert holen**. Den folgenden Hinweis bestätigen Sie mit **OK**. Der Mauszeiger nimmt nun die Form einer

Pipette an (Abbildung 4.83). Bewegen Sie ihn auf den Programmmonitor, und klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf einen der schwarzen Balken.

Abbildung 4.83 >

Mithilfe des Pipetten-Werkzeugs bestimmen Sie den Schwarzwert.



4. Werbung erkennen

Starten Sie schließlich die Funktion mit einem Klick auf die Schaltfläche **Werbeerkennung durchführen** im Bereich **Werbeerkennung** des Dialogfensters. Am Ende der Suche zeigt das Programm an, wie viele Werbeblöcke gefunden wurden. Die entsprechenden Passagen werden in der Zeitleiste des Arrangers jeweils mit einer kleinen grünen Flagge markiert (Abbildung 4.84).

Abbildung 4.84 >

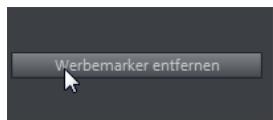
Die Werbeblöcke kennzeichnen MAGIX Video deluxe MX im Arranger mit einer kleinen grünen Flagge.



Werfen Sie einen Blick auf die Zeitleiste, um zu prüfen, ob die korrekten Stellen aufgespürt wurden. Lag das Programm mit der Bewertung vollkommen falsch, können Sie über **Werbemarker entfernen** die Marker in der Zeitleiste löschen (Abbildung 4.85).

Abbildung 4.85 >

Wenn einmal eine falsche Stelle markiert ist, entfernen Sie den Werbemarker wieder.

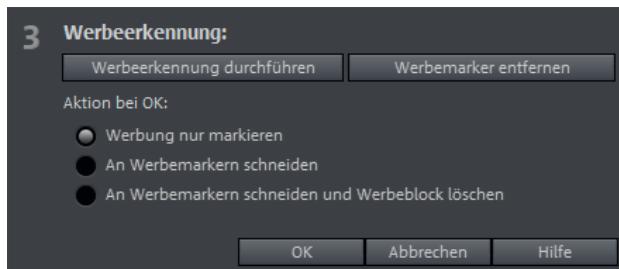


5. Die Werbung bearbeiten

Als Nächstes legen Sie fest, was mit den Werbeblöcken, die das Programm gefunden hat, passieren soll (Abbildung 4.86).

Abbildung 4.86 >

Mit der Option **Werbung nur markieren** bleibt das Schneiden und Löschen in Ihren Händen.



- Wählen Sie **Werbung nur markieren**, werden lediglich die Werbemarker gesetzt. In diesem Fall müssen Sie später selbst schneiden und löschen. Falls Sie der Zuverlässigkeit des Programmes nicht ganz trauen, fahren Sie mit dieser Option am besten.
- Mit **An Werbemarkern schneiden** führt das Programm an den Positionen der Werbemarker zusätzlich einen Schnitt aus.
- Geschnitten und Werbung entfernt wird mit der Option **An Werbe-markern schneiden und Werbeblock löschen**. Dies sollten Sie allerdings nur dann wählen, wenn Sie sich ganz sicher sind, dass MAGIX Video deluxe MX alle Werbeblöcke korrekt erkannt hat.

6. Die Bearbeitung abschließen

Beenden Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK**. Die ausgewählte Option wird nun durchgeführt.

In diesem Kapitel haben Sie die wichtigsten Werkzeuge für den Videoschnitt kennengelernt. Nicht immer ist es aber nötig, sich so rigoros von misslungenen Szenen zu trennen. Im nächsten Kapitel 5, »Die Filmqualität verbessern«, zeigen wir Ihnen, wie Sie mit ein paar Tricks die Qualität Ihres Films verbessern und so vermeintlich nicht verwendbare Szenen doch noch nutzen können.

Breitbandformat

Am besten funktioniert die Werbeerkennung bei Filmen im Breitbandformat, bei denen am oberen und am unteren Bildrand ein schwarzer Balken zu sehen ist. Sobald die Werbung einsetzt, verschwinden diese Balken nämlich – ein untrüglicher Hinweis für die Werbeerken-nung von MAGIX Video deluxe MX.

5 Die Filmqualität verbessern

Gerade bei älteren Camcordern tauchen immer wieder Probleme mit der Bildqualität auf. Zu kontrastreiche Aufnahmen, Unschärfe und mehr sind hier durchaus an der Tagesordnung. Die Technik der neueren Camcorder ist zwar ausgereifter, aber auch hier schleicht sich schnell einmal der eine oder andere Schönheitsfehler in den Film ein. Ursache hierfür ist häufig der Automatik-Modus, der beispielsweise nicht schnell genug auf geänderte Lichtverhältnisse reagiert. Aber auch der Videofilmer selbst ist nicht vor Fehlern gefeit. Verzichten Sie beim Filmen beispielsweise auf ein Stativ, kann es schnell zu verwackelten Aufnahmen kommen. Bevor Sie die misslungenen Szenen löschen, sollten Sie einen Korrekturversuch mit MAGIX Video deluxe MX unternehmen. Das Programm bietet einige interessante Funktionen, mit denen sich die Filmqualität verbessern lässt.



▲ Abbildung 5.1
Manch eine vermeintlich misslungene Aufnahme ...



▲ Abbildung 5.2
... lässt sich mithilfe der Korrekturfunktionen von MAGIX Video deluxe MX retten.

5.1 Helligkeit, Kontrast und Farben anpassen

Manche Filmszenen sind leider zu dunkel geraten? In Abschnitt 4.5, »Einzelne Video-, Bild- und Audioobjekte bearbeiten«, haben Sie bereits erfahren, wie Sie die Helligkeit eines Videoobjekts mithilfe des mittleren Objektanfassers verändern. MAGIX Video deluxe MX bietet eine weitere Möglichkeit, mit der Sie sowohl Helligkeit als auch Kontrast noch feiner abstimmen können. Auch Farbstiche lassen sich wunderbar mit dem Videoschnittprogramm korrigieren.

Helligkeit und Kontrast korrigieren



▲ Abbildung 5.3

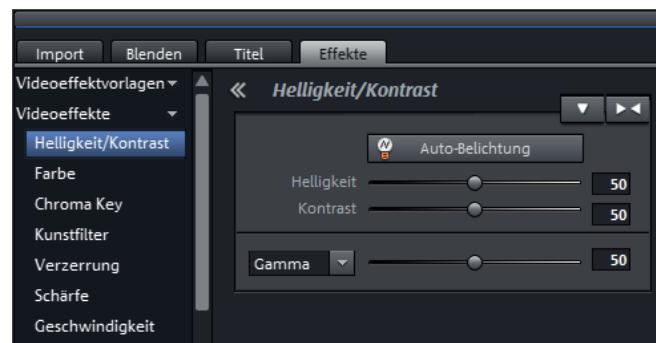
Setzen Sie den Wiedergabemarker an den Anfang der Szene, um im Programmmonitor später Ihre Korrekturen prüfen zu können.

Abbildung 5.4 >

Die Werkzeuge zur Helligkeits- und Kontrastkorrektur finden Sie unter **Videoeffekte**.

Um die Helligkeit und den Kontrast einer Filmsequenz oder eines Fotos nachzubessern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Markieren Sie im Arranger per Mausklick das Video- bzw. Bildobjekt, das korrigiert werden soll. Wird das Objekt anschließend nicht im Programmmonitor angezeigt, setzen Sie außerdem den Wiedergabemarker an den Anfang der markierten Szene (Abbildung 5.3).
2. Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Effekte**, und rufen Sie in der linken Spalte **Videoeffekte > Helligkeit/Kontrast** auf (Abbildung 5.4). In der rechten Spalte werden Ihnen nun alle Einstellungsmöglichkeiten für diesen Effekt angezeigt.



3. Wenn Sie auf die Schaltfläche **Auto-Belichtung** klicken, nimmt MAGIX Video deluxe MX die Korrekturen automatisch vor.



Abbildung 5.5 >

Vor der Auto-Belichtung

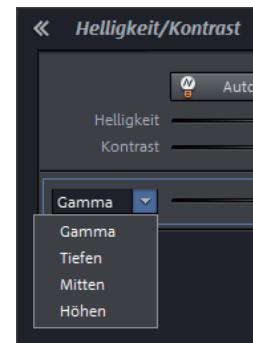


◀ Abbildung 5.6
Nach der Auto-Belichtung

4. Über die beiden Schieberegler **Helligkeit** und **Kontrast** verändern Sie die Werte jeweils selbst. Der unterste der drei Schieberegler bietet eine noch feinere Justierung, da sich die Korrekturen auf bestimmte Bildbereiche eingrenzen lassen (Abbildung 5.7). Voreingestellt ist hier **Gamma**. Damit werden alle Stufen zwischen ganz hell (weiß) und ganz dunkel (schwarz) im Bild angepasst.

5. Nach einem Klick auf den Pfeil rechts dieses Feldes stehen Ihnen zusätzlich die Optionen **Tiefen**, **Mitten** und **Höhen** zur Verfügung. Mit ihnen lassen sich die dunkelsten, die mittleren sowie die hellsten Stellen im Bild bearbeiten.

Alle vorgenommenen Korrekturen werden sofort am markierten Objekt durchgeführt. Das Resultat können Sie im Programmmonitor begutachten. Sind Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden, lassen sich die Einstellungen auch wieder auf den Originalzustand zurücksetzen. Hierzu reicht ein Doppelklick auf den Doppelpfeil in der rechten oberen Ecke des Dialogs **Helligkeit/Kontrast**.



▲ Abbildung 5.7
Die Korrekturen können auch auf bestimmte Bildbereiche eingegrenzt werden.

Einen Weißabgleich durchführen

Eine weiße Fläche im Film oder Foto wirkt nicht immer rein weiß. Der Grund hierfür liegt in den Lichtverhältnissen. Filmen Sie beispielsweise bei Kerzenlicht, weist der Film einen leichten Rotstich auf, bei einem bewölkten Himmel dagegen einen Blaustich. Das menschliche Auge ist in der Lage, diese Farbstiche auszugleichen. Bei Camcordern und Digitalkameras sollte dagegen vor der Aufnahme ein sogenannter *Weißabgleich*

vorgenommen werden. Nähere Informationen hierzu erhalten Sie im Handbuch Ihres Gerätes.



Abbildung 5.8

Bei Bewölkung gefilmte Aufnahmen weisen häufig einen leichten Blaustich auf.

Haben Sie den Weißabgleich vergessen oder bietet Ihr Gerät keine derartige Funktion an, können Sie ihn auch im Nachhinein mit MAGIX Video deluxe MX durchführen. Dies bietet sich auch dann an, wenn Sie Aufnahmen verwenden, die aus unterschiedlichen Quellen stammen, also etwa mit dem Camcorder aufgezeichnete Filme sowie mit der Digitalkamera aufgenommene Fotos. Auch wenn Sie bei beiden einen Weißabgleich vorgenommen haben, ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, dass beide unterschiedliche Farbnuancen aufweisen.

Der Weißabgleich im Videoschnittprogramm funktioniert folgendermaßen:

1. Markieren Sie im Arranger das farbstichige Objekt, das korrigiert werden soll. Der Wiedergabemarker sollte sich ebenfalls in einem Bereich des markierten Objekts befinden, damit Sie die Korrekturen später im Programmmonitor überprüfen können.
2. Rufen Sie auf der Registerkarte **Effekte** des Media Pools unter **Videoeffekte** den Eintrag **Farbe** auf (Abbildung 5.9).
3. In der rechten Fensterhälfte des Media Pools erscheint als zweiter Eintrag der Weißabgleich. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche **Weißpunkt**.

Abbildung 5.9 >

Nutzen Sie den Weißabgleich, um farbstichige Flächen wieder weiß erscheinen zu lassen.



4. Den Hinweis-Dialog, der sich daraufhin öffnet, bestätigen Sie mit **OK**.
5. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf den Programmmonitor. Sobald sich der Zeiger über dem Bild befindet, nimmt er die Form einer Pipette mit Plus-Symbol an.
6. Positionieren Sie das Plus-Symbol über einer Fläche, die in der Realität tatsächlich weiß ist (Abbildung 5.10).



◀ Abbildung 5.10
Das Pipetten-Werkzeug wird auf eine Fläche gesetzt, die tatsächlich weiß ist.

7. Sobald Sie die linke Maustaste drücken, wird der Weißabgleich durchgeführt.

Sind Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden, können Sie die Korrekturen per Klick auf die **Rückgängig**-Schaltfläche in der unteren Werkzeugeleiste ungeschehen machen. Wenn Sie auf den Doppelpfeil im Dialog **Farbe** doppelklicken, werden alle vorgenommenen Einstellungen zurückgesetzt, also auch die im Bereich **Rote Augen** oder **Farbton**. Letzteres lernen Sie im nächsten Abschnitt näher kennen, auf das Entfernen von roten Augen gehen wir in Abschnitt 5.3, »Schönheitsfehler in Fotos korrigieren«, genauer ein.

Farbstiche entfernen

Beim Weißabgleich, den wir im vorhergehenden Abschnitt vorgestellt haben, geht es darum, Flächen, die eigentlich weiß sind, im Film aber mit Farbstich angezeigt werden, wieder einen weißen Anstrich zu verpassen. Führt der Weißabgleich nicht zum gewünschten Erfolg, können Sie versuchen, den Farbstich über die Farbton-Korrektur zu eliminieren.

1. Stellen Sie sicher, dass das zu korrigierende Objekt im Arranger markiert ist und der Wiedergabemarker sich ebenfalls in diesem Bereich befindet.
2. Rufen Sie dann wie zuvor für den Weißabgleich im Register **Effekte** des Media Pools unter **Videoeffekte** den Eintrag **Farbe** auf.



▲ Abbildung 5.11
Damit Sie die Wirkung der Farbkorrektur im Programmmonitor begutachten können, muss der Wiedergabemarker an den Anfang der Szene gesetzt werden.

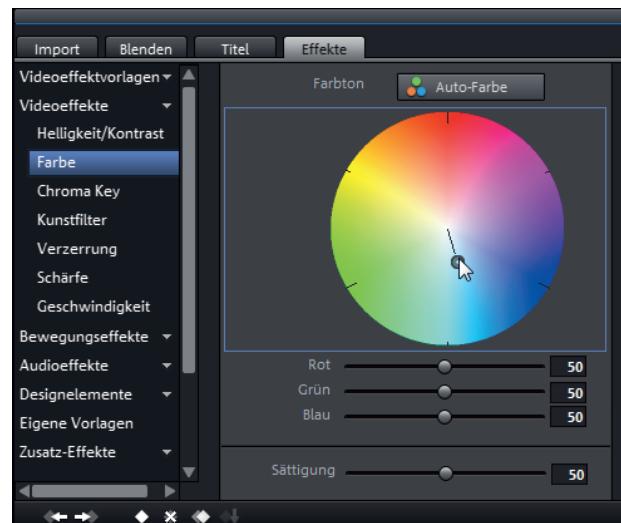
3. Im Dialog **Farbe** blättern Sie mithilfe der Bildlaufleiste am rechten Rand des Media Pools so weit nach unten, bis der Kreis mit dem Farbspektrum vollständig zu sehen ist.
4. Wenn Sie auf die Schaltfläche **Auto-Farbe** klicken, versucht MAGIX Video deluxe MX den Farbstich automatisch zu korrigieren.
5. Sie können die Korrekturen auch manuell vornehmen. In der Mitte des Spektrums sehen Sie einen kleinen Kreis (Abbildung 5.12). Bewegen Sie den Mauszeiger auf diesen Kreis und verschieben Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste in die dem Farnton des Farbstiches entgegengesetzte Richtung. Weist das Bild beispielsweise einen Rotstich auf, ziehen Sie den Kreis etwas in Richtung Blauton. Die Wirkung auf das Video- oder Bildobjekt können Sie wieder sofort im Programmmonitor begutachten.

Abbildung 5.12 >

Farbstiche lassen sich auch manuell korrigieren.



▲ Abbildung 5.13
Vor der Farbkorrektur

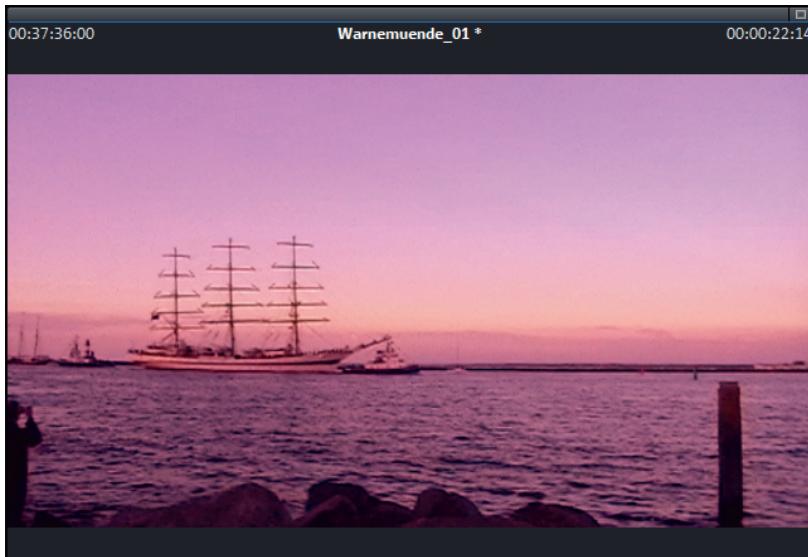


▲ Abbildung 5.14
Nach der Farbkorrektur

6. Wenn Sie im Dialog **Farbe** noch etwas weiter nach unten blättern, sehen Sie die drei Schieberegler **Rot**, **Grün** und **Blau**, mit deren Hilfe Sie die Farben ebenfalls ausbessern können.

7. Mit dem Schieberegler **Sättigung** lassen sich die Farbanteile des Bild- oder Videoobjekts erhöhen bzw. reduzieren.

Der Bereich **Farbton** ist übrigens nicht nur für Farbkorrekturen interessant. Der Film oder das Foto lassen sich so auch mit einem außergewöhnlichen Farbeffekt versehen. Vom kitschig feuerroten Sonnenuntergang bis hin zu knalligen Pop-Art-Effekten ist alles möglich. Probieren Sie es einfach einmal aus.



◀ Abbildung 5.15
Ein etwas gewagteres Farbspiel

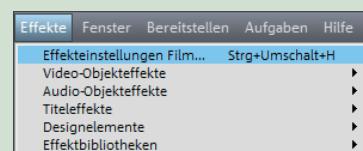
5.2 Bildstabilisierung – auch ohne Stativ

Schwer sind die neuen Camcorder-Modelle wirklich nicht mehr. Warum also nicht frei aus der Hand filmen, ganz ohne Stativ oder ähnliche Stütze? Dass es gar nicht so einfach ist, beim Filmen eine ruhige Hand zu behalten, sieht man meist erst zu Hause, wenn die Aufnahme auf den

Schönheitskorrekturen für den ganzen Film

Nicht nur Teile Ihres Films weisen einen Farbstich auf oder sind unscharf geworden, sondern die ganze Aufnahme? In diesem Fall müssen Sie die Korrekturarbeiten nicht für jedes Objekt getrennt ausführen, sondern können Sie auf den gesamten Film anwenden. Rufen Sie hierzu im Menü **Effekte** den Befehl **Effekteinstellungen Film...** auf. Im zugehörigen Dialog können Sie in den Registern **Helligkeit/Kontrast**, **Farbe** und **Bildschärfe** die Korrekturen für den gesamten Film vornehmen. Über den kleinen Vorschaumonitor in der rechten Fensterhälfte prüfen Sie, ob die Einstellungen Ihren Wünschen entsprechen. Fällt das Ergebnis nicht

zu Ihrer Zufriedenheit aus, klicken Sie im jeweiligen Register auf die Schaltfläche **Zurücksetzen**, um zum Originalzustand zurückzukehren. Mit **OK** übernehmen Sie alle Einstellungen.



▲ Abbildung 5.16
Die Option **Effekteinstellungen Film...** wirkt sich auf den gesamten Film aus.

Computer überspielt ist und sich das verwackelte Bild groß auf dem Bildschirm präsentiert. Leichter Wind, Seegang oder auch ein paar Unebenheiten auf der Straße reichen schon aus, damit das Bild gar nicht mehr ruhig wirkt. Doch zum Glück können Sie solchen Schönheitsfehlern mithilfe des »Anti-Ruckel-Filters« in MAGIX Video deluxe MX zu Leibe rücken.

Schneller per Tastatur

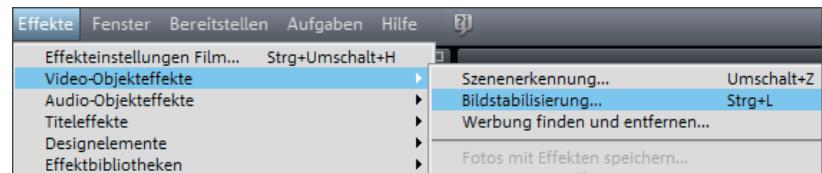
Die Bildstabilisierung kann auch mit der Tastenkombination **Strg** + **L** aufgerufen werden.

Mit dem Video-Objekteffekt **Bildstabilisierung** lassen sich verwackelte Bilder schnell stabilisieren. Der Effekt gleicht ungewollte Bewegungen aus, indem das Bild jeweils in die Gegenrichtung der fehlerhaften Bewegung verschoben wird.

1. Markieren Sie das verwackelte Videoobjekt im Arranger.
2. Rufen Sie im Menü **Effekte** den Eintrag **Video-Objekteffekte > Bildstabilisierung** auf (Abbildung 5.17). Es öffnet sich der gleichnamige Dialog.

Abbildung 5.17 >

Die Bildstabilisierungsfunktion wird über das Menü **Effekte** aufgerufen.



3. In der rechten Fensterhälfte sehen Sie den Anzeigebereich mit einer Vorschau auf das zuvor markierte Videoobjekt (Abbildung 5.18). In der Mitte befindet sich ein weißer, rechteckiger Rahmen. Dieser Rahmen kennzeichnet den Bereich, der auf Verwacklungen hin untersucht wird. Tritt das Ruckeln in Ihrer Videoszene in einem anderen Bildbereich stärker auf, sollten Sie den Rahmen entsprechend verschieben. Ziehen Sie hierzu einfach mit gedrückter linker Maustaste einen neuen Rahmen über dem Vorschaubereich auf. Je kleiner dieser Analysebereich ist, desto schneller wird die Berechnung durchgeführt.

Abbildung 5.18 >

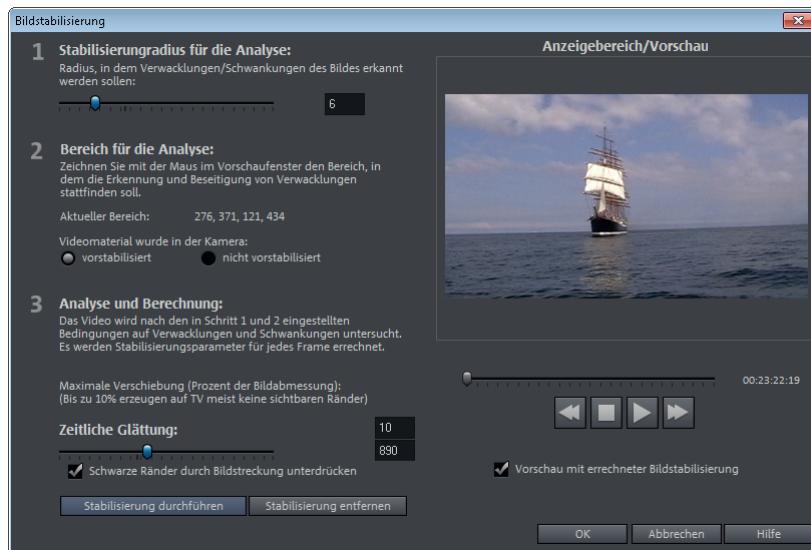
Je kleiner der Rahmen, desto schneller die Berechnung.



4. In der linken Hälfte des Dialogs geben Sie im Abschnitt **Bereich für die Analyse** an, ob das Videomaterial der Kamera vorstabilisiert wurde (Abbildung 5.19). Aktivieren Sie hierzu einfach die entsprechende Option **vorstabilisiert** oder **nicht vorstabilisiert** per Mausklick.

5. Klicken Sie nun für einen ersten Testdurchlauf auf die Schaltfläche **Stabilisierung durchführen**.

6. Den folgenden Hinweis auf die möglicherweise lange Berechnungszeit bestätigen Sie mit **OK**. MAGIX Video deluxe MX prüft nun die Verschiebungen zwischen den einzelnen Frames. In dieser Zeit wird der Bildausschnitt im Anzeigebereich abgespielt.



▲ Abbildung 5.19

Im Dialog **Bildstabilisierung** können Sie verwackelte Bilder nachträglich korrigieren.

7. Ist die Analyse beendet, können Sie das Ergebnis der Bildstabilisierung mit einem Klick auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche unterhalb der Vorschau begutachten.

8. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, verändern Sie die Parameter in den Bereichen **Stabilisierungsradius für die Analyse** und **Analyse und Berechnung**. Der *Stabilisierungsradius* kennzeichnet den Radius, in dem Verwacklungen des Bildes erkannt werden. Je höher der hier eingestellte Wert, desto stärkere Verwackler werden vom Programm korrigiert.

Vorstabilisierung in der Kamera

Viele Camcorder haben eine Bildstabilisierungsfunktion, die das Verwackeln des Bildes verhindern soll. Wenn Sie beispielsweise freihändig ein bewegtes Objekt mit dem Camcorder verfolgen oder den digitalen Zoom nutzen, sollten Sie auf diese Funktion aber besser verzichten. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die Aufnahmen in diesen Fällen häufiger verwackelt waren als ohne Bildstabilisierungsfunktion.

»Anti-Ruckel-Filters«

Die Bildstabilisierungsfunktion verschiebt das verwackelte Bild jeweils in die der falschen Bewegung entgegengesetzte Richtung. Verwackelt das Bild nach unten, schiebt die Funktion es also nach oben. Dort ragt es etwas aus dem Anzeigebereich heraus. Auf der gegenüberliegenden Seite, im Beispiel also unten, entsteht dadurch ein schwarzer Streifen. Damit dieser schwarze Bereich nicht im Film zu sehen ist, zoomt das Programm etwas ins Bild hinein. Die überstehenden Kanten werden abgeschnitten.

9. Bestimmen Sie anschließend über den Schieberegler **Zeitliche Glättung**, welche Bewegungsgeschwindigkeit im Bild als verwackelt aufgefasst wird. So lässt sich ein gewollter Kameraschwenk von einem versehentlichen Zittern der Hand unterscheiden.

10. Wenn Sie alle Einstellungen korrigiert haben, müssen Sie die Stabilisierung erneut durchführen. Die entsprechende Schaltfläche **Stabilisierung durchführen** blinkt leicht auf.

Wenn Sie mit dem Ergebnis Ihrer Arbeit zufrieden sind, beenden Sie den Dialog mit **OK**. Haben auch die korrigierten Einstellungen nicht zum gewünschten Ergebnis geführt, können Sie den Dialog mit **Abbrechen** schließen, ohne dass die Einstellungen auf das markierte Videoobjekt angewendet werden.

5.3 Schönheitsfehler in Fotos korrigieren

Fotoeffekte richtig nutzen

MAGIX Video deluxe MX bietet zahlreiche Bildeffekte, mit denen vermeintlich langweilige Fotos plötzlich lebendig und eindrucksvoll wirken. In Kapitel 7, »Einen Film gekonnt um Fotos ergänzen«, stellen wir Ihnen einige davon vor.

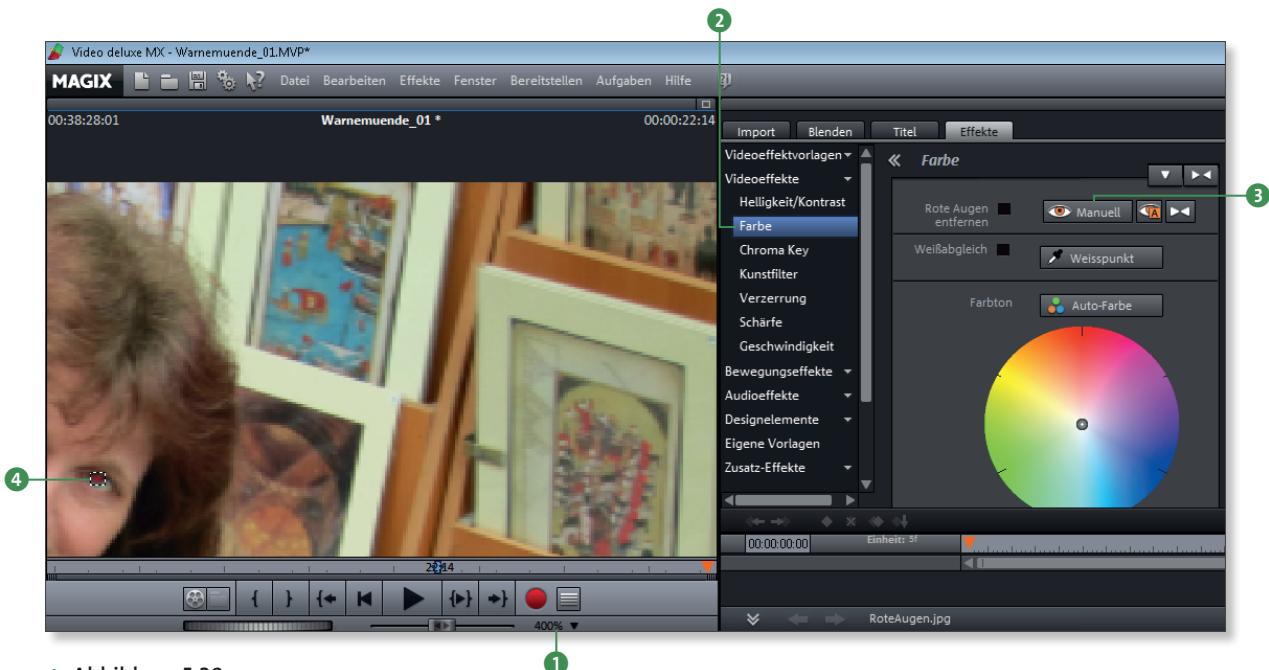
Mit MAGIX Video deluxe MX lassen sich wunderbar Filme und Fotos miteinander kombinieren. Wie bei Filmen schleicht sich aber auch in Fotos schnell einmal ein Schönheitsfehler ein. Der Klassiker, den jeder kennt, ist der »Dracula-Effekt«, der häufig bei Blitzlichtaufnahmen auftritt. Statt sanfter brauner Rehaugen hat die Person auf dem Bild plötzlich einen feurig-roten Blick. Aber auch unscharfe Fotos sind ein Problem, mit dem sich ein Fotograf häufig herumärgern muss.

Zum Korrigieren dieser Schönheitsfehler müssen Sie nicht extra ein Bildbearbeitungsprogramm zu Hilfe nehmen. Auch MAGIX Video deluxe MX bietet entsprechende Funktionen an. Die Voraussetzung zur Nutzung dieser Korrekturfunktionen ist, dass die Fotos bereits in Ihrem Filmarangement eingefügt wurden und somit im Arranger markiert werden können.

Rote Augen korrigieren

Viele Digitalkameras bieten eine spezielle Rote-Augen-Funktion, die verhindern soll, dass Personen bei Blitzlichtaufnahmen Ähnlichkeit mit Dracula bekommen. Manchmal versagt dieses Werkzeug aber auch oder der Fotograf vergisst schlachtweg, es zu aktivieren. In diesem Fall können Sie in MAGIX Video deluxe MX einen Rettungsversuch starten und die roten Augen ausbessern.

1. Markieren Sie das Bild mit dem Rote-Augen-Effekt zunächst im Arranger. Der Wiedergabemarker sollte sich außerdem irgendwo im Bereich des Fotos befinden, damit dieses im Programmonitor angezeigt wird.
2. Sollte das Auge, das Sie korrigieren möchten, im Programmonitor nicht gut zu erkennen sein, können Sie mithilfe der Zoomfunktion des Programmonitors den gewünschten Ausschnitt vergrößern ① und anschließend mit gedrückter **[Strg]**-Taste verschieben.
3. Rufen Sie im Media Pool auf der Registerkarte **Effekte** unter **Videoeffekte** den Eintrag **Farbe** ② auf (Abbildung 5.20).
4. Klicken Sie in der rechten Spalte des Media Pools im Bereich **Rote Augen entfernen** auf die Schaltfläche **Manuell** ③.



▲ Abbildung 5.20

Von Blitzlicht gerötete Augen lassen sich mit dem Korrekturwerkzeug **Farbe** schnell ausbessern.

5. Den folgenden Hinweis bestätigen Sie mit **OK**.
6. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf den Programmonitor und ziehen Sie rund um die rote Pupille mit gedrückter linker Maustaste ein kleines Rechteck auf ④. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der markierte Bereich schwarz gefärbt.

Projekt speichern

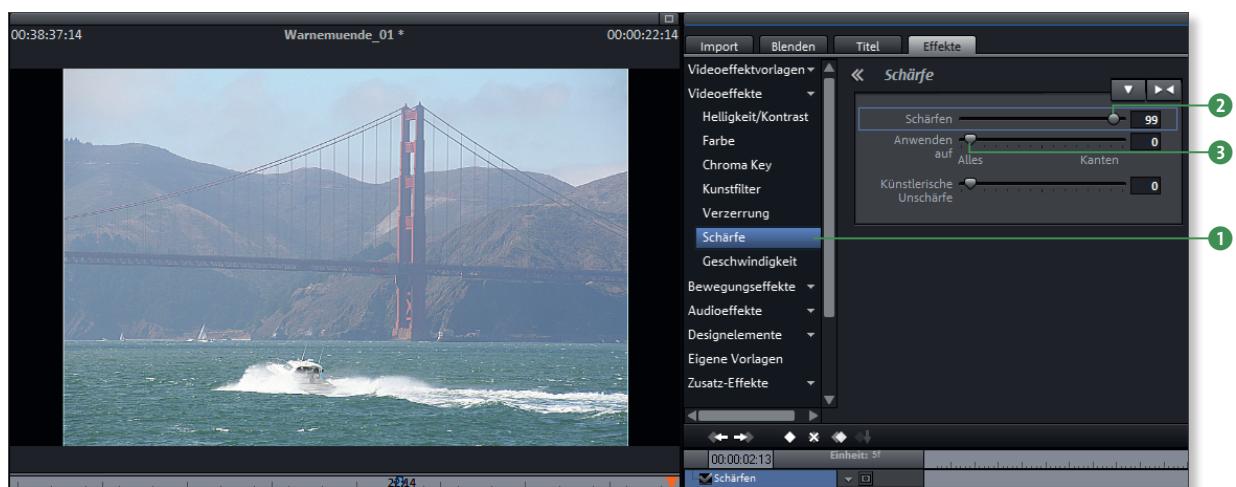
Die Korrekturarbeiten können sehr zeitaufwendig sein. Damit keine Änderung durch einen unglücklichen Fehler verloren geht, sollten Sie das Projekt zwischendurch immer wieder speichern. Hierzu reicht ein Klick auf die Schaltfläche **Projekt speichern** in der oberen Werkzeugeiste.

Wiederholen Sie die Schritte gegebenenfalls für das zweite Auge. Die ehemals gespenstisch wirkenden roten Augen sehen nun wieder natürlich aus.

Die Bildschärfe nachbessern

Auf dem kleinen Monitor einer Digitalkamera lässt sich häufig nur schwer beurteilen, ob ein Foto auch wirklich scharf geworden ist. Erst zu Hause am Computer stellt sich dann die Unschärfe heraus. Um das Bild in MAGIX Video deluxe MX auszubessern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Markieren Sie das zu korrigierende Bildobjekt im Arranger und positionieren Sie den Wiedergabemarker im Anzegebereich des Fotos.
2. Wählen Sie im Media Pool auf der Registerkarte **Effekte** unter **Videoeffekte** den Eintrag **Schärfe** ① aus (Abbildung 5.21).
3. In der rechten Fensterhälfte des Media Pools sehen Sie nun zwei Schieberegler. Wenn Sie den Regler **Schärfen** ② nach rechts ziehen, wird die Bildschärfe erhöht. Gehen Sie hier jedoch mit Bedacht vor: Ein zu hoher Wert lässt das Bild schnell körnig wirken.



▲ Abbildung 5.21

Wenn Sie das Bild zu stark »schärfen«, wirkt es schnell körnig.

4. Über den Schieberegler **Anwenden auf** ③ legen Sie fest, ob die Schärferegulierung nur auf Flächen, Kanten oder auf das gesamte Bild (**Alles**) angewendet werden soll. Falls Sie im Bereich **Schärfen** einen Wert über 50 eingestellt haben, wird unterhalb des Schiebereglers **Anwenden auf** ganz rechts **Kanten** angezeigt, bei einem Wert kleiner 50 erscheint links die Anzeige **Flächen**, rechts dafür **Alles**.

Das Ergebnis Ihrer Einstellungen können Sie wieder im Programmmonitor begutachten. Wenn Sie nicht zufrieden sind, setzen Sie Ihre Änderungen mit einem Klick auf den Doppelpfeil in der rechten oberen Ecke des Bereichs **Schärfe** zurück. Während die Rote-Augen-Korrektur nur für Fotos zur Verfügung steht, lässt sich der Effekt **Schärfen** übrigens auch auf Videoobjekte anwenden.

5.4 Filme für den TV-Bildschirm vorbereiten

Die fertig bearbeiteten Filme werden häufig auf DVD gebrannt und anschließend über den DVD-Player am TV-Bildschirm wiedergegeben. Dieser Bildschirm stellt aber ganz besondere Herausforderungen an Ihre Aufnahmen. MAGIX Video deluxe MX bietet zwei Filter an, mit denen sich Filme für die Ausgabe auf TV-Bildschirmen optimieren lassen. Mithilfe einer speziellen Funktion können Sie außerdem den Anzeigebereich des Films auf die Größe des TV-Monitors zuschneiden.

Interlace-Verfahren

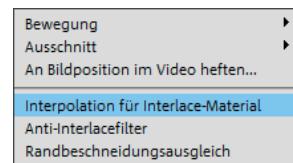
Beim sogenannten *Interlace-Verfahren*, auch *Zeilensprungverfahren* genannt, wird ein Videobild in Form von zwei Halbbildern aufgenommen: zuerst die Zeilen mit geraden Nummern, dann die mit ungeraden. Der Bildaufbau erfolgt so schnell, dass beim Betrachter der Eindruck eines Vollbildes entsteht. Bei einem Standbild kann es dabei vorkommen, dass die beiden Halbbilder nicht exakt, sondern etwas versetzt zusammengesetzt sind. In diesem Fall spricht man von einer *Kammstruktur*.

Interpolation für Interlace-Material

Wenn Sie aus einem Video ein Standbild extrahieren, können in Bildteilen mit Bewegung sogenannte *Kammstrukturen* entstehen. Um diese aus dem Bild zu entfernen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie im Arranger mit der rechten Maustaste auf das zu korrigierende Objekt, und rufen Sie so das Kontextmenü auf.
2. Im Kontextmenü klicken Sie auf **Interpolation für Interlace-Material**, um die gleichnamige Funktion zu aktivieren (Abbildung 5.22).

Bei der Interpolation für Interlace-Material wird ein Zwischenbild für die beiden Halbbilder errechnet (interpoliert), sodass die Kammstruktur nicht mehr auftaucht.



▲ Abbildung 5.22
Die Funktion zur Entfernung von Kammstrukturen wird über das Kontextmenü aufgerufen.

Anti-Interlace-Filter

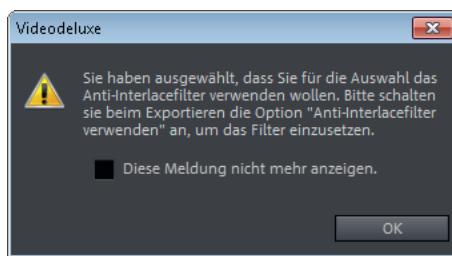
Bei Standbildern, die sehr feine Strukturen mit hohem Kontrast haben, kann schnell ein Zeilenflimmern auftreten. Um dies bei der Wiedergabe zu verhindern, sollten Sie die Anti-Interlace-Filter einsetzen.

1. Klicken Sie im Arranger mit der rechten Maustaste auf das Bildobjekt.
2. Im Kontextmenü klicken Sie auf **Anti-Interlace-Filter**.

3. MAGIX Video deluxe MX macht Sie darauf aufmerksam, dass Sie, falls Sie den Film später exportieren möchten, im Exportdialog das Kontrollkästchen **Anti-Interlacefilter verwenden** aktivieren müssen, damit der Filter zum Einsatz kommt (Abbildung 5.23). Bestätigen Sie diesen Hinweis mit **OK**.

Abbildung 5.23 >

Soll der fertige Film exportiert werden, muss der Filter im Export-Menü aktiviert werden.



Mit den beiden oben aufgeführten Verfahren lassen sich einige hässliche Effekte beim Abspielen von Filmen auf dem Fernseher verhindern. Weitere ausführliche Hinweise zum Exportieren von Filmen erhalten Sie in Kapitel 10, »Den fertigen Film exportieren«. Ein weiteres Problem, mit dem wir uns im nächsten Abschnitt befassen, ist die Größe des Anzeigebereichs eines TV-Bildschirms.

Das TV-Bild für Fernseher anpassen

Auch wenn Röhrenfernsehgeräte immer mehr der Vergangenheit angehören, den ein oder anderen gibt es nach wie vor. Und genau diese Bildschirme können Schwierigkeiten verursachen, da Teile des Bildrandes einfach abgeschnitten werden. Wie viel abgeschnitten wird, ist von Gerät zu Gerät unterschiedlich. MAGIX Video deluxe MX bietet eine spezielle Funktion, mit der sich beispielsweise Fotos auf den Anzeigebereich des Röhrenfernsehgerätes beschränken lassen. Zuvor sollten Sie herausfinden, wie groß der abgeschnittene Bereich bei Ihrem TV-Bildschirm ist.

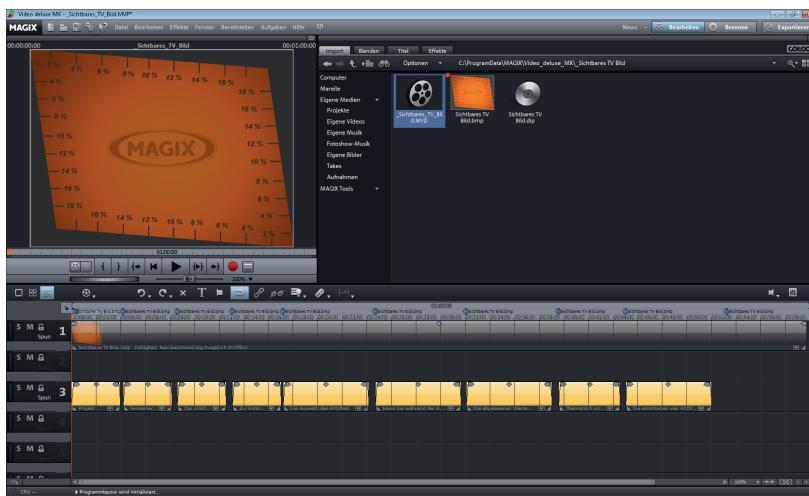
1. Ein Projekt für das TV-Bild anlegen

Sichern Sie Ihr aktuelles Projekt über den Befehl **Projekt speichern** im Menü **Datei**. Klicken Sie dann in der oberen Werkzeugeiste auf das Symbol **Neues Projekt** . Den vorgeschlagenen Projektnamen können Sie mit einem Klick auf **OK** übernehmen.

2. Den Film in den Arranger laden

Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Import** und hier in den Ordner *Eigene Medien\Projekte_Sichtbares TV Bild* (Abbildung 5.24). Doppelklicken Sie auf den Dateinamen *_Sichtbares_TV_Bild.mvd*, um den gleich-

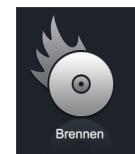
namigen Film in den Arranger zu laden. Den Hinweis, der sich dann öffnet, bestätigen Sie mit **OK**.



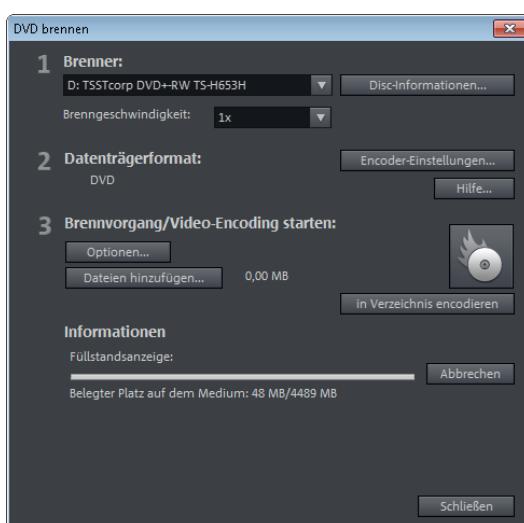
◀ Abbildung 5.24
Öffnen Sie das Projekt *_Sichtbares_TV_Bild.mvd*.

3. Das Projekt brennen

Wechseln Sie in die Oberfläche **Brennen**. Legen Sie einen DVD-Rohling in Ihren DVD-Brenner, und klicken Sie auf das **Brennen**-Symbol (Abbildung 5.25). Im zugehörigen Dialog klicken Sie auf **DVD**. Sie werden nun aufgefordert, das aktuelle Projekt zu sichern. Bestätigen Sie auch diesen Dialog mit **OK**. Im nächsten Dialogfenster **DVD brennen** (Abbildung 5.26) übernehmen Sie alle Einstellungen und starten den Brennvorgang mit einem Klick auf die **Brennen**-Schaltfläche.



▲ Abbildung 5.25
Klicken Sie auf das **Brennen**-Symbol, um Ihr Projekt zu brennen.



◀ Abbildung 5.26
Die Einstellungen im Dialog **DVD brennen** übernehmen Sie.



▲ Abbildung 5.27

Während des Abspielens der DVD am TV-Gerät erhalten Sie eine genaue Anleitung für das weitere Vorgehen.

4. Den Brennvorgang abschließen

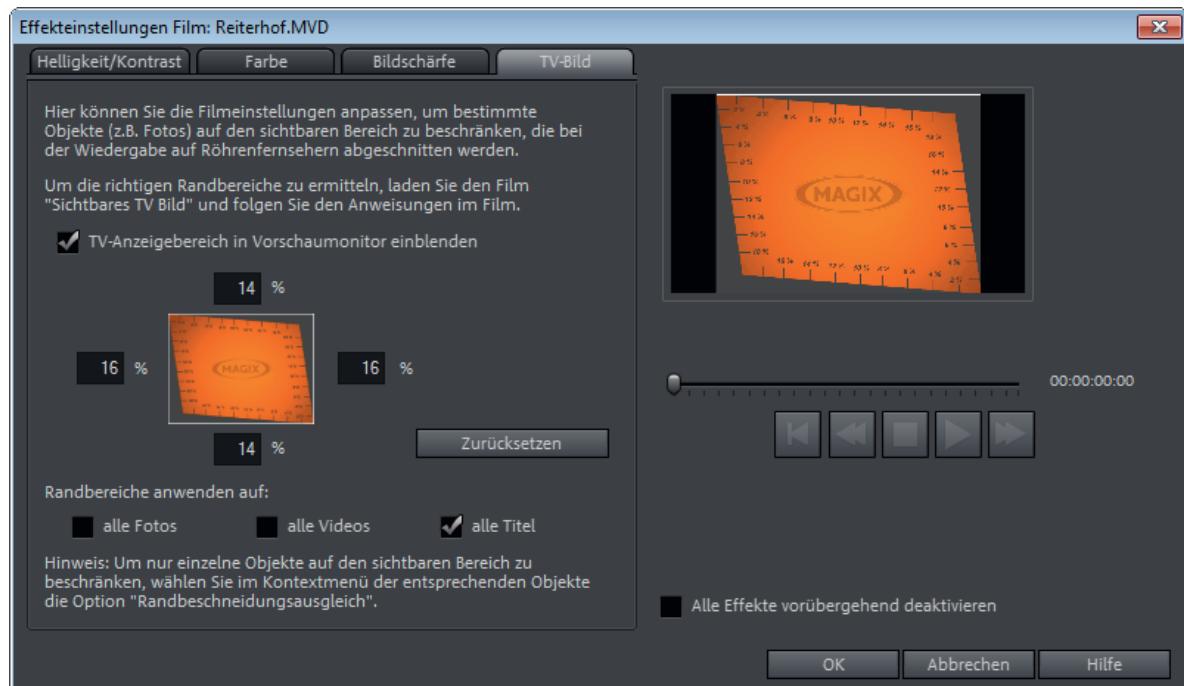
Den Hinweis auf den erfolgreichen Brennvorgang bestätigen Sie mit **OK**. Beenden Sie dann den noch geöffneten Dialog **DVD brennen** mit einem Klick auf die Schaltfläche **Schließen**.

5. Den Anzeigebereich herausfinden

Spielen Sie die gebrannte DVD nun über den DVD-Player auf Ihrem Fernsehgerät ab. Lesen Sie sich die Anweisungen, die Sie im Film erhalten, genau durch und folgen Sie ihnen, um den Anzeigebereich Ihres Wiedergabegerätes zu ermitteln (Abbildung 5.27).

6. Die Effekteinstellungen anpassen

Kehren Sie dann zu MAGIX Video deluxe MX zurück und öffnen Sie Ihr Projekt, das Sie nun anhand der gerade ermittelten Werte anpassen können. Rufen Sie im Menü **Effekte** den Befehl **Effekteinstellungen Film** auf, und geben Sie im Register **TV-Bild** in den vier Prozentfeldern die ermittelten Werte ein (Abbildung 5.28). Aktivieren Sie außerdem das Kontrollkästchen **TV-Anzeigebereich in Vorschaumonitor einblenden**. Bestätigen Sie den Dialog mit **OK**.



▲ Abbildung 5.28

Geben Sie die zuvor ermittelten Werte in den vier Prozentfeldern ein.

Im Programmmonitor wird nun der Anzeigebereich Ihres Wiedergabe-gerätes mithilfe eines weißen Rahmens gekennzeichnet (Abbildung 5.29). Alles, was sich außerhalb dieses Rahmens befindet, wird abgeschnitten.



◀ Abbildung 5.29

Der Anzeigebereich des Fernsehbildschirms wird mit einem weißen Rahmen gekennzeichnet.

Mit dem vorgestellten Verfahren lässt sich also genau ermitteln, was auf dem Fernsehbildschirm zu sehen sein wird und was nicht. Achten Sie bei der weiteren Bearbeitung des Films darauf, außerhalb des Rahmens beispielsweise keine Titel zu ergänzen, weil diese sonst gar nicht oder nur abgeschnitten in Erscheinung treten würden.

6 Einen Film mit Effekten aufpeppen

Die ersten wichtigen Schritte beim Videoschnitt bestehen darin, die Filme von überflüssigen oder gar misslungenen Szenen zu befreien, alles in die gewünschte Reihenfolge zu bringen und anschließend die Bildqualität zu verbessern. Sobald Sie dies alles erledigt haben, geht es daran, etwas Abwechslung und Spannung in den Film zu bringen. In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie zwischen den Szenen interessante Überblendeffekte einfügen, den Film mit Untertiteln versehen und spektakuläre Effekte einsetzen.

6.1 Fließende Übergänge: Überblendeffekte ergänzen

Nach dem Schneiden des Films besteht zwischen den einzelnen Szenen ein sogenannter *harter Schnitt*: Eine Szene hört abrupt auf, die nächste beginnt sofort. Auch wenn das manchmal gewollt ist; in vielen Situationen kann dieser plötzliche Wechsel für den Zuschauer ausgesprochen irritierend sein. Mithilfe von Blenden können Sie zwischen den einzelnen Szenen für einen fließenden Übergang sorgen. Während eine Szene langsam ausgeblendet wird, wird die nächste langsam eingeblendet. Der Zuschauer erhält damit etwas mehr Zeit, um sich beispielsweise auf den neuen Ort einzustellen.

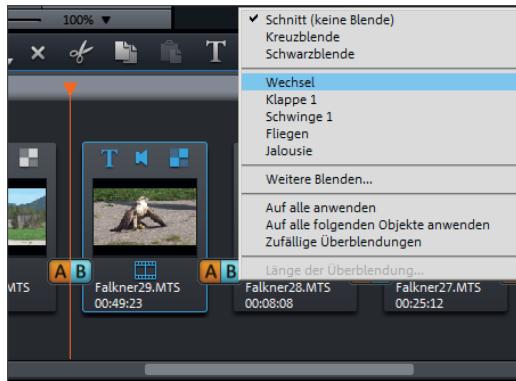
In Kapitel 2, »Ihr erster Film im Handumdrehen«, haben wir Ihnen bereits gezeigt, wie Sie im Storyboard-Modus nach einem Klick auf die Schaltfläche **A B** zwischen zwei Szenen einen Überblendeffekt ergänzen (Abbildung 6.1). Dies ist der einfachste und auch schnellste Weg, eine Blende einzubauen. Es ist aber natürlich nicht der einzige. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, welche Möglichkeiten Ihnen in MAGIX Video deluxe MX zusätzlich zur Verfügung stehen.

Puffermaterial

Denken Sie bereits beim Filmen an die späteren Überblendeffekte und nehmen Sie eine Szene lieber ein paar Sekunden länger auf. So steht Ihnen genügend Filmmaterial für die Überblendungen zur Verfügung.

Abbildung 6.1 >

Über die Schaltfläche AB wählen Sie im Storyboard-Modus schnell einen Überblendeffekt aus.



Übersicht über die Überblendeffekte

Die klassische Blende ist die *Kreuzblende*: Eine Szene wird langsam eingeblendet, während die vorherige noch langsam ausgeblendet wird. Diesen Effekt erzielen Sie ganz einfach im Timeline-Modus, und das manchmal sogar aus Versehen: Markieren Sie ein Objekt im Arranger und ziehen Sie es dann mit gedrückter linker Maustaste etwas in Richtung seines linken oder auch rechten Nachbarn. Diese kleine Bewegung reicht bereits, um zwischen den beiden Objekten eine Kreuzblende zu ergänzen. Im Arranger ist die Kreuzblende anhand der überkreuzten Linien sowie des kleinen Symbols zu erkennen (Abbildung 6.2). Je weiter Sie das Objekt auf das Nachbarobjekt ziehen, desto länger dauert die Überblendung.

Abbildung 6.2 >

Die Kreuzblende ist im Timeline-Modus an den überkreuzten Linien sowie dem kleinen Kreuzblenden-Symbol erkennbar.



Effektblenden mit Sound

In der Plus- und Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX finden Sie einige außergewöhnliche Blendeffekte inklusive Sound. Probieren Sie einmal das knisternde Feuer oder auch den prasselnden Regen aus.

Mit der Kreuzblende sind Sie aber noch lange nicht am Ende angelangt. MAGIX Video deluxe MX bietet eine Vielzahl an Überblendeffekten an. Ob fliegende Bilder, sich öffnende Türen, Filmstreifen oder auch verrückte Kekse – für jeden Geschmack ist etwas dabei.

Blenden im Media Pool auswählen

Bevor Sie sich für eine der Blenden entscheiden, sollten Sie einen kurzen Blick auf die Vielfalt an Überblendeffekten werfen:

1. Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Blenden**. In der linken Fensterhälfte werden einige Kategorien aufgelistet, beispielsweise **Standard**, **Räumliche Blenden** oder auch **Formen und Objekte**.

2. Sobald Sie in der rechten Fensterhälfte eine der Blenden markieren, wird im Programmmonitor eine kurze Vorschau abgespielt (Abbildung 6.3).



▲ Abbildung 6.3

Nach einem Mausklick auf eine der Blenden wird im Programmmonitor eine Vorschau abgespielt.

3. Sehen Sie sich die diversen Blendeffekte in Ruhe an und überlegen Sie sich, welche am besten in Ihrem Film wirken. Wenn Sie sich für eine Blende entschieden haben, markieren Sie per Mausklick die rechte der beiden Szenen im Arranger, zwischen denen der Überblendeffekt ergänzt werden soll.

4. Klicken Sie auf die kleine Schaltfläche **[A B]**, die nun im markierten Objekt sichtbar ist.

Gruppierungen auflösen

Ein Blendeffekt wird automatisch auf alle mit diesem Objekt gruppierten Objekte angewendet. Sind beispielsweise Video- und Audioobjekt noch aneinander gekoppelt, wirkt sich der Überblendeffekt somit auch auf das Audioobjekt aus. Falls Sie dies nicht wünschen, müssen Sie zuerst die Gruppierung auflösen, bevor Sie eine Blende zwischen den Videoobjekten einfügen.



▲ Abbildung 6.4

Erst die Gruppierung lösen, dann die Blende einfügen.

5. Wird in der anschließend aufklappenden Liste bereits die gewünschte Blende aufgeführt, markieren Sie diese per Mausklick. Falls nicht, wählen Sie **Weitere Blenden**.
6. Wechseln Sie im Media Pool nun in die Kategorie, in der sich die gewünschte Blende befindet.
7. Ziehen Sie den gewünschten Blendeffekt mit gedrückter linker Maustaste an den linken Rand des zuvor markierten Objekts im Arranger.
8. Sobald sich das kleine Sperrsymbol in ein Objektsymbol verändert, lassen Sie die Taste los (Abbildung 6.5). Der Blendeffekt wird nun zwischen dem markierten Objekt und seinem linken Nachbarn ergänzt.

Abbildung 6.5 >

Ist das Objektsymbol zu sehen, lassen Sie die Maustaste los. Die Blende wird zwischen den markierten Objekten eingefügt.



Sehen Sie sich die Wirkung des Überblendeffekts über den Programmmonitor an. Wie viel Zeit die Überblendung in Anspruch nimmt, können Sie am unteren Rand des Media Pools ablesen.

9. Wenn Ihnen die Blende zu kurz oder auch zu lang angezeigt wird, geben Sie im Feld **Länge der Überblendung** einfach einen neuen Wert ein.
10. Rechts neben dem Feld **Länge der Überblendung** sehen Sie ein kleines Kreuz (Abbildung 6.6). Falls Ihnen die ausgewählte Blende doch nicht gefällt, reicht ein Klick auf dieses Symbol, und die Blende wird gelöscht.
11. Nach einem Klick auf die Schaltfläche **AB** (rechts neben dem **Löschen**-Kreuz) klappt ein Dialog auf, in dem Sie angeben können, auf

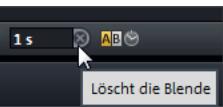


Abbildung 6.6

Gefällt Ihnen die Blende nicht, löschen Sie sie einfach.

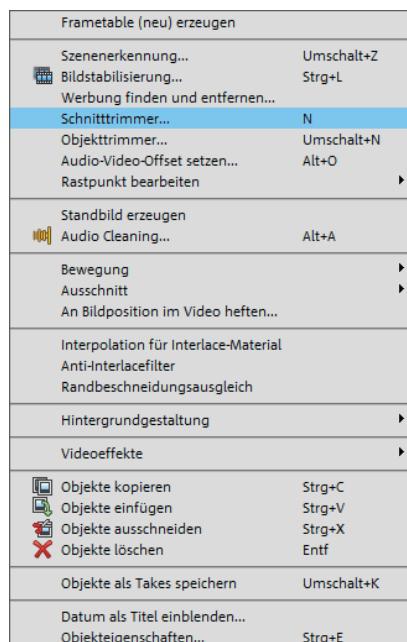
welche Elemente die angegebene Länge der Überblendung angewendet wird. Mit einem Klick auf **Auf alle anwenden** wird der eingestellte Wert für alle Blenden in Ihrem Film übernommen.

Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt feststellen, dass die ausgewählte Blende doch nicht die richtige war, markieren Sie einfach wieder das entsprechende Videoobjekt und weisen ihm, wie gerade beschrieben, einen neuen Effekt zu.

Schnitt und Blende auf den Frame genau einstellen

In Kapitel 4, »Schneiden, Löschen, Verschieben – professioneller Videoschnitt«, haben Sie bereits den Objekttrimmer kennengelernt, mit dem sich ein Schnitt auf das Einzelbild genau festlegen lässt. MAGIX Video deluxe MX bietet einen weiteren Trimmer an, mit dem Sie zugleich die Überblendung einstellen können: den *Schnitttrimmer*.

Um den Anfang und das Ende einer Szene sowie die Überblendungen exakt einzustellen, rufen Sie den Schnitttrimmer folgendermaßen auf: Markieren Sie im Arranger das rechte der beiden Videoobjekte, deren Übergang Sie exakt einstellen möchten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Videoobjekt, und wählen Sie den Eintrag **Schnitttrimmer...** aus dem Kontextmenü (Abbildung 6.7). Der Dialog **Trimmer – Schnitt** wird geöffnet.



Aufruf über das Menü

Alternativ können Sie den Schnitttrimmer auch über das Menü **Fenster** öffnen.

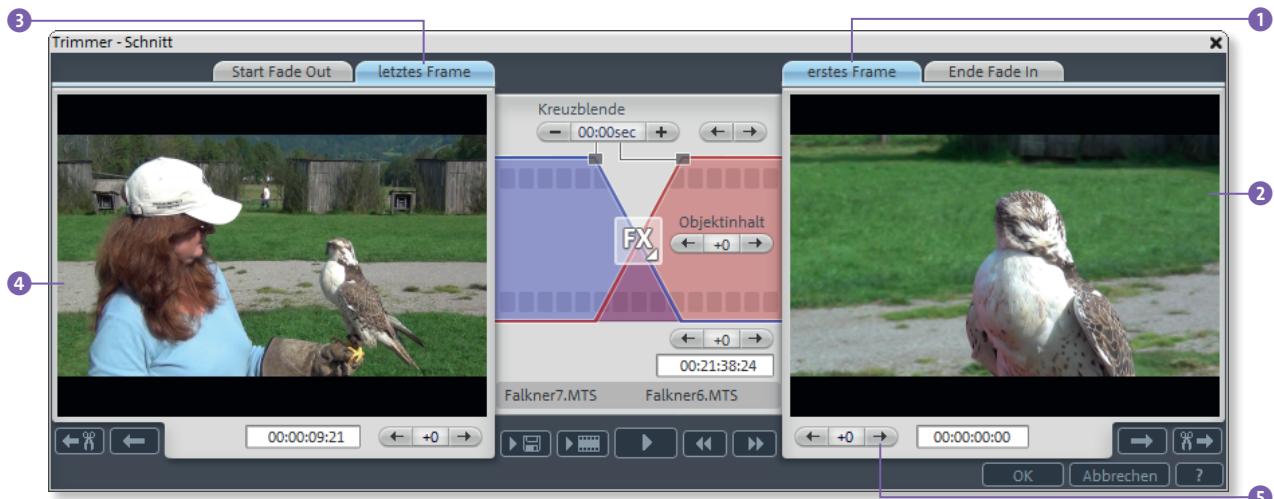
Abbildung 6.7

Der Schnitttrimmer wird über das Kontextmenü des markierten Objekts geöffnet.

Weitere Einstellungen

Einige Blenden lassen sich noch verändern. Klicken Sie hierzu nach Auswahl der Blende erneut auf das Symbol **FX**, und wählen Sie in der Liste **Einstellungen** aus. Im Falle der Jalousie-Blende können Sie beispielsweise die Richtung des Effekts anpassen. Wenn Sie auf **show preview** klicken, wird das Ergebnis im linken Monitor angezeigt. Mit einem Klick auf das Symbol **X** schließen Sie den Dialog.

Der Dialog hat starke Ähnlichkeit mit dem des Objekttrimmers (siehe dazu Abschnitt 4.6, »Objekttrimmer: auf den Frame genau schneiden«). Befindet sich in der rechten Fensterhälfte das Register **erster Frame** ① im Vordergrund, wird im rechten Vorschaumonitor ② das erste Einzelbild des zuvor markierten Videoobjekts eingeblendet (Abbildung 6.8). Im linken Monitor, in dem das Register **letzter Frame** ③ aktiviert ist, ist wiederum das vorherige Videoobjekt, sprich das letzte Einzelbild der Szene links von der markierten zu sehen ④. Unter jedem der beiden Monitore befinden sich jeweils zwei Pfeiltasten, über die Sie auf den Frame genau im markierten Objekt bzw. dem linken Nachbarobjekt navigieren können.



▲ Abbildung 6.8

Der Schnitttrimmer hat starke Ähnlichkeit mit dem Objekttrimmer. Über die Pfeiltasten unterhalb des rechten Monitors stellen Sie den ersten Frame des rechten, markierten Objekts ein.

Wenn Sie beispielsweise unterhalb des rechten Monitors auf den rechten Pfeil ⑤ klicken, wird der erste Frame des rechten Videoclips bei jedem Klick um ein Einzelbild nach rechts verschoben. Diesen Vorgang können Sie auch im Arranger beobachten. Analog stellen Sie über die Pfeiltasten unterhalb des linken Monitors den letzten Frame der linken Szene ein. Beim Verschieben ändert sich lediglich die Länge des rechten Objekts, die linke Szene bleibt unverändert. Auch der Übergang zwischen den beiden Szenen verändert sich nicht.

Mithilfe des Schnitttrimmers lässt sich abgesehen von dem letzten und dem ersten Frame der beiden aufeinanderfolgenden Szenen auch die Blende dazwischen einstellen:

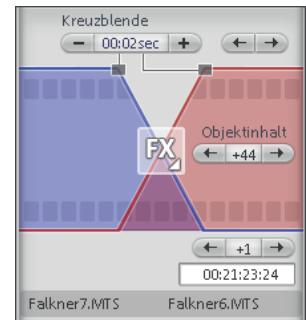
1. In der Mitte des Dialogs **Trimmer – Schnitt** sehen Sie die Schaltfläche **FX**. Klicken Sie darauf.

2. In der zugehörigen Liste wählen Sie eine der angezeigten Blenden aus. Im linken Vorschaumonitor wird die kurze Sequenz zwischen den beiden Szenen abgespielt, und Sie können die Wirkung der Blende überprüfen.

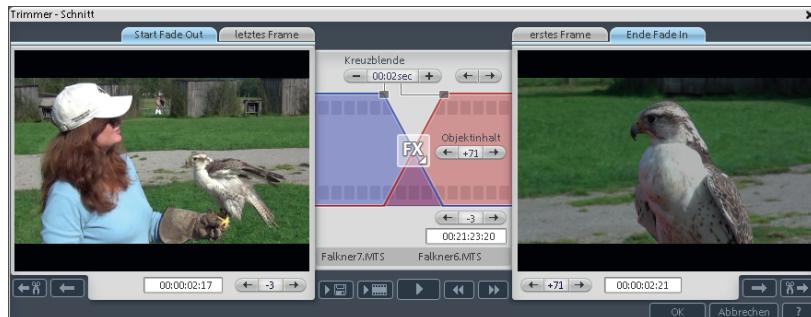
3. Sind Sie mit der Länge der Überblendung noch nicht zufrieden, passen Sie sie über die beiden Plus- und Minus-Schaltflächen im Bereich **Kreuzblende** an (Abbildung 6.9).

4. Über die beiden Pfeiltasten im Bereich **Kreuzblende** lässt sich der Übergang zwischen den beiden Szenen verschieben. Die Szenen selbst bleiben dabei an ihrer Position, lediglich der Schnittpunkt wird verschoben.

5. Nach dem Aufruf des Schnitttrimmers befinden sich wie beschrieben die beiden Register **letzter Frame** sowie **erster Frame** im Vordergrund. Wenn Sie in die Register **Start Fade Out** bzw. **Ende Fade In** wechseln, können Sie einstellen, mit welchem Einzelbild der Übergang beginnen und mit welchem er enden soll (Abbildung 6.10). Den Beginn legen Sie im linken Monitor fest, das Ende im rechten.



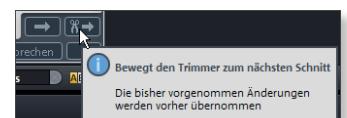
▲ Abbildung 6.9
Die Überblenddauer wird im Bereich **Kreuzblende** eingestellt.



▲ Abbildung 6.10
In den Registern **Start Fade Out** und **Ende Fade In** bestimmen Sie Beginn und Ende des Übergangs.

6. Wenn Sie noch weitere Szenen bearbeiten möchten, müssen Sie den Schnitttrimmer nicht extra schließen. Stattdessen gelangen Sie wie beschrieben über die beiden dunkelgrau hinterlegten Pfeil-Schaltflächen unterhalb der Monitore zum vorherigen bzw. nächsten Objekt oder Schnitt (Abbildung 6.11).

Wenn Sie alle nötigen Einstellungen vorgenommen haben, beenden Sie den Dialog **Trimmer – Schnitt** mit einem Klick auf **OK**.



▲ Abbildung 6.11
Sie können direkt im Dialog zum nächsten Schnitt wechseln.

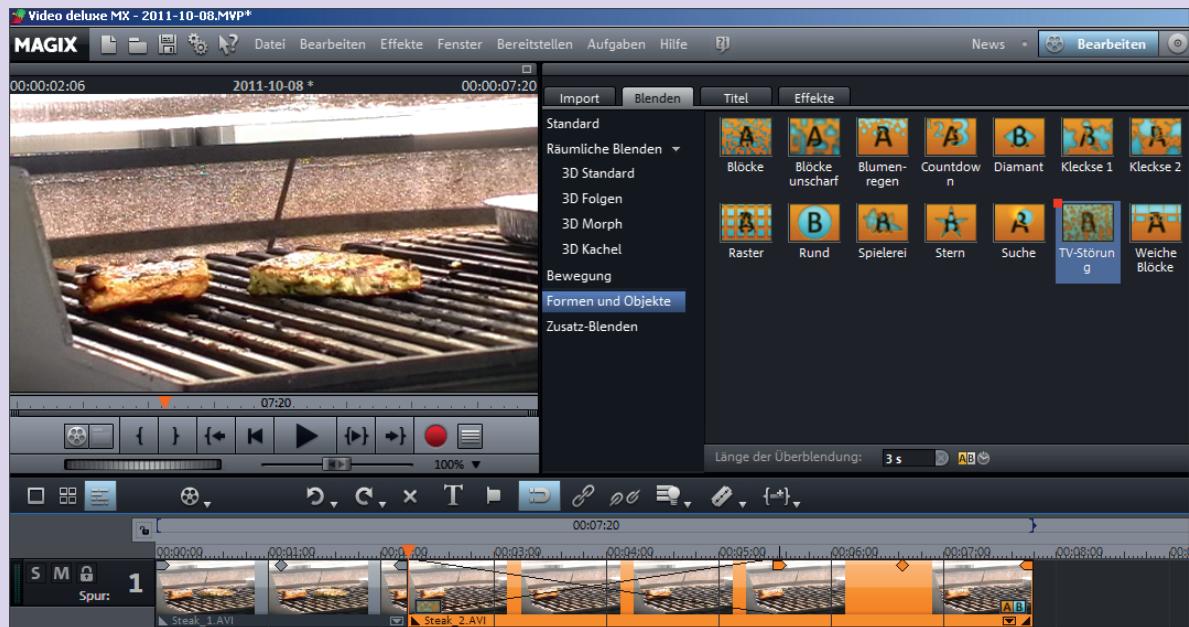
6.2 Den Film mit einem Titel versehen

Jeder Film beginnt mit einem Titel, und was in einem Kino- oder Fernsehfilm möglich ist, soll in Ihrem Film natürlich auch nicht fehlen. Denn auch mit MAGIX Video deluxe MX lassen sich schnell Titel ergänzen, und das nicht nur auf die ganz simple Art, die Sie bereits in Kapitel 2, »Ihr erster Film im Handumdrehen«, kennengelernt haben. Das Programm bietet eine Vielzahl an außergewöhnlichen Vorlagen, die zusätzlich noch individuell gestaltet werden können. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihren eigenen Film mit einem Titel versehen.

Beam it up, oder: Wo ist das Steak geblieben?

 Blendeffekte sind nicht nur nützlich, wenn es darum geht, den Übergang zwischen zwei Szenen interessanter zu gestalten. Sie lassen sich auch für ganz verrückte Effekte einsetzen. Probieren Sie es aus: Auf der Buch-DVD finden Sie unter **Beispieldateien\Kapitel_6** die Dateien *Steak_1.avi* und *Steak_2.avi*.

Laden Sie die beiden kurzen Filme in den Arranger. Markieren Sie das rechte der beiden Videoobjekte, also den Film *Steak_2.avi*. Weisen Sie dem Objekt die Blende **TV-Störung** zu, die Sie in der Kategorie **Formen und Objekte** finden. Sehen Sie sich das Ergebnis an. Auf wundersame Weise verschwindet das Steak plötzlich vom Grill.



▲ Abbildung 6.12

Plötzlich verschwindet das Steak vom Grill.

Einen Titel mit wenigen Mausklicks ergänzen

Die einfachste Weise, im Film einen Titel einzufügen, haben Sie bereits in Kapitel 2 kennengelernt. Wenn Sie im Arranger den Storyboard-Modus eingestellt haben, ist in jeder Filmbox am oberen Rand das **Titeleditor**-Symbol **T** zu sehen (Abbildung 6.13). Klicken Sie darauf, werden im Programmonitor die entsprechende Szene sowie ein Textfeld eingeblendet. In dieses Feld geben Sie den gewünschten Text ein und schließen das Feld mit einem Klick auf das kleine Häkchen (Abbildung 6.14).



▲ Abbildung 6.13

Im Storyboard-Modus lässt sich ein Titel ganz schnell nach einem Klick auf das **Titeleditor**-Symbol ergänzen.

Das gleiche Schema können Sie auch im Timeline-Modus anwenden. Hier sollten Sie zuvor den Wiedergabemarker an die Position setzen, an der der Titel ergänzt werden soll. Wenn Sie dann auf das **Titeleditor**-Symbol **T** in der unteren Werkzeugleiste klicken (Abbildung 6.15), erscheint ebenfalls im Programmonitor das Titelfeld, das Sie nun füllen können.

Der so eingefügte Titel ist recht unspektakulär. Der Text lässt sich aber noch formatieren und natürlich auch neu positionieren, wie Sie etwas weiter unten in diesem Abschnitt sehen werden. Verglichen zu den zahlreichen Titelvorlagen, die MAGIX Video deluxe MX anbietet, wirkt dieser Titel aber ausgesprochen langweilig. Wer es etwas anspruchsvoller mag, sollte vor dem Einfügen eines Titels einen Blick auf die Vorlagen werfen.

◀ Abbildung 6.14

Geben Sie Ihren Titel ganz einfach in das Textfeld ein.



▲ Abbildung 6.15

Auch im Timeline-Modus lässt sich der Titeleditor aufrufen.

Titelvorlagen sichten und anwenden

Eingedreht, mit Bauchbinde oder doch lieber als 3D-Lauftext? Bei den Titelvorlagen von MAGIX Video deluxe MX ist sicherlich für jeden Geschmack etwas dabei. Um sich einen Eindruck von der Titelvielfalt zu

machen, wechseln Sie im Media Pool in das Register **Titel**. In der linken Fensterhälfte sind nun einige Kategorien zu sehen (Abbildung 6.16). Markieren Sie links – falls er noch nicht aktiv ist – den Eintrag **Standard**, und klicken Sie dann links auf **3D-Lauftext**. Im Programmmonitor wird nun auf schwarzem Grund ein kurzer Beispieltext abgespielt. Die Animation wird Star-Wars-Fans bekannt vorkommen.

Abbildung 6.16 >

Wer Star Wars mag, wird Gefallen am 3D-Lauftext finden.



Titel einfügen

Im Grunde genommen können Sie einen Titel an eine beliebige Position im Film ziehen, ohne diese vorher zu markieren. Mithilfe des Wiedergabemarkers ist die gewünschte Stelle im Arranger nur schneller wiederzufinden.

Analog können Sie sich die anderen Titelvorlagen in den diversen Kategorien ansehen. Sobald Sie sich für eine Vorlage entschieden haben, fügen Sie sie folgendermaßen in Ihren Film ein:

1. Positionieren Sie den Wiedergabemarker an der Stelle im Film, an der der Titel eingeblendet werden soll. Dieser Schritt ist nicht unbedingt notwendig, erleichtert Ihnen aber gleich das Einfügen des Titels.
2. Markieren Sie den gewünschten Titel im Media Pool, und ziehen Sie ihn dann mit gedrückter linker Maustaste im Arranger auf das Video-objekt, auf dem der Titel eingeblendet werden soll (Abbildung 6.17).



Abbildung 6.17 >

Den gewünschten Titel ziehen Sie per Drag & Drop auf das Video-objekt. Der Wiedergabemarker dient dabei der besseren Orientierung.

3. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird das bereits bekannte Titelfeld im Programmmmonitor eingeblendet.

4. Überschreiben Sie den blau markierten Text wie gewohnt, und beenden Sie die Eingabe mit einem Klick auf das Häkchen.

Sehen Sie sich das Ergebnis an, indem Sie den entsprechenden Filmabschnitt im Programmmmonitor abspielen. Der Titel wird im Arranger als eigenes Objekt auf einer freien Spur ergänzt. Am unteren Rand des Objekts wird der eingetragene Text eingeblendet.

Um am Text selbst etwas zu ändern – etwa einen Tippfehler auszubessern – doppelklicken Sie einfach auf das entsprechende Titelobjekt im Arranger (Abbildung 6.18). Im Programmmonitor erscheint wieder das Feld mit Ihrem Text, den Sie nun korrigieren können. Klicken Sie am Ende wieder auf das Häkchen, um die Eingabe abzuschließen.

Ist Ihnen die Anzeigedauer des Titels zu kurz, bewegen Sie den Mauszeiger auf den einen der beiden unteren Objektfassungen und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung (Abbildung 6.19). Beachten Sie dabei: Je länger ein Titelobjekt ist, desto langsamer wird der Text abgespielt. Mithilfe der oberen Objektfassungen links und rechts können Sie einen Titel langsam ein- und auch wieder ausblenden lassen.

Titel formatieren

Jeder Titelvorlage ist ein bestimmtes Format zugewiesen. Falls es Ihnen nicht hundertprozentig gefällt, lassen sich Schriftart und -farbe aber leicht verändern.

1. Doppelklicken Sie auf das Titelobjekt im Arranger.

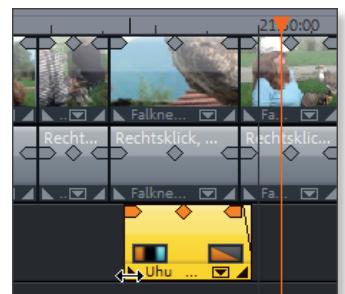
2. Im Media Pool wird nun das Register **Titel** mit der Kategorie **Allgemein** angezeigt. Rechts ist der Titeleditor zu sehen. Hier können Sie nun alle gewünschten Änderungen vornehmen.

3. Die einzelnen Schaltflächen werden Ihnen von Textverarbeitungsprogrammen wie Microsoft Word her bekannt sein. Falls Sie nicht ganz sicher sind, welche Bedeutung eine Schaltfläche hat, bewegen Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Symbol. Das Programm blendet eine kleine QuickInfo mit Informationen zur Schaltfläche ein (Abbildung 6.20).



▲ Abbildung 6.18

Nach einem Doppelklick auf das Titelobjekt im Arranger können Sie den Text korrigieren.

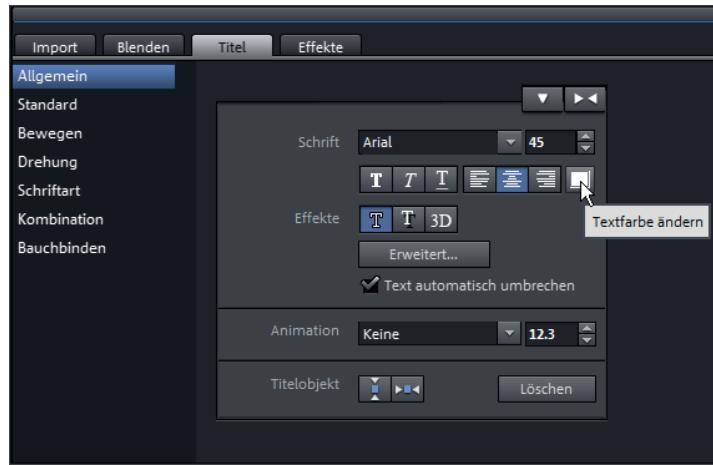


▲ Abbildung 6.19

Über die unteren Objektfassungen lässt sich die Anzeigedauer des Titels anpassen.

Abbildung 6.20 >

Die QuickInfos helfen bei der Orientierung im Titleditor.

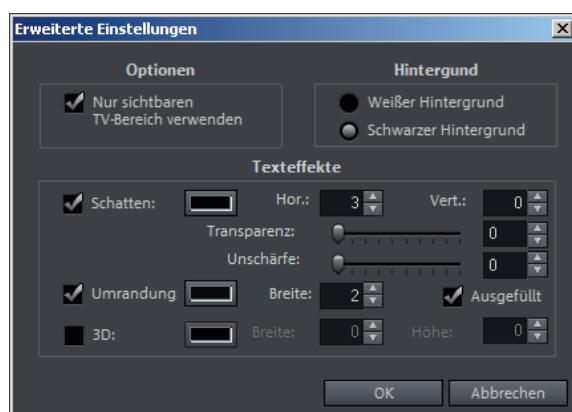


Denken Sie bei der Formatierung vor allem an eine gute Lesbarkeit des Textes. Ist der Hintergrund im Film beispielsweise recht hell, sollten Sie als Schriftfarbe einen dunkleren, sich gut abhebenden Farbton wählen und umgekehrt.

Durchaus einen Blick wert sind auch die erweiterten Einstellungen, zu denen Sie per Klick auf die Schaltfläche **Erweitert** gelangen. Hier können Sie Schatten, Umrandungen und mehr einstellen (Abbildung 6.21).

Abbildung 6.21 >

In den erweiterten Einstellungen lassen sich Schatten oder auch Umrandungen einrichten.



Einzelne Buchstaben betonen

Um einzelne Buchstaben im Titeltext hervorzuheben, markieren Sie diese zunächst im Titelfeld. Anschließend können Sie sie über die entsprechenden Schaltflächen im Titleditor formatieren.

Über die beiden Optionen **Weißer Hintergrund** bzw. **Schwarzer Hintergrund** im Bereich **Hintergrund** des Dialogfensters **Erweiterte Einstellungen** legen Sie die Farbe des Textfeldes im Programmmonitor fest. In der Standardeinstellung ist das Feld schwarz. Wenn Sie nun jedoch einen schwarzen Text eingeben, lassen sich die Buchstaben natürlich nur schwer erkennen. In diesem Fall sollten Sie die weiße Farbe als Hintergrund wählen.

Sobald Sie den Dialog **Erweiterte Einstellungen** mit **OK** beenden, werden Ihre Einstellungen auf den Titel und das Feld angewendet. Nachdem Sie alle gewünschten Formatierungen vorgenommen haben, schließen Sie das Textfeld im Programmmonitor wieder mit einem Klick auf das Häkchen.

Titel löschen

Um einen Titel wieder zu entfernen, rufen Sie den Titeleditor für das entsprechende Titelobjekt auf und klicken hier auf die Schaltfläche **Löschen**.

Titel neu positionieren

Der Titel »sitzt« noch nicht exakt an der Position im Bild, an der Sie ihn sich wünschen? Kein Problem. Der Text kann mit wenigen Mausklicks verschoben werden.

- 1.** Um einen Titel zu verschieben, positionieren Sie den Wiedergabe-markierer in der Zeitleiste des Arrangers zunächst so, dass der Titel im Programmonitor angezeigt wird.
- 2.** Markieren Sie den Text, indem Sie ihn im Programmonitor anklicken. Er wird nun von einer gestrichelten Linie sowie acht orangen Markierungspunkten umrahmt.
- 3.** Wenn Sie den Mauszeiger in die Mitte des Textes bewegen, nimmt er die Form eines Vierfachpfils an. Nun können Sie den Text mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte neue Position ziehen (Abbildung 6.22).
- 4.** Über die acht Markierungspunkte am Textfeld lässt sich außerdem die Größe des Textes verändern. Ziehen Sie einfach einen der Markierungspunkte mit gedrückter Maustaste nach außen oder innen.

Mithilfe der bisher in diesem Kapitel vorgestellten Blenden und Titel können Sie Ihren Film schon etwas aufpeppen. Doch MAGIX Video deluxe MX hat noch einiges mehr zu bieten.



▲ Abbildung 6.22

Der Titel lässt sich leicht an eine neue Position ziehen.

6.3 Szenen auf alt trimmen

Überblendeffekte und Titel sind die Klassiker unter den Effekten. Damit allein ist es bei MAGIX Video deluxe MX aber noch nicht getan. Mithilfe des Programms können Sie noch so einiges Verrücktes mit Ihrem Film anstellen. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, wie Sie beispielsweise eine Szene auf alt trimmen: leicht verwackelt, vergilzte Farben und schon wirkt der Film wie aus dem vorherigen Jahrhundert. Solche außergewöhnlichen Effekte bieten sich vor allem dann an, wenn die Qualität des

Originalfilms etwas zu wünschen übrig lässt. Anstatt die misslungene Szene zu löschen, ergibt sich mithilfe eines Videoeffektes noch das i-Tüpfelchen für Ihren Film.



Falls Sie keinen passenden Film zur Hand haben, mit dem Sie die folgenden Schritte ausprobieren können, finden Sie auf der Buch-DVD unter *Beispieldateien\Kapitel_6* die in unserem Beispiel verwendete Videodatei *SchulschiffSedov.avi*. Laden Sie die Datei wie in Kapitel 2, »Ihr erster Film im Handumdrehen«, gezeigt in MAGIX Video deluxe MX. Dieser Film vom Schulschiff Sedov auf der Ostsee ist etwas unscharf geraten, und auch die Farben lassen zu wünschen übrig. Mithilfe eines Videoeffektes wird der Film blitzschnell verfremdet, sodass diese Unzulänglichkeiten nicht mehr auffallen. Da der Film lediglich 22 Sekunden lang ist, werden wir den Effekt für den gesamten Film nutzen. Möchten Sie den Effekt nur auf einen Abschnitt Ihres eigenen Films anwenden, müssen Sie diesen zuvor entsprechend schneiden. Wie dies funktioniert, haben Sie bereits in Kapitel 4, »Schneiden, Löschen, Verschieben – professioneller Videoschnitt«, gelernt.

Abbildung 6.23 >

Sowohl die Bildschärfe als auch die Farben lassen in dieser Aufnahme zu wünschen übrig.

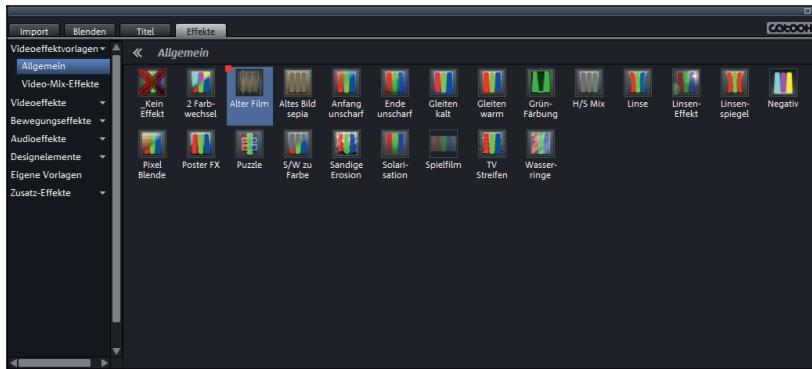


Eine Videoeffektvorlage anwenden

Um also einer Filmszene einen alten Anstrich zu verpassen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Markieren Sie im Arranger per Mausklick das Videoobjekt, auf das Sie den Effekt anwenden möchten.
2. Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Effekte**, und klicken Sie hier in der linken Fensterhälfte auf **Videoeffektvorlagen > Allgemein**.
3. In der rechten Fensterhälfte werden nun einige Effekte eingeblendet. Wenn Sie einen davon per Mausklick markieren, wird im Programmmonitor eine kleine Vorschau abgespielt.

4. Mit einem Doppelklick auf einen der Effektnamen – in unserem Beispiel **Alter Film** – wird dieser Effekt auf das zuvor markierte Videoobjekt angewendet (Abbildung 6.24). Alternativ können Sie den Effekt auch per Drag & Drop auf das gewünschte Videoobjekt im Arranger ziehen.



◀ Abbildung 6.24

Per Doppelklick auf den Effekt-namen **Alter Film** wird dieser auf das zuvor markierte Videoobjekt im Arranger angewendet.

Spielen Sie das Ergebnis probeweise über den Programmmonitor ab. Der Film hat nun eine Sepiatönung erhalten und die für alte Filme typischen weißen Streifen (Abbildung 6.26). Zusätzlich ändert sich aber auch der Bildausschnitt in regelmäßigen Abständen. Letzteres wirkt bei der relativ langen Szene (etwas mehr als 20 Sekunden) recht unnatürlich und soll deshalb als Nächstes entsprechend entfernt werden.



Toller Effekt für Fotos

Wer ein in den Film integriertes Foto auf alt trimmen möchte, sollte einmal den Effekt **Altes Bild sepia** ausprobieren. Sie finden ihn im Media Pool direkt neben **Alter Film**. Die Anwendung erfolgt analog.



◀ Abbildung 6.25

Die Sepiatönung wirkt gerade bei Fotos sehr eindrucksvoll.

◀ Abbildung 6.26

Beim Effekt **Alter Film** wird der Bildausschnitt regelmäßig verändert.

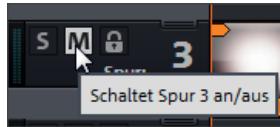
Den Bildausschnitt korrigieren

Um den Bildausschnitt wie vorgeschlagen zu korrigieren, werfen Sie einen Blick auf den Arranger. In Spur 1 befindet sich der Videoclip, sprich in unserem Beispiel der Kurzfilm vom Schulschiff Sedov. Wenn Sie in den Spuren etwas weiter nach unten blättern, sehen Sie, dass sowohl Spur 3 als auch Spur 7 belegt sind. Die kleinen Abbildungen in diesen Spuren lassen bereits erahnen, welche Spur für den veränderten Bildausschnitt zuständig ist, nämlich Spur 3. Um sicher zu gehen und herauszufinden, welcher Effekt auf welcher Spur was bewirkt, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Schalten Sie Spur 3 in den Mute-Modus (Stumm-Modus), indem Sie auf die Schaltfläche **M** links von der Spurnummer klicken.

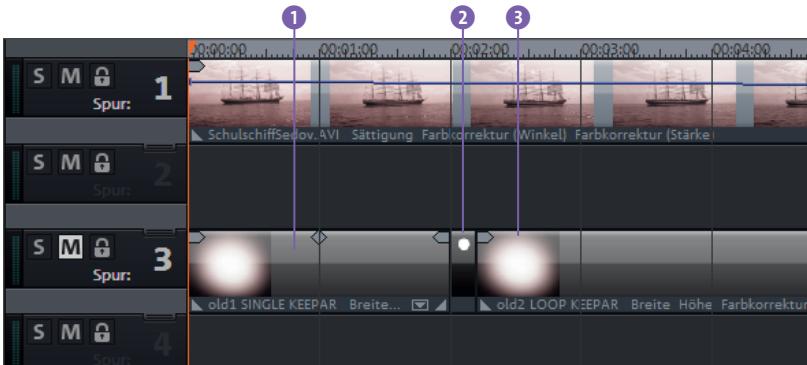
Abbildung 6.27 >

Aktivieren Sie per Mausklick den Mute-Modus in Spur 3.



2. Wenn Sie den Film erneut abspielen, werden jetzt nur die Spuren 1 und 7, nicht aber Spur 3 wiedergegeben. Entsprechend sind die Sepiatönung und die weißen Streifen sichtbar, der wechselnde Bildausschnitt ist im Film aber nicht mehr vorhanden. Der Inhalt von Spur 3, die diesen unerwünschten Effekt enthält, kann in unserem Beispiel also entfernt werden.
3. Klicken Sie erneut auf die **Mute**-Schaltfläche **M**, um den Stumm-Modus für Spur 3 wieder aufzuheben.
4. Falls Sie in der Zwischenzeit die Markierung des Videoclips (Spur 1) aufgehoben haben, müssen Sie ihn per Mausklick erneut markieren. Sowohl das Videoobjekt in Spur 1 als auch die beiden Effekte in den Spuren 3 und 7 sollten nun markiert und entsprechend farbig hervorgehoben sein.
5. Um den Inhalt von Spur 3 löschen zu können, muss zunächst die Gruppierung der drei Spuren aufgehoben werden. Klicken Sie hierzu in der unteren Werkzeugeiste auf die Schaltfläche **Gruppe auflösen** .

Beim Effekt **Alter Film** gibt es eine Besonderheit: Wenn Sie einen genauen Blick auf Spur 3 werfen, sehen Sie, dass hier drei einzelne Effektobjekte vorhanden sind (in Abbildung 6.28 mit den Ziffern 1 bis 3 gekennzeichnet). Vergrößern Sie gegebenenfalls die Ansicht im Arranger, um die drei Objekte besser erkennen zu können. Alle drei Effektobjekte müssen gelöscht werden.



◀ Abbildung 6.28
Der Effekt, der für den Bildausschnitt gesorgt hat, besteht aus drei einzelnen Teilen.

6. Halten Sie die Taste **[Strg]** gedrückt, während Sie nacheinander auf die drei Objekte in Spur 3 klicken.

7. Nachdem Sie alle drei Objekte markiert haben, drücken Sie die Taste **[Entf]** auf Ihrer Tastatur. Die Objekte verschwinden.

Wenn Sie den Film erneut abspielen, werden Sie sehen, dass nur die gewünschte Sepia-Tönung und die weißen Streifen übrig geblieben sind.

6.4 Die Geschwindigkeit einer Szene verändern

Es gibt Szenen, die erst in Zeitlupe richtig spektakulär wirken. Bei manchen ist das i-Tüpfelchen wiederum, sie doppelt so schnell oder auch rückwärts abzuspielen. Egal für welche der drei Varianten Sie sich entscheiden: Alle drei Effekte lassen sich in MAGIX Video deluxe MX wunderbar realisieren.

Am Beispiel der Zeitlupe zeigen wir Ihnen, wie Sie die Funktion am besten einsetzen. Den für diesen Workshop verwendeten Film finden Sie auf der Buch-DVD unter *Beispieldateien\Kapitel_6*. Importieren Sie die Datei *Zeitlupe.avi* wie gewohnt in MAGIX Video deluxe MX. Der Film zeigt einen Hund im Wasser. Nach einem kurzen Moment beginnt er sich zu schütteln, die Wassertropfen fliegen. Dieser Abschnitt, in dem er sich kräftig schüttelt, soll nun in Zeitlupe dargestellt werden.



Die Szene vorbereiten

Bevor Sie die Geschwindigkeit der Szene verändern, grenzen Sie den Bereich ein, auf den der Effekt angewendet werden soll.

Beispieldateien laden

In Abschnitt 2.1, »Filmmaterial auf den Computer übertragen«, zeigen wir Ihnen ausführlich, wie Sie die Beispieldateien von der Buch-DVD in MAGIX Video deluxe MX laden.

1. Spielen Sie den Film bis zu dem Moment ab, ab dem später die Zeitlupe einsetzen soll. Im Beispiel ist dies etwa bei »00:00:01:09« der Fall.

2. Schneiden Sie den Film an dieser Stelle, indem Sie in der unteren Werkzeugeiste auf die Schaltfläche **Zerschneiden** klicken (Abbildung 6.29).

Abbildung 6.29 >

Schneiden Sie den Film an der Stelle, an der die Zeitlupe beginnen soll.



3. Spulen Sie den Film nun bis zu der Stelle vor, an der die Zeitlupe beginnen soll – in unserem Beispiel etwa bei »00:00:03:05« (Abbildung 6.30). Setzen Sie auch hier einen Schnitt.

Abbildung 6.30 >

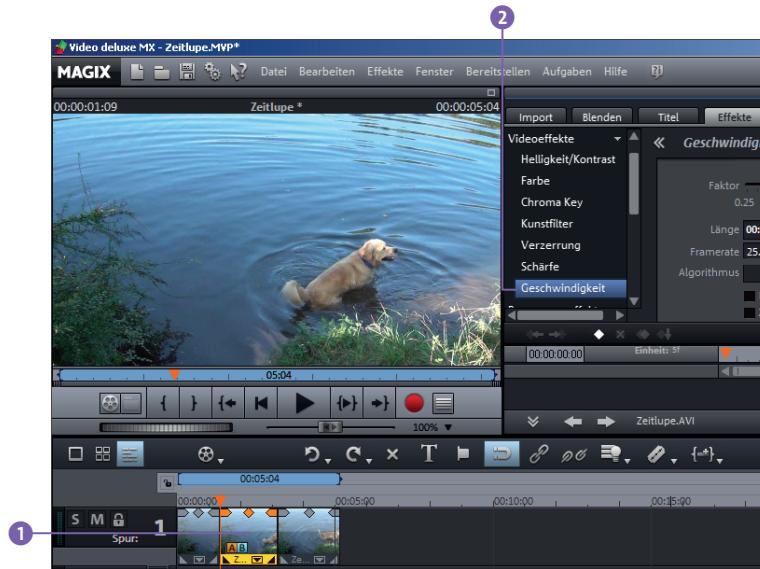
Den zweiten Schnitt setzen Sie etwa zum Zeitpunkt »00:00:03:05«.



Der Abschnitt, der im Film in Zeitlupe abgespielt werden soll, ist nun entsprechend geschnitten und kann damit getrennt von der restlichen Szene bearbeitet werden.

Den Zeitlupen-Effekt anwenden

Als Nächstes wenden Sie den Zeitlupen-Effekt an. Markieren Sie im Arranger das Videoobjekt 1, das in Zeitlupe angezeigt werden soll (Abbildung 6.31). Achten Sie darauf, dass in der unteren Werkzeugeiste der **Mausmodus für alle Spuren** ausgewählt ist.



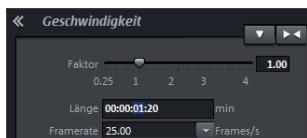
◀ Abbildung 6.31

Bevor Sie den Geschwindigkeiteffekt im Media Pool aufrufen, markieren Sie das zurechtgeschnittene Objekt im Arranger.

1. Rufen Sie im Media Pool im Register **Effekte** den Eintrag **Videoeffekte > Geschwindigkeit** ② auf.

2. In der rechten Fensterhälfte des Media Pools sehen Sie nun verschiedene Einstellungsmöglichkeiten. Am oberen Rand befindet sich der Schieberegler **Faktor** ③. Ziehen Sie den Regler nach rechts, wird die Geschwindigkeit erhöht, ein Ziehen nach links verringert die Abspielgeschwindigkeit wiederum und bewirkt den gewünschten Zeitlupeneffekt.

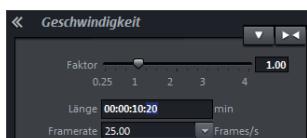
3. Alternativ können Sie die Anzeigedauer des markierten Filmabschnitts aber auch direkt angeben. Klicken Sie einmal in das Feld **Länge** ④ und nach einem kurzen Moment auf die Sekundenangabe **01**. Sie ist nun blau markiert (Abbildung 6.32).



◀ Abbildung 6.32

Markieren Sie die Sekundenangabe im Feld **Länge**...

4. Geben Sie die gewünschte Abspieldauer für die Zeitlupen-Sequenz an. Für unser Beispiel wählen wir »10« (Abbildung 6.33). Die Frame-Angaben können Sie außer Acht lassen.



◀ Abbildung 6.33

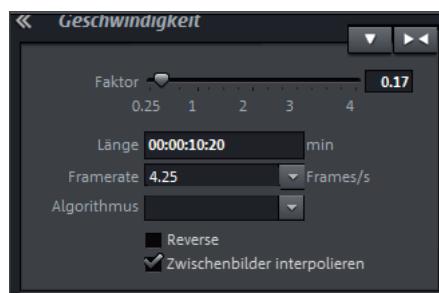
... und überschreiben Sie den Wert mit »10«.

Der Rückwärtsgang

Wenn Sie möchten, können Sie sich die Wirkung der Zeitlupe noch im Rückwärtsgang ansehen. Aktivieren Sie dazu das Kontrollkästchen **Reverse**, dann wird das im Arranger markierte Videoobjekt rückwärts wiedergeben.

5. Klicken Sie dann einmal in einen freien Bereich im Arranger. Das markierte Videoobjekt wird nun automatisch verlängert. Statt in etwa einer Sekunde, wird der Abschnitt nun in zehn Sekunden abgespielt.

6. Ganz fertig sind wir mit dem Effekt noch nicht. MAGIX Video deluxe MX bietet eine neue Funktion für den Zeitlupeneffekt. In älteren Versionen konnte es leicht passieren, dass der Film beim Abspielen der Zeitlupe ruckelte. Das soll mit Version MX nun der Vergangenheit angehören. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Zwischenbilder interpolieren** (Abbildung 6.34).



▲ Abbildung 6.34

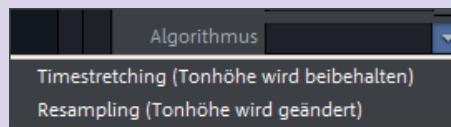
Dank der neuen Funktion werden Zeitlupen ruckelfrei abgespielt.

MAGIX Video deluxe MX berechnet nun automatisch die fehlenden Bilder und ergänzt diese beim Abspielen der Zeitlupen-Sequenz. Probieren Sie es aus, indem Sie den kleinen Film über den Programmmonitor abspielen.

Damit sind wir bei unserem Beispiel erfolgreich am Ende angelangt. Sollte Ihnen der Zeitlupeneffekt für Ihren Film doch nicht gefallen: Wie gewohnt lassen sich alle Einstellungen für den Effekt **Geschwindigkeit** mit einem Klick auf den Doppelpfeil im Media Pool rückgängig machen.

Szenen mit Ton

Sollte Ihr Film im Gegensatz zu unserem Beispiel über eine Tonspur verfügen, können Sie im Feld **Algorithmus** einstellen, wie diese behandelt werden soll. Mit **Timestretching** wird die Tonhöhe beibehalten, beim **Resampling** wird sie entsprechend der Abspielgeschwindigkeit angepasst – je schneller, desto höher der Ton.



▲ Abbildung 6.35

Im Feld **Algorithmus** nehmen Sie Einstellungen für die Tonspur vor.

6.5 Effektmasken einsetzen (Plus/Premium)

In Kapitel 5, »Die Filmqualität verbessern«, haben Sie bereits Methoden kennengelernt, wie Sie die Bildqualität Ihres Films verbessern können, etwa die Anpassung der Helligkeit oder auch des Kontrasts. Die dort vorgestellten Verfahren wirken sich immer auf das gesamte markierte Videoobjekt aus. Das ist aber nicht immer erwünscht. In manchen Fällen ist beispielsweise nur ein bestimmter Abschnitt – etwa der rechte Rand – einer Szene zu dunkel geraten.

In der Plus- und Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX steht Ihnen ein besonderes Mittel zur Verfügung, um lediglich Teilbereiche einer Szene mithilfe eines Effektes zu bearbeiten: die sogenannten *Effektmasken*. Bei diesen Masken handelt es sich um Schwarz-Weiß-Grafiken. Wird ein Effekt auf ein Videoobjekt mit Effektmaske angewendet, wirkt sich der Effekt nur im weißen Bereich der Grafik aus, der schwarze Bereich bleibt unverändert. Wenn Sie also beispielsweise die Helligkeitskorrektur auf ein mit einer Effektmaske versehenes Videoobjekt anwenden, können Sie die Helligkeit im weißen Bereich verändern, der schwarze Bereich dagegen bleibt, wie er ist.

Neben der bereits erwähnten Helligkeitskorrektur lassen sich Effektmasken wunderbar dafür verwenden, Farbkorrekturen vorzunehmen oder auch Bildbereiche unkenntlich zu machen. Letzteres wählen wir als Beispiel, um Ihnen die Anwendung der Effektmasken zu zeigen. Das verwendete Filmbeispiel finden Sie wieder auf der Buch-DVD unter *Beispieldateien\Kapitel_6*. Die Datei nennt sich *Effektmaske.avi*. In diesem sehr kurzen Film ist eine Person zu sehen, deren Gesicht unkenntlich gemacht werden soll.

Um einen Effekt nur auf einen Teilbereich eines Videoobjekts anzuwenden, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Ein Videoobjekt zur Bearbeitung auswählen

Markieren Sie im Arranger das Videoobjekt, das Sie bearbeiten möchten, und positionieren Sie den Wiedergabemarker am Anfang dieses Objekts.

2. Den Effekt »Schärfe« auswählen und anpassen

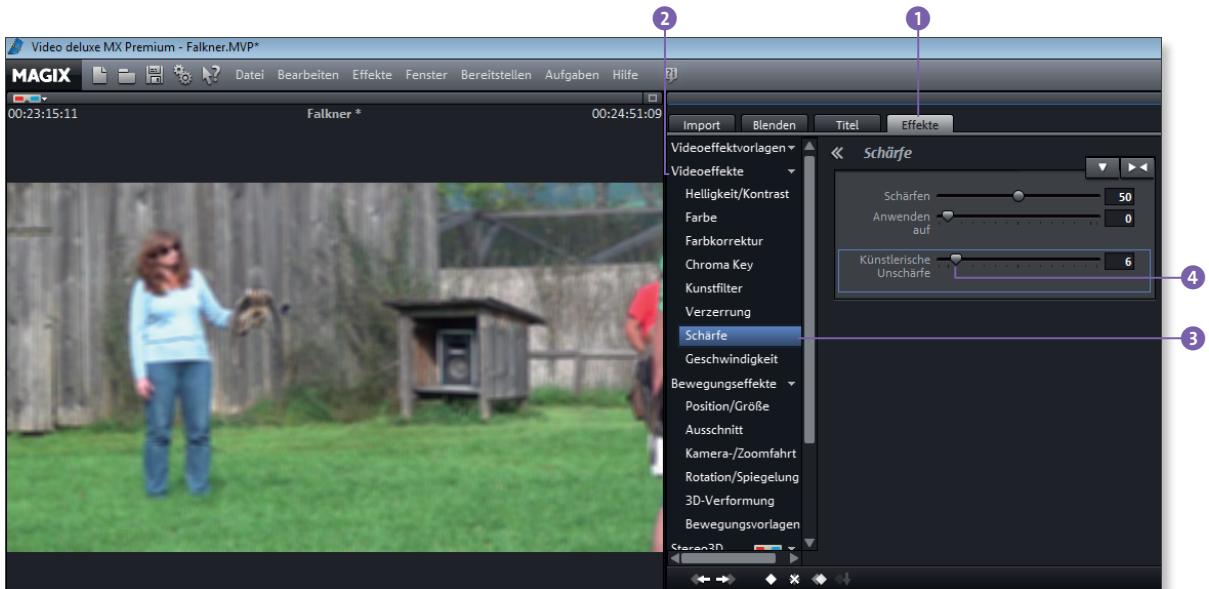
Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Effekte** ①, und wählen Sie in der linken Fensterhälfte **Videoeffekte** ② aus (Abbildung 6.37). Markieren Sie dann den gewünschten Effekt, für unser Beispiel also **Schärfe** ③. Ganz rechts werden nun die bereits bekannten Einstellungsmöglichkeiten für den ausgewählten Effekt angezeigt. Zunächst nehmen Sie die gewünsch-



▲ Abbildung 6.36
Ein Beispiel für eine Effektmaske



ten Einstellungen für das gesamte Videoobjekt vor. Um einen Bildbereich unkenntlich zu machen, ziehen Sie den Regler **Künstlerische Unschärfe** ④ etwas nach rechts.



▲ Abbildung 6.37

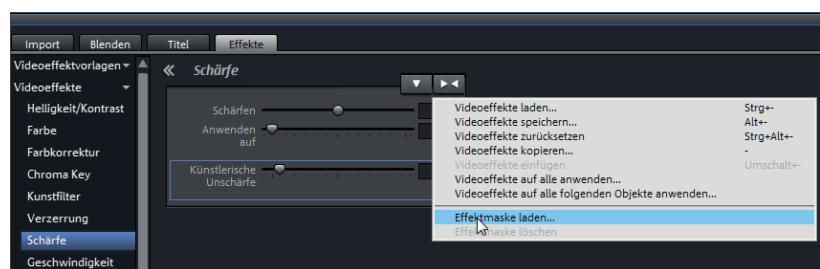
Der Effekt **Künstlerische Unschärfe** wird zunächst auf das gesamte markierte Videoobjekt angewendet.

Abbildung 6.38 >

Nach einem Klick auf den Pfeil wählen Sie **Effektmaske laden...** im Menü.

3. Eine Effektmaske auswählen

Klicken Sie auf den kleinen Pfeil ▾ in der rechten oberen Ecke (Abbildung 6.38). Markieren Sie in der zugehörigen Liste den Eintrag **Effektmaske laden....**. Der Dialog **Effektmaske auswählen...** wird geöffnet.



4. HD oder SD?

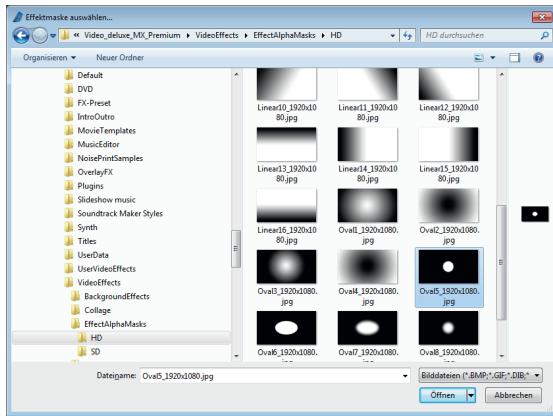
Im folgenden Dialog, **Effektmaske auswählen...**, sehen Sie in der rechten Fensterhälfte die beiden Ordner **HD** und **SD**. In diesen Ordner finden Sie jeweils die Effektmasken. Die Abkürzung **HD** steht für *High Definition*, **SD** für *Standard Definition*. Wenn Ihr Filmmaterial eine Auflösung von 720×576 und das Seitenverhältnis 4:3 hat, wechseln Sie in den Ordner **SD**. Bei einem Seitenverhältnis von 16:9, wie bei unserer Beispieldatei, öffnen Sie dagegen den Ordner **HD**.

5. Den Arbeitsbereich abdecken

Rechts sehen Sie nun einige Schwarzweißbilder, die sogenannten *Effektmasken*. Der Effekt, den Sie auf Ihr Videoobjekt anwenden möchten, wirkt sich wie gesagt nur auf die weißen Bereiche aus, die schwarzen Bereiche bleiben effektlos.

Wählen Sie die Effektmaske aus, die den Bereich, den Sie bearbeiten möchten, am besten abdeckt (Abbildung 6.39). Größe und Position der weißen Fläche lassen sich gleich noch anpassen. Im Moment kommt es auf die Form der weißen Fläche an. Für unser Beispiel wählen wir Oval5.

Mit einem Klick auf **Öffnen** wird die markierte Effektmaske geladen.



◀ Abbildung 6.39

Wählen Sie die gewünschte Effektmaske aus.

Effektmasken selbst gemacht

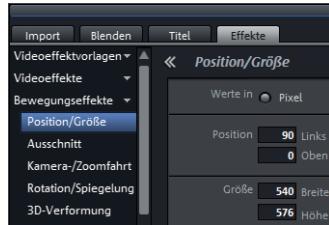
Ist die Form, die Sie suchen, bei den Effektmasken von MAGIX Video deluxe MX nicht vorhanden, können Sie mithilfe eines Zeichenprogramms (z.B. Paint) auch selbst eine Maske anfertigen. Sichern Sie das entsprechende Schwarz-Weiß-Bild als JPG-Datei. In MAGIX Video deluxe MX rufen Sie wie beschrieben den Befehl **Effektmaske laden...** auf und wechseln in den Ordner, in dem Sie Ihre Datei abgelegt haben. Per Doppelklick auf den Dateinamen laden Sie die Maske.

Im Programmmonitor können Sie die Wirkung der Maske bereits sehen (Abbildung 6.40). Der Unschärfe-Effekt ist nun nicht mehr im gesamten Bild vorhanden, sondern nur noch in dem Bereich, in dem die Maske weiß ist. In unserem Beispiel ist dies eine kreisrunde Fläche in der Mitte des Bildes.



◀ Abbildung 6.40

Die Unschärfe besteht nur noch in der Mitte des Bildes.



▲ Abbildung 6.41

Um die Größe der Maske anzupassen zu können, wählen Sie den Bewegungseffekt **Position/Größe** aus.

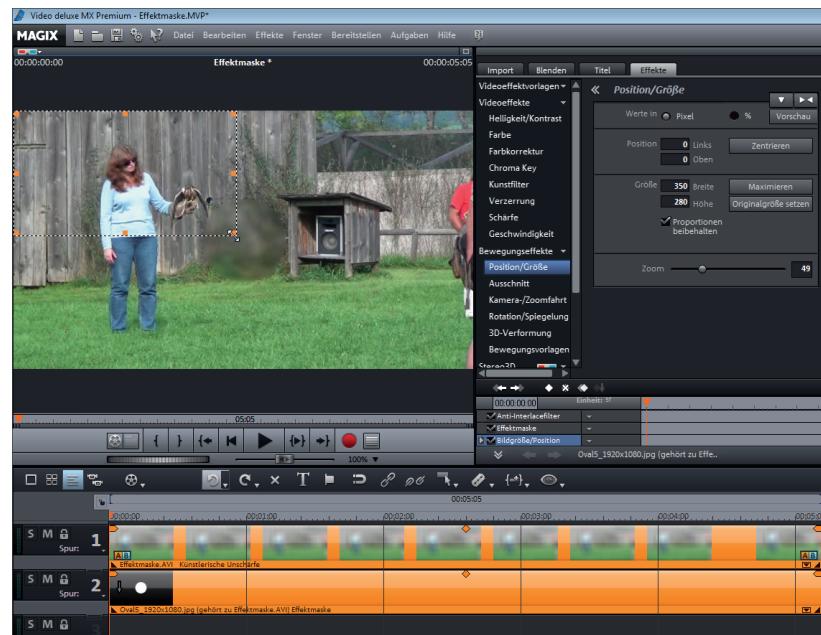
Abbildung 6.42 >

Wenn Sie die JPG-Datei im Arranger markiert haben, können Sie die Größe der unscharfen Fläche anpassen.

Die ausgewählte Effektmaske in Form einer JPG-Datei wird im Arranger auf der nächsten freien Spur unterhalb des markierten Videoobjekts eingefügt.

6. Die Größe der Maske anpassen

Markieren Sie diese JPG-Datei per Mausklick im Arranger. Rufen Sie im Media Pool auf der Registerkarte **Effekte** den Menüpunkt **Bewegungseffekte > Position/Größe** auf (Abbildung 6.41). Im Programmmonitor werden nun ein gestrichelter Rahmen sowie orangefarbene Markierungspunkte eingeblendet. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den rechten unteren Markierungseckpunkt und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste nach links oben. Schließen Sie die untere gestrichelte Rahmenlinie etwa mit dem unteren Rand des T-Shirts ab, lassen Sie die Maustaste los (Abbildung 6.42).

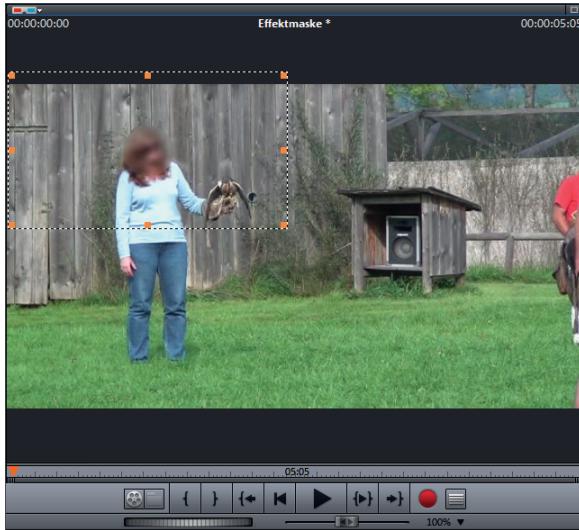


7. Die Position der unscharfen Fläche korrigieren

Die Größe der unscharfen Fläche ist damit in Ordnung, nur die Position noch nicht. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die kreisrunde unscharfe Fläche. Verschieben Sie ihn dann mit gedrückter Maustaste so, dass sich der Kreis exakt über dem Kopf der Person befindet (Abbildung 6.43). Die neue Position des Kreises wird sichtbar, sobald Sie den Mauszeiger loslassen.

Fläche verschieben

Um die unscharfe Fläche verschieben zu können, muss ebenfalls der Effekt **Position/Größe** im Media Pool im Register **Effekte** aktiviert sein.



◀ Abbildung 6.43

Verschieben Sie die unscharfe Fläche auf das Gesicht der Person.

Die Effektmaske ist damit erfolgreich angewendet worden. In unserem Beispiel bewegt sich die Person kaum, daher kann die Effektmaske immer am gleichen Platz bleiben. Das funktioniert aber nicht immer. Wenn Sie beispielsweise das Kennzeichen eines fahrenden Wagens unkenntlich machen möchten, muss der unkenntliche Bereich an das sich bewegende Bildelement »geheftet« werden. Wie dies funktioniert, erfahren Sie in Abschnitt 6.7, »Bildobjekt-Effekte anwenden«, anhand eines witzigen Beispiels: Wir setzen einer Ente einen Heiligenschein auf, der der Kopfbewegung des Tieres folgt.

Effektmasken löschen

Um eine Effektmaske wieder zu löschen, markieren Sie im Arranger das Videoobjekt, auf das Sie zuvor die Maske angewendet haben. Klicken Sie im Media Pool erneut auf das Pfeilsymbol, und wählen Sie den Befehl **Effektmaske löschen** aus der Liste.

6.6 Ein Klassiker der Tricktechnik: der Blue-Box-Effekt

Als Nächstes wenden wir uns einem Klassiker der Tricktechnik zu, dem Blue-Box-Effekt. Kaum ein Film kommt heute noch ohne ihn aus. Flüchtet eine Person mit einem Sprung von einem Hochhausdach zum nächsten, ist dies sicherlich nicht in der Realität passiert. Stattdessen wurde die Flucht im Studio vor einem meist blauen Hintergrund gefilmt (daher die Bezeichnung *Blue-Box*). Dieser Film wird dann mit der realen Außenaufnahme kombiniert. Aus der Studioaufnahme wird der blaue Hintergrund herausgefiltert, sprich transparent geschaltet. Hierdurch wird der tatsächlich gewünschte Hintergrund – im Beispiel also die Außenaufnahme – sichtbar.



An einem kleinen Beispiel zeigen wir Ihnen im Folgenden, wie Sie den Blue-Box-Effekt – in MAGIX Video deluxe MX *Chroma Key* genannt – in Ihren eigenen Filmen einsetzen können. Hierzu benötigen Sie zwei Videoclips. Der erste Clip zeigt den gewünschten Hintergrund, im zweiten ist ein vor einer einfarbigen Wand gefilmtes Objekt zu sehen. Falls Sie kein passendes Filmmaterial zum Nachvollziehen des Workshops zur Hand haben, finden Sie auf der Buch-DVD unter *Beispieldateien\Kapitel_6* zwei entsprechende Filme. In unserem Hintergrundfilm (*Whitebox_Hintergrund.avi*) ist ein Hund auf einer grünen Wiese zu sehen. Für den zweiten Film wurde ein schwarzer Kater vor einer weißen Wand gefilmt (*Whitebox.avi*). Diese weiße Fläche wird später in MAGIX Video deluxe MX herausgefiltert (daher der Name *Whitebox* für die beiden Filme). Im fertigen Film wird es so aussehen, als ob der Kater auf der grünen Wiese liegt (Abbildung 6.44).

Abbildung 6.44 >

Das Ergebnis: Zwei Filme wurden miteinander kombiniert.



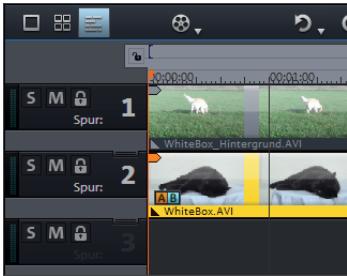
Filmmaterial mit Ton

Unsere beiden Beispelfilme sind jeweils ohne Ton, daher wird keine Spur für Audioobjekte benötigt. Wenn Sie ein Video mit Sound für den Hintergrund verwenden, wird bei Ihnen Spur 2 vom Audioobjekt belegt sein. In diesem Fall positionieren Sie den zweiten Film einfach auf Spur 3.

Das Videoschnittprogramm ist in der Lage, sowohl blaue als auch grüne, schwarze und weiße Farbflächen aus einem Videoclip herauszufiltern. Welchen dieser Farbtöne Sie für Ihre eigenen Filme wählen, bleibt Ihnen überlassen. Wichtiger ist die Anordnung der beiden Filme im Arranger. Das Hintergrundvideo, in unserem Beispiel also der Hund auf der Wiese, muss sich auf einer Spur mit einer niedrigeren Nummer befinden als der Videoclip, der später im Film im Vordergrund zu sehen sein soll, im Beispiel also der Kater. Um den Blue-Box-Effekt anzuwenden, gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Die Videoclips im Arranger positionieren

Positionieren Sie als Erstes die beiden Videoclips im Arranger. Den Videoclip *Whitebox_Hintergrund.avi* setzen Sie in die Spur 1, den Clip *Whitebox.avi* direkt darunter in Spur 2. Achten Sie darauf, dass beide Videoobjekte exakt parallel zueinander ausgerichtet sind, wie in Abbildung 6.45 zu sehen.



◀ Abbildung 6.45

Positionieren Sie den Film Whitebox_Hintergrund.avi in Spur 1 und den Film Whitebox.avi direkt darunter in Spur 2.

2. Den zweiten Film kürzen

Bei unseren beiden Beispielfilmen gibt es einen kleinen Schönheitsfehler, der aber sofort ausgebessert wird: Der Film vom Kater ist etwas länger als der Film vom Hund. Beide sollten aber gleich lang sein. Korrigieren Sie den Fehler nicht, schwebt der Kater am Ende der Filmsequenz für einen kurzen Moment vor einem schwarzen Hintergrund. Um den unteren Film etwas zu kürzen, bewegen Sie den Mauszeiger auf den rechten Rand des Videoclips. Sobald er die Form eines Doppelpfeils annimmt, ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste so weit nach links, bis er exakt mit dem Videoclip in Spur 1 abschließt (Abbildung 6.46).

3. Den Blue-Box-Effekt »Chroma Key« anwenden

Als Nächstes wird der Blue-Box-Effekt angewendet. In MAGIX Video deluxe MX nennt sich die entsprechende Funktion **Chroma Key**. Hierzu markieren Sie das Videoobjekt, dessen Hintergrund Sie ausblenden möchten, also den Film mit dem Kater. Markieren Sie, unserem Beispiel gemäß, im Arranger das Videoobjekt auf Spur 2. Rufen Sie im Media Pool im Register **Effekte** den Menüpunkt **Videoeffekte > Chroma Key** auf.

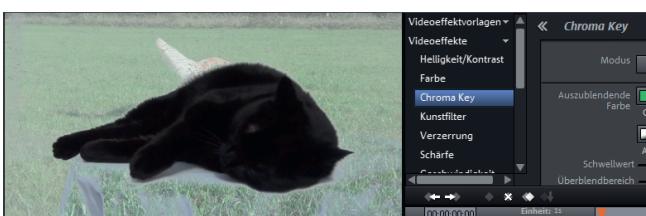
4. Die auszublendende Farbe auswählen

Klicken Sie in der rechten Fensterhälfte im Bereich **Auszublendende Farbe** auf den Farbton, der im markierten Videoobjekt transparent geschaltet werden soll (Abbildung 6.47). In unserem Beispiel ist dies **Weiß**. Im Programmonitor ist sofort die Wirkung des Effekts zu sehen, allerdings noch nicht so, wie wir es uns wünschen. Der weiße Hintergrund rund um den Kater ist zwar durchsichtiger geworden, aber immer noch zu sehen. Dies ändern Sie als Nächstes.



▲ Abbildung 6.46

Beide Videoclips müssen gleich lang sein. Der Film Whitebox.avi muss daher gekürzt werden.



◀ Abbildung 6.47

Es ist zwar schon eine Veränderung zu sehen, aber das Ergebnis ist noch nicht perfekt.



▲ Abbildung 6.48

Wenn Sie den Schwellwert angepasst haben, ist rund um den Kater immer noch etwas von der weißen Tischdecke zu sehen.

Im Media Pool sind unter den Farbschaltflächen nun zwei Schieberegler zu sehen. Ziehen Sie den Schieberegler **Schwellwert** so weit nach links, bis Sie im Programmmonitor keine Farbveränderungen mehr feststellen können.

5. Den Überblendbereich korrigieren

Die Wiese ist nun zwar deutlich zu erkennen, rund um den Kater ist aber noch etwas vom Tischtuch zu sehen (Abbildung 6.48). Ziehen Sie daher nun den Regler **Überblendbereich** langsam nach links und beobachten Sie dabei die Wirkung im Programmmonitor. Auf diese Weise entfernen Sie den Tischdeckenrand um den Kater. Wenn Sie den Regler allerdings zu weit nach links ziehen, verschwindet auch der Kater. Dies sollte natürlich nicht passieren.

6. Motiv und Hintergrund abgleichen

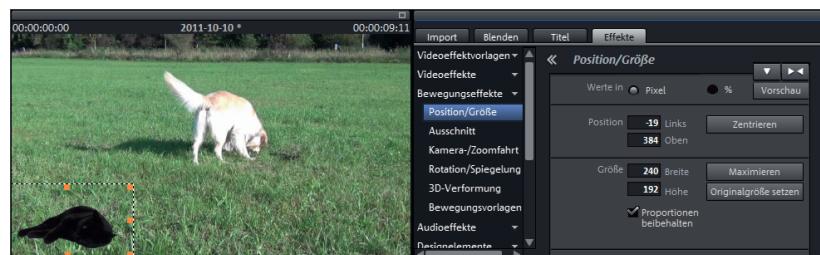
Nun sind wir auch schon fast am Ende. Die weiteren Schritte haben nichts mit dem eigentlichen Blue-Box-Effekt zu tun. Der Kater ist im Vergleich zum Hintergrund noch zu groß. Als Nächstes muss also seine Größe angepasst werden und auch seine Position im Film. Rufen Sie im Media Pool im Register **Effekte** den Menüpunkt **Bewegungseffekte > Größe/Position** auf. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den rechten oberen orangen Markierungseckpunkt, der nun im Programmmonitor sichtbar ist, und ziehen Sie den Zeiger mit gedrückter linker Maustaste nach links unten. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Kater verkleinert. Probieren Sie aus, welche Größe Ihnen am besten gefällt.

7. Letzte Bildkorrekturen

Wenn Sie einen Blick auf den Hund im Video werfen, sehen Sie links von ihm einen Schlagschatten. Diesen können wir für den Kater leider nicht realisieren. Wir behelfen uns, indem wir das Tier relativ weit links unten im Bild positionieren, sodass der fehlende Schatten nicht so stark auffällt. Um den Kater zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger auf ihn und ziehen ihn dann mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle (unten links) im Programmmonitor (Abbildung 6.49).

Abbildung 6.49 >

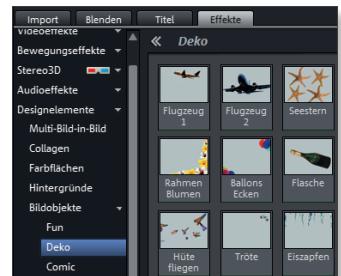
Ist der Effekt **Größe/Position** im Media Pool aktiviert, können Sie den Kater im Programmmonitor verkleinern und neu positionieren.



Fertig! Den fertigen Film können Sie nun im Programmmonitor begutachten.

6.7 Bildobjekt-Effekte anwenden

Nach dem Griff in die Trickkiste wenden wir uns einer weiteren Auswahl an Effekten von MAGIX Video deluxe MX zu, den sogenannten *Bildobjekt-Effekten*. Hinter dieser Kategorie verbergen sich die richtig verrückten Dinge. Eines davon haben Sie bereits in Kapitel 2, »Ihr erster Film im Handumdrehen«, kennengelernt: die Papierflieger, die neben dem Gleitschirmflieger durchs Bild fliegen. Im Folgenden stellen wir Ihnen noch drei weitere Varianten vor. Sie lernen beispielsweise, wie Sie in Ihrem Film eine Comic-Sprechblase ergänzen, einer Ente einen Heiligenschein aufsetzen und ein Foto um ein knallendes und leuchtendes Feuerwerk ergänzen. Die Schritte, die jeweils zur Anwendung des Effekts nötig sind, lassen sich auf viele der anderen Effekte in der Kategorie **Bildobjekte** anwenden, sodass Sie selbst ein wenig experimentieren können.



▲ Abbildung 6.50
Flugzeuge, Luftballons, fliegende Hüte – mit den Bildobjekt-Effekten von MAGIX Video deluxe MX ist fast alles möglich.

Comic-Sprechblasen einfügen

Manche Szenen, sei es ein verdatterter Gesichtsausdruck oder ein Missgeschick, schreien einfach nach außergewöhnlichen Effekten. In unserem Beispieldfilm muss zur Schnabelbewegung des Steinadlers einfach ein Kommentar im Film ergänzt werden. In diesem Fall soll er allerdings nicht einfach gesprochen sein, sondern in Form einer Comic-Sprechblase eingefügt werden. Die von uns verwendete Datei *Steinadler.avi* finden Sie auf der Buch-DVD im Verzeichnis *Beispieldateien\Kapitel_6*. Um die Schritte anhand dieses Films selbst auszuprobieren, laden Sie den Film bitte wie gewohnt in den Arranger. Die Szene ist etwas verwackelt, was an der Aufregung der Kamerafrau lag, einem Steinadler einmal so nahe kommen zu können.



1. Ein Videoobjekt zur Bearbeitung auswählen

Eine Comic-Sprechblase ist mit wenigen Mausklicks im Film ergänzt. Markieren Sie im Arranger als Erstes das Videoobjekt, in dem Sie die Sprechblase einfügen möchten.

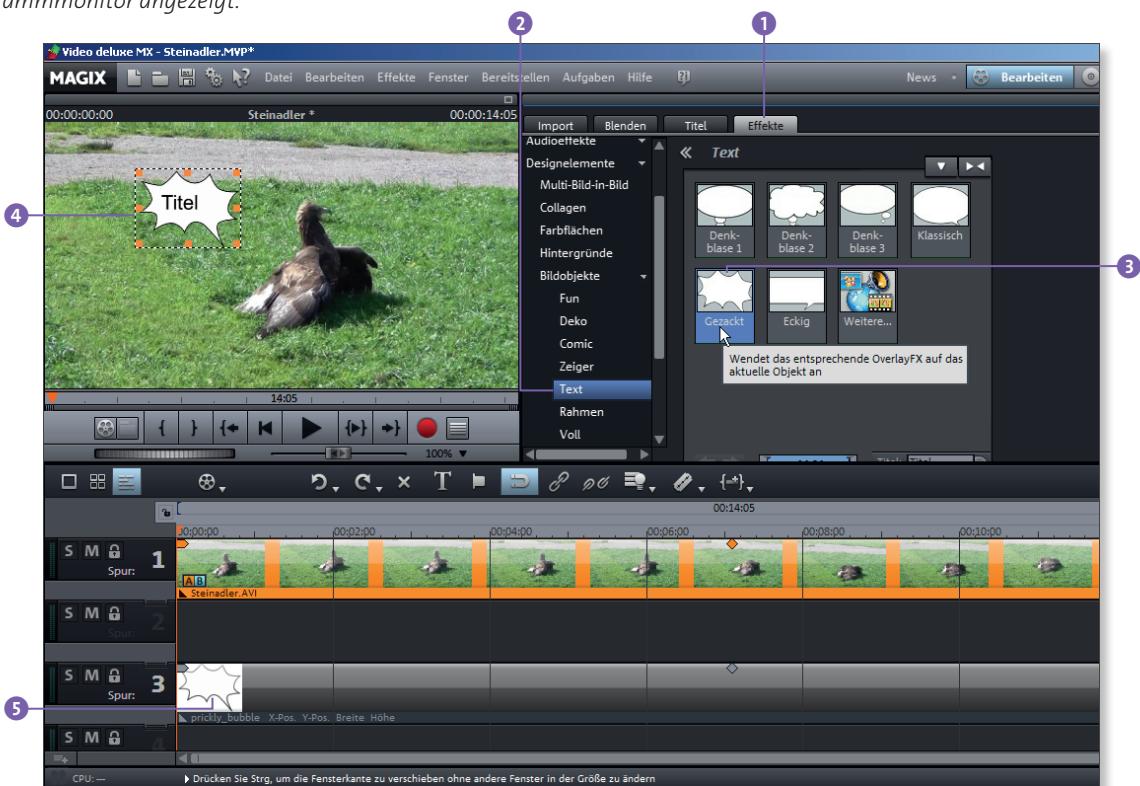
Den Filmabschnitt vorbereiten

Der Sprechblasen-Effekt zählt zu den Bildobjekt-Effekten. Diese Effekte werden immer am Anfang des markierten Objekts ergänzt, unabhängig davon, wo sich gerade der Wiedergabemarker befindet. Unser Beispieldfilm *Steinadler.avi* ist bereits so geschnitten, dass die Sprechblase direkt

am Anfang eingebunden werden kann. Wenn die Sprechblase bei Ihrem Film erst etwas später in dem markierten Videoobjekt erscheinen soll, müssen Sie die Szene an der entsprechenden Stelle mithilfe des **Zerschneiden**-Werkzeugs schneiden.

2. Eine Sprechblase einfügen

Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Effekte** ①, und rufen Sie hier links den Menüpunkt **Designelemente > Bildobjekte > Text** ② auf (Abbildung 6.51). In der rechten Fensterhälfte werden nun einige Sprech- bzw. Denkblasen eingeblendet. Markieren Sie den gewünschten Effekt per Mausklick. Für unser Beispiel wählen wir **Gezackt** ③. Die Sprechblase wird sofort im Programmmonitor angezeigt ④.



Wenn Sie einen Blick auf die Spuren im Arranger werfen, sehen Sie, dass nun zwei weitere Spuren belegt sind: In Spur 3 wurde ein Effekt namens **prickly_bubble** ⑤ eingefügt und in Spur 6 das Objekt **title**. Letzteres benötigen wir, um den Text in der Sprechblase zu ändern.

3. Text eingeben

Doppelklicken Sie auf das Titelobjekt in Spur 6. Im Programmmonitor ist nun anstelle der Sprechblase das bereits bekannte Titelfeld zu sehen. Überschreiben Sie den Text mit dem gewünschten Kommentar. Für unser Beispiel wählen wir »Das ist mein Futter!«. Den Zeilenumbruch (siehe Abbildung 6.52) erreichen Sie durch Drücken der **Enter**-Taste. Beenden Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf das Häkchen.

In den Spuren blättern

Ist bei Ihnen Spur 6 nicht sichtbar, blättern Sie mithilfe der vertikalen Bildlaufleiste am rechten Rand des Arrangiers etwas nach unten.

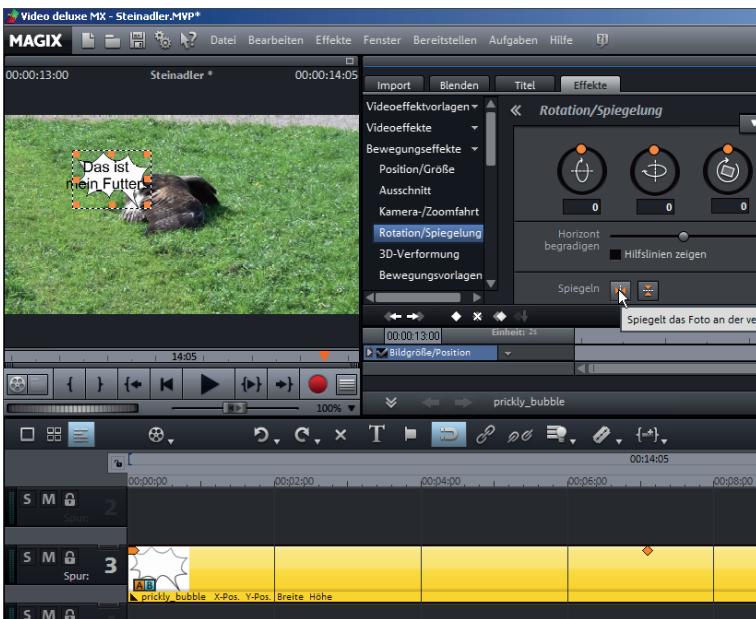


◀ Abbildung 6.52

Geben Sie wie gewohnt im Titelfeld den Text für die Sprechblase ein.

4. Die Sprechblase spiegeln

Die Sprechblase wurde automatisch links neben dem Kopf des Steinadlers eingefügt. Sinnvollerweise sollte sie sich aber vor dem Kopf befinden und in Richtung des Schnabels zeigen. Um das zu ändern, werden wir die Sprechblase als Nächstes spiegeln. Markieren Sie das Effektobjekt in Spur 3 mit einem Mausklick (Abbildung 6.53). Wechseln Sie dann im Media Pool im Register **Effekte** ⑥ in die Kategorie **Bewegungeffekte > Rotation/Spiegelung** ⑦. Im Bereich **Spiegeln** klicken Sie auf das linke der beiden Symbole ⑧. Die Sprechblase wird nun entsprechend an ihrer vertikalen Achse gespiegelt.



◀ Abbildung 6.53

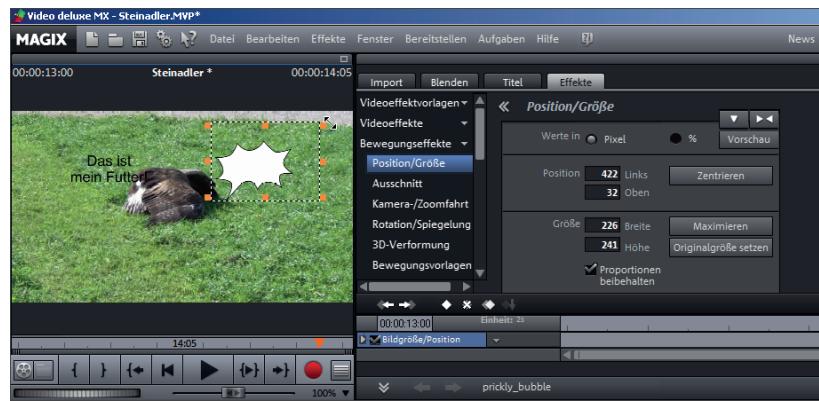
Weist die Sprechblase nicht in die richtige Richtung, spiegeln Sie sie einfach.

5. Die Größe verändern

Um als Nächstes die Größe der Sprechblase anzupassen, rufen Sie im Media Pool im Register **Effekte** den Menüeintrag **Bewegungseffekte > Position/Größe** auf (Abbildung 6.54). Bewegen Sie den Mauszeiger im Programmmonitor auf einen der vier orangen Markierungseckpunkte, die rund um die Sprechblase sichtbar sind. Ziehen Sie den Zeiger dann in die gewünschte Richtung, um die Sprechblase zu vergrößern.

Abbildung 6.54 >

Markieren Sie im Register **Effekte** den Menüpunkt **Bewegungseffekte > Position/Größe**.



6. Die Sprechblase positionieren

Wenn Sie den Mauszeiger in die Mitte der Sprechblase bewegen, nimmt er die Form eines Vierfachpfeils an (Abbildung 6.55). Nun können Sie die Sprechblase mit gedrückter linker Maustaste an die richtige Position verschieben.



Abbildung 6.55

Zum Verschieben setzen Sie den Mauszeiger in die Mitte der Sprechblase.

Sprechblasen mit Sound

Wenn Sie für Ihren eigenen Film eine der Denkblasen ausgesucht haben, ertönt beim Einblenden der Blase ein Geräusch. Ist Ihnen dieser Ton zu laut, passen Sie die Lautstärke über den mittleren Objektanfasser des entsprechenden Audioobjekts an.



Abbildung 6.56

Die Lautstärke lässt sich über den mittleren Objektanfasser einstellen.

7. Den Text in die Sprechblase verschieben

In unserem Beispiel steht der Text noch außerhalb der Sprechblase auf der linken Bildseite. Außerdem ist er für die Sprechblase zu groß. Beides lässt sich leicht anpassen. Markieren Sie im Arranger erneut das Titelobjekt in Spur 6 mit einem Mausklick. Nun sind wieder der Rahmen und die

Markierungspunkte rund um den Text zu sehen. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Text. Sobald er die Form eines Vierfachpfeils annimmt, können Sie den Text nach rechts auf die Sprechblase schieben (Abbildung 6.57).



◀ Abbildung 6.57

Das Verschieben des Textes funktioniert wie das Verschieben der Sprechblase.

8. Die Textgröße anpassen

Wenn Sie anschließend einen der Markierungseckpunkte in Richtung Sprechblasenmitte ziehen, wird automatisch die Textgröße verkleinert (Abbildung 6.58). Sollte der Text sich jetzt nicht mehr an der richtigen Position befinden, verschieben Sie ihn gegebenenfalls nochmals.

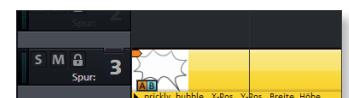


◀ Abbildung 6.58

Die Textgröße lässt sich über die Markierungspunkte verändern.

Unsere Comic-Sprechblase ist damit fertig. Sehen Sie sich das Ergebnis wie üblich über den Programmmonitor an. Sollte Ihnen die ausgewählte Sprechblase doch nicht gefallen, markieren Sie das entsprechende Effektobjekt per Mausklick im Arranger – in unserem Beispiel also das Objekt **prickly_bubble** in Spur 3 (Abbildung 6.59). Wenn Sie dann die Taste **[Entf]** auf Ihrer Tastatur drücken, wird die gesamte Sprechblase inklusive Text gelöscht.

Am Beispiel der Sprechblase haben Sie gesehen, wie Sie Größe, Ausrichtung und Position von Bildobjekt-Effekten in MAGIX Video deluxe MX anpassen. Das Verfahren lässt sich analog auch für andere Effekte in dieser Kategorie anwenden. Probieren Sie es einfach aus.



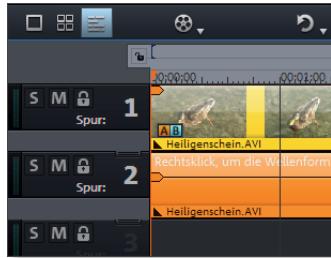
▲ Abbildung 6.59

Um eine Sprechblase zu löschen, muss das Effektobjekt zuvor markiert werden.

Magnetische Objekte – eine Ente mit Heiligenschein

Sie kennen das Prinzip: Ein schwarzer Balken über den Augen soll das Gesicht einer Person im Film unkenntlich machen. Der Balken folgt allen





▲ Abbildung 6.60

Laden Sie den Film *Heiligen-schein.avi* in den Arranger.

Bewegungen der Person. Auch ein unkenntlich gemachtes Kennzeichen eines fahrenden Wagens ist ein bekanntes Beispiel für diese Art von Effekt. Die Rede ist von *magnetischen Objekten*. Im Folgenden zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt, wie sich dieser Effekt erzielen lässt. Als Beispiel haben wir ein etwas absurdiores Szenario gewählt: eine schwimmende Ente soll einen Heiligschein erhalten. Den in unserer Anleitung verwendeten Film *Heiligschein.avi* finden Sie wie üblich auf der Buch-DVD unter *Beispieldateien\Kapitel_6*.

1. Den Beispielfilm laden

Laden Sie die Datei wie gewohnt in den Arranger. Sobald dies geschehen ist, können Sie den Effekt auch schon auf das Videoobjekt anwenden.

2. Den Heiligschein-Effekt auswählen

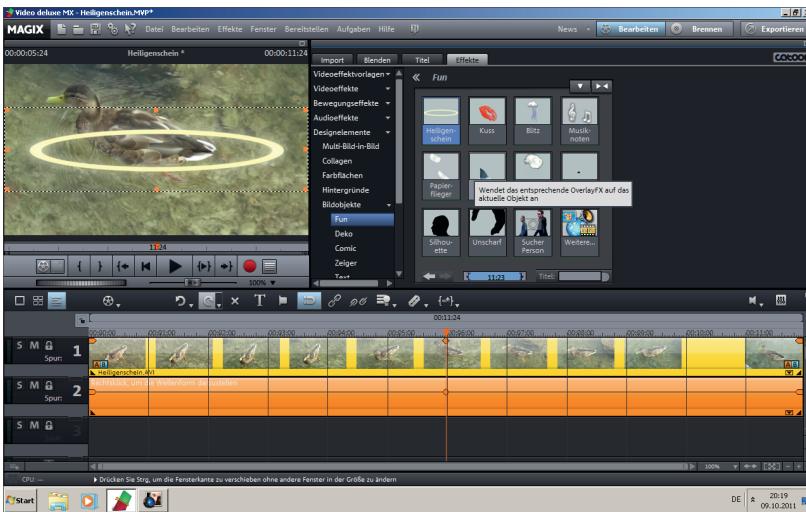
Markieren Sie das Videoobjekt im Arranger mit einem Mausklick. Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Effekte** ①, und rufen Sie hier links die Kategorie **Designelemente** > **Bildobjekte** > **Fun** ② auf (Abbildung 6.61). In der rechten Fensterhälfte sehen Sie dann bereits einige interessante Fun-Objekte, beispielsweise diverse Brillen oder auch Perücken. Die Vorgehensweise, wie der jeweilige Effekt angewendet wird, ist bei allen ähnlich.



▲ Abbildung 6.61

Ob Sonnenbrille oder Perücke – diese Effekte der Kategorie **Fun** werden wie der Heiligschein angewendet.

Der Effekt, den wir suchen, der Heiligschein, taucht nach einem Klick auf den nach rechts weisenden Pfeil am unteren Rand des Media Pools ③ auf, mit dem Sie durch die Auswahl blättern können. Wenn Sie einmal auf den Heiligschein klicken, wird der Effekt sofort auf das zuvor markierte Videoobjekt angewendet (Abbildung 6.62).



◀ Abbildung 6.62

Sobald Sie den Effekt im Media Pool markieren, wird auch schon ein Heiligenschein im Programmmonitor eingeblendet.

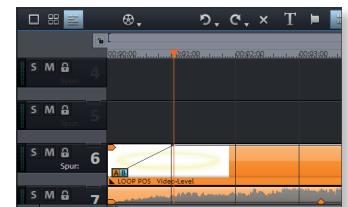
Im Programmonitor ist ein übergroßer Heiligenschein zu sehen. Der Wiedergabemarker wird automatisch in die Mitte des markierten Video-objekts gesetzt – in unserem Beispiel also in die Mitte des Films von der Ente. Spielen Sie den Kurzfilm probeweise ab, um einen Vorgeschmack auf den Effekt zu erhalten.

3. Den Wiedergabemarker richtig setzen

Bisher stimmen weder Größe noch Position des Heiligscheins. Beides muss als Nächstes angepasst werden. Blättern Sie zunächst im Arranger so weit nach unten, dass Sie Spur 6 sehen können. Hier wurde das Effektobjekt mit der Bezeichnung **Loop** eingefügt. In Spur 7 befindet sich das dazugehörige Audioobjekt. Das Effektobjekt, sprich der Heiligschein, wird langsam eingeblendet, wie Sie an der aufsteigenden Linie am Anfang des Objekts erkennen können. Um die Größe und Position anpassen zu können, muss der Wiedergabemarker richtig gesetzt werden. Positionieren Sie den Wiedergabemarker am Ende der aufsteigenden Linie (Abbildung 6.63). Wichtig ist, dass der Heiligenschein im Programmonitor zu sehen ist.

4. Größe und Position des Heiligscheins festlegen

Rund um den Heiligenschein sind ein gestrichelter Rahmen sowie acht orange Markierungspunkte zu sehen. Beides kennen Sie bereits von den Sprechblasen. Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen der vier Eckpunkte und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste in die Mitte des Rechtecks. Der Heiligenschein wird damit verkleinert. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf die Mitte des Rechtecks. Sobald er die Form eines Vierfachpfeils annimmt, ziehen Sie das Rechteck mit gedrückter linker



▲ Abbildung 6.63

Positionieren Sie den Wiedergabemarker am Ende der aufsteigenden Linie.

Overlay-Objekt

MAGIX Video deluxe MX spricht im Falle des Effektobjekts auch von *Overlay-Objekt*. Der englische Begriff *overlay* kann mit »Überlagerung« oder »Auflage« übersetzt werden.

Maustaste über den Kopf der Ente (Abbildung 6.64). Nehmen Sie gegebenenfalls noch Korrekturen an der Größe und der Position des Heiligenscheins vor.

Abbildung 6.64 >

Positionieren Sie den Heiligen-
schein über dem Kopf der Ente.



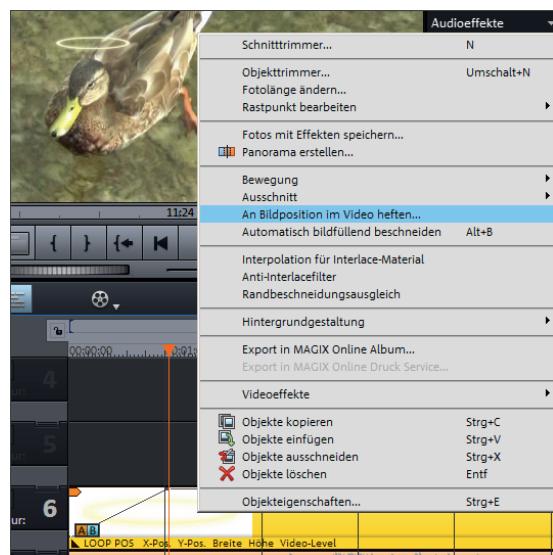
Position und Größe des Heiligenscheins sind damit schon korrekt. Nun müssen Sie noch dafür sorgen, dass der Heiligenschein den Kopfbewegungen der Ente folgt.

5. Den Heiligenschein mit der Position verknüpfen

Damit der Heiligenschein wie von einem Magneten angezogen am Kopf der Ente bleibt, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Effektobjekt in Spur 6. Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl **An Bildposition im Video heften...** (Abbildung 6.65).

Abbildung 6.65 >

Rufen Sie das Kontextmenü auf,
indem Sie mit der rechten Maus-
taste auf das Effektobjekt in
Spur 6 klicken.



Da Sie Größe und Position des Heiligscheins bereits festgelegt haben, können Sie den folgenden Hinweis mit **Weiter** bestätigen. Auch im nächsten Dialog klicken Sie auf **Weiter**. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf den Programmmonitor. Er nimmt dort die Form eines Pfeils mit gestricheltem Rahmen an (Abbildung 6.66). Ziehen Sie nun mit gedrückter linker Maustaste rund um den Kopf der Ente einen Rahmen auf. Der Rahmen sollte möglichst eng um den Kopf führen und den gelben Schnabel mit einbeziehen. Dies ist wichtig, da der Schnabel im Gegensatz zum Kopf selbst einen intensiven Farbkontrast zum Wasser darstellt und MAGIX Video deluxe MX so das Erkennen des relevanten Bildbereichs erleichtert.

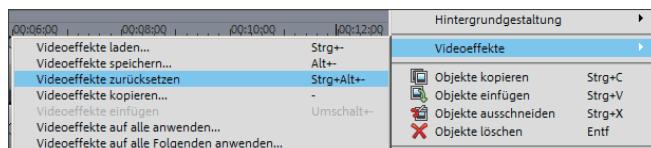
6. Den Effekt anwenden

Sobald Sie die Maustaste loslassen, analysiert MAGIX Video deluxe MX den Bewegungsablauf des soeben markierten Bildbereichs und wendet ihn auf den Heiligschein an. Wenn Sie den Film anschließend abspielen, folgt der Heiligschein den Kopfbewegungen der Ente.

Analog zu dem hier vorgestellten Verfahren zum Anheften von Objekten gehen Sie auch bei allen anderen Bildobjekten von MAGIX Video deluxe MX vor. So können Sie beispielsweise einer Person einen Balken vor die Augen setzen (mit dem Effekt **Schwarzer Balken** in der Kategorie **Deko**) oder auch ein bestimmtes Objekt im Film mithilfe eines Zeigers markieren (eine Auswahl finden Sie in der Kategorie **Zeiger**). Probieren Sie es einfach aus.

7. Den Effekt wieder entfernen

Wenn Ihnen ein zugewiesener Effekt doch nicht gefällt, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Effektobjekt – in unserem Beispiel also auf das Overlay-Objekt in Spur 6. Im Kontextmenü wählen Sie **Videoeffekte > Videoeffekte zurücksetzen** (Abbildung 6.67). Schon wird der unerwünschte Effekt entfernt.



▲ Abbildung 6.66

Ziehen Sie rund um den Kopf ein Rechteck auf.

◀ Abbildung 6.67

Über den Befehl **Videoeffekte zurücksetzen** lassen sich Effekte wieder entfernen.

Fotos schnell aufpeppen – von Feuerwerk bis Regen

Einige der Bildobjekt-Effekte bieten sich wunderbar an, wenn es darum geht, Fotos den besonderen Pfiff zu verpassen. Am Beispiel eines Feuerwerks, das wir im Nachhinein in einem Foto ergänzen werden, zeigen wir Ihnen, wie es funktioniert. Wenn Sie möchten, laden Sie sich das von



uns für diesen Workshop verwendete Foto in Ihr Programm MAGIX Video deluxe MX. Sie finden die Datei *Feuerwerk.jpg* auf der Buch-DVD unter *Beispieldateien\Kapitel_6*. Das Foto ist in der Abenddämmerung entstanden, und entsprechend unscharf ist es auch geworden (Abbildung 6.68). Einige Minuten später fand über dem Meer ein Feuerwerk statt, für dessen Aufnahme die Lichtverhältnisse leider nicht mehr ausreichten. Aber weder die mangelnde Bildqualität noch der fehlende Film vom Feuerwerk sollten Anlass zur Betrübnis sein. Mit wenigen Mausklicks ergänzen Sie Ihr Foto einfach nachträglich um ein knallendes Feuerwerk:

1. Markieren Sie das Foto im Arranger.
2. Rufen Sie im Media Pool im Register **Effekte** die Kategorie **Designelemente** > **Bildobjekte** > **Deko** auf (Abbildung 6.69).

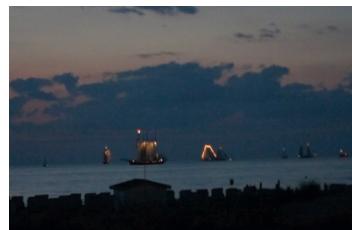


Abbildung 6.68 >

Das Foto allein überzeugt wenig und würde so wahrscheinlich nicht den Weg in den Film finden.

3. In der rechten Fensterhälfte wird nun bereits der Effekt **Feuerwerk** eingeblendet. Ein Klick darauf reicht, und er wird auf das markierte Foto angewendet.

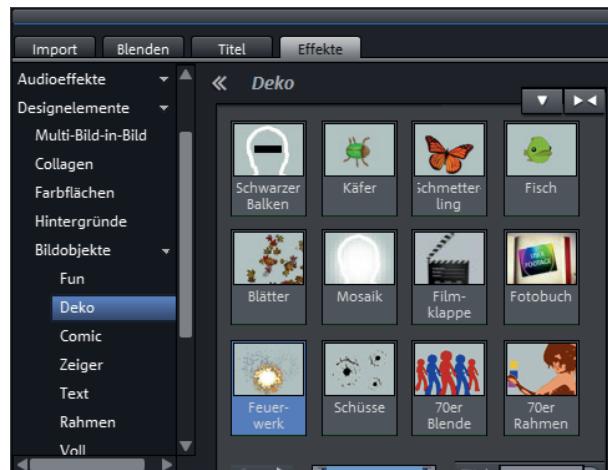


Abbildung 6.69 >

Den Effekt **Feuerwerk** finden Sie in der Kategorie **Deko**.

Im Programmmonitor sind schon einige Lichteffekte des Feuerwerks zu sehen (Abbildung 6.70). Außerdem sind der bereits bekannte gestrichelte

Rahmen sowie die Markierungspunkte des Effektobjekts sichtbar. Das Feuerwerk reicht in unserem Beispielfoto etwas zu stark in die Zuschauermenge am unteren Bildrand. Das ist unrealistisch und wird daher sofort geändert.



◀ Abbildung 6.70

Der untere Bereich des Feuerwerks ragt zu stark in den unteren Bildrand hinein.

4. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den unteren linken Markierungseckpunkt und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste bis in Höhe der Schiffe.
5. Bewegen Sie den Mauszeiger anschließend auf das Feuerwerk innerhalb des gestrichelten Rahmens und ziehen Sie ihn etwas nach rechts, sodass sich das Feuerwerk etwa in der Mitte des Bildes befindet.

Fertig! Sehen Sie sich das Ergebnis über den Programmmonitor an. Aus dem eher trüben Bild ist mit geringem Aufwand ein pfiffiges Extra für Ihren Film geworden. Analog können Sie in Ihrem Film z.B. Schüsse, Schneewolken, Fliegen, Schnee, Regen, Flugzeuge und einiges mehr ergänzen.

Intros und Outros

Werfen Sie auch einen Blick auf die Effekt-Kategorie

Intros/Outros

unter Designelemente. Hier finden Sie einige interessante Effekte für den Beginn und das Ende Ihres Films.

Weitere Effekte auf DVD und im Internet

So richtig glücklich sind Sie mit den Effekten, die MAGIX Video deluxe MX im Gepäck hat, noch nicht? Auf der DVD von MAGIX Video deluxe MX finden Sie in allen drei Versionen (Classic, Plus und Premium) das proDAD Adorage Starter Paket, das 155 weitere Effekte bietet. Installieren Sie das Bonusmaterial und probieren Sie es einmal aus.

Wem auch diese Effekte immer noch nicht reichen, der findet im Internet in der Online-Medienbank Catooh sicherlich das Wahre. Wie Sie Zugriff auf die Datenbank erhalten und an die Effekte gelangen, erfahren Sie in Abschnitt 9.4, »Meeresrauschen und Kirchenglocken: authentische Geräuschkulissen aus dem Internet«.

6.8 Vorschau-Rendering (Plus/Premium)

Manche Effekte fordern dem Computer beim Berechnen einiges an Leistung ab. Beim probeweisen Abspielen des Films über den Programmmonitor ist das Ergebnis entsprechend wenig berauschend. Anstatt den Effekt bewundern zu können, muss man sich häufig über Ruckler ärgern. In der Plus- und Premium-Version stellt MAGIX Video deluxe MX eine neue Funktion zur Verfügung: das *Vorschau-Rendering*. Mithilfe dieser Funktion können Sie Filmabschnitte, die Sie bereits bearbeitet haben, vorrendern, also vorberechnen lassen. Das anschließende Abspielen erfolgt damit flüssiger. Das Videoschnittprogramm bietet Ihnen zwei Möglichkeiten an, das Vorschau-Rendering zu nutzen: Entweder Sie legen manuell fest, welcher Bereich vorgerendert werden soll, oder Sie überlassen die Ermittlung dieser Bereiche dem Programm MAGIX Video deluxe MX.

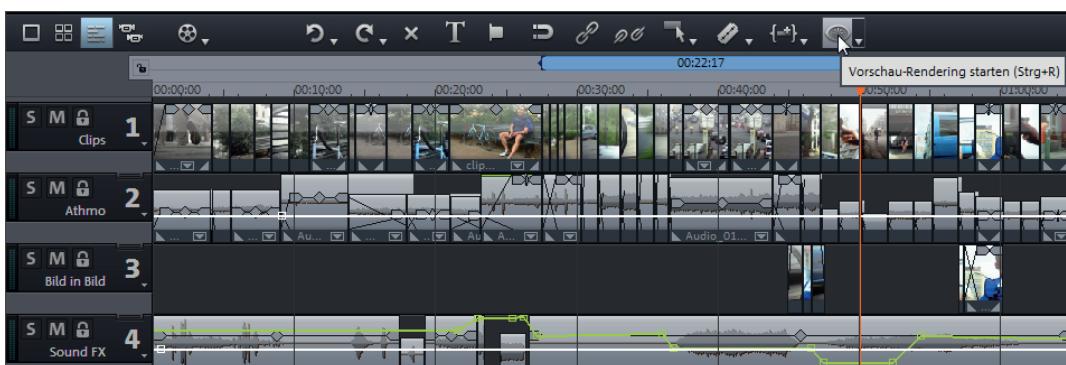
Manuelles Vorschau-Rendering

Um selbst festzulegen, welcher Bereich durch MAGIX Video deluxe MX vorgerendert werden soll, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Positionieren Sie den Wiedergabemarker an der Stelle im Film, an der mit dem Rendern begonnen werden soll.
2. Setzen Sie hier per Klick auf die Schaltfläche **Setzt Bereichsanfang** [1] in der Transportkontrolle des Programmmonitor einen In-Point.
3. Spulen Sie den Film bis zum Ende des gewünschten Bereichs vor und setzen Sie hier per Klick auf die Schaltfläche **Setzt Bereichsende** [2] einen Out-Point.
4. Klicken Sie nun in der unteren Werkzeugeiste auf die Schaltfläche **Vorschau-Rendering starten** [3] (Abbildung 6.71).

Abbildung 6.71

Wenn Sie den Bereich markiert haben, starten Sie das Vorschau-Rendering.



- 5.** Im folgenden Dialog klicken Sie auf **Bereich**. Der vorher markierte Filmabschnitt wird nun gerendert. Während dieser Zeit erscheint in der Zeitleiste im markierten Bereich eine rote Linie.

Wurde die Berechnung erfolgreich beendet, färbt sich die Linie grün (Abbildung 6.72). Wenn Sie diesen Bereich nun abspielen, müssen Sie sich nicht mehr über Ruckler ärgern.



◀ Abbildung 6.72

Das Vorschau-Rendering wurde erfolgreich durchgeführt.

Sobald Sie Änderungen an dem Filmabschnitt vornehmen, färbt sich die Linie wieder rot. Das Vorschau-Rendering muss in diesem Fall erneut durchgeführt werden. Setzen Sie also den Wiedergabemarker in den zu aktualisierenden Bereich und führen Sie erneut die Schritte 4 und 5 durch.

Automatisches Rendering

Möchten Sie das Rendering des gesamten Films lieber MAGIX Video deluxe MX überlassen, bietet Ihnen das Programm hierfür ebenfalls eine praktische Funktion an. Falls Sie schon ein manuelles Vorschau-Rendering durchgeführt haben, müssen Sie zunächst auf den kleinen Pfeil rechts neben der Schaltfläche **Vorschau-Rendering starten** klicken. In der Liste wählen Sie **Bereich(e) für Vorschau-Rendering entfernen**. Anschließend können Sie das automatische Vorschau-Rendering durchführen:

1. Klicken Sie in der unteren Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Vorschau-Rendering starten** . MAGIX Video deluxe MX prüft nun, welche Filmabschnitte gerendert werden sollten.
2. Anschließend klappt ein kleiner Dialog auf, mit dem das Programm Sie informiert, wie viele Bereiche es gefunden hat (Abbildung 6.73). Diese Abschnitte werden in der Zeitleiste des Arrangers jeweils mit einer roten Linie markiert (Abbildung 6.74). Wenn Sie das Vorschau-Rendering

für diese Bereiche durchführen möchten, klicken Sie auf **Ja**. Um das Rendering zu einem späteren Zeitpunkt zu starten, wählen Sie **Nein**.

Abbildung 6.73 >

MAGIX Video deluxe MX informiert Sie über die Anzahl der gefundenen Bereiche.

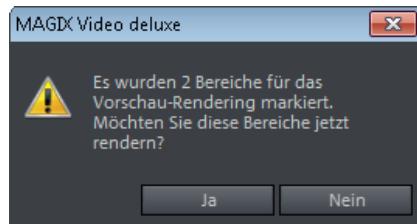
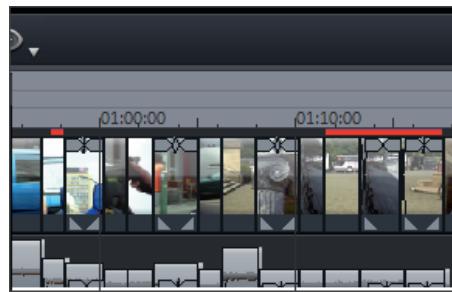


Abbildung 6.74 >

Die für das Vorschau-Rendering gefundenen Bereiche werden in der Zeitleiste des Arrangers rot markiert.



Nachdem das Vorschau-Rendering durchgeführt wurde, färbt sich die Linie wie zuvor beim manuellen Rendering grün. Sobald Sie in den Filmabschnitten Änderungen vornehmen, weist Sie das Programm durch eine wieder rot gefärbte Linie darauf hin, dass das Rendering erneut durchgeführt werden sollte.

In diesem Kapitel haben Sie nun einige klassische, aber ebenso auch verrückte Effekte kennengelernt, mit denen Sie Ihren Film aufpeppen können. Damit sind wir aber noch keineswegs am Ende angelangt. Im nächsten Kapitel 7, »Einen Film gekonnt um Fotos ergänzen«, zeigen wir Ihnen, wie Sie Fotos in Ihren Film einfügen und diese mithilfe von Effekten noch besser in Szene setzen.

7 Einen Film gekonnt um Fotos ergänzen

Wenn Sie im Urlaub nicht nur gefilmt, sondern auch fotografiert haben, wäre es natürlich schön, auch diese Bilder im Film zu zeigen. Mit MAGIX Video deluxe MX ist dies kein Problem. Die Bilddateien lassen sich mit wenigen Mausklicks importieren. Und nicht nur das: Das Programm bietet einige eindrucksvolle Effekte, die aus zunächst fade aneinandergefügten Bildern spektakuläre Szenen zaubern. Einige dieser Effekte stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten vor. Doch zuvor zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre Fotos in den Film importieren.

7.1 Fotos in den Film importieren

Befinden sich die Bilder noch auf der Speicherkarte der Digitalkamera, müssen die Dateien zunächst auf den Computer übertragen werden. Hierzu können Sie entweder die Import-Funktion von Windows nutzen oder die Daten mithilfe von MAGIX Video deluxe MX importieren. Letzteres erfolgt ganz einfach über den AVCHD-Import-Assistenten, den Sie bereits in Abschnitt 3.1, »Eine AVCHD-Aufnahme auf den Computer übertragen«, kennengelernt haben.

Kurz zur Erinnerung: Nachdem Sie die Speicherkarte in das Lesegerät Ihres Computers gesteckt haben, klicken Sie in MAGIX Video deluxe MX auf die **Aufnahme**-Schaltfläche  und im folgenden Dialog auf **AVCHD**. Im Feld **Videoquelle** wählen Sie das Laufwerk aus, in dem sich die Speicherkarte befindet. Wichtig ist nun, dass Sie im Bereich **Anzeigefilter** das Kontrollkästchen **Fotos** per Mausklick mit einem Häkchen versehen. Ist es nicht aktiviert, werden auch keine Fotos angezeigt.

Möchten Sie die Fotos zunächst nur auf den Computer übertragen und noch nicht in den aktuellen Film integrieren, deaktivieren Sie zusätzlich

Filme von Digitalkameras

Haben Sie mit Ihrer Digitalkamera nicht nur fotografiert, sondern auch gefilmt, können Sie diese kleinen Videos ebenfalls in Ihren Film importieren. Das von Digitalkameras für Filme verwendete Dateiformat MOV wird von MAGIX Video deluxe MX ebenfalls unterstützt.



▲ Abbildung 7.1

Filme von Digitalkameras können ebenfalls in MAGIX Video deluxe MX importiert werden.

Import im Timeline-Modus

Natürlich lässt sich ein Foto auch im Timeline-Modus in den Film integrieren. Damit es zwischen zwei Szenen eingefügt wird, müssen Sie allerdings zuvor in der unteren Werkzeugleiste den Einfügemodus **Mehrspur-Ripple** aktivieren, sodass die nachfolgenden Szenen beim Einfügen automatisch nach hinten gerückt werden. In der Standardeinstellung **Automatisch** wird das Bild zwar an der gewünschten Position, aber auf der nächsten freien Spur eingefügt. Die nachfolgenden Szenen bleiben an der alten Position.

▼ Abbildung 7.2

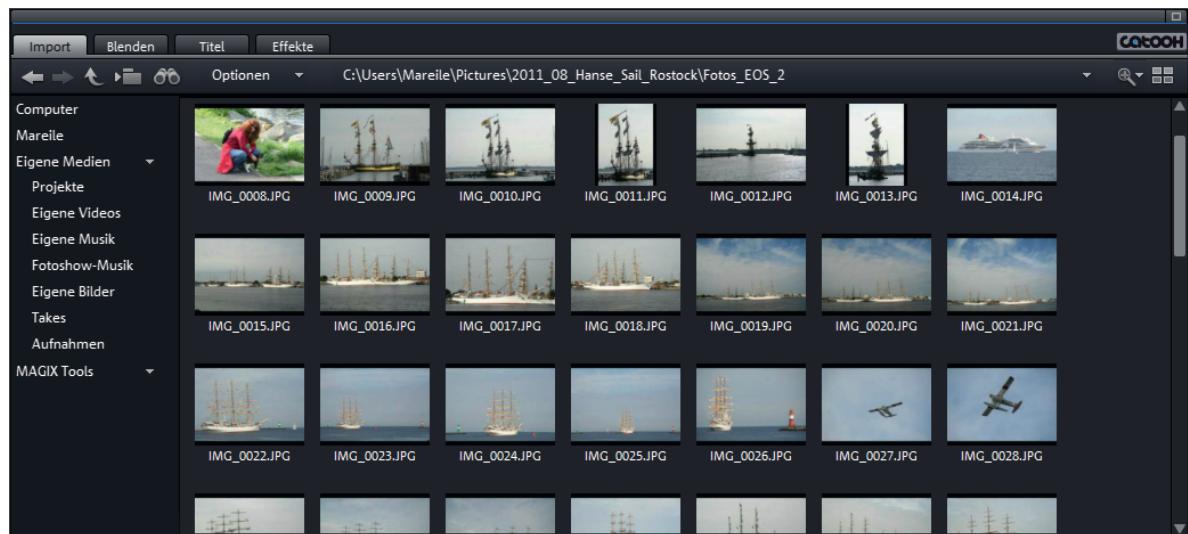
Rufen Sie im Media Pool den Ordner mit den gewünschten Bildern auf.

im Bereich **Importoptionen** die Option **In den Film importieren**. Wenn Sie möchten, passen Sie noch den Speicherort und nach einem Klick auf **Erweiterte Einstellungen** den Dateinamen an. Markieren Sie dann wie gewohnt die Dateien, die Sie auf den Computer übertragen möchten, und laden Sie sie mit einem Klick auf **Importieren** ins Programm. Sobald Sie die Bilder erfolgreich auf den Computer übertragen haben, lassen Sie sich mit nur wenigen Mausklicks an gewünschter Stelle in den Film einfügen.

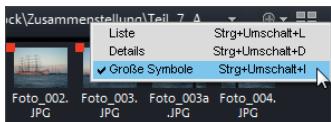
Ein Foto in den Film einfügen

Der Import der Bilder in den Film ist schnell erledigt. Am einfachsten gelingt er in der Storyboard-Ansicht des Arrangers: Hier ziehen Sie das gewünschte Foto einfach per Drag & Drop an die gewünschte Position im Film.

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Register **Import** im Media Pool im Vordergrund befindet.
2. Wechseln Sie dann in den Ordner, in dem sich das bzw. die gewünschten Bilddateien befinden (Abbildung 7.2). Wenn Sie die Fotos zuvor beispielsweise in den Ordner **Eigene Bilder** importiert haben, klicken Sie in der linken Fensterhälfte des Media Pools zunächst auf **Eigene Medien** und dann auf **Eigene Bilder**. Befinden sich die gewünschten Bilder in einem weiteren Unterordner, erreichen Sie diesen per Doppelklick auf den Ordnernamen in der rechten Fensterhälfte.

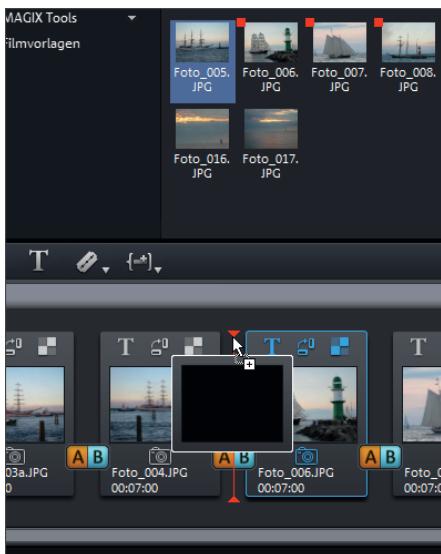


- 3.** Damit die Fotos in der rechten Fensterhälfte des Media Pools deutlich zu erkennen sind, klicken Sie in der Symbolleiste rechts auf die Schaltfläche **Anzeigeoptionen**  und wählen den Eintrag **Große Symbole** aus der zugehörigen Liste aus (Abbildung 7.3).



◀ Abbildung 7.3
Zur besseren Betrachtung wählen Sie die Option **Große Symbole**.

- 4.** Aktivieren Sie im Arranger die Ansicht **Storyboard-Modus** .
- 5.** Um ein Foto in den Film zu importieren, bewegen Sie den Mauszeiger im Media Pool auf die gewünschte Bilddatei.
- 6.** Ziehen Sie den Zeiger dann mit gedrückter linker Maustaste in die Lücke zwischen den beiden Szenen, zwischen denen das Foto ergänzt werden soll (Abbildung 7.4).
- 7.** Sobald Sie den Mauszeiger loslassen, wird das Bild auch schon an der entsprechenden Stelle eingefügt. Die nachfolgenden Szenen werden automatisch nach hinten verschoben.



◀ Abbildung 7.4
Per Drag & Drop fügen Sie das ausgewählte Foto im Arranger ein.

Soll das Foto am Ende des Films ergänzt werden, geht es sogar noch schneller: Hier reicht ein Doppelklick auf die Bilddatei im Media Pool, und schon ist das Foto im Film zu sehen. Wiederholen Sie die beschriebenen Schritte einfach für alle weiteren Fotos, die Sie im Film ergänzen möchten.

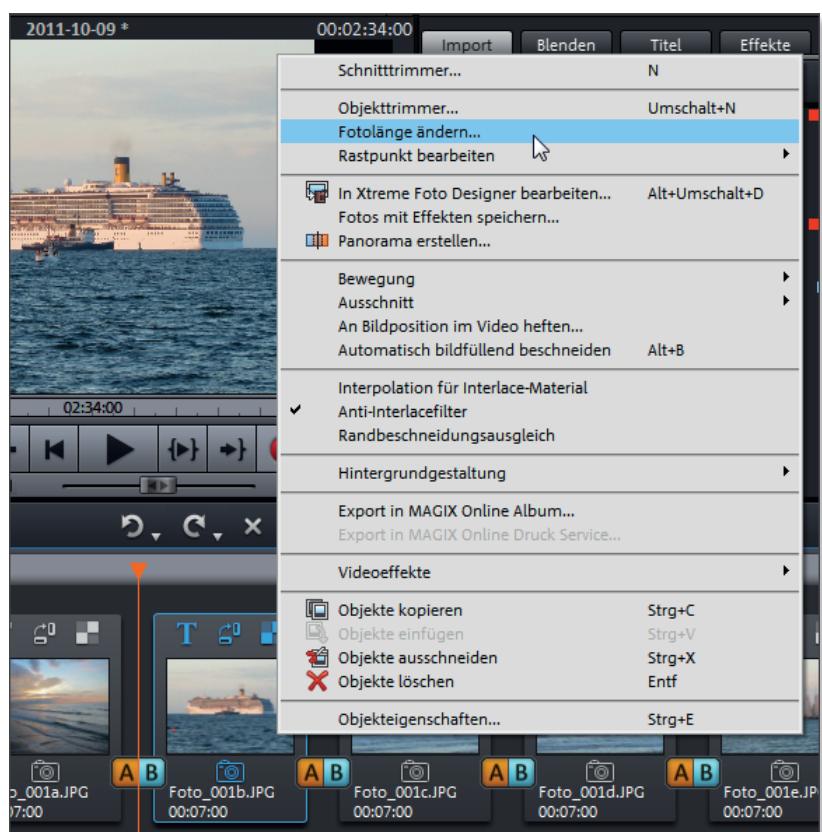
Die Anzeigedauer des Fotos anpassen

In der Standardeinstellung beträgt die Anzeigedauer eines Fotos in MAGIX Video deluxe MX sieben Sekunden. Wenn Sie die Bilder aber beispielsweise noch mit Überblend- oder Bild-in-Bild-Effekten versehen, sind diese sieben Sekunden etwas kurz bemessen. Schließlich soll der Betrachter genügend Zeit haben, um sich die Fotos anzusehen. Die Fotolänge lässt sich aber schnell anpassen.

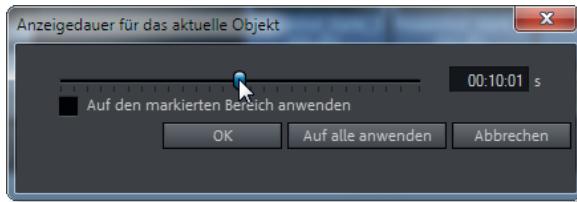
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Foto, dessen Anzeigedauer Sie anpassen möchten. Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl **Fotolänge ändern...** (Abbildung 7.5).

Abbildung 7.5 >

Über den Befehl **Fotolänge ändern...** passen Sie die Anzeigedauer an.



2. Im folgenden Dialog legen Sie entweder über den Schieberegler oder durch direkte Eingabe im Feld rechts die Anzeigedauer für das Foto fest (Abbildung 7.6).



◀ Abbildung 7.6

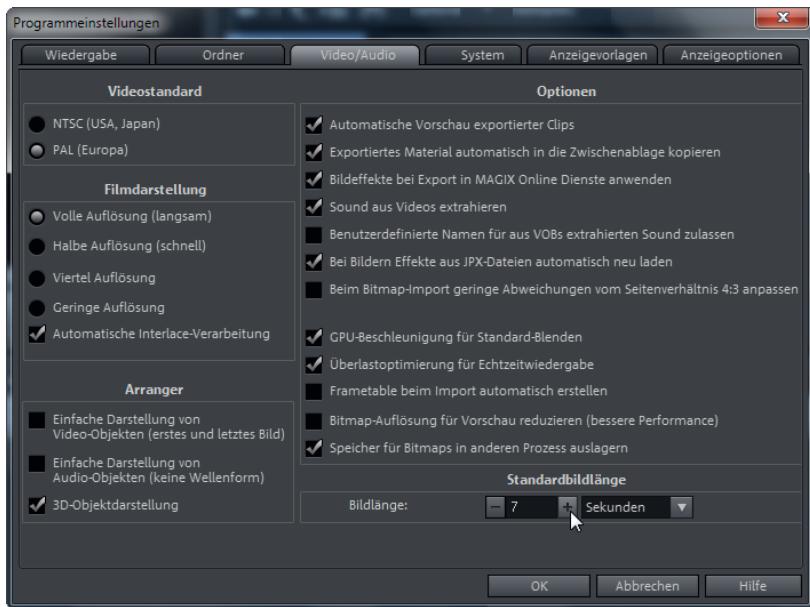
Die Dauer der Anzeige des Fotos kann mithilfe des Schiebereglers angepasst oder direkt im Feld eingegeben werden.

3. Soll die Einstellung für alle Fotos innerhalb des Films übernommen werden, schließen Sie den Dialog mit einem Klick auf **Auf alle anwenden**.

4. Mit einem Klick auf **OK** wird die Einstellung lediglich auf das aktuelle Bild angewendet.

Falls Ihnen die sieben Sekunden Anzeigedauer generell zu viel oder auch zu wenig sind, sollten Sie die Fotolänge direkt in den Programmeinstellungen anpassen. Damit sparen Sie sich zukünftig die eben beschriebene Korrektur. Die hier vorgenommenen Änderungen wirken sich allerdings nicht auf bereits integrierte Bilder aus, sondern gelten nur für die Fotos, die von nun an in den Film eingefügt werden.

1. Klicken Sie in der oberen Werkzeugeiste auf das Symbol **Programmeinstellungen** , und wechseln Sie im folgenden Dialog in das Register **Video/Audio** (Abbildung 7.7).



◀ Abbildung 7.7

Im Register **Video/Audio** können Sie die Anzeigedauer generell anpassen.

2. Rechts unten geben Sie im Bereich **Standardbildlänge** nun die gewünschte Anzeigedauer für Fotos an. Als Anzeigeeinheit können Sie zwischen **Sekunden** und **Frames** wählen. Die Zeit lässt sich über die Pfeiltasten ändern oder auch direkt eintippen.

3. Bestätigen Sie Ihre Angaben mit **OK**.

Wenn Sie alle Fotos an der gewünschten Stelle eingefügt und die Dauer der Anzeige Ihrer Fotos angepasst haben, können Sie die Bilder mithilfe von Effekten aufbereiten. Aus langweilig aneinander gereihten Bildern werden so im Handumdrehen ausgefallene Aufnahmen.

7.2 Mehrere Fotos effektvoll kombinieren

Einfach nur aneinander gereihte Fotos, die nicht einmal mit einem Überblendeffekt versehen wurden, wirken im Film ausgesprochen langweilig. Mit nur wenigen Mausklicks gelingt es Ihnen, in MAGIX Video deluxe MX mehrere Fotos eindrucksvoll miteinander zu kombinieren und so Leben in Ihre Bilder zu bringen. Im Folgenden stellen wir Ihnen die Collagen- und die Multi-Bild-in-Bild-Effekte vor.

Collagen erstellen



▲ Abbildung 7.8

Mithilfe des Effekts **Collagen** lassen sich mehrere Fotos gleichzeitig anzeigen.

Gerade bei Fotos bietet es sich an, mehrere Bilder gleichzeitig zu zeigen. Am schnellsten lässt sich dies mithilfe der Collagen-Effekte von MAGIX Video deluxe MX erreichen. Das Programm zeigt dabei die Aufnahmen nicht nur zeitgleich an, sondern animiert sie zusätzlich auch. Ursprünglich statische Bilder sind plötzlich voller Bewegung.

1. Die Voraussetzungen schaffen

Die Voraussetzung für die Nutzung eines Collagen-Effekts ist, dass sich die Fotos, die gleichzeitig angezeigt werden sollen, direkt hintereinander auf ein und derselben Spur befinden. Bevor wir zeigen, wie die Effekte angewendet werden, werfen wir einen kurzen Blick auf die Effekte im Media Pool. Wechseln Sie hier in das Register **Effekte** ①, und rufen Sie in der linken Seite per Mausklick die Kategorie **Designelemente > Collagen** ② auf (Abbildung 7.9).

Auf der rechten Seite des Media Pools werden nun die diversen Collagen-Effekte aufgeführt. Jeder Collagen-Effekt lässt sich auf ein oder auch mehrere Fotos anwenden. Wie viele Bildobjekte, sprich Fotos, der Effekt

umfasst, können Sie ebenfalls der Effektbezeichnung entnehmen ③. Die Angabe **1 Obj** bedeutet, dass der Effekt lediglich ein Foto verwendet; lautet die Angabe dagegen **5 Obj**, werden entsprechend fünf Fotos im Collagen-Effekt eingebunden.



◀ Abbildung 7.9

Den Befehl **Collagen** finden Sie im Media Pool im Register **Effekte**.

2. Beispiele ansehen

Bevor Sie einen Collagen-Effekt anwenden, haben Sie die Möglichkeit, sich die Effekte anhand von Beispielfotos anzusehen. Wenn Sie einen für das Seitenverhältnis Ihrer Fotos geeigneten Effekt per Mausklick in der rechten Fensterhälfte des Media Pools markieren, können Sie sich anschließend mit einem Klick auf die **Wiedergabe**-Taste des Programmmonitors eine Vorschau auf den Effekt ansehen (Abbildung 7.10).

Seitenverhältnis

Hinter einigen Bezeichnungen finden Sie die Angabe **(4:3)** bzw. **(16:9)** ④. Diese Effekte sind speziell auf die entsprechenden Seitenverhältnisse zugeschnitten. Hat Ihr Film das Seitenverhältnis 16:9, sollten Sie also auf Collagen-Effekte verzichten, bei denen in Klammern die Angabe **4:3** erscheint. Keine Angabe bedeutet, dass der Effekt für beide Verhältnisse geeignet ist.



▲ Abbildung 7.10

Über die **Wiedergabe**-Taste des Programmonitors können Sie sich eine Vorschau ansehen.



Abbildung 7.11
Ziehen Sie den ausgewählten Effekt auf das erste Bild.

3. Einen Effekt zuweisen

Wenn Sie sich für einen Effekt entschieden haben, stellen Sie sicher, dass sich die Anzahl an Fotos, die für den Effekt benötigt wird, direkt hintereinander auf ein und derselben Spur befindet. Bewegen Sie den Mauszeiger im Media Pool auf den gewünschten Effekt und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf das erste Ihrer Bilder, also das Foto ganz links (Abbildung 7.11). Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der entsprechende Effekt auf die Fotos angewendet.

Die Darstellung im Arranger verändert nun etwas ihr Aussehen. Sowohl im Storyboard- als auch im Timeline-Modus verschwinden alle Aufnahmen nach dem ersten Bild und werden durch ein Foto mit der Bezeichnung **Collage** ersetzt (Abbildung 7.12). Wenn Sie sich im Timeline-Modus die weiter unten liegenden Spuren ansehen, werden Sie feststellen, dass die ursprünglich auf Spur 1 befindlichen Aufnahmen nun auf Spuren mit höheren Nummern direkt untereinander angeordnet wurden.

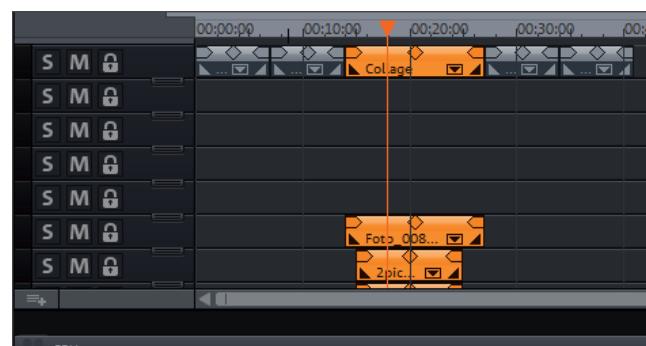


Abbildung 7.12 >
Die Darstellung im Arranger ändert sich.

4. Den Effekt abspielen und ggf. korrigieren

Spielen Sie das Ergebnis probeweise ab und prüfen Sie, ob es Ihnen gefällt. Sind Sie mit dem Effekt noch nicht zufrieden, entfernen Sie ihn wieder. Wenn Sie in der Zwischenzeit keine anderen Schritte vorgenommen haben, reicht dazu ein Klick auf die **Rückgängig**-Schaltfläche . Andernfalls klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das erste Bildobjekt. Im Kontextmenü wählen Sie dann **Videoeffekte > Videoeffekte zurücksetzen**. Nun steht einem erneuten Versuch nichts im Wege.

Multi-Bild-in-Bild-Effekte



Eine weitere Möglichkeit, mehrere Fotos geschickt miteinander zu kombinieren, bieten die Multi-Bild-in-Bild-Effekte. Im Gegensatz zu den Collagen-Effekten werden die Bilder hier nicht animiert. Der Effekt übernimmt lediglich die Positionierung der Fotos für Sie. Zuvor müssen Sie die

gewünschten Objekte selbst untereinander anordnen. Wichtig ist dabei die Reihenfolge der Bilder: Soll beispielsweise ein Foto im Hintergrund gezeigt werden und ein zweites etwas kleiner unten links im Bild, muss das zweite Bild auf einer Spur mit einer höheren Nummer eingefügt werden als das Foto, das als Hintergrund dienen soll. In Abbildung 7.13 sehen Sie unser Beispiel: Das Hintergrundfoto *Garten.jpg* befindet sich auf Spur 1, das Foto *Rose.jpg* (unten links zu sehen) auf Spur 2. Die beiden Bilder finden Sie natürlich ebenfalls auf der Buch-DVD im Verzeichnis *Beispieldateien\Kapitel_7*.



◀ Abbildung 7.13

Beachten Sie die korrekte Anordnung der Fotos auf den Spuren 1 und 2.

Die Multi-Bild-in-Bild-Effekte lassen sich übrigens nicht nur auf Bilddateien anwenden wie zuvor die Collagen, sondern auch auf Videoobjekte. Damit ergeben sich interessante Einsatzgebiete. So können Sie im Hintergrund beispielsweise das Brautpaar am Altar aus Sicht der Hochzeitsgäste – sprich von hinten – zeigen, während in einem kleinen Fenster die Gesichter des Brautpaars von vorne zu sehen sind. Die Anwendung des Effekts ist ausgesprochen einfach:

1. Stellen Sie sicher, dass die Video- bzw. Bildobjekte im Arranger auf verschiedenen Spuren exakt parallel untereinander angeordnet sind.
2. Rufen Sie im Media Pool im Register **Effekte** unter **Designelemente** die **Multi-Bild-in-Bild**-Effekte auf (Abbildung 7.14).



Spuranordnung

Im Hochzeitsbeispiel müsste sich der Filmclip, der das Hochzeitpaar von hinten zeigt, in einer Spur mit einer kleineren Spurnummer (z.B. Spur 1) befinden als der Clip, der das Paar von vorne zeigt (z.B. Spur 3, falls sich bereits auf Spur 2 ein Audioclip befindet). Der Effekt wird in diesem Fall auf das Element in Spur 3 angewendet.

◀ Abbildung 7.14

Ziehen Sie den ausgewählten Effekt auf das Foto in der untersten Spur.

3. Ziehen Sie den gewünschten Effekt auf das Objekt, das sich in Ihrem Arrangement in der untersten Spur befindet. In unserem Rosen-Garten-Beispiel ist dies das Rosenfoto auf Spur 2. Als Effekt haben wir hier **3/1 unten links** gewählt.

4. Spielen Sie den Film testweise ab, wird das Hintergrundbild – also der Garten – groß angezeigt, während die Rose wie gewünscht unten links zu sehen ist (Abbildung 7.15).

Abbildung 7.15 >

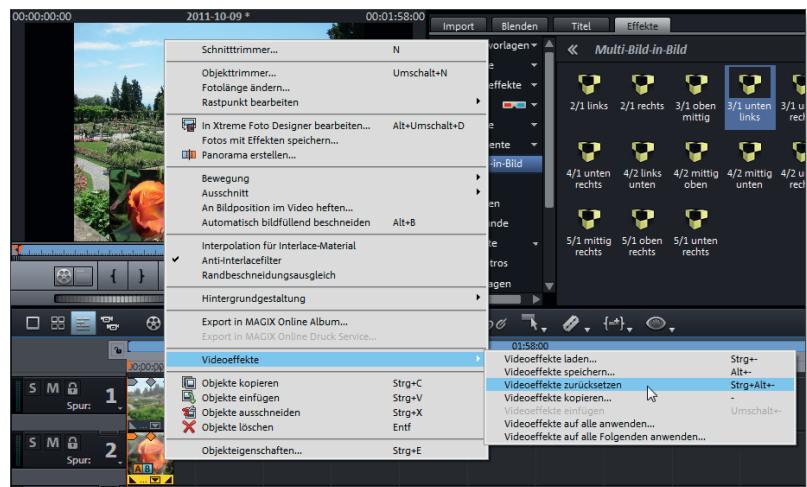
Der Effekt mit dem Rosenfoto unten links.



5. Entspricht der Effekt nicht Ihren Wünschen, können Sie ihn – wie zuvor auch den Collagen-Effekt – über **Videoeffekte > Videoeffekte zurücksetzen** entfernen (Abbildung 7.16). Das entsprechende Kontextmenü rufen Sie per Rechtsklick auf das Objekt auf, das den Effekt bekommen hat, im Beispiel also die Rose in Spur 2.

Abbildung 7.16 >

Das Zurücksetzen von Videoeffekten ist problemlos möglich.



7.3 Die virtuelle Kamerafahrt: Bewegung ins Bild bringen

Mit dem Collagen-Effekt haben Sie bereits eine Variante kennengelernt, Bewegung in statische Bilder zu bringen. Nun kommt die nächste Möglichkeit, die *virtuelle Kamerafahrt*.

Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Sie stehen auf dem Eiffelturm und es bietet sich Ihnen ein atemberaubender Blick über ganz Paris. Diese Sicht mit dem Camcorder und digitalem Zoom zu filmen, stellt eine Herausforderung dar, denn hier ist eine absolut ruhige Hand gefragt, damit das Bild nicht verwackelt. Die unangenehmen Ruckler fallen meist erst zu Hause am eigenen Computer auf. Wem dies zu heikel ist, dem steht eine ganz simple Alternative zur Verfügung, die immer gelingt: Fotografieren Sie die Szene einfach, und unternehmen Sie im Nachhinein mithilfe von MAGIX Video deluxe MX eine virtuelle Kamerafahrt durch das Foto. Das Programm nimmt für Sie diverse Kamerabewegungen vor und zoomt in das Bild hinein oder auch wieder heraus.

Je hochauflösender das Foto ist, desto besser werden die Ergebnisse. Wenn Sie keine passende Aufnahme zur Hand haben, um diesen Workshop nachzuvollziehen zu können, finden Sie auf der beiliegenden DVD unter *Beispieldateien\Kapitel_7* ein Foto von Paris, das vom Eiffelturm aus aufgenommen wurde (*Paris.jpg*).



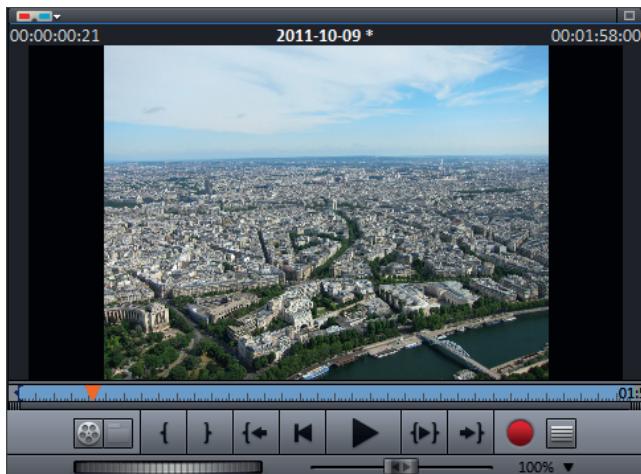
▲ Abbildung 7.17

Wer diese Szene filmen möchte, benötigt eine ruhige Hand.



◀ Abbildung 7.18

Das Ausgangsfoto *Paris.jpg* für die virtuelle Kamerafahrt finden Sie auf der beiliegenden DVD.



Bevor Sie den Kamera-/Zoomeffekt auf Ihre Aufnahme anwenden, sollten Sie als Erstes die Fotolänge, sprich die Anzeigedauer des Bildes anpassen. Die standardmäßigen sieben Sekunden Fotolänge sind für

Anzeigedauer

Geben Sie anfangs lieber einen großzügigeren Wert für die Anzeigedauer an als einen zu knapp bemessenen. Wenn Sie den Bewegungseffekt einmal auf das Bild angewendet haben, lässt sich die Anzeigedauer im Nachhinein zwar noch kürzen, verlängern dagegen nicht.

eine virtuelle Kamerafahrt nicht ausreichend. Damit der Betrachter auch Muße genug hat, um Ihre Aufnahme zu genießen, sollten die Kamera-schwenks und Zoomfahrten nicht zu schnell erfolgen. Für jeden Schwenk und Zoom sollten Sie alleine schon mindestens sieben Sekunden einpla-nen. Sollen manche Bildausschnitte ohne Bewegung gezeigt werden, muss auch hierfür ausreichend Zeit einkalkuliert werden. Drei Sekunden pro Bildausschnitt sind hier das Minimum.

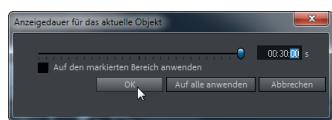
Die Fotolänge anpassen

Passen Sie als Erstes die Anzeigedauer der Aufnahme an, für die Sie gleich eine virtuelle Kamerafahrt erzeugen werden. Für unser Paris-Beispiel wählen wir eine Fotolänge von insgesamt 30 Sekunden. Sollten sich in Ihrem persönlichen Beispiel hinter dem Bild, das Sie gleich bearbeiten möchten, noch weitere Objekte befinden, müssen Sie zuvor dafür sor-gen, dass für die Anpassung der Fotolänge genügend Platz ist.

1. Klicken Sie in der unteren Werkzeuleiste auf den Pfeil ▾ rechts neben der Schaltfläche **Objekt einfügen**, und wählen Sie in der zugehörigen Liste den **Mehrspur-Ripple** [+] aus. Damit ist sichergestellt, dass alle folgenden Objekte weiter nach hinten geschoben werden, sobald Sie die Fotolänge ändern.
2. Markieren Sie im Arranger nun das Foto, das Sie gleich bearbeiten möchten, in unserem Beispiel also das Bild *Paris.jpg*.
3. Nach einem Klick mit der rechten Maustaste auf das Bildobjekt wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Fotolänge ändern**.

4. Geben Sie im folgenden Dialog im Feld rechts den Wert »00:30:00« ein (Abbildung 7.19).

5. Wenn Sie den Dialog nun mit **OK** schließen, wird die Anzeigedauer des Bildes entsprechend verlängert. Die nachfolgenden Objekte werden automatisch weiter nach rechts verschoben.



▲ Abbildung 7.19

Ändern Sie die Anzeigedauer des Bildes auf 30 Sekunden.

Als Nächstes wird die virtuelle Kamerafahrt erzeugt. Den Bildausschnitt, mit dem die Fahrt begonnen werden soll, legen Sie in jedem Fall selbst fest. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, entweder MAGIX Video deluxe MX die Bewegung dieses Ausschnitts zu überlassen oder selbst die Bewegungen festzulegen. Wir stellen Ihnen beide Varianten später jeweils an einem Beispiel vor.

Den Bildausschnitt festlegen

Zunächst bestimmen Sie den Bildausschnitt, mit dem die Kamerafahrt begonnen werden soll. Stellen Sie zuerst sicher, dass das Foto im Arranger markiert und im Programmmonitor angezeigt wird.

- Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Effekte**, und rufen Sie hier den Menüpunkt **Bewegungseffekte > Kamera-/Zoomfahrt** auf. Das markierte Bild wird im Programmmonitor nun von acht orangefarbenen Markierungspunkten sowie einer gestrichelten Linie umrahmt (Abbildung 7.20).



▼ Abbildung 7.20

Wählen Sie den Befehl **Kamera-/Zoomfahrt** im Register **Effekte** aus.

- Um den ersten Bildausschnitt festzulegen, bewegen Sie den Mauszeiger auf einen der vier Markierungseckpunkte.



- Nimmt er die Form eines Doppelpfeils an, ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste in Richtung Bildmitte (Abbildung 7.21).

▲ Abbildung 7.21

Passen Sie die Größe des Bildausschnitts an.

- Sobald die gewünschte Größe des Bildausschnitts erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los.
- Setzen Sie den Mauszeiger nun in den Bereich innerhalb des gestrichelten Rahmens.
- Sobald er die Form eines Vierfachpfeils annimmt, verschieben Sie den Bildausschnitt mit gedrückter linker Maustaste auf den Bildbereich, mit dem Sie die virtuelle Kamerafahrt beginnen möchten (Abbildung 7.22).



▲ Abbildung 7.22

Verschieben Sie den Bildausschnitt an die gewünschte Stelle.

- Wenn Sie im Media Pool auf die Schaltfläche **Vorschau** klicken, wird der gewählte Bildausschnitt im Programmmonitor angezeigt (Abbildung 7.23).

8. Falls Sie mit der Position noch nicht ganz zufrieden sind, klicken Sie im Media Pool auf die Schaltfläche **Bearbeiten** und verschieben den Ausschnitt noch etwas.

Die Vorbereitungen zur Erzeugung einer virtuellen Kamerafahrt sind damit abgeschlossen. An zwei Beispielen zeigen wir Ihnen im Folgenden, wie Sie als Nächstes die Kamerafahrt von MAGIX Video deluxe MX erzeugen lassen (»Beispiel 1: Vom Bildausschnitt zur Gesamtansicht zoomen«) oder sie alternativ selbst vornehmen (»Beispiel 2: Bewegungsabläufe selbst festlegen« auf Seite 234).

Abbildung 7.23 >

Im Programmonitor können Sie den Bildausschnitt überprüfen.



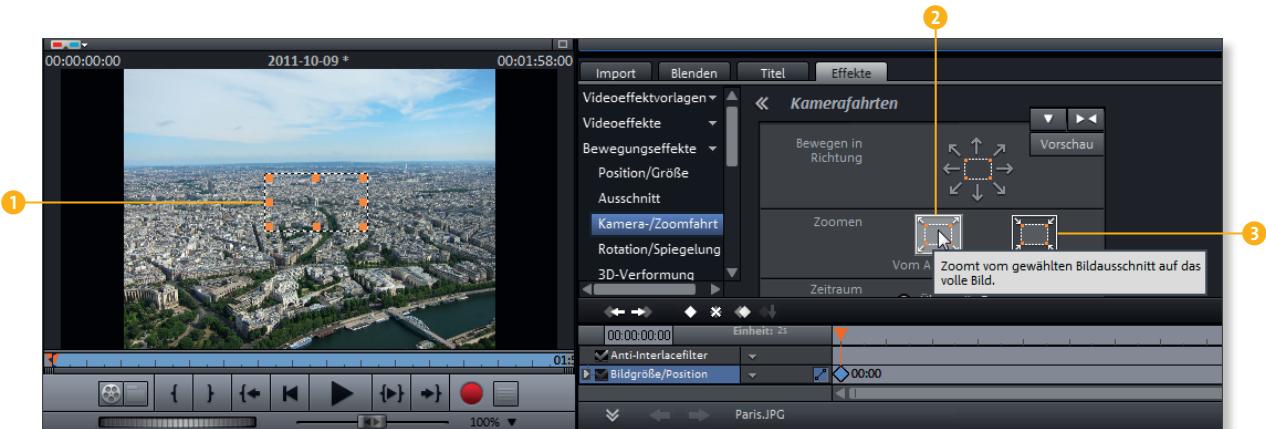
Beispiel 1: Vom Bildausschnitt zur Gesamtansicht zoomen

Abbildung 7.24 ▼

Positionieren Sie den Bildausschnitt, und wählen Sie die Richtung der Kamerafahrt über die Schaltflächen aus.

Im ersten Beispiel werden wir die Erzeugung des Bewegungsablaufs MAGIX Video deluxe MX überlassen.

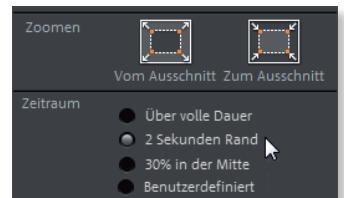
1. Stellen Sie zunächst sicher, dass sich der Bildausschnitt ① über dem Triumphbogen befindet.



2. Klicken Sie nun in der rechten Spalte des Media Pools im Bereich **Zoomen** auf die Schaltfläche **Vom Ausschnitt** ②. In diesem Fall zeigt MAGIX Video deluxe MX ganz zu Anfang der Kamerafahrt den gewählten Bildausschnitt und zoomt dann langsam heraus, bis das gesamte Foto zu sehen ist. Falls Sie lieber von der Gesamtansicht zum Bildausschnitt zoomen wollen, klicken Sie auf **Zum Ausschnitt** ③.

3. Als Nächstes legen Sie den Zeitraum fest, über den die Kamerafahrt, im Beispiel also das Herauszoomen, erfolgen soll. Blättern Sie gegebenenfalls mithilfe der Bildlaufleiste im Media Pool etwas nach unten, bis Sie alle Optionen im Bereich **Zeitraum** sehen können (Abbildung 7.25). Voreingestellt ist hier **Über volle Dauer**, d.h., der Zoom wird über die gesamte Anzeigedauer des Fotos hinweg erfolgen, in unserem Beispiel also 30 Sekunden lang. Wir empfehlen die Option **2 Sekunden Rand**, da hier der Bildausschnitt zunächst zwei Sekunden lang eingeblendet wird, bevor die Kamerafahrt beginnt. Am Ende der Kamerafahrt wird das gesamte Foto ebenfalls zwei Sekunden lang gezeigt.

4. Über die **Wiedergabe**-Schaltfläche des Programmmmonitors können Sie die virtuelle Kamerafahrt nun probeweise abspielen (Abbildung 7.26).



▲ Abbildung 7.25

Den Zeitraum der Kamerafahrt legen Sie ebenfalls über die Auswahl im Menü fest.



◀ Abbildung 7.26

Über die **Wiedergabe**-Taste des Programmmmonitors können Sie die Kamerafahrt prüfen und am Ende wieder stoppen.

Wenn Sie mit der Kamerafahrt noch nicht zufrieden sind, nehmen Sie die entsprechenden Korrekturen vor. Um mit den Einstellungen ganz von vorne zu beginnen, klicken Sie auf den Doppelpfeil im Media Pool. Bildausschnitt und Zeitdauer werden damit zurückgesetzt.

Beispiel 2: Bewegungsabläufe selbst festlegen

In unserem zweiten Beispiel werden wir die Bewegungsabläufe nun selbst bestimmen. Die Kamerafahrt soll in der linken oberen Bildecke beginnen. Nach einem langsamem Kameraschwenk nach unten geht es langsam weiter nach rechts bis zum Triumphbogen und dann wieder nach unten bis zum Fluss Seine. Die Größe des Bildausschnitts wird in unserem Beispiel über die gesamte Kamerafahrt hinweg gleich bleiben. Wichtig ist, dass Sie alle folgenden Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge vornehmen.

1. Das erste Beispiel zurücksetzen

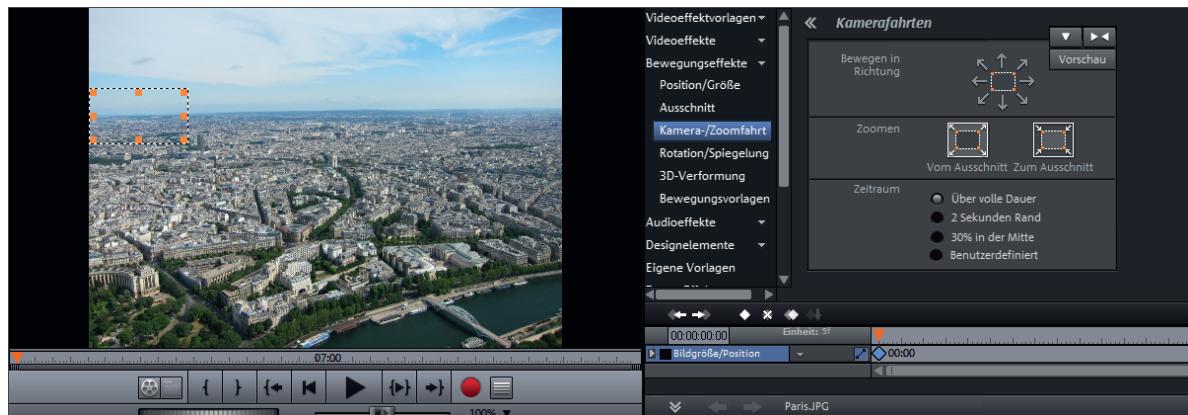
Sollten Sie das erste Beispiel ausprobiert haben, setzen Sie zunächst alle Einstellungen per Klick auf den **Doppelpfeil** zurück. Stellen Sie außerdem sicher, dass sich der Wiedergabemarker am Anfang des markierten Fotos befindet.

2. Den Bildbereich festlegen

Legen Sie, wie im Abschnitt »Den Bildausschnitt festlegen« auf Seite 231 gezeigt, den gewünschten Bildbereich fest und verschieben Sie ihn in die linke obere Ecke des Fotos. Sobald Sie den Bildausschnitt festgelegt haben, wird am unteren Rand des Media Pools eine Zeitleiste eingeblendet (Abbildung 7.27). Über diese Zeitleiste werden als Nächstes die Wegpunkte gesetzt. Diese auch *Keyframes* genannten Punkte bestimmen die Zeitpunkte, zwischen denen ein bestimmter Effekt, in unserem Beispiel also die Kamerafahrt, ausgeführt werden soll.

Abbildung 7.27 ▾

Nach dem Festlegen des Bildausschnitts wird unterhalb des Media Pools eine Zeitleiste eingeblendet.



3. Den ersten Wegpunkt setzen

Der erste Wegpunkt wird gleich zu Beginn gesetzt (Abbildung 7.28). Klicken Sie hierzu in der Symbolleiste oberhalb der Zeitleiste des Media

Pools auf die Schaltfläche **Setzt einen neuen Keyframe an der aktuellen Position** . Die aktuelle Position ist hier die Position des Wiedergabemarkers, der auch in der Zeitleiste des Media Pools durch ein orangefarbenes Dreieck gekennzeichnet wird.

4. Die Einblendzeit für den ersten Ausschnitt festlegen

In unserem Beispiel soll der erste Bildausschnitt etwa drei Sekunden eingeblendet werden, bevor der erste Kamerataschenwinkeln einsetzt. Jeder senkrechte Strich in der Zeitleiste des Media Pools steht für eine Sekunde. Ziehen Sie den Wiedergabemarker in der Media-Pool-Zeitleiste nun mit gedrückter linker Maustaste nach rechts bis zum vierten Strich. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird in der kleinen grauen Zeitanzeige links von der Zeitleiste entsprechend der Wert **00:00:03:00** angezeigt. Setzen Sie an dieser Stelle per Klick auf die Schaltfläche **Setzt einen neuen Keyframe an der aktuellen Position** an der aktuellen Position einen neuen Wegpunkt (Abbildung 7.29).

5. Die Einblendzeit für den zweiten Ausschnitt festlegen

Verschieben Sie den Wiedergabemarker weiter nach rechts, bis in der Zeitanzeige etwa 10 Sekunden (**00:00:10:00**) angezeigt werden (Abbildung 7.30). In diesen sieben Sekunden, die seit dem letzten Wegpunkt vergangen sind, wird der erste Kamerataschenwinkeln nach unten erfolgen. Verschieben Sie nun mit gedrückter linker Maustaste im Programmmonitor den Bildausschnitt nach unten bis auf Höhe des Triumphbogens.



Abbildung 7.30

Verschieben Sie den Bildausschnitt nach unten bis zur Höhe des Triumphbogens.

Setzen Sie per Klick auf das Symbol **Setzt einen neuen Keyframe an der aktuellen Position** einen neuen Wegpunkt (Abbildung 7.31).



Abbildung 7.28

Setzen Sie einen ersten Wegpunkt in der Zeitleiste.



Abbildung 7.29

Setzen Sie einen zweiten Wegpunkt nach 3 Sekunden.



Abbildung 7.31
Setzen Sie einen neuen Wegpunkt nach 10 Sekunden.



Abbildung 7.32
Setzen Sie einen weiteren Wegpunkt nach 13 Sekunden.

In unserem Beispiel soll der neue Bildausschnitt wieder ca. drei Sekunden lang angezeigt werden. Verschieben Sie den Wiedergabemarker daher um etwa drei Sekunden nach rechts (bis 00:00:13:00), und klicken Sie auf **Setzt einen neuen Keyframe an der aktuellen Position** (Abbildung 7.32).

6. Die übrigen Kamerataschen festlegen

Nach diesem Schema werden auch alle weiteren Kamerataschen und neuen Bildausschnitte festgelegt. Wichtig ist, dass Sie die vorgegebene Reihenfolge einhalten:

1. den Wiedergabemarker positionieren
2. sofern gewünscht, den Bildausschnitt festlegen (falls der Bildausschnitt für ein paar Sekunden gezeigt werden soll, fällt das Verschieben weg)
3. den Keyframe setzen

Wenn Sie all das festgelegt haben, sind Sie fast fertig mit Ihrer Kamerafahrt.

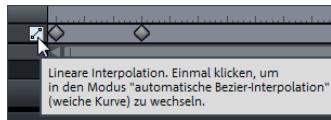


Abbildung 7.33
Ein leichtes Ruckeln gleichen Sie mit der Option **Lineare Interpolation** aus.

7. Die Kamerafahrt prüfen

Über die **Wiedergabe**-Schaltfläche des Programmonitors können Sie die virtuelle Kamerafahrt prüfen (Abbildung 7.34). Zuvor müssen Sie den Wiedergabemarker allerdings wieder an den Anfang des Fotos und damit an den Anfang der Kamerafahrt setzen. Sollte die Kamerafahrt etwas ruckeln, klicken Sie links neben der Zeitleiste des Media Pools auf das Symbol **Lineare Interpolation**. Damit haben Sie die virtuelle Kamerafahrt erfolgreich erzeugt.

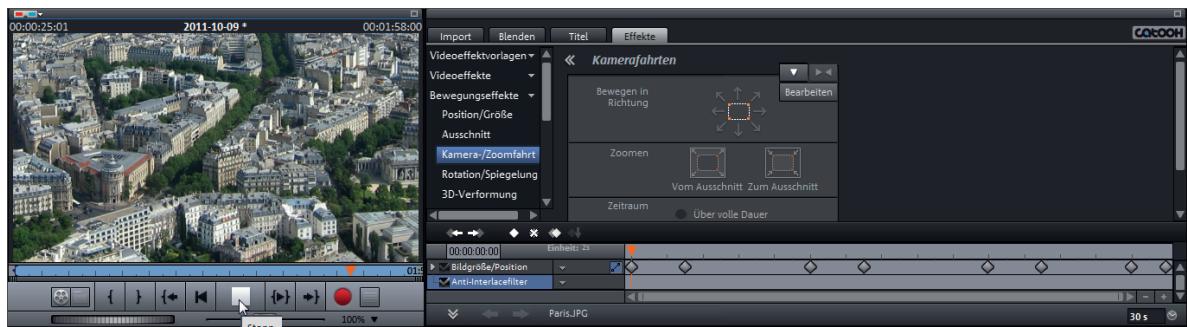


Abbildung 7.34

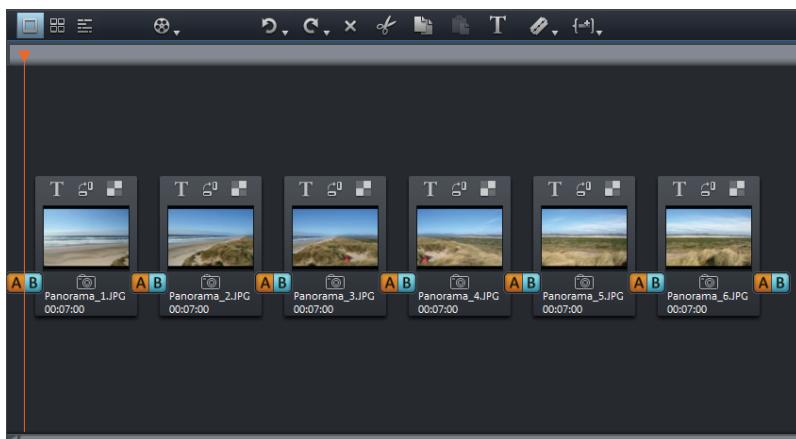
Mithilfe der **Wiedergabe**-Schaltfläche des Programmonitors können Sie die virtuelle Kamerafahrt prüfen. Mit einem Klick auf **Stop** halten Sie sie am Ende an.

7.4 Ein Panoramabild erzeugen

Ein anderes Szenario, für das Sie MAGIX Video deluxe MX einsetzen können, ist folgendes: Andächtig dreht man sich um die eigene Achse und genießt die atemberaubende Landschaft. So ein 360°-Blick würde sich auch toll im Urlaubsfilm machen. Wer aber schon einmal versucht hat, eine Szene wie diese selbst zu filmen, weiß, dass dies gar nicht so einfach ist. Zum einen muss die Kamera ruhig gehalten werden, damit es keine Verwackler gibt, zum anderen darf der Schwenk nicht zu schnell erfolgen. Beides zusammen kann sonst später beim Betrachter schnell zu einem Anflug von Seekrankheit führen.

Damit die Aufnahme gelingt, könnte man natürlich ein Stativ verwenden, allerdings schleppt man das schließlich nicht immer mit sich herum. Die Alternative: Fotografieren Sie die Szene einfach mit Ihrer Digitalkamera. Klassischerweise nehmen Sie dabei die Bilder nacheinander auf, während Sie sich im Uhrzeigersinn drehen. Das Aneinandersetzen der Bilder überlassen Sie dann der Videoschnittsoftware MAGIX Video deluxe MX. Wer möchte, kann das Ergebnis – ein wunderbares Panoramabild – noch mit einer virtuellen Kamerafahrt versehen, z.B. mit einem Schwenk von links nach rechts und schon ist der 360°-Ausblick fertig.

Im Folgenden zeigen wir Ihnen, wie einfach sich der Panorama-Effekt anwenden lässt. Wer den Effekt gleich testen möchte, aber keine geeigneten Fotos zur Hand hat, findet auf der Buch-DVD unter *Beispieldateien\Kapitel_7* das passende Bildmaterial. Laden Sie die sechs JPG-Dateien mit der Bezeichnung *Panorama* wie gewohnt in den Arranger von MAGIX Video deluxe MX (Abbildung 7.35). Der Panorama-Effekt lässt sich auf maximal sechs Bilder anwenden, es lassen sich also maximal sechs Bilder zu einer Panoramaaufnahme zusammensetzen.



Fotos vorbereiten

Bevor Sie Ihre Fotos in MAGIX Video deluxe MX zusammensetzen, sollten Sie sie – falls nötig – mithilfe eines Bildbearbeitungsprogramms optimieren. Achten Sie vor allem darauf, dass die Belichtung der Bilder gleich ist.



◀ Abbildung 7.35
Laden Sie die sechs Beispelfotos in den Arranger.

Bevor Sie den Panorama-Effekt starten, sollten Sie sicherstellen, dass die Fotos im Arranger bereits in der richtigen Reihenfolge angeordnet sind. Für unsere Beispielbilder heißt dies: Ganz links befindet sich das Bild *Panorama_1.jpg*, dann kommt *Panorama_2.jpg* und so weiter. Sobald die Anordnung stimmt, kann es auch schon losgehen:

1. Klicken Sie das erste Ihrer Panoramabilder an – im Beispiel also *Panorama_1.jpg*.
2. Drücken Sie dann die -Taste auf Ihrer Tastatur und halten Sie diese gedrückt, während Sie als Nächstes das letzte der Panoramabilder (hier *Panorama_6.jpg*) anklicken. Alle sechs Bilder sind nun markiert (Abbildung 7.36).

Abbildung 7.36 >

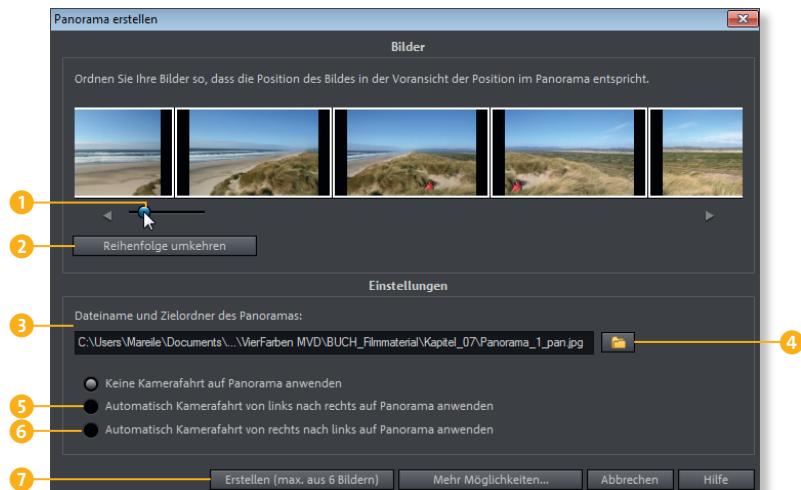
Markieren Sie alle sechs Fotos.



3. Rufen Sie den Menüeintrag **Effekte > Video-Objekteffekte > Panorama erstellen** auf.
4. Im folgenden Dialog sehen Sie am oberen Rand die sechs zuvor markierten Fotos (Abbildung 7.37). Über den Schieberegler 1 darunter lässt sich die Ansicht verschieben.

Abbildung 7.37 >

Über den Schieberegler können Sie die Ansicht Ihrer Bilder leicht verschieben.



5. Sollten Sie die Bilder doch versehentlich in der falschen Reihenfolge eingefügt haben, lässt sich dies mit einem Klick auf **Reihenfolge umkehren** ② noch korrigieren.

6. Als Dateinamen schlägt MAGIX Video deluxe MX im Feld **Dateiname und Zielordner des Panoramas** ③ die Bezeichnung des ersten Bildes vor, ergänzt um das Suffix *_pan* für »Panorama«. Der Speicherort ist der, in dem sich die Originalbilder befinden. Wer möchte, kann diese Einstellung sowie den Zielordner nach einem Klick auf das Ordnersymbol ④ jetzt noch ändern.

7. In der Standardeinstellung erzeugt MAGIX Video deluxe MX aus den markierten Fotos lediglich ein Panoramabild. Eindrucksvoller wirkt es aber, wenn das Ergebnis noch um eine Kamerafahrt ergänzt wird. Aktivieren Sie entsprechend eine der Optionen **Automatisch Kamerafahrt von links nach rechts auf Panorama anwenden** ⑤ oder **Automatisch Kamerafahrt von rechts nach links auf Panorama anwenden** ⑥ – je nachdem, welche Richtung Sie bevorzugen (im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn).

8. Mit einem Klick auf **Erstellen (max. aus 6 Bildern)** ⑦ wird dann das Panorama inklusive Kamerafahrt erzeugt. Der Vorgang kann einen Moment dauern.

Das fertig zusammengesetzte Panoramafoto wird im Programmmonitor angezeigt (Abbildung 7.38). Im Arranger sind nun nicht mehr sechs einzelne Bildobjekte zu sehen, sondern nur noch die gerade erzeugte JPG-Datei. Spielen Sie den Film probeweise ab und genießen Sie das Ergebnis.

Damit sind wir am Ende dieses Kapitels angelangt. In Kapitel 8, »Die Assistenten von MAGIX Video deluxe MX«, lernen Sie nun einige Helfer in MAGIX Video deluxe MX kennen.



▲ Abbildung 7.38
Im Arranger wird das erzeugte Panoramafoto als JPG-Datei gezeigt.

8 Die Assistenten von MAGIX Video deluxe MX

Wer seine Videos bis ins Detail selbst bearbeiten möchte, benötigt dafür meist viel Zeit. Doch genau die ist häufig Mangelware. Was also tun, wenn Freunde oder Familie sehnstüchtig auf die Aufnahmen der letzten Feier warten? Für diesen Fall bietet MAGIX Video deluxe MX zwei praktische Helfer an: mit dem *Fotoshow Maker* zaubern Sie im Handumdrehen aus Fotos und Videoclips einen eindrucksvollen Film mit Effekten, Blenden, Musikuntermalung und mehr. Wer mit der Plus- oder Premium-Version arbeitet, dem stehen außerdem die in MAGIX Video deluxe MX neu hinzugekommenen *Filmvorlagen* zur Verfügung. In der Plus- und Premium-Version des Videoschnittprogramms findet sich darüber hinaus noch ein weiterer interessanter Assistent: die *Reiserouten-Animation*. Mit ihr können Sie Ihre Urlaubsziele in einer Landkarte anzeigen und mit einer Animation – beispielsweise einem Flugzeug – versehen. Das Ergebnis ist ein Videoclip, der sich wunderbar am Anfang Ihres Urlaubsfilms macht.

Wem die passenden Musiktitel für den Film fehlen, dem sei noch ein weiterer Assistent ans Herz gelegt: der *Soundtrack Maker*. Dieser Helfer ist auch in der Classic-Edition von MAGIX Video deluxe MX nutzbar. Mit ihm werden Sie selbst zum Komponisten und müssen sich nicht mehr mit Urheberrechten und der GEMA herumärgern. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen Schritt für Schritt alle vier Assistenten vor.



▲ Abbildung 8.1

Sowohl die Filmvorlagen als auch die Reiserouten-Animation stehen nur in der Plus- und Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX zur Verfügung.

8.1 Mit dem Fotoshow Maker schnell zur Diashow

Während des Urlaubs oder auch einer Familienfeier wird meist nicht nur gefilmt, sondern auch viel fotografiert. Mit MAGIX Video deluxe MX können Sie solche Bilder geschickt in Ihre Filme integrieren, wie Sie

Filmclips ergänzen

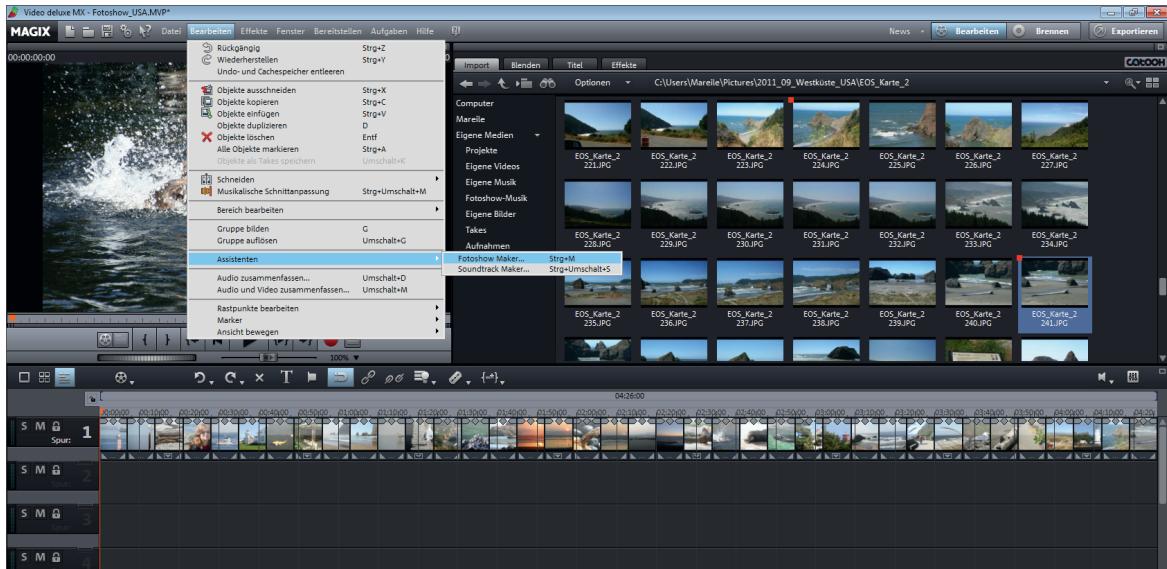
Mit dem Fotoshow Maker lassen sich nicht nur Fotos bearbeiten. Sie können natürlich auch Filmclips einfügen.

in Kapitel 7, »Einen Film gekonnt um Fotos ergänzen«, bereits gesehen haben. Wer nicht ausreichend Zeit hat, um aus den Fotos selbst einen Film zu zaubern, dem steht eine interessante Funktion zur Verfügung: der *Fotoshow Maker*. Schritt für Schritt unterstützt Sie dieser Assistent bei der Untermalung Ihrer Fotos mit Musik, Effekten, Titeln und mehr. Nach kurzer Zeit erhalten Sie so eine spannende Diashow.

Den Fotoshow Maker aufrufen

Bevor Sie den Assistenten starten, legen Sie in MAGIX Video deluxe MX ein neues Projekt an und fügen die Fotos in der gewünschten Reihenfolge in den Arranger ein. Dann kann es auch schon mit der Erstellung der Diashow losgehen:

- Wählen Sie **Bearbeiten > Assistenten > Fotoshow Maker...** (Abbildung 8.2).



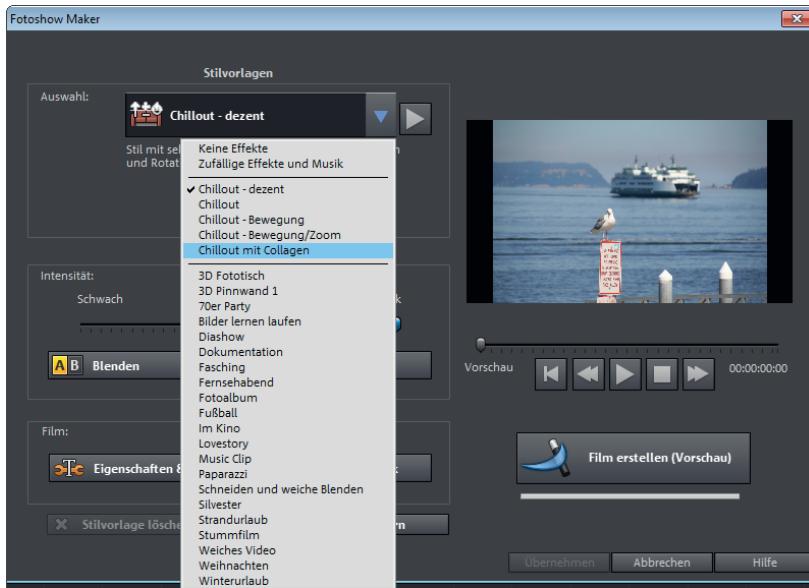
▲ Abbildung 8.2

Zuerst werden die Bilder in den Arranger geladen, dann der Fotoshow Maker aufgerufen

Per Tastenkombination

Alternativ können Sie den Fotoshow Maker auch über die Tastenkombination **Strg + M** öffnen.

- Im Dialog **Fotoshow Maker...** legen Sie als Erstes die Stilrichtung für Ihre Diashow fest. Klicken Sie hierzu auf den nach unten weisenden Pfeil rechts vom Feld **Auswahl** (Abbildung 8.3). In der Liste sehen Sie nun einige Stilvorlagen. Das Angebot reicht von eher gemütlichen **Chillout**-Varianten über die flippige Option **70er Party** bis hin zum klassischen **Fotoalbum**. Markieren Sie die gewünschte Vorlage per Mausklick.



◀ Abbildung 8.3
Es steht eine Vielzahl an Stilvorlagen zur Auswahl.

3. Wenn Sie auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche rechts neben dem Auswahlfeld klicken, können Sie sich im Vorschaufenster einen zwar nur kurzen Film ansehen, der aber einen guten Eindruck von der ausgewählten Vorlage verschafft (Abbildung 8.4).

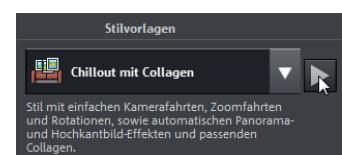
4. Ist Ihnen die Stilvorlage doch zu ruhig oder umgekehrt zu übertrieben, wählen Sie einfach eine neue aus.

Der Fotoshow Maker versieht Ihre Fotos auf diese Weise automatisch mit Blenden, Effekten, Hintergrundmusik und vielem mehr. Sie können die Auswahl dabei voll und ganz in die Hände des Programms legen oder auch mitbestimmen, welche Art von Effekten MAGIX Video deluxe MX verwenden darf und mit welcher Intensität diese genutzt werden sollen. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, welche Einstellungen Sie jeweils vornehmen können.

Blenden auswählen

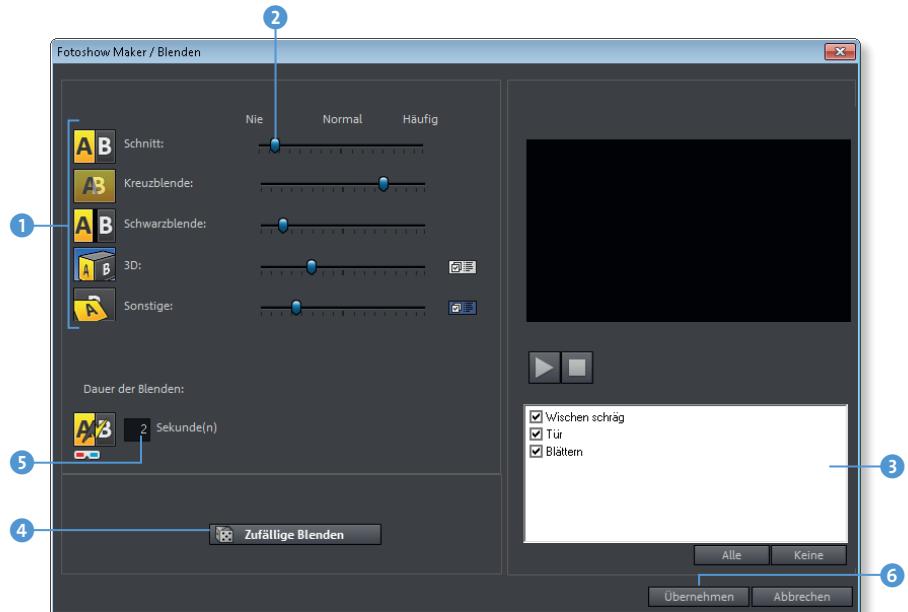
Ein harter Schnitt oder doch lieber ein sanfter Übergang zwischen den einzelnen Bildern? Es liegt in Ihrer Hand, welche Blenden MAGIX Video deluxe MX für Ihre Fotoshow nutzen soll.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Blenden** im Dialogfenster **Fotoshow Maker**, dann sehen Sie im zugehörigen Dialog **Fotoshow Maker/Blenden** eine Liste mit verschiedenen Blendentypen ① (Abbildung 8.5). Mithilfe



▲ Abbildung 8.4
Prüfen Sie, ob Ihnen die Vorlage gefällt.

der Schieberegler ② legen Sie fest, wie oft eine Blendenart verwendet werden soll: **Nie, Normal** oder **Häufig**.



▲ Abbildung 8.5

Bestimmen Sie selbst, welcher Blendentyp wie häufig verwendet werden soll.

Dauer der Blenden

Dauert der Übergang von einem Bild zum anderen zu lange, wirkt dies eher langweilig. Für die Überblendungen sollten Sie keinen zu hohen Wert eintragen. Ein guter Wert sind beispielsweise zwei Sekunden.

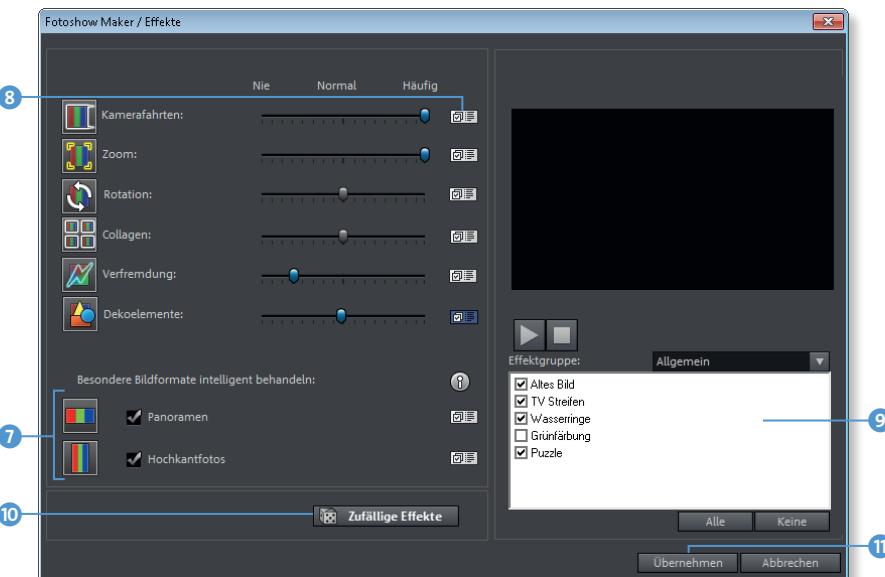
2. Rechts neben den Blendentypen **3D** und **Sonstige** finden Sie jeweils eine kleine Schaltfläche: . Wenn Sie darauf klicken, können Sie noch detailliertere Einstellungen vornehmen.
3. Wenn in diesem Detailbereich ③ ein Häkchen gesetzt ist, wird die entsprechende Auswahl verwendet; deaktivieren Sie dagegen das Kontrollkästchen, wird die jeweilige Blendeneinstellung nicht berücksichtigt.
4. Wer sich nicht selbst die Arbeit machen möchte, überlässt die Auswahl der Blenden dem Zufall. Ein Klick auf die Schaltfläche **Zufällige Blenden** ④ reicht hierfür. Ein erneuter Klick bringt eine neue Variation.
5. Wie lang die jeweiligen Überblendungen andauern sollen, tragen Sie im Feld **Sekunden** ⑤ ein.
6. Bestätigen Sie Ihre Einstellungen abschließend mit einem Klick auf **Übernehmen** ⑥.

Sobald Sie die Einstellungen für die Blenden vorgenommen haben, wenden Sie sich den Effekten zu.

Einstellungen für Effekte festlegen

Mithilfe von Kamerafahrten, Collagen und mehr werden aus langweilig statischen Fotos plötzlich aufregende, bewegte Bilder. Analog zu den Blenden lassen sich im Fotoshow Maker auch entsprechende Effekteinstellungen vornehmen.

1. Klicken Sie im Dialogfenster **Fotoshow Maker** auf **Effekte**, um beispielsweise zu bestimmen, ob Ihre Diashow mit Kamerafahrten, Collagen oder auch Dekoelementen versehen werden soll. Enthält Ihr Film Panorama- oder Hochkantfotos, lassen sich diese gesondert behandeln. Wenn Sie die entsprechenden Kontrollkästchen 7 im Dialog **Fotoshow Maker/Effekte** aktivieren, werden den Bildern Effekte zugewiesen, die speziell auf diese Bildformate zugeschnitten sind (Abbildung 8.7).



2. Wie auch schon bei den Blenden, haben Sie bei allen Effekten nach einem Klick auf die Schaltfläche 8 die Möglichkeit, Detaileinstellungen 9 vorzunehmen.

3. Wem dies alles zu viel Aufwand ist, der geht mithilfe der Schaltfläche **Zufällige Effekte** 10 wieder den gemütlichen Weg.

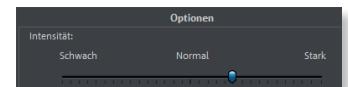
4. Schließen Sie auch diesen Dialog mit **Übernehmen** 11.

Im Dialogfenster **Fotoshow Maker** befindet sich oberhalb der Schaltflächen **Blenden** und **Effekte** im Bereich **Intensität** ein Schieberegler. Mit



▲ Abbildung 8.6
Nach einem Klick auf **Effekte** im Dialog **Fotoshow Maker** können Sie die Einstellungen vornehmen.

◀ Abbildung 8.7
Auch die Effekteinstellungen liegen ganz in Ihrer Hand – wenn Sie möchten.



▲ Abbildung 8.8
Über den Schieberegler legen Sie fest, wie viele Video- und Bildobjekte mit einem Effekt bzw. einer Blende versehen werden.

ihm bestimmen Sie, wie hoch der Anteil an Video- und Bildobjekten sein soll, der mit einem Effekt bzw. einer Blende versehen wird.

Die soeben vorgestellten Blenden und Effekte wirken sich nur auf einzelne Fotos bzw. auf die Übergänge zwischen den Bildern aus. Als Nächstes geht es an die Einstellungen, die den gesamten Film, sprich die Foto- show betreffen.

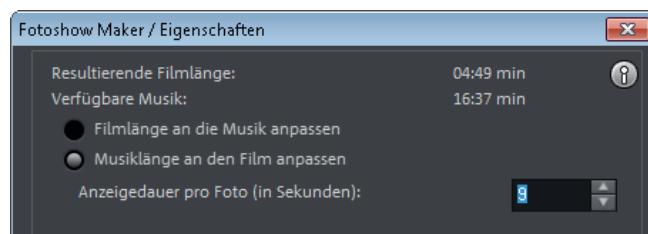
Eigenschaften und Titel bestimmen

Wie lange sollen die einzelnen Fotos angezeigt werden? Soll die Filmlänge an die Musik angepasst werden oder umgekehrt? Macht sich ein Vor- bzw. Abspann gut im Film? Auch bei diesen Fragen haben Sie wieder freie Hand bei der Auswahl.

Klicken Sie im Dialogfenster **Fotoshow Maker** auf **Eigenschaften und Titel**, um den Dialog **Fotoshow Maker/Eigenschaften** zu öffnen (Abbildung 8.9).

Abbildung 8.9 >

Wird die Musiklänge an den Film angepasst, lässt sich die Anzeigedauer pro Foto festlegen.



In der Standardeinstellung wird jedes Foto sieben Sekunden lang angezeigt. Die aus der Anzeigedauer resultierende aktuelle Filmlänge erfahren Sie gleich in der ersten Zeile des Dialogs im Feld **Resultierende Filmlänge**. Die aktuelle Abspielzeit der verfügbaren Musik wird gleich darunter im Feld **Verfügbare Musik** angegeben. Sie ergibt sich aus den Musiktiteln, die für die ausgewählte Stilvorlage zur Verfügung stehen. (Was sich dahinter verbirgt, muss Sie an dieser Stelle noch nicht interessieren. Die entsprechenden Einstellungen nehmen Sie im Abschnitt »Hintergrundmusik auswählen« ab Seite 248 vor.)

Was passiert wann?

Wenn Sie **Musiklänge an den Film anpassen** wählen, wird der Musiktitel am Ende des Films langsam ausgeblendet. Bei der Option **Filmlänge an die Musik anpassen** versucht MAGIX Video deluxe MX, die Anzeigedauer der Bilder der Musiklänge anzupassen. Ist der Film zu kurz, wird die Musik abgeschnitten (sprich ausgeblendet), ist er zu lang, wird die Musik wiederholt.

1. Die Länge von Film und Musik abgleichen

Bevor Sie die Musiktitel auswählen, sollten Sie sich überlegen, ob die Filmlänge an die Musik angepasst werden soll (voreingestellt) oder umgekehrt. Entscheiden Sie sich für die zweite Option **Musiklänge an den Film anpassen**, lässt sich im Feld **Anzeigedauer pro Foto (in Sekunden)** die Anzeigedauer der Fotos verändern. Unter sieben Sekunden sollten Sie dabei nicht gehen, da der Zuschauer auch genügend Zeit haben

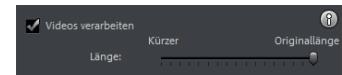
sollte, um ein Foto richtig wahrzunehmen. Zu lange sollte es aber auch nicht angezeigt werden, weil der Film sonst schnell langweilig wirkt.

2. Eventuell vorhandene Videos kürzen

Enthält Ihr Film nicht nur Fotos, sondern auch Videoobjekte, legen Sie über den Schieberegler im Bereich **Videos bearbeiten** fest, ob die Originallänge beibehalten wird oder ob die Videos gekürzt werden sollen. Damit Sie die entsprechende Einstellung vornehmen können, muss das Kontrollkästchen **Videos bearbeiten** aktiviert sein (Abbildung 8.10).

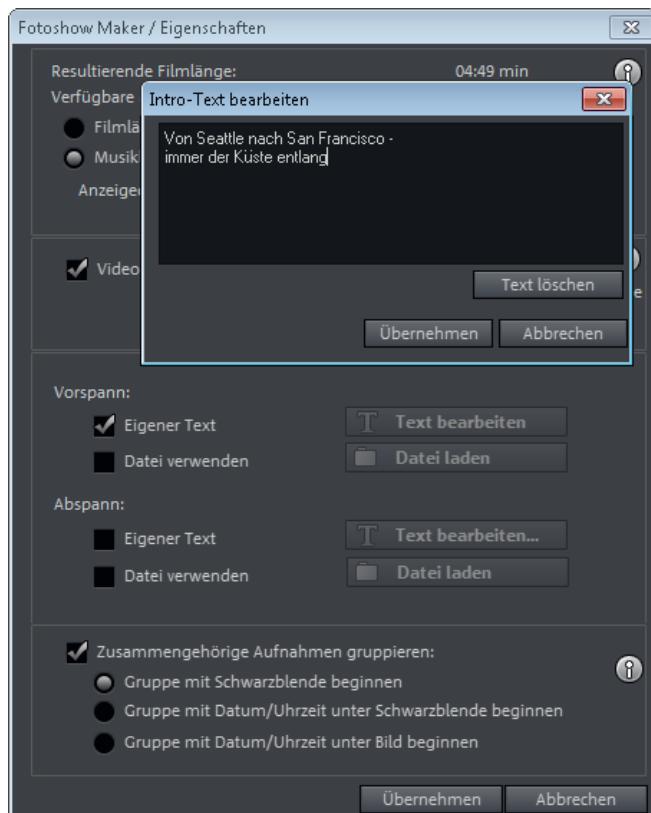
3. Vor- und Abspann einblenden

Soll am Anfang des Films ein Titel eingeblendet werden, aktivieren Sie im Bereich **Vorspann** das Kontrollkästchen **Eigener Text**. Im zugehörigen Dialog geben Sie den gewünschten Text ein und bestätigen ihn mit **Übernehmen** (Abbildung 8.11). Analog können Sie am Ende des Films einen **Abspann** ergänzen.



▲ Abbildung 8.10

Sind in Ihrer Fotoshow auch Videoobjekte enthalten, können Sie hier festlegen, ob diese gekürzt werden sollen.



Um eine eigene Bild- oder Videodatei als Vor- bzw. Abspann einzufügen, aktivieren Sie die Option **Datei verwenden** und wählen die gewünschte

◀ Abbildung 8.11

Stimmen Sie den Zuschauer mit einem kleinen Vorspann auf Ihren Film ein.

Schwarzblende nutzen

Wird eine Schwarzblende als Übergang zwischen zwei Szenen eingesetzt, wird der Bildschirm am Ende der ersten Szene für einen kurzen Moment vollkommen schwarz, bevor die nächste Szene eingeblendet wird. Schwarzblenden eignen sich besonders gut, um den Zuschauer auf eine neue Situation, wie etwa einen neuen Ort oder auch einen Tageswechsel, vorzubereiten.

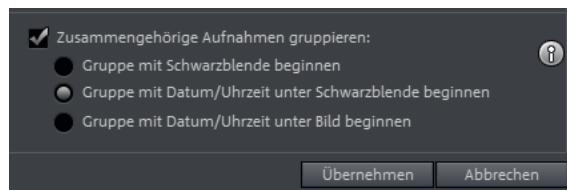
Datei dann nach einem Klick auf **Datei laden** aus. Bei einigen Stilvorlagen, wie etwa dem **Fotoalbum**, wird eine bereits vorgefertigte Datei automatisch ergänzt. Gefällt sie Ihnen nicht, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Datei verwenden** einfach.

4. Aufnahmen gruppieren

Am unteren Rand des Dialogs **Fotoshow Maker/Eigenschaften** sehen Sie das Kontrollkästchen **Zusammengehörige Aufnahmen gruppieren** (Abbildung 8.12). Ist es aktiviert, versucht MAGIX Video deluxe MX anhand des Aufnahmedatums zusammengehörige Ereignisse zu erkennen und diese dann optisch zu einer Gruppe zusammenzufassen. In der Standardeinstellung ist zu Beginn einer Gruppe eine Schwarzblende zu sehen. Alternativ können Sie zusätzlich zur Schwarzblende das Datum sowie die Uhrzeit einblenden lassen oder auch nur Datum/Uhrzeit ohne Blende.

Abbildung 8.12 >

Mit diesen Optionen werden zusammengehörige Aufnahmen zu einer Gruppe zusammengefasst.



5. Die Anpassung der Eigenschaften abschließen

Wenn Sie alle Eigenschaften für Ihren Film festgelegt haben, beenden Sie den Dialog mit einem Klick auf **Übernehmen**.

Hintergrundmusik auswählen



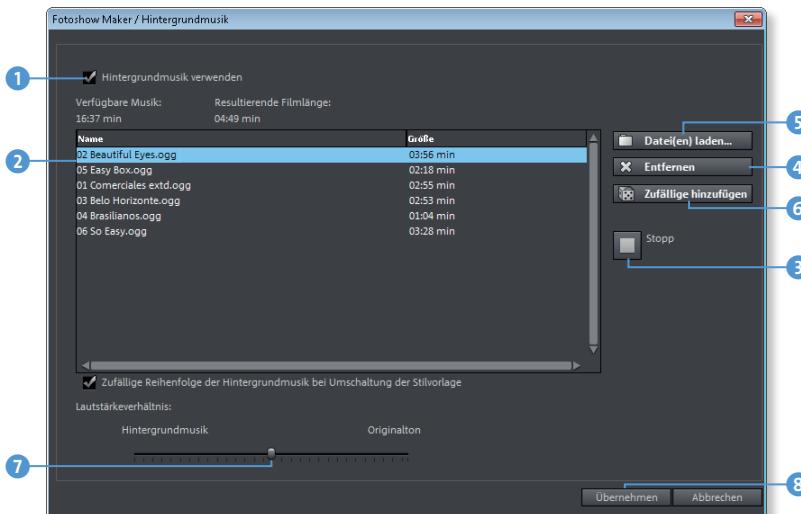
Abbildung 8.13

Klicken Sie im Dialog **Fotoshow Maker** auf diese Schaltfläche, wenn Sie Ihren Film mit Musik untermalen möchten.

Zu einem guten Film – speziell wenn er nur aus Fotos besteht – gehört auch eine gelungene Musikuntermalung. Zu jeder Stilvorlage bietet der Fotoshow Maker deshalb diverse Musiktitel an. Ob Sie sie übernehmen oder eine eigene Auswahl treffen, bleibt Ihnen überlassen.

1. Klicken Sie im Dialogfenster **Fotoshow Maker** auf die Schaltfläche **Hintergrundmusik**. Damit der Film mit Musik untermalt wird, muss dann im folgenden Dialog **Fotoshow Maker/Hintergrundmusik** das Kontrollkästchen **Hintergrundmusik verwenden** ① aktiviert sein (Abbildung 8.14).

2. Zu jeder Stilvorlage zählen bereits ein oder mehrere Musiktitel ②. Namen und Länge dieser Lieder entnehmen Sie der Liste. Um zu prüfen, ob Ihnen die Musik zusagt, markieren Sie einen Titel und klicken dann auf **Vorhören** ③ (die Schaltfläche wird daraufhin in **Stopp** umbenannt).



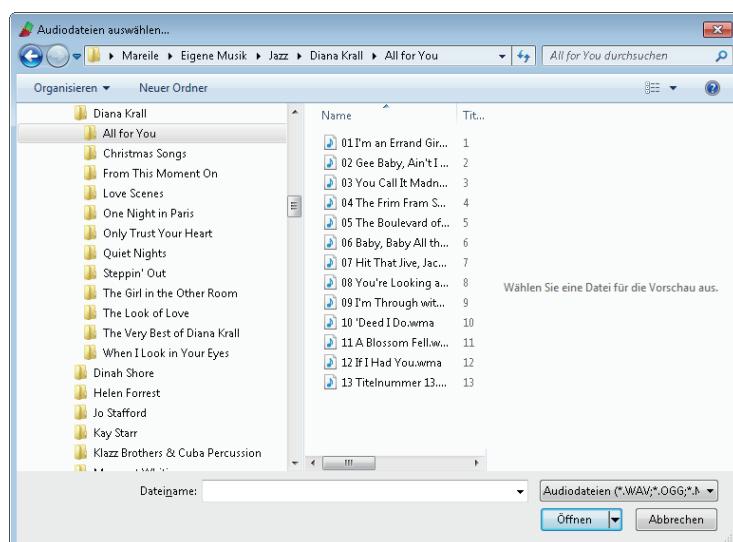
◀ Abbildung 8.14

Prüfen Sie, ob Ihnen die zur Auswahl stehenden Musiktitel gefallen.

3. Mit einem Klick auf **Stopp** 3 beenden Sie die Wiedergabe.
4. Entspricht ein Titel so gar nicht Ihrem Geschmack, markieren Sie ihn einfach mit einem Mausklick und klicken dann auf **Entfernen** 4.
5. Um andere Musiktitel hinzuzufügen, klicken Sie auf **Datei(en) laden** 5.
6. Im zugehörigen Dialog **Audiodateien auswählen** wechseln Sie in den Ordner, in dem sich der gewünschte Musiktitel befindet, und doppelklicken dann auf die entsprechende Datei, um sie einzufügen (Abbildung 8.15).

Mehrere Dateien wählen

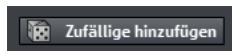
Um mehrere Musikdateien innerhalb eines Ordners auszuwählen, halten Sie die Taste **[Strg]** gedrückt, während Sie nacheinander auf die Dateinamen klicken. Mit einem Klick auf **Öffnen** laden Sie die Dateien in den Fotoshow Maker.



◀ Abbildung 8.15

Sie können die Musiktitel auch aus der eigenen Musiksammlung auswählen.

7. Auch bei der Auswahl der Hintergrundmusik können Sie wieder alles dem Zufall überlassen. Wenn Sie im Dialogfenster **Fotoshow Maker/Hintergrundmusik** auf die Schaltfläche **Zufällige hinzufügen** 6 klicken, ergänzt der Fotoshow Maker nach Gutdünken Musiktitel. Bei jedem erneuten Klick auf die Schaltfläche finden Sie eine neue Zusammenstellung an Musiktiteln.



▲ Abbildung 8.16

Nach jedem Klick auf diese Schaltfläche erhalten Sie eine neue Musikzusammenstellung.

8. Enthält Ihr Film neben Fotos auch Videoclips mit einem Originalton, den Sie gerne beibehalten möchten, legen Sie über den Schieberegler 7 das Lautstärkenverhältnis zwischen Hintergrundmusik und Originalton fest.

Nachdem Sie der Liste alle gewünschten Musiktitel hinzugefügt haben, schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf **Übernehmen** 8.

Den Fotofilm als Vorschau erstellen und begutachten

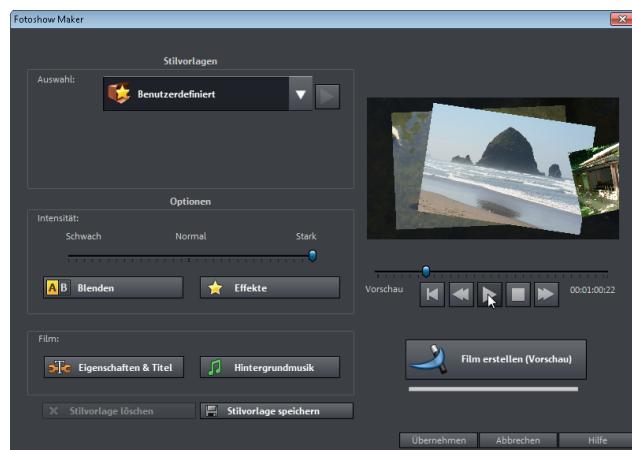
Sind Sie schon gespannt, was der Fotoshow Maker aus Ihren Fotos zaubert? Gleich wissen Sie es: Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie sich eine Vorschau ansehen.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Film erstellen (Vorschau)** im Dialogfenster **Fotoshow Maker**. Der Fotoshow Maker ergänzt Ihre Fotos nun Ihren Einstellungen gemäß um Blenden, Effekte, Titel sowie Hintergrundmusik. Je nach Anzahl der Bilder kann dieser Vorgang einen Moment dauern.

2. Wurden alle Berechnungen durchgeführt, können Sie einen Blick auf den Film werfen. Mit einem Klick auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche unterhalb des Vorschaumonitors spielen Sie den Film ab (Abbildung 8.17).

Abbildung 8.17 >

Im Vorschaumonitor können Sie bereits einen ersten Blick auf die Fotoshow werfen.



Sollten Sie mit dem Ergebnis noch nicht ganz zufrieden sein: Alle Einstellungen – Blenden, Effekte, Eigenschaften und Titel sowie Hintergrundmusik – können wie zuvor beschrieben geändert werden. Nachdem Sie alle Korrekturwünsche durchgeführt haben, klicken Sie einfach erneut auf **Film erstellen (Vorschau)**.

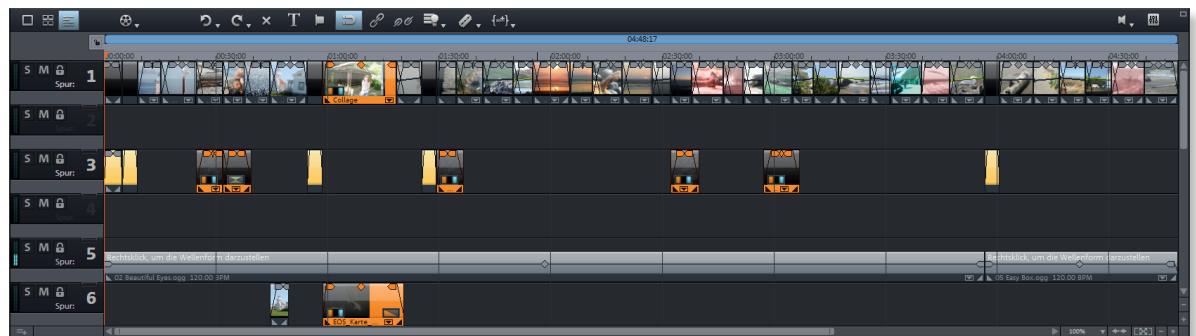
Möchten Sie die soeben vorgenommenen Einstellungen auch für spätere Filmprojekte nutzen, speichern Sie sie ganz einfach als Vorlage:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stilvorlage speichern** (Abbildung 8.18).

2. Vergeben Sie einen Namen, und beenden Sie den Dialog mit **OK**.

3. Den folgenden Hinweis bestätigen Sie ebenfalls mit **OK**. Zukünftig wird Ihre individuelle Vorlage in der Liste der Stilvorlagen aufgeführt.

Nun ist es fast geschafft. Nur noch ein Klick auf **Übernehmen**, und der Film ist fertig. Selbstverständlich ist auch das Endergebnis des Fotoshow Makers nicht in Stein gemeißelt. Falls Ihnen beim Betrachten der Fotoshow noch Verbesserungsideen einfallen, nehmen Sie die Korrekturen am besten im Arranger in der Ansicht **Timeline-Modus** vor (Abbildung 8.19).

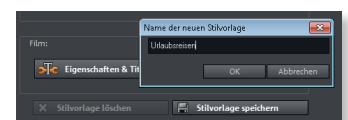


▲ Abbildung 8.19

Die fertige Fotoshow lässt sich auch im Nachhinein noch bearbeiten.

Stilvorlage löschen

Nicht mehr benötigte Stilvorlagen lassen sich auch wieder entfernen. Markieren Sie die entsprechende Vorlage zunächst im Auswahlfeld, und klicken Sie dann auf **Stilvorlage löschen**. Die beiden folgenden Hinweise bestätigen Sie mit **Löschen** und **OK**.



▲ Abbildung 8.18

Speichern Sie Ihre individuell zusammengestellte Stilvorlage für weitere Projekte.

8.2 Die neuen Filmvorlagen nutzen (Plus/Premium)

Für die Plus- und Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX hat sich MAGIX etwas Neues einfallen lassen: die *Filmvorlagen*. Mit nur wenigen Mausklicks erhalten Sie mit ihrer Hilfe einen außergewöhnlichen

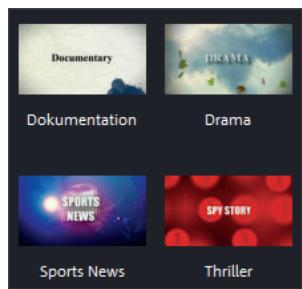


Abbildung 8.20
Ob Dokumentation oder Thriller – bei den Filmvorlagen ist für jeden Anlass etwas dabei.

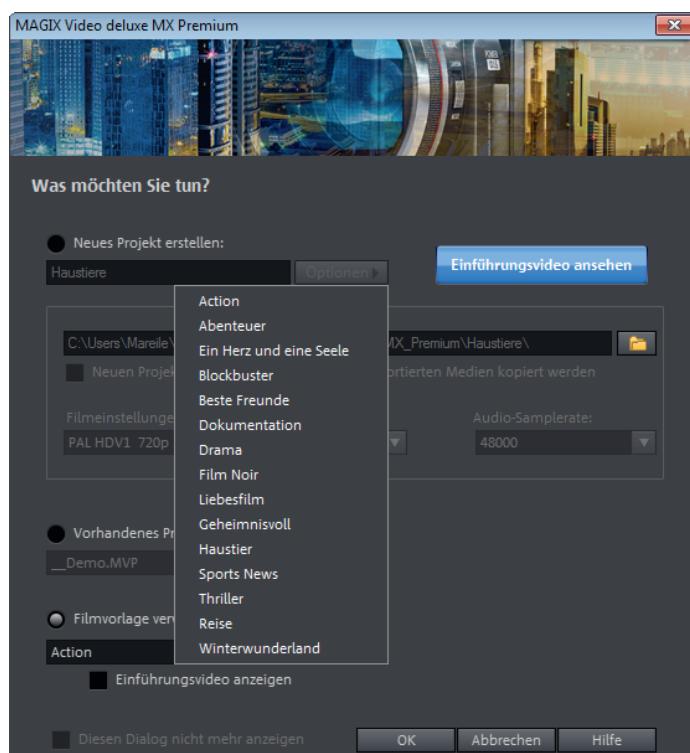
Abbildung 8.21 >
Am schnellsten gelangen Sie über den Willkommens-Dialog an die Filmvorlagen.

Filmtrailer. Dabei müssen Sie sich weder um die Vertonung noch um den Schnitt oder die Formatierung der Titel kümmern. Das alles hat bereits das Programm für Sie erledigt. Sie ziehen einfach nur das gewünschte Videomaterial an die passende Stelle im Arranger, und fertig ist der etwa einminütige Kurzfilm.

Die Filmvorlagen gibt es zu verschiedenen Themen: Die Auswahl reicht von **Abenteuer** über **Dokumentation** und **Liebesfilm** bis hin zu **Thriller**. Sogar ein Kurzfilm **Haustier** ist mit dabei. Anhand dieses Beispiels werden wir Ihnen Schritt für Schritt zeigen, wie Sie die Filmvorlagen nutzen.

Um an die Filmvorlagen zu gelangen, gibt es zwei verschiedene Wege: Der eine führt über den Willkommens-Dialog, der andere über den Media Pool. Der Willkommens-Dialog erscheint sowohl direkt nach dem Start von MAGIX Video deluxe MX als auch nach einem Klick auf **Neues Projekt**. Sie kennen diesen Dialog bereits: Hier legen Sie auch fest, ob ein neues Projekt erstellt oder ein vorhandenes Projekt geladen werden soll.

In der Plus- bzw. Premium-Version steht Ihnen hier noch eine dritte Option zur Auswahl: **Filmvorlage verwenden**. Aktivieren Sie diese Option, und klicken Sie dann auf den Pfeil ▾ rechts neben diesem Feld. Eine Liste mit verschiedenen Themenvorschlägen klappt auf (Abbildung 8.21).



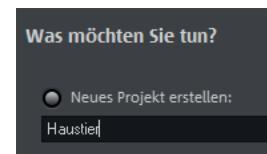
Wenn Sie bereits wissen, welche Filmvorlage die richtige für Sie ist, markieren Sie sie. Ist unterhalb des Feldes das Kontrollkästchen **Einführungs-video ansehen** aktiviert, wird nach einem Klick auf **OK** ein kurzer Informationsfilm über die Verwendung von Filmvorlagen abgespielt. Wenn Sie sich den Film nicht ansehen möchten, entfernen Sie das Häkchen, bevor Sie den Willkommens-Dialog beenden.

Falls Sie noch nie mit den Filmvorlagen gearbeitet haben, sollten Sie sich als Erstes einen Überblick verschaffen: Was verbirgt sich überhaupt dahinter, welche Themen werden angeboten? Der Zugriff auf die Vorlagen erfolgt in diesem Fall, wie oben bereits erwähnt, über den Media Pool.

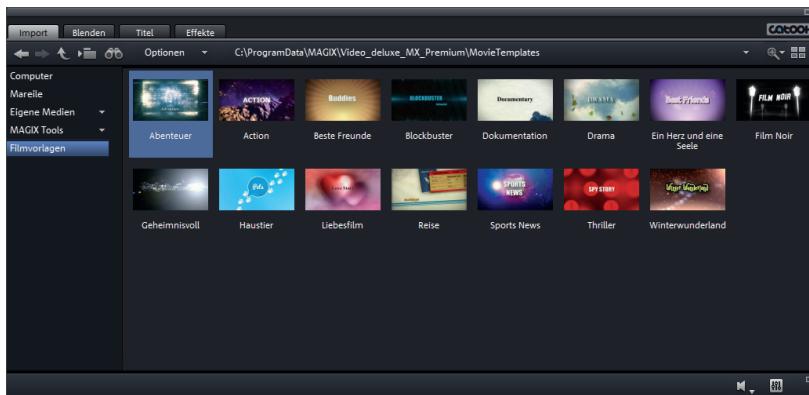
Eine Filmvorlage auswählen

Bevor Sie sich für eine Filmvorlage entscheiden, werfen Sie im Media Pool einen Blick auf die verschiedenen Beispiele, die MAGIX Video deluxe MX im Gepäck hat.

1. Legen Sie zunächst mit einem Klick auf die entsprechende Schaltfläche  in der oberen Werkzeugeiste ein neues Projekt an. Aktivieren Sie dann im Willkommens-Dialog die Option **Neues Projekt erstellen**.
2. Wir werden später die Filmvorlage **Haustier** verwenden. Geben Sie als Namen für das Projekt daher ebenfalls »Haustier« ein.
3. Schließen Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK**.
4. Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Import** (Abbildung 8.23).



▲ Abbildung 8.22
Als Projektnamen tragen Sie hier bereits »Haustier« ein.



▲ Abbildung 8.23
Im Register **Import** finden Sie eine eigene Verknüpfung für die **Filmvorlagen**.



Abbildung 8.24

Mit einem Doppelklick auf **Abenteuer** laden Sie die Filmvorlage in den Arranger.

5. In der linken Spalte sehen Sie als letzten Eintrag **Filmvorlagen**. Wenn Sie darauf klicken, werden in der rechten Spalte alle verfügbaren Filmvorlagen aufgeführt.

6. Leider ist es nicht möglich, eine Vorschau der einzelnen Filmvorlagen direkt über den Media Pool abzuspielen. Um zu erfahren, was sich hinter einer Vorlage verbirgt, müssen Sie die jeweilige Filmvorlage zunächst in den Arranger laden. Das klingt im ersten Moment aufwendig, ist es zum Glück aber nicht. Mit einem Doppelklick auf die gewünschte Filmvorlage laden Sie sie in den Arranger – fertig. Probieren Sie es gleich mit der ersten Vorlage **Abenteuer** aus.

Bevor Sie den Filmtrailer abspielen, werfen Sie einen Blick in den Arranger. Die gewählte Filmvorlage wird hier im Storyboard-Modus angezeigt, d. h., es werden einzelne Filmboxen eingeblendet. Die erste trägt die Bezeichnung **Text 1**. Unterhalb dieses Schriftzugs wird die Anzeigedauer eingeblendet: etwas mehr als vier Sekunden. Hinter dieser Box folgen drei weitere, grau hinterlegte Boxen (Abbildung 8.25). Dabei handelt es sich um Platzhalter, die später mit Ihrem eigenen Filmmaterial gefüllt werden. Die Bezeichnungen – **Action**, **Gruppe**, **Nah** – liefern einen Anhaltspunkt, welche Filmeinstellungen sich hier gut machen würden. Ihr Film sollte also mit einem actionreichen Videoclip beginnen. Anschließend wäre es nicht schlecht, wenn eine Gruppe von Personen zu sehen ist, gefolgt von einer Nahaufnahme. Mit diesen unterschiedlichen Filmeinstellungen ist bereits eine gewisse Abwechslung im Film sichergestellt.



Abbildung 8.25

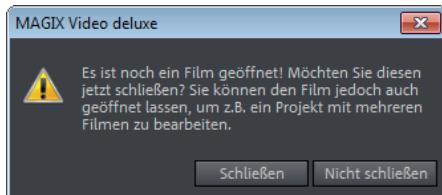
Ersetzen Sie die grauen Platzhalter durch Ihr eigenes Filmmaterial.

Die Spannung, die ein Abenteuerfilm erzeugen sollte, wird – abgesehen von Ihrem Filmmaterial – durch die passende Musikuntermalung erzielt, wie Sie gleich hören werden: Spielen Sie mit einem Klick auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche unterhalb des Programmonitors die Filmvorlage **Abenteuer** ab. Abgesehen von der Musik wirkt der Abenteuerfilm, bedingt durch die mausgrauen Platzhalter, noch recht unspektakulär. Das wird sich aber schnell ändern, sobald Sie Ihr eigenes Filmmaterial

geladen haben. Wie Sie die Platzhalter durch Ihre eigenen Clips ersetzen, erfahren Sie im Abschnitt »Die Filmvorlage mit eigenem Material füllen« auf Seite 255. Auch die Titeltexte, wie etwa **MAGIX präsentiert**, lassen sich natürlich ändern (siehe dazu den Abschnitt »Den Titel der Filmvorlage selbst gestalten« auf Seite 259).

Um sich zuvor noch eine andere Filmvorlage anzusehen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Doppelklicken Sie im Media Pool auf die gewünschte Filmvorlage, etwa **Ein Herz und eine Seele**.
2. MAGIX Video deluxe MX weist Sie nun darauf hin, dass noch ein Film geöffnet ist – der Abenteuerfilm. Da Sie sich an dieser Stelle lediglich die verschiedenen Vorlagen ansehen und nicht mehrere Filmtrailer erzeugen wollen, klicken Sie auf **Schließen** (Abbildung 8.27).



▲ Abbildung 8.26

Nur mit Platzhaltern wirkt der **Abenteuer**-Filmtrailer recht langweilig.

◀ Abbildung 8.27

Bevor Sie eine neue Filmvorlage laden können, schließen Sie den vorherigen Film.

3. Das Programm lädt anschließend den Film **Ein Herz und eine Seele** in den Arranger. Auch hier sehen Sie wieder verschiedene Platzhalter und Titelboxen. Spielen Sie den Film probeweise ab.

4. Um auch die anderen Filmvorlagen kennenzulernen, gehen Sie wie in den Schritten 1 bis 3 beschrieben vor.

Als letzte Filmvorlage laden Sie bitte **Haustier**. Sie dient als Basis für die weiteren Schritte in den nächsten Anleitungen.

Die Filmvorlage mit eigenem Material füllen

Am Beispiel der Filmvorlage **Haustier** werden wir Ihnen nun zeigen, wie Sie Ihr eigenes Filmmaterial ergänzen und die Titeltexte anpassen. Das verwendete Filmmaterial finden Sie wieder auf der Buch-DVD unter *Beispieldateien\Kapitel_8*. Die einzelnen Dateien (zwölf kleine Filme, zwei Fotos) sind von *Haustier_01* bis *Haustier_14* durchnumbert. Um die folgenden Anleitungen Schritt für Schritt nachvollziehen zu können, sollten Sie die Dateien wie in Kapitel 2, »Ihr erster Film im Handumdrehen«, gezeigt, auf Ihren Computer in den Ordner *Eigene Videos* laden.





Abbildung 8.28
Der erste Platzhalter ...

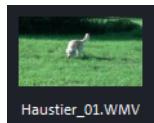


Abbildung 8.29
... wird durch die Datei Haustier_01.wmv ersetzt.

Abbildung 8.30 ▾
Ziehen Sie die einzelnen Dateien per Drag & Drop auf die Platzhalter im Arranger.

1. Das eigene Videomaterial auswählen

Abgesehen von fünf Titelboxen enthält der Film **Haustier** 14 Platzhalter für Ihre Videoclips. Diese Platzhalter werden nun durch das eigene Filmmaterial ersetzt. Wechseln Sie im Register **Import** des Media Pools in den Ordner, in den Sie das zu verwendende Filmmaterial für die Filmvorlagen gepackt haben, also *Eigene Videos*.

2. Den ersten Platzhalter mit einem eigenen Clip füllen

Der Einfachheit halber sind die Dateien bereits in der Reihenfolge nummeriert, in der sie nun auf die Platzhalter gezogen werden. Markieren Sie per Mausklick die Datei *Haustier_1.wmv*, und ziehen Sie sie mit gedrückter linker Maustaste auf den ersten Platzhalter ganz links mit der Bezeichnung **Weit**. Sobald Sie die Maustaste loslassen, fügt MAGIX Video deluxe MX den Videoclip an der entsprechenden Stelle ein. In der Filmbox wird nun nicht mehr wie vorher das Tannensymbol angezeigt, sondern das erste Bild des Clips. Außerdem erscheint unterhalb der Vorschau nun der Dateiname.

3. Die übrigen Platzhalter füllen

Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle übrigen Videoclips (Abbildung 8.30). Fügen Sie die Clips in der Reihenfolge der Nummerierung ein, also Clip 2 auf den zweiten Platzhalter, Clip 3 auf den dritten usw. Die Titelobjekte lassen Sie jeweils aus.



4. Die Anzeigedauer unverändert lassen

Unterhalb des Dateinamens wird die Anzeigedauer des jeweiligen Video-clips eingeblendet. Einen Videoclip vor dem Einfügen in die Vorlage exakt so zu schneiden, dass er der angegebenen Spieldauer entspricht, wäre sehr aufwendig. Zum Glück ist dies auch nicht nötig.

Wie bereits erwähnt, sind die Filmvorlagen bereits geschnitten und perfekt auf den Musiktitel abgestimmt. Die Anzeigedauer eines Clips lässt sich damit nicht ändern, sie ist immer so lang, wie unterhalb des Dateinamens eingeblendet wird, selbst wenn der eingefügte Filmclip länger andauert. Der erste Clip hat beispielsweise eigentlich eine Spieldauer von fünf Sekunden und nicht, wie angezeigt, zwei Sekunden und fünf Einzelbilder.

Ist ein eingefügter Videoclip länger als in der Filmvorlage vorgesehen, zeigt MAGIX Video deluxe MX zunächst automatisch nur den Anfang des Clips in der vorgesehenen Länge. Wenn Sie lieber möchten, dass etwa der mittlere Teil des Clips im Film erscheint, passen Sie den Filmausschnitt einfach an. Zu kurze Filmsequenzen lehnt das Programm übrigens ab, sie lassen sich also gar nicht erst ergänzen.

5. Den Ausschnitt der ersten Filmbox anpassen

Mit wenigen Mausklicks lässt sich der Filmausschnitt so verschieben, dass der gewünschte Part im Film sichtbar ist. Markieren Sie im Arranger zunächst per Mausklick die gewünschte Filmbox, deren Ausschnitt Sie nun anpassen möchten. Im Beispiel legen wir gleich beim ersten Videoclip *Haustier_1.wmv* los. Im Programmonitor ist nun das erste Bild dieses Videoclips sichtbar. In der Zeitleiste des Programmonitors wird außerdem ein von geschweiften Klammern begrenzter Abspielbereich in einem leuchtenden Grün eingeblendet (Abbildung 8.31). Dieser grüne Abschnitt kennzeichnet den Bereich, der tatsächlich im Film zu sehen ist. Wenn Sie den Mauszeiger auf den grünen Balken bewegen, können Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste verschieben und so den gewünschten Abspielbereich festlegen. In unserem Beispiel soll der Schluss des Videoclips zu sehen sein, der Balken sollte also bis an den rechten Rand der Zeitleiste verschoben werden.

6. Den bearbeiteten Bereich testweise abspielen

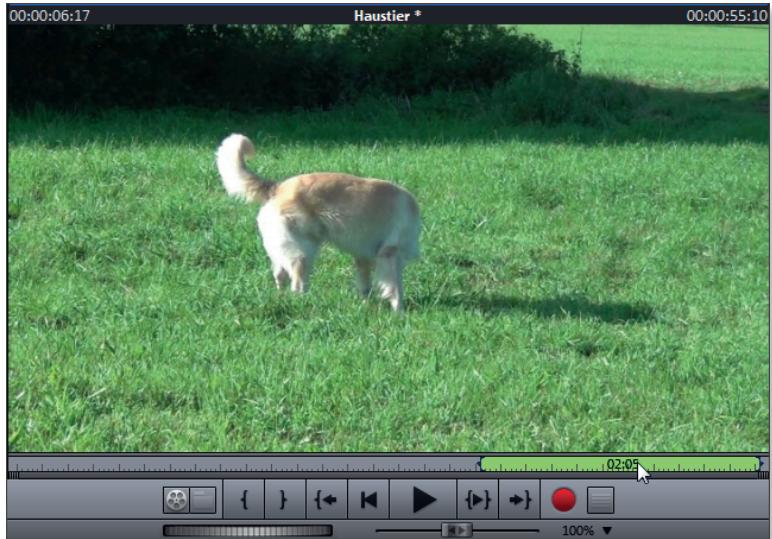
Spielen Sie den gerade veränderten Bereich per Klick auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche ab. Damit der Film nicht komplett wiedergegeben wird, halten Sie ihn am Ende des Videoclips per Klick auf die **Stopp**-Schaltfläche an.

Filmvorlagen ändern?

Nimmt man es ganz genau, ließe sich eine Filmvorlage natürlich im Timeline-Modus ändern und Sie könnten etwa die Spieldauer der einzelnen Sequenzen verlängern. Allerdings wäre der Aufwand, um die restlichen Clips so anzupassen, dass der Film am Ende wieder die gleiche Länge hat und somit wieder perfekt mit dem Musiktitel abgestimmt ist, recht groß. Das Ergebnis einer fertig überarbeiteten Filmvorlage ist ein Filmtrailer, und der ist nie besonders lang. Von daher sollten Sie die Vorgaben der Vorlagen auch beibehalten.

Abbildung 8.31 >

Ziehen Sie den grünen Bereich an den rechten Rand der Zeitleiste.



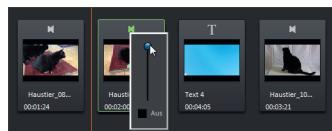
7. Den Ausschnitt ggf. korrigieren

Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 5 und 6 um den Ausschnitt nochmals anzupassen. Jedes der eingefügten Filmschnipsel in unserem Beispiel ist etwas länger als der vordefinierte Wert. Wenn Sie möchten, können Sie das Verschieben bei allen anderen Clips weiter ausprobieren, indem Sie die Schritte 5 bis 7 jeweils wiederholen. Mal passt der mittlere Filmabschnitt besser, mal ist es auch gleich der Beginn einer Sequenz.

8. Die Tonspur aktivieren

Beim Abspielen des Kurzfilms ist lediglich die Musik zu hören, nicht aber der Originalton. Dies liegt daran, dass MAGIX Video deluxe MX die Tonspur der eingefügten Videoclips stumm geschaltet hat. In unserem Haustier-Beispiel haben acht von 14 Videoclips auch tatsächlich keinen Ton. In der Datei *Haustier_09.wmv* ist am Anfang des Clips ein lautes Miauen der Katze Norle zu vernehmen. Dieses soll nun natürlich auch im Film zu hören sein.

Damit auch der Originalton zu hören ist, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie in der Filmbox, deren Ton Sie einschalten möchten, auf das Lautsprechersymbol oberhalb des Vorschaubildes, im Beispiel also in der Box *Haustier_09.wmv*. Im Dialog, der sich daraufhin öffnet, befindet sich der Schieberegler ganz unten, der Originalton ist damit nicht zu hören. Ziehen Sie den Regler mit gedrückter Maustaste ganz nach oben (Abbildung 8.32). Prüfen Sie dann das Ergebnis, indem Sie den Film über die **Wiedergabe**-Schaltfläche abspielen. Falls Ihnen der Originalton nun zu laut sein sollte, reduzieren Sie die Lautstärke mithilfe des Reglers einfach wieder etwas.



▲ Abbildung 8.32

Ziehen Sie den Regler ganz nach oben, um den Originalton im Film zu hören.

Den Titel der Filmvorlage selbst gestalten

Nun ist die Filmvorlage auch schon fast fertig angepasst. Lediglich die Titel sind noch nicht korrekt. Aber das wird sich schnell ändern.

1. Das Titelfenster öffnen

Den Text »MAGIX präsentiert« möchte vermutlich kaum jemand in seinem eigenen Filmtrailer beibehalten. Der Text ist schnell korrigiert: Klicken Sie in der ersten Titelbox auf die Schaltfläche **Titel T**. Im Programmmonitor wird nun das entsprechende Titelfenster mit dem aktuellen Text eingeblendet.

2. Die Hintergrundfarbe des Titelfeldes anpassen

Das Eingabefeld ist leider ebenso weiß wie die eingestellte Schriftfarbe. Damit Sie besser sehen können, welchen Text Sie gleich eingeben werden, wenden Sie einen kleinen Trick an: Sobald Sie auf das **Titel-Symbol** geklickt haben, wird im Media Pool der Titleditor eingeblendet. Ihnen haben Sie bereits in Abschnitt 6.2, »Den Film mit einem Titel versehen«, kennengelernt. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche **Erweitert**. Im Dialog **Erweiterte Einstellungen** aktivieren Sie im Bereich **Hintergrund** die Option **Schwarzer Hintergrund** (Abbildung 8.33).



Abbildung 8.33

Aktivieren Sie im Bereich **Hintergrund** die Option **Schwarzer Hintergrund**.

Sobald Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK** bestätigen, wird die Farbe des Textfeldes im Monitor schwarz gefärbt, sodass sich der Text nun gut vom Hintergrund abhebt.

3. Einen ersten neuen Titel eingeben

Klicken Sie zur Sicherheit erneut auf das **Titel-Symbol T** in der Filmbox mit der Bezeichnung **Text 1**. Überschreiben Sie den bereits markierten Schriftzug »MAGIX präsentiert« mit Ihrem neuen Titel, im Beispiel nehmen wir »Hund und Katz«. Bestätigen Sie die Eingabe mit einem Klick auf das kleine Häkchen oben rechts am Feld (Abbildung 8.34).



▲ Abbildung 8.34

Als ersten Titel geben Sie »Hund und Katz« ein.

4. Die übrigen Titel eingeben

Wiederholen Sie die Schritte 1 und 3 für die Titel 2 bis 5. Als zweiten Titel können Sie beispielsweise »Barry und seine Katzenfreunde« eingeben, für den dritten Titel passt »Ein gutes Team« und für Titel 4 »Verschmust, aber auch verspielt«. Titel 5 bietet schließlich Platz für alle am Film Beteiligten (Abbildung 8.35).



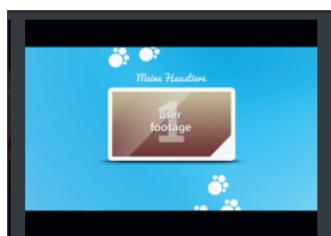
Abbildung 8.35 >

Im fünften Titel können Sie die am Film beteiligten Darsteller aufführen.

5. Den Film testweise abspielen

Nachdem Sie alle Titel angepasst haben, spielen Sie den Film nochmals als Überprüfung ab.

Den fertigen Filmtrailer können Sie wie alle anderen selbst erstellten Filme exportieren oder auch auf DVD brennen. Wenn Sie sich für das Brennen entscheiden, bietet Ihnen MAGIX Video deluxe MX speziell auf die Filmvorlagen zugeschnittene Disc-Menüs an. Sie finden diese Vorlagen in der **Brennen**-Oberfläche in der Kategorie **HD animiert\Trailer**. Wie Sie ein eigenes Disc-Menü erstellen, erklären wir Ihnen ausführlich in Kapitel 11, »Filme inklusive Menü auf DVD brennen«.



▲ Abbildung 8.36

Für die Filmvorlagen bietet MAGIX Video deluxe MX spezielle Disc-Menüs an.

8.3 Eine eindrucksvolle Reiserouten-Animation erstellen (Plus/Premium)

Für diejenigen, die einen Urlaubsfilm zusammenstellen, bietet MAGIX Video deluxe MX einen besonderen Assistenten: die *Reiserouten-Animation*.

tion. Mit ihrer Hilfe lassen sich auf Landkarten alle besuchten Reiseziele – in MAGIX Video deluxe MX auch *Wegpunkte* genannt – eintragen und anschließend mit kleinen Flugzeugen, Autos oder auch Fähren, die diese Ziele ansteuern, animieren. In den Genuss des Assistenten kommen allerdings nur Nutzer der Plus- und Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX.



▲ Abbildung 8.37

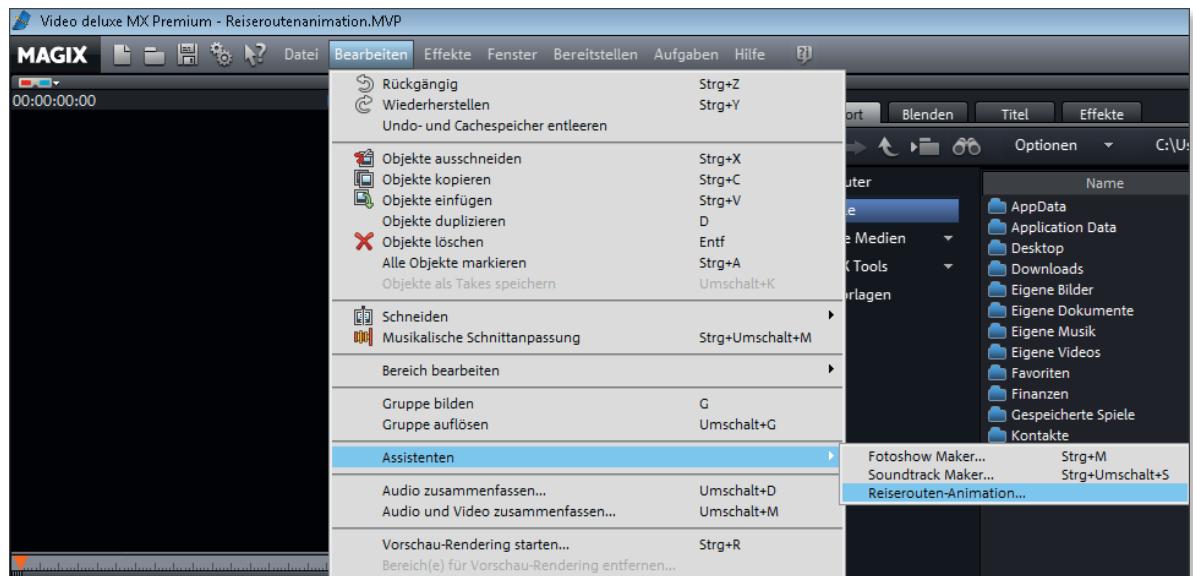
Zeigen Sie Ihren Zuschauern, an welchem Urlaubsort Sie waren.

Eine neue Reiseroute anlegen

Am Beispiel einer Reise von München in die USA, genauer nach Seattle, weiter nach San Francisco und wieder zurück nach München zeigen wir Ihnen, wie Sie eine Reiserouten-Animation erstellen.

1. Die Reiserouten-Animation aufrufen

Rufen Sie in MAGIX Video deluxe MX den Menüeintrag **Bearbeiten > Assistenten > Reiserouten-Animation...** auf (Abbildung 8.38).



▲ Abbildung 8.38

Die Reiserouten-Animation steht nur in der Plus- und Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX zur Verfügung.

Nach einem kurzen Moment öffnet sich das Fenster **Reiserouten-Animation**. Der Großteil dieses Fensters wird von einer Landkarte eingenommen. Die Daten hierfür lädt das Programm aus dem Internet – daher ist auch eine bestehende Internetverbindung für die Nutzung des Assistenten nötig.



▲ Abbildung 8.39

Geben Sie den ersten Ort in das Feld ein, und drücken Sie die \leftarrow -Taste.

2. Den Startpunkt eingeben

Links von der Landkarte sehen Sie ein Feld. Klicken Sie einmal in dieses Feld und tippen Sie dann den Ausgangspunkt Ihrer Reise ein, in unserem Beispiel also »München« (Abbildung 8.39). Sobald Sie die \leftarrow -Taste drücken, beginnt MAGIX Video deluxe MX die Suche nach dem eingetragenen Ort. Wenn das Programm mehrere Orte mit diesem Namen findet – was in unserem Beispiel der Fall ist –, klappt ein weiteres Fenster auf, in dem Sie den richtigen Ort mit einem Mausklick auswählen können (Abbildung 8.40). Wir wählen gleich den ersten Eintrag in der Liste.



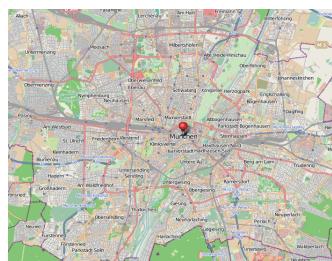
Abbildung 8.40 >

Wählen Sie den gewünschten Ort aus der Liste aus.

Der Startpunkt Ihrer Reise wird nun in der Landkarte mit einer Pinn-Nadel gekennzeichnet. Zusätzlich wird der Ortsname im Feld links eingeblendet.

3. Den ersten Zwischenstopp eingeben

Um den nächsten Wegpunkt anzugeben, klicken Sie in der Symbolleiste des Dialogs **Reiserouten-Animation** auf die Plus-Schaltfläche $+$ ganz links. Unterhalb des ersten Feldes wird am linken Fensterrand nun ein zweites Feld eingeblendet, in das Sie den ersten Zwischenstopp Ihrer Urlaubstour eintragen. In unserem Beispiel ist dies »Seattle«. Schließen Sie die Eingabe durch Drücken der \leftarrow -Taste ab. Das weitere Vorgehen kennen Sie bereits: Wenn MAGIX Video deluxe MX mehrere Orte findet, klappt ein Fenster mit den entsprechenden Angaben auf, in dem Sie den gewünschten Ort per Mausklick bestimmen (Abbildung 8.42).

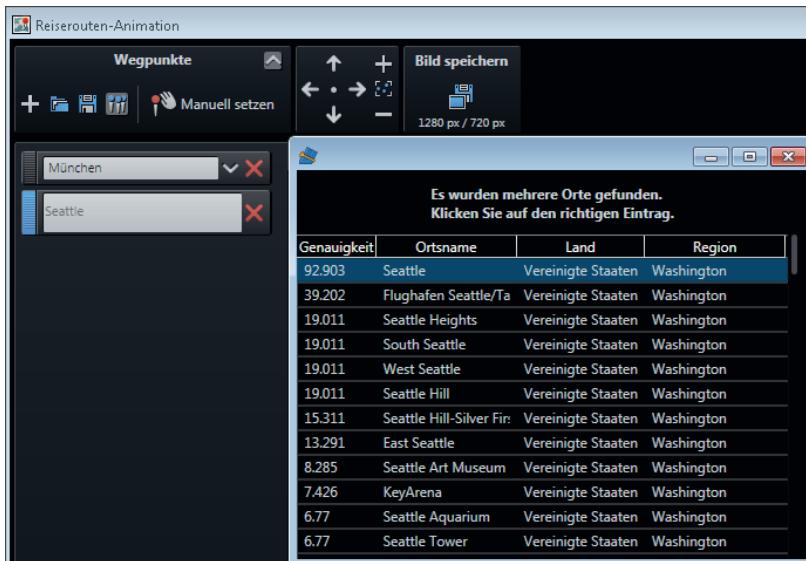


▲ Abbildung 8.41

Der Startpunkt der Reise wird in der Landkarte angezeigt.

In der Landkarte wird nun auch dieser Ort angezeigt und mit einer Pinn-Nadel markiert. Zusätzlich wird zwischen dem Ausgangspunkt und dem

ersten Reiseziel eine Linie ergänzt. Wie Sie das Aussehen der Linie ändern oder die Linie ganz ausblenden, erfahren Sie im Abschnitt »Die Reiserouten-Ansicht anpassen« ab Seite 264.



▲ Abbildung 8.42

Auch für den zweiten Ort wurden mehrere Einträge gefunden.

4. Alle weiteren Etappen eingeben

Wiederholen Sie Schritt 3 für alle weiteren Reiseziele, die Sie während Ihres Urlaubs besucht haben (siehe dazu auch den nebenstehenden Hinweiskasten »Für jede Etappe ein eigener Videoclip«). Alle Reiseetappen werden nun in der linken Fensterhälfte aufgeführt. Die meisten Orte findet das Programm, doch manche Suche ist auch nicht von Erfolg gekrönt. In diesem Fall setzen Sie die Wegpunkte einfach manuell. Wie das funktioniert, lesen Sie im Hinweiskasten »Wegpunkte manuell setzen« auf Seite 266.

5. Die Reihenfolge der angesteuerten Orte verändern

Bei der späteren Animation der Reiseroute werden alle Orte in der Reihenfolge angesteuert, in der sie in der Liste erscheinen. Ist die Reihenfolge der Reiseetappen noch nicht korrekt, können Sie sie leicht verändern. Am linken Rand eines jeden Feldes sehen Sie eine schraffierte Fläche. Ihre Farbe ist entweder grau oder – im Falle des zuletzt angegebenen Ortes – blau. Wenn Sie den Mauszeiger auf diese Fläche bewegen, können Sie den Ort mit gedrückter linker Maustaste an eine neue Position ziehen (Abbildung 8.43).

Vorsicht: identische Symbole!

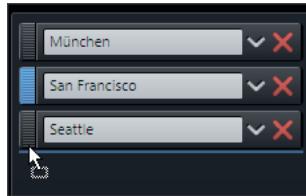
In der Symbolleiste finden sich leider zwei identisch aussehende Plus-Schaltflächen: Mit der linken fügen Sie einen neuen Wegpunkt hinzu, mit der rechten wird die Zoomstufe der Landkarte verändert.

Für jede Etappe ein eigener Videoclip

Wer am Anfang seines Urlaubsfilms nicht gleich alle Reiseziele in einer Animation zeigen möchte, sondern lieber jede Etappe in einem eigenen Film, kann dies selbstverständlich tun. Lassen Sie einfach Schritt 4 weg und nehmen Sie alle anderen Schritte, von der Eingabe der Ortsnamen bis hin zum Speichern des Videos, wie beschrieben vor. Führen Sie den Workshop dann für jede Etappe einzeln durch.

Abbildung 8.43 >

Die Reihenfolge der Orte lässt sich in der Liste schnell ändern.



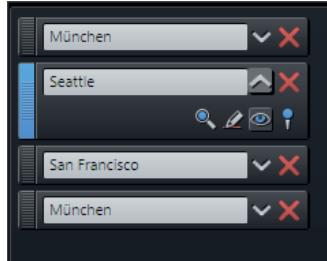
Die Reiserouten-Ansicht anpassen

Pinn-Nadeln verschieben

Die Position der Pinn-Nadel in der Landkarte passt noch nicht ganz? Sobald Sie den Mauszeiger auf die Nadel bewegen, nimmt er die Form eines Vierfachpfeils an. Mit gedrückter linker Maustaste lässt sich der Pin nun verschieben. Die Ortsangabe in der Liste links wird entsprechend angepasst.

Abbildung 8.44 >

Blenden Sie weitere Schaltflächen ein.



Ausschnitt verschieben

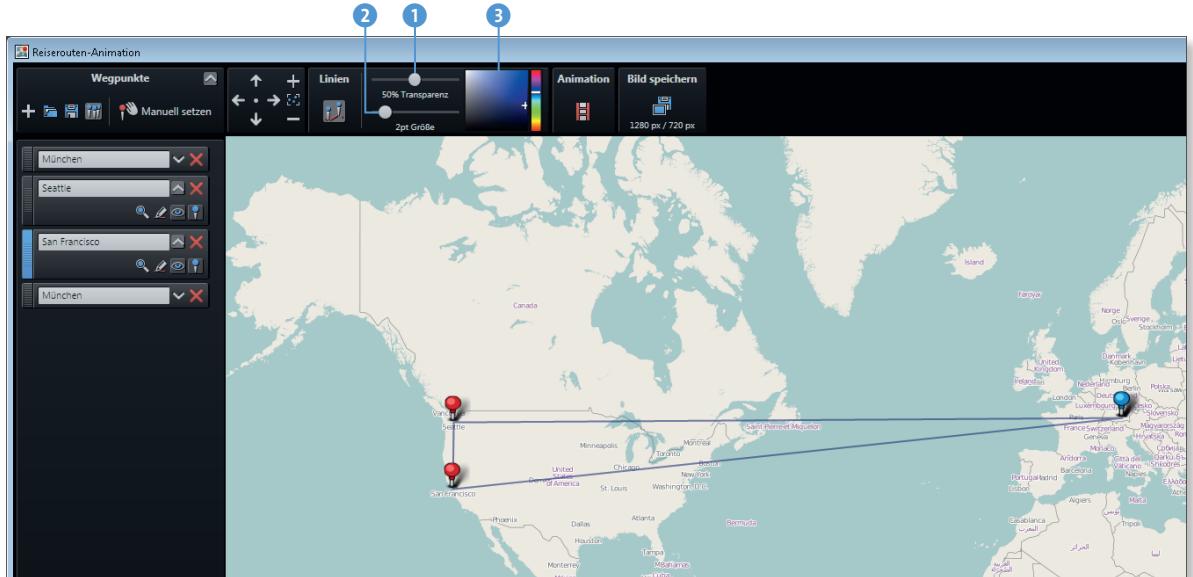
Der Ausschnitt der Karte lässt sich auch über die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur verschieben. Zum Zoomen verwenden Sie das Plus- bzw. Minuszeichen im Buchstabenbereich der Tastatur. Mit den Symbolen des Nummernblocks haben Sie hier leider keinen Erfolg.

- Ist der Ort zwar richtig, aber die Bezeichnung gefällt Ihnen nicht, klicken Sie auf den Stift und benennen den Ort einfach um.
- Wenn Sie doch den falschen Ort eingetragen haben, gibt es nach einem Klick auf das Lupensymbol die Möglichkeit, einen neuen Ort anzugeben.

2. Das Aussehen der Verbindungslien verändern

Zwischen den einzelnen Reisezielen wird wie beschrieben jeweils eine Verbindungsline eingeblendet (Abbildung 8.45). Über die beiden Schieberegler rechts neben der Schaltfläche **Linien** lassen sich Transparenz

① und Dicke ② der Linien beeinflussen. Einen neuen Farbton weisen Sie über das Farbspektrum ③ rechts von den Reglern zu. Wählen Sie zunächst per Mausklick auf das rechte Farbfeld die Grundfarbe aus, etwa Blau. Nun können Sie analog in der linken Farbpalette die gewünschte Farbnuance auswählen.



3. Die Verbindungslinien ganz ausblenden

Wer möchte, kann die Linien auch ganz ausblenden. Deaktivieren Sie in der Symbolleiste die Schaltfläche im Bereich **Linien**. Mit einem erneut Klick auf dieses Symbol blenden Sie die Linien wieder ein.

▲ Abbildung 8.45

Farbe, Dicke und Transparenz der Verbindungslinien können individuell eingestellt werden.

4. Den Kartenausschnitt anders positionieren

Der Kartenausschnitt wird automatisch so an die eingetragenen Ortsnamen angepasst, dass alle Reiseziele zu sehen sind. Wer möchte, kann den Ausschnitt auch manuell verändern. Um den Kartenausschnitt etwas weiter in Richtung Osten, also nach rechts zu verschieben, klicken Sie in der Symbolleiste auf den nach rechts weisenden Pfeil. Analog lässt sich die Landkarte nach Norden, Süden oder Westen bewegen.



5. Die Karte vergrößern

Sind in der Karte nach Ihrem Geschmack noch zu wenige Details erkennbar, zoomen Sie weiter hinein (Abbildung 8.46). Dazu reicht ein Klick auf das Plus-Symbol rechts neben den Navigations-Pfeiltasten. Über das Minus-Symbol zoomen Sie wiederum aus der Karte heraus. Wenn Sie auf die Schaltfläche zwischen Plus- und Minus-Symbol klicken, wird der Kartenausschnitt wieder so angepasst, dass alle Wegpunkte zu sehen sind.

▲ Abbildung 8.46

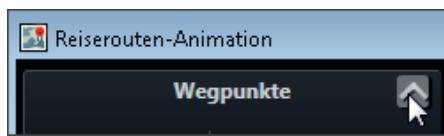
Über diese Schaltflächen können Sie in den Kartenausschnitt hinein- oder herauszoomen und den Ausschnitt verschieben.

6. Die Auflösung einstellen

Bevor Sie als Nächstes die Animation erzeugen, sollten Sie sich kurz Gedanken über die gewünschte Auflösung des späteren Reiserouten-Films machen. Sie wird durch die Größe des Dialogfensters **Reiserouten-Animation** beeinflusst. Wie hoch die aktuelle Auflösung ist, können Sie in der Symbolleiste unterhalb der Schaltfläche **Bild speichern** ablesen. Ist Ihnen der angezeigte Wert zu klein, können Sie in dieser Ansicht noch eine kleine Korrektur vornehmen. Klicken Sie dazu auf den nach oben weisenden Pfeil rechts neben dem Eintrag **Wegpunkte** in der Symbolleiste (Abbildung 8.47). Die Ortsliste wird nun ausgeblendet, die Auflösung erhöht sich entsprechend. Mehr lässt sich an dieser Stelle nicht tun.

Abbildung 8.47 >

Über den nach oben gerichteten Pfeil blenden Sie die Ortsliste aus und vergrößern so die Auflösung Ihres Films.



Die Reiseroute animieren

Eine Landkarte mit eingezeichneten Reisezielen ist zwar ganz nett, aber noch nicht der Clou. Wirklich interessant wird es, sobald Sie die Tour animieren. Klicken Sie dazu in der Symbolleiste auf **Animation**. Das Aussehen der Symbolleiste wird nun angepasst (Abbildung 8.49).

Wegpunkte manuell setzen

Der bequemste Weg, einen Wegpunkt zu setzen, ist über die automatische Suche der Reiserouten-Animation, wie im vorherigen Abschnitt »Eine neue Reiseroute anlegen« gezeigt. Doch nicht immer funktioniert diese Methode, denn manche Orte kennt das Programm leider nicht. In diesem Fall setzen Sie den Wegpunkt einfach von Hand. Verschieben Sie den Kartenausschnitt zunächst so, dass der gewünschte Ort sichtbar ist. Zoomen Sie, falls nötig, in die Karte hinein. Aktivieren Sie dann mit einem Mausklick die Schaltfläche **Manuell setzen** in der Symbolleiste. Sie wird in einem leichten Grauton dargestellt, um anzudeuten, dass sie aktiviert ist. Bewegen Sie nun den Mauszeiger in der Landkarte auf den gewünschten

Ort und drücken Sie die linke Maustaste. Wenn das Programm dem gekennzeichneten Ort keinen Namen zuweisen kann, werden Sie entsprechend darauf hingewiesen. In diesem Fall bleibt das neu erzeugte Listenfeld leer und Sie müssen hier selbst einen Namen eintragen.



Abbildung 8.48

Wegpunkte können auch manuell gesetzt werden. Den Ortsnamen müssen Sie dann gegebenenfalls selbst eintragen.



◀ Abbildung 8.49

So sieht die Symboleiste aus, nachdem Sie auf **Animation** geklickt haben.

1. Symbole für Verkehrsmittel einfügen

Sind Sie zu Ihrem Urlaubsort geflogen oder haben Sie den Wagen genommen? Das Programm bietet eine Vielzahl an Verkehrsmittel-Symbolen an, die sich in Ihre Reiserouten-Animation integrieren lassen. Klicken Sie auf den kleinen nach unten weisenden Pfeil rechts neben dem Symbol **Verkehrszeichen** (Abbildung 8.50). Eine Liste mit den unterschiedlichsten Verkehrsmitteln klappt auf: Von verschiedenen Flugzeug- und Autotypen über Motorräder, Schiffe und die Eisenbahn bis hin zu Personen ist alles dabei. Selbst ein UFO fehlt nicht. Markieren Sie das gewünschte Verkehrsmittel mit einem Mausklick.

Änderungen in der Animationsansicht

In der Animationsansicht können die Liste der Reiseziele sowie Linien und Pinn-Nadeln nicht mehr verändert werden. Um hier noch Korrekturen vorzunehmen, klicken Sie auf **Ausblenden** ▲. Nun wird die bereits bekannte Symboleiste wieder eingeblendet.

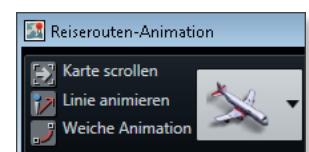


◀ Abbildung 8.50

Flugzeug oder Eisenbahn – markieren Sie das Verkehrsmittel Ihrer Wahl.

2. Die Karte langsam bewegen

In unserem Beispiel führt die Reise in die USA. Die Landkarte wurde entsprechend automatisch angepasst, sodass alle Wegpunkte zu sehen sind. Details sind damit aber nicht mehr sichtbar. Wenn Sie die Karte deshalb langsam von einem Ort zum nächsten bewegen, sprich *scrollen* möchten, aktivieren Sie ganz links die Schaltfläche **Karte scrollen** (Abbildung 8.51). Ein Fenster, das sich daraufhin öffnet, weist Sie darauf hin, dass bei der Verwendung der Option **Karte scrollen** eine große Datenmenge aus dem Internet übertragen werden muss. Im schlimmsten Fall kann es während



▲ Abbildung 8.51

Mit **Karte scrollen** wird die Karte langsam bewegt.



▲ Abbildung 8.52

Für einen Flug in die USA benötigen Sie mehr als 10 Sekunden.

Abbildung 8.53 ▼

Spielen Sie die Reiseroute probeweise ab und prüfen Sie, ob das Bild dabei ruckelt.

der Animation zu Verwacklungen kommen. Diesen Hinweis ignorieren Sie zunächst mit einem Klick auf **Schließen**.

3. Den Aufbau der Linien bestimmen

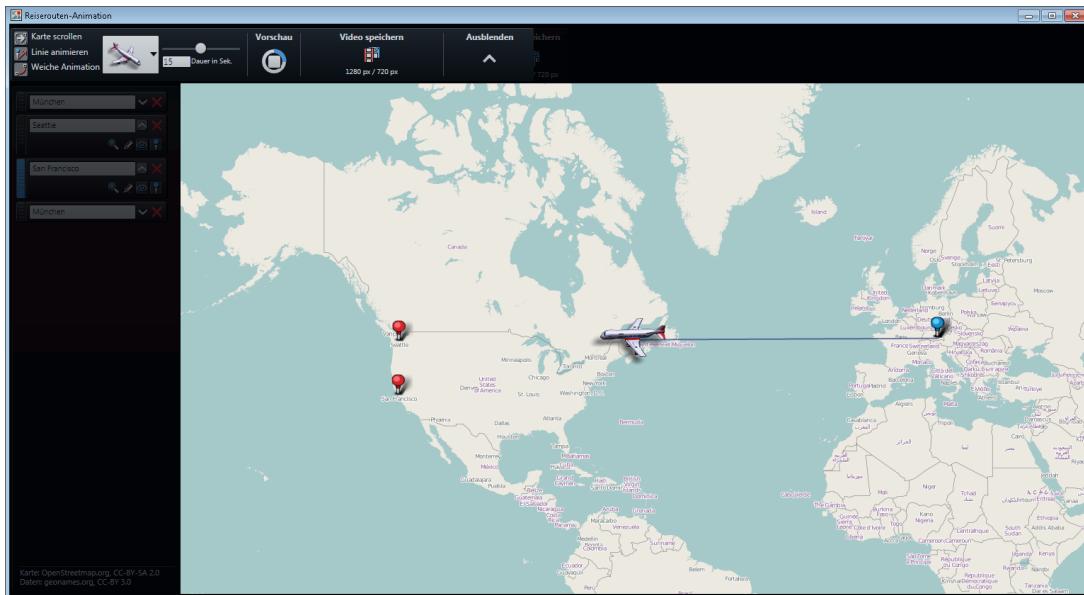
Die beiden Schaltflächen **Linie animieren** und **Weiche Animation** sind in der Standardeinstellung bereits aktiviert, was an ihrem leicht grauen Hintergrund erkennbar ist. Damit bauen sich die Linien zwischen den Orten erst während der Animation langsam auf. Die Animation beginnt außerdem relativ langsam, wird dann schneller und bremst kurz vor dem nächsten Ort wieder ab. Soll dies bei Ihrer Animation nicht geschehen, deaktivieren Sie die beiden Schaltflächen.

4. Die Dauer bestimmen

Die Dauer der Animation stellen Sie über den Schieberegler ein (Abbildung 8.52). Im Falle unserer USA-Reise ist der Standard-Wert **10** im Feld **Dauer in Sek.** recht wenig. 15 Sekunden dürfen es hier schon sein.

5. Die Animation testen

Nun wird es Zeit, einen Blick auf die Animation zu werfen. Klicken Sie hierzu auf die Schaltfläche **Vorschau**. Die animierte Reiseroute wird nun abgespielt (Abbildung 8.53).

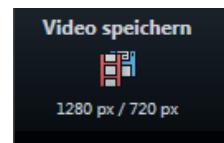


Ruckelt das Bild tatsächlich zu stark, wie im Warnhinweis angedroht, deaktivieren Sie probeweise die Schaltflächen **Weiche Animation** und **Linien animieren**. Spielen Sie die Animation wieder ab. Hilft beides nicht, müssen Sie wohl auf das Scrollen der Karte verzichten.

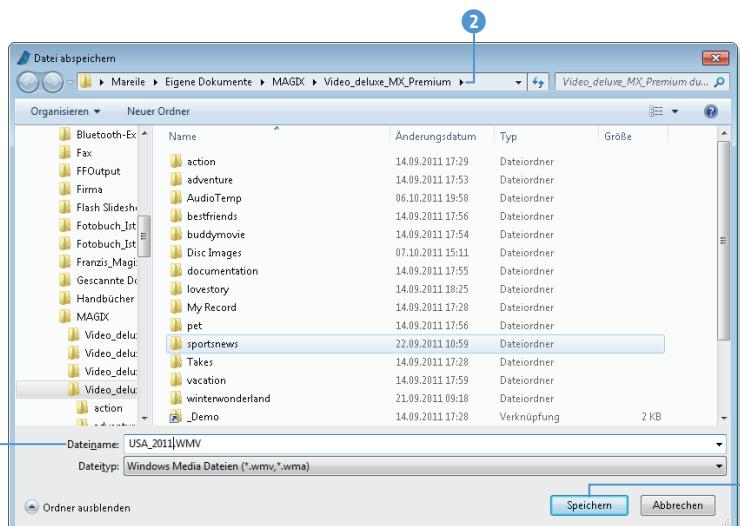
Die Reiserouten-Animation als Video speichern

Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, kann aus der Reiserouten-Animation ein Film erzeugt werden. In der Symbolleiste wird unterhalb der Schaltfläche **Video speichern** die Auflösung des Films angezeigt (Abbildung 8.54). Sie ergibt sich, wie bereits erwähnt, aus der Fenstergröße.

1. Ist Ihnen die Auflösung zu klein, maximieren Sie das Fenster mit einem Klick auf die Schaltfläche **Maximieren**  in der rechten oberen Fensterecke. Mehr lässt sich – abgesehen von dem bereits beschriebenen Ausblenden der Ortsliste – nicht tun.
2. Ist Ihnen die Auflösung umgekehrt zu groß, minimieren Sie das Dialogfenster **Reiserouten-Animation**. Bewegen Sie hierzu den Mauszeiger auf den Rand des Fensters. Sobald er die Form eines Doppelpfeils annimmt, ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste in Richtung Fenstermitte.
3. Wenn in der Symbolleiste die gewünschte Auflösung angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche **Video speichern**.
4. Vergeben Sie im folgenden Dialog **Datei abspeichern** im Feld **Dateiname** ① eine aussagekräftige Bezeichnung für Ihre Reiseroute, etwa »USA_2011« (Abbildung 8.55). Mit der Standardeinstellung speichert MAGIX Video deluxe MX das Video unter *Eigene Dokumente\AGI\Video_deluxe_MX_Plus\Premium* ②. Sollte Ihnen dieser Ordner nicht recht sein, wechseln Sie in das gewünschte Verzeichnis, bevor Sie auf **Speichern** ③ klicken.



▲ Abbildung 8.54
Wird die gewünschte Auflösung angezeigt, speichern Sie das Video.



◀ Abbildung 8.55
Geben Sie einen Namen sowie den Speicherort für Ihren Reiserouten-Film an.

5. MAGIX Video deluxe MX erzeugt nun das Video. Dieser Vorgang kann ein paar Minuten in Anspruch nehmen. Den Hinweis auf den erfolgreichen Export bestätigen Sie mit **OK**.

6. Schließen Sie das Fenster **Reiserouten-Animation**, indem Sie auf die Schaltfläche **Schließen** in der rechten oberen Fensterecke klicken.

Entspricht die Auflösung des aktiven Films – also die Auflösung, die Sie beim Anlegen eines neuen Projekts festlegen – nicht der Auflösung der Reiserouten-Animation, werden Sie darauf hingewiesen (Abbildung 8.56).

Abbildung 8.56 >

Mit einem Klick auf **Anpassen** können Sie die Filmauflösung verändern.

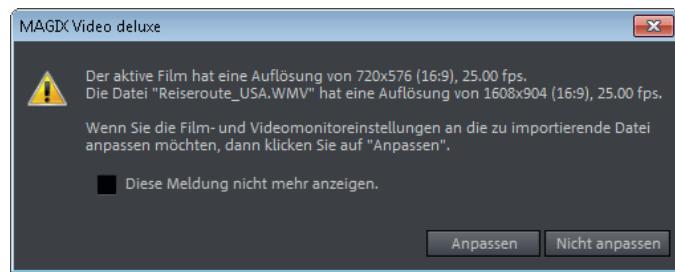
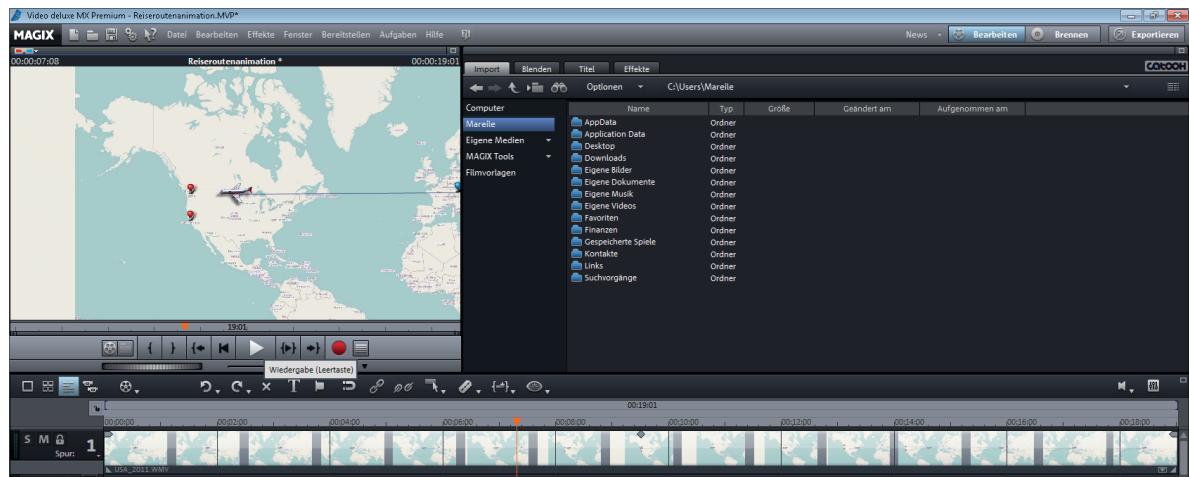


Abbildung 8.57 ▾

Die Reiserouten-Animation wird im Arranger eingeblendet.

Wenn Sie möchten, können Sie die Auflösung mit einem Klick auf die Schaltfläche **Anpassen** verändern. Der fertige Film wird nun im Arranger eingefügt (Abbildung 8.57).



Zu guter Letzt sichern Sie das Projekt mit einem Klick auf die Schaltfläche **Projekt speichern** . Damit steht Ihnen die animierte Reiseroute für Ihre Urlaubsvideos zur Verfügung.

8.4 Der Soundtrack Maker

Ihre Filmaufnahmen können noch so spektakulär sein, doch ohne Musikuntermalung wirken sie einfach langweilig. Allerdings ist es gar nicht so einfach, den passenden Musiktitel zu finden, der sich auch noch im richtigen Moment an die wechselnde Stimmung im Film anpasst. Der eine ist zu ruhig, der andere zu fröhlich oder auch zu dramatisch. Bevor Sie noch mehr Zeit mit der Suche verlieren, komponieren Sie doch schnell selbst ein Musikstück. Sie sind nicht musikalisch? Das müssen Sie auch nicht sein. Denn die Hauptarbeit übernimmt ein Assistent von MAGIX Video deluxe MX für Sie: der *Soundtrack Maker*. Dieser Assistent steht Ihnen in allen drei Versionen des Programms zur Verfügung (Classic, Plus und Premium).

In den folgenden Anleitungen zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihren Film mit einer ganz individuellen Musik untermalen und sie an die unterschiedlichen Stimmungen anpassen können. Ob klassisch, entspannt oder sportlich – alles ist möglich. Lassen Sie sich überraschen.

Selbst komponieren mit dem Soundtrack Maker

Sie müssen keineswegs zu den Musikgenies zählen, um ein eigenes Musikstück für Ihren Film zu komponieren. Der Soundtrack Maker übernimmt diese Arbeit für Sie.

1. Den Soundtrack Maker aufrufen

Als Erstes setzen Sie den Wiedergabemarker an die Filmposition, an der Sie das selbst komponierte Musikstück einfügen möchten. Klicken Sie im Menü auf **Bearbeiten > Assistenten > Soundtrack Maker**. Der gleichnamige Dialog wird geöffnet (Abbildung 8.58).

2. Den Musikstil auswählen

Klicken Sie im Bereich **Musikstil auswählen** auf den Pfeil am rechten Rand des Feldes. Es klappt nun eine Liste mit Vorschlägen für verschiedene Musikstile auf. Hier haben Sie beispielsweise die Wahl zwischen **Klassisch (Score)**, **Funky (Funk)**, **Entspannt (EasyListening)**, **Temperamentvoll (Brazil)** und **Sportlich (Bigbeat)**.

3. Die erste Stimmung festlegen

Der Musikstil allein ist aber noch nicht genug. Im Bereich **Stimmungswechsel festlegen** bestimmen Sie, welche Atmosphäre zu Anfang des Films bzw. der Szene, die Sie mit Musik untermalen möchten, herrschen soll. Je nach dem gewählten Musikstil stehen Ihnen in der Liste rechts verschiedene Emotionen zur Verfügung.

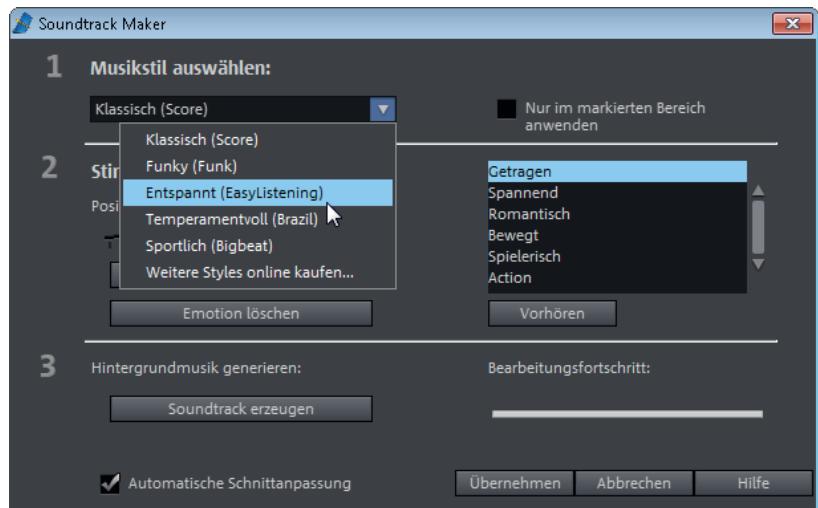
Schneller per Tastatur

Alternativ können Sie den Soundtrack Maker auch über die Tastenkombination **[Strg] + [A] + [S]** auf Ihrer Tastatur aufrufen.

Probieren Sie einfach einmal eine Kombination aus, beispielsweise **Entspannt** als Musikstil und dann **Fröhlich** als Stimmung.

Abbildung 8.58 >

Als Erstes wählen Sie einen Musikstil aus.



4. Probehören

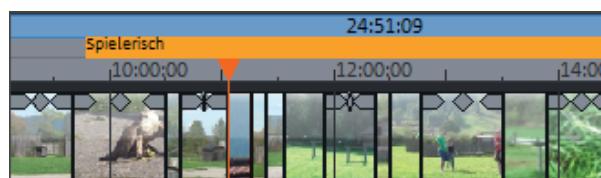
Klicken Sie auf **Vorhören**, um einen ersten Eindruck von Ihrem Musikstück zu gewinnen. Mit einem Klick auf **Stopp** halten Sie die Wiedergabe an. Gefällt Ihnen das Gehörte nicht, probieren Sie eine neue Variante aus.

5. Das erste Musikstück einfügen

Wenn Ihnen eine Kombination zusagt, übernehmen Sie sie mit einem Klick auf **Emotion einfügen**. Im Arranger wird nun oberhalb der Zeitleiste ein orangefarbener Balken ergänzt und ganz links erscheint der Name der gewählten Emotion (Abbildung 8.59).

Abbildung 8.59 >

Im Arranger wird die gewählte Emotion in einem orangen Balken angezeigt.



6. Einen Stimmungswechsel erzeugen

Ein Film lebt von der Abwechslung. Das gilt nicht nur für die Aufnahmen selbst, sondern natürlich auch für die Musik. Zuerst fröhlich, dann eher melancholisch getragen oder auch ganz entspannt – der Soundtrack Maker unterstützt Sie, wenn es daran geht, einen Stimmungswechsel zu erzeugen. Sobald Sie die erste Emotion eingefügt haben, positioniert MAGIX Video deluxe MX den Wiedergabemarker automatisch am Beginn

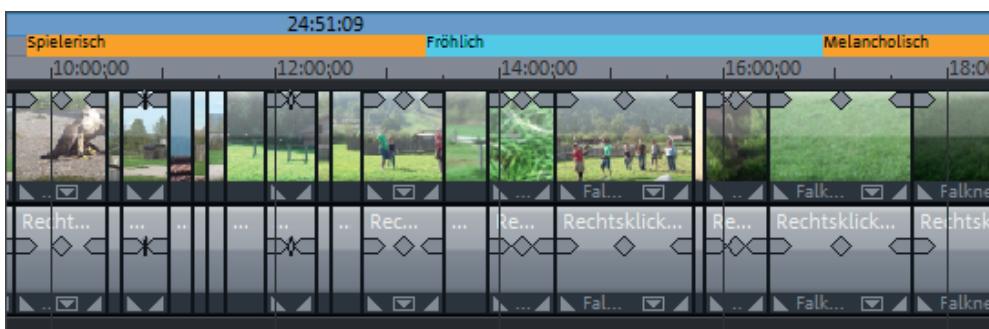
der nächsten Szene. Falls dies nicht die Stelle ist, an der ein musikalischer Stimmungswechsel erfolgen soll, können Sie den Wiedergabemarker auch selbst an die gewünschte Filmposition setzen. Als Nächstes wählen Sie im Bereich **2** des Dialogfensters **Soundtrack Maker**, per Mausklick eine neue Emotion aus. Nach einem Klick auf **Start** können Sie sich die Auswahl wieder probeweise anhören. Gefällt Ihnen das Musikarrangement, ergänzen Sie es mit einem Klick auf **Emotion einfügen** im Film.

7. Die übrigen Stimmungswechsel bestimmen

Wiederholen Sie Schritt 6 für alle Stimmungswechsel, die Sie im Film musikalisch erzeugen möchten. Bei jedem Stimmungswechsel wird oberhalb der Zeitleiste des Arrangers ein neuer Balken ergänzt, jeweils in einer anderen Farbe (Abbildung 8.60).

Musik und Schnitt

In der Standardeinstellung ist im Bereich **3** des Dialogs **Soundtrack Maker** das Kontrollkästchen **Automatische Schnittanpassung** aktiviert. Sollten Sie den Wiedergabemarker nicht an einen Szenenanfang gesetzt haben, weist das Programm Sie entsprechend darauf hin.



8. Ein Arrangement wieder entfernen

Jede Emotion, die Sie eingefügt haben, lässt sich natürlich auch wieder entfernen. Setzen Sie hierzu einfach den Wiedergabemarker im Arranger an den Anfang des betreffenden Stimmungswechsels, und klicken Sie dann im Dialog **Soundtrack Maker** auf die Schaltfläche **Emotion löschen**.

▲ Abbildung 8.60

Jeder Stimmungswechsel wird im Arranger mit einer anderen Farbe gekennzeichnet.

9. Das Musikstück erzeugen

Nachdem Sie alle nötigen Stimmungswechsel im Film angelegt haben, geht es an die eigentliche Generierung Ihres musikalischen Werkes. Klicken Sie hierzu auf die Schaltfläche **Soundtrack erzeugen**. Je nach Länge des Musiktitels dauert das Generieren ein paar Sekunden. Die fertige selbst komponierte Musikuntermalung wird auf einer eigenen freien Spur im Arranger eingefügt (Abbildung 8.61).



◀ Abbildung 8.61

Der fertige Soundtrack wird auf einer freien Spur im Arranger eingefügt.

10. Den Film mit Soundtrack abspielen

Spielen Sie den Film nun inklusive Ihrer selbst zusammengestellten Musik über den Programmmonitor ab. Denken Sie daran, den Wiedergabemarker zuvor an den Anfang des Musiktitels zu setzen!

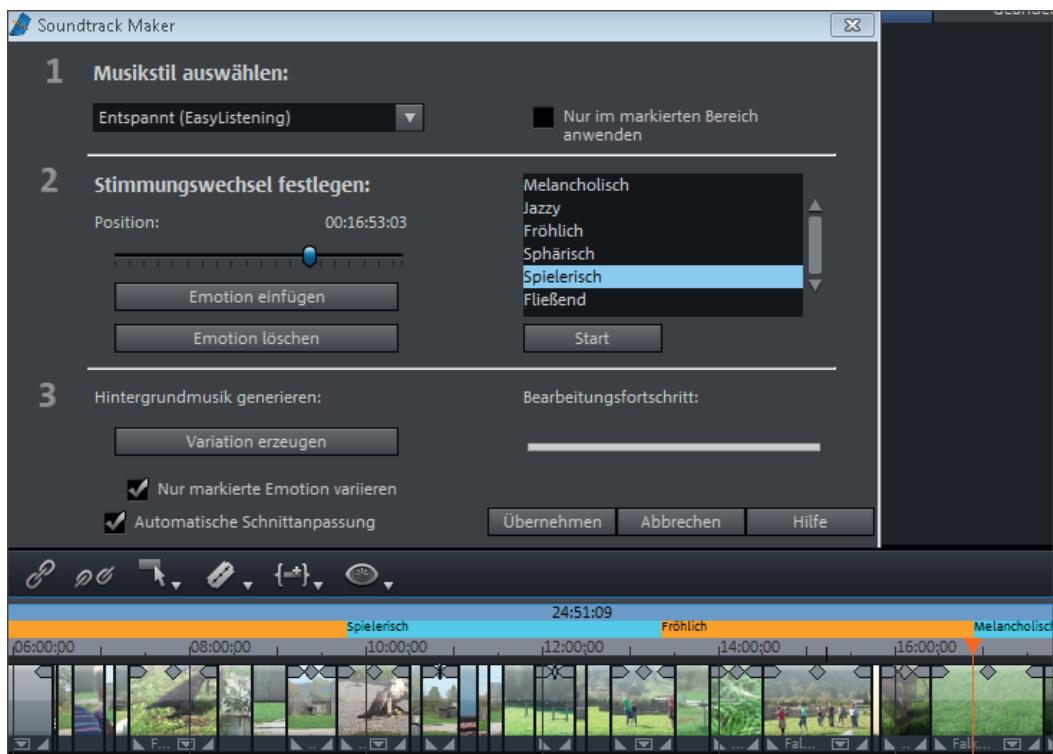
Den Soundtrack variieren

Nicht immer gefällt einem der selbst komponierte Musiktitel auf Anhieb. Auch wenn Sie ein Musikstück erzeugt und in der Tonspur des Arrangers eingefügt haben, lässt es sich noch verändern. Die Voraussetzung ist allerdings, dass Sie den Dialog **Soundtrack Maker** noch nicht geschlossen haben.

Abbildung 8.62 ▾

Mit der Option **Nur markierte Emotion variieren** können Sie einen Bereich des Musikstücks neu anpassen.

- Um nur einen bestimmten Bereich zu korrigieren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur markierte Emotion variieren** in Bereich 3 des Dialogs **Soundtrack Maker** (Abbildung 8.62).



- Setzen Sie außerdem den Wiedergabemarker an die Position, an der die zu korrigierende Emotion beginnt.

3. Mit einem Klick auf **Variation erzeugen** wird die markierte Emotion neu zusammengestellt. Ist das Kontrollkästchen **Nur markierte Emotion variieren** nicht aktiviert, wird entsprechend der gesamte Musiktitel neu arrangiert.

4. Hören Sie sich die neue Komposition wieder probeweise an.

5. Wenn Sie mit dem Ergebnis einverstanden sind, schließen Sie den Dialog **Soundtrack Maker** mit einem Klick auf **Übernehmen**.

MAGIX Video deluxe MX erstellt nun aus jeder Emotion eine eigene WAV-Datei und speichert diese im Ordner *Audio Temp* des aktuellen Filmordners ab (Abbildung 8.63).

Der Dateiname lautet jeweils *Emotion*, gefolgt von der englischen Stimmungsbezeichnung, also z.B. *Emotion_Emotional.wav*. Jede dieser Dateien wird außerdem im Arranger als eigenes Audioobjekt eingeblendet und kann entsprechend bearbeitet, d. h. verschoben, aus- und eingeblendet oder auch gelöscht werden.



▲ Abbildung 8.63

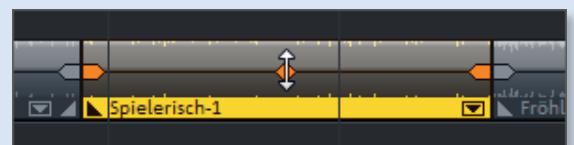
Für jede Emotion legt MAGIX Video deluxe MX eine eigene WAV-Datei an.

Lautstärke der Audiospuren anpassen

Bei der Wiedergabe eines Films gibt es einen großen Unterschied zwischen Video- und Audioobjekten. Video- und Bildobjekte, die sich auf einer Spur mit einer niedrigen Nummer befinden, werden von Video- und Bildobjekten auf höher nummerierten Spuren überlagert. Wenn nicht ein spezieller Effekt angewendet wird, ist also nur die Spur mit der höchsten Nummer sichtbar.

Bei Audioobjekten ist dies anders, hier werden alle Spuren gleichzeitig abgespielt. Wenn Sie also sowohl einen Originalton als auch einen Audio-kommentar und Musik in Ihrem Film haben, sind alle drei gleichzeitig zu hören. Um ein Wirrwarr an Geräuschen zu vermeiden, sollten Sie die Laut-

stärke der Audiospuren aufeinander abstimmen. Am besten gelingt dies über die Objektfasser eines jeden Objekts. Über den mittleren Anfasser passen Sie die Lautstärke an. Zum Ein- bzw. Aus-blenden eines Audioobjekts verschieben Sie jeweils den linken bzw. rechten oberen Objektfasser.



▲ Abbildung 8.64

Über den mittleren Objektfasser eines Audioobjekts können Sie dessen Lautstärke reduzieren oder erhöhen.

9 Stummfilm war gestern – den Film vertonen

Die Zeiten des Stummfilms sind zum Glück längst vorbei. Der Originalton eines Films lässt jedoch häufig zu wünschen übrig. Mal stören Windgeräusche oder auch das Surren der Kamera selbst, dann wieder ist das Plappern eines Passanten zu hören. In den ersten beiden Fällen lässt sich mithilfe von MAGIX Video deluxe MX vielleicht sogar noch etwas vom Ton retten, im Falle von störenden Hintergrundgeräuschen kommt man um eine Nachvertonung jedoch nicht herum. In diesem Kapitel beschäftigen wir uns daher mit dem Thema Audio: Vom Ausbessern des Originaltons über das Aufzeichnen eines eigenen Kommentars und die passende Musikuntermalung bis hin zu spektakulären Audioeffekten ist alles dabei.

9.1 Die Audioqualität verbessern

Was vor Ort noch so toll klingt, kann sich daheim am Computer schnell als Reinfall herausstellen: Statt Vogelgezwitscher im Wald hört man das Surren der Kamera und anstelle sanften Meeresrauschen nur das Pfeifen des Windes im Mikrofon. Diese beiden Beispiele sind keineswegs selten, sondern eher an der Tagesordnung. Einige dieser Geräusche lassen sich mithilfe von MAGIX Video deluxe MX einfach eliminieren. Bevor Sie die misslungene Tonspur also komplett löschen, sollten Sie noch einen Korrekturversuch starten.

Der Effekt **Audio Cleaning** ermöglicht es Ihnen, die Qualität einzelner Audioobjekte zu verbessern. Um den Effekt aufzurufen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Markieren Sie im Arranger per Mausklick das Audioobjekt, das Sie ausbessern möchten.

Schneller per Tastatur

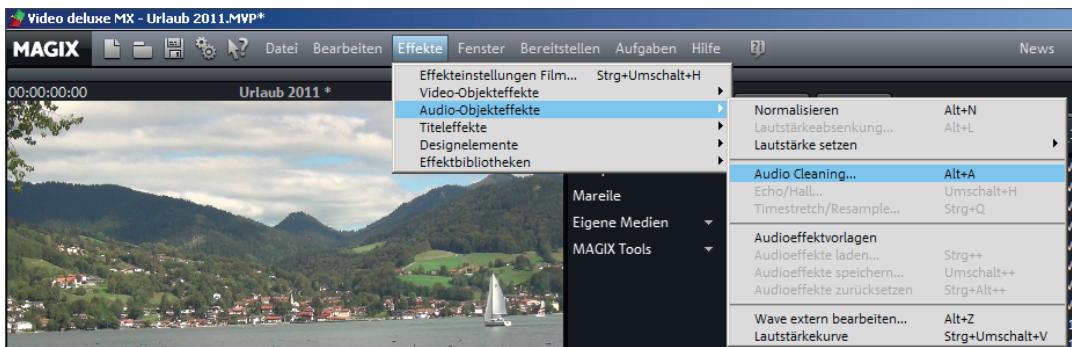
Der Effekt **Audio Cleaning** lässt sich auch über die Tastenkombination **Alt + A** starten.

Abbildung 9.1 ▾

Den Dialog **Audio Cleaning** rufen Sie über das Menü **Effekte** auf.

- Rufen Sie den Menüpunkt **Effekte > Audio-Objekteffekte > Audio Cleaning...** auf (Abbildung 9.1).

Der gleichnamige Dialog wird gestartet, im Vordergrund befindet sich das Register **Störgeräuschbefreiung**.



Übersteuerte Bereiche ausbessern

Ist der Eingangspegel einer Aufnahme zu hoch, kommt es an den lautesten Stellen häufig zu einer *Übersteuerung*. Die Signalspitzen werden in diesem Fall einfach abgeschnitten. Man spricht hier auch von *Clipping*. Als Ergebnis sind hässliche Knackser und Verzerrungen zu hören. Mithilfe der Funktion **DeClipper** lässt sich einstellen, ab welchem Pegel ein Signal als übersteuert angesehen und ausgebessert werden soll.

Mit Bedacht vorgehen

Gehen Sie beim Einstellen des DeClippers vorsichtig vor: Je stärker der Regler aufgedreht wird, desto geringer ist der Pegel, der vom Programm als übersteuert betrachtet wird. Wählen Sie einen zu hohen Wert, kann es zu unerwünschten Klangveränderungen kommen.

- Aktivieren Sie im Dialog **Audio Cleaning** das Kontrollkästchen **DeClipper** (Abbildung 9.2).
- Legen Sie mithilfe des Schiebereglers fest, ab welchem Pegel die Funktion das Signal als übersteuert ansehen soll.
- Wenn Sie auf die Schaltfläche **Clip Level holen** klicken, bestimmt MAGIX Video deluxe MX den Wert automatisch.
- Über die **Wiedergabe**-Schaltfläche unterhalb des Vorschaumonitors rechts können Sie das Ergebnis prüfen.

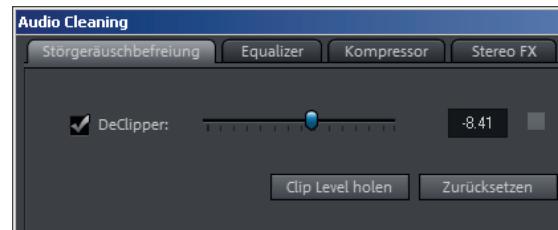


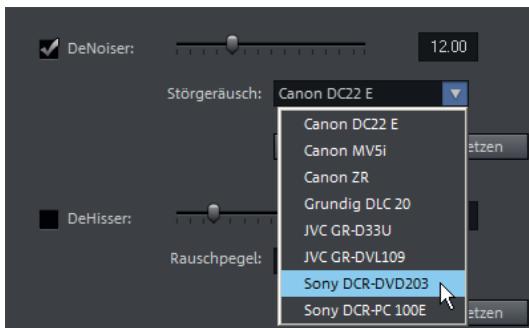
Abbildung 9.2 ▶

Mithilfe der Funktion **DeClipper** lassen sich Übersteuerungen korrigieren.

Kamergeräusche entfernen

Auch wenn es beim Filmen kaum auffällt: Jeder Camcorder verursacht ein Geräusch. Das leise Surren ist leider auch häufig im Film zu hören. Mithilfe der Funktion **DeNoiser** lassen sich derartige Störgeräusche entfernen. Die Funktion benötigt hierzu eine Hörprobe des Geräusches. Sie können entweder auf eines der fertigen Beispiele zurückgreifen oder das Störgeräusch aus Ihrem eigenen Film extrahieren.

1. Aktivieren Sie im Dialog **Audio Cleaning** links das Kontrollkästchen **DeNoiser** (Abbildung 9.3).



◀ Abbildung 9.3
Im Feld **Störgeräusch** sind diverse Camcorder-Beispiele aufgelistet.

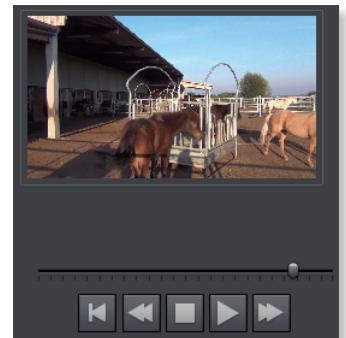
2. Nach einem Klick auf den Pfeil rechts neben dem Feld **Störgeräusch** klappt eine Liste mit Camcorder-Beispielen auf. Probieren Sie einen Kameratyp aus, indem Sie ihn in der Liste markieren und sich das Ergebnis anschließend über die **Wiedergabe**-Schaltfläche unterhalb des Vorschaumonitor anhören (Abbildung 9.4).

3. Ist das Störgeräusch bereits etwas weniger geworden, aber noch nicht ganz weg, lässt sich der Effekt mithilfe des Schiebereglers noch etwas verstärken.

4. Falls auch dies nicht hilft, probieren Sie die anderen Camcorder-Beispiele aus.

5. Manchmal hilft aber keines der Camcorder-Beispiele weiter. In diesem Fall müssen Sie selbst eine Probe des Störgeräusches erzeugen. Klicken Sie im Bereich **DeNoiser** auf die Schaltfläche **Erweitert**. Der Dialog **DeNoiser – Erweiterte Einstellungen** wird geöffnet (Abbildung 9.5).

6. Im Bereich **Neues Noise-Sample aus Tonspur extrahieren** aktivieren Sie die Option **Noise Sample Position suchen** ①. Das Programm durchsucht in diesem Fall das markierte Audioobjekt nach besonders leisen



▲ Abbildung 9.4
Prüfen Sie das Ergebnis über den Vorschaumonitor des Dialogs **Audio Cleaning**.

Passagen, da hier die Wahrscheinlichkeit am größten ist, auf das reine Störgeräusch zu stoßen.

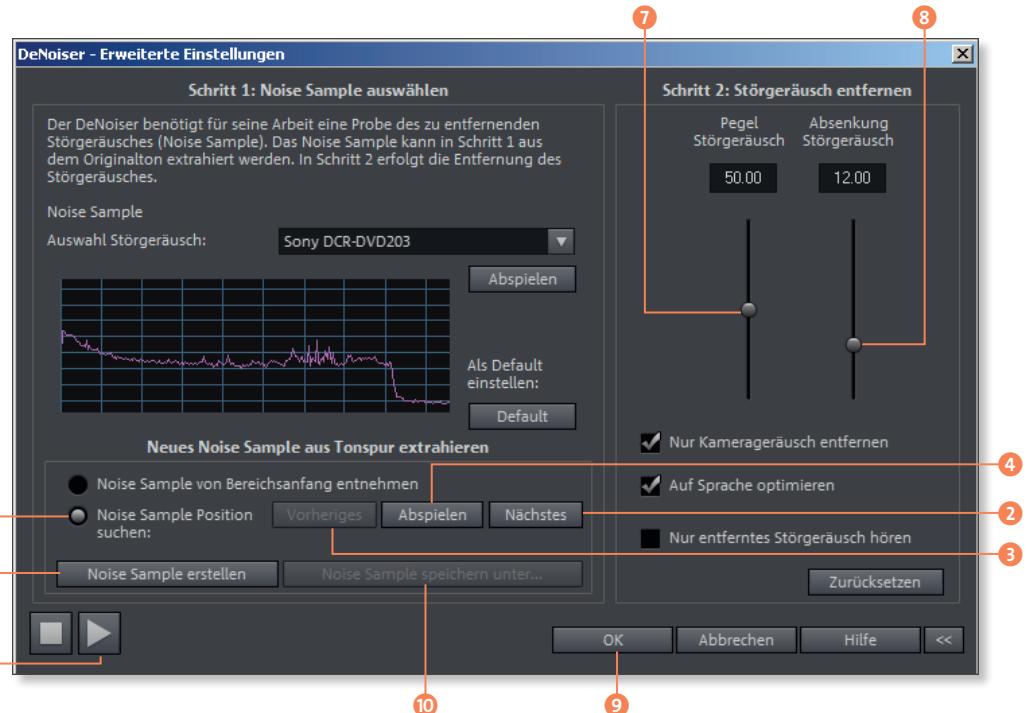


Abbildung 9.5 ▲

In den erweiterten Einstellungen können Sie das Störgeräusch aus Ihrem eigenen Film filtern.

Störgeräusch speichern

Das störende Geräusch wird höchstwahrscheinlich häufiger in Ihren Filmen zu finden sein. Über die Schaltfläche **Noise Sample speichern unter...** 10 können Sie die Hörprobe sichern. Sie steht Ihnen dann in späteren Projekten in der Liste der typischen Störgeräusche zur Verfügung.

7. Über die Schaltflächen **Nächstes** 2 und **Vorheriges** 3 können Sie zwischen den gefundenen Geräuschbeispielen hin- und herspringen und sich diese dann mit einem Klick auf die Schaltfläche **Abspielen** 4 anhören.

8. Wenn Sie die Stelle gefunden haben, an der das Geräusch am besten auszumachen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche **Noise Sample erstellen** 5.

9. Prüfen Sie das Ergebnis der Geräusch-Eliminierung mit einem Klick auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche 6.

10. Falls nötig, lässt sich das Ergebnis über die beiden Schieberegler **Pegel Störgeräusch** 7 sowie **Absenkung Störgeräusch** 8 noch weiter beeinflussen. Auch hier sollten Sie wieder mit Bedacht vorgehen, da das Ergebnis sonst schnell unnatürlich klingt.

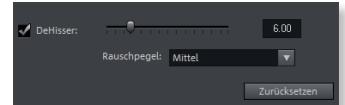
11. Mit einem Klick auf **OK** 9 schließen Sie den Dialog **Erweiterte Einstellungen**.

Die Kamerageräusche sind aber leider nicht die einzigen Störgeräusche, die den Hörgenuss negativ beeinflussen.

Gleichmäßiges Rauschen entfernen

Analoge Bandaufnahmen, Mikrofonverstärker oder auch Analog-Digital-Wandler (AD-Wandler) können ein gleichmäßiges Rauschen verursachen. Mithilfe der Funktion **DeHisser** lässt sich das störende Geräusch häufig beseitigen.

1. Aktivieren Sie im Dialog **Audio Cleaning** auf der Registerkarte **Störgeräusche** den Effekt **DeHisser** (Abbildung 9.6).
2. Wählen Sie im Feld **Rauschpegel** eine Rauschstärke aus. Probieren Sie die verschiedenen Stufen aus.
3. Über den darüber liegenden Schieberegler passen Sie zusätzlich die Dämpfung des Rauschens in Dezibel an.



▲ Abbildung 9.6
Mithilfe der Funktion **DeHisser** beseitigen Sie gleichmäßiges Rauschen.

Die Klangfarbe der Tonspur anpassen

Hintergrundgeräusche machen es häufig unmöglich, einen Dialog oder Kommentar im Film zu verstehen. Hilfe kann hier die Funktion **Equalizer** verschaffen, mit dem sich die Klangfarbe einer Tonspur beeinflussen lässt.

1. Wechseln Sie im Dialog **Audio Cleaning** in das Register **Equalizer** (Abbildung 9.7).
2. Im Feld **Voreinstellung** stehen Ihnen unterschiedliche Optionen zur Verfügung, z. B. **Weibliche Sprache hervorheben** oder **Trittschall verringern**. Wählen Sie eine passende Voreinstellung aus.

Vorsichtig vorgehen

Auch beim Effekt **DeHisser** sollten Sie behutsam ans Werk gehen: Bei zu niedrigen Werten wird das Rauschen meist nicht entfernt, zu hohe Werte wiederum führen zu einem dumpfen, unnatürlichen Ergebnis.



◀ Abbildung 9.7
Mithilfe der Funktion **Equalizer** wird die Klangfarbe einer Tonspur angepasst. Schlecht hörbare weibliche Stimmen lassen sich beispielsweise so verstärken.

Zum Original zurück

Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Zurücksetzen** lassen sich alle Ihre Einstellungen wieder rückgängig machen. Die Schaltfläche steht Ihnen bei allen Effekten im Dialog **Audio Cleaning** zur Verfügung.

3. Hören Sie sich das Ergebnis mit einem Klick auf die **Wiedergabe**-Taste  unterhalb des Vorschaumonitor an.

Wenn Sie mit dem Ergebnis noch nicht zufrieden sind, nehmen Sie noch eine Feinjustierung über die zehn Frequenzbänder vor. Jedes Frequenzband ist mit einem eigenen Lautstärkeregler ausgestattet. Je stärker Sie einen Regler nach oben ziehen, desto lauter wird der zugehörige Frequenzbereich. So können Sie von den ganz hohen bis hin zu den ganz tiefen Bereichen des markierten Audioobjekts alles betonen. Damit das Ergebnis nicht zu unnatürlich wirkt, sollte die Option **Frequenzbänder koppeln** aktiviert sein. Die einzelnen Frequenzbänder werden hierdurch miteinander verbunden, wodurch eine Überbetonung eines einzelnen Frequenzbereichs vermieden wird.

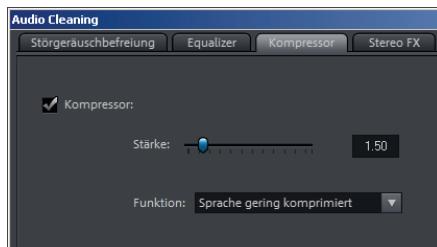
Die Lautstärke mithilfe des Kompressors regeln

Die Musik ist so laut, dass der Kommentar kaum mehr zu verstehen ist? Nicht immer reicht es hier aus, die Lautstärke der Audiospur anzuheben, auf der sich der Sprechertext befindet. In diesem Fall hilft die Funktion **Kompressor** weiter, mit deren Hilfe sich laute Passagen reduzieren und leise Passagen dafür wiederum hervorheben lassen.

1. Holen Sie im Dialog **Audio Cleaning** das Register **Kompressor** in den Vordergrund (Abbildung 9.8).

Abbildung 9.8 >

Die Funktion **Kompressor** sorgt dafür, dass auch leise Kommentare besser zu verstehen sind.



2. Wählen Sie im Feld **Funktion** eine Voreinstellung aus. Auch hier heißt es wieder ausprobieren.
3. Über den Schieberegler **Stärke** lässt sich die Intensität der Kompression noch feiner einstellen.

Den perfekten Stereo-Sound erzeugen

Der Kameramann steht am Straßenrand, und rechts von ihm rast ein Auto nach dem anderen vorbei. Über die Funktion **Stereo FX** lässt sich

der Ton auf einer Seite – im Beispiel also rechts – verstärken, sodass der Effekt im Film besonders gut rüberkommt.

1. Wechseln Sie im Dialog **Audio Cleaning** in das Register **Stereo FX** (Abbildung 9.9).



Abbildung 9.9
Mit dem Effekt **Stereo FX** lassen sich die Lautstärkeverhältnisse zwischen dem rechten und dem linken Kanal verändern.

2. Im Feld **Voreinstellung** stehen Ihnen wieder einige interessante Optionen zur Verfügung, die Sie ausprobieren sollten (Abbildung 9.10).

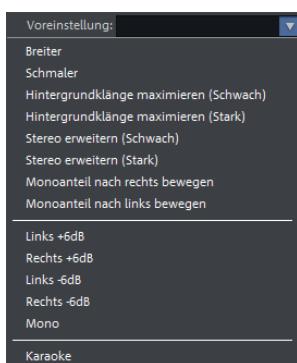


Abbildung 9.10
Auch für die Funktion **Stereo FX** bietet das Programm Ihnen viele Voreinstellungen.

3. Alternativ stellen Sie die **Stereobreite** und **Balance** über die entsprechenden Schieberegler selbst ein.

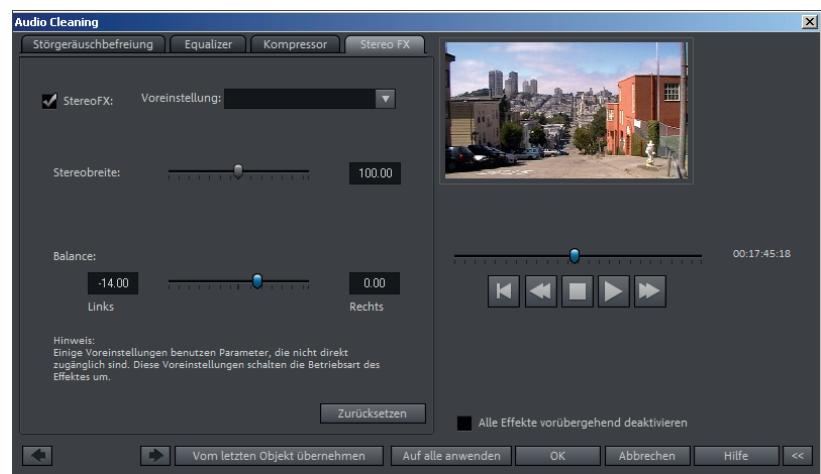
Die Audio-Cleaning-Einstellungen übernehmen

Sobald Sie alle Einstellungen im Dialog **Audio Cleaning** vorgenommen haben, können Sie diese nun für alle Audioobjekte übernehmen oder nur für das ganz zu Anfang markierte verwenden.

1. Im Dialog **Audio Cleaning** sehen Sie oberhalb des Bereichs **Tipps zur Nutzung des Dialogs** einige Schaltflächen (Abbildung 9.11). Über die Pfeile bzw. gelangen Sie zum nächsten bzw. vorherigen Audioobjekt.
2. Möchten Sie nicht jedes Audioobjekt einzeln bearbeiten, lassen sich die Einstellungen mit einem Klick auf die entsprechende Schaltfläche **Auf alle anwenden** auch generalisieren.
3. Mit einem Klick auf **OK** werden alle vorgenommenen Einstellungen lediglich auf das anfangs markierte Audioobjekt angewendet.

Abbildung 9.11 >

Ihre Einstellungen können Sie nur auf das ausgewählte Objekt oder auf alle Objekte anwenden.



9.2 Einen Kommentar aufnehmen



Abbildung 9.12

Ist der Straßenlärm zu laut, muss der Audiokommentar zu Hause aufgezeichnet werden.

Wer sich bemüht, bereits während der Filmaufnahme einen Kommentar aufzunehmen, den erwartet zu Hause am Computer häufig eine traurige Überraschung: Mal ist der Straßenlärm im Hintergrund so laut, dass von der Stimme kaum etwas zu hören ist, mal ist der Ton übersteuert oder irgendein anderes Problem tritt auf. Lässt sich der Sprechertext auch mit den zuvor vorgestellten Audio-Cleaning-Funktionen nicht optimieren, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den Kommentar im Nachhinein in den eigenen, ruhigen vier Wänden aufzuzeichnen.

Hierzu benötigen Sie ein Mikrofon, das Sie mit dem Mikrofon-Eingang Ihres Computers verbinden. Damit der Kommentar exakt auf das Geschehen im Film abgestimmt ist, können Sie diesen parallel zur Aufzeichnung abspielen. Wie dies funktioniert und was Sie dabei berücksichtigen sollten, zeigen wir Ihnen nun.

Den Kommentar aufzeichnen

Stellen Sie sicher, dass das Mikrofon korrekt mit dem Computer verbunden ist, bevor Sie mit der Aufnahme in MAGIX Video deluxe MX beginnen. Während der Aufnahme sollten Sie weder zu leise noch zu laut reden. Gerade Letzteres kann sonst leicht zu einer Übersteuerung und damit zu hässlichen Pfeifgeräuschen führen.

1. Die Stelle für den Kommentar bestimmen

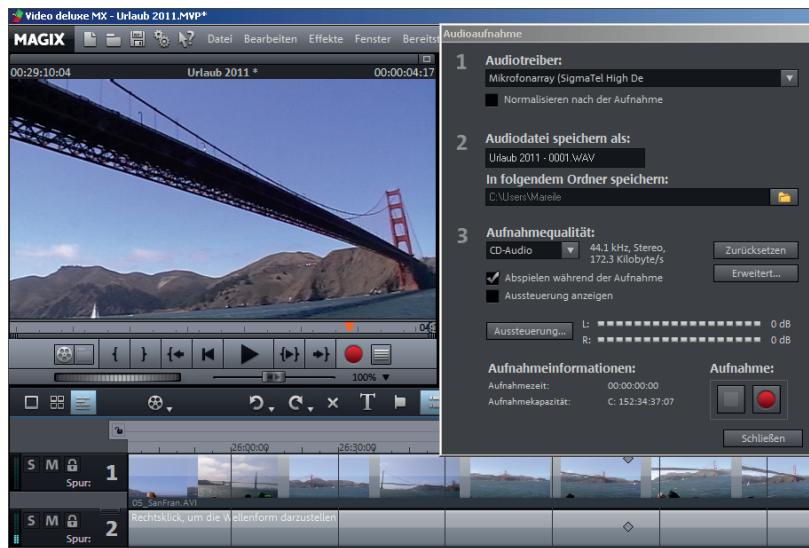
Setzen Sie den Abspielmarker als Erstes an die Filmposition, ab der Sie einen eigenen Kommentar aufzeichnen möchten.

2. Den Aufnahmedialog öffnen

Klicken Sie in der Transportkontrolle des Programmmmonitors auf die rote **Aufnahme**-Schaltfläche und im folgenden Dialog auf **Audio**. Der Dialog **Audioaufnahme** wird geöffnet. Damit Sie später den Film ansehen können, während Sie den Kommentar sprechen, sollte er den Programmmonitor nicht verdecken (Abbildung 9.13). Falls dies bei Ihnen dennoch der Fall ist, bewegen Sie den Mauszeiger auf die Titelleiste des Dialogs und ziehen Sie das Fenster mit gedrückter linker Maustaste an eine neue Position.

Lautstärkeabsenkung

In der Plus-/Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX steht Ihnen eine besondere Funktion zur Verfügung, das *Ducking*. Klicken Sie im Dialog **Audioaufnahme** auf die Schaltfläche **Erweitert** und aktivieren Sie im nächsten Fenster die Option **Automatische Lautstärkenabsenkung anderer Audiospuren (Ducking)**. Damit wird für die Länge des aufzunehmenden Sprechertextes die Lautstärke der anderen Audiospuren deutlich verringert. Wie stark, können Sie über die drei Optionen **6 dB**, **9 dB** und **12 dB** selbst einstellen.



◀ Abbildung 9.13

Achten Sie darauf, dass das Aufnahmefenster den Programmmonitor nicht überdeckt.

3. Einen Dateinamen angeben

Im Bereich **2** des Dialogs **Audioaufnahme** überschreiben Sie den Dateinamen, den MAGIX Video deluxe MX im Feld **Audiodatei speichern als** vorschlägt, mit einer aussagekräftigeren Bezeichnung.

Den Originalton deaktivieren

Sobald Sie die Aufnahme starten, wird nicht nur der Videoteil, sondern – sofern vorhanden – auch die Audiospur wiedergegeben. Wenn Sie den Originalton (z.B. das Meererauschen oder auch den Verkehrslärm) zwar gerne beibehalten, während der Aufzeichnung aber nicht hören möchten, schalten Sie einfach die entsprechenden Spuren stumm. Hierzu reicht ein Klick auf die Schaltfläche **M** am linken Rand der jeweiligen Audiospur. Vergessen Sie nicht, die Audiospur mit einem erneuten Klick auf die Schaltfläche wieder zu aktivieren, sobald Sie die Aufzeichnung beendet haben.

4. Einen Speicherordner wählen

In der Standardeinstellung speichert das Programm Ihre Aufzeichnung im Ordner *My Record*. Um ein anderes Verzeichnis zu wählen, etwa eine externe Festplatte, klicken Sie auf das Ordnersymbol rechts neben dem Feld **In folgendem Ordner speichern** und wechseln dann in den gewünschten Ordner.

5. Die Aufnahmegerät bestimmen

Prüfen Sie, ob im Bereich 3 des Dialogs **Audioaufnahme** im Feld **Aufnahmegerät** die Option **CD-Audio** angezeigt wird. Falls nicht, wählen Sie die Einstellung nach einem Klick auf den Pfeil rechts neben dem Feld aus der aufklappenden Liste aus. Stellen Sie außerdem sicher, dass das Kontrollkästchen **Abspielen während der Aufnahme** mit einem Häkchen versehen ist. Auf die Art können Sie sich den Film ansehen, während Sie Ihren Kommentar sprechen.

6. Die Aufzeichnung beginnen

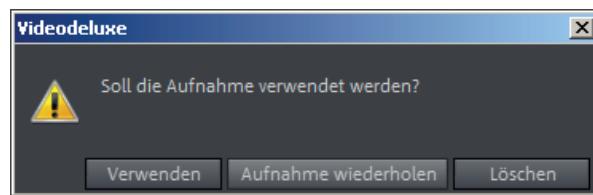
Klicken Sie im Dialog **Audioaufnahme** auf die rote **Aufnahme**-Schaltfläche , um die Aufzeichnung des Kommentars zu beginnen. Der Film wird nun im Programmonitor abgespielt, während Sie den gewünschten Begleittext sprechen. Um die Audioaufnahme zu beenden, klicken Sie auf das **Stopp**-Symbol

7. Die Aufzeichnung ggf. wiederholen

Entspricht die Aufnahme noch nicht Ihren Wünschen, bietet Ihnen das Programm im nächsten Dialog die Möglichkeit, die Aufzeichnung zu wiederholen (Abbildung 9.14). Nach einem Klick auf die Schaltfläche **Aufnahme wiederholen** wird die Aufnahme automatisch gestartet und der Film erneut abgespielt. Am Ende Ihres Audiokommentars beenden Sie die Aufzeichnung wieder mit einem Klick auf **Stopp**.

Abbildung 9.14 >

Gefällt Ihnen der aufgezeichnete Kommentar nicht, wiederholen Sie die Aufnahme einfach.



8. Den Kommentar übernehmen

Wenn Sie mit dem Kommentar zufrieden sind, übernehmen Sie ihn mit einem Klick auf **Verwenden**. Die Audioaufzeichnung wird nun automatisch im Arranger an der Position des Wiedergabemarkers auf der nächsten freien Spur eingefügt.

9. Weitere Kommentare aufzeichnen

Falls Sie weitere Szenen kommentieren möchten, verschieben Sie den Wiedergabemarker einfach an die gewünschte Stelle im Film. Geben Sie im Dialog **Audioaufnahme** einen neuen Dateinamen im Feld **Audiodatei speichern als** an (Abbildung 9.15) und beginnen Sie dann mit einem Klick auf den **Aufnahme**-Button  die nächste Aufzeichnung, wie gerade beschrieben.

10. Den Aufnahmedialog schließen

Wenn Sie keine weiteren Kommentare aufzeichnen möchten, können Sie den Dialog **Audioaufnahme** mit der Schaltfläche **Schließen** beenden.

In MAGIX Video deluxe MX werden alle Audiospuren zunächst gleich behandelt. Haben Sie also beispielsweise zusätzlich zu dem gerade aufgezeichneten Sprechertext den Originalton beibehalten oder einen Musiktitel ergänzt, werden alle Audioobjekte gleich laut abgespielt. Wenn der Originalton aber nur leise im Hintergrund zu hören sein soll, müssen Sie die Lautstärke des entsprechenden Audioobjekts individuell anpassen. Welche Möglichkeiten Ihnen MAGIX Video deluxe MX hierfür bietet, erfahren Sie in Abschnitt 9.6, »Die Lautstärke der Audiospuren aufeinander abstimmen«.



▲ Abbildung 9.15

Haben Sie einen neuen Dateinamen eingegeben, können Sie einen weiteren Kommentar aufzeichnen.

Audiodateien wiederverwenden

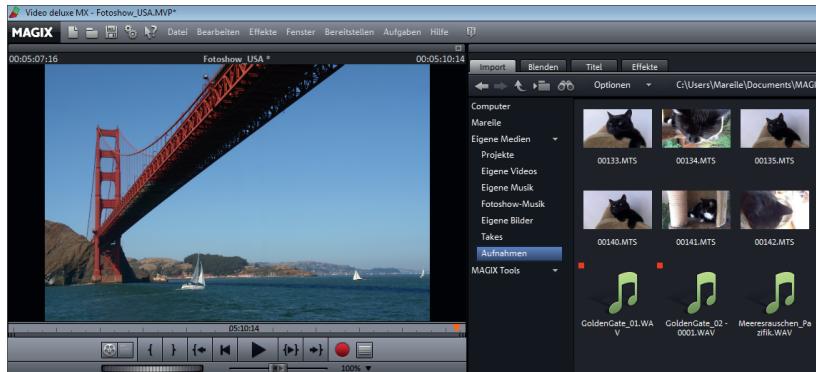
Wenn Sie anstelle eines speziell auf Ihren Film zugeschnittenen Sprechertextes beispielsweise ein Lied oder das Vogelgezwitscher im Garten aufgenommen haben, lässt sich diese Aufzeichnung natürlich auch für andere Filme verwenden. Alle selbst aufgezeichneten Audiodateien werden, wie bereits erwähnt, gemäß der Standardeinstellung im Ordner *My Record* abgelegt. Um an diese Audiodateien zu gelangen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1.** Wechseln Sie im Media Pool einfach in das Register **Import**.
- 2.** Klicken Sie hier auf **Eigene Medien > Aufnahmen**. In der rechten Fensterhälfte finden Sie nun die gerade aufgezeichneten Audiodateien (Abbildung 9.16).
- 3.** Um sie in einen Film zu integrieren, ziehen Sie die Datei einfach per Drag & Drop an der gewünschten Position auf eine freie Spur im Arranger.

Der Sprechertext ist somit aufgenommen und im Film integriert. Als Nächstes geht es an die Musikuntermalung des Films.

Abbildung 9.16 >

Unter **Aufnahmen** finden Sie im **Media Pool** die gerade aufgezeichneten Kommentare.



9.3 Audiodateien laden: die passenden Musikdateien importieren

Mit der richtigen Musikuntermalung lässt sich die Stimmung eines Films besonders gut beeinflussen. Ob spannungsgeladen oder fröhlich gelassen, es liegt ganz in Ihrer Hand. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, wie Sie eigene Audio-CDs für die Musikuntermalung Ihres Films verwenden und Aufnahmen von externen Audiogeräten wie etwa Plattenspielern oder Kassettenrekordern starten.

Wer bereits die passende Musik für seinen Film zu Hause auf CD hat, kann diese natürlich nutzen. Die einzelnen Musiktitel lassen sich auch schnell in MAGIX Video deluxe MX importieren, wie Sie gleich sehen werden. Denken Sie bei der Musikauswahl aber bereits an die spätere Veröffentlichung: Die meisten Musikstücke sind urheberrechtlich geschützt. Wer sein Werk später im Internet, etwa bei YouTube oder Facebook veröffentlichten möchte, sollte deshalb auf GEMA-freie Musiktitel zurückgreifen. Wenn Sie sich die Filme dagegen gemütlich mit Freunden und der Familie beispielsweise in den eigenen vier Wänden ansehen, spricht nichts gegen die Verwendung von GEMA-pflichtiger Musik.

GEMA

Die Gesellschaft für Musikalische Aufführungs- und Mechanische Vervielfältigungsrechte, kurz GEMA genannt, kümmert sich um die Urheberrechte ihrer Mitglieder (Komponisten und Texter). Sobald Sie GEMA-pflichtige Musik öffentlich abspielen, sind Gebühren fällig. »GEMA-frei« bedeutet, dass weder Komponist noch Texter der GEMA angehören. Weitere Informationen zu diesen Regelungen finden Sie unter <http://www.gema.de>.

Audiodateien neu importieren

Um die Musik von eigenen Audio-CDs zu übernehmen, müssen Sie die einzelnen Tracks erst in MAGIX Video deluxe MX importieren.

1. Die CD einlegen

Legen Sie die Audio-CD in das CD- bzw. DVD-Laufwerk Ihres Computers. Falls die CD (etwa über den Windows Media Player) sofort wiedergegeben oder der Dialog **Automatische Wiedergabe** geöffnet wird, schließen

Sie die entsprechenden Fenster per Klick auf die Schaltfläche **Schließen** , denn die Wiedergabe brauchen wir jetzt nicht.

2. Audio-Tracks importieren

Wählen Sie nun in MAGIX Video deluxe MX im Menü **Datei** den Befehl **Audio-CD-Track(s) importieren...** (Abbildung 9.17).

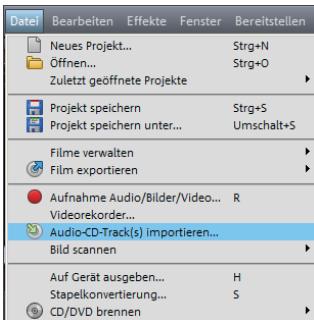


 Abbildung 9.17

Audio-CDs werden über den Befehl **Audio-CD-Track(s) importieren...** eingelesen.

Im Dialogfenster **CD-Track-Liste** werden alle Musiktitel aufgelistet, die sich auf dem Datenträger befinden (Abbildung 9.18). In der Spalte ganz links sehen Sie die Titelnummer. Diese Nummer wird auch in den Dateinamen übernommen, den Sie in Schritt 5 vergeben werden. Falls Sie einen Musiktitel mit einer ganz bestimmten Länge suchen, dürfte die dritte Spalte von links für Sie von Interesse sein.

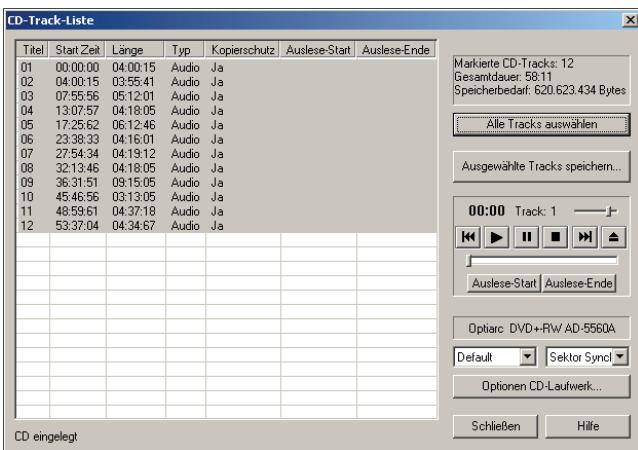


 Abbildung 9.18

Wählen Sie per Mausklick die gewünschten Musiktitel aus, oder klicken Sie auf **Alle Tracks auswählen**, um alle Lieder aus der Liste zu übernehmen.



 Abbildung 9.19

Über die **Wiedergabe**-Schaltfläche im Dialog **CD-Track-Liste** hören Sie sich die Musiktitel an.

3. Den Musiktitel probeweise abspielen

Leider werden die Titel der Musikstücke nicht angezeigt. Falls Sie sich nicht ganz sicher sind, welches Lied sich hinter welcher Tracknummer verbirgt, können Sie das Musikstück vor dem Import probeweise abspielen (Abbildung 9.19). Klicken Sie hierzu einfach auf den gewünschten Track

und dann in der rechten Hälfte des Dialogfensters auf das **Wiedergabe**-Symbol . Mit einem Klick auf **Stopp** beenden Sie die Wiedergabe wie gewohnt wieder.

4. Die passenden Musikstücke auswählen

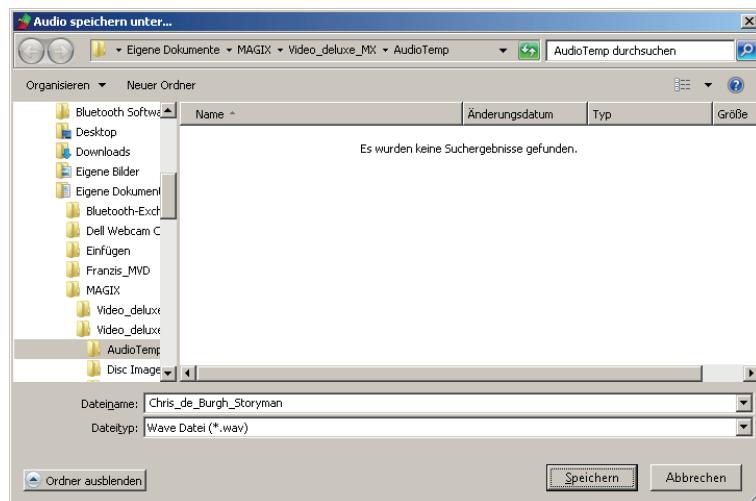
Wenn Sie sich entschieden haben, welche Musikstücke Sie importieren möchten, markieren Sie sie als Nächstes. Halten Sie die Taste **[Strg]** gedrückt, während Sie nacheinander auf die gewünschten Titelnummern klicken. Mit einem Klick auf **Alle Tracks auswählen** übernehmen Sie alle Musiktitel aus der Liste.

5. Die Auswahl speichern

Klicken Sie nun auf **Ausgewählte Tracks speichern**. Der Dialog **Audio speichern unter...** wird geöffnet (Abbildung 9.20). In der Standardeinstellung sichert das Videoschnittprogramm die Musiktitel im Ordner *AudioTemp*. Die Bezeichnung, die MAGIX Video deluxe MX im Feld **Dateiname** vorschlägt, ist nicht sehr aussagekräftig. Um die Titel auch später identifizieren zu können, sollten Sie daher eine neue Bezeichnung eingeben, beispielsweise den CD-Titel. Allen Musiktiteln wird während des Imports zusätzlich zu dem vergebenen Dateinamen noch die Tracknummer angehängt, sodass Sie die einzelnen Musikstücke auch gut auseinanderhalten können.

Abbildung 9.20 >

Geben Sie einen aussagekräftigen Dateinamen an.

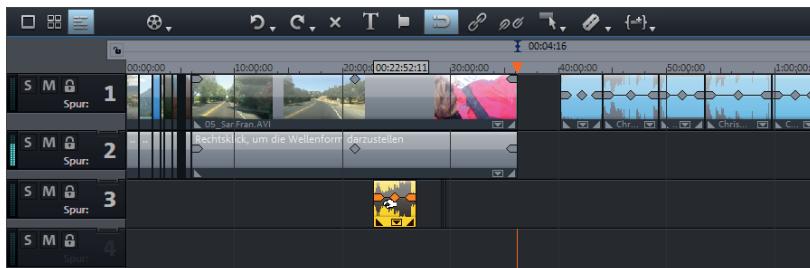


6. Den Import abschließen

Nach einem Klick auf **Speichern** beginnt das Programm mit dem Laden der Dateien. Dieser Vorgang kann ein paar Sekunden in Anspruch nehmen. Anschließend beenden Sie den Import mit einem Klick auf die Schaltfläche **Schließen** im Dialog **CD-Track-Liste**.

7. Die Musiktitel richtig positionieren

Alle importierten Musiktitel werden im Arranger als einzelne Audioobjekte an das Ende des Films gehängt (Abbildung 9.21). Per Drag & Drop verschieben Sie die Musikstücke nun zur passenden Stelle im Film.



◀ Abbildung 9.21

Die eingefügten Musiktitel lassen sich per Drag & Drop an die richtige Position im Film ziehen.

Falls Sie die Musiktitel zunächst nur zur Vorbereitung in MAGIX Video deluxe MX importiert haben, ohne sie gleich verwenden zu wollen, können Sie die Objekte im Arranger natürlich auch wieder löschen. Markieren Sie sie hierzu per Mausklick im Arranger, und klicken Sie dann in der unteren Werkzeugeiste auf die Schaltfläche **Löschen** .

Bereits importierte Musiktitel im Film einfügen

Wenn Sie irgendwann einmal Musikstücke in MAGIX Video deluxe MX importiert haben und diese Lieder nun in Ihren Film einfügen möchten, gehen Sie folgendermaßen vor:

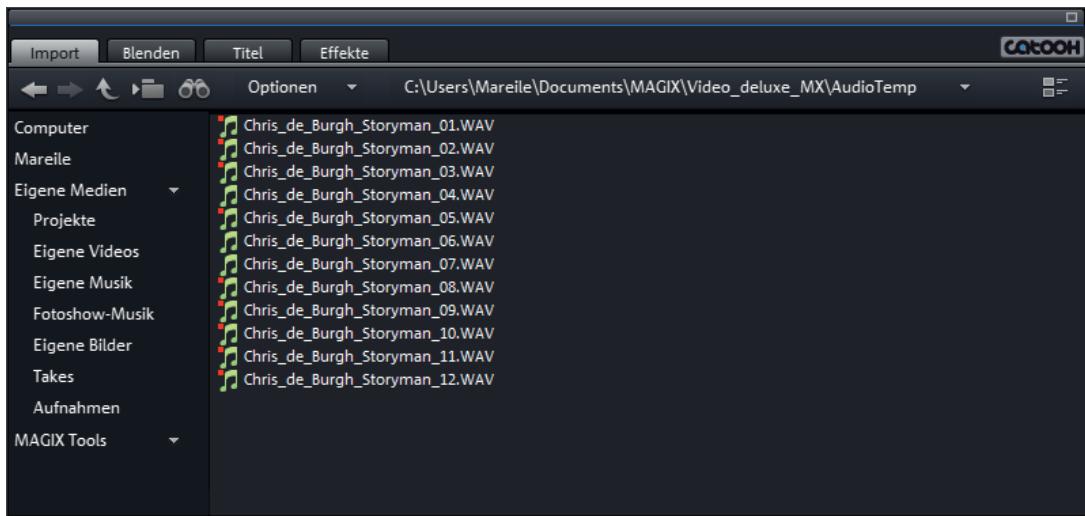
1. Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Import**.
2. In der linken Spalte des Media Pools klicken Sie auf **Eigene Medien > Projekte** (Abbildung 9.22).
3. In der rechten Spalte sehen Sie nun das Verzeichnis **AudioTemp**, in das Sie per Doppelklick wechseln.
4. Ziehen Sie den jeweiligen Musiktitel mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position im Arranger.

Das gerade beschriebene Vorgehen funktioniert natürlich nicht nur bei importierten Audio-Tracks. Alle auf der Festplatte gespeicherten Musiktitel lassen sich auf diese Weise in Ihren Film integrieren. Die Dateien, die bereits im Film verwendet werden – unabhängig davon, ob es sich dabei um Video-, Bild- oder Musikdateien handelt –, werden im Media Pool übrigens mit einem roten Punkt gekennzeichnet (Abbildung 9.23).



▲ Abbildung 9.22

Im Register **Import** rufen Sie unter **Eigene Medien** den Ordner **Projekte** auf.



▲ Abbildung 9.23

Alle im Film verwendeten Dateien sind im Media Pool mit einem roten Punkt gekennzeichnet.

Externe Audiogeräte verwenden

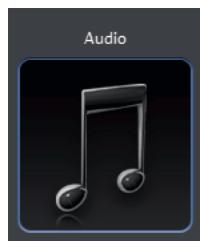
Die Musik, die Sie gerne verwenden möchten, befindet sich nicht auf einer CD, sondern auf einer LP oder gar auf einer Musikkassette? Mit MAGIX Video deluxe MX haben Sie die Möglichkeit, Aufnahmen von externen Audiogeräten wie Plattenspielern oder Kassettenrekordern vorzunehmen.

1. Das Gerät verbinden

Verbinden Sie einfach den Line-Out-Ausgang des Gerätes mit dem Line-In-Ausgang der Soundkarte Ihres Computers. Sobald das geschehen ist, kann es weitergehen. Die Audioaufnahme selbst erfolgt ähnlich wie bereits für den Kommentar in Abschnitt 9.2, »Einen Kommentar aufnehmen«, beschrieben.

2. Die Aufnahme einrichten

Klicken Sie in MAGIX Video deluxe MX auf die **Aufnahme**-Schaltfläche unterhalb des Videomonitors und im folgenden Dialog auf **Audio** (Abbildung 9.24). Im Dialogfenster **Audioaufnahme** wählen Sie im Feld **Audiotreiber** den Treiber für die verwendete Soundkarte aus (Abbildung 9.25). Geben Sie im Feld **Audiodatei speichern als** einen Dateinamen ein und legen Sie den Speicherort fest. Im Feld **Aufnahmequalität** sollte der Eintrag **CD-Audio** eingestellt sein. Aktivieren Sie außerdem das Kontrollkästchen **Aussteuerung anzeigen**.



▲ Abbildung 9.24

Für die Aufnahme von externen Geräten wählen Sie ebenfalls den Eintrag **Audio** aus.



◀ Abbildung 9.25

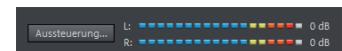
Die Anzeige im Bereich **Aussteuerung...** sollte nicht in den roten Bereich reichen.

3. Eine Probeaufnahme machen

Als Nächstes machen Sie eine Probeaufnahme, in der Sie die Aussteuerung optimal einstellen. Starten Sie hierzu die Wiedergabe des externen Audiogerätes und anschließend die Aufnahme in MAGIX Video deluxe MX mit einem Klick auf den roten **Aufnahme**-Button .

4. Die Aussteuerung anpassen

Beobachten Sie während der Aufnahme die LED-Ketten rechts neben der Schaltfläche **Aussteuerung**. Reicht die Anzeige zu häufig in den roten Bereich ganz rechts, müssen Sie die Aufnahmelautstärke anpassen (Abbildung 9.26). Klicken Sie hierzu auf die Schaltfläche **Aussteuerung...**, und markieren Sie im nächsten Dialog **Sound** das verwendete Aufnahmegerät (Abbildung 9.27). Klicken Sie dann auf **Eigenschaften**.



▲ Abbildung 9.26

Reicht die Anzeige zu häufig in den roten Bereich, muss die Aufnahmelautstärke angepasst werden.



◀ Abbildung 9.27

Wählen Sie das Aufnahmegerät aus, das Sie verwenden.

Im nächsten Fenster **Eigenschaften von [Aufnahmegerät]** wechseln Sie in das Register **Pegel** (Abbildung 9.28). Über den gleichnamigen Schieberegler stellen Sie nun den Pegel ein. Orientieren Sie sich dabei weiterhin an den LED-Ketten. Ist die gewünschte Aussteuerung erreicht, schließen Sie die Dialogfenster **Eigenschaften von [Aufnahmegerät]** und **Sound** jeweils mit einem Klick auf **OK**.

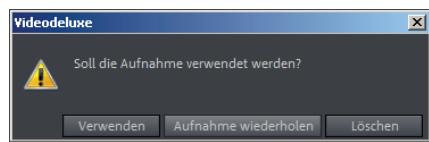
Abbildung 9.28 >
*Über den Pegel im Dialog **Eigenschaften von [Aufnahmegerät]** können Sie die Aussteuerung anpassen.*



5. Die Probeaufnahme beenden und löschen

Beenden Sie die Aufnahme, indem Sie auf die **Stopp**-Schaltfläche klicken. Im folgenden Hinweisfenster klicken Sie auf **Löschen** (Abbildung 9.29).

Abbildung 9.29 >
Sie entscheiden, was mit der Aufnahme passiert.



6. Die echte Aufnahme starten und speichern

Starten Sie nun erneut die Wiedergabe des externen Geräts sowie die Aufnahme in MAGIX Video deluxe MX, wie in Schritt 3 beschrieben. Am Ende der Aufnahme klicken Sie wieder auf die **Stopp**-Schaltfläche . Mit **Verwenden** wird die Aufnahme diesmal gespeichert.

Klicken Sie zum Abschluss auf **Schließen**, um den Dialog **Audioaufnahme** zu beenden (Abbildung 9.30). Die fertige Aufnahme wird nun wie gewohnt im Arranger angezeigt.

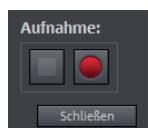


Abbildung 9.30
*Mit einem Klick auf **Schließen** beenden Sie die Aufzeichnung.*

9.4 Meeresrauschen und Kirchenglocken: authentische Geräuschkulissen aus dem Internet

Im Film ist eine tolle Brandung zu sehen, aber leider wird das Meeresrauschen vom pfeifenden Wind im Mikrofon überdeckt. Der Originalton lässt sich somit nicht verwenden. Oder ein anderer Fall: Zum Bild der

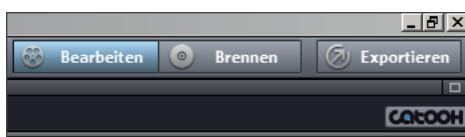
Kirche würde sich das passende Läuten der Glocken gut machen, doch leider waren die im Moment der Aufnahme nicht zu hören.

Wenn Ihnen die Audioaufnahme beim Filmen misslungen ist, müssen Sie deshalb nicht ganz auf Meeresrauschen, Kirchenglocken oder andere Geräusche verzichten. Wer bereits mit einer älteren Version von MAGIX Video deluxe gearbeitet hat, wird an dieser Stelle vielleicht auf den Atmos Ambient Sound Creator hoffen, mit dem sich von grunzenden Schweinen über prasselnden Regen bis hin zu Straßenlärm alle möglichen Geräusche nachahmen ließen. Diese Funktion gibt es in MAGIX Video deluxe MX bedauerlicherweise nicht mehr. Auch der Drum'n'Bass-Effekt ist leider nicht mehr Bestandteil des Videoschnittprogramms.

Um an den passenden Sound zu gelangen, führt der Weg nun stattdessen über das Internet. Im Online-Medienkatalog <http://www.catooh.com/> finden Sie zahlreiche Geräusche, Effekte, Musiktitel und mehr. Die Online-Datenbank gibt es bereits seit Längerem, und entsprechend gut gefüllt ist sie mittlerweile auch. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, wie Sie Zugriff auf Catooh erhalten und in dieser Datenbank stöbern. Einen Wermtropfen gibt es aber leider: Catooh ist kostenpflichtig. Die Gebühren für die private Nutzung sind jedoch relativ gering: Pro Sound sind etwa zwischen 50 Cent und 1 Euro fällig. Das Positive daran ist wiederum, dass Sie mit Catooh auch Geld verdienen können, indem Sie selbst aufgenommenen Sounds, Hintergrundbilder, Effekte oder Ähnliches zum Verkauf anbieten.

1. Catooh starten

Der Aufruf der Online-Datenbank erfolgt ganz bequem aus MAGIX Video deluxe MX heraus. Die Voraussetzung ist lediglich eine bestehende Internetverbindung. Außerdem sollten Sie sich bei MAGIX registriert haben, um Catooh nutzen zu können. Wenn Sie registriert sind, klicken Sie im Media Pool in der rechten oberen Ecke auf die Schaltfläche **Catooh** (Abbildung 9.32).



2. Zugangsdaten angeben

Im folgenden Dialog fragt MAGIX Ihre Zugangsdaten ab (Abbildung 9.33). Geben Sie die entsprechende E-Mail-Adresse sowie das Passwort ein und bestätigen Sie mit **OK**. Sie werden nun automatisch zum Online-Medienmarktplatz Catooh geführt.



▲ Abbildung 9.31

Den beliebten Atmos Ambient Sound Creator gibt es in MAGIX Video deluxe MX leider nicht mehr.

Registrierung nachholen

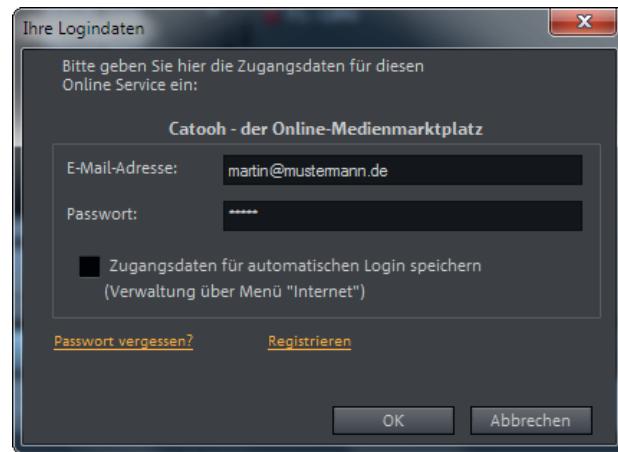
Falls Sie sich noch nicht bei MAGIX registriert haben, können Sie dies per Klick auf die Schaltfläche **Registrieren** nachholen. Folgen Sie dann einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

◀ Abbildung 9.32

Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Catooh** gelangen Sie zum Online-Medienmarktplatz.

Abbildung 9.33 >

Sobald Sie Ihre Zugangsdaten eingegeben haben, gelangen Sie zum Online-Medienmarktplatz Catooh.



3. Im Angebot von Catooh stöbern

Am Beispiel des Audioangebots zeigen wir Ihnen im Folgenden, wie Sie ein passendes Element in der Datenbank finden. Auf der Suche nach einem adäquaten Geräusch für Ihren Film klicken Sie in der Navigationsleiste von **Catooh** auf **Sounds & Fx** (Abbildung 9.34). Allein in dieser Kategorie sind 77.423 verschiedene Sounds enthalten (Stand: Oktober 2011).

Abbildung 9.34 >

In der Datenbank Catooh finden Sie über 77.420 Sounds (Stand: Oktober 2011).

Aktualität

Da Webseiten immer wieder verändert oder korrigiert werden, kann es sein, dass das hier Beschriebene zu dem Zeitpunkt, zu dem Sie es lesen, nicht mehr hundertprozentig der Webseite entspricht. Möglicherweise wurde eine Schaltfläche umbenannt oder befindet sich nun an einer anderen Position als in unseren Abbildungen zu sehen. Das Vorgehen bei der Suche bleibt aber dennoch gültig.



4. Sounds probehören

Blättern Sie einfach etwas auf den Seiten, um sich einen Eindruck vom Umfang der Datenbank verschaffen. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen der Einträge bewegen, können Sie den entsprechenden Sound testweise anhören.

5. Einen bestimmten Sound suchen

Falls Sie bereits genau wissen, wonach Sie suchen, geben Sie einfach den entsprechenden Suchbegriff im Feld **Suchen** ein, beispielsweise »Kirchenglocken«. Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Suchen** wird die gesamte Datenbank von *Catooh* nach passenden Elementen durchforscht. Finden sich Einträge in der Datenbank, die Ihrem Suchbegriff entsprechen, werden die Ergebnisse auf der Webseite aufgeführt. Auch hier können Sie sich die Sounds anhören, indem Sie den Mauszeiger auf die Einträge bewegen.

6. Kaufpreis erfragen

Gefällt Ihnen ein Geräusch, lassen Sie sich nach einem Klick auf den entsprechenden Eintrag den Kaufpreis anzeigen (Abbildung 9.35). Sie erhalten anschließend eine Preisübersicht für verschiedene Nutzungsformen. Für den privaten Gebrauch reicht der Lizenztyp **Privat.ogg** vollkommen aus.



Hinweise zu den Lizzenzen

Um mehr über die verschiedenen Lizenztypen zu erfahren, klicken Sie auf den entsprechenden Link, etwa **privat.ogg**. Anschließend können Sie sich die ausführlichen Lizenzbedingungen durchlesen. Mit einem Klick auf den nach links weisenden Pfeil am oberen Fensterrand (**Zurück**) kehren Sie zur Übersicht zurück.

◀ Abbildung 9.35

Nach einem Klick auf das gewünschte Geräusch wird Ihnen der Kaufpreis angezeigt.

7. Die Datei in den Warenkorb legen

Wenn Sie sich für einen Sound entschieden haben, legen Sie die gewünschte Datei mit einem Klick auf die gleichnamige Schaltfläche in den Warenkorb. Nun können Sie selbstverständlich weiter bei *Catooh* einkaufen. Werfen Sie unbedingt auch einen Blick in die Kategorie **Songs**, in der sich eindrucksvolle Musiktitel finden.

8. Den Einkauf abschließen

Nachdem Sie Ihre Einkaufstour beendet haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Zum Warenkorb** am oberen Fensterrand. In der folgenden Übersicht über alle im Korb befindlichen Waren haben Sie nochmals

Gelegenheit, Ihren Einkauf zu prüfen und gegebenenfalls einen Eintrag wieder zu löschen. Passt alles, bestätigen Sie die Warenliste mit einem Klick auf **Zur Kasse**.

9. Die Zahlungsweise wählen

Im nächsten Fenster wählen Sie die Zahlungsweise. Zur Auswahl stehen **PayPal**, **Bankeinzug** oder **Kreditkarte** (Abbildung 9.36). Treffen Sie eine Entscheidung und folgen Sie den weiteren Anweisungen am Bildschirm.

Abbildung 9.36 >

Neben PayPal stehen Ihnen zur Bezahlung der Bankeinzug sowie die Kreditkartenzahlung zur Auswahl.



10. Die gekauften Dateien laden

Sobald Sie den Einkauf erfolgreich abgeschlossen haben, stehen die Sounds im Bereich **Gekaufte Medien** bereit. Laden Sie die Dateien herunter. In welchem Verzeichnis MAGIX Video deluxe MX die Dateien auf Ihrem Computer speichert, können Sie in der Leiste am unteren Fensterrand ablesen. Standardmäßig ist es der Unterordner **MAGIX Downloads** in Ihrem Verzeichnis **Eigene Dokumente**.

11. Einen Sound für Ihren Film nutzen

Um den gerade gekauften und heruntergeladenen Sound in Ihren Film zu integrieren, wechseln Sie im Register **Import** des Media Pools in den entsprechenden Download-Ordner. Der Sound kann nun einfach per Drag & Drop an die gewünschte Position auf einer freien Spur im Arranger gezogen werden.

PayPal

Das Zahlungsverfahren PayPal hier ausführlich zu erläutern, würde den Rahmen des Buches sprengen. Genauere Hinweise zu dieser sehr sicheren Methode erhalten Sie auf der Website <http://www.paypal.de>.

9.5 Besondere Audioeffekte anwenden

Der Kommentar ist eingefügt, auch der passende Musiktitel fehlt nicht. Damit das Arrangement wirklich realistisch wirkt, fehlt aber irgendwie noch das i-Tüpfelchen. Der Sound klingt noch nicht plastisch genug. MAGIX Video

deluxe MX bietet einige Audioeffekte, mit denen Sie Ihrem Audiomaterial noch den letzten Schliff geben. Mithilfe weniger Mausklicks können Sie beispielsweise beim Zuschauer – oder in diesem Fall Zuhörer – die Illusion erwecken, der Sprecher stünde in einem U-Bahnhof oder berichte aus einer Telefonzelle. Auch ein Echo lässt sich leicht erzeugen.

Einzelne Audioobjekte mit Audioeffekten versehen

Stellen Sie sich Folgendes vor: Eine bestimmte Szene des Films wurde in einem großen Raum aufgenommen. Auch wenn das im Film zu sehen ist, kommt der Effekt natürlich noch besser rüber, wenn auch der Ton das Gefühl dieser Größe vermittelt. Hier kommen die *Audioeffektvorlagen* von MAGIX Video deluxe MX ins Spiel.

1. Die Vorlagen durchstöbern

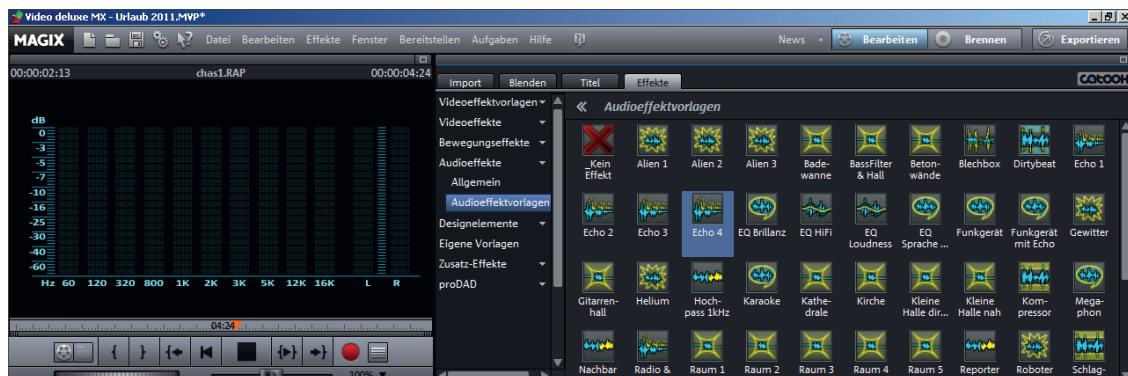
Die Auswahl an Audioeffekten ist groß. Bevor Sie sich für einen Effekt entscheiden, sollten Sie sich zunächst eine Übersicht über alle verfügbaren Effekte verschaffen. Damit Sie später einen Effekt zuweisen können, muss außerdem im Arranger der Timeline-Modus aktiviert sein. Wechseln Sie im Media Pool in das Register **Effekte**, und klicken Sie hier in der linken Fensterhälfte auf **Audioeffekte > Audioeffektvorlagen**. In der rechten Fensterhälfte werden nun die verschiedenen Vorlagen aufgelistet.

2. Einen Effekt auswählen

Wenn Sie einen Effekt in der Liste mit einem Mausklick markieren, wird er sofort abgespielt (Abbildung 9.37). Die Musik, die Sie dabei hören, ist lediglich ein Beispiel. Keine Sorge, wenn Sie den Effekt später selbst auf Ihre Audioobjekte anwenden, wird von ihm nichts zu hören sein.

Weitere Audioeffekte

Oberhalb des Eintrags **Audioeffektvorlagen** sehen Sie im Media Pool im Bereich **Audioeffekte** die Kategorie **Allgemein**. Wenn Sie hierauf klicken, werden in der rechten Fensterhälfte diverse Einstellungsmöglichkeiten für Ihr Audiomaterial angezeigt. So können Sie beispielsweise die Lautstärke eines zuvor markierten Audioobjekts anpassen oder die Funktion **Audio Cleaning** aufrufen, die Sie bereits in Abschnitt 9.1, »Die Audioqualität verbessern«, kennengelernt haben.



▲ Abbildung 9.37

Der im Media Pool markierte Audioeffekt wird sofort über den Programmmonitor wiedergegeben.



Abbildung 9.38

Zum Prob hören sollte der Wiedergabemarker an den Anfang der Szene gesetzt werden.

3. Einen Effekt probeweise anwenden

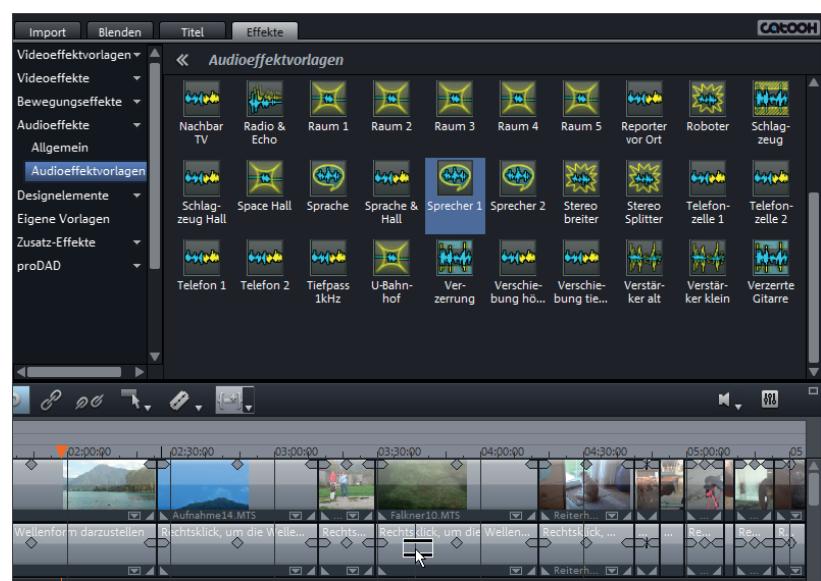
Möchten Sie wissen, welche Wirkung ein Audioeffekt auf Ihr eigenes Audiomaterial hat, ziehen Sie ihn einfach mit gedrückter linker Maustaste auf das entsprechende Audioobjekt im Arranger. Prüfen Sie nun, wie sich der Effekt beispielsweise in Kombination mit Ihrem Kommentar oder mit einem speziellen Musiktitel an hört. Positionieren Sie hierzu den Wiedergabemarker in der Zeitleiste des Arrangers direkt am Beginn des Audioobjekts, und spielen Sie den Filmabschnitt dann mit einem Klick auf die Wiedergabe-Taste ▶ des Programmonitors ab.

4. Einen anderen Effekt ausprobieren

Wenn Ihnen der angewendete Effekt doch nicht so richtig gefällt, probieren Sie einfach den nächsten aus. Hierzu reicht es, den neuen Effekt wieder per Drag & Drop auf das Audioobjekt im Arranger zu ziehen (Abbildung 9.39). Der vorherige Effekt wird überschrieben, und nur der neue Effekt ist zu hören.

Abbildung 9.39 >

Ziehen Sie den gewünschten Effekt einfach per Drag & Drop auf das Audioobjekt.

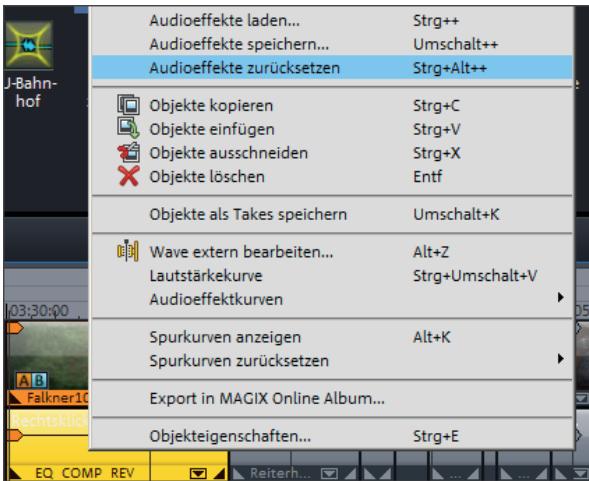


Einen Audioeffekt entfernen

In der Liste der Audioeffektvorlagen sehen Sie an oberster Stelle den Eintrag kein Effekt. Wenn Sie diesen Effekt per Drag & Drop auf ein Audioobjekt ziehen, wird der zuvor angewandte Effekt ebenfalls entfernt.

5. Einen Effekt zurücksetzen

Wer doch lieber ganz auf einen Audioeffekt verzichten möchte, klickt mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Audioobjekt. Sollte es noch mit einem Videoobjekt verbunden sein, ist es wichtig, dass Sie den Mauszeiger dabei wirklich auf dem Audioobjekt positionieren. Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl **Audioeffekte zurücksetzen** (Abbildung 9.40). Nun ist nur noch der Originalton ohne jeglichen Effekt zu hören.



◀ Abbildung 9.40

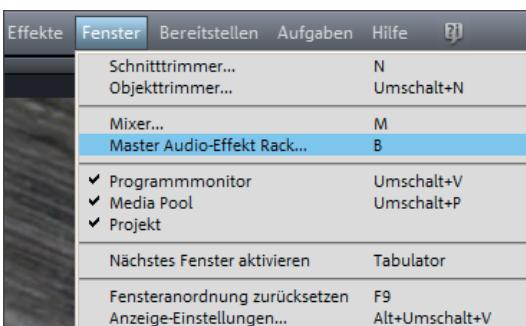
Nach einem Klick mit der rechten Maustaste auf das Audioobjekt können Sie den Audioeffekt zurücksetzen.

Audioeffekte für den gesamten Film anwenden

Wer nicht nur einzelne Audioobjekte bearbeiten, sondern sich gleich an den Ton des gesamten Films machen möchte, der sollte einmal die Funktion **Master Audio-Effekt Rack** ausprobieren. Das Rack enthält einen Equalizer, ein Hall- und Echo-Effekt und einen Kompressor. Die Steuerung ist bei allen Effekten ähnlich, sodass wir zunächst die grundlegende Bedienung des Master Audio-Effekt Racks erklären.

1. Das Master Audio-Effekt Rack aufrufen

Rufen Sie im Menü **Fenster** als Erstes den Befehl **Master Audio-Effekt Rack...** auf (Abbildung 9.41).



◀ Abbildung 9.41

Das Master Audio-Effekt Rack wird über das Menü **Fenster** aufgerufen.

Aufruf per Tastatur

Die Funktion **Master Audio-Effekt Rack** lässt sich auch über die Taste **B** auf Ihrer Tastatur aufrufen. Der Begriff **Master** im Effektnamen deutet übrigens bereits darauf hin, dass sich die Effekte auf die Summe aller Audiospuren auswirken.

Der folgende Dialog **Master Audio FX** ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt (Abbildung 9.42). Ganz oben befinden sich die Einstellungsmöglichkeiten für den **10 Band Equalizer**. In der Mitte sehen Sie links die Parameter für den Hall-Effekt (**Reverb**) und rechts die für den Echo-Effekt (**Delay**). Im unteren Bereich nehmen Sie die Einstellungen für den **Compressor** vor.

Abbildung 9.42 >

Das Master Audio-Effekt Rack besteht aus den Bereichen Equalizer, Reverb, Delay und Compressor.



▲ Abbildung 9.43

Jeder Effekt verfügt über einen eigenen Power-Schalter zum Ein- bzw. Ausschalten.



▲ Abbildung 9.44

Für ein natürlicheres Ergebnis sollte die Option **Link Bands** aktiviert sein.

Jeder dieser vier Effekte lässt sich über einen eigenen Power-Schalter ein- bzw. ausschalten (Abbildung 9.43). Außerdem werden Ihnen für jeden Effekt diverse Voreinstellungen zur Verfügung gestellt. Die jeweilige Liste erreichen Sie, indem Sie auf den nach unten weisenden Pfeil ▾ klicken.

Um Ihre Einstellungen wieder rückgängig zu machen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Reset**. Auch sie ist bei jedem der vier Effekte zu finden.

Die Schaltfläche **A/B** ermöglicht den Vergleich zweier verschiedener Einstellungen. Wenn Sie beispielsweise zuerst eine Voreinstellung auswählen und dann manuell Veränderungen vornehmen, lässt sich beides anschließend miteinander vergleichen.

2. Den Equalizer benutzen

Die Funktionsweise des Equalizers haben Sie bereits beim Thema Audio Cleaning in Abschnitt 9.1, »Die Audioqualität verbessern«, kennengelernt. Auch der 10 Band Equalizer des Master Audio-Effekt Racks bietet für jedes der zehn Frequenzbänder einen eigenen Schieberegler für die Laustärke. Alternativ können Sie den Equalizer per Mausbewegung über das Sensorfeld rechts neben den Schieberegln steuern (halten Sie dabei die linke Maustaste gedrückt). Ist die Option **Link Bands** aktiviert (erkennbar ist das an ihrem blauen Farbton), werden die Frequenzbänder miteinander gekoppelt, was für ein natürlicheres Ergebnis sorgt (Abbildung 9.44).

3. Die Funktion »Reverb« anwenden

Der Hall-Effekt bietet Ihnen vier verschiedene Parameter, die jeweils mithilfe eines Drehreglers eingestellt werden. Dazu bewegen Sie den Mauszeiger auf die kleine Markierung am äußeren Rand des Reglers und ziehen den Zeiger dann mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Richtung.

- Mit dem Regler **Size** legen Sie die Größe des Raumes fest. Je größer der Raum, desto länger ist der Schall zwischen Wänden oder auch Gegenständen.
- Die Nachhall-Zeit wird über den Regler **Time** bestimmt.
- Über den Parameter **Color** lässt sich eine gewisse Beeinflussung der Klangeigenschaft erzielen.
- Der Regler **Mix** legt zu guter Letzt das Mischungsverhältnis zwischen dem Originalton und dem bearbeiteten Audioobjekt fest.

Anstatt diese Einstellungen über den jeweiligen Drehregler vorzunehmen, können Sie auch hier das Sensorfeld oberhalb der **Reset**-Taste verwenden (Abbildung 9.45).



◀ Abbildung 9.45

Die Einstellungen für den Hall-Effekt können auch über das Sensorfeld vorgenommen werden.

4. Den Effekt »Delay« nutzen

Auch der Echo-Effekt wird mithilfe von Drehreglern oder alternativ über das Sensorfeld eingestellt. Die verfügbaren Parameter haben folgende Bedeutung:

- Mit dem Regler **Delay** wird die Zeitspanne zwischen den einzelnen Echos festgelegt. Je weiter Sie den Regler nach links ziehen, desto schneller folgen die Echos aufeinander.
- Über den Parameter **Feedback** wird die Anzahl der Echos beeinflusst. Ziehen Sie den Regler ganz nach links, gibt es keinerlei Echo – was natürlich wenig sinnvoll ist, wenn Sie ein Echo erzielen möchten und

Hall und Echo für einzelne Audioobjekte

Wenn Sie den Hall- und den Echo-Effekt aus dem Master Audio-Effekt Rack anwenden, gelten die Einstellungen für das gesamte Tonmaterial. Das ist jedoch nicht immer erwünscht. Falls die beiden Effekte nur für bestimmte Audioobjekte gelten sollen, müssen Sie einen anderen Weg gehen. Markieren Sie zunächst das gewünschte Audioobjekt, und rufen Sie mit einem Klick mit der rechten Maustaste auf das Objekt das Kontextmenü auf. Wenn Sie hier den Befehl **Echo/Hall** auswählen, wird der

Dialog **Audio FX** geöffnet, in dem Sie die gleichen Einstellungsmöglichkeiten vorfinden wie im Master Audio-Effekt Rack. Mit einem Klick auf **OK** übernehmen Sie die Einstellungen, die in diesem Fall aber nur für das markierte Audioobjekt gelten.

Im Kontextmenü finden Sie noch einen weiteren Befehl: **Timestretch/Resample**. Über diesen Effekt können Sie Abspielgeschwindigkeit und Tonhöhe des Objekts verändern.

Korrekturen vornehmen

Falls Sie später Korrekturen an den vorgenommenen Einstellungen vornehmen möchten, rufen Sie einfach erneut den Dialog **Master Audio FX** auf. Über den jeweiligen Powerschalter  lassen sich die vier Effekte jederzeit aktivieren und auch wieder deaktivieren.

den Effekt deshalb einschalten. Ein ganz nach rechts gezogener Regler führt mehr oder weniger zu einer Endlos-Schleife.

- Der Regler **Mix** bestimmt schließlich die Mischung zwischen Originalton und Echoanteil.

5. Den Kompressor verwenden

Den Kompressor haben Sie, wie den Equalizer, bereits im Zusammenhang mit dem Audio Cleaning in Abschnitt 9.1, »Die Audioqualität verbessern«, kennengelernt. Mit ihm lassen sich zu laute Bereiche leiser stellen und umgekehrt. Wenn Sie dabei nicht auf die Voreinstellungen zurückgreifen, sondern die Kompression manuell einstellen wollen, stehen Ihnen folgende Regler zur Verfügung:

- Mit dem Regler **Threshold** legen Sie fest, ab welchem Signalpegel die Kompression wirken soll.
- **Ratio** bestimmt die Stärke der Kompression.
- Die Zeit, in der der Kompressor-Effekt auf steigende Pegel reagieren soll, legen Sie über den Drehregler **Attack** fest.
- **Release** bestimmt umgekehrt die Zeit, in der auf fallende Pegel reagiert werden soll.
- Eine Verstärkung des komprimierten Signals erzielen Sie über den Regler **Gain**.

Anstatt die Drehregler zu nutzen, können Sie auch hier wieder die Einstellungen über das Sensorfeld vornehmen. Probieren Sie einfach aus, über welchen Weg – Voreinstellung, Drehregler oder Sensorfeld – Sie das beste Ergebnis erzielen.

6. Den Dialog »Master Audio FX« beenden

Wenn Sie mit dem Resultat zufrieden sind, beenden Sie den Dialog **Master Audio FX** mit einem Klick auf die Schließen-Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke des Fensters.

9.6 Die Lautstärke der Audiospuren aufeinander abstimmen

Wenn Sie Ihren Film so vertont haben, dass Originalton, Kommentare und Musikuntermalung nie zeitgleich, sondern immer nacheinander abgespielt werden, werden Sie nur selten Schwierigkeiten mit der Lautstärkeregulierung der einzelnen Audioobjekte haben. Meist lässt sich

die Lautstärke hier ganz einfach über den mittleren Objektfasser einstellen (Abbildung 9.46).

Etwas komplexer wird es, wenn mehrere Tonspuren aufeinander abgestimmt werden sollen. Falls im Hintergrund beispielsweise leise der Originalton und im Vordergrund der Sprechertext zu hören ist, kann hier etwas mehr Arbeit entstehen, wenn mal die eine Audiospur und mal die andere betont werden soll. Im Folgenden stellen wir Ihnen verschiedene Methoden vor, wie Sie die Lautstärke der Audiospuren anpassen können. Zuvor zeigen wir Ihnen noch, wie Sie einzelne Audioobjekte vorhören können.

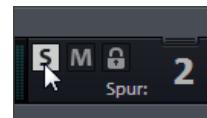
Bevor Sie mit der Lautstärkeregulierung beginnen, ist es sinnvoll, dass Sie sich den Sound des Films einmal anhören. An welchen Stellen muss nachgearbeitet werden, was klingt bereits gut? MAGIX Video deluxe MX bietet drei verschiedene Möglichkeiten, das Audiomaterial zu prüfen:

1. klassische Wiedergabe
2. Scrubbing (siehe dazu den folgenden Abschnitt »Einzelne Passagen per Scrubbing vorhören«)
3. über den Mausmodus **Vorhören** (siehe dazu den Abschnitt »Ein einzelnes Audioobjekt vorhören« ab Seite 307 in diesem Kapitel)

Bei der *klassischen Wiedergabe* wird der Film wie gewohnt über die **Wiedergabe**-Schaltfläche des Programmonitors abgespielt. Vor der Wiedergabe können Sie natürlich einzelne Spuren per Klick auf die **Mute**-Schaltfläche **M** von der Wiedergabe ausschließen oder auch nur einzelne Spuren abspielen, indem Sie sie per Klick auf die Schaltfläche **s** in den Solo-Modus setzen. Vergessen Sie aber nicht, die Schaltflächen nach dem Abspielen wieder zu deaktivieren.



▲ Abbildung 9.46
Die Lautstärke lässt sich ganz einfach über den mittleren Objektfasser einstellen.



▲ Abbildung 9.47
Setzen Sie eine Spur in den Solo-Modus, wird nur diese beim Abspielen wiedergegeben. Die anderen Spuren bleiben stumm.

Einzelne Passagen per Scrubbing vorhören

Mithilfe des sogenannten *Scrubbing* lassen sich einzelne Filmabschnitte vorhören. Auf Deutsch bedeutet Scrubbing so viel wie »Scheuern« oder »Schupfern«. Tatsächlich wird dabei der Wiedergabemarker über ein Audioobjekt gezogen und so der Ton abgespielt. Probieren Sie einmal Folgendes aus: Bewegen Sie den Mauszeiger auf das rote Dreieck des Wiedergabemarkers im Arranger. Ziehen Sie den Mauszeiger nun mit gedrückter linker Maustaste nach rechts. Im Programmonitor wird jetzt zwar der Film abgespielt, vom Ton ist aber nichts zu hören. Das liegt daran, dass die Scrubbing-Funktion gemäß der Standardeinstellung in MAGIX Video deluxe MX deaktiviert ist. Wie Sie dies ändern, sehen Sie gleich. Das Scrubbing ist beispielsweise praktisch, wenn Sie eine ganz

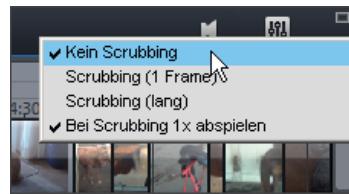
bestimmte Passage im Film suchen, in der ein lautes Geräusch – etwa das Husten eines Passanten – zu hören ist.

1. Die Scrubbing-Funktion aktivieren

Damit Sie das Scrubbing anwenden können, muss die Funktion zunächst aktiviert werden. In der unteren Werkzeugeiste ist rechts ein Lautsprechersymbol zu sehen. Wenn Sie auf den kleinen Pfeil rechts davon klicken, klappt eine Liste mit vier verschiedenen Audiowiedergabe-Einstellungen auf (Abbildung 9.48). Gleich die erste Option, **Kein Scrubbing**, ist mit einem Häkchen versehen. Das Scrubbing ist entsprechend deaktiviert.

Abbildung 9.48 >

Per Voreinstellung ist das Scrubbing deaktiviert.



Jog-Wheel und Shuttle

Das Scrubbing funktioniert nicht nur, indem Sie den Wiedergabemarker bewegen. Auch indem Sie das Jog-Wheel oder den Shuttle im Programmmonitor zum langsamten bzw. schnellen Vor- und Zurückspulen verwenden, kann das Scrubbing eingesetzt werden.



Abbildung 9.49

Das Scrubbing funktioniert auch über das Jog-Wheel.

Abbildung 9.50 >

Deaktivieren Sie die Option **Bei Scrubbing 1x abspielen**, wird das Sample an der Position des Wiedergabemarkers wiederholt abgespielt.

Wollen Sie eine bestimmte Passage im Film aufspüren, etwa das zuvor erwähnte Husten, klicken Sie in dieser Liste auf den Eintrag **Scrubbing (lang)**. Damit ist das Scrubbing aktiviert.

2. Die Stelle bestimmen, die Sie vorhören möchten

Setzen Sie den Wiedergabemarker an die Position im Film, die Sie probeweise anhören möchten. Wenn Sie den Marker dann ein kurzes Stück bewegen, wird einmal ein etwa halbsekündiges *Sample* (Tonschnipsel) abgespielt.

3. Die Stelle wiederholt hören

Um sich das Sample häufiger anzuhören, klicken Sie erneut auf den Pfeil rechts neben dem Lautsprechersymbol und entfernen Sie das Häkchen vor **Bei Scrubbing 1x abspielen** mit einem Mausklick (Abbildung 9.50). Wenn Sie den Wiedergabemarker nun erneut bewegen, wird das entsprechende Sample immer wieder abgespielt.



4. Einen einzelnen Frame abspielen

Wenn Sie in der Liste hingegen den Eintrag **Scrubbing (1 Frame)** aktivieren, wird exakt ein einzelner Frame abgespielt, sobald Sie den Wiedergabemarker verschieben. Damit die Wiedergabe nicht endlos wiederholt wird, sollten Sie zuvor aber wieder **Bei Scrubbing 1x abspielen** aktivieren. Das abgespielte Sample ist exakt 1/25 Sekunde lang. Damit eignet sich dieser Modus vor allem für Situationen, in denen Sie den Abspielmarker exakt positionieren wollen. Das ist beispielsweise der Fall, wenn ein Audioobjekt an einer bestimmten Stelle geschnitten werden soll.

5. Die Scrubbing-Funktion wieder deaktivieren

Das Abspielen eines einzelnen Frames ist nicht unbedingt ein Ohrenschmaus. Benötigen Sie das Scrubbing nicht mehr, sollten Sie die Funktion deshalb wieder deaktivieren, indem Sie in den Audiowiedergabeeinstellungen auf **Kein Scrubbing** klicken.

Ein einzelnes Audioobjekt vorhören

Beim Scrubbing werden alle Tonspuren an der Position des Wiedergabemarkers abgespielt. Um lediglich ein einzelnes Audioobjekt zu prüfen, nutzen Sie den Mausmodus **Vorhören**.

1. Klicken Sie in der unteren Werkzeugleiste auf den Pfeil rechts neben der **Mausmodus**-Schaltfläche.
2. Aktivieren Sie in der aufklappenden Liste per Klick den Mausmodus **Vorhören** (Abbildung 9.51).
3. Markieren Sie mit einem Mausklick das Audioobjekt, das Sie sich anhören möchten. Solange Sie die linke Maustaste gedrückt halten, wird der Ton dieses Objekts abgespielt.

Nachdem Sie das Vorhören abgeschlossen haben, sollten Sie in der unteren Werkzeugleiste den Mausmodus wieder ändern, etwa auf **Mausmodus für einzelne Objekte**. Belassen Sie es beim Mausmodus **Vorhören**, ist es nicht möglich, ein Objekt mithilfe der Objektanfasser ein- und auszublenden – egal ob Video-, Bild- oder Audioobjekt. Auch das Anpassen der Lautstärke über den mittleren Objektanfasser funktioniert in diesem Mausmodus nicht.

Die Lautstärke regeln

Musik, Sprechertext, gegebenenfalls auch noch der Originalton: Im Laufe der Filmbearbeitung kommt so einiges an Audiomaterial zusammen. Soll

Audiowiedergabe deaktivieren

Wenn Sie nicht auf den Pfeil daneben, sondern direkt auf das Lautsprechersymbol klicken, wird die Audiowiedergabe generell deaktiviert. Der Lautsprecher ist jetzt durchgestrichen. Beim Abspielen des Films über die **Wiedergabe**-Schaltfläche des Programmmonitors ist nun kein Ton mehr zu hören. Ein erneuter Klick auf den Lautsprecher schaltet den Ton wieder ein.



▲ Abbildung 9.51
Über den Mausmodus **Vorhören** können Sie einzelne Audioobjekte prüfen.

alles zur gleichen Zeit wiedergegeben werden, werden die einzelnen Audioobjekte im Arranger direkt untereinander auf verschiedenen Spuren positioniert.

So weit, so gut. Bei der Wiedergabe des Films kann es aber zu einem Problem kommen. Denn geben Sie nichts anderes vor, spielt MAGIX Video deluxe MX alle Audiospuren in der gleichen Lautstärke ab. Das Ergebnis ist nicht immer das, was man sich wünscht. Gerade Kommentare werden so häufig von den anderen Audiospuren überdeckt und sind somit nur noch schwer zu verstehen. Eine Lösung des Problems besteht darin, eine Spur – etwa den Sprechertext – zu betonen und alles andere – z. B. Musik oder Originalton – im Hintergrund abzuschwächen. Im Folgenden zeigen wir Ihnen verschiedene Möglichkeiten, wie sich die Lautstärke der verschiedenen Audiospuren regulieren lässt.

Den Ton ein- und ausblenden

Über den oberen rechten und den oberen linken Objektanfasser können Sie den Ton auch leise aus- bzw. einblenden.

Lautstärkeregulierung per Objektanfasser

Den simpelsten Weg, die Lautstärke eines Audioobjekts zu verändern, haben Sie bereits in Kapitel 4, »Schneiden, Löschen, Verschieben – professioneller Videoschnitt«, kennengelernt: mithilfe des mittleren Objektanfassers.

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den mittleren Objektanfasser des Audioobjekts, dessen Lautstärke Sie anpassen möchten (Abbildung 9.52).
2. Ziehen Sie den Anfasser mit gedrückter linker Maustaste nach unten, so wird der Ton leiser, das Ziehen nach oben lässt ihn wieder lauter werden.

Abbildung 9.52 >

Über den mittleren Objektanfasser lässt sich die Lautstärke eines Audioobjekts einstellen.



3. Um bei mehreren Audioobjekten den gleichen Lautstärkepegel einzustellen, markieren Sie zunächst per Mausklick das erste Objekt.
4. Halten Sie dann die Taste **Strg** auf Ihrer Tastatur gedrückt, während Sie nacheinander die weiteren Audioobjekte mit der Maus markieren.
5. Anschließend können Sie die Lautstärke wie in den Schritten 1 und 2 gezeigt verändern (Abbildung 9.53). Die **Strg**-Taste muss dabei nicht gedrückt bleiben.



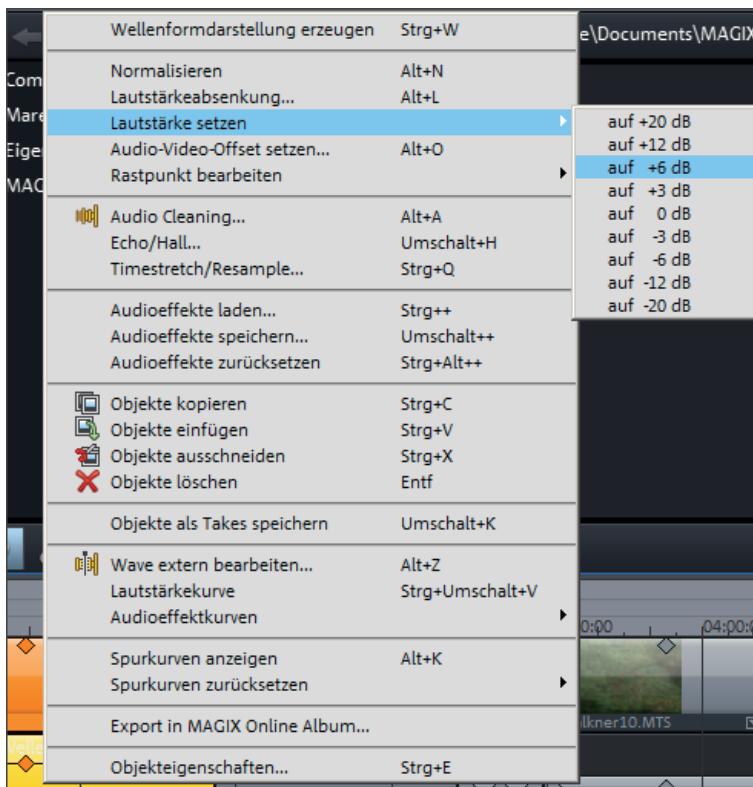
◀ Abbildung 9.53

Es können auch mehrere Audioobjekte in einem Rutsch reguliert werden.

Die Lautstärke über das Kontextmenü anpassen

Als Alternative zum Objektfänger bietet sich das Kontextmenü eines Audioobjekts zur Lautstärkeregulierung an.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Audioobjekt, das Sie anpassen möchten.
2. Wenn Sie den Mauszeiger im Kontextmenü auf den Eintrag **Lautstärke setzen** bewegen, klappt eine Liste mit verschiedenen Dezibel-Angaben auf (Abbildung 9.54). Der lauteste Wert ist **auf +20 dB**, der leiseste **auf -20 dB**.
3. Probieren Sie aus, welche Einstellung für das markierte Audioobjekt die beste ist.



◀ Abbildung 9.54

Eine Alternative zum Objektfänger ist die Lautstärkeregulierung über das Kontextmenü.

Das gesamte Audiomaterial mit dem Mixer bearbeiten

Mit den bisher vorgestellten Verfahren passen Sie die Lautstärke eines einzelnen Audioobjekts an. Soll die Lautstärke der gesamten Spur verändert werden, kann dies – je nach Anzahl der Objekte – sehr umständlich sein. In diesem Fall führt eine spezielle Funktion von MAGIX Video deluxe MX schneller zum Ziel: der *Mixer*.

1. Klicken Sie in der unteren Werkzeugeiste ganz rechts auf das Symbol **Mixer** (Abbildung 9.55).



Abbildung 9.55 >

Die Schaltfläche für den Mixer finden Sie in der unteren Werkzeugeiste ganz rechts.

2. Im folgenden Dialog sehen Sie für jede Spur einen eigenen Lautstärkeregler (Abbildung 9.56). Wenn Sie den Film über die **Wiedergabe**-Schaltfläche ▶ des Programmmonitors abspielen, können Sie die Aussteuerung der einzelnen Audiospuren im Dialog beobachten und gegebenenfalls über die Lautstärkeregler anpassen.



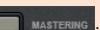
Abbildung 9.56 >

Über den Mixer lässt sich die Lautstärke aller Spuren einstellen.

- Am rechten Rand des Dialogs befindet sich ein Regler mit der Bezeichnung **Master** ①. Eine Anpassung der Lautstärke über diesen Regler wirkt sich auf alle Spuren gleichermaßen aus.

- Die Schaltflächen **Solo** ② und **Mute** ③ haben die gleiche Wirkung wie die Symbole **S** und **M** am Anfang einer jeden Spur: Über sie schalten Sie eine Spur in den Solo- bzw. Mute-Modus.
 - Über die verschiedenen Drehregler ④ lässt sich die Stereo-Eigenschaft der jeweiligen Spur beeinflussen.
 - Wenn Sie am oberen Rand einer Spur auf die Schaltfläche **FX** ⑤ klicken, öffnet sich der Dialog **Audio FX Rack**, in dem Ihnen die bereits bekannten Effekte **Equalizer**, **Reverb**, **Delay** sowie **Compressor** zur Verfügung stehen.
- 3.** Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, beenden Sie den Dialog mit einem Klick auf das **Schließen**-Symbol ⑥ in der rechten oberen Ecke des Fensters. Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen nicht übernehmen wollen, können Sie die Parameter vor dem Schließen mit einem Klick auf **Reset** ⑦ wieder in den Originalzustand zurückversetzen.

Mastering Suite

Wenn Sie mit der Plus- oder Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX arbeiten, stehen Ihnen noch weitere Master-Effekte zur Verfügung, die Sie über die Mastering Suite erreichen. Zum Aufruf klicken Sie im Dialog **Mixer** im Bereich **Master** auf die Schaltfläche **Mastering** .

Am oberen Fensterrand sehen Sie ein kleines Fragezeichen. Wenn Sie darauf klicken, erhalten Sie ausführliche Informationen zur MAGIX Mastering Suite.

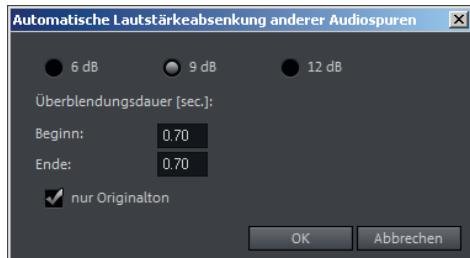
Die Lautstärke aller anderen Audiospuren senken

Der Sprechertext soll gut zu hören sein und die Lautstärke des Originaltons und der Musikuntermalung deshalb verringert werden? Auch das ist mit MAGIX Video deluxe MX schnell erledigt. Der Weg führt in diesem Fall über das Audioobjekt, das den Sprechertext enthält.

- 1.** Rufen Sie mit einem Klick mit der rechten Maustaste auf das betreffende Audioobjekt dessen Kontextmenü auf.
- 2.** Wählen Sie hier den Befehl **Lautstärkeabsenkung**.
- 3.** Im Dialogfenster **Automatische Lautstärkeabsenkung anderer Audiospuren** legen Sie fest, wie sehr die Lautstärke der Audioobjekte auf den übrigen Spuren, in unserem Beispiel also allen außer der des Sprechertextes, verringert werden soll (Abbildung 9.57). Zur Auswahl stehen **6 dB**, **9 dB** und **12 dB**.
- 4.** Über die beiden Felder **Beginn** und **Ende** im Bereich **Überblendungsdauer [sec.]** bestimmen Sie, wie lange das Ein- und Ausblenden der Audioobjekte andauern soll.
- 5.** Wenn nur der Originalton abgesenkt, alle anderen Audiospuren, wie etwa Musik oder später hinzugefügte Geräusche aber unverändert bleiben sollen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **nur Originalton**.
- 6.** Schließen Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK**.

Abbildung 9.57 >

Ist das Häkchen bei **nur Originalton** gesetzt, wird nur der Originalton abgesenkt, alle anderen Spuren bleiben unverändert.



Für die Länge des markierten Audioobjekts reduziert MAGIX Video deluxe MX nun die Lautstärke auf allen anderen Audiospuren bzw. ausschließlich beim Originalton, falls Sie die entsprechende Einstellung vorgenommen haben. Das markierte Audioobjekt bleibt unverändert.

Die Lautstärkekurve bearbeiten



Abbildung 9.58

Bei diesem Beispiel interessiert nur die Tonspur 2.

Die bisher vorgestellten Verfahren sind insofern relativ grob, als bei allen die Lautstärkeanpassung auf das gesamte Audioobjekt angewendet wird. Anders ausgedrückt: Das gesamte Audioobjekt wird überall gleichmäßig leiser bzw. lauter. Manchmal ist aber ein weitaus feineres Vorgehen nötig. Was, wenn nur für einen kurzen Moment die Lautstärke abgesenkt werden, der Rest des Objekts aber unverändert bleiben soll? In diesem Fall kommt die Lautstärkekurve ins Spiel. Mit ihr lässt sich die Lautstärke bis ins Detail anpassen.

1. Den Film in den Arranger importieren

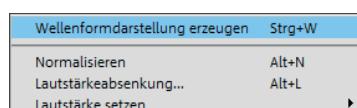
Am besten lässt sich die Funktionsweise der Laustärkenkurve an einem konkreten Beispiel zeigen. Starten Sie hierzu in MAGIX Video deluxe MX ein neues Projekt und importieren Sie die Datei *Uhu.avi* aus dem Ordner *Beispieldateien\Kapitel_9* von der Buch-DVD. Der Film selbst ist für diese Anleitung uninteressant, wichtig ist die Tonspur. Wenn Sie den Film in den Arranger importiert haben, stellen Sie zunächst mit einem Klick auf sicher, dass der Arranger im Timeline-Modus angezeigt wird.

2. Die Audiospur in Wellenform anzeigen lassen

Wird die Audiospur (in unserem Beispiel sollte es die Spur 2 sein) noch nicht in Wellenform angezeigt, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Wellenformdarstellung erzeugen** aus (Abbildung 9.59).

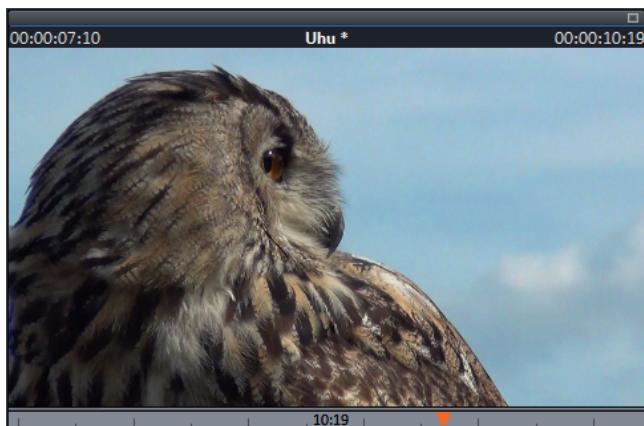
Abbildung 9.59 >

Aktivieren Sie die Wellenform-darstellung.



3. Den Film testweise abspielen

Spielen Sie den Film nun probehalber ab, und hören Sie dabei genau hin. In erster Linie sind im Film Stimmen im Hintergrund zu hören. An Position »00:00:07:10« – also nach etwas mehr als sieben Sekunden – gibt aber auch der Uhu seinen Kommentar ab (Abbildung 9.60). Wenn Sie einen Blick auf die Audiospur werfen, sehen Sie an dieser Stelle einen stärkeren Ausschlag. Genau dieser Abschnitt soll im Folgenden hervorgehoben und die Stimmen im restlichen Film abgesenkt werden.



◀ Abbildung 9.60

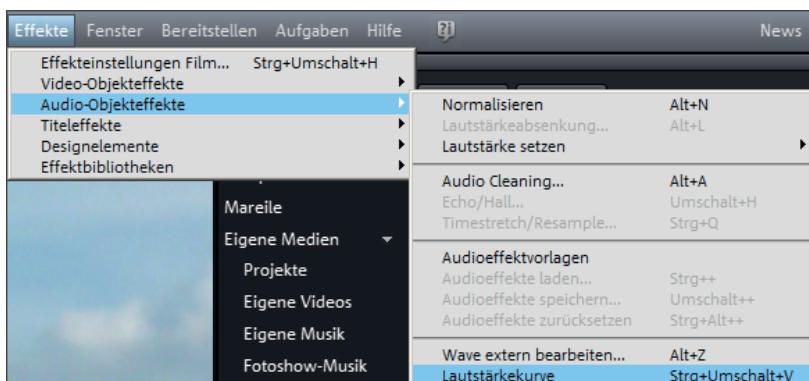
Nach etwa sieben Sekunden ist der Uhu sehr deutlich zu hören.

4. Die Lautstärkekurve einblenden

Rufen Sie also den Menüpunkt **Effekte > Audio-Objekteffekte > Lautstärkekurve** auf (Abbildung 9.61). Im Arranger wird das markierte Audioobjekt nun um eine weitere Linie, die Lautstärkekurve, ergänzt. Sie befindet sich am obersten Rand der Audiospur.

Die Lautstärkekurve aufrufen

Die Lautstärkekurve lässt sich auch über das Kontextmenü des markierten Audioobjekts oder mit **Strg + ⌘ + V** aufrufen.



◀ Abbildung 9.61

Die Lautstärkekurve rufen Sie über das Menü **Effekte** auf.

Sobald Sie den Mauszeiger auf diese grüne Linie bewegen, nimmt er die Form eines schwarzen, nach oben weisenden Pfeils an (Abbildung 9.62).

Abbildung 9.62 >

Wenn Sie den Mauszeiger auf die grüne Lautstärkekurve setzen, verändert er seine Form.

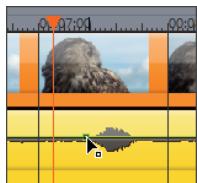


5. Einen Keyframe einfügen

Klicken Sie, kurz bevor die Anhebung der Welle in der Audiospur beginnt, auf die grüne Lautstärkekurve. Auf der Linie ist nun ein Punkt zu sehen, ein sogenannter *Keyframe*. Wenn Sie den Mauszeiger auf diesen Punkt bewegen, erscheint zusätzlich zu dem Pfeilsymbol ein kleines Rechteck (Abbildung 9.63). Ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste bis zur Mitte der Wellenform nach unten. Dabei wird die gesamte grüne Linie nach unten gezogen. Zugleich wird die Lautstärke des gesamten Audioobjekts verringert.

Abbildung 9.63 >

Ziehen Sie den ersten Keyframe bis zur Mitte der Wellenform nach unten.



Sollte sich der Keyframe noch nicht exakt am Beginn der Wellenanhebung befinden, können Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste noch verschieben.

6. Einen weiteren Keyframe erzeugen

Positionieren Sie den Mauszeiger als Nächstes auf der grünen Linie am Ende der Wellenanhebung und drücken Sie wieder die linke Maustaste. Es wird ein weiterer Keyframe erzeugt (Abbildung 9.64).

Abbildung 9.64 >

Den zweiten Keyframe setzen Sie direkt hinter der Wellenanhebung.

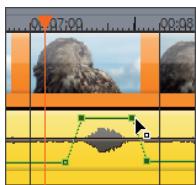


7. Die Keyframes 3 und 4 setzen

Im nächsten Schritt setzen Sie wie beschrieben zwei weitere Keyframes: den dritten etwas vor dem ersten Keyframe, sprich links davon, den vierten etwas hinter dem zweiten Keyframe, also rechts davon. Insgesamt haben Sie nun vier Keyframes gesetzt.

8. Alle Keyframes richtig positionieren

Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Keyframe ganz links und ziehen Sie diesen noch weiter nach unten – etwa bis zur Hälfte zwischen der Welle und dem unteren Rand der Audiospur. Das Gleiche wiederholen Sie mit dem Keyframe ganz rechts, also mit dem Keyframe, den Sie als Letztes gesetzt hatten. Den zweiten Keyframe von links (also der, den Sie zuerst gesetzt hatten) ziehen Sie analog so weit nach oben, bis er sich oberhalb der Welle befindet. Ziehen Sie dann den dritten Keyframe auf die gleiche Höhe (Abbildung 9.65).



▲ Abbildung 9.65

Positionieren Sie die vier Keyframes wie im Bild zu sehen.

9. Den Film abspielen

Klicken Sie nun auf die Schaltfläche **Zum Filmanfang springen** und spielen Sie den Film ab. Sie können nun hören, dass die Stimmen im Hintergrund leiser geworden sind. Der Uhu wiederum ist laut und deutlich zu vernehmen. Auf die hier beschriebene Weise lassen sich alle Audioobjekte feinjustieren. Alle Keyframes können wie in Schritt 8 gezeigt verschoben werden.

10. Einen Keyframe in der Timeline entfernen

Um einen Keyframe wieder zu entfernen, wechseln Sie im Media Pool in das Register **Effekte**. Am unteren Rand des Media Pools sehen Sie nun die Timeline, in der der Audioeffekt **Lautstärke** angezeigt wird. Ist diese Zeitleiste bei Ihnen nicht sichtbar, vergrößern Sie gegebenenfalls den unteren Bereich des Media Pools, indem Sie den Mauszeiger, wie in Abbildung 9.67 zu sehen, positionieren und mit gedrückter linker Maustaste nach oben ziehen.

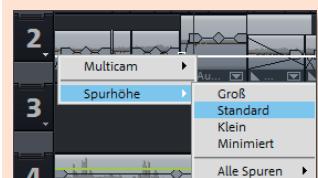


▲ Abbildung 9.67

Die Größe des Media Pools kann verändert werden.

Die Spurhöhe erhöhen

Wenn bei Ihnen die Lautstärkekurve nur schwer zu erkennen ist, bieten die Editionen Plus und Premium von MAGIX Video deluxe MX eine besondere Funktion an: das Erhöhen der Spurhöhe. Klicken Sie hierzu am linken Rand der Spur auf den kleinen Pfeil unterhalb der Spurnummer, und wählen Sie dann **Spurhöhe > Groß** aus.



▲ Abbildung 9.66

In der Plus- und Premium-Version lässt sich die Spurhöhe anpassen.

Die Effektkurve verändern

In der Zeitleiste des Media Pools sehen Sie am linken Rand ein Augensymbol. Mit einem Klick auf diese Schaltfläche lässt sich die Lautstärkekurve im Arranger aus- und auch wieder einblenden. Über die Schaltfläche links neben dem Auge kann die Farbe der Effektkurve verändert werden. Achten Sie bei der Auswahl darauf, dass sich der neue Farbton sowohl von einem markierten (orange farbenen) als auch von einem unmarkierten (grauen) Audioobjekt abhebt.

Die Leiste enthält die vier Keyframes, die Sie eben gesetzt haben. Markieren Sie den Keyframe, den Sie entfernen möchten, und klicken Sie dann in der kleinen Symbolleiste oberhalb der Zeitleiste auf die Schaltfläche **Löscht den aktuell ausgewählten Keyframe** (Abbildung 9.68). Sollten die Punkte übereinander liegen und sich somit nicht exakt selektieren lassen, vergrößern Sie die Ansicht der Zeitleiste mit einem Klick auf die Plus-Schaltfläche am rechten Rand.

Abbildung 9.68 >
Jeder Keyframe lässt sich auch wieder löschen.



11. Einen Keyframe korrigieren

Der Zeitpunkt, zu dem ein Keyframe gesetzt ist, lässt sich auch über die Zeitleiste verändern, indem Sie den entsprechenden Keyframe einfach mit gedrückter Maustaste auf der Zeitleiste verschieben. Sie können die Lautstärke nun wieder, wie zuvor in Schritt 8 beschrieben, über die Lautstärkekurve im Arranger anpassen.

Damit sind wir am Ende des Kapitels rund um das Thema Audio angelangt. Wenn Sie sich auch durch die vorherigen Kapitel gearbeitet haben, ist Ihr Film nun fertig geschnitten, aufbereitet, mit Effekten versehen und vertont. Damit steht einer Veröffentlichung nichts mehr im Wege. Wie Sie Ihren Film exportieren und über unterschiedliche Kanäle veröffentlichen, erfahren Sie in Kapitel 10, »Den fertigen Film exportieren«. Wenn Sie Ihr Werk auf DVD verewigen und dafür ein individuelles Menü anlegen möchten, lesen Sie Kapitel 11, »Filme inklusive Menü auf DVD brennen«.

Audioobjekte zusammenfassen

Originalton, Musik, Geräusche, Kommentare – im Laufe der Vertonung eines Films sind schnell viele Audiospuren belegt. Hier noch die Übersicht im Arranger zu bewahren, ist nicht einfach. Abgesehen davon beanspruchen alle diese Audioobjekte einiges an Arbeitsspeicher. Wenn Sie sicher sind, dass Sie an Ihrem Audio-Arrangement keine Änderungen mehr vornehmen möchten, können Sie all dessen Elemente zu einer Audiodatei zusam-

menfassen. Dieser Vorgang wird auch *Mixdown* genannt. Den entsprechenden Befehl **Audio zusammenfassen** finden Sie im Menü **Bearbeiten**. Geben Sie anschließend einen Speicherort und einen Namen für die zu einer Datei zusammengefassten Audioobjekte an. Sobald der Mixdown durchgeführt wurde, ist im Arranger nur noch eine Audiospur vorhanden, die aber den gesamten Sound Ihres Films enthält.

10 Den fertigen Film exportieren

Bis jetzt haben Sie viel Arbeit in Ihren Film gesteckt, doch nun ist er endlich fertig. Natürlich soll er auch einem Publikum präsentiert werden. MAGIX Video deluxe MX bietet Ihnen zahlreiche Möglichkeiten, den Film zu exportieren. Dabei wird er einschließlich aller Effekte, Titel, Musikuntermalung und mehr in einer Datei zusammengefasst.

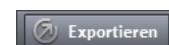
Selbstverständlich wird MAGIX Video deluxe MX dabei auch aktuellen Anforderungen gerecht: Wer möchte, kann seinen Film direkt aus dem Videoschnittprogramm heraus bei Internet-Plattformen wie YouTube, Facebook oder Vimeo veröffentlichen. Oder möchten Sie sich den Film lieber auf Ihr Smartphone laden? Auch das ist kein Problem. Der überarbeitete Export-Assistent unterstützt Sie bei allen Schritten.

10.1 Die Exportformate von MAGIX Video deluxe MX

Um den fertig bearbeiteten Film beispielsweise auch auf Computern ansehen zu können, auf denen MAGIX Video deluxe MX nicht installiert ist, muss der Film exportiert werden. Hierfür steht Ihnen eine Fülle an Möglichkeiten offen. So können Sie nur ein einzelnes Bild des Films, die gesamte Tonspur oder natürlich das gesamte Video exportieren. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die wichtigsten Verfahren sowie mögliche Exportformate vor.

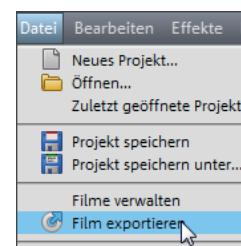
Einen Film über den Export-Assistenten speichern

In MAGIX Video deluxe MX stehen Ihnen zwei Wege offen, den Film als Videodatei zu speichern. Der eine Weg führt Sie über den Export-Assis-



▲ Abbildung 10.1

Sie exportieren einen Film über den Export-Assistenten ...



▲ Abbildung 10.2

... oder über das Menü Datei.

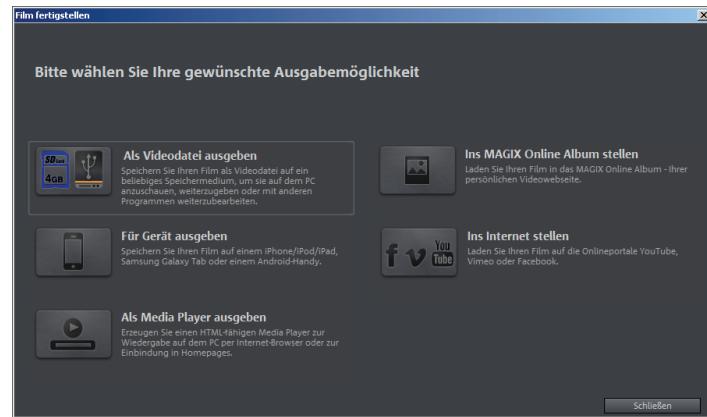
tenten, der andere über den Befehl **Film exportieren** im Menü **Datei**. In der zweiten Variante steht Ihnen eine Vielzahl an Exportformaten zur Verfügung, die wir etwas später erläutern werden.

Wenden wir uns zunächst dem Export-Assistenten zu. Sie haben ihn bereits kurz in Kapitel 2, »Ihr erster Film im Handumdrehen«, kennengelernt. Er ist der schnellste Weg, einen Film auf einem beliebigen Speichermedium als Videodatei zu sichern.

1. Rufen Sie den Export-Assistenten mit einem Klick auf die Schaltfläche **Exportieren** auf.
2. Im folgenden Dialog **Film fertigstellen** wählen Sie die Ausgabemöglichkeit **Als Videodatei ausgeben** (Abbildung 10.3).

Abbildung 10.3 >

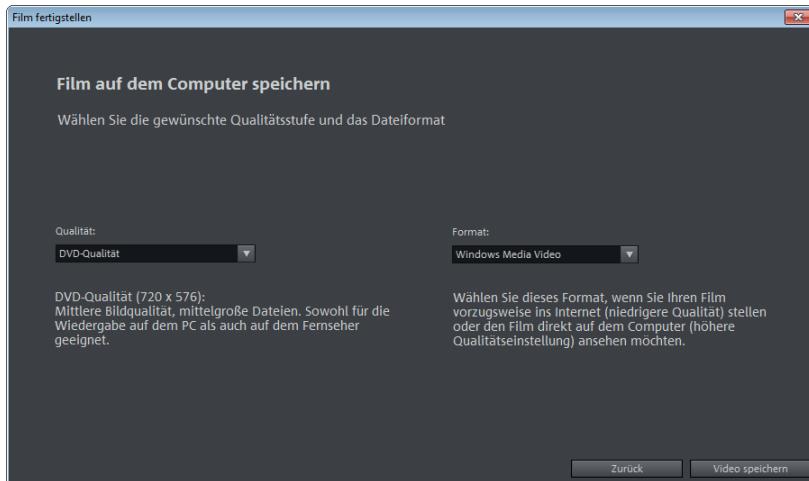
Wählen Sie eine Ausgabeart für Ihren Film aus.



DVD oder Blu-Ray-Disc brennen

Alles Wissenswerte rund um das Brennen einer DVD bzw. einer Blu-Ray-Disc erfahren Sie in Kapitel 11, »Filme inklusive Menü auf DVD brennen«.

3. Im nächsten Dialogfenster wählen Sie im Feld **Qualität** die gewünschte Qualität aus (Abbildung 10.4). Im Text unterhalb des jeweiligen Felds erfahren Sie, für welche Art von Daten sich die Einstellung eignet. Gleiches gilt für das Format, das Sie in der rechten Fensterhälfte im Feld **Format** festlegen. Sollten Sie eine Qualitätsstufe gewählt haben, die höher ist als die Qualität des Quellvideos, weist MAGIX Video deluxe MX Sie darauf hin. Schließen Sie in diesem Fall den Hinweis mit einem Klick auf **OK**, und wählen eine etwas niedrigere Stufe aus.
4. Nach einem Klick auf die Schaltfläche **Video speichern** geben Sie im nächsten Dialogfenster einen Dateinamen sowie den gewünschten Speicherort für das Video an. Neben der Festplatte Ihres Computers können Sie auch eine externe Festplatte oder eine Speicherkarte auswählen.
5. Beenden Sie den Dialog mit einem Klick auf **Speichern**.
6. Den Hinweis auf den erfolgreichen Export bestätigen Sie mit **OK**.



◀ Abbildung 10.4

Wählen Sie in den entsprechenden Feldern die Qualität und das Format für den Film aus.

Mit dem gerade vorgestellten Verfahren speichern Sie den gesamten Film. Das ist aber nicht immer erwünscht bzw. auch nicht immer sinnvoll, denn nicht immer stellen sich die gewählten Exporteinstellungen als die richtigen für das später verwendete Wiedergabegerät heraus. Um lediglich einen Filmabschnitt zu exportieren, den Sie zuvor im Arranger mithilfe eines In-Points und eines Out-Points markiert haben (siehe dazu Abschnitt 4.2, »Praktische Orientierungshilfen: der Umgang mit Marker und Zoom«), führt der Weg über den Befehl **Film exportieren** im Menü **Datei**. Auch den gesamten Film können Sie selbstverständlich über diese Funktion exportieren. Wie Sie den Befehl **Film exportieren** nutzen, zeigen wir Ihnen im nächsten Abschnitt.

Einen Film exportieren: Beispiel AVI

Im bereits vorgestellten Export-Assistenten stehen Ihnen die Formate **MPEG-2**, **MPEG-4** sowie **Windows Media Video** zur Auswahl. Das sind aber längst noch nicht alle Exportformate, die MAGIX Video deluxe MX unterstützt. Wenn Sie im Menü **Datei** den Befehl **Film exportieren** aufrufen, können Sie schon einmal einen Blick auf die Vielzahl an Exportmöglichkeiten werfen.

Am Beispiel des Formats AVI zeigen wir Ihnen im Folgenden, welche Einstellungen Sie beim Export vornehmen sollten. Die Exportdialoge ähneln sich stark, sodass Sie das für das AVI-Format Beschriebene auch leicht bei anderen Formaten anwenden können. Wann welches Format am besten eingesetzt werden sollte, erfahren Sie im Anschluss. Wenn Sie Ihren Film von einem DV-Camcorder in MAGIX Video deluxe MX importiert haben, wurde er automatisch im AVI-Format gespeichert. Die Ausnahme: Sie

Längere Filme testen

Je nach Länge des Films nimmt das Exportieren einige Zeit in Anspruch. Bemerkt man erst beim Abspielen des Films, dass die Bildqualität mit dem gewählten Format zu wünschen übrig lässt, ist dies mehr als ärgerlich. Unser Tipp für längere Filme lautet daher: Exportieren Sie zunächst einen kleineren Filmabschnitt. Entspricht das Ergebnis Ihren Wünschen, können Sie sich an den Export des gesamten Films machen.

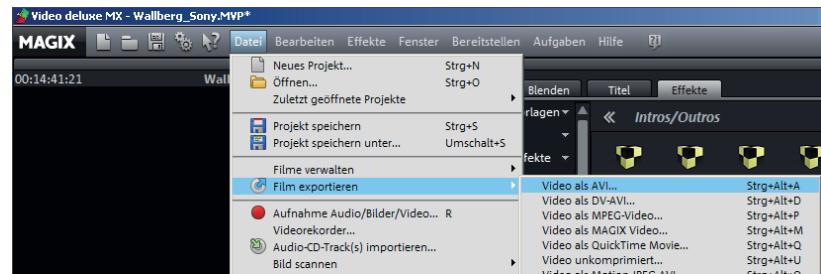
haben beim Import explizit das Format MPEG ausgewählt. Das Exportieren eines Films ins AVI-Format wiederum bietet sich immer dann an, wenn der Film auf einem anderen Computer wiedergegeben werden soll.

1. Den Exportdialog aufrufen

Rufen Sie den Menüpunkt **Datei > Film exportieren > Video als AVI...** auf (Abbildung 10.5).

Abbildung 10.5 >

Den Befehl **Video als AVI...** rufen Sie über das Menü **Datei** auf.



2. Auflösung, Framerate und Interlace festlegen

Der Dialog **AVI-Export** wird geöffnet (Abbildung 10.6). Im Bereich **Exporteinstellungen** legen Sie im gleichnamigen Feld zunächst die Auflösung für Ihren Film fest. Je kleiner die Auflösung, desto geringer ist auch die spätere Datenrate. Das ist vor allem wichtig, wenn der Film beispielsweise im Internet veröffentlicht oder auf ein Smartphone übertragen werden soll.

Im Feld **Framerate** schlägt MAGIX Video deluxe MX den Wert **25** vor (25 Einzelbilder pro Sekunde). Dieser Wert ist die vom in Europa üblichen PAL-System unterstützte Rate und sollte auch beibehalten werden.

Abbildung 10.6 >

Für die Wiedergabe am Computer-Bildschirm oder Flachbildfernseher wählen Sie die Einstellung **Progressive**.



Auch die Einstellung im Feld **Interlace** hängt vom späteren Wiedergabegerät ab. Wird der Film über den Computer oder ein Flachbildfernsehgerät abgespielt, wählen Sie **Progressive**. Wird ein älterer Fernsehapparat verwendet, sollten Sie **Interlaced** einstellen. Für Letzteres stehen Ihnen

zwei Varianten zur Verfügung: **Interlaced (Bottom field first)** und **Interlaced (Top field first)**. Bei den meisten Geräten erzielt die Variante **Interlaced (Bottom field first)** ein gutes Ergebnis. Sollte der Film bei dieser Einstellung bei Ihrem Fernsehgerät zu starke Ruckler aufweisen, müssen Sie ihn mit der Einstellung **Interlaced (Top field first)** exportieren.

3. Nur den Videoteil exportieren

Sie können hier entscheiden, ob Sie nur den Video-Part Ihres Films – d. h. den Film ohne Ton – oder Video und Audio zusammen exportieren. Die entsprechende Einstellung nehmen Sie im Feld **Medien** vor.

4. Speicherort und Dateinamen angeben

Im Feld **Speicherort und Dateiname** wählen Sie nach einem Klick auf das Ordnersymbol den gewünschten Speicherort aus und geben einen aussagekräftigen Dateinamen an.

5. Nur einen Teilbereich exportieren

Falls Sie nicht den gesamten Film, sondern nur einen Teilbereich exportieren möchten, aktivieren Sie unter **Sonstiges** das Kontrollkästchen **Nur den markierten Bereich exportieren** (Abbildung 10.7). Die Voraussetzung ist, dass Sie vor dem Aufruf des Exportdialogs den gewünschten Bereich mithilfe eines In- und eines Out-Points entsprechend markiert haben (siehe dazu Abschnitt 4.2, »Praktische Orientierungshilfen: der Umgang mit Marker und Zoom«).

Interlace-Verfahren

Ältere Fernsehgeräte verwenden das sogenannte *Interlace-Verfahren (Zeilensprungverfahren)*. Ein vollständiges Bild (*Frame*) wird dabei aus zwei Halbbildern (*Fields*) aufgebaut. Die Halbbilder enthalten jeweils abwechselnd alle geraden und ungeraden Zeilen. Vom menschlichen Auge werden die beiden in Folge angezeigten Halbbilder als Vollbild wahrgenommen. Beim Verfahren *Interlaced (Bottom field first)* werden zuerst die Halbbilder eingeblendet, die die unteren (geraden) Zeilen zeigen. Bei der Variante *Interlaced (Top field first)* ist es umgekehrt.



◀ Abbildung 10.7

Ist die Option **Nur den markierten Bereich exportieren** aktiviert, wird lediglich der zuvor gekennzeichnete Bereich exportiert.

6. Für eine TV-Übertragung vorbereiten

Soll der Film später auf einem Fernsehgerät abgespielt werden, sollten Sie die Option **Anti-Interlacefilter verwenden** aktivieren, um ein Zeilenflimmern zu verhindern.

7. Den Computer herunterfahren

Wie bereits erwähnt, kann das Exportieren eines Films zur Geduldsprobe werden. Anstatt auf das Ende des Exports zu warten und den Computer dann auszuschalten, können Sie diesen Job auch MAGIX Video deluxe MX überlassen. Aktivieren Sie die Einstellung **Computer nach erfolgreichem**

Codec herunterladen

Bei der Wiedergabe des Films muss für die Decodierung der gleiche Codec verwendet werden, der bei der Codierung während des Exports genutzt wurde. Ist dieser Codec auf dem Wiedergabegerät, auf dem Sie den Film abspielen möchten, nicht vorhanden, müssen Sie ihn installieren. Ein umfangreiches, kostenloses Codec-Archiv finden Sie beispielsweise unter <http://www.free-codecs.com>.

Export herunterfahren, wenn Sie das Ende des Exports nicht vor dem Rechner sitzend abwarten möchten.

8. Den Film brennen

Soll der fertig exportierte Film auf CD oder DVD gebrannt werden, wählen Sie im Feld **Nach dem Export ausspielen** den Eintrag **Ausspielen auf eine CD oder DVD**.

Die bisher aufgeführten Einstellungsmöglichkeiten finden Sie in allen Video-Exportdialogen. Daneben gibt es noch weitere Einstellungen, die jeweils auf das ausgewählte Exportformat abgestimmt sind. Im Falle des AVI-Formats ist dies beispielsweise die Auswahl des Videocodecs.

9. Den Videocodec für das AVI-Format auswählen

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweitert...** (Abbildung 10.8). Im folgenden Dialog **Video-Export – Einstellungen** wählen Sie im Bereich **Videocodec** den benötigten Codec aus und bestätigen Sie Ihre Wahl mit **OK**.

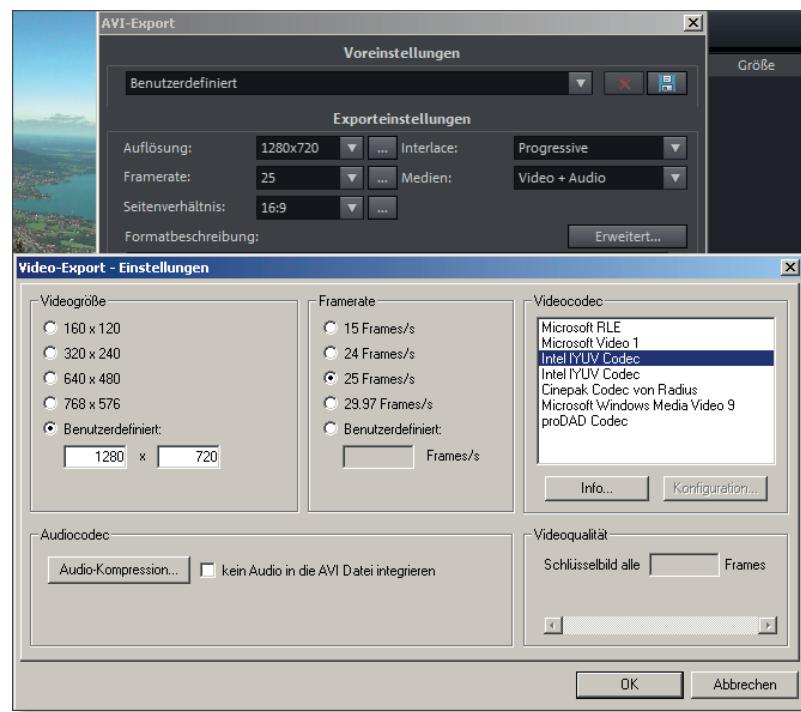


Abbildung 10.8 >

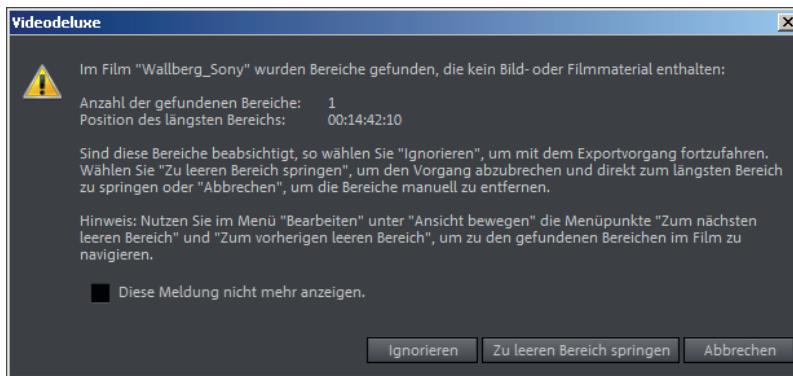
Nach einem Klick auf **Erweitert** können Sie den Videocodec auswählen.

10. Den Dialog schließen

Nachdem Sie alle Einstellungen im Dialog **AVI-Export** vorgenommen haben, bestätigen Sie diese mit einem Klick auf **OK**.

Manchmal entsteht bei der Bearbeitung des Films versehentlich eine Lücke zwischen zwei Videoobjekten. Diese Löcher im Arranger aufzuspüren ist gar nicht so einfach. Werden sie übersehen, ist der Film an diesen Stellen schwarz. Damit es nicht dazu kommt, überprüft MAGIX Video deluxe MX den Film sowohl vor dem Export als auch vor dem Brennen einer DVD auf mögliche Lücken.

Wird das Programm fündig, weist es Sie auf diese Lücken hin (Abbildung 10.9). Wenn Sie eine solche Lücke nicht absichtlich eingerichtet haben, klicken Sie im Hinweis-Dialog auf **Zu leerem Bereich springen**. Das Programm führt Sie zur entsprechenden Lücke, die Sie nun schließen können. Sollten Sie die Lücke dagegen gezielt in den Film eingebaut haben, klicken Sie einfach auf **Ignorieren**.



◀ Abbildung 10.9

MAGIX Video deluxe MX durchsucht den Film vor dem Export nach möglichen Lücken.

Das Programm beginnt nun mit dem Export des Films. Den Fortschritt können Sie am unteren Rand des Programmfensters verfolgen. Wenn Sie einen Hinweis auf den erfolgreichen Export erhalten, bestätigen Sie ihn mit **OK**.

Einen Film in anderen Formaten speichern

Wie bereits erwähnt, ähneln sich die Einstellungsmöglichkeiten für die diversen Exportformate stark. Die übrigen Exportformate neben dem Format AVI werden wir aus diesem Grund nicht mehr so detailliert beschreiben, sondern im Folgenden jeweils nur kurz vorstellen. Sie finden sie alle im Menü **Datei > Film exportieren**:

- **Video als DV-AVI:** Wenn Sie dieses Exportformat wählen, wird Ihr Film mit einem DV-Codec komprimiert und als AVI-Datei ausgegeben. Die exportierte Datei können Sie anschließend über die FireWire-Schnittstelle auf einen angeschlossenen DV-Camcorder überspielen. Soll dies gleich nach dem Rendern geschehen, wechseln Sie per Klick auf

Filmwiedergabe

Als Standardprogramm zum Abspielen von AVI-Dateien ist bei den meisten Computern der Windows Media Player eingestellt. In diesem Fall öffnet sich nach dem erfolgreichen Exportvorgang das Programmfenster des Windows Media Players und der exportierte Film wird automatisch abgespielt.

Erweitert in den Dialog **Einstellungen DV-Export** und aktivieren hier das Kontrollkästchen **Nach dem Rendern ausspielen [...]** (Abbildung 10.10). In den erweiterten Einstellungen sollten Sie außerdem den verwendeten Videostandard – **PAL** oder **NTSC** – auswählen.

Abbildung 10.10 >

In den erweiterten Einstellungen des Dialogs **Einstellungen DV-Export** wählen Sie den gewünschten Videostandard aus.



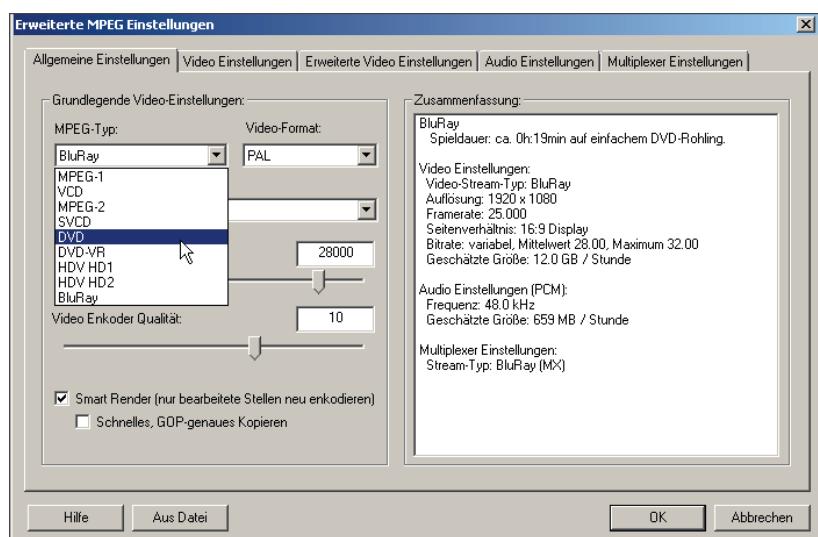
MPEG

Die Abkürzung MPEG steht für *Moving Picture Experts Group*, zu Deutsch »Expertengruppe für bewegte Bilder«. Das Komitee beschäftigt sich mit der Standardisierung von Video- und Audiodatenkompression sowie sogenannten Containerformaten.

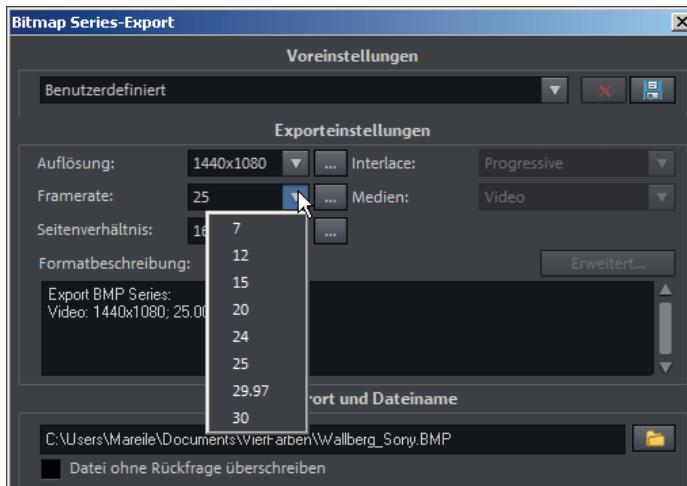
Abbildung 10.11 >

Den richtigen Anwendungsfall wählen Sie im Dialog **Erweiterte MPEG-Einstellungen** aus.

- **Video als MPEG-Video:** Wer seinen Film auf Video-CD, Super-Video-CD, DVD, HD-Video (HDV) oder auch Blu-Ray-Disc wiedergeben möchte, für den ist das Exportformat **MPEG-Video** das richtige. Wenn Sie hier die erweiterten Einstellungen aufrufen, können Sie auf der Registerkarte **Allgemeine Einstellungen** den gewünschten MPEG-Typ bzw. das Anwendungsszenario auswählen (Abbildung 10.11).



- **Video als MAGIX Video:** Das Format **MAGIX Video** wird naturgemäß von MAGIX Video deluxe MX für die Videoaufzeichnung verwendet. Die exportierte Datei enthält Verweise auf das Original-Filmmaterial. Wenn Sie eine der für den Film verwendeten Dateien löschen, kann die exportierte MAGIX-Videodatei nicht mehr geöffnet werden.
- **Video als QuickTime Movie:** Wenn Sie für den Export das Format **QuickTime Movie** wählen, lässt sich der Film im Internet verbreiten. Zum Abspielen der Datei wird der von Apple entwickelte *QuickTime Player* benötigt.
- **Video unkomprimiert:** Exportieren Sie den Film als unkomprimiertes Video, können Sie sowohl die Größe als auch die Framerate des zu erzeugenden AVI-Videos festlegen. Der Speicherplatzbedarf der unkomprimierten Datei ist groß, dafür tritt beim Exportieren aber auch kein Datenverlust auf. Die Auswahl dieses Formats ist daher nur sinnvoll, wenn Sie aufwendig überarbeitete Filmsequenzen auch in anderen Filmen nutzen möchten.
- **Video als Motion-JPEG-AVI:** Das Format **Motion-JPEG-AVI** wird u. a. von einigen digitalen Bilderrahmen verwendet. Diese Geräte können entweder direkt über die USB-Schnittstelle an den Computer angeschlossen werden oder verfügen über integrierte Speicherkartenlesegeräte.
- **Video als Folge von Einzelbildern:** Wenn Sie das Format **Video als Folge von Einzelbildern** wählen, wird für jedes Einzelbild des Films eine Grafikdatei im BMP-Format erstellt. Die Anzahl der Bilder – beispielsweise 25 Frames pro Sekunde – legen Sie im Feld **Framerate** im Exportdialog fest (Abbildung 10.13). Die Einzelbilder lassen sich anschließend mithilfe eines Bildbearbeitungsprogramms bearbeiten.



▲ **Abbildung 10.12**
Das zum Abspielen von QuickTime Movies notwendige Programm können Sie sich von der Internetseite <http://www.apple.com/de/quicktime/download/> herunterladen.

Filme für den digitalen Bilderrahmen

Um Ihren Film auf einem digitalen Bilderrahmen wiederzugeben, sollten Sie diesen schon vor dem Exportvorgang mit dem Computer verbinden bzw. die Speicherkarte in das Lesegerät Ihres Computers stecken. Im Dialog **Motion-JPEG-AVI-Export** können Sie das entsprechende Speichermedium direkt als Speicherort auswählen.

◀ **Abbildung 10.13**
Die gewünschte Anzahl an Einzelbildern legen Sie im Feld **Framerate** fest.

Windows Media-Dateien

Verglichen mit AVI-Dateien benötigen Windows Media-Dateien relativ wenig Speicherplatz. Die Dateien können beispielsweise mit dem Windows Media Player abgespielt werden. Ihre Dateiendung lautet .wmv.

- **Windows Media-Export:** Das Windows-Media-Format wurde von Microsoft entwickelt und bietet die meisten Einsatzmöglichkeiten. Die exportierten Dateien lassen sich beispielsweise im Internet nutzen oder auch auf Smartphones und Pocket-PCs abspielen. Im Exportdialog finden Sie im Feld **Voreinstellungen** einige Systemprofile. MAGIX Video deluxe MX nimmt die notwendigen Einstellungen für das gewählte Profil anschließend automatisch vor (Abbildung 10.14).

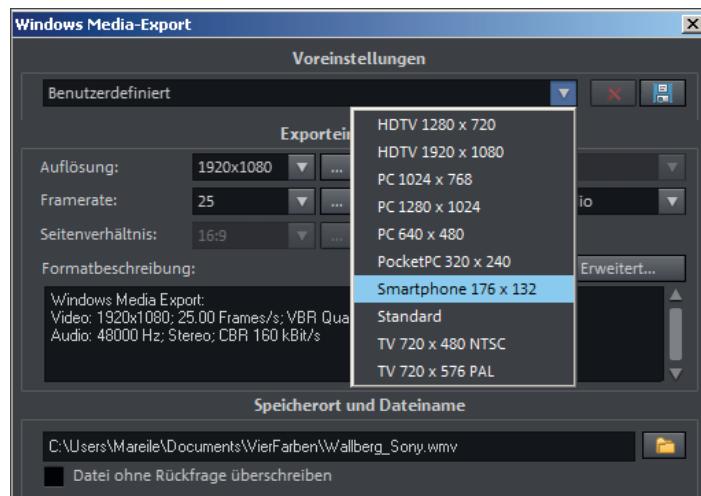


Abbildung 10.14 >

Wenn Sie ein Profil ausgewählt haben, können Sie MAGIX Video deluxe MX die Einstellungen für das Windows Media-Format überlassen.

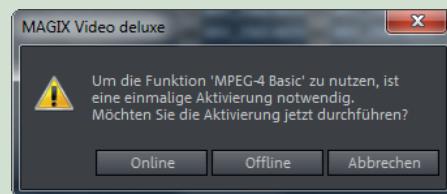
Exkurs: Videocodecs freischalten

Die Aktivierung des Codecs lässt sich am einfachsten über das Internet durchführen. MPEG-2, MPEG-4, Dolby Digital Stereo-Import sowie Dolby Digital 5.1 können kostenlos freigeschaltet werden. Sobald eine Freischaltung eines Codecs notwendig ist, weist MAGIX Video deluxe MX Sie entsprechend darauf hin.

1. Klicken Sie im Hinweis-Dialog auf **Online**. Sollten Sie MAGIX Video deluxe MX noch nicht registriert haben, müssen Sie das an dieser Stelle nachholen. Anschließend lädt das Programm den entsprechenden Codec herunter.
2. In einigen Fällen erhalten Sie einen Aktivierungscode, den Sie im entsprechenden Feld eingeben.

3. Bestätigen Sie die Freischaltung abschließend mit einem Klick auf **Aktivieren**.

Danach können Sie mit dem Export des Films fortfahren.



▲ Abbildung 10.15

Für den Import und den Export mancher Dateitypen ist die Aktivierung eines Codecs nötig.

- **Video als MPEG-4:** Das fortschrittlichste Videoformat ist momentan das Exportformat **MPEG-4**. Bei gleicher Dateigröße liefert es im Vergleich zu den anderen Formaten die beste Bildqualität. Sowohl für den Im- als auch für den Export von MPEG-4-Dateien ist die Aktivierung des MPEG-4-Codecs notwendig. Die Freischaltung ist nur einmal erforderlich. Wenn Sie diese Exportmöglichkeit wählen und der Codec bisher noch nicht aktiviert wurde, weist MAGIX Video deluxe MX Sie auf die notwendige Aktivierung hin (siehe dazu den Exkurs »Videocodecs freischalten« auf Seite 326).
- **Audio als MP3:** In den bisher vorgestellten Video-Exportformaten hatten Sie jeweils die Möglichkeit, Video und Audio gemeinsam oder auch nur den Video-Part zu exportieren. Wenn Sie lediglich die Tonspur Ihres Films exportieren wollen, sollten Sie das Format **MP3** wählen. Die Voraussetzung ist, dass Sie den *Windows Media Player* in der Version 10 oder höher installiert haben. Im MP3-Exportdialog legen Sie dann u. a. die *Bitrate* für Ihren Audioexport fest. Hier gilt: Je höher die Bitrate, desto besser ist die Qualität der exportierten Audiodatei. Im gleichen Dialog können Sie den Export auf einen zuvor markierten Bereich beschränken.
- **Audio als Wave:** Eine unkomprimierte Audiodatei (Dateiendung .wav) erhalten Sie mit der Exportvariante **Audio als Wave**.
- **Export als Blende:** Mithilfe dieses Befehls lassen sich Filmabschnitte als Überblendeffekt exportieren, der Ihnen später im Media Pool im Register **Blenden** zur Verfügung steht. Der Filmabschnitt wird als Schwarz-Weiß-Video mit der Dateiendung .mvx gespeichert.
- **Einzelner Frame als BMP:** Gefällt Ihnen ein einzelner Frame besonders gut, können Sie ihn beispielsweise als BMP-Datei speichern.
- **Einzelner Frame als JPEG:** Neben dem BMP-Format steht Ihnen für den Export eines Frames auch das JPEG-Format zur Verfügung. Wichtig bei beiden ist, dass sich der Wiedergabemarker an der Position des gewünschten Einzelbildes befindet. Ein genaues Ansteuern des Frames ist über das Jog-Wheel in der Transportkontrolle des Programmonitors möglich. Exportiert wird jeweils das Bild, das im Programmonitor angezeigt wird (Abbildung 10.16).
- **Animiertes GIF:** Der Export als animiertes GIF (*Graphics Interchange Format*) bietet sich vor allem an, wenn der Film im Internet oder auch auf älteren Handys betrachtet werden soll. Wählen Sie in diesem Fall eine möglichst kleine Auflösung.

Nutzung von Videocodecs

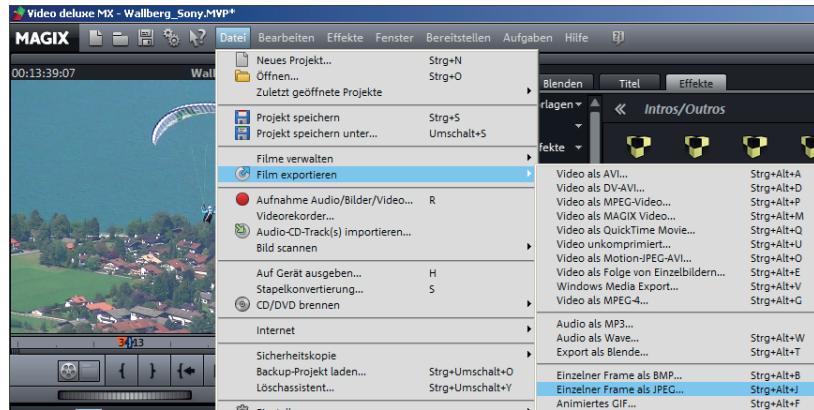
Die Codecs stammen zumeist von Drittanbietern, daher ist für die Verwendung in MAGIX-Programmen eine Aktivierung notwendig. Je nach Nutzen und Verbreitungsgrad der Codecs ist dies kostenlos, im Falle von Spezial-Codecs aber oft auch kostenpflichtig.

Misslungene Szenen retten

Ihnen ist jemand mitten durchs Bild gelaufen und die Szene lässt sich somit nicht mehr für den Film verwenden? Falls zumindest ein gelungenes Einzelbild dabei ist, können Sie dieses als JPEG-Datei exportieren. Wenn Sie die JPEG-Datei anschließend an der gewünschten Stelle im Film einfügen, haben Sie wenigstens einen Teil der Szene gerettet. Wie Sie Ihren Film mit Fotos gestalten, lesen Sie in Kapitel 7, »Einen Film gekonnt um Fotos ergänzen«.

Abbildung 10.16 >

Das im Programmmonitor angezeigte Einzelbild kann als JPEG- oder BMP-Datei exportiert werden.



Damit sind wir am Ende der Liste der Exportformate angelangt, die Sie im Menü **Datei > Film exportieren** finden. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihren Film auf den beliebten Internetplattformen YouTube, Facebook & Co. veröffentlichen.

10.2 YouTube, Facebook & Co.: einen Film im Internet veröffentlichen

Internet-Plattformen wie YouTube und Facebook erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Selbstverständlich trägt auch MAGIX Video deluxe MX dieser Entwicklung Rechnung. So können Sie direkt aus dem Programm heraus Ihre Filme im Internet publizieren. Aber auch das Überspielen auf mobile Geräte, z.B. von Apple, auf das Samsung Galaxy Tab oder auf Smartphones mit Android-Betriebssystem wird unterstützt. Im Folgenden stellen wir Ihnen die verschiedenen Möglichkeiten kurz vor. Unterstützt werden Sie bei all dem wieder von dem Export-Assistenten, der in der Version MAGIX Video deluxe MX noch etwas überarbeitet wurde.

Voraussetzung: die Registrierung

Die Voraussetzung ist, dass Sie beim jeweiligen Portal registriert sind und über einen Benutzernamen sowie ein Passwort verfügen. Sollte dies noch nicht der Fall sein, rufen Sie die Website des gewünschten Portals auf und registrieren Sie sich dort, bevor Sie unseren Anleitungen folgen. YouTube erreichen Sie über den Link <http://www.youtube.de>, Vimeo über <http://www.vimeo.com> und Facebook über <http://www.facebook.de>.

Den Film bei YouTube, Vimeo oder Facebook hochladen

Wenn der Film fertig bearbeitet und das Projekt zur Sicherheit nochmals gespeichert wurde, ist es nur noch ein kurzer Weg, bis Sie ihn auch im Internet veröffentlichen können. Mit MAGIX Video deluxe MX haben Sie die Möglichkeit, Ihr Werk direkt bei einem der drei beliebtesten Onlineportale YouTube, Vimeo oder Facebook zu publizieren. Für die folgenden Schritte in MAGIX Video deluxe MX gehen wir davon aus, dass der Film, den Sie gerne im Internet veröffentlichen möchten, bereits im Arranger

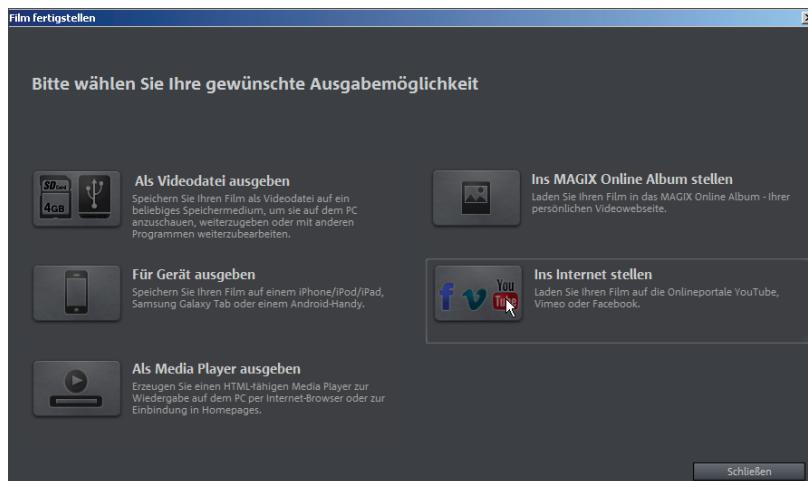
geladen ist. Stellen Sie außerdem sicher, dass eine Internetverbindung besteht. Der Export-Assistent unterstützt Sie beim Hochladen Ihrer Filme in die verschiedenen Onlineportale.

1. Den Export-Assistenten aufrufen

Um Ihren Film im Internet zu veröffentlichen, rufen Sie zunächst per Klick auf die Schaltfläche **Exportieren** den Export-Assistenten auf (Abbildung 10.17). Im Dialog **Film fertigstellen** wählen Sie dann die passende Ausgabemöglichkeit aus, in diesem Fall also **Ins Internet stellen** (Abbildung 10.18).



▲ Abbildung 10.17
So starten Sie den Export-Assistenten.

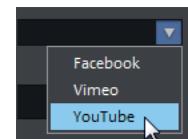


◀ Abbildung 10.18
Als Ausgabemöglichkeit wählen Sie **Ins Internet stellen**.

2. Das Video beschreiben

Sie werden nun aufgefordert, Ihr Video zu beschreiben. Wählen Sie nach einem Klick auf den Pfeil rechts vom Feld **Community** das gewünschte Portal aus, etwa **YouTube** (Abbildung 10.19). Geben Sie dann einen Titel für Ihren Film, eine kurze Beschreibung sowie ein paar Schlagwörter ein (Abbildung 10.20). All diese Angaben sind später wichtig, damit Ihr Film von interessierten Nutzern bei einer etwaigen Suche unter den gewünschten Begriffen gefunden werden kann.

Titel:	Haustiere
Beschreibung:	Barry und seine Freunde Nicki, Norle, Sally, Wuwu und der kleine Gitzwerg Momo stellen sich in diesem kleinen Film vor.
Schlagwörter:	Hund, Katze, Kater, Golden Retriever, Haustier



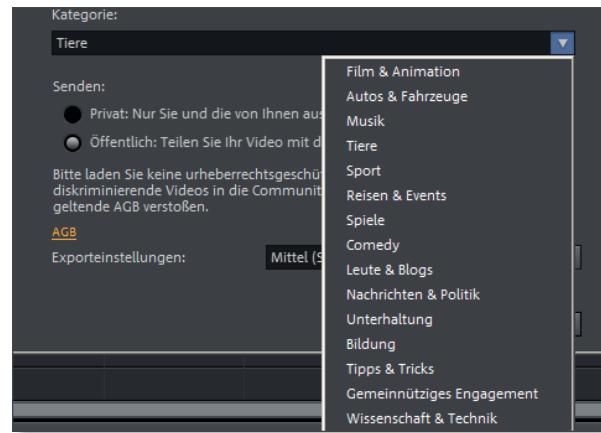
▲ Abbildung 10.19
Im Feld **Community** wählen Sie ein Portal aus.

◀ Abbildung 10.20
Titel, Beschreibung und Schlagwörter sind wichtig, damit Ihr Film im Portal gefunden werden kann.

Wenn Sie sich zuvor für die Community YouTube entschieden haben, können Sie zusätzlich im gleichnamigen Feld noch eine Kategorie auswählen, beispielsweise **Tiere** (Abbildung 10.21).

Abbildung 10.21 >

Die Option **Kategorie** steht nur für das Portal YouTube zur Verfügung.



Autorisierte Personen angeben

Für den Fall, dass Sie sich in Schritt 3 für die private Veröffentlichung entschieden haben, müssen Sie noch bei YouTube, Vimeo bzw. Facebook angeben, wem Sie das Betrachten des Videos gestatten. Wie dies im Einzelnen funktioniert, entnehmen Sie den Nutzerhinweisen des jeweiligen Portals.

3. Privat oder öffentlich?

Im Bereich **Senden** legen Sie fest, ob der Film privat oder öffentlich ist. Wenn nur Sie und von Ihnen ausgewählte Personen das Video ansehen dürfen, aktivieren Sie die Option **Privat**. Teilen Sie Ihr Video gerne mit der ganzen Welt, belassen Sie es bei der Voreinstellung **Öffentlich**.

4. Die AGB bestätigen

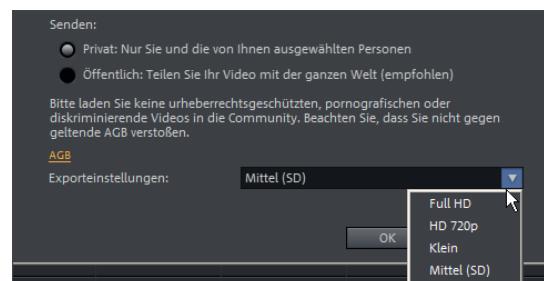
Nach einem Klick auf den Link **AGB** können Sie sich die Allgemeinen Geschäftsbedingungen des ausgewählten Portals ansehen. Sie werden automatisch zu den entsprechenden Webseiten des Anbieters geführt. Informieren Sie sich gewissenhaft und kehren Sie dann zu MAGIX Video deluxe MX zurück.

5. Die Einstellungen für den Export vornehmen

Im Feld **Exporteinstellungen** legen Sie abschließend die Qualität Ihres Films fest (Abbildung 10.22). Bei YouTube ist es mittlerweile sogar möglich, Ihre hochauflösenden Videos in Full HD (1080p) zu veröffentlichen.

Abbildung 10.22 >

Bei YouTube können Sie Ihren Film in Full-HD-Qualität publizieren.



6. Den Export starten

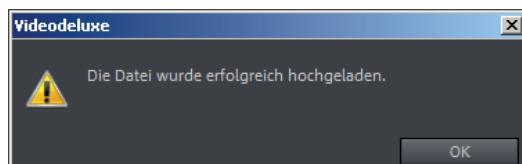
Sobald Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, schließen Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK**. MAGIX Video deluxe MX führt nun die Berechnung für das Veröffentlichen Ihres Films durch. Falls es sich hierbei um den ersten Film handelt, den Sie über das Videoschnittprogramm im zuvor ausgewählten Onlineportal veröffentlichen möchten, werden Sie im nächsten Dialogfenster aufgefordert, Ihre Zugangsdaten einzugeben (Abbildung 10.23).



▲ Abbildung 10.23

Aus Sicherheitsgründen sollten Sie Ihre Zugangsdaten nicht für einen automatischen Login speichern.

Nach einem Klick auf **OK** beginnt MAGIX Video deluxe MX damit, die Datei hochzuladen. Den entsprechenden Hinweis auf die gegückte Aktion bestätigen Sie ebenfalls mit **OK** (Abbildung 10.24).



Nach einem kurzen Moment wird Ihr Standardbrowser, z.B. Mozilla Firefox oder der Internet Explorer, gestartet und der Film angezeigt. Wenn Sie das Video in Schritt 3 für die Öffentlichkeit freigegeben haben, können Sie es sich sofort ansehen. Falls das Video privat ist, müssen Sie sich zuvor mit Ihrem Benutzernamen und dem Passwort beim Online-Portal anmelden, um Ihren Zugriff zu autorisieren (Abbildung 10.25).

Automatischer Login

Wenn Sie das Häkchen bei **Zugangsdaten für automatischen Login speichern** stehen lassen, werden Sie zukünftig nicht mehr nach Ihren Login-daten gefragt. Aus Sicherheitsgründen empfehlen wir jedoch, das Häkchen zu entfernen und die Zugangsdaten bei jedem Hochladen eines Films manuell einzutragen.

Zusätzliche Bestätigung

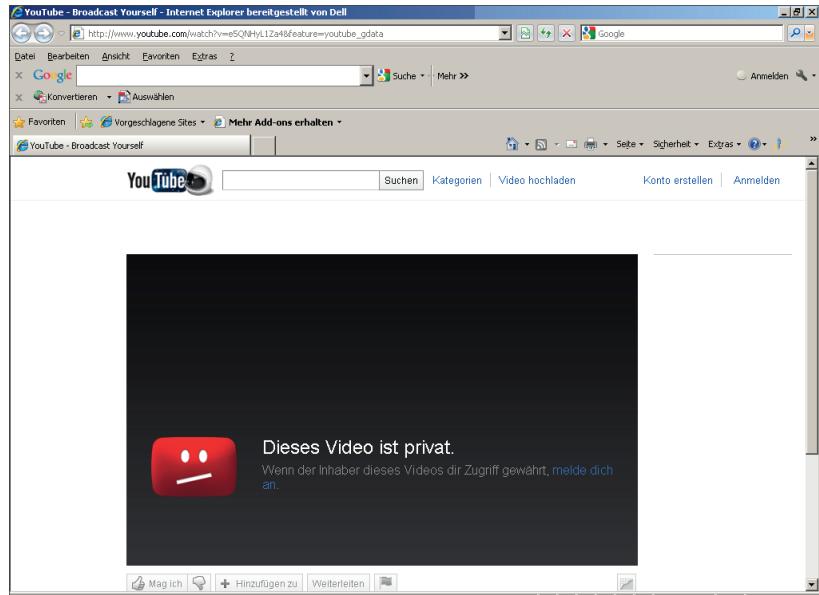
Bei Vimeo und Facebook müssen Sie nach der Eingabe Ihrer Zugangsdaten noch bestä-tigen, dass MAGIX auf Ihr Benutzerkonto zugreifen darf.

◀ Abbildung 10.24

Der Film wurde erfolgreich in das Online-Portal geladen.

Abbildung 10.25 >

Ist das Video privat, müssen Sie sich erst anmelden, bevor Sie sich den Film ansehen können.



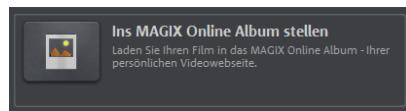
Den Film im MAGIX Online Album veröffentlichen

Wer sich weder bei YouTube noch bei Vimeo oder Facebook registrieren möchte, für den steht eine weitere Möglichkeit für die Veröffentlichung seines Videos im Internet zur Verfügung: das *MAGIX Online Album*. Ihre Videos werden dabei auf einer automatisch von MAGIX erzeugten Webseite präsentiert. Wie diese Website aussehen soll, bestimmen Sie selbst. Auch bei diesem Verfahren unterstützt Sie der Export-Assistent von MAGIX Video deluxe MX Schritt für Schritt.

1. Rufen Sie den Export-Assistenten mit einem Klick auf die Schaltfläche **Exportieren** auf.
2. Im zugehörigen Dialog wählen Sie **Ins MAGIX Online Album stellen** aus (Abbildung 10.26).

Abbildung 10.26 >

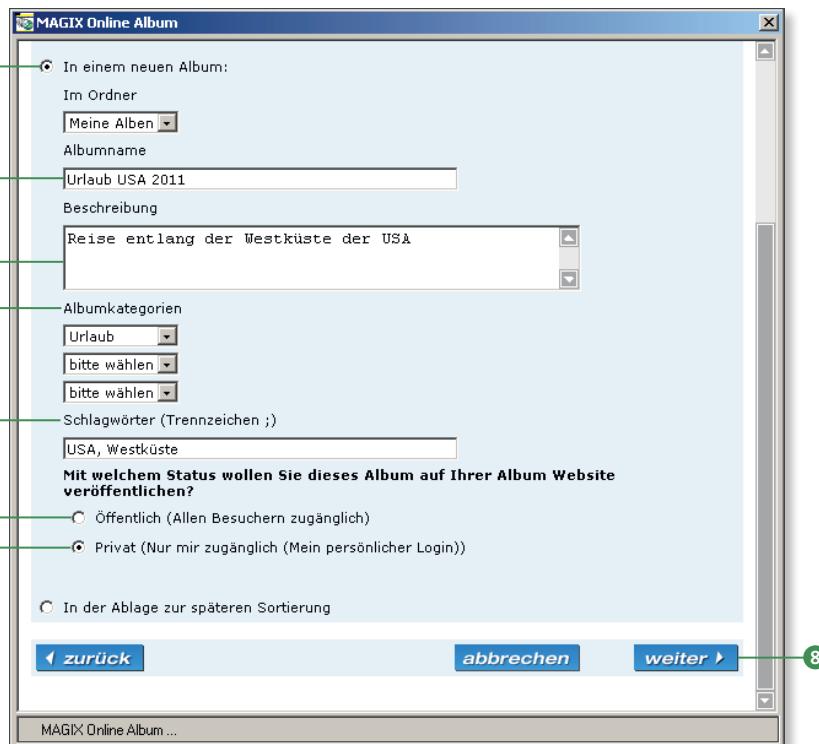
Wählen Sie das MAGIX Online Album als Ausgabemöglichkeit aus.



3. Im nächsten Dialog geben Sie Ihre Zugangsdaten ein. Dabei handelt es sich um die E-Mail-Adresse sowie das Passwort, die Sie bei der Registrierung von MAGIX Video deluxe MX oder eines anderen Programms von MAGIX angegeben haben. Bestätigen Sie die Eingabe mit einem Klick auf **Login**.

4. Als Nächstes bestimmen Sie die Qualität, in der Ihr Film im MAGIX Online Album wiedergegeben werden soll (Abbildung 10.27). Zur Verfügung stehen die Optionen **Standard**, **PAL HQ** und **HDTV**. Die Auswahl hängt von der Schnelligkeit Ihrer Internetverbindung ab.

5. Wenn Sie bereits früher einmal ein Album angelegt haben, können Sie den aktuellen Film nun in ein bestehendes Album integrieren (Abbildung 10.28). Alternativ legen Sie mit einem Klick auf die Option **in einem neuen Album** ① ein neues, bislang leeres Album an (Abbildung 10.29).



6. In den darunter liegenden Feldern geben Sie einen Albumnamen ② und eine kurze Beschreibung ③ sowie einige Schlagwörter ④ ein. Außerdem sollten Sie den Film der gewünschten Albumkategorie ⑤ zuordnen. Abschließend legen Sie noch fest, ob der Film allen Besuchern zugänglich oder nur für bestimmte Personen sichtbar sein soll (**Öffentlich** ⑥ oder **Privat** ⑦).

Nach einem Klick auf **weiter** ⑧ beginnt MAGIX Video deluxe MX mit dem Hochladen der Daten in das MAGIX Online Album. Nach der erfolgreichen Übertragung beenden Sie den aktuellen Dialog und schließen den Export-Assistenten.



▲ Abbildung 10.27

Legen Sie die Wiedergabequalität für Ihr Video fest.



▲ Abbildung 10.28

Der Film lässt sich auch in ein bereits bestehendes Album integrieren.

◀ Abbildung 10.29

Legen Sie ein neues Album an, und beschreiben Sie Ihren Film.

Den Film im MAGIX Online Album ansehen

Um sich den soeben hochgeladenen Film ansehen zu können, müssen Sie sich nun nur noch anmelden:

1. Rufen Sie den Menüeintrag **Bereitstellen > MAGIX Online Album > Mein Online Album aufrufen...** auf (Abbildung 10.30).

Abbildung 10.30 >

Rufen Sie das Online-Album über das Menü **Bereitstellen** auf.

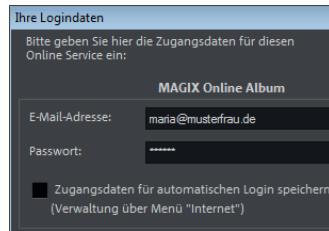


Abbildung 10.31

Denken Sie bei der Eingabe Ihrer Zugangsdaten daran, das Kontrollkästchen zum Speichern Ihrer Zugangsdaten zu deaktivieren!

2. Im folgenden Dialog geben Sie Ihre Zugangsdaten ein und bestätigen diese mit einem Klick auf **OK**.

3. Im nächsten Fenster **Meine MAGIX Online Website** wird Ihnen der Link zu Ihrer Website angezeigt. Er ist in der Form <http://Vorname-Nachname.magix.net> aufgebaut. Klicken Sie auf **OK**, um direkt zu dieser Webseite zu gelangen.

4. Daraufhin wird Ihr Standardbrowser mit der oben genannten Adresse geöffnet. Nach einem Klick auf **Login** geben Sie im folgenden Dialog wieder Ihre Zugangsdaten ein und klicken dann auf **Login**. Nun können Sie auf alle Filme zugreifen, die Sie hochgeladen haben (Abbildung 10.32).

Abbildung 10.32 >

Nach dem erfolgreichen Login erhalten Sie Zugriff auf Ihre Filme.



Den Film auf einem mobilen Gerät speichern

Die Zeiten, in denen ein Handy nur zum Telefonieren verwendet wurde, gehören längst der Vergangenheit an. Heute wird damit auch fleißig im Internet gesurft, Musik gehört sowie Fotos und Filme angesehen. Wer seinen gerade in MAGIX Video deluxe MX fertig gestellten Film auch auf seinem mobilen Gerät betrachten möchte, dem bietet MAGIX eine komfortable Möglichkeit zum Überspielen an. Unterstützt werden iPhone, iPod, iPad, das Samsung Galaxy Tab sowie Smartphones mit Android-Betriebssystem. Um Ihren Film auf ein mobiles Gerät zu übertragen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1.** Rufen Sie mit einem Klick auf **Exportieren** den Export-Assistenten auf, und wählen Sie hier die Ausgabemöglichkeit **Für Gerät ausgeben**.
- 2.** Im nächsten Dialogfenster wählen Sie das Gerät aus, auf dem das Video gespeichert werden soll (Abbildung 10.33). Im Falle eines Android-Handys bzw. -Tablets legen Sie zusätzlich die Ausgabequalität für Ihren Film fest.
- 3.** Nach einem Klick auf die Schaltfläche **Video speichern** erhalten Sie einen Hinweis, in welchem Ordner MAGIX Video deluxe MX die Datei gespeichert hat. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche **Ordner**, und wählen Sie im folgenden Dialog Ihr Handy, das als Massenspeicher angezeigt wird, aus.
- 4.** Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Klick auf **OK**.

Einen HTML-fähigen Media Player erzeugen

Im Export-Assistenten von MAGIX Video deluxe MX findet sich noch eine weitere Möglichkeit, den Film über den Internet-Browser zu betrachten:

Als Media Player ausgeben. Das Ergebnis dieses Exports können Sie dann beispielsweise in Ihre Homepage einbinden.

Klicken Sie nach dem Aufruf des Assistenten auf **Als Media Player ausgeben**, und wählen Sie dann die gewünschte Wiedergabequalität aus.

Nach einem Klick auf **Video speichern** geben Sie einen Namen für den Film ein. Sobald die Datei gespeichert wurde, informiert Sie das Programm über den erfolgreichen Export. Wenn Sie im Windows-Explorer das Verzeichnis *Eigene Dokumente\ MAGIX\Video_deluxe_MX(Plus\Premium)* aufrufen, finden Sie dort eine HTML- und eine MP4-Datei zur weiteren Verwendung.

Abbildung 10.33 >

Wählen Sie das gewünschte Gerät aus, auf das der Film übertragen werden soll.



In diesem Kapitel haben Sie verschiedene Möglichkeiten kennengelernt, wie Sie Ihren Film exportieren können. Im nächsten und letzten Kapitel 11, »Filme inklusive Menü auf DVD brennen«, zeigen wir Ihnen nun, wie Sie Ihr Werk auf DVD brennen und diese sogar mit einem aufwendig gestalteten Disc-Menü versehen können.

11 Filme inklusive Menü auf DVD brennen

Sie haben viel Zeit und Liebe in die Bearbeitung Ihres Films gesteckt. Nun soll das Werk auf DVD gebrannt werden, um es anschließend beispielsweise am Fernsehgerät anzusehen. MAGIX Video deluxe MX bietet Ihnen die Möglichkeit, die DVD mit einer anspruchsvollen Menüoberfläche zu versehen. Wie bei einer echten Kauf-DVD können Sie so später über die Fernbedienung Ihres DVD-Players einzelne Filme oder auch Kapitel gezielt ansteuern.

Bevor Sie eine der zahlreichen Menüvorlagen mit Hintergrundvideos oder auch Musikuntermalung auswählen und sie Ihren Wünschen entsprechend anpassen, sind allerdings noch ein paar vorbereitende Schritte notwendig.

11.1 Filme für den Brennvorgang vorbereiten

Gerade bei längeren Filmen ist es ausgesprochen praktisch, wenn sich einzelne Szenen gezielt über die Fernbedienung des DVD-Players ansteuern lassen. Mit MAGIX Video deluxe MX können Sie eine entsprechende Menüoberfläche entwerfen. Die Voraussetzung ist aber, dass Sie den Film zuvor in Kapitel unterteilt haben.

Die Kapitelaufteilung vornehmen: Kapitelmarker automatisch setzen

Bevor Sie den Film auf DVD brennen, sollten Sie ihn sich nochmals in Ruhe ansehen. Ist der Ton überall gut zu hören? Haben Sie nirgendwo versehentlich Clips verschoben? Sind alle Titel gut lesbar? Diese letzte Überprüfung ist zudem eine gute Gelegenheit, um sich über eine sinnvolle



▲ Abbildung 11.1

Vor dem Brennen sollten Sie einen prüfenden Blick auf den Film werfen.

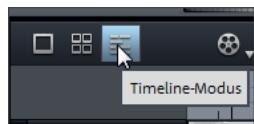


Abbildung 11.2

Für die folgenden Schritte müssen Sie sich im **Timeline-Modus** befinden.

Aufteilung des Films in einzelne Kapitel Gedanken zu machen. Bei einer Reise bieten sich beispielsweise die verschiedenen Ausflugsziele an, bei einer Hochzeit wiederum die Aufteilung nach Ereignissen, z. B. Standesamt, kirchliche Zeremonie und Feier.

Die Kapitelaufteilung nehmen Sie noch in der Oberfläche **Bearbeiten** vor. Sie ist nur in der Ansicht **Timeline-Modus** möglich. Der Beginn eines Kapitels wird jeweils durch einen *Kapitelmarker* gekennzeichnet. Diese Marker können Sie entweder selbst setzen oder die Aufgabe MAGIX Video deluxe MX überlassen. Einen Kapitelmarker pro Film fordert das Programm jedoch mindestens. Maximal sind 99 Marker pro Film möglich. Ob diese Anzahl noch sinnvoll ist, ist allerdings fragwürdig.

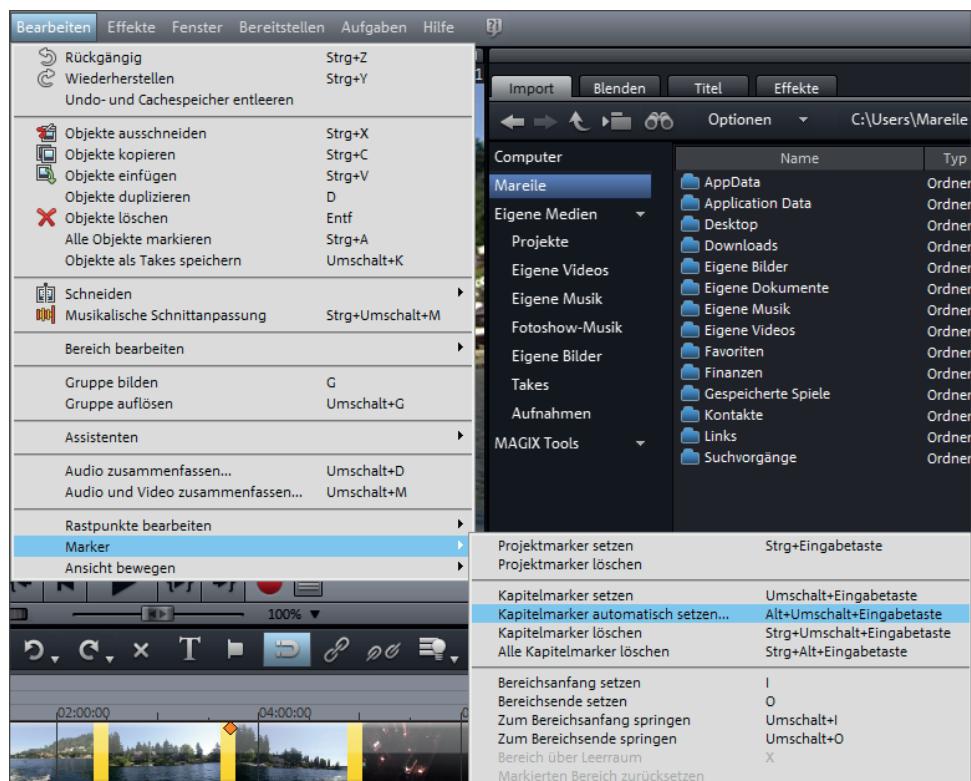
Weil es der bequemere Weg ist, zeigen wir Ihnen nun zunächst die automatische Variante. Um also das Einfügen der Kapitelmarker in die Hände von MAGIX Video deluxe MX zu legen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Den Markerdialog öffnen

Stellen Sie sicher, dass Sie sich im Timeline-Modus befinden (Abbildung 11.2). Wählen Sie den Menueintrag **Bearbeiten > Marker > Kapitelmarker automatisch setzen...** im Menü.

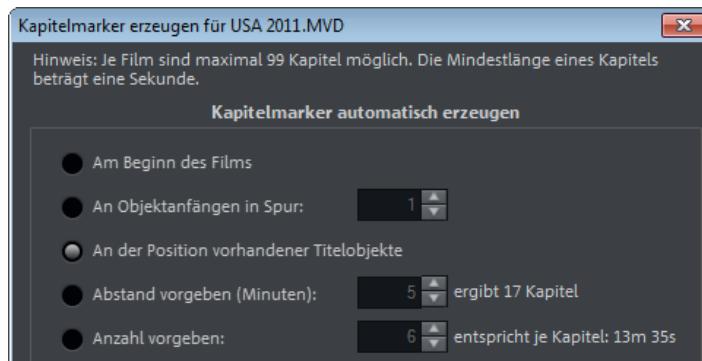
Abbildung 11.3 ▾

Um MAGIX Video deluxe MX die Arbeit zu überlassen, wählen Sie **Kapitelmarker automatisch setzen...** im Menü.



Im Dialog, der sich daraufhin öffnet, stehen Ihnen mehrere Optionen zur Verfügung (Abbildung 11.4). Wählen Sie die passende Option mit einem Mausklick aus:

- Wenn lediglich der von MAGIX Video deluxe MX geforderte eine Kapitelmarker gesetzt werden soll, aktivieren Sie die Option **Am Beginn des Films**. Das Programm setzt damit einen Marker am Filmanfang, um das Soll zu erfüllen.
- Wählen Sie **An Objektanfängen in Spur [..]**, um in der Spur, die Sie im Feld daneben angeben, bei jedem Objektanfang einen Marker zu setzen. Falls Ihr Film aus einer Vielzahl von Objekten besteht, sollten Sie von dieser Option allerdings eher absehen.
- Falls Sie beispielsweise bei jedem Ortswechsel in Ihrem Film einen Untertitel ergänzt haben, ist die Option **An der Position vorhandener Titelobjekte** goldrichtig für Sie. In diesem Fall setzt das Programm zu Beginn eines jeden Titelobjekts automatisch einen Kapitelmarker.
- Mit der Option **Abstand vorgeben (Minuten)** ergänzt MAGIX Video deluxe MX die Marker in dem von Ihnen vorgegebenen zeitlichen Abstand. Wie viele Marker dann insgesamt gesetzt werden, wird direkt hinter der Minutenangabe angezeigt.
- Mit der letzten Option **Anzahl vorgeben** geben Sie dem Programm die Anzahl der einzufügenden Kapitelmarker selbst vor. Hinter dem Feld steht in diesem Fall dann, in welchem zeitlichen Abstand die Marker gemäß Ihrer Angabe gesetzt werden.



Schneller per Tastatur

Den Dialog **Kapitelmarker erzeugen** können Sie auch über die Tastenkombination **[Alt] + [↑] + [←]** aufrufen.

◀ Abbildung 11.4

Bei der Auswahl der passenden Option haben Sie die Qual der Wahl.

2. Den Markern Namen geben

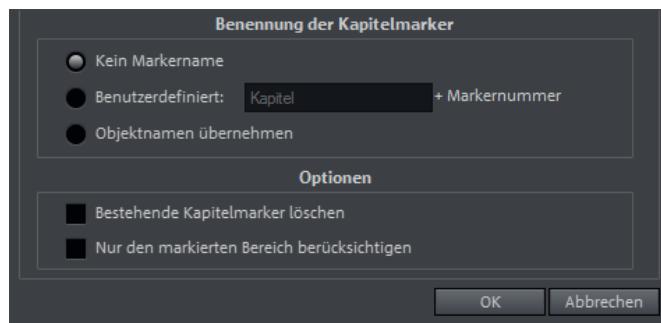
Wenn Sie möchten, können Sie im Dialog **Kapitelmarker erzeugen** einen Namen für die Marker angeben (Abbildung 11.5). Unsere Empfehlung ist aber: Belassen Sie es hier bei der Voreinstellung **Kein Markernname** und benennen Sie die Kapitelmarker später individuell um.

Kapitelmarker benennen

Die Bezeichnungen für die Kapitelmarker können sowohl im Arranger als auch später in der Oberfläche **Brennen** beim Erzeugen des DVD-Menüs geändert werden.

Abbildung 11.5 >

Auf die Vergabe eines Markernamens sollten Sie hier erst einmal verzichten.



3. Den Markerdialog abschließen

Verfügt der Film bereits über Kapitelmarker, die Sie nicht übernehmen möchten, aktivieren Sie die Option **Bestehende Kapitelmarker löschen**. Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, schließen Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK**. MAGIX Video deluxe MX erzeugt nun nach Ihren Vorgaben die Kapitelmarker. In der Zeitleiste des Arrangers wird an den entsprechenden Stellen eine kleine blaue Flagge eingeblendet.

4. Die Position der Marker korrigieren

Falls Sie mit der Position eines Kapitelmarkers noch nicht zufrieden sind, verschieben Sie ihn einfach mit gedrückter linker Maustaste. Um einen Marker ganz zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die blaue Flagge und wählen **Löschen** im Kontextmenü (Abbildung 11.6).

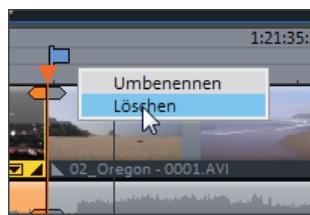


Abbildung 11.6

Jeder Kapitelmarker lässt sich verschieben oder wieder löschen.

Vorsicht bei Änderungen!

Wenn Sie nach dem Setzen der Kapitelmarker noch Änderungen am Film vornehmen, sollten Sie anschließend unbedingt die Position der Kapitelmarker überprüfen! Kapitelmarker werden nicht automatisch mit verschoben, wenn Sie beispielsweise einen Filmausschnitt löschen oder zusätzliche Objekte einfügen.

Kapitelmarker manuell setzen

Anstatt MAGIX Video deluxe MX die Arbeit zu überlassen, können Sie den Film natürlich auch selbst mit Kapitelmarkern versehen. Stellen Sie zunächst sicher, dass Sie sich in der Ansicht **Timeline-Modus** befinden.

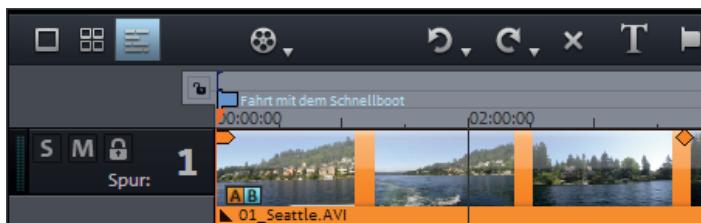
1. Der erste Kapitelmarker wird am Filmanfang gesetzt. Falls sich der Wiedergabemarker noch nicht an dieser Stelle befindet, klicken Sie in der Transportkontrolle des Programmmonitor auf die Schaltfläche **Zum Filmanfang springen**

2. Anschließend erzeugen Sie den ersten Kapitelmarker, indem Sie auf das Symbol **Kapitelmarker setzen** in der unteren Werkzeugeiste klicken. In der Zeitleiste des Arrangers erscheint am Filmanfang eine kleine blaue Flagge, das Symbol für den Kapitelmarker.

3. Vergeben Sie nun einen Namen für den Kapitelmarker, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Kapitelmarker klicken und im Kontextmenü den Befehl **Umbenennen** wählen.

4. Im zugehörigen Dialog tippen Sie eine Bezeichnung für das Kapitel ein. Dieser Name erscheint später auch im DVD-Menü, d.h., Sie sollten eine entsprechend aussagekräftige Bezeichnung wählen.

5. Nachdem Sie den Dialog mit **OK** beendet haben, wird der Name in der Zeitleiste des Arrangers rechts von der blauen Flagge angezeigt (Abbildung 11.7).



◀ Abbildung 11.7

Der Name wird rechts vom Kapitelmarker eingeblendet.

6. Verschieben Sie nun den Wiedergabemarker an die Stelle im Film, an der das nächste Kapitel beginnen soll.

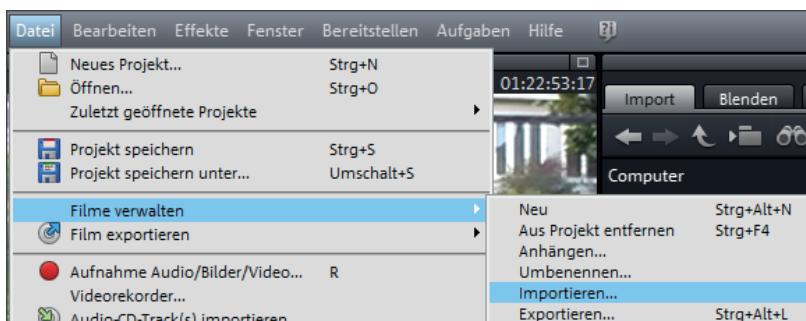
7. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6 für alle übrigen Kapitel.

Solange Sie sich noch in der Oberfläche **Bearbeiten** befinden, können Sie die Kapitelmarker beliebig verschieben. Sobald Sie in die Oberfläche **Brennen** wechseln, ist nur noch ein Umbenennen oder Ausblenden der Marker möglich.

Weitere Filme vor dem Brennen laden

Auf eine CD oder DVD lässt sich natürlich mehr als ein Film brennen. Bevor Sie in die Oberfläche **Brennen** wechseln, müssen alle Filme geladen werden.

1. Rufen Sie den Menüeintrag **Datei > Filme verwalten > Importieren...** auf (Abbildung 11.8).



◀ Abbildung 11.8

Den Befehl zum Importieren Ihrer Filme finden Sie im Menü **Datei**.

Einen Film trennen

Jeder Film lässt sich im Disc-Menü gezielt über die Fernbedienung ansteuern. Möchten Sie den aktuell im Arranger geladenen Film in zwei Teile splitten, nutzen Sie das **Zerschneiden**-Werkzeug **Film trennen**  in der unteren Werkzeugeiste.

- 2.** Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem Sie den Film gespeichert haben, den Sie brennen wollen.
- 3.** Markieren Sie die Filmdatei (zur Erinnerung: Filmdateien haben in MAGIX Video deluxe MX die Dateiendung *.mdv*), und klicken Sie dann auf **Öffnen**.
- 4.** Der ausgewählte Film wird nun im Arranger angezeigt. Auch diesen Film sollten Sie noch mit Kapitelmarkern versehen.

Alle Vorbereitungen zum Brennen einer DVD sind nun abgeschlossen. Bevor Sie in die entsprechende Oberfläche wechseln, um ein Disc-Menü zusammenzustellen, sollten Sie alle geladenen Filme nochmals in Ruhe prüfen. Dies ist die letzte Gelegenheit, um Korrekturen am Film vorzunehmen. Über die Schaltfläche **Film zur Bearbeitung auswählen** wechseln Sie zwischen den jeweiligen Filmen. Sind Sie mit allem zufrieden? Dann speichern Sie das Projekt mit einem Klick auf das Symbol **Projekt speichern** in der oberen Werkzeugeiste oder alternativ über die Tastenkombination **[Strg] + [S]**.

11.2 Ein individuelles DVD-Menü erstellen

Nachdem Sie Ihren Film in Kapitel unterteilt und alle Filme geladen haben, die auf die DVD gebrannt werden sollen, können Sie sich an die Gestaltung des Disc-Menüs machen. Hierzu wechseln Sie in die Oberfläche **Brennen** (Abbildung 11.9).



▲ Abbildung 11.9

Das Disc-Menü wird in der Oberfläche **Brennen** bearbeitet.

Für die Oberfläche **Brennen** gibt es zwei verschiedene Ansichts-Modi: **Vorschau** und **Bearbeiten**. Nach dem Wechsel von der Oberfläche **Bearbeiten** zur Oberfläche **Brennen** ist automatisch der Modus **Vorschau** aktiviert. In diesem Modus können Sie sich das Disc-Menü zwar ansehen, Änderungen lassen sich aber nur im **Bearbeiten**-Modus vornehmen, wie Sie etwas später sehen werden.

Den größten Teil der Oberfläche **Brennen** nimmt die Vorschau auf das Disc-Menü in der Fenstermitte ein (Abbildung 11.10). Sollte Ihnen diese Menüvorschau noch nicht besonders gut gefallen, machen Sie sich keine Sorgen: Alles, was Sie hier sehen – vom Hintergrund über Bilder und Schaltflächen bis hin zu den Texten selbst – können Sie ganz nach Ihren Wünschen gestalten.



◀ Abbildung 11.10
Alle Elemente des Disc-Menüs lassen sich verändern.



▲ Abbildung 11.11
Die virtuelle Fernbedienung dient der Überprüfung des Disc-Menüs.

In der linken Fensterhälfte sehen Sie die Abbildung einer Fernbedienung (Abbildung 11.11). Mithilfe dieser virtuellen Fernbedienung lässt sich überprüfen, ob das Disc-Menü korrekt funktioniert. Näheres dazu erfahren Sie im Abschnitt »Ihr Menü mit der virtuellen Fernbedienung prüfen« auf Seite 358. Am unteren Rand der Oberfläche **Brennen** werden die verschiedenen Menüvorlagen eingeblendet (Abbildung 11.12). Sie können zwischen animierten Vorlagen und statischen Vorlagen auswählen. Was sich jeweils dahinter verbirgt, lesen Sie im nächsten Abschnitt »Eine Menüvorlage auswählen«.



◀ Abbildung 11.12
MAGIX Video deluxe MX bietet eine Vielzahl an Menüvorlagen an.

Eine Menüvorlage auswählen

Der erste Schritt in der Gestaltung des Disc-Menüs besteht in der Auswahl der Vorlage. Die Menüvorlagen sind in verschiedene Kategorien unterteilt. Vorlagen der Kategorie **Animiert** enthalten beispielsweise ein Hintergrund- sowie ein Intro-Video und sind mit Musik untermalt. Die statischen Menüvorlagen wiederum bestehen nur aus einem Hintergrundelement sowie den notwendigen Bedienelementen des Menüs.

Die Kategorien mit dem Präfix **HD** enthalten hochauflösende Hintergrundbilder, die sich besonders auf HDTV-Geräten gut machen. Welche Kategorien angezeigt werden, hängt davon ab, welches Seitenverhältnis (4:3 bzw. 16:9) aktiviert ist. Bevor Sie sich für eine der Menüvorlagen entscheiden, sollten Sie sich die Auswahl in Ruhe ansehen.



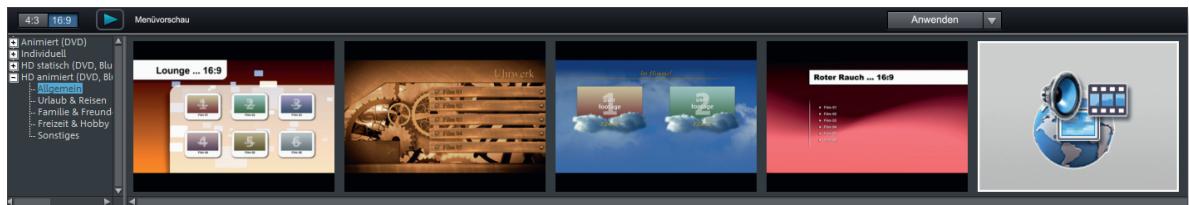
▲ Abbildung 11.13

Die Angabe in Klammern besagt für welchen Datenträger die jeweilige Menüvorlagen-Kategorie geeignet ist.

1. Markieren Sie als Erstes das gewünschte Seitenverhältnis für Ihr Disc-Menü. In der Baumstruktur am linken Fensterrand werden daraufhin die für das ausgewählte Seitenverhältnis verfügbaren Kategorien eingeblendet. Die Zusatzangabe hinter den Kategoriebezeichnungen zeigt, für welche Datenträger die Vorlagen am besten geeignet sind (Abbildung 11.13).

2. Wenn Sie auf das Plus-Symbol vor einem Kategoriennamen klicken, klappt eine Liste mit Unterkategorien aus.

3. Markieren Sie eine davon, dann werden auf der rechten Fensterseite die entsprechenden Menüvorlagen eingeblendet (Abbildung 11.14). Mithilfe der Bildlaufleiste am unteren Fensterrand können Sie in der Liste blättern.



▲ Abbildung 11.14

Sehen Sie sich die Vorlagen innerhalb der diversen Unterkategorien in Ruhe an.

4. Gefällt Ihnen eine der Vorlagen besonders gut, übernehmen Sie sie mit einem Klick auf **Anwenden** in die Menüvorschau in der oberen Fensterhälfte (Abbildung 11.15). Falls Sie ein animiertes Menü gewählt haben, können Sie außerdem das Hintergrundvideo sowie die Musik (sofern vorhanden) mit einem Klick auf das Symbol **Menüvorschau** abspielen. Zum Beenden der Wiedergabe reicht ein erneuter Klick auf dieses Symbol.

Abbildung 11.15 >

Nach einem Klick auf **Anwenden** können Sie sich die Vorschau des Disc-Menüs ansehen.



Falls Ihnen die gewählte Menüvorlage doch nicht gefällt, probieren Sie einfach eine neue aus. Denken Sie aber auch daran, dass Sie jede Vorlage individuell anpassen können. Keine Vorlage muss Ihnen also bis ins Detail zusagen, damit Sie sie nutzen können.

Menüvorlagen bearbeiten

Sobald Sie sich für eine Vorlage entschieden haben, können Sie sich an die Feinabstimmung des Disc-Menüs machen. Vom Hintergrundbild bzw. -video über die Musikuntermalung bis hin zu den Schaltflächen lässt sich absolut alles verändern. Nachdem Sie eine Menüvorlage ausgewählt und auf Ihren Film angewendet haben, wechseln Sie dazu vom **Vorschau**-Modus in den **Bearbeiten**-Modus. Klicken Sie in der linken oberen Fensterecke auf die Schaltfläche **Bearbeiten** (Abbildung 11.16).



◀ Abbildung 11.16

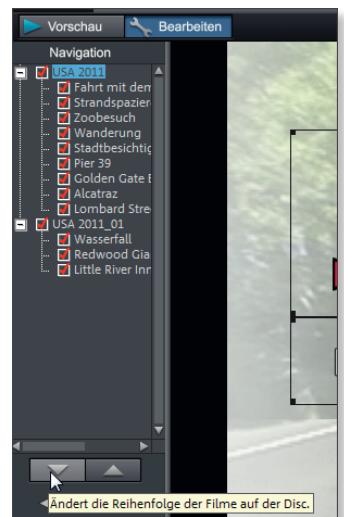
Um die Vorlage anpassen zu können, müssen Sie in den **Bearbeiten**-Modus wechseln.

Die Fernbedienung links und die **Brennen**-Schaltfläche am rechten Fensterrand sind nun verschwunden. Dafür sind jetzt die unterschiedlichen Einstellungsmöglichkeiten sichtbar, die wir uns als Nächstes der Reihe nach ansehen werden.

1. Die Navigation anpassen

In der linken oberen Ecke unterhalb der **Vorschau**-Schaltfläche wird die Navigation eingeblendet. Zunächst werden hier lediglich die Filme angezeigt, die Sie zuvor geladen haben. Wenn Sie auf das Plus-Symbol vor einem Filmenamen klicken, klappt eine Liste der Kapitel dieses Films auf (Abbildung 11.17). Links von jedem Film- und Kapitelnamen sehen Sie ein kleines Kontrollkästchen. Ein Häkchen im Kontrollkästchen zeigt, dass das entsprechende Element im Disc-Menü angezeigt wird. Um ein Kapitel aus dem Disc-Menü zu entfernen, deaktivieren Sie also einfach das entsprechende Kontrollkästchen.

Der Film, der im Bereich **Navigation** an oberster Stelle angezeigt wird, erscheint auch im Disc-Menü als Erstes. Die Reihenfolge der Filme lässt sich aber leicht verändern. Markieren Sie im Navigationsbereich den Film, den Sie in der Liste an eine andere Position verschieben möchten. Über die beiden Pfeiltasten am unteren Rand des Bereichs lässt er sich nun nach oben bzw. unten verschieben.



▲ Abbildung 11.17

Über die Pfeiltasten können Sie die Reihenfolge der Filme verändern.

Wenn Sie im Navigationsbereich einen Filmtitel markieren, wird rechts die zugehörige Menüseite angezeigt. Klicken Sie dagegen auf einen Kapitelnamen, erscheint rechts das Kapitelmenü (Abbildung 11.18).

Abbildung 11.18 >

Markieren Sie in der Navigationsliste einen Kapitelnamen, erscheint rechts das Kapitelmenü.



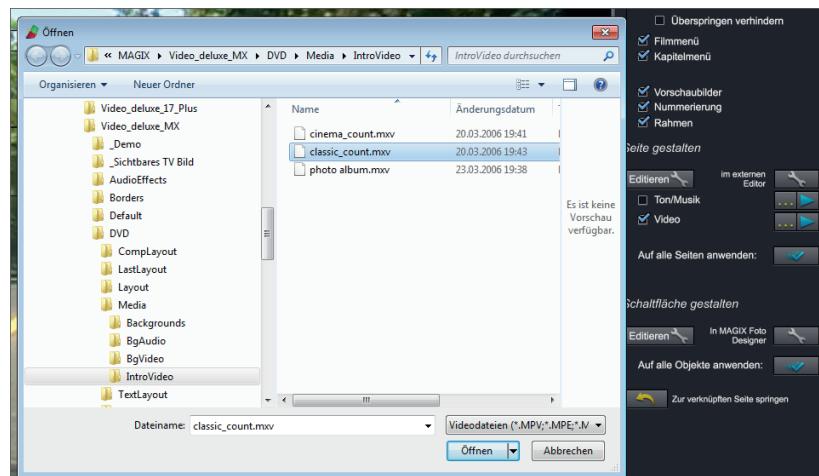
2. Disc-Optionen einstellen

Als Nächstes werfen wir einen Blick auf den rechten Rand des Programmfensters. Hier finden Sie den Bereich **Disc-Optionen**, über den Sie festlegen, welche Elemente im Disc-Menü erscheinen sollen und welche nicht.

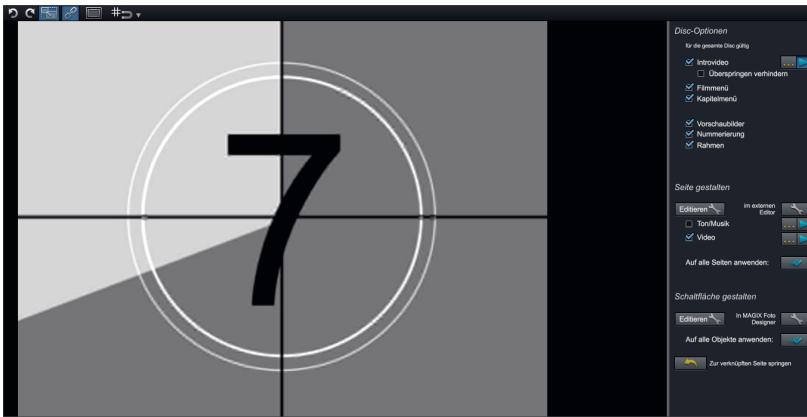
Ist die Option **Introvideo** aktiviert, wird ein kleines Video abgespielt, sobald Sie die DVD in den Player gelegt haben. Erst am Ende dieses Videos erscheint dann das eigentliche Disc-Menü. Nach einem Klick auf die Schaltfläche können Sie entweder ein eigenes Introvideo laden oder eine der drei Vorlagen von MAGIX Video deluxe MX nutzen (Abbildung 11.19). Nachdem Sie eine Datei ausgewählt haben, klicken Sie auf **Öffnen**.

Abbildung 11.19 >

MAGIX Video deluxe MX bringt drei Introvideos mit.



Nach einem Klick auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche wird das Intro in der Vorschau abgespielt (Abbildung 11.20).



◀ Abbildung 11.20

Das zuvor ausgewählte Intro in Aktion

Im Bereich **Disc-Optionen** gibt es aber noch mehr zu entdecken (Abbildung 11.21). Falls Sie mehrere Filme auf DVD brennen möchten, sollte die Option **Filmmenü** aktiviert sein, um die Filme gezielt ansteuern zu können. Haben Sie Ihren Film außerdem mit mehr als einem Kapitelmarker versehen, sollte auch die Option **Kapitelmenü** mit einem Häkchen versehen sein.

Ist die Option **Vorschaubilder** aktiviert, wird von jedem Film und jedem Kapitel eine kleine Vorschau gezeigt. Über die letzte Option **Rahmen** können Sie darüber hinaus festlegen, ob diese Vorschau von einem Rahmen umgeben sein soll.

Der vorletzten Option **Nummerierung** kommt eine besondere Bedeutung zu. Ist sie aktiviert, erhält jedes Kapitel in der Reihenfolge, in der es im Navigationsbereich aufgeführt wird, eine Nummer (siehe dazu auch Abbildung 11.18). Wenn Sie diese Nummer später über die Fernbedienung eingeben, wird das entsprechende Kapitel abgespielt.

3. Die Seite gestalten

Haben Sie sich für eine statische Menüvorlage entschieden, wird im Hintergrund des Disc-Menüs ein Bild angezeigt. Im Falle einer animierten oder individuellen Vorlage ist ein Hintergrundvideo zu sehen. Bei einigen Vorlagen ist außerdem ein Musiktitel zu hören. Was jeweils angezeigt bzw. abgespielt wird, bestimmen Sie im Bereich **Seite gestalten**.

Wie zuvor bereits beim Introvideo können Sie nach einem Klick auf die Schaltfläche jeweils ein anderes Bild bzw. Video oder auch einen anderen Musiktitel auswählen (Abbildung 11.22).

Zusätzliche Einstellung

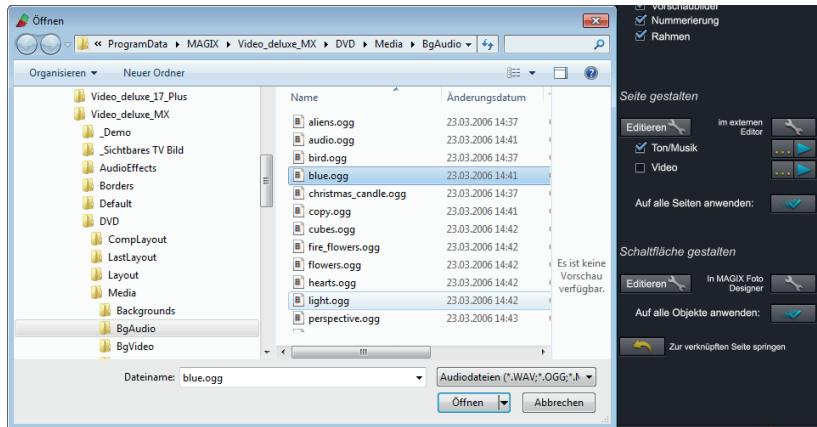
Möchten Sie, dass das Introvideo auf jeden Fall abgespielt wird? Dann aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Überspringen verhindern** ①.

①



▲ Abbildung 11.21

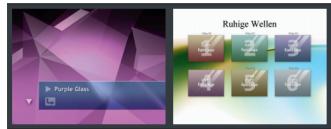
Im Bereich Disc-Optionen legen Sie die Eigenschaften Ihres DVD-Menüs fest.



▲ Abbildung 11.22

Gefällt Ihnen die Hintergrundmusik nicht, wählen Sie einfach eine neue aus.

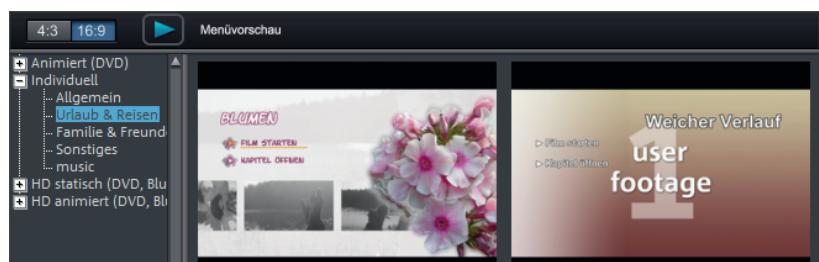
Bisher haben Sie erfahren, wie Sie festlegen, was im Disc-Menü eingeblendet wird und was nicht zu sehen sein soll. Als Nächstes zeigen wir Ihnen, wie Sie die einzelnen Texte, Schaltflächen und Hintergrundelemente im Detail verändern.



▲ Abbildung 11.23

Jede Menüvorlage ist anders aufgebaut.

Da jede Vorlage anders aufgebaut ist, würde es den Rahmen dieses Buches sprengen, sie alle im Einzelnen vorzustellen. Wir werden daher eine Vorlage aussuchen und anhand dieser die einzelnen Elemente etwas genauer unter die Lupe nehmen. Als Beispiel dient uns die Menüvorlage **Weicher Verlauf** in der Kategorie **Individuell > Urlaub & Reisen** im Seitenverhältnis **16:9** (Abbildung 11.24).



▲ Abbildung 11.24

Als Beispiel für die weiteren Schritte dient die Menüvorlage **Weicher Verlauf**.

Das Disc-Menü besteht aus zwei Ebenen, nämlich dem *Filmmenü* und dem *Kapitelmenü*. In unserer Beispielvorlage wird nach der Auswahl zunächst das Filmmenü in der Menüvorschau angezeigt. Im Gegensatz

zu anderen Vorlagen gibt es hier für jeden Film eine eigene Menüseite (Abbildung 11.25). Diese Anordnung ist eher unpraktisch, weil Sie später mithilfe der Fernbedienung von einer Seite zur nächsten blättern müssten. Es sind jedoch nur wenige Mausklicks notwendig, um diese Aufteilung zu ändern.



▲ Abbildung 11.25

In der gewählten Vorlage erhält jeder Film eine eigene Menüseite.

Die Anordnung der Elemente auf der Menüseite verändern

Um die Anzahl der pro Menüseite angezeigten Filme anzupassen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Falls Sie sich zuvor das Kapitelmenü angesehen haben, klicken Sie im Navigationsbereich links auf den Namen des ersten Films (Abbildung 11.26). Danach ist in der Fenstermitte wieder eine Vorschau auf das Filmmenü zu sehen. Am unteren Rand des Programmfensters sehen Sie oberhalb der Menüvorlagen verschiedene Register. Im Moment befindet sich noch das Register **Vorlagen** im Vordergrund.
2. Nach einem Klick auf die Registerkarte **Anordnung** werden verschiedene Kompositionen für die Filmanordnung eingeblendet (Abbildung 11.27).



▲ Abbildung 11.26

Um das Filmmenü anpassen zu können, muss der erste Film markiert sein.

3. Blättern Sie mithilfe der Bildlaufleiste etwas nach rechts, bis die passende Anzahl an Menüelementen (in diesem Fall also Filmen) pro Seite zu sehen ist.

Abbildung 11.27 >

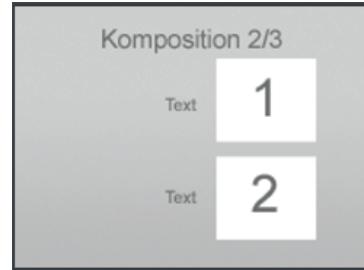
Im Register **Anordnung** können Sie eine neue Seitenaufteilung auswählen und diese anschließend der aktuellen Menüseite zuweisen.



4. Markieren Sie die gewünschte Komposition. Für unser Beispiel wählen wir **Komposition 2/3** (Abbildung 11.28).

Abbildung 11.28 >

Für unser Beispiel wählen wir **Komposition 2/3**.



5. Soll diese Anordnung nur für die Filmmenü-Seite, nicht aber für die Kapitelübersicht gelten, klicken Sie auf den kleinen Pfeil rechts neben der Schaltfläche **Anwenden**. In der zugehörigen Liste wählen Sie dann **Der aktuellen Menüseite zuordnen** aus (siehe dazu erneut Abbildung 11.27).

Es werden nun beide Filme auf der Menüseite angezeigt. Die Position der einzelnen Elemente, z. B. der Filmtitel, oder auch des Befehls **Film starten** lässt sich später noch ändern (siehe dazu den Abschnitt »Größe und Position der Menüelemente anpassen« auf Seite 356).

Buttons (Schaltflächen) und den Schriftstil verändern

Rechts vom jeweiligen Filmtitel ist in unserem Beispiel immer der Schriftzug **Film starten** zu sehen. Anstelle dieses Textes können Sie auch eine kleine Filmvorschau einblenden:

1. Wechseln Sie in das Register **Buttons**.
2. Markieren Sie mit einem Mausklick den gewünschten neuen Stil für die Filmstart-Schaltflächen (Abbildung 11.29). In unserem Beispiel entscheiden wir uns für den Stil rechts neben dem rosafarbenen Rahmen.
3. Ordnen Sie den Stil der aktuellen Menüseite zu, indem Sie auf den kleinen Pfeil rechts neben der Schaltfläche **Anwenden** klicken und in der Liste den Eintrag **Der aktuellen Menüseite zuordnen** auswählen.



◀ Abbildung 11.29
Im Register **Buttons** bestimmen Sie das Aussehen der Schaltflächen.

Den Schriftstil ändern Sie analog im Register **Schrift**. Auch Schriftfarbe und -größe können angepasst werden, darum kümmern wir uns aber noch gesondert im Abschnitt »Die Beschriftungen des Menüs anpassen« ab Seite 353.

Sobald Sie die Auswahl für die Filmmenüseite vorgenommen haben, klicken Sie links im Bereich **Navigation** auf das erste Kapitel des ersten Films. In der Menüvorschau ist nun die Kapitelmenüseite zu sehen. Passen Sie auch für diese Seite die Anordnung der Elemente, das Aussehen der Schaltflächen sowie den Schriftstil an (Abbildung 11.31), und wiederholen Sie das Ganze für die Kapitelmenüseite des zweiten Films.

Kapitel öffnen

▲ Abbildung 11.30
Der Schriftstil wird etwas später angepasst.

Abbildung 11.31 >

Auch die Kapitelmenüseiten sollen individuell angepasst werden.



Den Hintergrund des Filmmenüs anpassen

Alle Elemente, die auf den Menüseiten sichtbar sind, lassen sich verändern. Beginnen wir also zunächst mit dem Hintergrund der Filmmenüseite.

In unserer Beispielvorlage wird als Hintergrund das erste Einzelbild des Films angezeigt. Dieser willkürlich ausgewählte Frame ist nicht unbedingt der schönste und soll daher ausgetauscht werden.

1. Um den Hintergrund der Filmmenüseite verändern zu können, muss diese in der Menüvorschau zu sehen sein. Markieren Sie daher den ersten Filmtitel im Bereich **Navigation**.

2. Klicken Sie in der rechten Fensterhälfte im Bereich **Seite gestalten** auf die Schaltfläche **Editieren**.

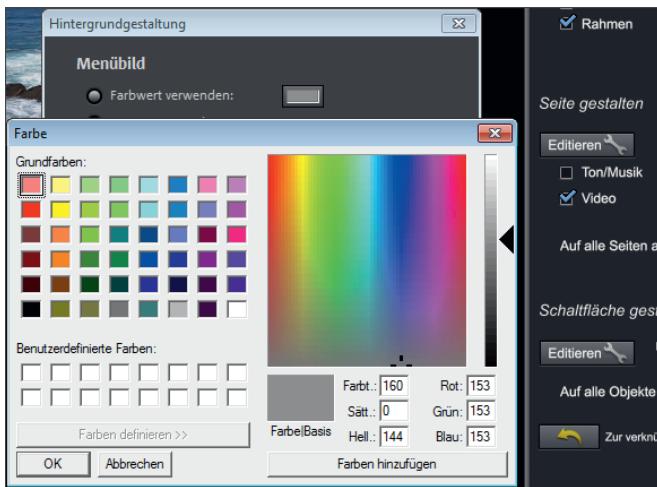
3. Im Dialog **Hintergrundgestaltung**, der sich daraufhin öffnet, stehen Ihnen nun drei Möglichkeiten zur Auswahl:

- Wenn Sie einen einfarbigen Hintergrund vorziehen, aktivieren Sie die Option **Farbwert verwenden** und klicken dann auf die Farbschaltfläche rechts daneben (Abbildung 11.33). Im nächsten Dialog **Farbe** markieren Sie den gewünschten Farbton und schließen das Fenster mit einem Klick auf **OK**.
- Mit der Option **Bitmap verwenden** können Sie nach einem Klick auf den Pfeil rechts neben dem Feld **Mitgelieferte Hintergründe** aus einer Vielzahl an Bildern einen passenden Hintergrund auswählen.



Abbildung 11.32

MAGIX Video deluxe MX bringt eine Vielzahl an Hintergründen mit.

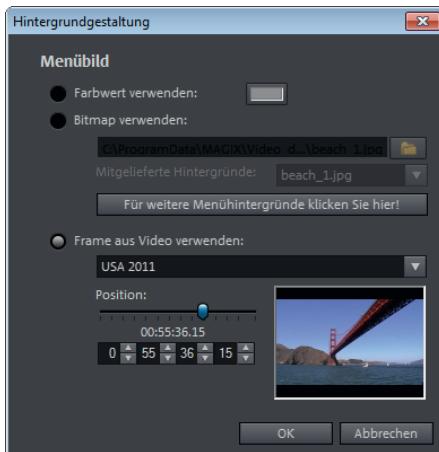


◀ Abbildung 11.33

Den gewünschten Farnton für den Hintergrund wählen Sie nach einem Klick auf die Farbschaltfläche aus.

- Die Option **Frame aus Video verwenden** ermöglicht es Ihnen, selbst ein Einzelbild des Films als Hintergrundbild auszuwählen (Abbildung 11.34). Die entsprechende Position im Film steuern Sie entweder über den Schieberegler oder über die Pfeiltasten an.

Nachdem Sie das Hintergrundbild festgelegt haben, schließen Sie den Dialog **Hintergrundgestaltung** mit **OK**.



◀ Abbildung 11.34

Sie können auch selbst ein Einzelbild aus dem Film als Hintergrund auswählen.

Die Beschriftungen des Menüs anpassen

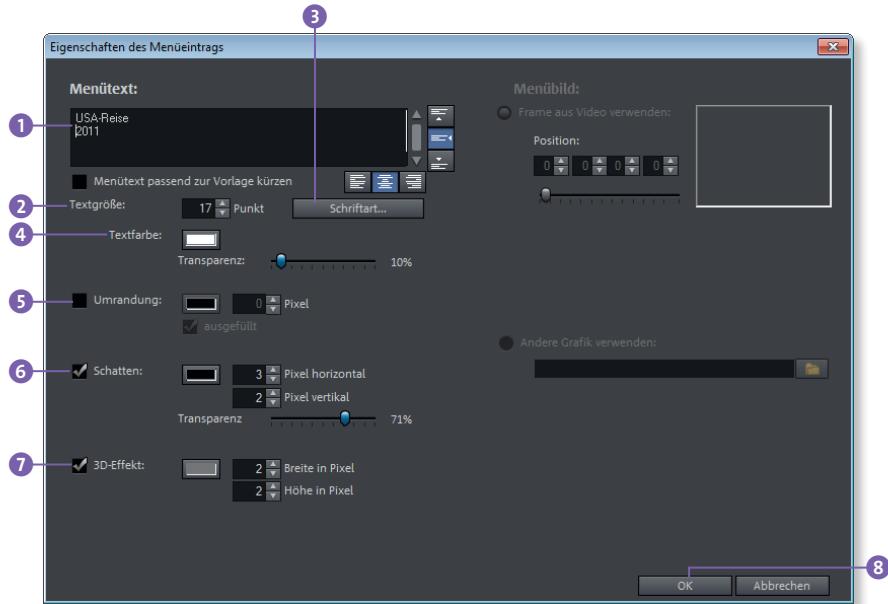
Jedes Disc-Menü erhält einen eigenen Titel. MAGIX Video deluxe MX wählt hierfür automatisch den Projektnamen, also etwa **USA 2011**. Gefällt Ihnen dieser Titel nicht als Disc-Menütitel, sollten Sie ihn als Nächstes ändern.



▲ Abbildung 11.35
Doppelklicken Sie auf den Text.

1. Einen Menütitel angeben

Um einen neuen Menütitel zu vergeben, doppelklicken Sie auf den entsprechenden Text in der Menüvorschau. Der Dialog **Eigenschaften des Menüeintrags** wird geöffnet (Abbildung 11.36). Tragen Sie im Feld **Menütext** ① den neuen Namen ein. Legen Sie außerdem Textgröße ②, Schriftart ③, Textfarbe ④, Umrandung ⑤, Schatten ⑥ und gegebenenfalls auch einen 3D-Effekt ⑦ fest. Übernehmen Sie Ihre Einstellungen mit einem Klick auf **OK** ⑧.



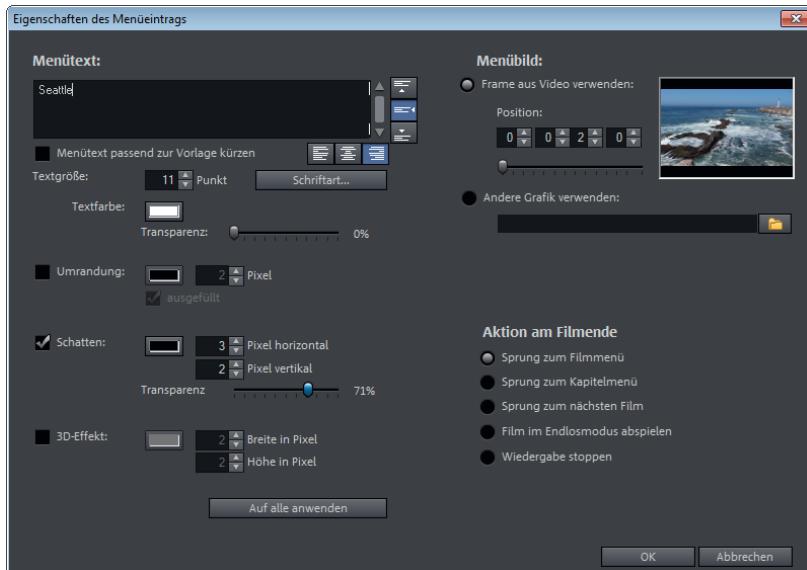
▲ Abbildung 11.36

Neben dem Menütext können Sie Größe, Farbe und Effekte des Textes verändern.

2. Film- und Kapittitel einzeln anpassen

Analog zum Projekttitel lassen sich auch die einzelnen Film- und Kapiteltitel anpassen. Doppelklicken Sie in der Menüvorschau auf den ersten Filmtitel. Im folgenden Dialog **Eigenschaften des Menüeintrags** formatieren Sie den Titel zunächst nach Ihren Wünschen (Abbildung 11.37).

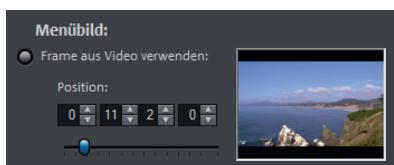
Für den Fall, dass Sie diese Einstellungen nicht für jeden Film- bzw. Kapittel titel einzeln durchführen wollen, übernehmen Sie sie zunächst mit einem Klick auf die Schaltfläche **Auf alle anwenden**. Das Fenster **Eigenschaften des Menüeintrags** wird in diesem Fall geschlossen. Öffnen Sie es wieder mit einem erneuten Doppelklick auf den Filmtitel in der Menüvorschau. Nun können Sie im Feld **Menütext** den neuen Filmtitel eingeben.



◀ Abbildung 11.37
Im Dialogfenster **Eigenschaften des Menüeintrags** legen Sie das Aussehen Ihrer Beschriftungen fest.

3. Ein Vorschaubild für das Menü auswählen

Wenn Sie im Programmfenster rechts unter **Disc-Optionen** die Option **Vorschaubilder** aktiviert haben, zeigt MAGIX Video deluxe MX in unserem Beispiel automatisch das erste Einzelbild Ihres Films als Vorschau im Filmmenü an. Im Dialogfenster **Eigenschaften des Menüeintrags** können Sie über den Schieberegler im Bereich **Menübild** einen anderen Frame Ihres Films als Menübild auswählen (Abbildung 11.38). Alternativ aktivieren Sie die Option **Andere Grafik verwenden** und wählen nach einem Klick auf das Ordnersymbol eine passende Grafik aus.



◀ Abbildung 11.38
Das Menübild lässt sich individuell einstellen.

4. Das Ende des Films festlegen

In der rechten unteren Ecke des Dialogs **Eigenschaften des Menüeintrags** sehen Sie den Bereich **Aktion am Filmende**. Hier legen Sie fest, was passieren soll, sobald der Film vollständig abgespielt wurde. Belassen Sie es hier bei der Voreinstellung **Sprung zum Filmmenü**, wenn am Ende des Films wieder das Filmmenü angezeigt werden soll. Alternativ können Sie einen Sprung zum Kapitelmenü oder zum nächsten Film veranlassen, den Film im Endlosmodus abspielen lassen oder die Wiedergabe auch ganz stoppen.

5. Die Anpassungen abschließen

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, schließen Sie den Dialog mit **OK**. Analog zu diesem ersten Filmtitel sollten Sie nun alle übrigen Filmtitel sowie die Kapittitel Ihren Wünschen entsprechend anpassen. Nachdem Sie alle Texte formatiert und die jeweiligen Menübilder ausgewählt haben, geht es an die Positionierung der einzelnen Menüelemente.



▲ Abbildung 11.39

Über die Markierungspunkte lässt sich die Größe der Menüelemente verändern.

Abbildung 11.40 >

Der proportionale Skalierungsmodus sollte aktiviert sein.

Weitere Hilfestellungen

Falls Sie beim Ausrichten der einzelnen Menüelemente Schwierigkeiten haben, aktivieren Sie in der Symbolleiste das magnetische Raster . Mit einem Klick auf die Schaltfläche wird außerdem der TV-Anzeigebereich in der Menüvorschau eingeblendet.

Größe und Position der Menüelemente anpassen

Wenn Sie sich in der Oberfläche **Brennen** im **Bearbeiten**-Modus befinden, wird jedes Element des Disc-Menüs von einem grauen Rahmen sowie vier Markierungseckpunkten umgeben (Abbildung 11.39). Über diese Punkte stellen Sie nun die Größe der Menüelemente ein.

1. Stellen Sie zunächst sicher, dass die Schaltfläche **Proportionaler Skalierungsmodus** in der Symbolleiste am oberen Fensterrand aktiviert ist (Abbildung 11.40). Dieser Modus bewirkt, dass beim Verändern der Größe das ursprüngliche Seitenverhältnis beibehalten wird.



2. Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen der vier Eckpunkte, dann nimmt er die Form eines Doppelpfeils an. Ziehen Sie den Zeiger nun mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Richtung.

3. Um ein Element auf der Menüoberfläche neu zu positionieren, bewegen Sie den Mauszeiger in die Mitte dieses Elements. Sobald der Mauszeiger die Form eines Vierfachpfeils annimmt, verschieben Sie das Element mit gedrückter linker Maustaste.

4. Bei manchen Vorlagen sind Text und Vorschaubilder aneinander gekoppelt. Um die beiden trotzdem getrennt voneinander bearbeiten zu können, klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Group-Modus**, und deaktivieren so den gleichnamigen Modus (Abbildung 11.41).

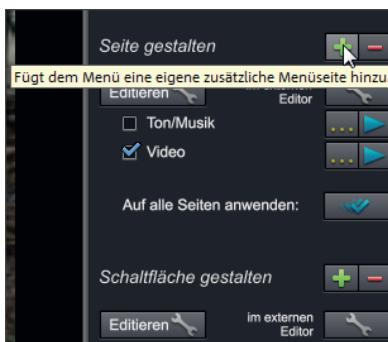


Abbildung 11.41 >

Ist der **Group-Modus** aktiviert, lassen sich Text und Bild nur gemeinsam verschieben.

5. Um ein Menüelement gänzlich zu löschen, markieren Sie es einfach per Mausklick und drücken dann die Taste **[Entf]** auf Ihrer Tastatur.

Für die Classic-Version sind damit die Möglichkeiten der Menügestaltung erschöpft. Arbeiten Sie mit der Plus- oder Premium-Version, können Sie aber noch weitere Menüseiten anlegen und zusätzliche Schaltflächen hinzufügen. Die entsprechenden Einstellungen nehmen Sie in der rechten Fensterhälfte jeweils nach einem Klick auf das Plus-Symbol in den Bereichen **Seite gestalten** sowie **Schaltfläche gestalten** vor (Abbildung 11.42).



Weitere Bearbeitung

Falls Sie das Bildbearbeitungsprogramm *MAGIX Xtreme Foto Designer* installiert haben, können Sie Menüseiten und Schaltflächen noch detaillierter bearbeiten. Das Programm lässt sich direkt aus MAGIX Video deluxe MX heraus aufrufen, indem Sie in der rechten Fensterhälfte auf **im externen Editor** klicken.

◀ Abbildung 11.42

Die Möglichkeit, weitere Menüseiten hinzuzufügen, haben Sie nur in der Plus- und Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX.

Das Disc-Menü im Arranger bearbeiten (Plus/Premium)

Das Disc-Menü lässt sich in der Oberfläche **Brennen** bereits recht umfangreich nach den eigenen Wünschen gestalten. Für manch einen sind diese Einstellungsmöglichkeiten aber noch nicht fein genug. Mit der Plus- oder Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX können Sie das Disc-Menü zusätzlich noch im Arranger überarbeiten.

1. Klicken Sie in der rechten Fensterhälfte im Bereich **Disc-Optionen** auf die Schaltfläche **Im Arranger** (Abbildung 11.43). MAGIX Video deluxe MX wechselt automatisch in die Oberfläche **Bearbeiten**.



◀ Abbildung 11.43

In der Plus- und Premium-Version können Sie das Disc-Menü auch im Arranger bearbeiten.

2. Das Disc-Menü wird im Arranger angezeigt. Sie können es nun mit Effekten versehen, mit Musik untermalen oder andere kreative Veränderungen vornehmen. Dabei gehen Sie genauso vor wie zuvor für die Bearbeitung des Films.
3. Wenn Sie mit der Überarbeitung des Disc-Menüs fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche **Brennen**, um zur entsprechenden Oberfläche zurückzukehren.
4. Den Hinweis auf die vorgenommenen Korrekturen akzeptieren Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche **Änderungen übernehmen**.
5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Menüvorschau, und wählen Sie den Befehl **Unter »Letzte Vorlagen« speichern** aus dem Kontextmenü. Das angepasste Disc-Menü steht Ihnen auf der Registerkarte **Letzte Vorlagen** künftig auch für andere Disc-Menüs zur Auswahl.

Nachdem Sie nun mit der Erstellung Ihres Disc-Menüs fertig sind, sollten Sie vor dem Brennen der DVD prüfen, ob Sie mit der Fernbedienung in Ihrem Menü navigieren können.



▲ Abbildung 11.44

Die Fernbedienung wird nur im **Vorschau**-Modus angezeigt.

Ihr Menü mit der virtuellen Fernbedienung prüfen

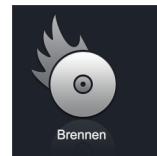
Damit die virtuelle Fernbedienung wieder in der Oberfläche **Brennen** eingeblendet wird, wechseln Sie mit einem Mausklick auf die Schaltfläche **Vorschau** in den entsprechenden Modus (Abbildung 11.44). Probieren Sie anschließend die verschiedenen Tasten der Fernbedienung aus. Das Verhalten der virtuellen Fernbedienung entspricht dem einer echten Fernbedienung eines DVD-Players.

1. Wenn Sie auf die Schaltfläche **DISC** klicken, wird die erste Seite des Menüs in der Menüvorschau angezeigt.
2. Mit einem Klick auf **SUB** wird die Kapitelübersicht des zuvor markierten Films eingeblendet.
3. Haben Sie zuvor im Bereich **Disc-Optionen** die Option **Nummerierung** aktiviert, lässt sich die Wiedergabe eines Films bzw. Kapitels über die Ziffern der Fernbedienung steuern.
4. Über die Navigationstasten wechseln Sie zwischen den einzelnen Einträgen der jeweiligen Menüseite. Um zum nächsten bzw. vorherigen Kapitel zu springen, nutzen Sie die Skip-Tasten.
5. Starten Sie die Filmwiedergabe probeweise mit einem Klick auf die **Wiedergabe**-Schaltfläche der Fernbedienung. Spulen Sie den Film vor, zurück und halten Sie ihn an.

Wenn Sie mit dem Disc-Menü zufrieden sind, sichern Sie das Projekt nochmals mit einem Klick auf das Symbol **Projekt speichern**  in der oberen Werkzeugeiste. Damit sind alle Vorbereitungen abgeschlossen und Sie können die DVD nun brennen.

11.3 Den Datenträger brennen

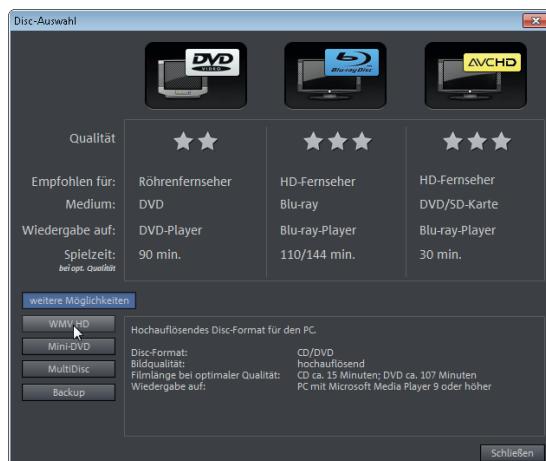
Nachdem Sie alle Vorbereitungen getroffen haben, klicken Sie in der Oberfläche **Brennen** auf das **Brennen**-Symbol in der rechten Fensterhälfte (Abbildung 11.45). Legen Sie außerdem einen Rohling, etwa eine DVD, in das Brenner-Laufwerk ein.



▲ Abbildung 11.45
Klicken Sie in der **Brennen**-Oberfläche auf das **Brennen**-Symbol.

1. Das Ausgabemedium wählen

Bevor Sie die Optionen für den Brennvorgang einstellen, wählen Sie das gewünschte Ausgabemedium. Mit MAGIX Video deluxe MX ist es u.a. möglich, HD- bzw. Full-HD-Videos auf DVD zu brennen. Im Dialog **Disc-Auswahl** werden zunächst drei verschiedene Datenträger zur Auswahl angeboten: **DVD**, **Blu-Ray-Disc** sowie **AVCHD** (Abbildung 11.46).



◀ Abbildung 11.46
Unter **weitere Möglichkeiten** werden zusätzliche Disc-Formate angezeigt.

Unterhalb des jeweiligen Typs erhalten Sie einige zusätzliche Informationen, etwa zur maximal möglichen Spielzeit oder auch zum passenden Wiedergabegerät. Im Falle einer AVCHD-Disc beträgt die Spielzeit beispielsweise 30 Minuten. Zur Wiedergabe des Datenträgers benötigen Sie außerdem einen speziellen Player. Um die anderen Disc-Formate zu sehen, klicken Sie auf die Schaltfläche **weitere Möglichkeiten**. Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen der Einträge, um eine kurze Information zum entsprechenden Medium zu erhalten.

Datensicherung

Wenn Sie unter **weitere Möglichkeiten** den Eintrag **Backup** wählen, können Sie eine Datensicherung aller zum Projekt gehörenden Daten durchführen.

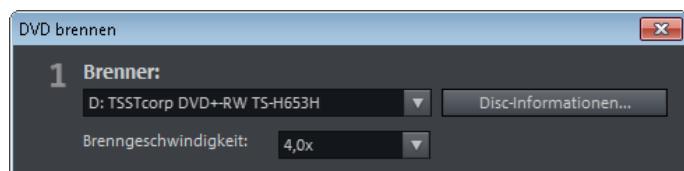
Klicken Sie auf das gewünschte Disc-Format. Für unser Beispiel wählen wir hier **DVD**; falls Sie Ihr HD-Video dagegen auf eine klassische DVD brennen möchten, wählen Sie **AVCHD**.

2. Die Brennoptionen festlegen

Der entsprechende Dialog wird geöffnet (in diesem Fall heißt er **DVD brennen**). Hier legen Sie nun die Brennoptionen fest. Falls Ihr Computer über mehrere Brenner verfügt, wählen Sie im Feld **Brenner** das gewünschte Laufwerk aus (Abbildung 11.47). Die Brenngeschwindigkeit ermittelt MAGIX Video deluxe MX automatisch.

Abbildung 11.47 >

Sie legen den Brenner fest, die Brenngeschwindigkeit ermittelt das Programm.



Verwendete Codecs

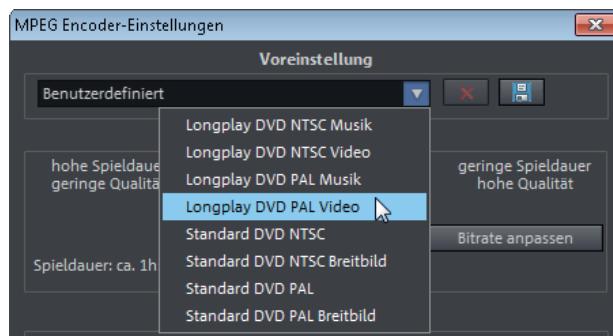
Für DVDs und Blu-Ray-Discs wird der MPEG-2-Codec verwendet, für AVCHD-Discs der MPEG-4/H.264-Codec.

Abbildung 11.48 >

Bei den Encoder-Einstellungen stehen Ihnen einige Voreinstellungen zur Auswahl.

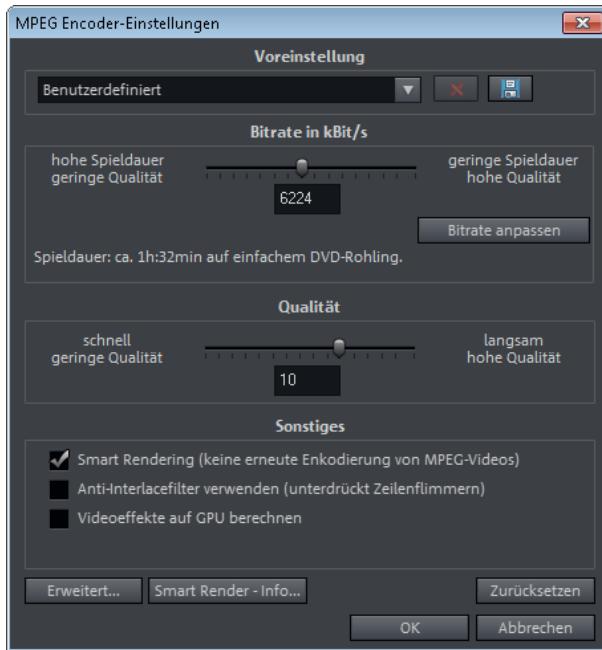
3. Encoder-Einstellungen vornehmen

Als Nächstes nehmen Sie nach einem Klick auf die gleichnamige Schaltfläche die **Encoder-Einstellungen** vor. Im Dialog **MPEG Encoder-Einstellungen** bestimmen Sie die Datenrate und die Datenqualität (Abbildung 11.48). Dabei können Sie auf einige nützliche Voreinstellungen zurückgreifen. Achten Sie bei der Auswahl wieder auf die Einstellung **PAL** (in Europa üblich) bzw. **NTSC** (für Japan und die USA).



4. Den Speicherplatzbedarf festlegen

Im Feld **Bitrate in kBit/s** legen Sie den Speicherplatzbedarf des Films fest (Abbildung 11.49). Je höher die Bitrate, desto größer wird die Datei. Falls die Datei zu groß ist, können Sie mit einem Klick auf **Bitrate anpassen** die nötige Bitrate ermitteln, damit der Film auf einer Disc Platz findet. Je weiter Sie den Schieberegler im Bereich **Qualität** nach rechts ziehen, desto besser wird die Bildqualität des Videos.



◀ Abbildung 11.49

Mit den richtigen Einstellungen lassen sich Dateigröße und Encodier-Aufwand reduzieren.

5. Smart Rendering aktivieren

Ist das Kontrollkästchen **Smart Rendering** [...] aktiviert, werden bei der Erzeugung der MPEG-Dateien nur die Bereiche des Films neu encodiert, die tatsächlich verändert wurden. Der Encodier-Aufwand lässt sich damit um einiges verringern.

6. Das Video für die TV-Übertragung optimieren

Wird das Video später auf einem älteren TV-Bildschirm wiedergegeben, sollten Sie den Anti-Flimmer-Filter aktivieren (**Anti-Interlacefilter**). Für Computer- oder TFT-Monitore und Plasmafernsehgeräte ist diese Einstellung nicht notwendig.

7. Den Export beschleunigen

Eine Beschleunigung des Exports lässt sich erreichen, indem Sie die Option **Videoeffekte auf GPU berechnen** aktivieren. In diesem Fall werden Helligkeit, Kontrast, Bildgröße, verschiedene Überblendungen oder auch Mischeffekte vom Prozessor der Grafikkarte berechnet.

8. Optionen fürs Brennen einstellen

Mit einem Klick auf **OK** kehren Sie zum Dialog **DVD brennen** zurück. Klicken Sie dort im Bereich **Brennvorgang** auf **Optionen...** (Abbildung 11.50).

Im nächsten Dialog **Brennoptionen** stellen Sie nun sicher, dass die Option **Buffer-Underrun-Schutz aktivieren** mit einem Häkchen versehen ist



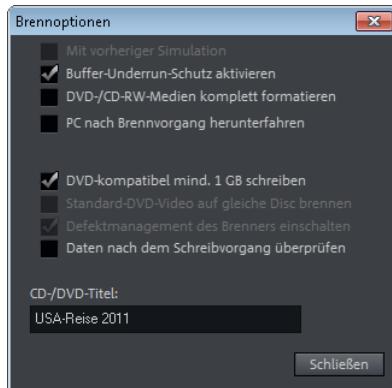
▲ Abbildung 11.50

Im Dialog **DVD brennen** klicken Sie auf **Optionen....**

(Abbildung 11.51). Dieser Schutz garantiert, dass der Datenträger gleichmäßig beschrieben wird. Im gleichen Dialog können Sie im Feld **CD-/DVD-Titel** außerdem einen Namen für Ihre DVD vergeben. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit **Schließen**.

Abbildung 11.51 >

Im Dialog **Brennoptionen** können Sie u.a. einen Namen für den Datenträger festlegen.

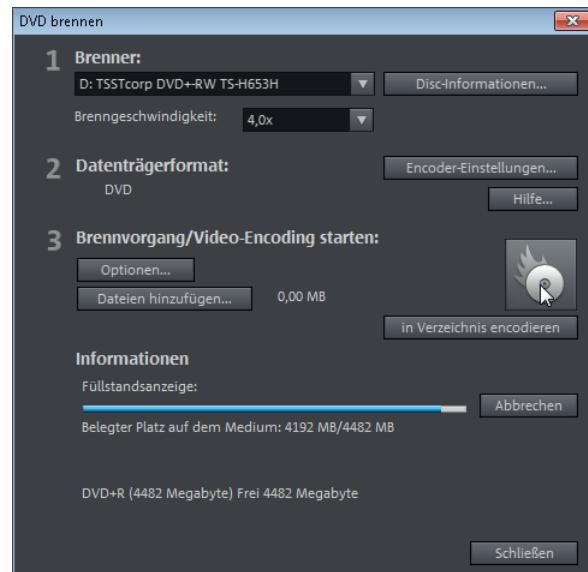


9. Weitere Dateien hinzufügen

Zurück im Dialog **DVD brennen** überprüfen Sie anhand der Füllstandsanzeige im Bereich **Informationen**, wie viel Speicherplatz auf dem Datenträger bereits belegt ist (Abbildung 11.52). Ist noch genügend freier Platz verfügbar, können Sie Ihre DVD mit einem Klick auf die Schaltfläche **Dateien hinzufügen...** noch erweitern, wenn Sie möchten.

Abbildung 11.52 >

Mit einem Klick auf das **Brennen-**Symbol starten Sie den Brennvorgang.



10. Den Brennvorgang starten

Wenn Sie alle notwendigen Einstellungen vorgenommen haben, starten Sie den Brennvorgang mit einem Klick auf das **Brennen**-Symbol . Das Brennen kann einige Zeit in Anspruch nehmen. War der Brennvorgang erfolgreich, erscheint ein entsprechender Programmhinweis. Sie können nun alle noch geöffneten Dialoge schließen.

Nun sind Sie am Ende Ihres Videoschnitt-Projekts angelangt und können die fertige DVD und damit das Ergebnis Ihrer Arbeit mit MAGIX Video deluxe MX in einer gemütlichen Runde mit der Familie oder auch mit Freunden genießen.

CD-/DVD-Cover erstellen

In der Plus- und Premium-Version von MAGIX Video deluxe MX können Sie nach einem Klick auf das kleine Druckersymbol ein CD-Cover für Ihre gebrannte DVD erstellen.



▲ Abbildung 11.53

Nach einem Klick auf das Druckersymbol Sie ein Cover entwerfen.

Glossar

Animation

Eine Technik, bei der durch das Erstellen und Anzeigen von Einzelbildern ein bewegtes Bild geschaffen wird. Die Bilder können beispielsweise gezeichnet oder auch fotografiert worden sein. Bei der Wiedergabe von mehreren Einzelbildern pro Sekunde entsteht beim Betrachter die Illusion einer Bewegung.

Audio-Sampler-Rate

Gibt die Häufigkeit an, mit der in der Signalverarbeitung ein kontinuierliches Signal abgetastet und in ein zeitdiskretes Signal umgewandelt wird; auch als *Abtastrate* oder *Sampling-Rate* bezeichnet. Je höher die Audio-Sampler-Rate, desto besser ist die Audioqualität. Eine Rate von 44.100 Samples pro Sekunde garantiert CD-Qualität.

Auflösung

Bezeichnet die Größe eines Bildes. Diese wird entweder als Gesamtanzahl der Bildpunkte in der Einheit Megapixel (»Millionen Bildpunkte«) oder als Anzahl der Bildpunkte je Zeile mal Anzahl Bildpunkte je Spalte (z. B. 1920 x 1080) angegeben.

AVCHD

Abkürzung für *Advanced Video Codec High Definition*, zu Deutsch etwa »erweiterte Videokodierung mit hoher Auflösung«. Dahinter verbirgt sich ein digitales Aufzeichnungsformat für Camcorder, bei dem auf digitalen Datenträgern, z. B. DVDs, SD-Karten, Festplatten oder Festspeicher gespeichert wird. Für die Videokodierung wird der Codec MPEG-4 AVC/H.264 verwendet.

AVI

Abkürzung für *Audio Video Interleave*. Ein durch Microsoft definiertes Video-Containerformat. Audio- und Videodaten werden dabei ineinander verzahnt abgespeichert.

Backup

Daten werden zur Sicherung von der Festplatte des Computers auf ein externes Speichermedium kopiert. Im Fall eines Datenverlustes können sie wieder auf den Computer rückübertragen werden.

Batch-Capturing

Zu Deutsch *Stapelaufnahme*. Bei der Stapelaufnahme werden zunächst alle Sequenzen eines Films, die auf den Computer überspielt werden

sollen, festgelegt. Erst dann beginnt der Import dieser Sequenzen.

Bildfrequenz

Die Bildfrequenz, genauer *Bildwechselfrequenz*, bezeichnet die Anzahl der Einzelbilder, die in einem bestimmten Zeitabschnitt aufgenommen werden. Beim Standard PAL z. B. erzeugen 25 Einzelbilder pro Sekunde eine fortlaufende Bildfolge.

Bitrate

Verhältnis von Datenmenge zu Zeit, typischerweise gemessen in Bit pro Sekunde, abgekürzt als *Bit/s* oder *bps*. Eine höhere Bitrate erzielt ein qualitativ besseres Ergebnis, benötigt aber auch ein höheres Datenvolumen.

Blue-Box-Technik

Verfahren, um Personen oder Gegenstände mit einem anderen Hintergrund zu kombinieren. Dazu wird eine Person zunächst vor einer meist blauen Hintergrundfläche aufgenommen. Mithilfe einer Aussparungsmaske, die den sichtbaren und den unsichtbaren Bildbereich definiert, wird die Person dann freigestellt und mit dem neuen Hintergrundfilm kombiniert.

Blu-Ray-Disc

Digitales optisches Speichermedium. Dieser High-Definition-Nachfolger der DVD bietet eine erheblich höhere Datenrate und Speicherkapazität, die das Speichern von Filmen mit deutlich besserer Auflösung ermöglicht. Dadurch wird die Bildqualität auf entsprechenden Bildschirmen massiv gesteigert. Zum Abspielen wird ein spezieller Player benötigt.

Buffer-Underrun

Die Daten müssen während des Brennvorgangs in einer konstanten Geschwindigkeit vom Quell-Laufwerk zum Brenner fließen. Wird dieser Datenstrom unterbrochen, spricht man von einem *Buffer-Underrun*. Der Brennvorgang muss abgebrochen werden, der Rohling lässt sich nicht mehr weiterverwenden.

Button

Englische Bezeichnung für *Schaltfläche*. Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf dieses grafische Element der Benutzeroberfläche wird eine bestimmte Programmaktion ausgelöst, z.B. das Öffnen einer Datei.

Chroma Key

Verfahren in der Film- bzw. Fernsehtechnik; siehe *Blue-Box-Technik*.

Codec

Verfahren, das Daten oder Signale digital kodiert und dekodiert (der Begriff ist ein Wortspiel aus den englischen Begriffen *coder* und *decoder*). Bei der direkten Umwandlung von einem Format in ein anderes spricht man auch von *Transkodierung* (z.B. MP3 zu WMA).

Crossfade

Englische Bezeichnung für die Überblendung in einem Film, also den Übergang von einer Szene zu einer anderen.

Deinterlacing

Konvertierung von Bildern eines im Zeilensprungverfahren (siehe *Interlacing*) vorliegenden Videosignals in Vollbilder. Diese Konvertierung ist notwendig, wenn die Aufnahmekamera mit Zeilensprung arbeitet und Aufnahmekamera und Anzeigebildschirm einen unterschiedlichen zeitlichen und vertikalen Bildaufbau haben. Auf dem Computer wird Deinterlacing entweder von einer Software oder auf Hardware-Ebene durchgeführt.

Dolby Surround

Analoges Mehrkanal-Tonsystem im Heimbereich. Durch die Nutzung einer Matrixkodierung werden vier Tonkanäle in zwei Tonspuren kodiert. Beim Abspielen werden aus den zwei Tonspuren wieder vier Kanäle dekodiert. Dolby Surround ist technisch verwandt mit dem im Kino benutzten Dolby Stereo.

Drag & Drop

Verfahren, bei dem sich Dateien und Objekte innerhalb eines Programms oder zwischen unterschiedlichen Anwendungen bewegen lassen. Mit gedrückter linker Maustaste werden dabei Dateien bzw. Objekte an die neue Position gezogen.

DV

Abkürzung für *Digital Video*, der Oberbegriff für den 1994 eingeführten Standard. Dieser umfasst die Kassettenformate DV, MiniDV, DVCAM, Digital8, HDV, DVCPRO, DVCPRO50 und DVCPROHD. Als

Bildauflösung werden 720 x 576

Bildpunkte (PAL) bzw. 720 x 480

Bildpunkte (NTSC) verwendet, als Audioformat wird eine Abtastrate von 48 kHz genutzt.

Film

In MAGIX Video deluxe MX wird ein Arrangement aus verschiedenen Video-, Bild- und/oder Audioobjekten als *Film* bezeichnet. Eine Filmdatei hat die Dateiendung *.mvm*.

Frame

Deutsche Bezeichnung

Einzelbild. Im PAL-Videostandard werden 25 Einzelbilder pro Sekunde abgespielt, im NTSC-Videostandard sind es 29,97 Einzelbilder.

H.264

Auch als *AVC (Advanced Video Codec)* bezeichneter Codec zur Videokomprimierung, der eine wichtige Rolle bei HDTV und der Videoausgabe auf tragbaren Playern spielt.

HDTV

High Definition Television ist ein Sammelbegriff für diverse Fernsehnormen, die sich gegenüber SDTV (*Standard Definition Television*) durch eine erhöhte vertikale, horizontale oder temporale Auflösung auszeichnen.

HDV

High Definition Video ist ein Sammelbegriff für hochauflösende digitale Videoformate.

Interlace

Zu Deutsch *Zeilensprungverfahren*. Ein vollständiges Bild (*Frame*) wird dabei aus zwei Halbbildern aufgebaut. Die Halbbilder enthalten jeweils abwechselnd alle geraden und ungeraden Zeilen. Vom menschlichen Auge werden die

beiden in Folge angezeigten Halbbildern als Vollbild wahrgenommen, sodass trotz langsamerer Bildwechselrate (25 Hz bei PAL, 29,97 Hz bei NTSC) ein subjektiv flüssigeres Bild zu sehen ist.

ISO-Image

Auch *Speicherabbild* genannt. Darunter versteht man ein Abbild des Arbeitsspeichers oder auch eines Datenträgers, z.B. einer kompletten Festplatte. Im Unterschied zu einem Backup enthält ein Image Informationen über die Struktur des Originaldatenträgers, da die Rohdaten gelesen werden und nicht nur die Dateien.

Keyframe

Begriff aus der Animationstechnik, im Deutschen als *Schlüsselbild* bezeichnet. Anhand von Keyframes wird der Bewegungsablauf zunächst grob vorgegeben. In einem zweiten Schritt wird dieser dann durch Zwischenbilder verfeinert.

MIDI

Abkürzung für *Musical Instrument Digital Interface*. Datenübertragungs-Protokoll für die Übermittlung musikalischer Steuerinformationen zwischen elektronischen Instrumenten wie Keyboards und Synthesizern und Computern bzw. Laptops.

MOV

Dateiendung von QuickTime-Videos. QuickTime ist ein durch Apple entwickeltes Video- und Audioformat für Mac OS und Windows. QuickTime unterstützt viele Kompressionstechnologien, die es möglich machen, Audio und Video für das Internet, Multimedia- oder Videoanwendungen zu optimieren.

Handelsübliche DVD-Player unterstützen das Format allerdings nicht.

MP3

Ein Audioformat, das eine hohe Kompression von Audiodaten bei sehr geringem Qualitätsverlust ermöglicht.

MPEG

Abkürzung für *Moving Picture Experts Group*, zu Deutsch »Expertengruppe für bewegte Bilder«. Das Komitee beschäftigt sich mit der Standardisierung von Video- und Audiodatenkompression sowie sogenannten Containerformaten.

MPEG-2

Generischer MPEG-Standard zur Audio- und Videokodierung mit entsprechender Kompression und damit verbundener Datenreduktion.

MPEG-4

MPEG-Standard, der u.a. Verfahren zur Video- und Audiodatenkompression beschreibt. Dadurch soll bei Systemen mit geringen Ressourcen oder schmalen Bandbreiten, beispielsweise Mobil- oder Videotelefonen die Datenkompression bei relativ geringen Qualitätseinbußen unterstützt werden.

MXV

MXV ist das Videoformat von MAGIX Video deluxe MX. Es bietet geringen Qualitätsverlust, kann aber von handelsüblichen DVD-Playern nicht wiedergegeben werden.

Noise Sample

Probe eines zu entfernenden Störgeräusches, im deutschen als *Geräuschbeispiel* bezeichnet.

NTSC

Farübertragungssystem für analoge Fernsehsignale, festgelegt durch das *National Television Systems Committee*. NTSC wird in weiten Teilen Amerikas und einigen Ländern Ostasiens verwendet. Der NTSC-Standard besteht aus 29,97 Vollbildern pro Sekunde.

On-Disc Editing

Mit On-Disc Editing können nachträglich weitere Filme auf eine DVD R/W gebrannt werden.

PAL

Verfahren zur Farübertragung bei analogen Fernsehgeräten (*Phase Alternation Line*). Störende Farbtonfehler werden im Gegensatz zum NTSC-Verfahren automatisch kompensiert. PAL wird vor allem in Europa, aber auch in Australien und in vielen Ländern Afrikas, Asiens und Südamerikas genutzt. Die Bildübertragungsrate beträgt 25 Einzelbilder pro Sekunde.

Projekt

Bei MAGIX Video deluxe MX beinhaltet ein Projekt alles, was Sie auf einer DVD bzw. CD speichern möchten. Es kann sich dabei um einen oder mehrere Filme sowie ein Disc-Menü handeln.

Rendering

Englische Bezeichnung für *Übersetzung* oder *Übertragung*. Optische Aufwertung eines zweidimensionalen Pixelbildes durch computerunterstützte Prozesse und Algorithmen. Möglichkeiten dazu bieten die Positionierung beliebiger Lichtquellen, Farben und Texturen sowie die Zuordnung verschiedenster Effekte.

Screen Capturing

Englische Bezeichnung für *Bildschirmaufnahme*. Dabei wird alles

aufgezeichnet, was auf dem Bildschirm eines Computers passiert.

Seitenverhältnis

Verhältnis zwischen Breite und Höhe eines Rechtecks. Dabei kann es sich in der Praxis z.B. um Videos, Fotos oder auch Bildschirme handeln. Beispiele für Seitenverhältnisse sind etwa 4:3 und 16:9 (Fernsehgerät), 16:10 (Breitbild-TFTs und Widescreen Notebooks) und 3:2 (35mm-Filme und Fotos).

Smart Rendering

Durch die mit der Bearbeitung von Videodaten, beispielsweise nach Änderungen am Film, verbundene Neuberechnung verschlechtert sich die Datenqualität. Beim Smart Rendering wird auf die komplette Neuberechnung verzichtet und

diese wird stattdessen auf die veränderten Daten beschränkt. Unveränderte Daten werden lediglich kopiert.

Super-Video-CD (SVCD)

Datenträgerformat zur Speicherung von Filmen und Videos in digitaler und komprimierter Form auf einer herkömmlichen Compact Disc. Gegenüber dem ursprünglichen Video-CD-Format bietet SVCD vor allem eine verbesserte Bildqualität bei gleichzeitig kürzerer Laufzeit.

Szene

In MAGIX Video deluxe MX ist eine Szene ein frei definierbarer Filmabschnitt. Dieser kann beispielsweise aus mehreren Video-, Bild- und Audioobjekten bestehen.

Wave

Standardformat zur digitalen Speicherung von Audiodaten (Dateiendung .wav).

WMA

Abkürzung für *Windows Media Audio*, ein von Microsoft entwickeltes Verfahren zur Audiokompression mit ähnlichen Eigenschaften wie MP3.

WMV

Abkürzung für *Windows Media Video*, ein von Microsoft entwickelter und urheberrechtlich geschützter Video-Codec. Dieser kann über den Windows Media Player, viele andere Software-Player und einige eigenständige Hardware-Abspielgeräte genutzt werden (Dateiendung .wmv).

Index

10 Band Equalizer 301

A

Abspielen 51

Abspielgeschwindigkeit 303

Audioobjekt 297

Film 187

Abspielmarker 21, 29, 114, 116

Abtastrate 365

AD-Wandler 281

Aktivieren

MPEG-4-Codec 327

Videocodec 326

Aktualisierung des Programms 45

Analoge Bandaufnahme 281

Ändern, Filmvorlage 257

Android 328, 335

Anfang entfernen 130

Animation 365

Animiertes GIF 327

Anlegen

DVD-Cover 363

DVD-Kapitel 337

DVD-Menü 337, 342

Effektmaske 197

Kapitel 337

neues Projekt 47, 76

Anpassen, Spurhöhe 34

Ansicht 24

optimieren 68

Reiserouten-Animation 264

Ansichtsmodus 27

Anti-Interlace-Filter 171, 321, 361

Anzeigebereich, TV 174, 356

zuschneiden 171

Anzeigedauer, Foto 222, 229, 230

Anzeigefilter 80

Anzeigeoptionen 48, 139

Arbeitsspeicher 316

Arranger 19, 27, 111

Darstellungsgröße 33

Spur 31, 68

Spurhöhe 34

Zoom 33

Atmos Ambient Sound Creator

295

Audio-CD

Aufnahme einfügen 288

Musik importieren 288

Audio Cleaning 277, 299

Einstellungen zurücksetzen 282

Audiodatei

laden 288, 292

unkomprimierte 327

wiederverwenden 287

Audioeffekt 299

Echo 303

Hall 302, 303

löschen 300

Vorlage 299

Audioexport 327

Audioobjekt 68

Abspielgeschwindigkeit 303

Darstellung in Wellenform 112

einzelν vorhören 307

Lautstärke anpassen 299, 308,

309, 311

mehrere zusammenfassen 316

testweise anhören 305, 307

Tonhöhe 303

Audio-Sampler-Rate 365

Audiospur

Belegung 31

Darstellung in Wellenform 312

Kompressor 282

Lautstärke 275, 305, 308, 310, 311

stumm schalten 31, 286

Audiotreiber 292

Audio-/Videoaufnahme 79

Audio 282

AVCHD 76

Bildschirmaufnahme 96

DV/HDV-Kamera 83

Einzelbildaufnahme 95

Audioowiedergabe

deaktivieren 307

Auflösung 77, 97, 320, 327, 330,

335, 365

HD 343

Reiserouten-Animation 266

Aufnahme

Aussteuerung 292

Endpunkt (Out-Point) 90

Lautstärke anpassen 293

Startpunkt (In-Point) 89

von externen Audiogeräten 292

Aufnahme-Assistent 75

Aufzeichnen, Kommentar 284

Ausblenden, Objekt 149

Ausgabe auf TV-Bildschirm 171

Ausgabemedium 359

Ausschneiden, Objekt 146

Aussteuerung 292, 310

Austauschen, Objekt 146

Auswählen, Objekt im Media Pool

142

Auto-Belichtung 160

Automatisches Rendering 217

Automatische Szenenerkennung

87, 125

AVC 366
AVCHD 75, 219, 359, 360, 365
 Aufnahme 75
 Codec 360
 Import 79
AVI 85, 319, 323, 325, 365
 Videocodec 322

B

Backup 365
Bandaufnahme
 analoge 281
Batch-Capturing 365
Bearbeiten
 Bildobjekt-Effekt 205
 Blende 181
 DVD-Menü 337
 Effektkurve 315
 Fotoshow 241
 Lautstärkekurve 312, 315
 Menüvorlage 345
 Oberfläche 18
 Objekt 132
 Titel 63, 187, 353
Bereichsanfang 23, 24, 118, 216
Bereichsende 23, 24, 118, 216
Bereichsmarker 23, 117
Bereichswiedergabe 23, 118
Bildbereich unkenntlich machen
 197
Bilderrahmen, digitaler 325
Bildfrequenz 365
Bild-in-Bild-Effekt 226
Bildobjekt-Effekt 205, 209, 213
Bildqualität 197
Bildschärfe 170
Bildschirmaufnahme 99
Bildstabilisierung 165
Bildwechselfrequenz 365
Bitrate 327, 360, 365
Blende 58, 60, 177, 178, 182, 327
 bearbeiten 181
 Fotoshow Maker 243
 löschen 180
Blitzlichtaufnahme 168

Blue-Box-Effekt 201
Blue-Box-Technik 365
Blu-ray Disc 318, 359, 366
 Codec 360
BMP 325, 327
Breitbandformat 157
Brennen 35, 322, 342
 Bearbeiten-Modus 342, 345
 DVD 337, 359
 DVD-Menü 260, 342
 Filmmenü 347, 348
 Kapitelmenü 347, 348
 Optionen 39, 359, 360
 Vorschau-Modus 342
Buffer-Underrun 366
Bug 45
Button 366

C

Catooh 215, 295
 Lizenz 297
 Registrierung 295
 Sound importieren 298
 Sounds & Fx 296
 Suche 296
CD
 Aufnahme einfügen 288
 Brennen 322
 Musik importieren 288
Chroma Key 202, 203, 366
Clipping 278
 DeClipper 278
Codec 82, 322, 327, 360, 366
 Archiv 322
 DV-Codec 323
 freischalten 326
 MPEG-2 360
 MPEG-4/H.264 360
Codierung 322
Collage 224, 245
Compressor 282, 301, 304, 311
Computer 317, 320, 361
 Mikrofon-Eingang 284, 285
 mit externem Gerät
 verbinden 292

Containerformat 324
Cover 363
Crossfade 149, 366

D

Darstellung, Audioobjekt 112
Datei
 suchen 138
 umbenennen 139
Dateiformat
 .avi 85, 319
 .bmp 325, 327
 .jpeg 327
 .mov 219
 .mpeg 85, 320
 .mvd 16, 342
 .mvm 366
 .mvp 16, 141
 .mvx 327
 .wav 327, 368
 .wmv 72, 319
Dateiname 80, 139
Datenträger 359
 Spielzeit 359
Datenverlust 325
Deaktivieren, Audiowiedergabe 307
DeClipper 278
Decodierung 322
DeHisser 281
Deinterlacing 366
Delay 301, 303, 311
Demofilm 15, 16
DeNoiser 279
 Störgeräuschprobe erzeugen 279
Designelement 214, 215
 Intro/Outro 215
Digitaler Bilderrahmen 325
Disc-Menü 260, 337, 342
 bearbeiten 342
 Bearbeiten-Modus 342, 345
 Element löschen 357
 Fernbedienung 343, 358
 Kapitel entfernen 345
 Navigation 345

- Nummerierung* 347
Optionen 346
Vorlage 343, 345
Vorschaubild 347, 355
Vorschau-Modus 342, 345
Dolby Digital 5.1 326
Dolby Digital Stereo-Import 326
Dolby Surround 366
Download, Videocodec 322
Drag & Drop 49, 143, 287, 291, 298, 366
Drum'n'Bass-Effekt 295
Ducking 285
DV 366
 als .mpeg-Datei 85
 DV-AVI 323
 DV-Codec 323
 DV/HDV-Aufnahme 83
DVD 75, 171, 260, 317, 318, 322, 324, 337, 341, 359, 360
Codec 360
Cover erstellen 363
Filmmenü 347, 348, 352
Introvideo 346
Kapitel anlegen 337
Kapitelmenü 347, 348
DVD-Menü 130, 342
 bearbeiten 342
 Bearbeiten-Modus 342, 345
 Element löschen 357
 erstellen 337
 Fernbedienung 343, 358
 Kapiteltitel 341
 Navigation 345
 Nummerierung 347
 Optionen 346
 Vorlage 343, 345
Vorschaubilder 347, 355
Vorschau-Modus 342, 345
-
- E**
- Echo* 301, 303, 311
Effekt
 Audioeffekt 299
 Bild-in-Bild 224, 226
Bildobjekt 67, 205, 209, 213
Collage 224
Designelemente 67
Echo 301, 303
Foto 224, 226, 227
Fotoshow Maker 245
Hall 301, 302, 303
Intro/Outro 215
löschen 228
Panorama 237
Videoeffektvorlage 190
Videoobjekt 210, 227
Effektblendе 178
 mit Sound 178
Effekteinstellungen, Film 165
Effektkurve 315
Effektmaske 197
 löschen 201
 selbst erstellen 199
Effekt-Objekt 209, 211
 Loop 211
 löschen 213
 prickly_bubble 206, 209
Einblenden
 Objekt 148
 TV-Anzeigebereich 356
Einfüge-Modus
 Austauschen 146
 Automatisch 145, 220
 Einspur-Ripple 145
 Mehrspur-Ripple 145, 220
 Überschreiben 146
Einfügen
 Audioeffekt 299
 Aufnahme von Audio-CD 288
 Aufnahme von externem Audiogerät 292
 Bildobjekt-Effekt 205, 209, 213
 Blende 58
 Catooh-Sound 295, 298
 Effekt-Objekt 210
 Foto 219, 220
 Geräusche 294
 Kapitelmarker 337, 340
 Keyframe 234, 307
 Kreuzblende 178
Modi 144
Musik 68, 291
Objekt 142, 143, 144, 146
Panorama-Effekt 237
Projektmarker 119
Rastpunkt 121
Sprechblase 205
Sprechblase mit Sound 208
Titel 184, 185
Titel für Filmvorlage 259
Wegpunkt 234
Einspur-Ripple 145
Einzelbild 55, 113, 321, 325, 366
 exportieren 327, 328
Einzelbildaufnahme 95
 Intervall 97
Ende entfernen 130
Endmarker 23, 24, 117
Entfernen
 Audio-CD-Track im Arranger 291
 Audioeffekt 300
 Blende 180
 Effekt 228
 Effektmaske 201
 Effekt-Objekt 213
 Farbstich 162, 163
 Kamerageräusch 279
 Kapiteltitel 345
 Kapitelmarker 340
 Keyframe 315
 Menüelement 357
 Rauschen 281
 Stilvorlage 251
 Störgeräusch 279
 Szene 130
 Szenenanfang 130
 Szenenende 130
 Titel 189
 Videoeffekt 226
 Werbung 154
Equalizer 281, 301, 302, 311
Erzeugen, Media Player 335
Export
 als Überblendeffekt 327
 Auflösung 327, 330
 Auflösung festlegen 320

beschleunigen 361
beschränken 321
Speichermedium 318
Export-Assistent 318, 329, 332, 335
Exportformat
 als Media Player ausgeben 335
 animiertes GIF 327
 AVI 319
 BMP 327
 DV-AVI 323
 Einzelbilder 325
 JPEG 327
 MAGIX Video 325
 Motion-JPEG-AVI 325
 MP3 327
 MPEG-2 319
 MPEG-4 319, 327
 MPEG-Video 324
 .mv 327
 QuickTime Movie 325
 unkomprimiertes Video 325
 Wave 327
 Windows Media 326
 Windows Media Video 319
Exportieren 35, 72
 Einzelbild 327
 Film 317, 318

F

Facebook 288, 328
 Benutzerkonto 331
Farbeffekt 164
Farbe, Filmtitel 188
Farbkorrektur 163, 197
Farbstich, entfernen 162, 163
Farbton 163, 164
Fenster, Anordnung zurücksetzen
 26
Fernbedienung 36, 343, 358
 Nummerierung 347
 virtuelle 343, 358
Festplatte, externe 92
Film 16, 366
 abspielen 51
 Audioeffekt 301

Codierung/Decodierung 322
Disc-Menü 130
Effekteinstellungen 165
Einstellungen 77
exportieren 35, 318
importieren 75, 341
in Kapitel aufteilen 337
Lücke 323
Musiktitel einfügen 291
Objekt einfügen 142, 143, 144
Reiserouten-Animation 269
Ton bearbeiten 301
trennen 130, 342
vertonen 68, 277
Filmdatei 342, 366
Filmdauer 113
Filmmenü 347, 348, 352
Filmtitel 184
 erweiterte Einstellungen 188
 Farbe 188
 formatieren 187
 löschen 189
 positionieren 189
 Vorlage 185, 186
Filmtrailer 252
Filmvorlage 251
 ändern 257
 Disc-Menü 260
 Titel 259
 Ton 258
Filter, Anzeige 80
FireWire 83, 323
Format, Datenträger 359
Formatieren, Titel 187
Foto 219
 Anzeigedauer anpassen 222, 229
 Ausschnitt festlegen 231
 Bildschärfe korrigieren 170
 Effekt 224, 226, 227
 einfügen 220
 importieren 219
 korrigieren 164
 Rote Augen 168
Fotoshow Maker 241, 242
 Anzeigedauer 246
 Blende 243

Effekte 245
Effekte für Hochkantfotos 245
Effekte für Panoramafotos 245
Eigenschaften 246
Hintergrundmusik 248
Musik 246
Musikdateien laden 249
Titel 246
Vor-/Abspann 247
Vorschau 251
Fotoshow-Musik 70
Frame 55, 97, 113, 116, 150, 321,
 325, 327, 366
 als BMP exportieren 327
 als JPEG exportieren 327
 als Menübild auswählen 355
Framerate 320
Freier Speicherplatz 83
Freischalten, Videocodec 326
Frequenzband 282, 302
Full HD 330, 359

G

GEMA 288
Geräuschbeispiel 367
Gesellschaft für Musikalische
 Aufführungs- und Mechanische
 Vervielfältigungsrechte 288
GIF, animiertes 327
Google Earth 99
GPU 361
Group-Modus 356
Gruppe
 auflösen 132
 bilden 133
 Werkzeuge 129
Gruppieren
 Objekte 133
Gruppierung 179, 356

H

H.264 366
Halbbild 321
Hall 301, 302, 303, 311

Handy 326, 327, 328, 335
 Harter Schnitt 58, 177
 HD 198, 343, 359, 360
 HDTV 366
 HDV 324, 366
DV/HDV-Aufnahme 83
 HD-Video 366
 Helligkeit 150, 160, 197
 High Definition 198
 Hintergrundgeräusch 277
 Hintergrundmusik,
 Fotoshow Maker 248
 Homepage 335

I

Importieren 47, 75, 83, 93
 AVCHD 79
 DV/HDV 83
 Film 75, 341
 Fotos 219
 Musik von CDs 288
 Stapelaufnahme 89
 In-Point 22, 24, 117, 216, 319, 321
 Interlace 171, 320, 321, 366
 Anti-Interlace-Filter 171, 361
 Interlaced (Bottom field first) 321
 Interlaced (Top Field First) 321
 Internet 320, 325, 326, 327, 328
 Interpolation für Interlace-
 Material 171
 Intervall, Einzelbildaufnahme 97
 Intro 215
 Introvideo 346
 iPad 328, 335
 iPhone 328, 335
 iPod 328, 335
 ISO-Image 367

J

Jog-Wheel 21, 52, 116, 306, 327
 JPEG 327

K

Kamera, Datenübertragung 75
 Kamerafahrt, virtuelle 229
 Kamerageräusch entfernen 279
 Kameraschwenk 229
 Kammstruktur 171
 Kapitel 337
 aus Disc-Menü entfernen 345
 Nummerierung 347
 Titel im DVD-Menü 341
 Kapitelmarker 36, 337, 338, 340,
 342
 Abstand vorgeben 339
 am Beginn des Films 339
 an der Position vorhandener Titel-
 objekte 339
 an Objektanfängen in Spur 339
 Anzahl vorgeben 339
 automatisch setzen 338
 löschen 340
 manuell setzen 340
 Name 339, 340
 verschieben 340, 341
 Kapitelmenü 347, 348
 Kassette 292
 Kassettenrekorder, Aufnahme
 einfügen 292
 Keyframe 234, 314, 315, 367
 löschen 315
 Klangfarbe 281
 Kommentar 305
 aufzeichnen 284
 Lautstärke 285
 Programmmonitor 285
 Kompressor 282, 301, 304, 311
 Komprimierung 323, 325, 327
 Kontrast 160, 197
 Kopieren, Objekt 146
 Korrigieren
 Bildschärfe 170
 Rote Augen 168
 Kreuzblende 28, 178
 Kürzen, Objekt 147

L

Laden, Audiodatei 288, 292
 Lautstärke 148, 149, 150, 285, 299,
 304, 309, 310, 311
 Audiospur 275
 Kompressor 282
 mehrere Audiospuren 305, 308
 Lautstärkekurve 313
 aus-/einblenden 315
 bearbeiten 312
 Farbe verändern 315
 Leerraum schließen 134
 Line-In-Ausgang 292
 Line-Out-Ausgang 292
 Lizenz für Catooh-Sounds 297
 Loop 211
 Löschen
 Audio-CD-Track im Arranger 291
 Audioeffekt 300
 Blende 180
 Effekt 228
 Effektmaske 201
 Effekt-Objekt 213
 Kamerageräusch 279
 Kapitelmarker 340
 Keyframe 315
 Lücken schließen 134
 Menüelement 357
 Objekt 133
 Originalton 68
 Projektmarker 121
 Rauschen 281
 Spurinhalt 69
 Stilvorlage 251
 Störgeräusch 279
 Szene 30, 130
 Szenenanfang 130
 Szenenende 130
 Titel 189
 Videoeffekt 226
 Werbung 154
 LP 292
 Lücke
 schließen 134
 zwischen Objekten im Film 323

M

MAGIX Online Album 332
MAGIX Video 325
MAGIX Xtreme Foto Designer 357
Magnetisches Objekt 210
Magnetisches Raster 356
Marker 114
 Schutz 121
Master 301, 311
Master Audio-Effekt Rack 301,
 303, 311
 Korrektur 304
Mastering Suite 311
Mausmodus 134
 alle Spuren 136, 137
 eine Spur 136
 einzelne Objekte 135, 136
 Vorhören 305, 307
Media Player, HTML-fähiger 335
Media Pool 18, 19, 60, 94, 137
 Anzeigoptionen 139
 Blende auswählen 178
 Catooh-Sound einfügen 295, 298
 Element abspielen 140
 Filmvorlagen 253
 Objekt auswählen 142
 Projektbrowser 141
 Timeline 315
 Verknüpfung 138
 verwendete Dateien 291
 Videoeffekte 162, 163
Mediendatei 16
Medienkatalog 295
Mehrfachbelegung, Schaltfläche
 129, 135
Mehrspur-Ripple 145, 220
Menü
 bearbeiten 345
 Bearbeiten-Modus 342, 345
 DVD 337, 342
 Element löschen 357
 Fernbedienung 343
 Filmmenü 347, 348, 352
 Filmvorlage 260
 Kapitel entfernen 345

Kapitelmenü 347, 348
Navigation 345
Nummerierung 347
Optionen 346
Vorschaubild 347, 355
Vorschau-Modus 342, 345
Menüvorlage 37, 337, 343, 345
 animierte 343, 347
 bearbeiten 345
 HD 343
 statische 343, 347
MIDI 367
Mikrofon 284, 285
Mikrofonverstärker 281
Mixdown 316
Mixer 310
Mobiles Gerät 326, 328, 335
Motion-JPEG-AVI 325
MOV 219, 367
MP3 327, 367
MPEG 85, 320, 324, 367
MPEG-2 82, 319, 326, 360, 367
MPEG-4 82, 319, 326, 327, 367
MPEG-4/H.264 360
MPEG-Video 324
Multi-Bild-in-Bild-Effekt 224, 226,
 227
Multicam-Modus 27, 34
Musik 68, 248, 258, 288, 292
 einfügen 291
 Soundtrack Maker 271
 Urheberrecht 288
 von CD importieren 288
Musikkassette 292
Mute-Modus 32, 192, 286, 305,
 311
MVD 16, 342
MVM 366
MVP 16, 141
MVX 327
MXV 367

N

Nachvertonung 277
Navigation 116, 345

Neues Projekt anlegen 47, 76
Noise Sample 279, 367
 speichern 280
Normalansicht 25, 115
NTSC 77, 324, 360, 367

O

Oberfläche, Bearbeiten 18
Objekt 31
 Audio 68
 ausblenden 149
 ausschneiden 146
 bearbeiten 132
 Effekt-Objekt 211
 einblenden 148
 gruppieren 133
 in Film einfügen 142, 143, 144,
 146
 kopieren 146
 kürzen 147
 löschen 133, 134
 magnetisches 210, 212
 Overlay-Objekt 211
 trennen 132
 verlängern 148
 verschieben 134
 Video 68
Objektfanfasser 113, 147, 149, 150,
 308
 Lautstärke 275, 308
Objektraster 123
Objekttrimmer 150
On-Disc-Editing 367
Optimieren für TV-Bildschirm 171
Originalton 258, 277, 305
 entfernen 68
 stumm schalten 286
 wiederherstellen 300
Out-Point 22, 24, 117, 216, 319,
 321
Outro 215
Overlay-Objekt 211

P

PAL 77, 320, 324, 360, 367
 Panorama-Effekt 237
 Pegel 278, 304
 Plasmafernsehergerät 361
 Plastischer Sound 299
 Plattenspieler 292
Aufnahme einfügen 292
 Pocket-PC 326, 335
 Positionieren
Titel 189
Wiedergabemarker 116
 Position, Kapitelmarker 340
prickly_bubble 206, 209
 Probehören 305, 307
 proDAD Adorage Starter Paket 215
 Programmreich, Werkzeugeiste 27
 Programmeinstellungen 21, 92
Fotolänge 223
 Programmmonitor 18, 20, 24, 115
Jog-Wheel 306
Kommentar einsprechen 285
Shuttle 21, 52, 116, 306
 Projekt 16, 367
neu anlegen 47, 76
speichern 57, 71
 Projektbereich 18, 19, 88
Anzeige 26
 Projektbrowser 141
 Projektdatei 141
 Projektmarker 119
löschen 121
umbenennen 121
 Projektname 76
 Proportionaler Skalierungsmodus 356

Q

QuickInfo 27
 QuickTime 367
 QuickTime Movie 325
 QuickTime Player 325

R

Raster, magnetisches 356
 Rastpunkt 121
 Rauschen entfernen 281
 Registrierung 295
 Reiserouten-Animation 241, 260
als Film speichern 269
animieren 266
Ansicht anpassen 264
Auflösung 266
Dauer 268
Karte scrollen 267
Linien ausblenden 265
Linien bearbeiten 264
Pinn-Nadel 262, 263, 264
Verkehrsmittel 267
Wegpunkt 263
Wegpunkt manuell setzen 266
Zoom 263
 Rendering 216, 323, 361, 367
automatisches 217
 Resample 303
 Resampling 196
 Reset 302, 311
 Reverb 301, 302, 303, 311
 Rote Augen 168
 Rückgängig 27

S

Sample 306
 Sampling-Rate 365
 Samsung Galaxy Tab 335
 Schallplatte 292
 Schaltfläche 366
Mehrfachbelegung 129, 135
 Schärfen 170, 197
Foto 170
Videoobjekt 171
 Schließen, Lücke beim Löschen 134
 Schloss-Symbol 32, 68, 121
 Schlüsselbild 367
 Schnappschuss 95

Schneiden 205

auf den Frame genau 150

Szene 129

Werbung 154

Schnitt, harter 58, 177

Schnitttrimmer 181

Blende einstellen 182

Schützen, Marker 121

Schwarzblende 247

Screen Capturing 99, 367

Scrollen, Karte 267

Scrubbing 305

Frame 307

SD 198

SDTV 366

Seitenverhältnis 225, 343, 356, 368

Sensorfeld 302, 303, 304

Shuttle 21, 52, 116, 306

Skalierung 356, 368

Skalierungsmodus, proportionaler 356

Smartphone 320, 326, 335

Smart Rendering 361, 368

Solo-Modus 32, 305, 311

Sound

einfügen 295

für Sprechblase 208

Effekt 299

Soundkarte 292

Treiber 292

Soundtrack Maker 271

Lautstärke 275

Musik löschen 273

Musikstil 271

Schnittanpassung 273

Stimmungswechsel 272

Variation 274

Speicherabbild 367

Speicherkarte 75

Speichermedium, Export 318

Speichern 57, 71, 91, 170

Störgeräuschprobe 280

Szene als Take 128

Speicherort 82

Speicherplatz 316, 325, 360
 freier 83
Spielzeit 114, 359
Sprechblase 205
 mit Sound 208
Spur 31, 72
 Anordnung 31, 227
 Anordnung im Arranger 68
 Höhe 34, 315
Stabilisierungsradius 167
Standard Definition 198
Standardspeicherort 92
Standbild 171
Stapelaufnahme 89, 365
Startmarker 23, 24, 117
Stereo FX 282
Stereo-Sound 282
Störgeräusch 277
 Probe erzeugen 279
 speichern 280
Storyboard-Modus 27, 29, 49, 185,
 220, 254
 Titeleditor 185
Stumm-Modus 192, 286, 305, 311
Suchen 138
 Geräusche 295
Super-Video-CD 324, 368
SVCD 368
Systemprofil 326
Szene 368
 als Take speichern 128
 Anfang entfernen 130
 Ende entfernen 130
 entfernen 130
 löschen 30
 mit Ton 196
 schneiden 129
 verschieben 30, 131
Szenemarker 128
Szenenerkennung 87
 automatische 125
Szenenübersicht 29, 131

T

Tablet PC 326, 335
Take 128
Testhören 305, 307
TFT-Monitor 361
Timeline 315
Timeline-Modus 29, 31, 111
 Foto einfügen 220
 Kapitelaufteilung 338, 340
 Spur 31
 Titeleditor 185
Time Stamp 87, 125
Timestretch 303
Timestretching 196
Titel 62, 184, 206, 259, 353
 Farbe 188
 Filmvorlage 259
 formatieren 187
 Fotoshow Maker 246
 Hintergrundfarbe 259
 löschen 189
 positionieren 189
 Schriftfarbe 259
 Text bearbeiten 187
Titeleditor 185, 187, 259
Titelleiste 19
Titelvorlage 185, 186
Ton 69, 202, 258, 277
 ein-/ausblenden 308
Tonhöhe 303
Trailer 252
Transkodierung 366
Transparenz 201
Transportkontrolle 20, 88
Treiber, UDF 75
Trennen
 Film 130
 Objekte 132
Trimmen 150, 181
Trittschall verringern 281
TV-Anzeigebereich 356
TV-Bild 171, 172
TV-Gerät 320, 321, 361

U

Überblendeffekt 28, 58, 149, 178,
 327
 Dauer 244
 mit Sound 178
Übergang, fließender 177
Überschreiben 146
Übersteuerung 278, 285
 DeClipper 278
UDF-Treiber 75
Umbenennen
 Datei 139
 Projektmarker 121
Update 45
Urheberrecht 288
USB-Kabel 75

V

Verknüpfung 138
Verlängern, Objekt 148
Veröffentlichen
 im Internet 320, 325, 326, 327,
 328
Verschieben
 Kapitelmarker 340, 341
 Objekt 134
 Schutz 121
 Szene 30, 131
Vertonung 68, 277
Video
 Reiserouten-Animation 269
 unkomprimiertes 325
 Vorschau 88
Video-/Audioaufnahme 79
 Audio 282
 AVCHD 76
 Bildschirmaufnahme 96
 DV/HDV-Kamera 83
 Einzelbildaufnahme 95
Video-CD 324
Videocodec 322, 327, 360, 366
 Archiv 322
 DV-Codec 323
 MPEG-2 360
 MPEG-4/H.264 360

Videoeffekte 162, 163
auf GPU berechnen 361
Schärfe 197
zurücksetzen 226
 Videoeffektvorlage 190
 Videomonitor 20
 Videoobjekt 68
Effekt 210, 227
schärfen 171
 Videostandard
NTSC 77, 324, 360, 367
PAL 77, 320, 324, 360, 367
 Vimeo 328
Benutzerkonto 331
 Virtuelle Kamerafahrt 229
 Vollbildmodus 25, 113
 Vorhandenes Projekt laden 16
 Vorhören 305, 306, 307
einzelnes Audioobjekt 307
Frame 307
 Vorlage
Audioeffekt 299
DVD-Menü 337, 343, 345
Titel 185
Videoeffekt 190
 Vorschau der Aufnahme 88
Fotoshow Maker 250

Vorschau-Rendering 216, 217
 Vorstabilisierung 167

W

 WAV 368
 Wave 327, 368
 Webcam 95
 Website 335
 Wegpunkt 234, 261, 263, 266
 Weißabgleich 161, 163
 Wellenform 312
 Wellenformdarstellung 112
 Werbeerkennung 154
 Werbung entfernen 154
 Werkzeug
Gruppe 129
Zerschneiden 54
 Werkzeugeiste
obere 19
untere 19, 27, 55, 129
 Wiedergabe 51, 114
 Wiedergabebereich 118
 Wiedergabemarker 21, 22, 53, 70,
 114, 116, 186, 235, 273, 305, 327
 Wiederverwenden, Audiodatei
 287
 Windows Media Export 326

Windows-Media-Format 72
 Windows Media Player 74, 288,
 323, 326, 327
 Windows Media Video 319
 WMA 368
 WMV 72, 319, 326, 368

Y

 YouTube 288, 328

Z

 Zeilenflimmern 171, 321, 361
 Zeilensprungverfahren 171, 321,
 366
 Zeitangabe 55, 113
 Zeitgesteuerte Aufnahme 97
 Zeitleiste 21, 31, 116, 234
 Zeitlupe 193
 Zeitraffer 94
 Zerschneiden 54, 65, 129, 205
Anfang entfernen 54
Ende entfernen 56
 Zoom 33, 123, 169, 229, 263
 Zusammenfassen, Audioobjekte
 316
 Zuschneiden, Anzegebereich 171

