

Gerhard Koren

Adobe Premiere 6.5

Digitaler Videoschnitt,
DV und Streaming Video

PRÄSENTIERT VON WWW.DIGITALSCHNITT.DE



Galileo Design 

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 3-89842-342-5

© Galileo Press GmbH, Bonn 2003
1. Auflage 2003

Der Name Galileo Press geht auf den italienischen Mathematiker und Philosophen Galileo Galilei (1564–1642) zurück. Er gilt als Gründungsfigur der neuzeitlichen Wissenschaft und wurde berühmt als Verfechter des modernen, heliozentrischen Weltbilds. Legendär ist sein Ausspruch **Eppur se muove** (Und sie bewegt sich doch). Das Emblem von Galileo Press ist der Jupiter, umkreist von den vier Galileischen Monden. Galilei entdeckte die nach ihm benannten Monde 1610.

Lektorat Ruth Wasserscheid
Korrektorat Sandra Gottmann, Bonn
Einbandgestaltung Helmut Kraus, Düsseldorf
Herstellung Sandra Gottmann, Bonn
Satz Conrad Neumann, München
Druck J. P. Himmer, Augsburg

® Adobe and Adobe Premiere, Adobe Photo-shop, Adobe After Effects, Adobe GoLive, Adobe Dimensions, Adobe Illustrator, Adobe Streamline, Adobe Acrobat are trademarks of Adobe Systems Incorporated and are registered in certain European countries. These marks have ® appended thereto.

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.

Orientierung

Um Ihnen beim Lesen die Orientierung zu erleichtern und ein besonderes Lesevergnügen zu ermöglichen, haben wir für unsere Reihe Galileo Design ein spezielles Layout entwickelt.

Durch visuelle Hilfen wurde der Text in Funktionseinheiten gegliedert:

Durch das farbige Registersystem ist es Ihnen ein Leichtes, auf die einzelnen Kapitel und Teile des Buchs zuzugreifen.

In Blau gehaltene Texte beinhalten Zusatzinformationen, Denkanstöße oder besondere Hinweise.

Texte mit roten Überschriften kennzeichnen Beispiele bzw. Schritt-für-Schritt-Anleitungen.

Spezielle Symbole in der Marginalspalte machen auf besonders wichtige Textstellen aufmerksam:

Achtung-Icon

Diese Abschnitte sprechen eine **Warnung** aus.



Tipp-Icon

Hier verraten unsere Autoren **Tipps und Tricks** zur Erleichterung Ihrer Arbeit.



Hinweis-Icon

Weiterführende **Hinweise** werden Ihnen so nahe gebracht.



Step-Icon

Step-by-Step können Sie unsere Beispiele nachvollziehen.

Bitte beachten Sie auch die Webseiten des Verlags unter www.galileodesign.de, auf denen Sie als registrierter Käufer dieses Buchs Ergänzungen finden.



Inhalt

10 Vorwort

- 12 Grundlagen
- 12 Der Schnelleinstieg
- 19 Gestaltung von Videos
- 22 Digitale Videos
- 28 Videokompression
- 37 Scheibchenweise: DVD und CD-ROM
- 39 Streaming Video
- 42 Audio
- 46 Neuerungen im Überblick

52 Rund um Premiere

- 52 Passende Hardware
- 58 Videoproduktion

64 Rohmaterial rein!

- 64 Ein paar Vorbereitungen
 - 65 Timecode bei der Aufnahme
 - 66 Festplatten und Pfade
 - 66 Speicherwarnung
- 67 DV-in
 - 67 DV-in mit IEEE1394
 - 72 Einige Einstellungen ...
 - 72 Batch-Capturing
 - 78 DV einlesen mit einer DV-fähigen Videoschnittkarte
- 80 Analoges Video in Premiere
 - 80 Digitalisierung
 - 80 Kabel und Videosignale
- 83 DV-Szenenerkennung
- 85 Ton digitalisieren
- 86 Vorhandenes Rohmaterial verwenden
 - 86 Das Projekt einrichten
 - 90 Das Projektfenster genauer betrachtet
 - 99 Rohdaten auf der Festplatte
 - 99 Archive und automatisches Speichern

100 Erste Schnitte

100 Business-Schnitt im Storyboard

100 Das Premiere-Storyboard

107 Der Panther im Schnittfenster

108 Die bereits geleistete Vorarbeit ...

108 Speicherbare Arbeitsbereiche

110 Elemente der Arbeitsoberfläche

111 Einstellungen, Einstellungen,
Einstellungen ...

115 Rohschnitt der Videoclips

120 Elemente des Schnittfensters

126 An der Schnittposition durchschneiden

126 Ansichtsfragen

127 Dauer von Clips im Schnittfenster
ändern

128 Darstellung des Materials ...

128 Standbilder erzeugen, ändern und
einfügen

131 Löschen ohne Lücken

132 Schnittpunkte rollen

135 Clips verschieben

136 Unterschieben von Material

136 Schnitt der Schatzsuche

137 Vorarbeiten

137 Überblendungen

141 Die Videovorschau verstehen

142 Schneller, schneller!!!

145 Scrubbing

145 Vorschaubereiche im Schnittfenster

146 Intelligentes Rendern?

147 Überlagerung von Videospuren

150 Andere Schnitttechniken

150 A/B oder Einzelspur?

156 Standardüberblendungen definieren

157 3-Punkt- und 4-Punkt-Schnitt

160 Variationen beim Setzen von In und
Out ...

160 Trimmen mit dem Monitorfenster

162 Der gute Ton

162 Originalton

163 Tonschnitt

163 Audioclips in Premiere

166 6-Punkt-Schnitt

168 Tonspuren im Schnittfenster

168 Synchron und asynchron

170 Lautstärkeregelung und Tonblende im
Schnittfenster

178 Tonschwenk und Balance im
Schnittfenster

181 Der Audio-Mixer

- 185 Tonspuren gruppieren
- 186 Optionen des Audio-Mixers

187 Musik per Knopfdruck

190 Markierungen im Rhythmus

- 193 Allgemeines zu Markierungen

194 Nachvertonung und Synchronisierung

- 194 Vorgeschichte zum Panther

201 Tonmischung und Effekte

- 205 Ein Überblick über die Effekte
- 206 TC EQ
- 208 TC Dynamics
- 208 TC Reverb
- 208 Voreinstellungen und Vorschau

210 Retusche, Kunst und Korrektur

210 Überlagerungen und Bild-in-Bild-Effekte

- 218 Bewegung!
- 228 Passend eingefügte Lückenfüller
- 228 Attribute einfügen

229 Animation von Videofiltern

- 236 Keyframe-Spuren wechseln
- 236 Berechnung der Filter und abgeschnittene Clips

237 Geschwindigkeit und Zeit

- 240 Zeitlupe
- 241 Zeitraffer
- 241 Zeitraffer mit Bild-für-Bild-Aufnahmen
- 242 Stop Motion
- 244 Freeze & Zoom

244 Farbkorrekturen

- 246 HSB-Farbbalance
- 246 RGB-Farbbalance
- 247 Tonwerte
- 248 Tonwertkorrektur
- 249 Gammakorrektur
- 250 Helligkeit und Kontrast
- 250 Für die Ausgabe auf Video optimieren
- 251 Photoshop zur Korrektur verwenden

251 Transparenz und Maske

- 252 Masken, Keying und Transparenz einstellen

262 Der Adobe Titeldesigner

- 262 Grundlagen der Titelgestaltung
- 266 Ein Überblick über den Titeldesigner
- 270 Objektstile
- 285 Erweiterte Textwerkzeuge
- 293 Roll- und Kriechtitel
- 296 Zeichnen im Titeldesigner

298 Export

- 298 Standardexport
 - 298 Was es zu bedenken gibt
 - 299 Den Film exportieren
- 305 MPEG, Video-CD, Super-Video-CD und DVD
 - 305 MPEG-Dateien
 - 306 VCD, SVCD und DVD
 - 306 Adobe MPEG-Encoder
- 322 Video für das Web exportieren
 - 322 Dateiformate
 - 323 Microsoft Windows Media Video Export
 - 324 RealVideo und RealAudio
- 328 Videos im Web verwenden

- 329 Videos in Webseiten einbetten
- 332 Video steuert Webseite

336 Ausgabe auf Band

337 Der etwas andere Export

- 337 Export als EDL
- 337 Batchexport
- 337 Videos nach Photoshop exportieren

340 Tricks, Techniken und Technologien

340 Wissenswertes

- 340 Die Gigabyte-Grenze
- 341 Seitenverhältnisse
- 343 XML-Gerätesteuerung
- 343 Tastenkürzel definieren
- 343 Timebase und Framerate
- 344 Datenrate analysieren
- 345 Bildgrößen und Frameraten für den Export
- 346 Konvertierung zwischen DV und MJPEG

346 Compositing mit After Effects

- 347 Arbeitsweise und Benutzeroberfläche

354 Index

Erste Schnitte

Harter und zarter Schnitt mit getrimmtem Material

Nun bringen wir den Ablauf in das eingeleseene Rohmaterial, entfernen überflüssige Szenen und schaffen Stimmung mit Überblendungen. In diesem Kapitel werden unter anderem die Schnittwerkzeuge und zugehörige Voreinstellungen erklärt.

IN DIESEM KAPITEL WARTEN SCHON EINIGE Workshops auf Sie. Für ganz Eilige geht es mit dem »3-Minuten-Business«-Schnitt, der auf dem Storyboard basiert, schnell zur Sache. Danach nehmen wir uns mit dem Gedicht »Der Panther« von Rainer Maria Rilke, vorgetragen von Therese, ein wenig mehr Zeit zur Bearbeitung des Schnittes im Schnittfenster. Da sämtliche Schnittfunktionen auch im Monitorfenster vorhanden sind, wird in einem eigenen Abschnitt gezeigt, wie mit dem Monitorfenster geschnitten werden kann. Und falls Sie schon mit einem anderen Schnittprogramm gearbeitet

haben, dann sind Sie vielleicht die Einzelarbeitsbearbeitung gewöhnt, die Ihnen auch in Premiere zur Verfügung steht. Aber jetzt geht es mit dem 3-Minuten-Schnitt los ...

Business-Schnitt im Storyboard

Premiere 6.5 bietet Ihnen ein Fenster, in dem Sie Clips, Grafiken und andere Rohdaten intuitiv anordnen und mit einem Klick auf Video ausgeben können. Startpunkt sind bereits digitalisierte und importierte Rohdaten sowie vorgeschchnittene Clips im Projektfenster. Auf der CD-ROM zum Buch finden Sie im Verzeichnis Workshops den Unterordner o4_business. Darin enthalten ist eine Premiere-Projektdatei namens o4_dreiminutenschnitt.ppj, in welcher der Anfangszustand des Workshops gespeichert ist.

Das Premiere-Storyboard

Das Storyboard-Fenster in Premiere 6.5 ist ein von anderen Fenstern **unabhängiges Fenster**, das den Ablauf von Clips festlegt. Das Storyboard kann als eigene Datei gespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt weiterverwendet



Probleme beim Öffnen von Dateien der CD-ROM

Da Premiere die Videodateien durch eine Verknüpfung und dabei den absoluten Pfad speichert, kann es der Fall sein, dass Sie beim Öffnen der auf der CD-ROM gespeicherten Projektdateien nach dem Speicherort der Rohdaten gefragt werden. Ist dies der Fall, so geben Sie Premiere einfach, wonach es verlangt: den Namen der Datei, nach der Premiere fragt. Alle anderen Namen sollte Premiere dann von alleine finden.

werden. Es gibt einige einfache Videoschnittprogramme, die ausschließlich über ein Storyboard zur Anordnung von Videoclips verfügen. Bei Premiere ist es eine von mehreren Möglichkeiten, einen Videoschnitt zu erstellen. Im

Folgenden stellen wir ein Ablaufvideo zusammen, das sportliches Material zum Thema Heli-skiing in Kanada aufzeichnet und uns von der Wiener Firma C3-Film zur Verfügung gestellt wurde.

Heliskiing mit dem Storyboard

1. Ausgangspunkt

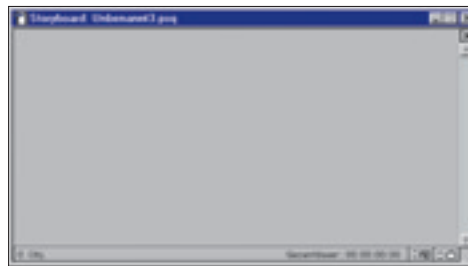
Öffnen Sie die Datei *04_dreiminutenschnitt.ppj*. Falls Sie lieber gleich mit eigenem Material arbeiten wollen, importieren Sie einige Videodateien in ein neues Premiere-Projekt.

2. Neues Storyboard

Wählen Sie den Eintrag **STORYBOARD** aus dem Menü **DATEI • NEU**. Damit öffnet sich ein neues Fenster: das Storyboard.

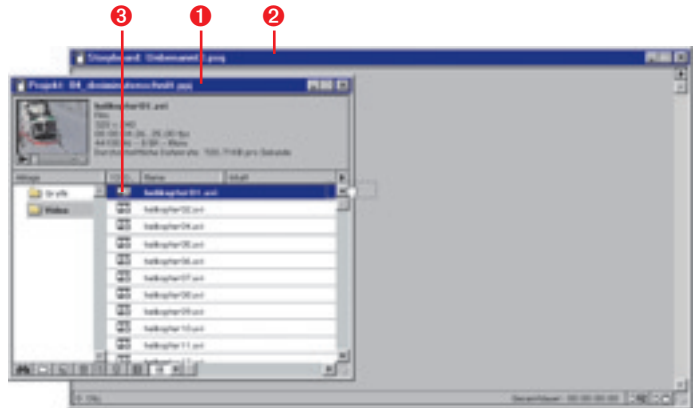
3. Filme hinzufügen

Um dem Storyboard Clips hinzuzufügen, ziehen Sie diese aus dem Projektfenster (1 Abb. 2) in das Storyboard (2). Achten Sie darauf, die Clips im Projektfenster beim Vorschausymbol (3) anzufassen, damit Sie nicht versehentlich den Namen der Clips ändern. Wenn Sie die Clips über dem Storyboard »fallen lassen«, werden sie diesem hinzugefügt (Abb. 3).



▲ **Abbildung 1**

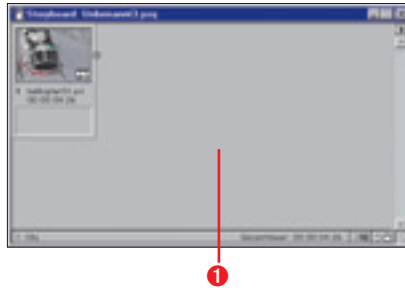
Das auf Videoclips wartende Storyboard von Premiere



▲ **Abbildung 2**

Per Drag and Drop können Videoclips aus dem Projektfenster in das Storyboard gezogen werden.

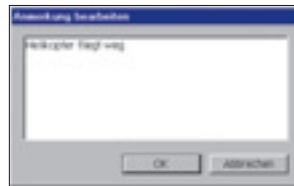
Abbildung 3 ▶ Clips im Storyboard zeigt Premiere mit einem Vorschaubild an.



Es ist übrigens nicht notwendig, die Videos Clip für Clip in das Storyboard-Fenster zu ziehen. Stattdessen können Sie im Projektfenster die gewünschten Clips markieren, beim Ziehen werden dann automatisch alle markierten Clips in das Storyboard-Fenster übernommen (Abb. 4). Videoclips können in das Storyboard auch direkt importiert werden. Dies wird über den Import-dialog, der durch einen Doppelklick in den grauen Bereich (1 Abb. 3) aufgerufen werden kann, bewerkstelligt.

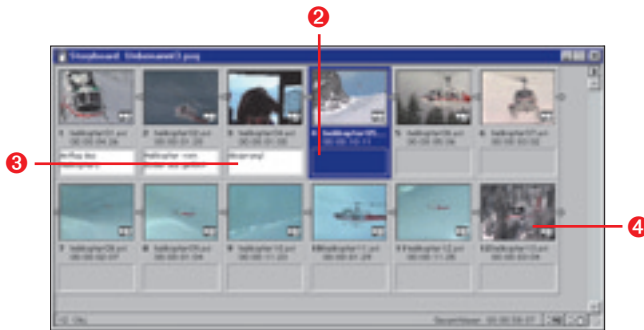
▲ **Abbildung 4**
Das Storyboard füllt sich mit den Videoclips des Projektfensters.

Abbildung 5 ▶ Zu jedem Clip im Storyboard können Anmerkungen hinzugefügt werden.



4. Anmerkungen und Optionen

Zu jedem der Clips im Storyboard können Anmerkungen notiert werden (Abb. 5). Durch einen Doppelklick auf die Fläche unter dem Symbolbild der Clips (2 Abb. 6) öffnet sich der Dialog, in dem die Anmerkungen zum jeweiligen Clip bearbeitet werden können. Nach der Eingabe genügt der Klick auf den OK-Button, und schon sind die Anmerkungen im Storyboard-Fenster sichtbar (3).



▲ **Abbildung 6**
Den Überblick über die Clips behält man leichter, wenn zu den einzelnen Clips Anmerkungen verwendet werden.

5. Reihenfolge festlegen

Grundsätzlich steht die Exportreihenfolge der Clips bereits fest: Diese werden in Leserichtung ausgegeben. Die Reihenfolge von Clips lässt sich aber per Drag and Drop im Storyboard auch nachträglich festlegen. Wollen Sie einen Clip an einer anderen Stelle im Storyboard positionieren, so ziehen Sie diesen einfach dort an die gewünschte Stelle.

6. Entfernen und Duplizieren von Clips

Um Clips aus dem Storyboard zu entfernen, müssen diese zunächst markiert werden. Danach genügt ein Druck auf die **[Entf]**-Taste. Clips können im Storyboard auch mehrfach verwendet werden. Um Clips zu kopieren, markieren Sie die gewünschten Clips im Storyboard, kopieren Sie diese über den Menübefehl **BEARBEITEN • KOPIEREN** in die Zwischenablage, und fügen Sie diese über den Menübefehl **BEARBEITEN • EINFÜGEN** wieder im Storyboard ein.

Mehrere Clips gleichzeitig bearbeiten

Mehrfachmarkierungen funktionieren auch im Storyboard-Fenster sehr gut. Wollen Sie zum Beispiel mehrere Clips verschieben, so markieren Sie diese bei gedrückter **[⇧]**-Taste und ziehen alle auf einmal an die neue Stelle im Storyboard. Gleiches gilt für das Entfernen und Duplizieren von Clips.

Trimmen im Storyboard

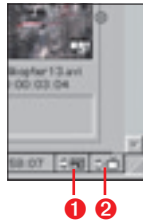
Auch das Storyboard-Fenster bietet per Doppelklick auf das entsprechende Clipsymbol (4 Abb. 6) Zugriff auf das Clipfenster eines jeden im Storyboard verwendeten Videoclips. Im Clipfenster können Sie, wie schon im letzten Kapitel beschrieben, das Rohmaterial durch Setzen von In- und Out-Point nachträglich trimmen.

Storyboard als Videodatei speichern

Falls Sie es ganz eilig haben, können Sie die Schritte 7 und 8 überspringen und bei aktivem Storyboard gleich zu Schritt 9 übergehen. Premiere gibt dann nicht den Inhalt des Schnitfensters aus, sondern den Inhalt des Storyboard-Fensters.



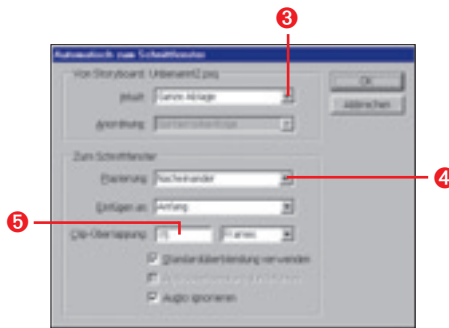
Abbildung 7 ►
Das Storyboard kann mit einem
Klick exportiert werden.



7. Raus damit!

Zur Ausgabe der Clips im Storyboard stehen Ihnen zwei unterschiedliche Funktionen zur Verfügung: **AUTOMATISCH ZUM SCHNITTFENSTER** (1 Abb. 7) und **AUF VIDEO AUSGEBEN** (2). Mit der Funktion **AUF VIDEO AUSGEBEN** werden die Clips, der Anordnung im Storyboard entsprechend, am Monitor dargestellt. Über entsprechende Hardware kann das Ergebnis direkt aufgezeichnet werden. Falls die Ausgabe mit Ihrer Hardwarekonfiguration nicht funktioniert, werfen Sie einen Blick in das Kapitel »Export«. Dort setzen wir uns mit unterschiedlichen Varianten des Exports auseinander.

Verwenden Sie zur Ausgabe die Funktion **AUTOMATISCH ZUM SCHNITTFENSTER**, so werden die Clips des Storyboards im Schnittfenster hintereinander angeordnet. Wählen Sie den Export zum Schnittfenster aus ...



▲ **Abbildung 8**
Der Export des Storyboards zum Schnittfenster bietet einige Optionen.

8. Automatisch zum Schnittfenster

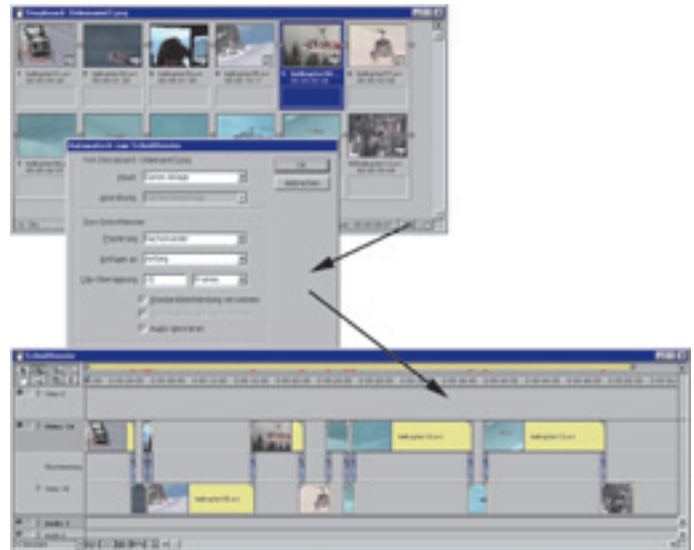
Nachdem der Export zum Schnittfenster gewählt wurde, will Premiere es noch genauer wissen: Es öffnet sich der in Abbildung 8 dargestellte Dialog. Unter 3 (Abb. 8) können Sie entscheiden, ob alle Clips des Storyboards oder nur die markierten Clips exportiert werden sollen. Des Weiteren bietet Ihnen Premiere 4 die Möglichkeit zu entscheiden, ob die Clips nacheinander oder an bereits im Vorhinein gewählten Markierungen platziert werden sollen. In den Workshops des Kapitels zum Thema Audio machen wir uns diese Funktion zur einfachen Gestaltung eines Musikvideos zu Nutze, wählen hier aber einstweilen noch für die Platzierung den Eintrag **NACHEINANDER** aus. Damit werden die Clips des Storyboard-Fensters im Schnittfenster nebeneinander ausgegeben.

Um zwischen den Clips nicht nur einen harten Schnitt zu platzieren, ist es im Dialog **OPTIONEN** auch möglich, die Überblendungsdauer vom Ende eines Clips zum Anfang des folgenden Clips festzulegen. Wie viele Bilder diese Blende haben soll, wird im Eingabefeld **5** festgelegt. Wollen Sie eine harte Blende verwenden, so geben Sie in dieses Feld den Wert 0 ein. Wie Sie mit den Clips im Schnittfenster arbeiten oder eine andere Überblendung als Standardüberblendung festlegen, wird in den folgenden Workshops gezeigt. Bestätigen Sie den Export in das Schnittfenster mit dem OK-Button.



▲ **Abbildung 9**

Symboldarstellung des Schnittfensters. Der Zeitablauf wird von links nach rechts dargestellt. Die Markierung **6** entspricht dem aktuell am Bildschirm sichtbaren Bild des Videoclips. Diese Markierung läuft beim Abspielvorgang von links nach rechts.



▲ **Abbildung 10**

Der Weg vom Storyboard ins Schnittfenster

Das Schnittfenster

Im Schnittfenster werden die Clips zeitlich angeordnet. Videoclips werden als Rechtecke im Schnittfenster dargestellt, wie in **Abbildung 9** veranschaulicht, und können intuitiv im Ablauf platziert und bearbeitet werden. Die Funktionen des Schnittfensters werden in diesem Kapitel noch genauer beschrieben.



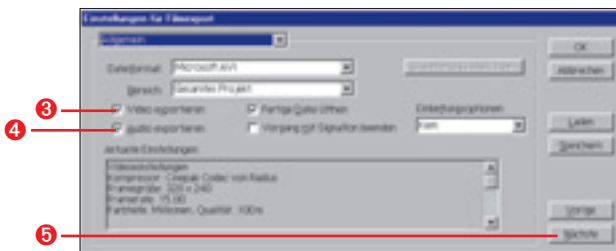
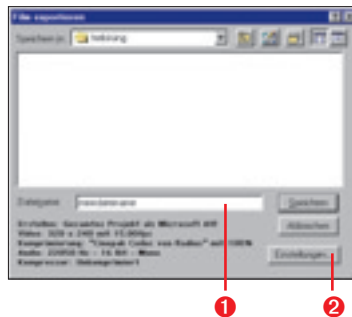
9. Alles ist im Schnittfenster, was nun?

Der Export der nunmehr im Schnittfenster angeordneten Videoclips gestaltet sich über den Dialog DATEI • SCHNITTFENSTER EXPORTIEREN recht bequem (Abb. 11). Um das Video als AVI- oder QuickTime-Datei zu exportieren, wählen Sie den Eintrag FILM. Darauf erscheint der Dialog, wie in Abbildung 12 gezeigt. Geben Sie zunächst im Eingabefeld (1 Abb. 12) einen Dateinamen für die zu speichernde Datei an, und wechseln Sie dann über den Button (2) zu den Videoeinstellungen. Stellen Sie über die entsprechenden Checkboxes (3, 4 Abb. 13) sicher, dass Sie das Videobild ausgeben, auf Audio können Sie bei diesem Workshop noch getrost verzichten. Um nun noch den verwendeten Kompressions-Codec einzustellen, wählen Sie den Button NÄCHSTE (5).



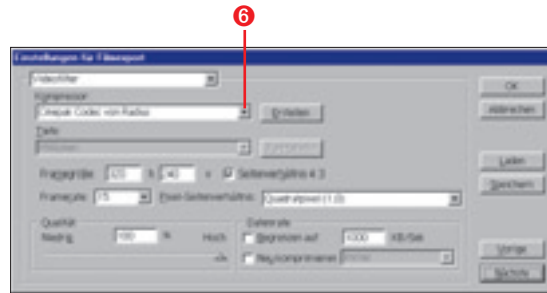
▲ **Abbildung 11**
Über den Menüpunkt Schnittfenster exportieren kann der Inhalt des Schnittfensters, bei markiertem Storyboard aber auch der Inhalt des Storyboards, als eigenständige Datei gespeichert werden.

Abbildung 12 ►
In diesem Dialog wird der Dateiname des zu speichernden Videos definiert.



▲ **Abbildung 13**
Das Format der zu exportierenden Datei kann detailliert festgelegt werden.

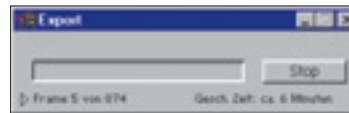
Hier schlage ich vor, den unproblematischen Cinepak Codec für das zu exportierende Video zu wählen (6 Abb. 14). Mit dem OK-Button landen Sie wieder im Filmexportdialog, und bei nochmaligem Klicken von OK wird der Ausgabe- und Komprimierungsvorgang gestartet.



▲ **Abbildung 14**

Um das Heliskiing-Video unproblematisch in jeder Präsentation verwenden zu können, wird der schon etwas ältere Cinepak Codec gewählt (6).

Die fertige Datei kann nach dem Export in einem Präsentationsprogramm problemlos verwendet werden, und damit gelingt der Vortrag über Heliskiing gewiss ...



▲ **Abbildung 15**

Die Anzeige für den Rechenfortschritt

Vielleicht erscheinen Ihnen die verwendeten Einstellungsdialoge für den Filmexport ein wenig zu umfangreich. An dieser Stelle möchte ich Ihnen versichern, dass Sie zu komplizierte Funktionen und Einstellungen in Premiere **einfach ignorieren** können, lassen Sie sich auf keinen Fall abschrecken oder, noch schlimmer, den Spaß am Videoschnitt verderben. Wesentlich ist, keinen Respekt vor den Dialogen und Einstellungen zu haben und einfach mit der Arbeit fortzufahren.

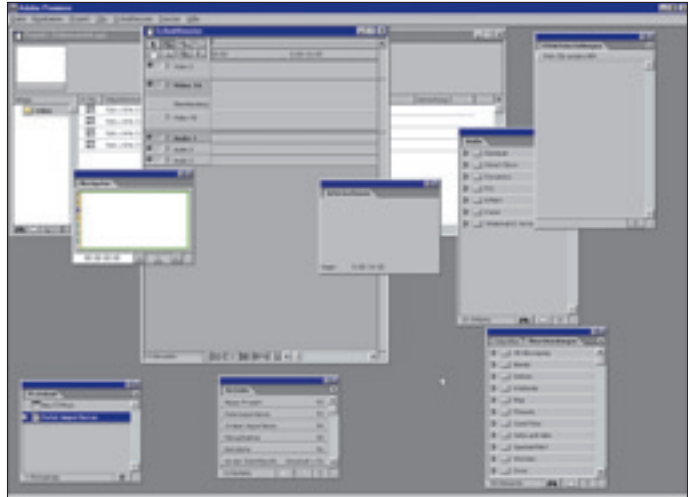
Der Panther im Schnittfenster

Während die sportlichen Skikanonen in Kanada aus Hubschraubern auf die Piste springen, hat sich Therese unterdessen in den Park am Grazer Schlossberg begeben und dort Rainer

Maria Rilkes »Panther« vorgetragen. Ich war mit einer DV-Kamera (Sony TRV20E) dabei und habe, ohne ein externes Mikrofon zu verwenden, die Geschehnisse aufgezeichnet. Die Aufnahmen habe ich über eine IEEE1394-Schnittstelle eingelesen und in einem Premiere-Projekt archiviert. Sie finden diese auf der CD-ROM zum Buch im Verzeichnis workshops\04_panther. Wenn Sie sich die Rohdaten in diesem Verzeichnis in Premiere ansehen, dann wird Ihnen auffallen, dass der Ton sehr schlecht geraten ist. Dieser wird für uns im nächsten Kapitel zum Thema, vorerst verwenden wir das Material für den Videoschnitt mit dem Schnittfenster. Der im folgenden Workshop erstellte Videoschnitt ist vorbereitend für das Kapitel »Der gute Ton«, in dem wir dem Ganzen durch die passende Vertonung neuen Glanz verleihen.

Abbildung 16 ▶

Ein unaufgeräumter Arbeitsplatz ist, seit der Version 6 von Premiere, kein Problem mehr.



Die bereits geleistete Vorarbeit ...

Natürlich steht es Ihnen frei, eigenes Material für diesen Workshop zu verwenden, deshalb noch einige Informationen zu der bereits auf der CD-ROM geleisteten Vorarbeit: Es werden vier Aufnahmen des Gedichts verwendet, die im DV-Format gespeichert worden sind. Diese habe ich in ein Premiere-Projekt importiert und beim Anlegen des Projekts die DV-PAL-

Einstellungen im A/B-Bearbeitungsmodus gewählt. Im Projektfenster habe ich einen Ordner namens Videos angelegt und in diesen die DV-Dateien importiert. Zu guter Letzt habe ich den Arbeitsbereich ein wenig durcheinander gebracht und einige Paletten kreuz und quer am Bildschirm verteilt.

Öffnen Sie das im Ordner \workshops\04_panther enthaltene Premiere-Projekt namens 04_panther.ppj, und erschrecken Sie nicht, wenn sich ähnliche Unordnung am Bildschirm breit macht wie in Abbildung 16. Falls Ihr Bildschirm wider Erwarten ordentlich aussieht, dann bringen Sie alles durcheinander, vergrößern Sie Fenster, ziehen Sie Paletten auseinander, positionieren Sie Fenster übereinander und so weiter.

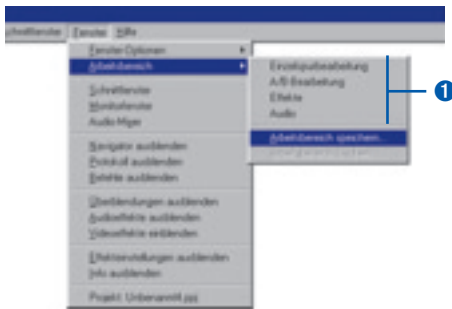


Clips funktionieren nicht im Medien-Player

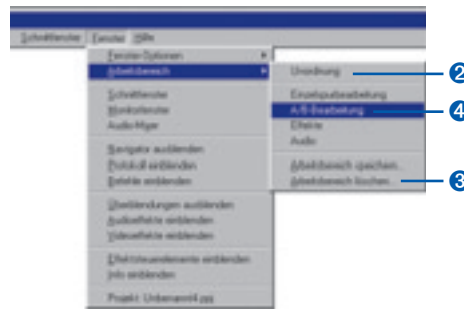
Die Panther-Clips wurden im DV-PAL-Format gespeichert. Premiere unterstützt den Microsoft bzw. QuickTime DV-Codec nativ, was aber nicht bedeutet, dass Sie diese Clips auch problemlos mit einem beliebigen Media-Player abspielen können. Es ist also gut möglich, dass die Clips außerhalb von Premiere auf Ihrem System nicht abspielbar sind. Es bleibt Ihnen die Möglichkeit, die Videos mit Premiere, unter Verwendung eines anderen Codecs, zu exportieren.

Speicherbare Arbeitsbereiche

Vielleicht haben Sie es sich schon gedacht: Der Grund für die absichtliche Unordnung ist zu zeigen, dass es möglich ist, mit wenigen Mausklicks wieder Ordnung zu schaffen. Dies funk-



▲ **Abbildung 17**
Auch unordentliche Arbeitsbereiche können gespeichert werden.



▲ **Abbildung 19**
Selbst definierte Arbeitsbereiche befinden sich ebenso im Arbeitsbereich Menü **2**.



▲ **Abbildung 18**
Der Ordnung halber sollte Unordnung auch als solche bezeichnet werden.

tioniert über die frei definierbaren Arbeitsbereiche. Bevor wieder Ordnung einkehrt, speichern Sie die Unordnung zunächst über den Eintrag **ARBEITSBEREICH SPEICHERN** des Menüs **FENSTER • ARBEITSBEREICH** (Abb. 17), und benennen Sie den Arbeitsbereich (Abb. 18).

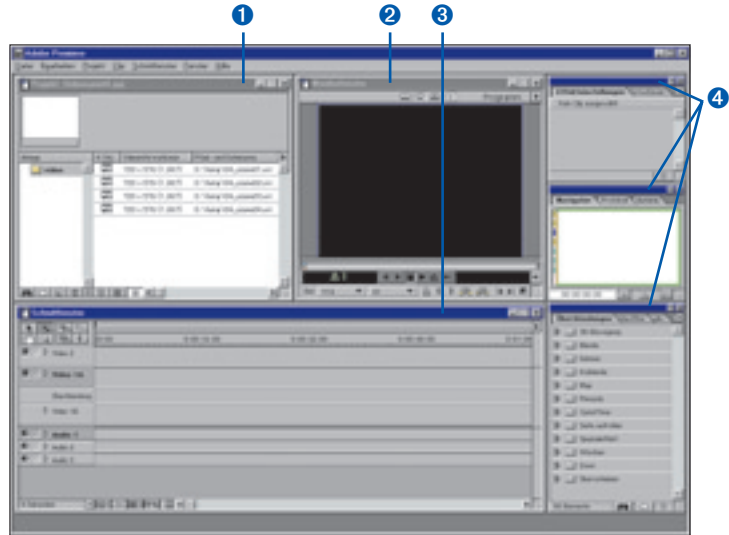
Im selben Menü **1** (Abb. 17) sind auch vier voreingestellte Arbeitsbereiche zu finden, die häufig verwendete Paletten am Bildschirm anordnen. Probieren Sie diese einfach einmal aus, um zu sehen, welche Paletten wie angeordnet werden. Der vorhin definierte Arbeitsbereich befindet sich übrigens schon anwählbar in dem Menü **2** (Abb. 19).

Mit der Möglichkeit, Arbeitsbereiche zu speichern, ist einer der lange gehegten Wünsche von Premiere 5.1-Benutzern in Erfüllung

gegangen. Damit ist es nicht nur einfacher für mehrere Personen, eigene Einstellungen zu verwenden, sondern auch die Arbeit mit zwei Monitoren und Premiere gestaltet sich äußerst komfortabel: einfach den »Zwei Monitor«-Arbeitsbereich definieren und dann immer wieder verwenden. Das lästige Einrichten des Arbeitsplatzes vor Beginn der Arbeit entfällt, und man kann gleich loslegen. Um Arbeitsbereiche zu löschen, wählen Sie den entsprechenden Eintrag aus dem Menü **ARBEITSBEREICH 3**.

Nach den Experimenten mit den Arbeitsbereichen wählen Sie bitte den Arbeitsbereich **A/B-BEARBEITUNG 4** für die folgenden Schritte aus. Danach erscheint die Arbeitsoberfläche wieder sortiert und übersichtlich (Abb. 20).

Abbildung 20 ►
Der Arbeitsbereich A/B-Bearbeitung ist der Ausgangspunkt unseres Workshops.



Elemente der Arbeitsoberfläche

Bislang wurden Einzelteile von der Arbeitsoberfläche von Premiere beschrieben. Da die Fenster nun aber so ordentlich vor uns liegen, noch einige Worte zur Verwendung der einzelnen Fenster (Abb. 20):

1 Das Projektfenster

Im vorhergehenden Kapitel haben wir uns schon mit diesem Fenster intensiv beschäftigt. Zusammenfassend enthält das Projektfenster die im Projekt verwendeten Rohmaterialien, von Bildern, Grafiken, Videoclips über den Ton und Musikstücke einfach alles, was beim Schnitt verwendet wird.


2 Das Monitorfenster

Hier kann einerseits der Videoschnitt schon während der Arbeit in der Vorschau betrachtet werden, andererseits kann der ganze Videoschnitt auch unter ausschließlicher Verwendung des Monitorfensters erfolgen. Wie dies funktioniert, wird im Laufe dieses Kapitels noch zum Thema.

3 Das Schnittfenster

Im Schnittfenster können Clips unter anderem per Drag and Drop angeordnet werden, und es stehen umfangreiche Schnittwerkzeuge zur Verfügung. Das »Panther«-Video wird unter Verwendung des Schnittfensters erstellt.

4 Die Paletten

Die von Adobe bekannten bequemen Paletten enthalten unterschiedlichste Einstellungen und Funktionen, die nur dann hervorgekramt werden, wenn sie auch benötigt werden. Mit der -Taste können die Paletten übrigens schnell ein- und ausgeblendet werden.

Die erwähnten Fenster tauchen im weiteren Verlauf des Buches immer wieder auf und werden im Zuge der Workshops detaillierter beschrieben. Speichern Sie ein Premiere-Projekt, so wird sowohl der Inhalt des Projekt- und Schnittfensters als auch der verwendete Arbeitsbereich gespeichert.



▲ **Abbildung 21**
Über Quickinfo-Felder erfährt man an den meisten Stellen die Namen der Werkzeuge und zugehörige Tastenkürzel.



▲ **Abbildung 22**
Die Schaltzentrale für Einstellungen im Projekt

Einstellungen, Einstellungen, Einstellungen ...

Am Anfang eines Projekts sollte zumindest ein kurzer Blick auf die Projekteinstellungen geworfen werden. Leider kann ich Ihnen diesen etwas trockenen Teil des Videoschnitts beim Panther-Projekt nicht ersparen. Beginnen wir mit einem Dialog zur Wahrung der Übersicht: das Fenster **EINSTELLUNGSÜBERSICHT** (Abb. 22), zu finden unter dem Menüpunkt **PROJEKT • EINSTELLUNGSÜBERSICHT**. Diese Schaltzentrale mag auf den ersten Blick etwas gewaltig wirken, ist aber ein wertvolles Fenster zur Wahrung des Überblicks. Mit diesem Dialog gewappnet kann der Überblick nämlich erst gar nicht verloren gehen! Wie Sie in der Abbil-

dung 22 sehen können, ist das Fenster in mehrere Spalten geteilt **6**. Jede Spalte steht für eine Kategorie von Einstellungen, die **nicht** zwangsläufig übereinstimmen müssen. Es ist allerdings zur Problemvermeidung empfohlen darauf zu achten, dass Einstellungen unterschiedlicher Kategorien möglichst gleich sind. Damit werden viele Probleme und Geschwindigkeitseinbußen von vornherein vermieden.

Ungleiche Einträge im Einstellungsüberblick (Abb. 22) werden von Premiere rot markiert, weil sich dahinter eine potenzielle »Gefahr« verbirgt. Der Hintergrund dieser Richtlinie ist, dass Premiere die im Schnittfenster verwendeten Rohmaterialdateien korrekt bearbeiten

Tastenkürzel

Falls Sie den Mauszeiger ein paar Sekunden ruhig auf einem Symbol stehen lassen, zeigt Ihnen Premiere das **Quickinfo**-Feld an. Darin steht die Bezeichnung des Werkzeugs oder Symbols, über dem sich der Mauszeiger gerade

befindet. Falls es ein einstelliges Tastenkürzel für das Werkzeug gibt, wird dieses ebenso in der Quickinfo angeführt. In der Abbildung 21 sehen Sie ein Beispiel für ein Quickinfo-Feld im Schnittfenster. In Klammern wird das entsprechende Tastenkürzel angeführt **5**.



Abbildung 23 ▶
Komponenten der Projekteinstellungen



Abbildung 24 ▶
Die fünf Dialoge für die Projekteinstellungen. Jede Kategorie aus Bild 22 hat einen eigenen Dialog innerhalb der Projekteinstellungen.



muss und deshalb die Rohdaten in das Projektformat konvertiert. Diese Umrechnung benötigt einerseits Zeit, andererseits können durch diese Umrechnung Fehler entstehen, welche die Vorschau und den Schnittablauf stören. Die Exporteinstellungen sind während der Arbeit am Projekt unwesentlich und stören auch den Ablauf in keiner Weise.

Obwohl im Einstellungsüberblick vier unterschiedliche Kategorien zu sehen sind, gibt es für die Arbeit mit Premiere zwei wesentliche voneinander unabhängige Kategorien:

▶ **Projekteinstellungen** (Abb. 24)

Klicken Sie auf die entsprechende Kopfzeile in der Einstellungsübersicht (6 Abb. 22), um zu den Projekteinstellungsdialogen zu gelangen. In diesem Dialog kann über die Buttons VORIGE (1 Abb. 24) und NÄCHSTE (2) in den Einstellungskategorien geblättert werden.

Bei den Projekteinstellungen wird definiert, wie Premiere **während der Bearbeitung** mit den im Projekt vorhandenen Daten

arbeitet. Durch passende Einstellungen wird der Bearbeitungsvorgang in Premiere beschleunigt und läuft reibungslos(er) ab. Diese Einstellungen werden bei Premiere in fünf Dialoge (Abb. 24) aufgeteilt. Der erste Dialog enthält **allgemeine Einstellungen** für den Bearbeitungsmodus, das Dateiformat, die Zeiteinheit und -anzeige. Der nächste Dialog besteht aus einer Auswahl der für die Wiedergabe im Monitorfenster verwendeten **Video-Codecs** sowie Eingabemöglichkeiten für Frameraten und Videogröße. Der dritte Dialog zu den Projekteinstellungen umfasst die **Toneinstellungen**. Beim Ton sind Kenngrößen, wie zum Beispiel die Samplerate und die Kompression, einstellbar. Die Projekteinstellungskategorie **Keyframe und Rendern** enthält Einstellungen zur Darstellung und Berechnung von Projektinhalten während der Schnitтарbeiten. Hier kann zum Beispiel festgelegt werden, ob für die Vorschau der Hauptspeicher oder die Festplatte verwendet werden soll. Ganz wesent-

Exporteinstellungen



▲ **Abbildung 25**

Komponenten der Exporteinstellungen

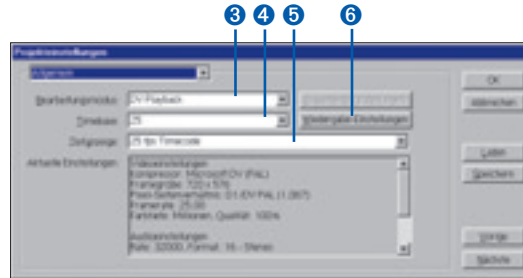


Abbildung 26 ▶

In den allgemeinen Projekteinstellungen finden sich neben dem Bearbeitungsformat und der Einheit für die Zeitanzeige auch die Wiedergabe-Einstellungen für die DV-Wiedergabe.

lich ist, dass auch die **Aufnahmeeinstellungen** zu den Projekteinstellungen zählen. Hier werden, abhängig vom gewählten Aufnahmemodul, unterschiedliche Optionen zum Capturing von Videos geboten.

▶ **Exporteinstellungen** (Abb. 25)

Mittels der Exporteinstellungen wird das Exportdateiformat des Videos festgelegt. Zum Export einer Datei zählen allgemeine Einstellungen, zum Beispiel das Dateiformat oder die Festlegung des aus dem Schnittfenster zu exportierenden Bereichs. Natürlich ist auch beim Export festzulegen, in welchem Videoformat bzw. Codec und in welcher Qualität Video und Audio exportiert werden sollen. Darüber hinaus können noch spezielle Exportoptionen für Halbbilder eingestellt oder vor dem Export Störungsfilter benutzt werden.

Der Grund, warum ich diese Einstellungen kategorisiere, ist, dass ich deren Notwendigkeit **für bestimmte Zwecke** hervorheben will. Für das Panther-Projekt genügt einstweilen ein Blick in die allgemeinen Projekteinstellungen. In Abbildung 26 sind diese dargestellt. Die

Aufnahmeeinstellungen wurden im vorhergehenden Kapitel bereits detailliert beschrieben, zu den anderen Projekteinstellungen finden Sie mehr im weiteren Verlauf dieses Kapitels.

Im Listenfeld (3 Abb. 26) wird das Dateiformat des Projekts bzw. der Vorschaudateien, die während der Bearbeitung angezeigt werden, ausgewählt. Falls Sie eine Schnittkarte in Ihrem Rechner eingebaut haben, können Sie in diesem Listenfeld das der Schnittkarte entsprechende Bearbeitungsformat wählen und dadurch die Echtzeit-Features Ihrer Karte bei der Bearbeitung nutzen. Da es sich beim Panther-Projekt um ein DV-Video handelt, wählen Sie den Modus DV-PLAYBACK. Das darunter liegende Listenfeld TIMEBASE 4 enthält eine für Premiere wesentliche Angabe zur Berechnung der Schnittpunkte. Halten Sie sich hier immer an die Bildrate des von Ihnen verwendeten Videoformats, beim »Panther« ist der Standard Timebase 25, da es sich um DV-PAL-Clips handelt. Im dritten und letzten Listenfeld 5 können Sie die für die Zeitanzeige verwendete Einheit angeben. Diese Einheit kommt bei der Zeitdarstellung innerhalb des Projekts zu



▲ **Abbildung 27**

Die DV-Wiedergabe-Optionen bieten, verbunden mit einer angeschlossenen DV-Kamera, Möglichkeiten zur Vorschau auf einem Kontrollmonitor.

tragen, so zum Beispiel im Schnittfenster. Mehr Information zu den zur Auswahl stehenden Zeitdarstellungen finden Sie im letzten Kapitel.

Bei DV-Projekten haben Sie über den Button **WIEDERGABE-EINSTELLUNGEN** (6 Abb. 26) die Möglichkeit, einige sehr interessante Optionen, die sich auf die Wiedergabe von DV-Video beziehen, zu aktivieren.

Es kann die Vorschau des Videos, während der Projektarbeit, durch das Markieren der Optionskästchen (1, 3 Abb. 27) an eine DV-

Kamera weitergeleitet werden, die an die IEEE1394-Schnittstelle angeschlossen ist (Abb. 28). Diese Vorschau ist eine direkte Weiter-schaltung des Videos vom Monitorfenster zur IEEE1394-Schnittstelle und funktioniert ohne vorheriges Berechnen einer Vorschau-datei. Das Optionskästchen 2 sorgt für die Wiedergabe am Desktop. Der Ton zum Video wird automatisch auch auf der DV-Kamera ausgegeben, optional kann über das Optionskästchen 3 die Tonausgabe zusätzlich über den Desktop abgespielt werden.

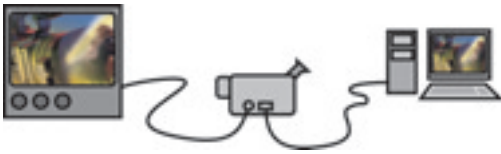


Export und Bearbeitung

Es sei betont, dass die Einstellungen für die Bearbeitung und den Export voneinander unabhängig sind. Sie können die Exporteinstellungen zu jedem Zeitpunkt des Projekts ändern, bei der Änderung der Bearbeitungseinstellungen kann eine Änderung während der Projektarbeit allerdings zu Problemen führen.

Timebase und Zeitanzeige ...

Die Timebase (4 Abb. 26) ist der interne Faktor für Schnittpunkt-berechnungen, die Premiere anstellt, und die Zeitanzeige (5 Abb. 26) ist der Faktor, der bei der Anzeige von Zeitpunkten oder Zeitspannen verwendet wird. So könnten Sie, die Timebase auf PAL und die Zeitanzeige auf NTSC eingestellt, ein PAL-Projekt bearbeiten und sich NTSC-Timecodes anzeigen lassen. In den meisten Fällen stimmen die beiden Werte überein.



◀ **Abbildung 28**

Über eine entsprechende DV-Kamera kann die Video-vorschau vom Computermonitor auf einen AV-Kontrollmonitor »durchgeschleift« werden.



▲ **Abbildung 29**

Beim Rohschnitt wird das für den Videoschnitt gewünschte Material durch In- und Out-Point markiert. Das überflüssige Material wird beim Schnitt nicht verwendet, aber auch nicht gelöscht.

Verlassen Sie den in Abbildung 27 dargestellten Dialog über den Button OK oder **ABBRECHEN**. Nun sollten Sie sich wieder in der Einstellungsübersicht befinden. Verlassen Sie aber auch dieses Fenster über den OK-Button.

Rohschnitt der Videoclips

An nächster Stelle steht der Rohschnitt der im Projektfenster wartenden Clips. Beim Rohschnitt wird nicht benötigtes Material am Beginn und Ende einer Szene entfernt. Genau genommen wird das Material nicht entfernt, sondern der zu verwendende Teil des Materials durch das Setzen eines In- und eines Out-Points definiert (Abb. 29). Im Schnittprojekt wird automatisch nur das Material zwischen dem In- und Out-Point in das Schnittfenster übernommen. Die nicht verwendeten Rohdaten des Clips werden dabei **nicht** gelöscht. Jeder Clip im Projektfenster kann dem Rohschnitt unterzogen werden. Im folgenden Workshop wird gezeigt, wie Sie einen Roh-

schnitt an Videomaterial über das **Clipfenster** durchführen können.

Therese hat für den Videoschnitt das Gedicht bzw. die erste Strophe des Gedichts insgesamt vier Mal vorgetragen, bei jedem Mal habe ich es aus einer anderen Perspektive aufgezeichnet. Beim Rohschnitt wird nun jeder Passage ein Teil des Gedichts entnommen, und diese Teile werden dann im Schnittfenster wieder in passender Reihenfolge zusammengefügt.

Vorschau auf DV-Kamera funktioniert nicht?

Vorbedingung für die Vorschau über die Kamera ist ein **DV-in-Eingang** an ihr. An diesen muss das IEEE1394-Kabel angeschlossen sein, und die Kamera muss im VCR-Modus betrieben werden. Falls diese Voraussetzungen zutreffen und die erwartete Vorschau ausbleibt, so hilft meist ein Neustart von Premiere bei eingeschalteter Kamera.



Index

Symbole

2-Pass-Emcoding 328

A

Ablagen

erstellen, umbenennen 97
verschieben, verschachteln 98

Abspann 263

Adobe After Effects 346

Parenting 348

Adobe GoLive

Inspektor 331

Videos ins Web einbetten 329

Adobe MPEG-Encoder 18

Adobe Phtoshop

Filmstreifen 337

AIFF-Dateien 163

Alphakanal 149

Analog-/Digitalwandlung 43

Animation

Bild für Bild 21

Clips 218

Keyframes 22

von Videofiltern 229

Ansicht

Doppelansicht 152

Apple Quicktime 322

Arbeitsbereich

A/B-Bearbeitung 13

ändern 13

Einzelspurbearbeitung 13, 150

speichern, Befehl 109

Athmo 163

Audio-Mixer 181

Automatisiert Schreiben 183

Optionen 186

Übersteuerung 185

Audiobearbeitung 49, 181

Audioblöcke 304

Audioclips 163

Audiocodecs 303

IMA 4, 1 304

IMA-ADPCM 304

Indeo Audio Software 304

MACE 3, 1 und MACE 6 304

MS-ADPCM 303

Qdesign Music 2 304

Quicktime Codecs 304

Truespeech 304

Audiodateiformate 44

Audioeffekte 201

Audiofilter 49

Audioformate 323

Audiospuren 120

benennen 182

deaktivieren 199

hinzufügen 168

löschen 168

Audiovorschau 208

Aufnahmepfad 70, 79

Bild-für-Bild 241

AVI, Dateiformat 37, 341

B

Batchdateien 337

Batchliste

allgemein 73

Einträge hinzufügen 77

exportieren 76

Listeneinträge löschen 78

Listeneinträge sortieren 78

Bauchbinde 282

bewegte Maske 257

Bewegung 218

Bewegung einstellen 217, 218

Bewegungspfad 218

Keyframes 218

Bid-für-Bild, aufnehmen 241

Bild-in-Bild 210

Bildcache 263

Bildgröße 345

einstellen 217

Bildübergänge 260

Bitrate 30

Bittiefe 209

Blenden

Blendensteuerung 214

Deckkraft von Clips 214

Vorschau 140

Blendenbereichswerkzeug 172

C

Capturing 23

Batch-Capturing 72

Break-Out-Box 81

Gerätesteuerung 72

In-Point setzen 74

Out-Point setzen 75

Vorbereitungen treffen 64

Clipdauer ändern 199

Clipfenster 15

anzeigen 116

Clips 225

animieren 218

asynchron 169

Attribute einfügen 228

Audioclips kopieren 175

automatisiert ausgeben 192

betrachten 15

Bezugspunkt für Position 225

Darstellung ändern 119

drehen 220

durchschneiden 123

durchschneiden, Befehl 126

Eigenschaften 344

entfernen 124

Geschwindigkeit 228

in Programmsicht einsetzen 153

in Schnittfenster einfügen 118

In- und Out-Points setzen 116

magnetische Kanten 138

nachträglich einfügen 154

positionieren 218, 219, 225

rückwärts abspielen 240

Schnittpunkt verschieben 128

skalieren 218

sortieren 93

suchen 94

Transparenzeinstellungen 226

überlagern 154

unterschieben 136

verbinden 200

verschieben 97, 135

verzerrern 218, 220

Zeitanzeige für Audioclips 165

Codecs 301
 Animation 302
 Audiocodecs 45, 303
 Audiokompressions-Codec 209
 auswählen 80
 Cinepak 302
 Component Video 302
 Definition 32
 Einstellungen 303
 Indeo Video R5.10 301
 Intel Indeo R3.2 301
 kein Codec 302
 Konvertierung 80
 Microsoft Video 1 302
 Quicktime Codecs 302
 RealSystem G2 SureStream 324
 Sorenson 302
 Video 302
 Component-Kabel 81
 Composite-Kabel 81

D

Darstellung ändern 119
 Dateiformat, WMV 323
 Datenrate 303
 analysieren 344
 Definition 29
 neu komprimieren 303
 ruckelnde Wiedergabe 299
 Dauer ändern 199
 Deckkraft von Videoclips 215
 Digitalisierung 80
 Audio 43
 Video 22
 Digitalisierungstiefe 303
 DivX 36
 Doppelansicht 152
 Drag and Drop 17
 Dropped Frames 30, 66, 68
 DV
 Aufnahmeeinstellungen 68
 Definition 22
 DV-Band codieren 65
 DV-In 47
 DV-in 67
 DV25 34
 Gerätesteuerung 343
 Vorteile 24
 DV-Codec 33
 DV-Echtzeitvorschau 48
 DV-Einstellungen 13

DV-Wiedergabe-Optionen 114
 DVD 38, 306
 erstellen 310
 DVD-Gestaltung 50
 DVDit! LE 310

E

Echtzeit-Schnittkarte 141
 Echtzeit-Videoüberblendungen 55
 Echtzeitvorschau 47
 EDL 337
 Effekte
 3D 235
 Alpha-Glühlen 235, 236
 Alphakanal abschrägen 235
 Beschneiden und Skalieren 212
 Bewegung einstellen 218
 Bild in Bild-Effekt 120
 Bild positionieren 219
 Bild-in-Bild 220, 223
 Drehung 220, 234
 einstellungen 229
 entfernen 234
 Freeze & Zoom 244
 Gammakorrektur 249
 Geometrie 234
 Geschwindigkeit 237
 Größe ändern 233
 Helligkeit und Kontrast 250
 HSB-Balance 245
 Keying 252
 kippen 234
 Perspektive 234
 Positionierung 218
 RGB-Balance 245
 Sendefähige Farben 250
 Skalierung 218, 234
 stapeln 204
 Stapelreihenfolge 236
 Stop-Motion 242
 Tonwertkorrektur 248
 Überblick 205
 verzerren 220
 Verzerrung 218
 Vorschau 213
 Effekteinstellungen 149
 Einstellungen
 Gerätesteuerung 72
 Keyframe und Rendern 304
 Pixelseitenverhältnis 27
 Einzelspurbearbeitung 150

Export
 Advanced Real Media 323, 328
 als EDL 337
 auf CD-ROM 298
 Ausgabe auf das Band 336
 Einstellungen 19, 300
 für Präsentationen 298
 RealVideo 326
 Exportieren 106

F

Farbsampling 30
 Farbsättigung 246
 Farbsystem, RGB 246
 Farbton 246
 Filmaufnahmefenster 70
 Filmtiteln 263
 Framegröße 143
 Framerate 143, 343, 345
 Für Web speichern 51

G

Geschwindigkeit
 Zeitlupe 240
 Zeitraffer 241
 Gigabyte-Grenze 340
 Grafiken
 Proportionen 27
 Grifflinien 215
 Griffpunkte 170
 Griffpunkte für Videoblende 215

H

Halbbilder 24
 Handwerkzeug 126
 Hard-Codecs 32
 Hardware, Anforderungen 52
 HTML 334

I

IEEE1394-Kabel 64
 IEEE1394-Schnittstelle 52, 67
 Import 87
 Adobe Photoshop-Dateien
 importieren 89
 Importieren
 Audiomaterial 14
 Clips 14
 In-Point
 festlegen 16
 verschieben 127

Information
 Clip-Geschwindigkeit 240
 im Video vermitteln 262
 Informationspalette 171
 Interlaced Video 25
 Interpretation rules 342

J

J-Schnitt 178

K

Kamera, Ausschaltautomatik 242
 Karos siehe Keyframes 232
 Keyframes 203, 232
 ändern 233
 Animation 229
 Keyframe-Spuren 236
 Keyframing aktivieren 231
 Keying 252
 Chroma 256
 Key umkehren 253
 RGB-Differenz 256
 Klangbilder anpassen 205
 Komplementärfarbe 247
 Kompression
 Keyframes 305, 324
 zeitliche 305
 Kontextmenü 120
 Konvertierung zwischen DV und
 MJPEG 346
 Korrekturen siehe Retusche 228
 Kriechtittel 293

L

L-Schnitt 178
 Lautstärkeregelung 170
 Logging 74
 Lücken schließen 131
 Lupenwerkzeug 126

M

Magnetische Kanten 138
 Markierungen 193, 333
 Marken löschen 196
 Weblinks 333
 Masken 251
 Alphakanal 252
 bewegte 253
 Bildmaske 253
 Definition 253

erstellen ein bewegten Maske
 254
 Mediacleaner 51
 Mehrfachmarkierungen 88
 Mehrspurauswahl-Werkzeug 131
 Microsoft
 AVI, ASF und WMV 322
 MJPEG 33
 Monitorfenster 19, 110, 150
 MOV-Dateien 163
 MP3-Dateien 163
 MPEG 34
 Astarte Mpack 307
 MPEG-Encoding 50
 MPEG-Export 310

N

Navigatorpalette 123

O

Objektstil speichern 275
 Objektstil-Palette
 Titeldesigner 282
 OHCI 67
 Optionen, Spuroptionen 168
 Ordner importieren 88
 Original bearbeiten 236, 301
 Originalton 162
 Out-Point
 festlegen 16
 verschieben 127
 Overlay-Spuren 147, 210

P

Paletten 110
 Audioeffekte 201
 Effekteinstellungen 149
 Informationspalette 171
 Protokollpalette 125
 Überblendungen 138
 Werkzeugpalette 126
 Passend einfügen 228, 239
 PCMCIA-Karte 57
 Photoshop-Dateien, Transparenz
 erhalten 149
 Pixelgröße 26
 Position siehe Clips positionieren
 225
 Positionskoordinaten 225
 Postproduktion 61
 Präproduktion 59

Premiere Echzeit 48
 Produktion 61
 Progressiver Download 41
 Projekte
 Einstellungsübersicht 70
 importieren 89
 Projekteinstellungen 13
 Vorschau 140
 Projekteinstellungen
 aktuelle Einstellungen 111
 Audio 206
 Aufnahmen 68
 Keyframe- und Rendern 144
 Timebase 113
 Videoeinstellungen 113, 142
 Wiedergabe 113
 Zeitanzeige 113
 Projektfenster 14, 110
 allgemein 86
 Ansicht ändern 91
 Darstellung der Dateien ändern
 14
 Optionen 95
 Protokollpalette 125

Q

Qualitätsverluste, Skalierung 212
 Quickinfos 111
 QuickTime, Dateiformat 37

R

Rasiermesser-Werkzeug 123
 Mehrfaches Rasiermesser 126
 Ratenkonvertierung 209
 Real-Audio-Dateien 163
 RealAudio 324
 RealServer Basic 325
 RealSystem G2 SureStream 324
 RealSystems 323
 RealVideo 324
 Rekompresseion 141
 Rekorder steuern 336
 Render-Scrubben 145, 210
 Rendern 141
 Restlichtverstärkung 58
 Retusche 228, 339
 Farbbalance 245
 Farbkorrekturen 228, 244
 Farbsättigung 246
 Gammakorrektur 249
 Helligkeit und Kontrast 250

- mit Photoshop 251
 - Schwarze Ränder entfernen 212
 - Tonwertkorrektur 247
 - Rohdaten organisieren 86
 - Rohmaterial
 - einlesen 64
 - Trimmen 62
 - Rohschnitt 15, 115, 155
 - Rollen 133
 - Rollenwerkzeug 134
 - Rolltitel 293
 - erstellen 294
 - Rückgängig 125
- S**
- S-Video-Kabel 81
 - Sample-Zeitrechnung 196
 - Samplerate 43, 163
 - auswählen 208
 - konvertieren 206
 - Ratenkonvertierung 304
 - Scenealyser 65
 - Scherewerkzeug 178
 - Schnitt
 - 4-Punkt-Schnitt 157
 - 6-Punkt-Schnitt 166
 - Schnittfenster 17, 110
 - auf Band aufzeichnen 336
 - Clips positionieren 118
 - exportieren 299
 - Löschen und Lücke schließen 132
 - Markierungen setzen 192
 - Vorschaubereiche 145
 - Werkzeuge 121
 - Zeiteinheit anpassen 117
 - Zeitskalierung anpassen 122
 - Zoomen 122
 - Schnittfenster-Optionen 119
 - Schnittkarten-Echtzeit 48
 - Schnittpunkte
 - rollen 132
 - unterschieben 136
 - verschieben 128
 - Schnittrechner 52
 - Schwarzpunkt 249
 - Scrubbing 145
 - Seitenverhältnis 341
 - erhalten 230
 - Pixelseitenverhältnis 341
 - SmartSound 50, 187
 - Soft-Codecs 32
 - Sounddesigner-Dateien 163
 - Speichern, von Bewegungs-
 - einstellungen 221
 - Spezialeffekte 206
 - Spuren
 - Ändern der Höhe der Spurdarstellung 119
 - Audiospuren hinzufügen 168
 - benennen 149
 - Format wählen 119
 - hinzufügen 148
 - Overlay-Spuren 147
 - überlagern 147
 - Standardblenden 155
 - Standbilddauer festlegen 133
 - Standbilder 128
 - Dauer einstellen 239
 - Stereoaussteuerung 178
 - Stilbibliotheken
 - Ordner 284
 - Störungen entfernen 205
 - Storyboard
 - Automatisch zum Schnittfenster 104
 - erstellen 101
 - Filme hinzufügen 101
 - Streaming Video
 - Formate 40
 - Funktionsprinzip 39
 - Suchfunktion 94
 - SVCD 38
 - Synchronisierungsmodus 169
 - Szenen
 - aufnehmen 75, 82
 - DV-Szenenerkennung 83
 - einlesen 74
 - Szenenerkennung 51
- T**
- Tabellenlayouts mit dem Titeldesigner 289
 - Tabstops ändern 290
 - Tastaturbefehle 111
 - Tastenkürzel definieren 343
 - TC-Dynamics 49
 - TC-EQ 49
 - TC-Reverb 49
 - Timebase 343
 - Timecode 65
 - Titel
 - anpassen 279
 - Aufgaben 262
 - bearbeiten 266
 - einblenden 280
 - einfügen 280
 - eingeben 278
 - erstellen 278
 - Farbgebung 265
 - Layout 263
 - Objektstile 284
 - optimale Länge 265
 - Platzierung 263
 - Schrift ändern 284
 - voreingestellte Länge 266
 - Zeitpunkt des Einblendens 265
 - Titeldesign 264
 - neu in Premiere 6.5 46
 - Titeldesigner 46, 262
 - Absatztextwerkzeuge 285
 - aktionssicherer Bereich 263
 - Bibliothek 270
 - Eigenschaften 270
 - Font-Browser 285
 - Hot-Text 268
 - Kriechtitel 293
 - Logos 288, 289
 - Oberfläche 267
 - Objekte erstellen 270
 - Objektstil ändern 270
 - Objektstil Eigenschaften 270
 - Objektstil Füllungen 272
 - Objektstil Schatten 274
 - Objektstil Striche 273
 - Objektstile 270, 281
 - Pfadtext 286, 292
 - Premiere-Vorgaben 278
 - Rolltitel 293, 294
 - starten 266, 278
 - Stilbibliothek 275
 - Stilbibliotheken 284
 - Stile 270
 - Stilepalette 47
 - Tabelle einfügen 290
 - Tabelle formatieren 291
 - Tabellen 290
 - Tabellen formatieren 287
 - Tabellenlayout erstellen 289
 - Text erstellen 269
 - Textausrichtung 287
 - Textwerkzeuge 285
 - Titel erstellen 266
 - Titelsicherer Bereich 263
 - Transformieren 276
 - Typografie 46
 - vertikaler Text 287

Voreinstellungen 266
 Vorlage 270
 Vorlage speichern 277
 Vorlagen 277
 Vorschaubereich 267
 Werkzeugpalette 46, 267
 zeichnen 296
 Titelfenster, Bilder hinzuladen 47
 Titelgestaltung, Grundlagen 262
 Titulkategorien 263
 titelsicherer Bereich, einblenden
 283
 Titelvorlagen 278
 Ton
 entfernen 124
 O-Ton 162
 Samplerate 163
 Wellenformansicht 164
 Tonaufnahme 85
 Tonblende 170
 Tonimport 163
 Tonmischung 201
 Tonschwenk 180
 Tonschwenklinien 178
 Tonspur
 sperren 159, 176
 überblenden 173
 Tonwerte 247
 Transparenz 149, 150, 226, 251
 Alphakanal 252
 Blue-Box und Green-Box 252
 Deckkraftpegel 215
 einstellen 224, 253
 Transparenzdefinition 259
 Transparenzeinstellungen,
 siehe Transparenz 226
 Trimmen 127

U
 Überblendungen 137, 211, 334
 überlagern 154
 Unterschieben 133, 136
 Untertitel 263
V
 VCD 37
 Verbindungskabeltypen 81
 Verbindungswerkzeug 200
 Verlaufseffekt 260
 Versatz 169
 Verschieben 133
 Verschiebewerkzeug 135
 Verzerrung, Seitenverhältnis
 einstellen 230
 Video digitalisieren 80
 Video-Capture-Karte 80
 Videoclips anordnen 17
 Videoeinstellungen 142
 Videofestplatte 66
 Videofilterpalette 229
 Videospuren 120, 147
 Überlagerung 211
 Videostandards
 Frame-Seitenverhältnis 26
 NTSC 24
 PAL 24
 Pixel-Seitenverhältnis 26
 Videovorschau 140
 Virtual Dub 341
 Voreinstellungen
 automatische Speicherung 99
 Speicherort für Film- und
 Vorschaudateien festlegen 66
 Tonaufnahmeprogramm festlegen
 85

Vorschau 140
 abspielen 18
 Audio 208
 Berechnung beschleunigen 141
 im Projektfenster 91
 Scrubben 145
 zusätzliche Informationen 141
 Vorschaubereich 121, 146
 Vorschnitt 15
 Vorspann 263

W
 WAV-Dateien 163
 Web
 Dateiformate 322
 Video steuert Website 332
 Videos exportieren 322
 Videos im Web verwenden 328
 Weblinks 332
 Weißabgleich 57
 Weißpunkt 249
 Wellenform ausblenden 170
 Werkzeuge
 Blendenbereichswerkzeug 172
 Rate ausdehnen 199
 Scherewerkzeug 178
 Überblendungswerkzeug 173
 Verbindungswerkzeug 200
 Werkzeugpalette 126

Y
 YCC 81

Z
 Zeit verändern 237
 Zeitleiste, Schnittpositionsmarke 121
 Zeitlupe 240
 Zeitraffer 241
 Zoomen 122