

Let's Edit 2

Benutzerhandbuch

canopus

Canopus GmbH
Bergstraße 16 – 18
56412 Ruppach-Goldhausen

Copyright © 2004 Canopus GmbH.
Alle Rechte vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 – Einführung	13
Canopus International	14
Überblick über den Inhalt dieses Handbuchs	15
Hinweise und Garantien	17
Kapitel 2 – QuickStart	19
Die Bedienoberfläche von Let´s Edit 2	20
Grundlegende Arbeitsgänge in der Videoproduktion mit Let´s Edit 2	23
Capturing – Einspielen von Material	25
Bestimmung der Temporary-Laufwerke	25
Manuelles Einspielen von Rohmaterial	28
Gecapturete Dateitypen	32
MPEG-Information File Creator	35
Schneiden und Trimmen	37
IN-/OUT-Punkte	38
Einen Clip in zwei Clips zerlegen	38
Einen Clip splitten, um einen Teil wegzuschneiden	40
Hinzufügen von Titeln	41
Übergänge und Effekte	45
Fade In/Fade Out (Auf- und Abblende aus Schwarz)	45
Von einem Clip in einen anderen blenden	45
Rendern von Übergangseffekten	47
Videofilter hinzufügen	51
Rendern von Filtereffekten	55
Audiofilter hinzufügen	58
Nachvertonung	62
Anpassen der Audio Levels	64
Ausgabe von Videoprojekten	65
DVD brennen	66
DV Sync Record	67
Exportieren im MPEG-Format	68
Kapitel 3 – Videobearbeitung mit Let´s Edit 2	69
Bedienoberfläche von Let´s Edit 2	70
Die Timeline	71
Clips auf die Timeline legen	72
Clips aus dem Windows Explorer auf die Timeline legen	74
Clips auf der Timeline ersetzen	74
Timeline Steuerung	75
Einstellung der Zeitskala	75
Suchlaufsteuerung der Timeline mit dem Mausrad	76
Scrubben	77
Endloswiedergabe	77

Scrubben mit Ton	77
Ripple Editing	78
Shuttle-Modus (Suchlauf)	79
Wiedergabe	79
IN- und Out-Punkte auf der Timeline setzen	79
Spuren anzeigen und ausblenden	80
Darstellung der MainAV-Spur verändern	80
Bestimmung der Temporary-Festplatten	82
Wahl des Bildseitenverhältnisses	84
Batch Capture	85
Capture-Listen ändern, speichern und laden	87
Wichtiger Hinweis zum Timecode	91
Nahtlos-Capturing	92
Ändern, Abspeichern und Laden von Cliplisten	95
Einspielen von CD	96
Clips für die Schnittbearbeitung laden	98
Unterstützte Clipformate	99
Magnetfunktion (Snap)	100
Abspeichern von Standbildern	101
Timecode im Bild anzeigen	102
Bearbeitung von Clips im DV Bin	102
Clips anordnen	102
Clips trimmen	102
Clips löschen	103
Clips auf der Festplatte löschen	103
Videoclips auf der Timeline bearbeiten	103
Clips anordnen	103
Clips trimmen	103
Einen Clip in zwei zerlegen	104
Clips von der Timeline löschen	105
Kapitelpunkte auf der Timeline setzen	105
Kapitelpunkte hinzufügen	105
Automatisch Kapitelpunkte setzen	106
Kapitelpunkte bearbeiten	107
Audiopegel einstellen	108
Clips von einer Spur auf eine andere legen	108
Clip interlocked trimmen	108
Audioclips auf der Timeline bearbeiten	109
Clips anordnen	109
Clips trimmen	109
Einen Clip in zwei zerlegen	109
Clips löschen	111
Clips von einer Spur auf eine andere legen	111
Mit der InsertAV-Spur arbeiten	111
Mit den Ex-Audiospuren arbeiten	112
Sprachaufnahme (Voice over)	113
4-Kanal-Ton bearbeiten	116
Grafiken und Hintergründe hinzufügen	117
Farbclips hinzufügen	117
Farbbalken hinzufügen	118
Standbild hinzufügen	118
Farbclips und Standbilder auf die Timeline legen	119
Farbclips und Standbilder auf der Timeline bearbeiten	119

Standbilder mit Alphakanalinformation	119
Übergänge hinzufügen	121
Konfiguration der Übergangseffekte/3D-Effekte (Canopus 3D-RT)	124
Titel hinzufügen	125
Text eingeben	126
Titel positionieren	126
Titelattribute	126
Titelfarbe	128
Animation von Titeln	129
Titel mit verschiedenen Ebenen	131
Rolltitel anlegen	134
Titel als Logo verwenden	135
Mit „Fill Square“ – „Füllen“ ein Bild einfärben	136
Bilder mit dem Titelmodus überlagern	137
Speichern und Laden von Titeldaten	137
Videofilter hinzufügen	138
Videofilter von einem Clip auf einen anderen kopieren	139
Speichern und Laden von Filterkombinationen	139
Filter rendern	139
Audiofilter hinzufügen	143
Audiofilter von einem Clip auf einen anderen kopieren	144
Variable Geschwindigkeit (DMC)	144
Luminanzkey einrichten	148
Aktivieren und Deaktivieren des Luminanzkeys	148
Luminanzkey-Setup	148
Picture-in-Picture (Bild-im-Bild) Effekt hinzufügen	149
Aktivieren und Deaktivieren des Picture-in-Picture-Effekts	149
Picture-in-Picture/Bild-im-Bild-Setup	149
Chromakey hinzufügen	150
Aktivieren und Deaktivieren des Chromakeys	150
Chromakey-Setup	150
Anzeige von Vektorskop und Oszilloskop	151
Vektorskop	151
Oszilloskop – Waveform	152
Timecode der Timeline ins Videobild einblenden	153
Ausspielen Ihrer Produktion auf Cassette	154
Synchronisierte Aufnahme	154
Manual Record/Manuelle Aufnahme	154
Erstellen einer DVD	156
Timeline oder Timeline-Segmente exportieren	158
Exportieren einer AVI-Datei	158
MPEG-Datei exportieren	161
Export in ASF	167
In Quick Time exportieren	169
Export in Real Media	172
Wiedergabepuffer und nicht in Echtzeit abspielbare Effekte	175
Wiedergabepuffer	175
Nicht in Echtzeit abspielbare Effekte	175

Die Funktionstasten auf einen Blick	176
Main Toolbar – Haupt-Werkzeugleiste	176
Control Toolbar	178
Edit Toolbar	181
Marker Control Toolbar	183
Shuttle Bar	183
Status Bar – Statusleiste	184
Menüs	185
Datei-Menü	185
Edit-Menü	187
Kapitelpunkt-Menü	189
Effekt-Menü	190
Settings-Menü Einstellungen	192
View/Ansichts-Menü	195
Hilfe-Menü	196
Dialogboxen	197
Batch Capturing/Nahtlos-Capturing – Batch Modus	197
Batch Capture-Prozess	199
Batch Capturing/Nahtlos-Capturing – Nahtlos-Modus	200
Nahtlos-Capturingprozess	201
Clip trimmen	202
Jump – Gehen zu...	203
Kapitelpunkte setzen	203
Default Edit Settings – Grundeinstellungen	204
Default Edit Settings – Temporäre Laufwerke	207
Capture file setting	208
Let’s Edit 2 Properties – Eigenschaften	209
Let’s Edit 2 Properties – Eigenschaften – Detailed Settings	210
Clip Properties- Clip Eigenschaften – Datei-Information	211
Clip-Eigenschaften – Rec-Information	212
AVI Properties – Referenz-AVI Information	213
About – Info	214
Kapitel 4 – Einstellungen der Übergangseffekte	215
Allgemeine Optionen	216
Use Video Frames – Videobilder zeigen	216
Show Over Scan – Overscan anzeigen	216
Actual Duration – Tatsächliche Dauer	216
Hinzufügen, Anwählen und Löschen von Keyframes	217
Einstellung der Keyframe-Interpolation	218
Umkehren des Verlaufs zwischen den Keyframes	218
Speichern und Laden von Keyframe-Presets	218
Alpha-Wipe	219
Registerkarte Optionen	219
Blind Push	220
Registerkarte Optionen	220
Blind Side	221
Registerkarte Optionen	221
Blind Wipe	222
Registerkarte Optionen	222
Block	223
Registerkarte Optionen	223
Box	225
Registerkarte Optionen	225

Circle	227
Registerkarte Optionen	227
Clock	229
Registerkarte Optionen	229
Dissolve	230
Push Stretch (Underscan)	231
Registerkarte Optionen	231
Slide	232
Registerkarte Optionen	232
Slide (Underscan)	233
Registerkarte Optionen	233
Stretch	234
Registerkarte Optionen	234
Stretch (Underscan)	235
Registerkarte Optionen	235
Stripe	236
Registerkarte Optionen	236
Kapitel 5 – Videofilter	239
Bedienelemente für die Filtervorschau	240
Noise	240
Blend-Effekte	242
Keyframes setzen	242
Abspeichern und Laden von Presets	243
Blur	244
High Quality Blur	244
Color Correction/Farbkorrektur	244
Farbkorrektur anhand der YUV-Grafik	245
Farbkorrektur mit dem HSBC-Rad	247
Farbkorrektur mit den Schiebereglern	248
Allgemeine Optionen	249
Abspeichern und Laden von Presets	249
Emboss	249
Pencil Sketch	250
Combine effects	250
Auswahl und Einstellung der kombinierten Filter	252
Abspeichern und Laden von Presets	252
Monochromatic	252

Mosaic	253
Motion Blur	253
Region	253
Bildausschnitt definieren	254
Filter einsetzen	255
Bewegungsablauf	256
Allgemeine Optionen	257
Abspeichern und Laden von Presets	257
Sharp	257
Soft Focus	258
Chrominance	258
Key einrichten und eine bestimmte Farbe auswählen	259
Begrenzung der Fläche mit Hilfe des Luminanzwertes (Modus „Oval“, „Sweep“ und „Rectangle“)	268
Histogramm (Modus „Oval“, „Sweep“ und „Rechteck“)	270
Show key – Keysignal (alle Modi)	271
Filter einsetzen	271
Spezielle Optionen	272
Solid Color	273
Color Bars	273
Old Movie	275
Antiflicker	277
Matrix	278
Mirror	278
Raster Scroll	279
Tunnel Vision	280
Loop Slide	280
Strope	281
White Balance	281
Luminance Key	283
Allgemeine Optionen	284
Luminanzkey einrichten	284
Keyframes setzen	286
Keyframes hinzufügen und löschen	286
Picture-in-Picture/Bild-im-Bild	289
Allgemeine Optionen	289
Größe und Position des Vordergrundbildes verändern	289
Bild auf die volle Bildschirmgröße zoomen	290
Rand hinzufügen	291
Schatten hinzufügen	292
Ein- und Ausblendeeffekte erzeugen	293

Bewegungsablauf erzeugen	294
Attribute der einzelnen Kurvenpunkte ändern	296
Bewegungsablauf mit Keyframes	298
Preseteinstellungen speichern	301
Presetwerte laden und löschen	301
P-in-P-Presetwerte anderer Bediener importieren	301
Videoclip mit einem Farbhintergrund oder eingefärbten Bild unterlegen	303
Chromakey	304
Color Picker	305
Auswahl im Modus „Oval“	307
Auswahl im Modus „Sweep“	309
Auswahl im Modus „Rectangle“	311
Allgemeine Optionen (alle Modi)	313
Spezielle Einstellungen	314
Kapitel 6 – Audiofilter	319
Bedienelemente für die Filtervorschau	320
Graphic equalizer	321
Pegel der verschiedenen Frequenzbereiche einstellen	321
Speichern, Laden und Löschen von Einstellungen	321
Delay	322
Speichern, Laden und Löschen von Einstellungen	322
Panpot & Balance	323
High-pass filter	324
Low-pass filter	325
Parametric equalizer	326
Speichern, Laden und Löschen von Einstellungen	326
Tone controller	327
Speichern, Laden und Löschen von Einstellungen	327
Media Importer	328
DirectX Plugin Bridge	329
Kapitel 7 – Arbeitsabläufe	331
Arbeitstechniken	332
Letter Box – Kinobalken	333
Verkleinertes Bild über einem Hintergrund mit Effekt	335
Gezoomter Bild-im-Bild-Effekt	337
Anlegen des verkleinerten Bildes	337
Zoomeffekt erzeugen (Segment 1)	338
Auf volle Bildschirmgröße zoomen (Segment 2)	338
Auszoomen (Segment 3)	339
Drei bewegte Vordergrundbilder	340
Vordergrundbild 1	340

Vordergrundbild 2	340
Vordergrundbild 3	340
Keyframes für den Stretch-Effekt anlegen	341
Animierter gestanzter Titel	343
Titel anlegen	343
Aus einem Titel eine avi.Datei erzeugen	343
Titel zoomen	343
Animiertes und gestanztes Logo	346
Logo in das Bild einstanzen	346
Invertierter Key	347
Wahl der Hintergrundfarbe	347
Rolltitel anlegen	347
AVI-Datei erzeugen	348
Animierten Titel in das Videobild einstanzen	348
Mit dem Luminanzkey ein Funkeln einstanzen	350
PhotoShop (oder ein anderes Bildbearbeitungsprogramm)	350
Let's Edit 2	350
Maskieren mit einem animierten Mosaikkasch	351
Motion Blur – Bewegungsunschärfe	353
Animierte Bitmaps	354
Basketball aufprallen lassen	354
Eine AVI-Datei erzeugen	355
Kombination des hüpfenden Basketballs mit dem Übergang	355
Golfball beim Abschlag	355
Erzeugen einer Grafik mit einem eingezoomten Golfball	356
Golfball mit einem Slide aus dem Bild fliegen lassen	356
Animation von Titel auf mehreren Spuren	357
Erzeugen von 5 Titelspuren mit unterschiedlichen Texten und Bewegungs- Abläufen	357
Animierte Titel mit Motion Blur (Bewegungsunschärfe)	359
Erzeugen von 5 Titelspuren mit unterschiedlichen Text und Bewegungs- Abläufen	359
Eine AVI-Datei erzeugen	360
Die animierten Titel mit einem Videoeffekt versehen	360
Einfärben eines animierten Ausschnitts	360
Farbkorrektur einstellen	360
Einen bestimmten Bereich hell unterlegen	361

Kapitel 1

Einführung

Canopus international

Canopus Corporation
711 Charcot Avenue, San José 9513, USA

Canopus GmbH
Bergstr. 16-18, D-56412 Ruppach-Goldhausen, Deutschland

Canopus U.K.
Unit 4, The Duran Centre, 14, Arkright Road, Reading RG2 OLS, UK

Canopus Italien (c/o Rekeo Srl)
Via Monte Sabotino 69, 41100 Modena, Italien

Canopus China und Südostasien – Beijing
Room 910, No 33, Su Zhou Street, Beijing 100080, China

Canopus Australia
7 Dene Avenue, Malvern East, Victoria 3145, Australien

Weitere Informationen sowie unsere Dienstleistungsangebot finden Sie auf unserer Website
www.canopus.com.

Überblick über den Inhalt dieses Handbuchs

Kapitel 1 – Einführung

Unsere Kontaktadressen und Hinweise zur Benutzung dieses Handbuchs

Kapitel 2 – QuickStart

Anleitung für einen einfachen Produktionsablauf vom Einspielen von Material über die Schnittbearbeitung bis hin zur Ausgabe des fertigen Films

Kapitel 3 – Videobearbeitung mit Let's Edit 2

Ausführliche Beschreibung der Arbeitsgänge beim Videoschnitt mit Let's Edit 2

Kapitel 4 – Einstellung der Übergangseffekte

Programmierung der Canopus-Echtzeit-Übergänge

Kapitel 5 – Videofilter

Die Canopus-Echtzeit-Videofilter und ihre Einstellmöglichkeiten

Kapitel 6 – Audiofilter

Die Canopus-Echtzeit-Audiofilter und ihre Einstellmöglichkeiten

Kapitel 7 – Arbeitsabläufe

Schritt-für-Schritt-Anleitung und Beispiele für die Möglichkeiten Ihrer Canopus-Hardware

In diesem Handbuch verwendete Symbole und Hervorhebungen

In diesem Handbuch werden folgende Hervorhebungen eingesetzt.

- > **Fett** Software-Menüpunkte, z.B. **Datei -> Öffnen**
- > *Kursiv* Hervorhebung und Namen
- > [eckige Klammern] Software-Befehle

Info



Ein Hinweis für Sie, sich bestimmte Parameter zu notieren oder Anweisungen im Handbuch zu befolgen.

Achtung



Warnhinweis auf eine Verletzungsgefahr oder auf eine mögliche Beschädigung des PCs und seiner Peripherie

Tipp



Wichtige Information zur Bedienung von Let's Edit 2

Warenzeichen

Let's Edit 2 ist eingetragenes Warenzeichen der Canopus Co., Ltd. i.Link ist eingetragenes Warenzeichen der SONY Corporation.

Microsoft®, Windows XP, Windows 2000 und Microsoft® Windows® Media Player sind Warenzeichen der Microsoft Corporation, die in den USA und/oder anderen Ländern eingetragen sind. RealVideo und RealAudio sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Real Networks Inc. Quicktime und das Quicktime Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Apple Computer Inc.

Alle anderen Firmen oder Produkte sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Firmen.

Um das „Let's Edit 2 Bedienerhandbuch“ (.pdf) auf der Let's Edit 2 CD-ROM zu lesen, benötigen Sie den Adobe Acrobat Reader. Diese können Sie auf der Website www.adobe.com von Adobe Inc. kostenlos herunterladen.

Urheberrechtliche Bestimmung

Es ist nicht erlaubt, die Urheberrechte zu verletzen. Selbst in speziellen Fällen ist das Kopieren und Nachkonstruieren verboten. Es können keine Ausnahmen gemacht werden. Auf keinen Fall kann Canopus für direkte oder indirekte Schäden die durch das Verwenden von gecapturetem Material verursacht wurden, haftbar gemacht werden.

Garantie

Wenn Sie das Produkt registrieren, ist die EDIUS SP for HDV Hardware durch eine begrenzte Garantie geschützt. Die Garantiezeit beträgt 3 Jahre ab Kaufdatum, wenn der Verkauf über Canopus oder einen autorisierten Vertragspartner erfolgte. Sie ist nicht übertragbar. Canopus garantiert für diesen Zeitraum den betriebsfähigen Zustand des Produktes. Sollte dieser betriebsfähige Zustand nicht gewährleistet sein, wird Canopus das Produkt kostenlos reparieren oder ersetzen vorausgesetzt das Produkt wurde ordnungsgemäß eingesetzt, nicht missbraucht und keine Veränderungen, die nicht von Canopus genehmigt sind, vorgenommen wurden. Um Garantieansprüche geltend machen zu können ist der Einkaufsnachweis unbedingt notwendig.

Canopus übernimmt keine Haftung für Umsatzverluste, Geldanlageverluste oder andere durch den Einsatz allgemein oder unsachgemäßen Einsatz dieses Produktes verursachten Schäden. Dies beinhaltet auch Eigentumsschäden und im Rahmen des Gesetzes Personenschäden. Diese Garantie steht anstelle für alle anderen Garantien für Handelstauglichkeit und Einsatzfähigkeit für spezielle Zwecke.

Sicherheitshinweis

Bitte beachten Sie die nachstehenden Sicherheitshinweise für den Gebrauch dieses Gerätes. Sollten Sie Fragen zum Gebrauch oder zur Bedienungsanleitung haben, kontaktieren Sie das Canopus Support-Team von Montag bis Freitag 9.00-12.00 Uhr und von Montag bis Donnerstag 14.00 – 17.00 Uhr.

Canopus Technischer Support
Bergstraße 16 – 18
D-56412 Ruppach-Goldhausen
Tel.: 0049-2602-1069-100
Fax: 0049-2602-1069-169
support@canopusgmbh.de
www.canopus.de

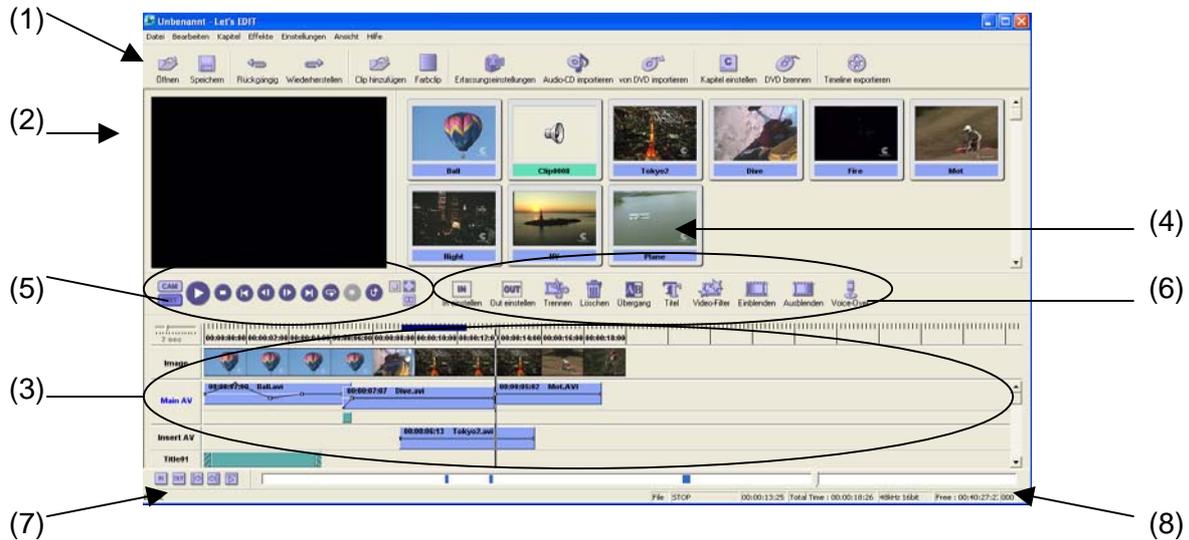
Kapitel 2

QuickStart

Mit der bedienerfreundlichen Anleitung in diesem Kapitel können Sie gleich Ihre erste Produktion in Angriff nehmen.

Die Bedienoberfläche von Let's Edit 2

Let's Edit 2 ist ein Programm, mit dem auf die Festplatte überspielte Videos auf dem Computer bearbeitet und ausgespielt werden. Dabei können Sie die Videosequenzen auf dem Computermonitor wiedergeben, Titel einfügen, Übergangseffekte anlegen, angeschlossene Camcorder und Recorder steuern und die fertigen Videofilme auf unterschiedliche Art ausgeben.



Die Bedienoberfläche von Let's Edit 2 untergliedert sich in acht Bereiche:

1. Die **Haupt-Werkzeuggestreife** (Main Toolbar) – mit Symbolen für die wichtigsten Menüfunktionen.
2. Das **Preview-Fenster** – in dem Sie die aktuell bearbeiteten Sequenzen in der Vorschau sehen. In diesem Fenster sehen Sie sofort, wie die eingesetzten Effekte, Filter, Übergänge und Titel im Bild wirken. Durch die Echtzeit-Vorschau haben Sie eine direkte Kontrolle über die eingestellten Parameter.
3. **Timeline** – Sie stellt den Verlauf des bearbeiteten Videoprojekts linear auf verschiedenen Spuren dar, die den einzelnen Medienarten (Video, Audio, Titel) zugeordnet sind. Die Clips erscheinen auf den Spuren als farbige Kästchen und können getrimmt, verschoben, kopiert und gelöscht werden. Durch eine Änderung der Grundeinstellung können bis zu zehn Audio- und Titelspuren erzeugt werden.

4. **Bin** – In diesem Fenster werden die verschiedene Medienclips wie z.B. Audio, Video und Standbilder abgelegt, die in dem Projekt eingesetzt werden sollen. Das Binfenster dient ausserdem als Storyboard, in dem die Clips schnell in der gewünschten Reihenfolge angeordnet werden können.
5. **Toolbar (Gerätsteuerung)** – Mit diesen Tasten werden die angeschlossenen DV-Geräte gesteuert. Die Tasten **CAM** und **EDIT** dienen nicht nur zur Steuerung des angeschlossenen DV-Gerätes, sondern auch zur Bearbeitung des Projekts.
6. **Edit Toolbar** – Diese Werkzeugleiste enthält die Tasten zum Editieren Ihres Videoprojekts, wie z.B. zum Trimmen und Anlegen von Übergangseffekten sowie zur Titelnbearbeitung und Nachvertonung.
7. **Marker Control Toolbar (Marker-Leiste)** – Mit diesen Tasten bedienen Sie die IN- und OUT-Funktionen, setzen Einstiegs- und Ausstiegspunkte, springen mit dem Cursor dorthin oder geben eine bestimmte Sequenz wieder.
8. **Status bar** – Hier werden Informationen zum DV-Gerät, zur Timeline und zu den Funktionen angezeigt, die Sie mit dem Mauszeiger berühren. Ausserdem können Sie hier sehen, wieviel freier Speicherplatz Ihnen noch auf dem Temporary-Laufwerk zur Verfügung steht, das sie in den Grundeinstellungen definiert haben.



Info

Informationen über den Anschluss von Videogeräten an Ihr System finden Sie in der Bedienungsanleitung der OHCI-Hardware.

Grundlegende Arbeitsgänge in der Videoproduktion

Damit Sie sich schnell in die Software einarbeiten, führen wir Sie in diesem Kapitel durch die wichtigsten Arbeitsgänge bei der Erstellung eines einfachen Schnittprojekts. Eine ausführlichere Erläuterung des Programms und der einzelnen Schritte finden Sie in den verschiedenen Kapiteln weiter hinten in diesem Bedienerhandbuch.

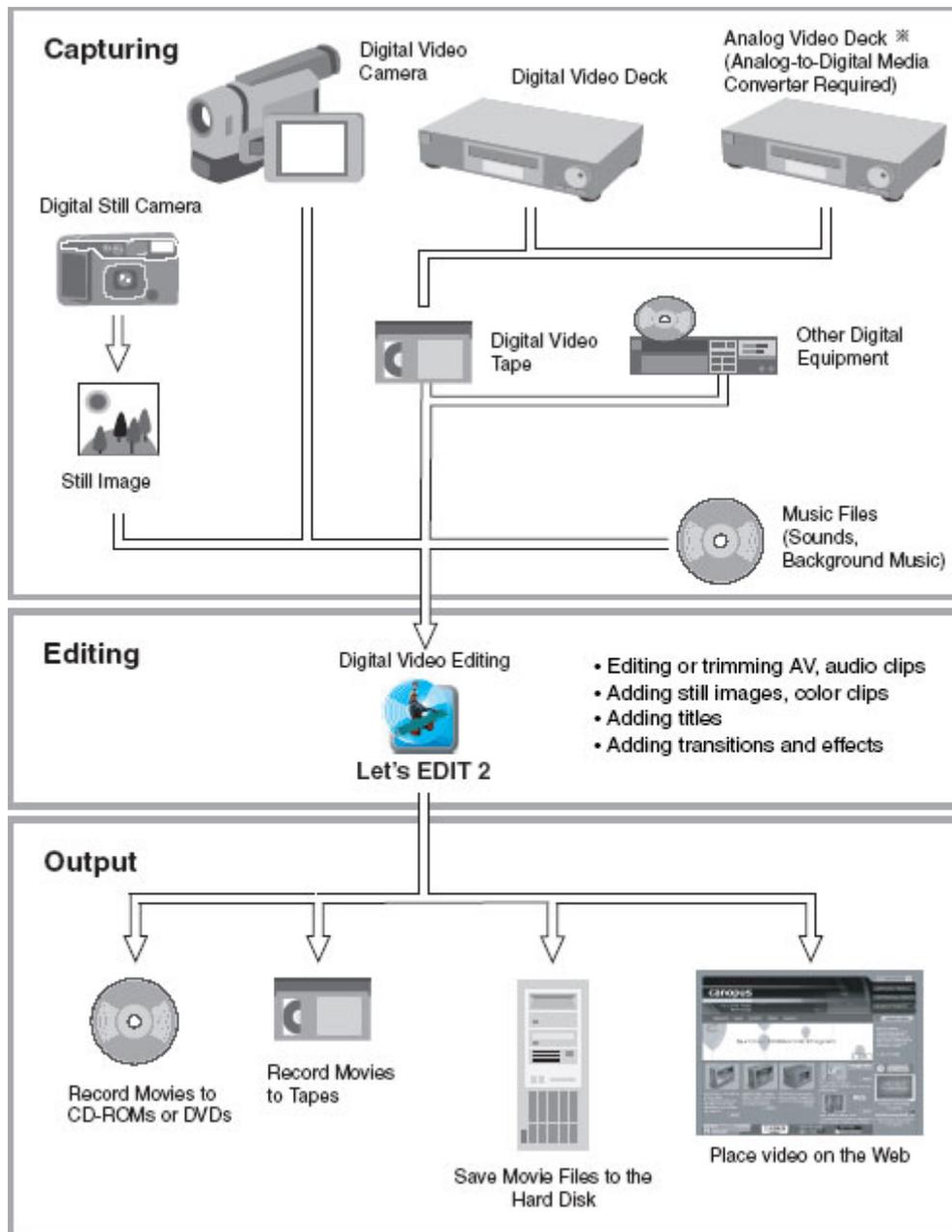
Achten Sie stets auf die „Info“-Hinweise in diesem Kapitel. Sie geben an, wo Sie nachschlagen müssen, um weiterführende Informationen zu dem jeweiligen Thema zu erhalten.

Für diese QuickStart-Anleitung benötigen Sie folgendes:

1. Einen DV-, DVCAM- oder Digital 8-Camcorder oder Recorder, der als Videorecorder an den PC angeschlossen ist.
2. Je nachdem, welches Gerät Sie angeschlossen haben, eine DV-, DVCAM- oder Digital 8-Cassette mit Rohmaterial (zumindest einige Minuten).

Die Videobearbeitung besteht im wesentlichen aus drei Arbeitsgängen: dem Capturing (Überspielen des Rohmaterials auf die Festplatte), der Schnittbearbeitung und der Ausgabe.

Grundlegende Arbeitsgänge in der Videoproduktion mit Let's Edit 2



Capturing

Digital Still Camera
 Digital Video Camera
 Digital Video Deck
 Analog Video Deck* (Analog-to-Digital Media Converter Required)
 Still Image
 Digitale Video Tape
 Other Digital Equipment
 Music Files (Sounds, Background Music)

Einspielen von Rohmaterial

Digitaler Fotoapparat
 Digitale Videokamera
 Digitaler Videorecorder
 Analoger Videorecorder* (Analog/Digital-Wandler erforderlich)
 Standbild
 Digitale Videocassette
 sonstige digitale Geräte
 Musikdateien (Geräusche, Hintergrundmusik)

Editing

Digital Video Editing
Editing or Trimming AV, audio clips

Adding still images, color clips

Adding titles
Adding transitions and effects

Output

Record Movies to CD-ROM or DVDs

Record Movies to Tapes
Save Movie Files to the Hard Disk

Place Video on the Web

Schnittbearbeitung

Digitaler Videoschnitt
Schneiden oder Trimmen von AV- oder
Audioclips

Hinzufügen von Standbildern und
Farbclips

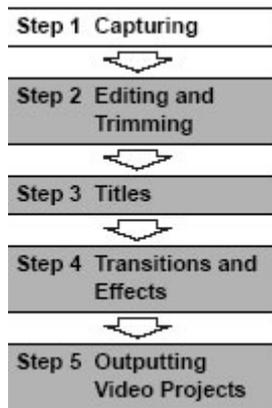
Hinzufügen von Titeln
Hinzufügen von Übergängen und Effekten

Ausgabe

Ausspielen von Filmen auf CDROM oder
DVD

Ausspielen von Filmen auf Cassette
Abspeichern von Filmsequenzen auf der
Festplatte

Integration von Videosequenzen in
Webseiten



Step 1 Capturing

Step 2 Editing and Trimming

Step 3 Titles

Step 4 Transitions and Effects

Step 5 Outputting Video Projects

Schritt 1

Schritt 2

Schritt 3

Schritt 4

Schritt 5

Einspielen von Material

Schneiden und Trimmen

Hinzufügen von Titeln

Übergänge und Effekte

Ausgabe von Videoprojekten



Tipp

Das Temporary-Verzeichnis befindet sich auf der Festplatte C, aber wir empfehlen Ihnen, dafür ein anderes Laufwerk auszuwählen als das, auf dem Ihr Betriebssystem installiert ist.

Schritt 1 Einspielen von Material

Bevor Sie mit der Videobearbeitung beginnen, müssen Sie Ihr Rohmaterial auf die Festplatte überspielen (sogenanntes „Capturing“).

Mit Let's Edit 2 können Sie nicht nur AVI-Sequenzen (Microsoft Video for Windows), sondern auch Material im MPEG-Format einspielen.

Videomaterial können Sie mit Let's Edit 2 sowohl manuell einspielen als auch ausgeben.

Definition der Temporary-Laufwerke

Auf den Temporary-Laufwerken werden die eingespielten AV-Dateien, die Mediadateien für die Ausgabe sowie die gerenderten (verarbeiteten) Effekte gespeichert.

Werksseitig ist das Verzeichnis C:\Lets-Temp vorgegeben, das bei der Installation der Software Let's Edit 2 automatisch erzeugt wird.

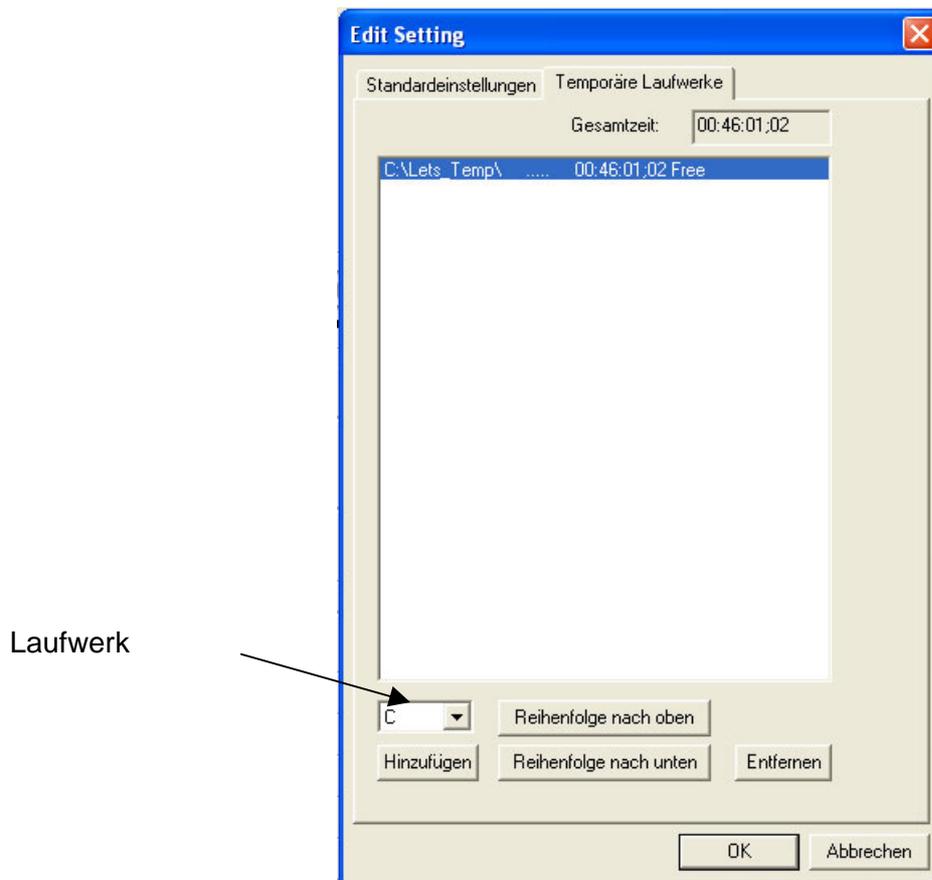
Die Temporary-Laufwerke müssen Sie nur ein einziges Mal bestimmen, und dabei gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Menü „Einstellungen“ die Option **Standardeinstellungen...**:



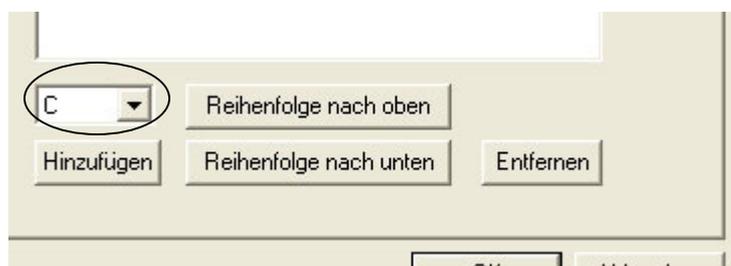
Wählen Sie im Menü „Einstellungen“ die Option Standard-einstellungen.

2. Wählen Sie in der Dialogbox „Edit Setting“ die Registerkarte **Temporäre Laufwerke**:



Bestimmung der Temporary-Laufwerke

3. Wählen Sie in der Auswahlbox Ihre Videofestplatte.
4. Klicken Sie auf den Button **Hinzufügen**. Die von Ihnen angegebene Festplatte erscheint nun in der Auflistung. Wenn Sie mehrere Videofestplatten haben, können Sie diese hier alle eintragen. Ist eine der Festplatten voll, so wird automatisch auf die nächste zugegriffen.



5. Sollten Sie Ihre Software einmal deinstallieren oder neu installieren, so merkt sich Let's Edit, welche Temporary-Festplatte Sie definiert haben.
6. Verlassen Sie die Dialogbox „Edit Settings“ mit einem Klick auf den Butto **Ok**.

Manuelles Einspielen von Rohmaterial

Mit Let's Edit 2 können Sie das mit Ihrem DV-Camcorder aufgezeichnete Material auf Ihren Computer überspielen und bearbeiten. Auch analoges Rohmaterial – z.B. von einer Hi8-Kamera oder einem VHS-Recorder kann mit der Hardware von Let's Edit 2 auf die Festplatte überspielt werden.

Dieses „Capturing“ ist auf unterschiedliche Weise möglich: Am einfachsten ist es, wenn Sie ihren DV-Camcorder an die Firewire-Schnittstelle Ihres Computers anschliessen und ihn auf „VCR“ stellen. Dann lässt er sich wie eine Maschine über die Gerätesteuerung der Let's Edit 2 Software fernsteuern.

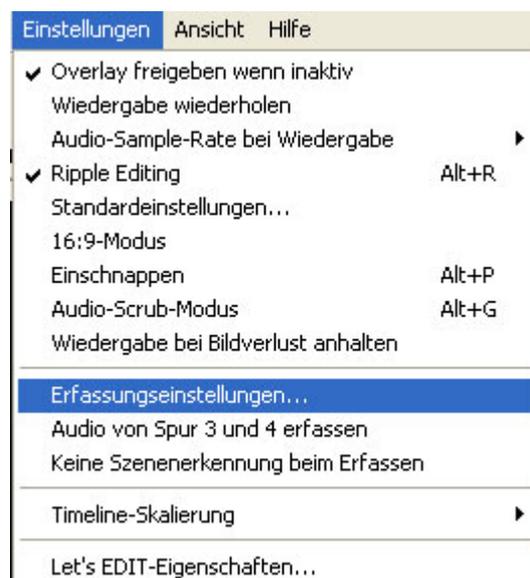


Den Capture-Vorgang starten Sie, indem Sie die Cassette im Camcorder mit der Taste **Rewind** oder **Fast Forward** an die gewünschte Startposition spulen. Dann klicken Sie auf die Taste Record, um das Capturing zu starten.

Let's Edit 2 überspielt nun das Rohmaterial auf eine Festplatte Ihres Computers, die als temporäres Laufwerk deefiniert ist. Ist Ihr Computer mit mehr als einer Festplatte ausgestattet, so können Sie auch eine andere als temporäres Laufwerk konfigurieren.

Beim Capturen von Rohmaterial gehen Sie wie folgt vor:

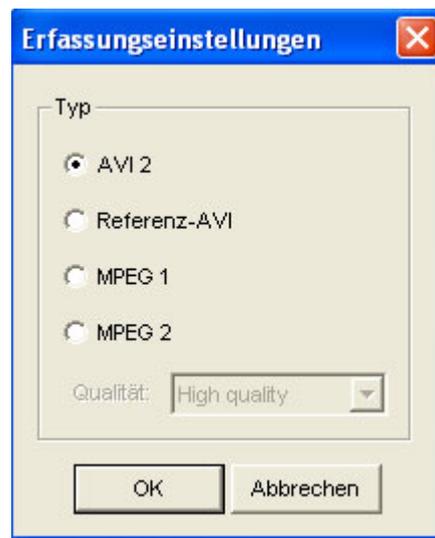
1. Starten Sie die Let's Edit 2 Software und stellen Sie Ihre Kamera von Hand auf **Camera (VCR oder VTR)**.
2. Wählen Sie im Menü Einstellungen die Option Erfassungseinstellungen oder klicken Sie auf den Button **Erfassungseinstellung**, um die Dialogbox Erfassungseinstellung zu öffnen. Wählen Sie den Dateityp aus, den Sie einspielen wollen.



Wählen Sie die Option Erfassungseinstellungen...



...oder klicken Sie auf den Button Erfassungseinstellungen



Wählen Sie das Dateiformat der zu überspielenden Clips

Nähere Informationen zu den verschiedenen Dateiformaten finden Sie auf S. 14.



Achtung

Schalten Sie Ihren Camcorder aus, bevor Sie ihn mit dem FireWire-Kabel an den FireWire-Anschluss der Steckkarte Ihres Computers anschliessen.

Werkseitig ist die Option **Don't separate clips** nicht aktiviert, so dass Let's Edit 2 jede Veränderung von Zeit, Daten und Timecode der Camcorderzuspielung erfasst und die SequenzenClips an diesen Stellen automatisch in einzelne Clips zerlegt. Jeder neue Clip wird im Binfenster zur späteren Bearbeitung abgelegt.

Wollen Sie eine Sequenz „am Stück“ einspielen, so versehen Sie diese Option mit einem Häkchen.

3. Zur Aktivierung der Kamerasteuerung klicken Sie auf den Button **CAM**.



Überprüfen Sie, ob das vom DV-Gerät wiedergegebene Bild im Preview-Monitor zu sehen ist.

4. Bereiten Sie die Cassette für das Capturing vor:

Bei einem DV-Gerät fahren Sie das Band mit dem Deck Controller (Gerätesteuerung) bis kurz vor die Position, an der Sie mit dem Capturing beginnen wollen.

Fahren Sie das Band bis kurz vor die Capture-Startposition.



Bei analogen Quellen, von denen Sie über einen Analog/Digital-Wandler einspielen, stellen Sie den Camcorder oder Recorder kurz vor der Capture-Startposition auf Wiedergabepause.

5. Starten des Capture-Vorgangs:

Bei DV-Quellen klicken Sie auf den Button **Capture**. Die eingespielten Dateien werden in dem Verzeichnis abgelegt, das Sie in den Default edit settings unter der Registerkarte Temporary Drives angegeben haben.



Bei analogen Zuspieldquellen lösen Sie die Pausenfunktion des Geräts und klicken dann sofort auf den **Capture**-Button. Die eingespielten Dateien werden in dem Verzeichnis abgelegt, das Sie in den **Default edit settings** unter der Registerkarte **Temporary Drives** angegeben haben.

6. Um den Capture-Vorgang abubrechen, klicken Sie auf den Button **Stop**. Sobald der Capture-Vorgang beendet ist, liegt der Clip im Binfenster.



Siehe auch:

- „Batch Capturing“ auf S. 85
- „Nahtlos-Capturing“ auf S. 92

Gecapturete Dateitypen

Die eingespielten Videoclips werden auf Ihrer Festplatte gespeichert. Let's Edit 2 kann vier verschiedene Arten von Dateien verarbeiten: AVI2.0, Referenz-AVI, MPEG1 und MPEG2.

- AVI2

Wenn Sie als Format AVI2 anwählen, werden die eingespielten Clips im Format Microsoft AVI2.0 abgelegt. Dieses xxx Format können Sie auch mit anderen Softwares, wie z.B. Canopus EDIUS oder Adobe Premiere Pro bearbeiten. Soll der Clip mit einer dieser Softwares weiterbearbeitet werden, so wählen Sie für das Capturing bitte dieses Format.

- Referenz-AVI

Referenz-AVIs sind kleine Dateien, die auf andere Dateien verweisen, welche die eigentlichen Videodaten enthalten.

Beim Capturing einer Referenz-AVI-Datei legt das System so viele 4 Gigabyte-Dateien an wie nötig und macht daraus dann eine einzige AVI-Datei, auf welche die Referenz-AVI-Datei verweist.

AVI file (Microsoft standard)
approx. 9 min./2 GB

AVI-Datei (Microsoft-Standard)
ca. 9 Min./2 GB

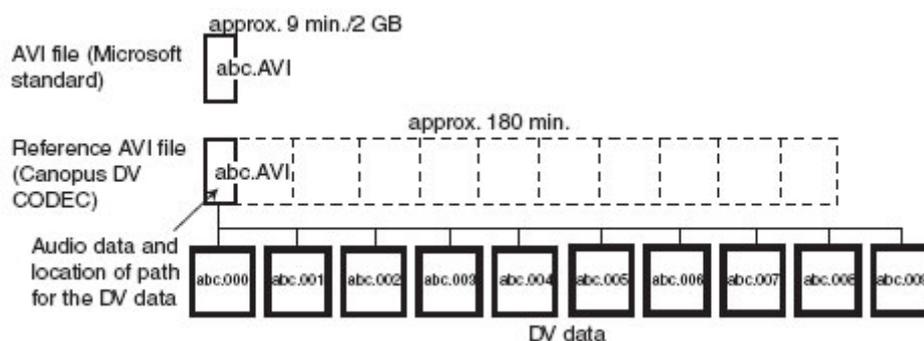
Reference AVI file (Canopus DV CODEC)
approx. 180 min.

Referenz-AVI-Datei (Canopus DV-CODEC)
ca. 180 Min.

Audio data and location of path for the DV data

Audiodaten und Bezeichnung des
Speicherplatzes der DV-Daten
DV-Daten

DV data



Referenz-AVI-Dateien enthalten den absoluten Pfad der Dateien, d.h. sie „merken“ sich Laufwerk und Verzeichnis der eigentlichen Videodateien. **Die zu einer Referenz-AVI-Datei gehörigen Videodateien dürfen nicht von ihrem Speicherplatz entfernt werden!** Wenn Sie diese Dateien an einen anderen Speicherort verlegen, wird die Referenz-AVI-Datei nicht mehr korrekt abgespielt.

Haben Sie in den Default edit settings des Settings-Menüs mehrere Festplatten als Temporary-Laufwerke definiert, so können die zu Referenz-AVI-Dateien gehörigen Daten auf anderen Festplatten abgelegt werden, wenn die erste voll ist. Mit anderen Worten: Die Referenz-AVI-Datei besteht aus mehreren Dateien, die auf mehrere Laufwerke verteilt werden können. Ist eine Datei zu groß, um sie als AVI2-Datei abzuspeichern, dann

verwenden Sie eine Referenz-AVI-Datei.

- **MPEG1-Datei**

Die Video-Bitrate der MPEG1-Datei können Sie wählen: 950.000, 800.000 oder 600.000 bps.

Audio hat das Format Layer 2, bei einer Bitrate von 192 kbps und einer Abtastrate von 48 kHz.

Beim Capturen des Clips werden automatisch MPEG-Informationsdateien erzeugt, die für eine bessere Wiedergabequalität beim Abspielen der Timeline sorgen.

MPEG-Dateien haben den Vorteil, dass man die fertig bearbeitete MPEG-Sequenz ohne erneutes Encodieren ausgeben kann, sofern alle Clips ohne Übergangseffekte oder Filter auf der Timeline liegen.

- **MPEG2-Dateien**

MPEG2 ist das Dateiformat, mit dem DVD-Videos erzeugt werden. Möchten Sie aus den eingespielten Videoclips anschliessend eine DVD brennen, dann wählen Sie für das Capturing dieses Format.

Als Video-Bitrate können Sie wählen unter 8.000.000, 5.000.000 und 3.000.000 bps.

Audioformat ist Layer2, mit einer Bitrate von 192 kbps und einer Abtastrate von 48 kHz.

Geschwindigkeitsindex und MPEG-Informationsdateien

Beim Capturen eines Videoclips im MPEG-Format mit Let's Edit 2 werden automatisch MPEG-Informationsdateien erzeugt, die in etwa mit dem Index der GOP-Information vergleichbar sind.

Im allgemeinen dauert der Zugriff auf bestimmte Szenen bei MPEG-Dateien relativ lange, da die I-Frames als Keyframes für die Datenkompression verwendet werden.

Deser Nachteil wird durch den Einsatz der von Canopus entwickelten MPEG-Informationsdateien erheblich verbessert.

Für Sie als Anwender von Let's Edit 2 bedeutet dies, dass Sie Videos im MPEG-Format schnell und effektiv bearbeiten können.

MPEG-Information File Creator

Wenn Sie MPEG-Informationsdateien erzeugen und einsetzen, können Sie Ihre MPEG-Dateien mit Let's Edit 2 (mit Geschwindigkeitsindex) problemlos im Preview und Suchlauf wiedergeben und exakt auf der Timeline bearbeiten. Diese verbesserte Leistung wirkt sich insbesondere bei MPEG-Sequenzen mit variabler Bitrate (VBR) aus.

Erzeugung von MPEG-Informationsdateien aus einer MPEG-Datei:

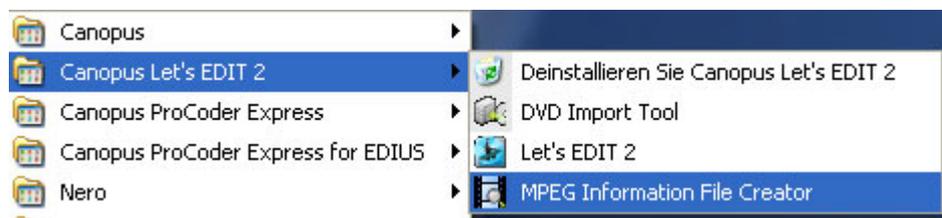
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine MPEG-Datei, um im Binfenster Informationsdateien zu erzeugen.
2. Wählen Sie die Option **Create MPEG Inf file**.



Die MPEG-Informationsdateien (.imv, .ima) werden nun angelegt und im gleichen Verzeichnis abgespeichert wie die MPEG-Quelldatei.

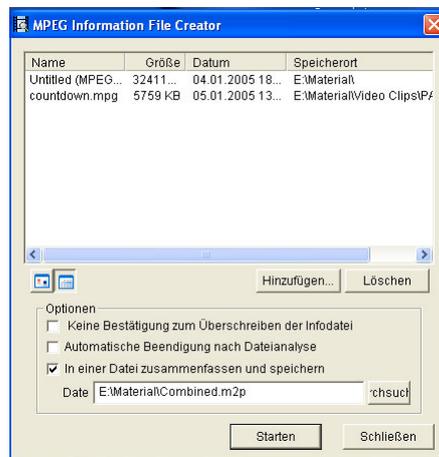
Erzeugung von MPEG-Informationsdateien mit dem MPEG Information File Creator:

1. Wählen Sie im Windows-Start-Menü die Option **Alle Programme (Programme bei Windows 2000) > Canopus Let's Edit 2 > MPEG Information File Creator**.



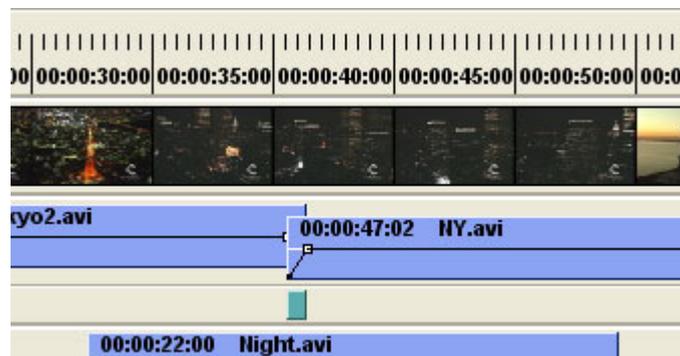
Nun startet die Dialogbox MPEG Information File Creator.

2. Klicken Sie auf den Button Add (Hinzufügen), um die MPEG-Datei auszuwählen, für die Sie eine oder mehrere Informationsdatei(en) erzeugen wollen.



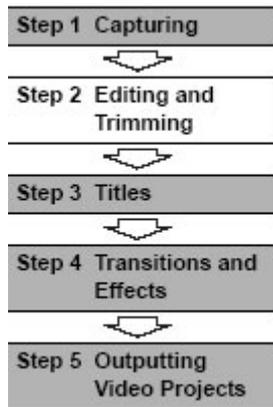
3. Mit einem Klick auf den Start-Button erzeugen Sie die MPEG-Informationsdateien für die angewählten MPEG-Dateien.

Das Zeichen VA in dem auf der Timeline liegenden MPEG-Clip zeigt an, dass für diesen Clip Informationsdateien angelegt wurden.



INFO

Wenn Sie beim Einspielen von Videoclips mit Let's Edit 2 im Capture Setting die Option MPEG angewählt haben, werden die MPEG-Informationsdateien automatisch erzeugt.



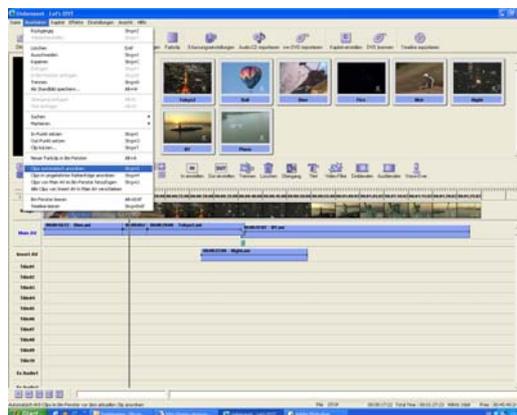
Step 1 Capturing	Schritt 1	Einspielen von Material
Step 2 Editing and Trimming	Schritt 2	Schneiden und Trimmen
Step 3 Titles	Schritt 3	Hinzufügen von Titeln
Step 4 Transitions and Effects	Schritt 4	Übergänge und Effekte
Step 5 Outputting Video Projects	Schritt 5	Ausgabe von Videoprojekten

Schritt 2 Schneiden und Trimmen

Nachdem Sie Ihr Rohmaterial auf die Festplatte überspielt haben, können Sie beginnen, die Clips zu bearbeiten. Dabei sollten Sie auch überlegen, welche Grafiken und Spezialeffekte Sie in Ihr Projekt „einbauen“ wollen.

Die im Bin liegenden Clips können Sie jederzeit einzeln in Ihr Projekt einfügen, indem Sie sie anklicken und mit der Maus auf die **MainAV-** oder **InsertAV-Spur** der Timeline ziehen. Auf die **MainAV-Spur** gelegte Clips werden automatisch exakt an der rechten Kante des letzten Clips auf der Timeline angelegt, sofern Sie sie nicht mit einem speziellen Befehl zwischen zwei Timeline-Clips einfügen wollen.

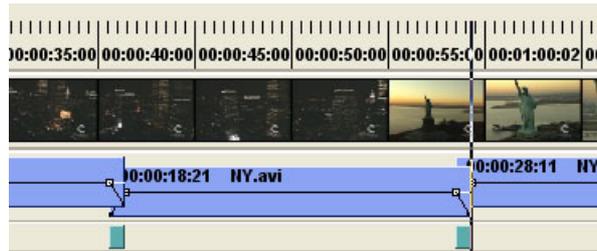
Um alle Clips im Bin gleichzeitig auf die Timeline zu legen, klicken Sie auf **Edit > Auto Arrange Clips (Clips automatisch anordnen)**. Nun legt Let's Edit 2 alle im Binfenster liegenden Clips auf die MainAV-Spur der Timeline. Dabei behalten die Clips ihre Reihenfolge vom Bin bei (von links nach rechts und von oben nach unten). Um die Reihenfolge der Clips im Bin zu verändern, klicken Sie einfach einen Clip an und ziehen ihn mit der Maus auf die gewünschte Position.



Die in der Timeline liegenden Clips können Sie ebenfalls mit der Maus anklicken und auf eine andere Position ziehen.

IN-/OUT-Punkte

Mit Let's Edit 2 können Sie ganz einfach überflüssiges Material von Ihren Clips wegschneiden. Fahren Sie mit der Maus an den Anfang oder ans Ende eines Clips (d.h. zum IN- oder OUT-Punkt), bis der Mauszeiger nicht mehr die Form eines Pfeils, sondern eines Doppelpfeils annimmt, der mit **IN** oder **OUT** bezeichnet ist. Dann klicken Sie auf den Clip und ziehen Sie die Clipkante mit der Maus nach links oder rechts – je nachdem, ob Sie den Clip verkürzen oder verlängern wollen. Das auf diese Weise getrimmte Material wird nicht gelöscht, sondern der Clip kann jederzeit wieder in den vorherigen Zustand versetzt werden, indem Sie die Kante mit der Maus in die entgegengesetzte Richtung ziehen oder auf den **Undo**-Button klicken.



Einen Clip in zwei Clips zerlegen

Wollen Sie mitten in einem Clip eine Szene einfügen, so empfiehlt es sich, den Clip in zwei Clips aufzuteilen, bevor Sie IN- und OUT-Punkte setzen, um den überflüssigen Teil der Szene wegzuschneiden. Wenn Sie aus einem Clip zwei machen, können Sie die Reihenfolge der betroffenen Szenen leicht verändern.

Zum Splitten eines Clips gehen Sie wie folgt vor:

1. Fahren Sie mit dem Timeline-Cursor an die Position, an der Sie den Clip teilen wollen.



Im Preview-Fenster sehen Sie nun das erste Bild des zweiten Clips.

2. Zerlegen Sie den Clip mit dem Befehl **Separate** in zwei Hälften.

Der Clip wird nun an der Cursorposition geteilt.





INFO

Selbst wenn Sie einen Clip auf der Timeline in zwei Clips zerlegen, hat dies keinen Einfluss auf die ursprüngliche Datei oder den Clip im Binfenster. Dieser Schnitt wirkt sich nur auf der Timeline aus und ist in der Vorschau zu sehen. Wenn Sie die beiden neuen Clips im Binfenster ablegen oder sie als neue Dateien abspeichern, können Sie sie als neue eigenständige Clips verwenden. Um einen Clip von der Timeline im Binfenster abzulegen, klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an und wählen im Kontextmenü die Option **Add to bin window**.

Einen Clip splitten, um einen Teil wegzuschneiden

Gehen Sie wie folgt vor, wenn Sie einen Teil einer Szene aus einem Clip entfernen wollen:

1. Setzen Sie den Cursor auf das erste Bild der überflüssigen Szene.
2. Klicken Sie auf den Button **Separate/Trennen**, um den Clip an dieser Stelle zu splitten.



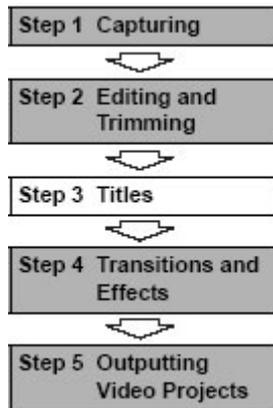
Der Clip wird nun an der Cursorposition in zwei Hälften zerlegt.

3. Setzen Sie im zweiten Clip einen IN-Punkt.

Die überflüssige Szene wird nun entfernt, und der neue Clip rutscht automatisch nach links ans Ende des ersten Clips.

Siehe auch:

- „Clips auf die Timeline legen“, S. 72
- „Clips im DV-Bin bearbeiten“, S. 102
- „Videoclips auf der Timeline bearbeiten“, S. 103
- „Audioclips auf der Timeline bearbeiten“, S. 109



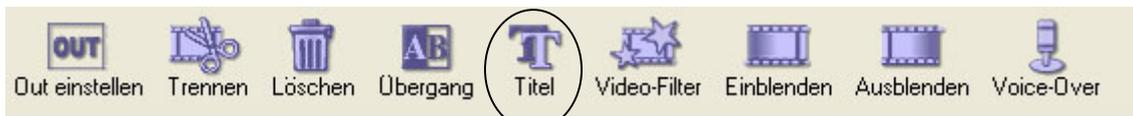
Step 1 Capturing	Schritt 1	Einspielen von Material
Step 2 Editing and Trimming	Schritt 2	Schneiden und Trimmen
Step 3 Titles	Schritt 3	Hinzufügen von Titeln
Step 4 Transitions and Effects	Schritt 4	Übergänge und Effekte
Step 5 Outputting Video Projects	Schritt 5	Ausgabe von Videoprojekten

Schritt 3 – Hinzufügen von Titeln

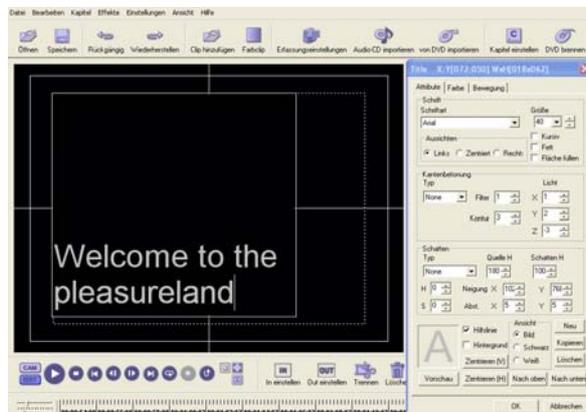
Auf den Titelspuren können Sie Titel hinzufügen, die über das Videobild gelegt werden. Titel können aus Text bestehen, aber auch Grafiken oder Logos beinhalten.

Einen einfachen Titel erzeugen Sie mit folgenden Arbeitsschritten:

1. Klicken Sie auf den Button **Titel** im Edit Toolbar.



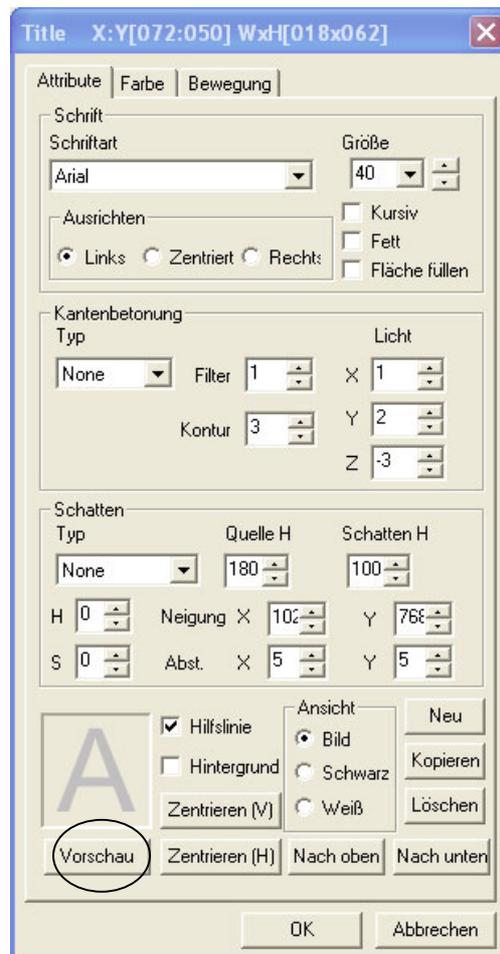
2. Die Bildschirmoberfläche schaltet nun um auf den Titelmodus.



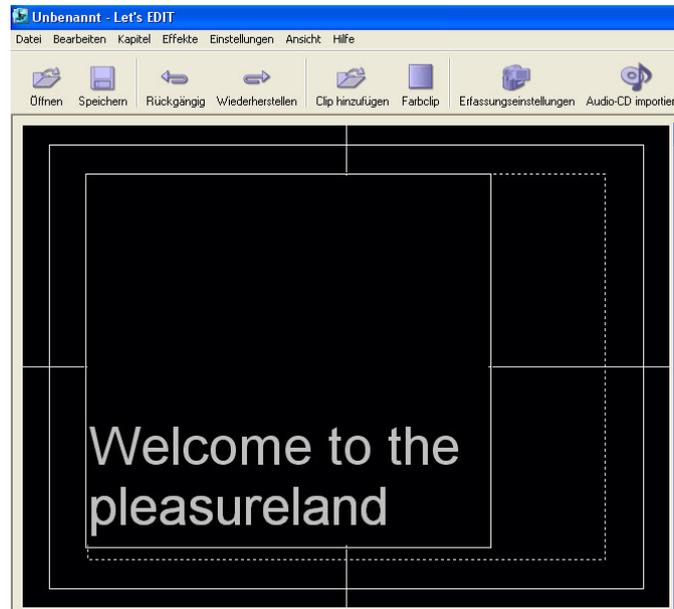
Titelmodus

3. Wenn Sie nun einen Text eingeben, erscheint dieser auf dem Bildschirm.

4. Klicken Sie auf den **Preview/Vorschau**-Button, um den Titel im Videobild zu sehen.



5. Zum Positionieren des Titels auf dem Bildschirm klicken Sie auf die Fläche neben dem Text, so dass die Texteingabe nicht mehr aktiviert ist, dann klicken Sie den Titel an und ziehen ihn mit der Maus an die gewünschte Position.



Mit den Funktionen in den Registerkarten Attributes, Color und Motion können Sie viele verschiedene Titeleigenschaften einstellen, wie z.B. Schatten, Rand, Farbe und Bewegung.

6. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK und schliessen Sie den Titelmodus. Der Titel liegt nun auf der ersten Titelspur.



Hinzugefügter Titel



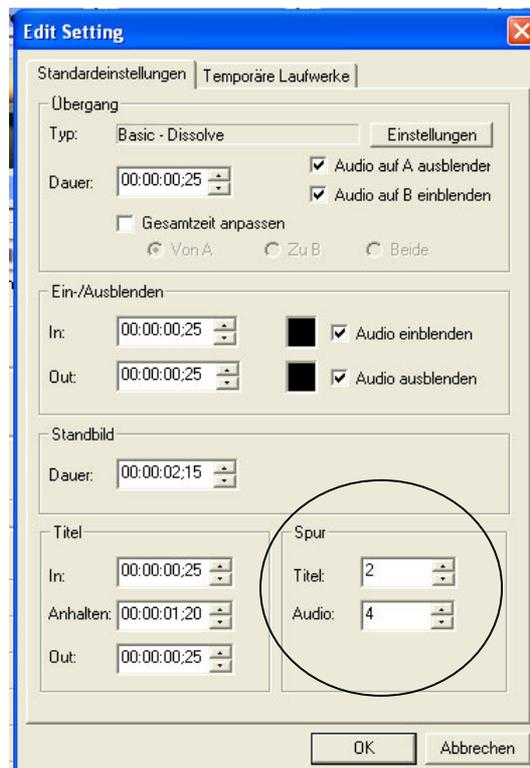
Info

Ein einziger Titel kann aus zahlreichen Textebenen (mit jeweils unterschiedlichen Textattributen) und Grafikelementen bestehen.

7. Titel werden wie die einfachen Übergangseffekte in Echtzeit wiedergegeben. Wenn Sie nun die Timeline abspielen, sehen Sie den Titel im Video.

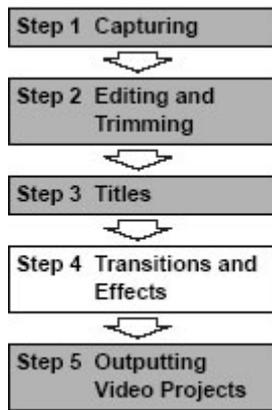
Wir haben gerade einen ganz einfachen Titel mit Auf- und Abblende erzeugt. In der Registerkarte **Motion** der Dialogbox Titel finden Sie zahlreiche Möglichkeiten; so können Sie den Titel beispielsweise ins Bild schieben, wischen und auf viele andere Arten ins Bild kommen lassen. Mit den vielen Titelspuren und der Verarbeitung des Alphakanals von Grafiken können Sie sehr komplexe Titeffekte kreieren.

Die Anzahl der Titelspuren von Let's Edit 2 können Sie verändern (maximal sind 10 Titelspuren möglich).



Siehe auch:

- „Titel hinzufügen“, S. 98



Step 1 Capturing	Schritt 1	Einspielen von Material
Step 2 Editing and Trimming	Schritt 2	Schneiden und Trimmen
Step 3 Titles	Schritt 3	Titelgestaltung
Step 4 Transitions and Effects	Schritt 4	Übergänge und Effekte
Step 5 Outputting Video Projects	Schritt 5	Ausgabe von Videoprojekten

Schritt 4 Übergänge und Effekte

Nachdem Sie Ihre Clips in die gewünschte Reihenfolge gebracht haben, können Sie Effekte in Ihr Projekt einbauen. Diese reichen von einer einfachen Überblendung bis hin zu komplexen Filtereffekten, wie z.B. dem **Chrominance**-Filter.



Fade In/Fade Out (Auf- und Abblende aus Schwarz)

Soll Ihr Videofilm mit einer Aufblende beginnen, so drücken Sie als Erstes die Taste **Bild** ↑, um sicherzugehen, dass der Effekt ganz am Anfang des Projekts stattfindet. Wählen Sie dann **Effects > Fade In** und wählen Sie die gewünschte Dauer der Aufblende.

Zum Abblenden gehen Sie mit dem Timeline-Cursor ans Ende Ihres Projekts, wählen **Effects > Fade Out** und geben die gewünschte Dauer der Abblende ein.



Von einem Clip in einen anderen blenden

Mit einer Überblendung wirkt der Übergang von einem Clip in einen anderen weicher. Als Übergangseffekt können Sie eine weiche Blende wählen, aber auch auffälligeren Lösungen wie z.B. 2D-Effekte wie Pushes und Slides.

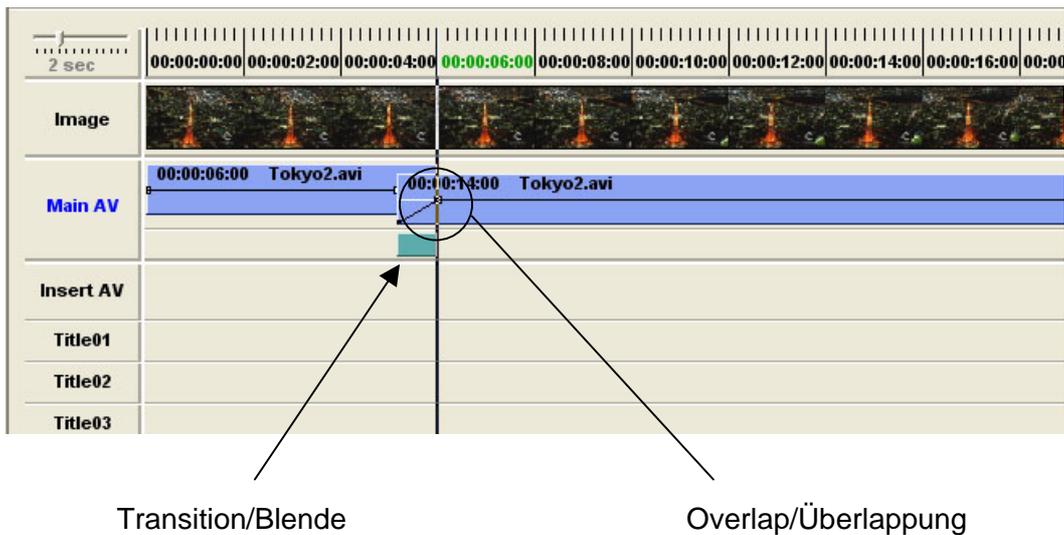
1. Um zwischen zwei Clips auf der Timeline einen Übergangseffekt einzufügen, fahren Sie mit dem Timeline-Cursor auf die „Naht“ zwischen den beiden Clips, indem Sie mit der Maus in die Zeitskala klicken und sie dann auf die gewünschte Position ziehen.
2. Klicken Sie nun auf den **Transition/Übergang**-Button in der Edit Toolbar. Damit fügen Sie zwischen den beiden Clips eine Standardblende (weiche Blende mit 1 Sekunde Dauer) ein.



INFO

Let's Edit enthält zahlreiche Übergangseffekte mit vielen Optionen, bei denen Sie durch Programmierung von Keyframes auch Abläufe erzeugen können. Im Kapitel „Schrittbearbeitung mit Let's Edit 2“ finden Sie Einzelheiten zu diesem Thema.

Die beiden Clips auf der Timeline bilden nun eine Überlappung, unter der ein Block liegt.



3. Da es sich um einen einfachen Übergangseffekt von Let's Edit 2 handelt, wird er in Echtzeit wiedergegeben. Gehen Sie mit dem Timeline-Cursor an den Anfang der Blende. Drücken Sie die **Leertaste** auf der Tastatur oder klicken Sie auf den **Wiedergabe**-Button des AV-Controllers, um die Timeline abzuspielen.



Drücken Sie die Leertaste oder klicken Sie auf den Wiedergabe-Button.

Nun wird der Übergang zwischen den beiden Clips abgespielt. Dabei wird gleichzeitig der Ton des ersten Clips ab- und der des zweiten eingebledet. Beim Anlegen einer Videoblende legt Let's Edit 2 automatisch eine Tonblende an.

Rendern von Übergangseffekten

Da die Echtzeitleistung Ihres Systems umso besser ist, je schneller Ihr System ist, ist die Anzahl von Echtzeiteffekten, die Sie an jeder beliebigen Stellen auf der Timeline einfügen können, praktisch unbegrenzt. So können Sie beispielsweise zwei Videoclips mit jeweils einem Filter versehen und diese beiden ineinander blenden.

Je nachdem, wie leistungsfähig Ihr System ist, können Sie unter Umständen nicht alle Effekte in Echtzeit wiedergeben. Die Wiedergabe wird dann entweder abgebrochen (wenn Sie die Option „Stop Playback at Frame Drop“ aktiviert haben) oder „stottert“. In diesem Fall müssen Sie den Übergang rendern.

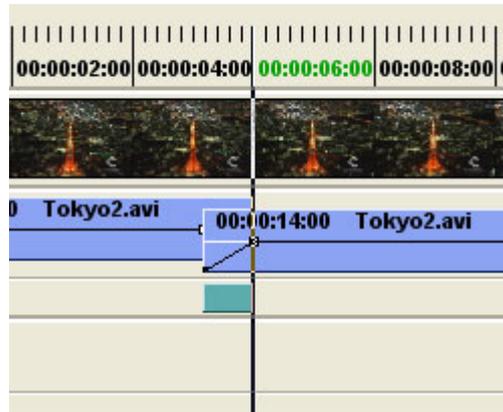
Beim Rendern von Übergangseffekten wird die Überlappung der beiden Clips mit den Filtereffekten versehen, der Übergangseffekt verarbeitet und das Ergebnis auf der bzw. den Temporary-Festplatte(n) abgelegt. Kommt der Timeline-Cursor beim Abspielen der Timeline an dem gerenderten Abschnitt an, so werden die auf der Temporary-Festplatte abgelegten Daten abgespielt, so dass die Effekte nicht während der Wiedergabe berechnet werden müssen.

**INFO**

Die automatische Tonein- und -ausblendung bei Übergangseffekten können Sie in den Default Settings (Grundeinstellungen) deaktivieren.

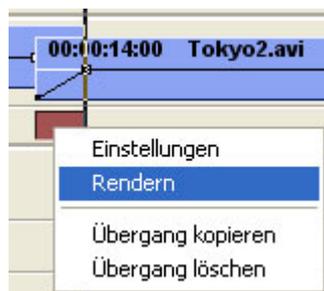
Wenn Sie feststellen, dass ein Übergang gerendert werden muss, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Übergang in der Timeline.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Übergang.

2. Wählen Sie im Kontextmenü die Option **Render**.



Wählen Sie im Kontextmenü die Option **Rendern**.

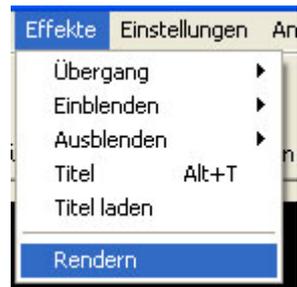
3. Der Timeline-Cursor läuft während des Rendervorgangs durch den Effekt. Sobald der Übergang fertig gerendert ist, erscheint er dunkelblau.



Gerendeter Übergang

Der Übergang bleibt gerendert, sofern Sie die Parameter nicht verändern und z.B. die Blenddauer verlängern, Filtereffekte hinzufügen oder löschen oder einen der Clips im Bereich des Übergangs trimmen.

Sie können auch alle Effekte auf der Timeline rendern lassen, indem Sie **Effekte > Rendern** anwählen.



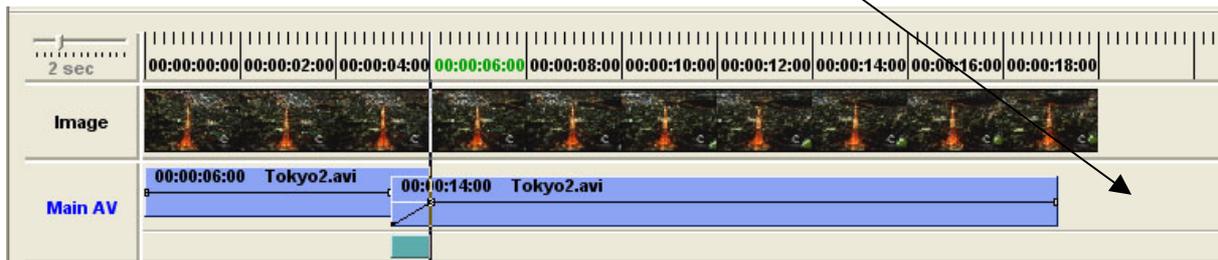
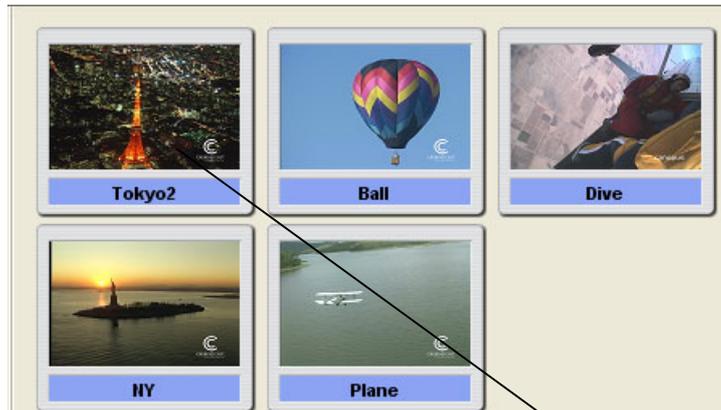
Siehe auch:

- „Übergangseffekte hinzufügen“, S. 121
- „Kapitel 4 „Einstellungen der Übergangseffekte“, S. 215

Videofilter hinzufügen

Das Beste an Ihrem Let's Edit 2 Softwarepaket ist die grosse Auswahl von Echtzeit-Video- und -Audiofiltern. Im Gegensatz zum Übergang, der zwei Clips miteinander verbindet, werden Filter bei einem einzigen Clip eingesetzt.

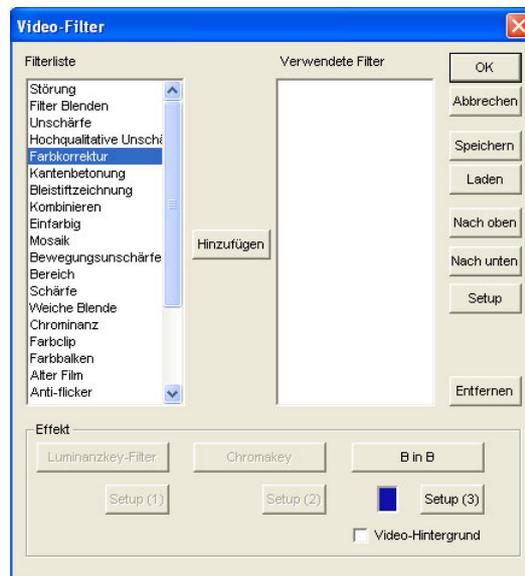
1. Ziehen Sie einen AV-Clip mit der Maus vom Bin ans Ende der Main AV-Spur.



Wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Videofilter**.



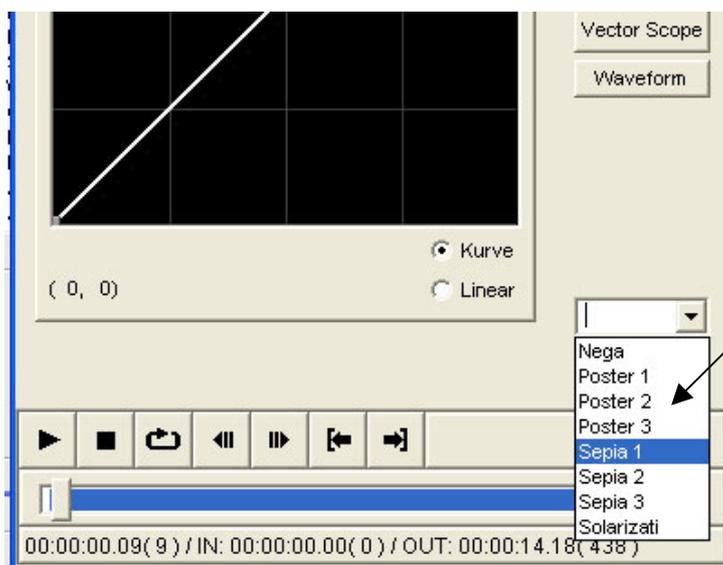
3. Nun wird eine Liste der Videofilter eingeblendet. Wählen Sie darin die Funktion **Color Correction/Farbkorrektur**.



Liste der Videofilter von Let's Edit 2

4. Wählen Sie in der Auswahlbox mit den Voreinstellungen die Option **Sepia**. Damit färben Sie das Videobild bräunlich ein. Sie können diesen Effekt sowohl im Preview-Monitor als auch am DV- Ausgang und am analogen Ausgang sehen.

Preset list/Liste der Voreinstellungen

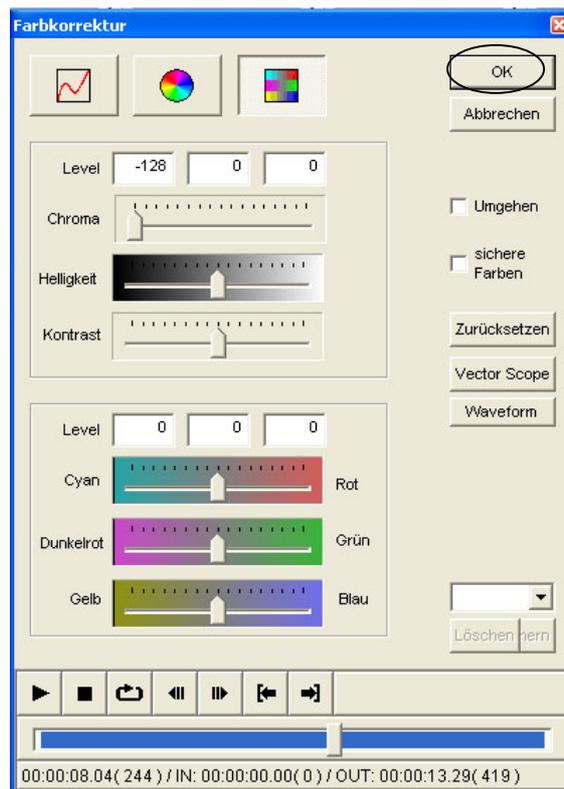




Info

Bei den meisten komplexeren Filtern können Sie mit Voreinstellungen arbeiten, mit denen Sie normalerweise am schnellsten zu einem befriedigenden Ergebnis kommen. Aber natürlich können Sie alle Werte auch selbst verändern und eigene „Presets“ (Voreinstellungen) abspeichern. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie in dem Kapitel über Videofilter.

- Bestätigen Sie die eingegebenen Farbkorrekturwerte mit einem Klick auf **OK**.



Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **OK**.

- Bestätigen Sie die Wahl des Videofilters mit **OK**.
- Der Clip ist nun mit einer Schraffierung versehen. Die von links unten nach rechts oben verlaufenden Linien zeigen an, dass bei diesem Clip ein Videofilter eingesetzt wurde.



Clip mit Videofiltereffekt

- Drücken Sie die **Leertaste**, um die Timeline abzuspielen – der Clip wird nun bräunlich eingefärbt wiedergegeben.

Je nach Leistungsfähigkeit Ihres Systems und welche Filter Sie gewählt haben, können Sie auch mehrere Filter gleichzeitig einsetzen und in Echtzeit abspielen.

Mit einer Kombination aus **Pencil sketch** (Bleistiftzeichnung) und **Color Correction** (Farbkorrektur) erzielen Sie z.B. die Wirkung einer Röntgenaufnahme.



INFO

Beachten Sie auch die grau unterlegten Buttons für Luminanz- und Chroma-Key. Mit diesen Funktionen können Sie ein Videobild mit Teilen eines anderen überlagern. Mit dem Luminanzkey können Sie Bildsegmente mit bestimmten Helligkeitswerte und mit dem Chromakey Segmente mit bestimmten Farben transparent erscheinen lassen. Mehr dazu finden Sie im Kapitel über Videofilter.

Siehe auch:

- „Videofilter hinzufügen“, S. 138
- Kapitel 5 „Videofilter-Einstellungen“, S. 239

Rendern von Filtereffekten

Da sich mit zunehmender Prozessorleistung auch die Echtzeitfähigkeit Ihres Systems erhöht, ist die Anzahl von Echtzeitfiltern, die Sie bei einem Clip einsetzen können, praktisch unbegrenzt. Sie können z.B. drei verschiedene Filter bei ein- und demselben Clip einsetzen: Old Movie, Pan pot & balance und Graphic equalizer.

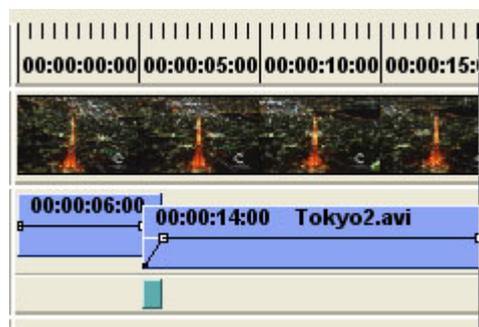
Je nach Rechenleistung Ihres Systems können Sie diesen Clip mit den drei Filtern unter Umständen nicht in Echtzeit abspielen. Die Wiedergabe wird dann entweder abgebrochen (wenn Sie die Option „Stop Playback at Frame Drop“ aktiviert haben) oder „stottert“. In diesem Fall müssen Sie den Clip mit den Filtern rendern.

Beim Rendern von Filtern wird der Source-Clip mit den Filtereffekten versehen, ein neuer Clip abgespeichert und der alte Clip auf der Timeline durch den neuen ersetzt.

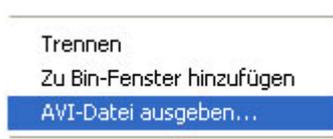
Wenn Sie feststellen, dass Sie einen Clip mit Videofiltern rendern müssen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Kontrollieren Sie, ob die Filter wie gewünscht eingestellt sind. Wenn der Clip gerendert und der alte Clip auf der Timeline durch den neuen ersetzt ist, müssen Sie bei einer Änderung der Clipdauer oder der Filtereinstellungen neu rendern lassen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip mit dem Filter, den Sie rendern wollen.

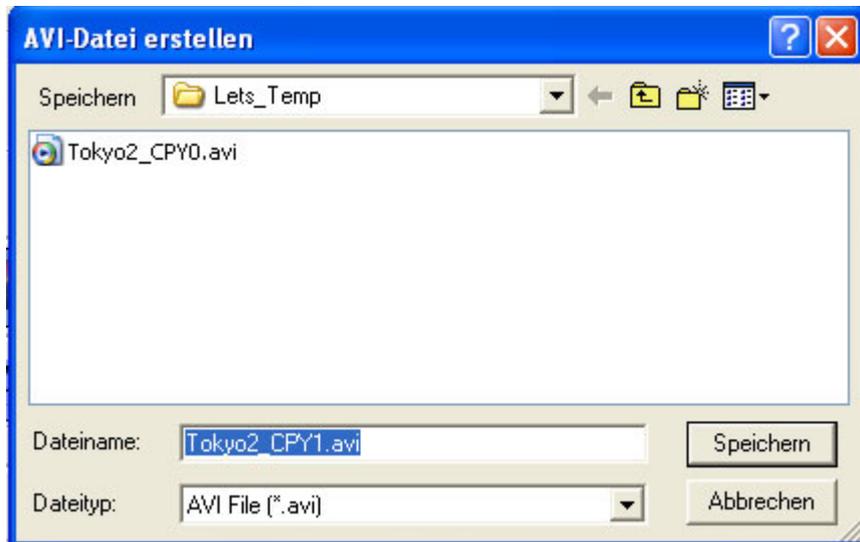
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip.



3. Wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Create AVI file/AVI-Datei ausgeben**.

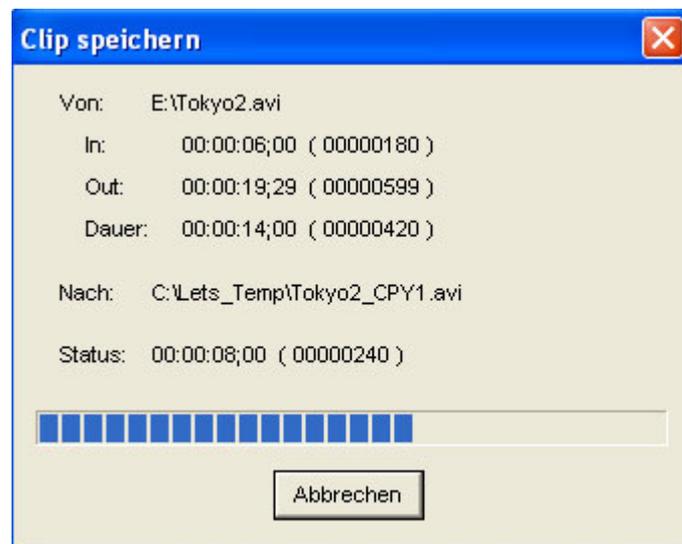


4. Es wird nun ein Fenster eingeblendet, in dem Sie Dateinamen und Speicherort des neuen Clips eingeben können. Sie können den werksseitig vorgegebenen Namen verwenden oder einen passenderen Namen wählen. Achten Sie in jedem Fall darauf, dass Sie diesen Clip auf Ihrer Video-Festplatte speichern.



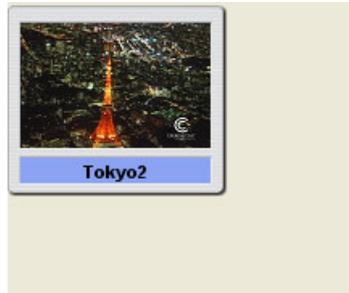
Geben Sie hier Namen und Speicherort der neuen AVI-Datei ein.

5. Let's Edit 2 verarbeitet nun den Clip mit dem Filter und legt ihn unter dem angegebenen Namen ab.



Dialogbox mit der Darstellung des Renderprozesses

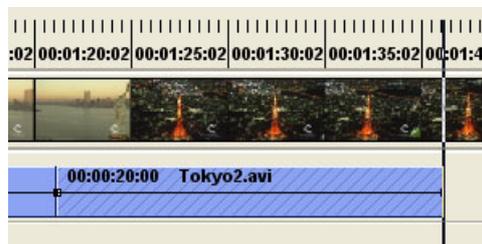
6. Der neue Clip wird nun im DV-Bin abgelegt, und der Clip, den Sie auf der Timeline rendern liessen, wird durch den neuen Clip ersetzt.



Bin vor dem Rendern des Filters



Bin nach dem Rendern



Timeline vor dem Rendern



Timeline nach dem Rendern

Im Gegensatz zu gerenderten Übergangseffekten verhalten sich gerenderte Clips wie auf die Festplatte überspielte Clips. Sie können getrimmt und weiter bearbeitet werden, ohne dass sich dies auf die Filtereinstellungen auswirkt, da der Filter nun Bestandteil der Videodaten ist.

HINWEIS: Filter in Audioclips können nicht gerendert werden.

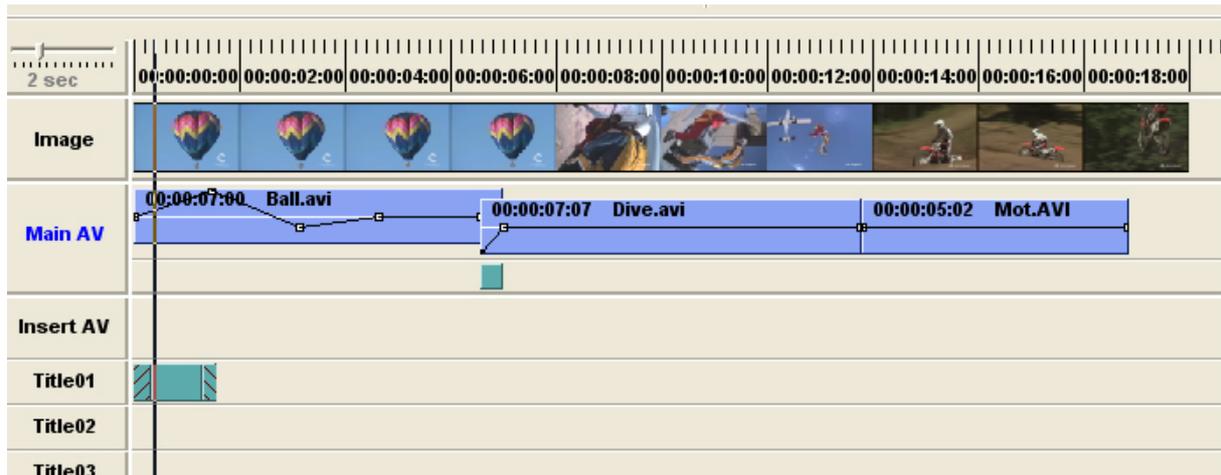
Audiofilter hinzufügen

Audiofilter werden bei Video- und Audioclips genauso eingesetzt wie Videofilter.

Um einen Clip mit einem Audiofilter zu versehen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip mit dem Videofilter und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Audiofilter**.

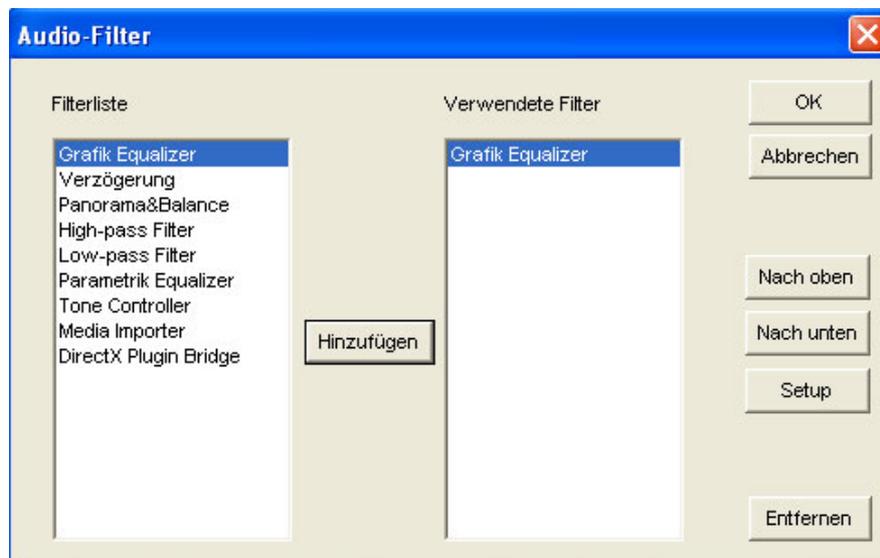
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gerenderten Clip.



Wählen Sie im Kontextmenü den Audiofilter an.

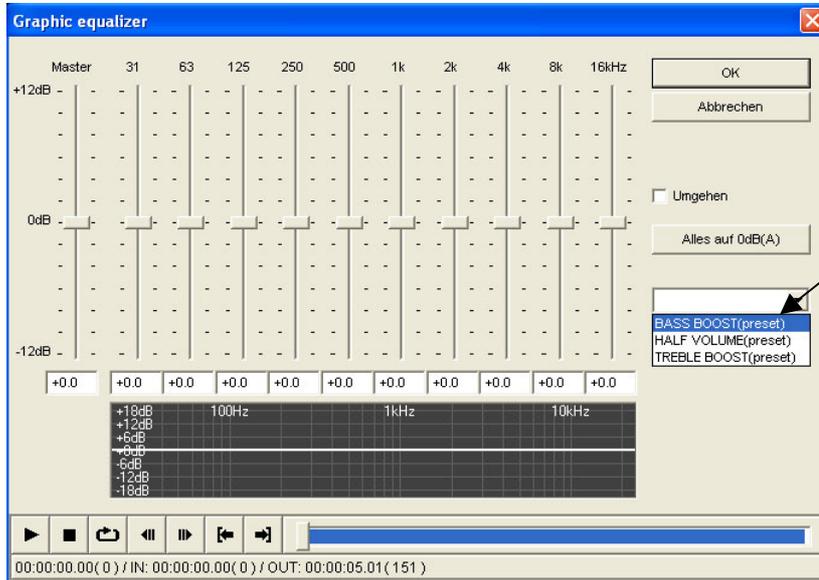


2. Nun wird eine Liste der Audiofilter eingeblendet. Wählen Sie hier die Option **Graphic Equalizer**.



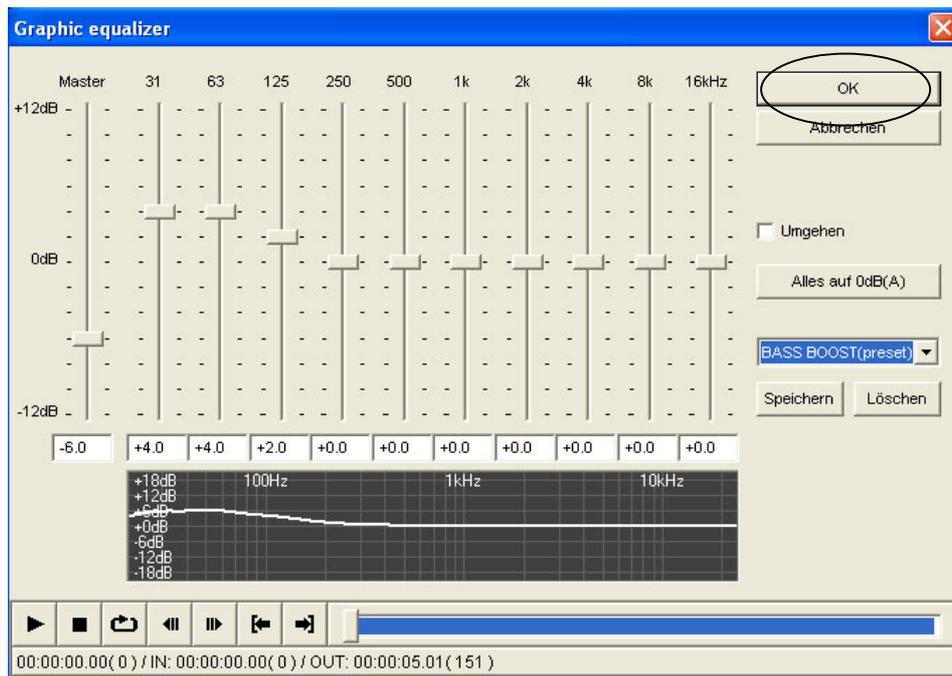
Audiofilterliste von Let's Edit 2

3. Wählen Sie im Preset-Fenster die Funktion **Bass Boost** an, mit der Sie die Bässe anheben.



Wählen Sie in der Preset-Liste die Funktion **Bass Boost**.

4. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf **OK**.



Mit OK bestätigen Sie Ihre Eingabe.

5. Bestätigen Sie Ihre Eingaben in der Dialogbox **Audiofilter** mit einem Klick auf **OK**.



6. Der Clip ist jetzt mit einer diagonalen Schraffierung versehen, die von links oben nach rechts unten verläuft. Daran können Sie erkennen, dass bei diesem Clip ein Audiofilter eingesetzt wurde.



Clip mit Audiofilter

Da bei diesem Clip zuvor auch ein Videofilter eingesetzt wurde, sieht er auf der Timeline so aus:



Clip mit Video- und Audiofilter

7. Drücken Sie nun die **Leertaste**, um die Timeline abzuspielen – bei dem Clip sind nun die Bässe betont.

Je nach Prozessorleistung Ihres Systems und den ausgewählten Filtern können Sie mehrere Filter kombinieren und in Echtzeit wiedergeben.

So können Sie z.B. ein Delay (Verzögerung) mit einem High-pass filter (Hochpass) kombinieren.

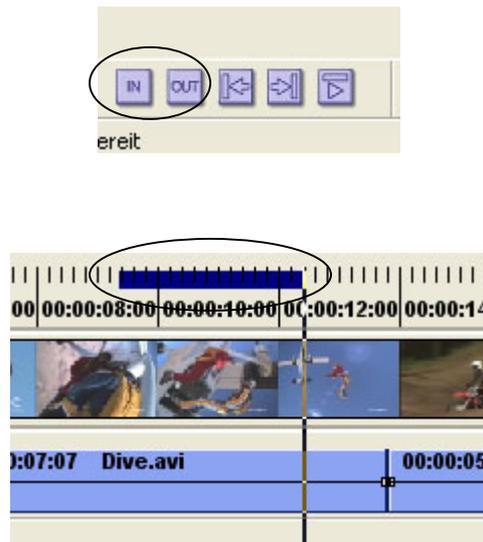
Siehe auch:

- „Audiofilter hinzufügen“, S. 143
- Kapitel 6 „Audiofilter-Einstellungen“, S. 319

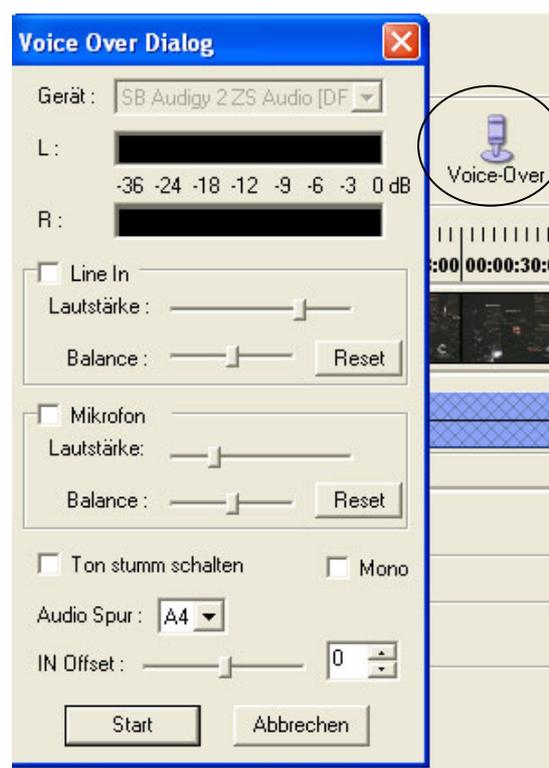
Nachvertonung

Den Kommentar können Sie auf einer separaten Audiospur hinzufügen. Dazu müssen Sie ein Mikrofon an den Line- oder Mikrofon-Anschluss Ihres Computers anschliessen.

1. Bestimmen Sie die Sequenz für die Sprachaufnahme, indem Sie mit dem Timeline-Cursor an die Positionen auf der Timeline fahren, wo Sie den IN- und OUT-Punkt setzen wollen. Wenn Sie beide Punkte gesetzt haben, ist die Sequenz unterhalb der Zeitskala mit einer blauen Linie markiert.



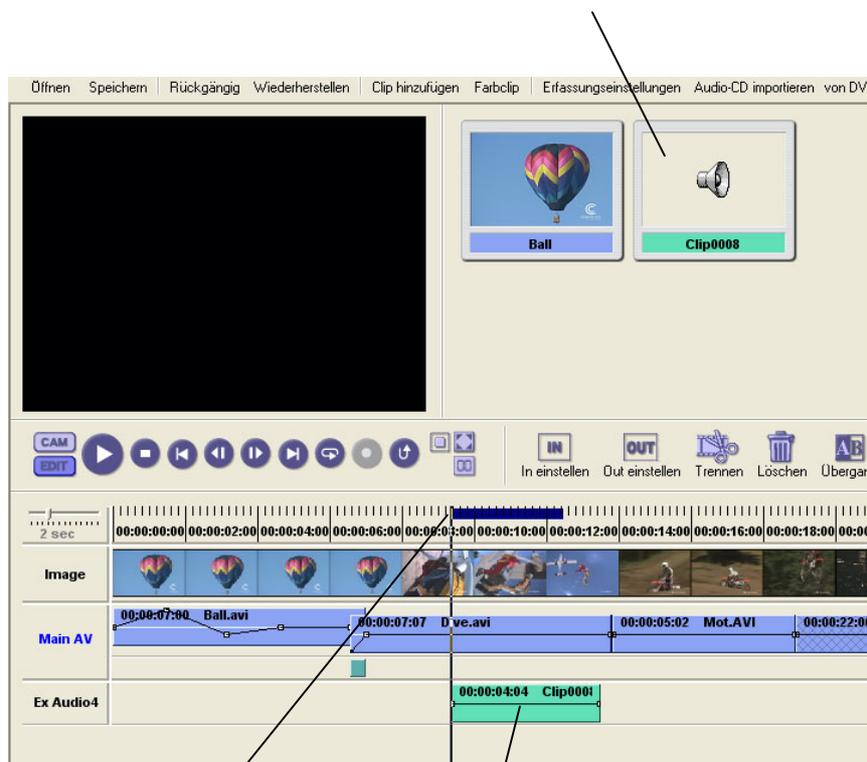
2. Klicken Sie im Edit Toolbar auf den Button **Voice over** oder wählen Sie die Funktion **Voice over** im File-Menü (Datei-Menü) an. Nun wird die Dialogbox Voice over eingeblendet.



3. Kontrollieren Sie, ob das Mikrofon an Ihren Computer angeschlossen ist, und wählen Sie als Eingang **Line in** oder **Mikrofon**, je nachdem mit welchem Eingang Sie das Mikrofon verbunden haben. Stellen Sie in diesem Fenster ggfs. auch den Aufnahmepegel ein.
4. Klicken Sie auf den **Start-Button**. Der Timeline-Cursor rollt nun auf eine Position drei Sekunden vor dem in Schritt 1 gesetzten **IN-Punkt**, dann beginnt die Aufnahme.

Wenn der Timeline-Cursor am Ende der vorgegebenen Aufnahmesequenz für den Kommentar angekommen ist, bleibt er automatisch drei Sekunden nach dem definierten **OUT-Punkt** stehen. Der aufgezeichnete Kommentar liegt nun auf einer der Audiospuren und wird als neuer Audioclip im DV-Bin gespeichert.

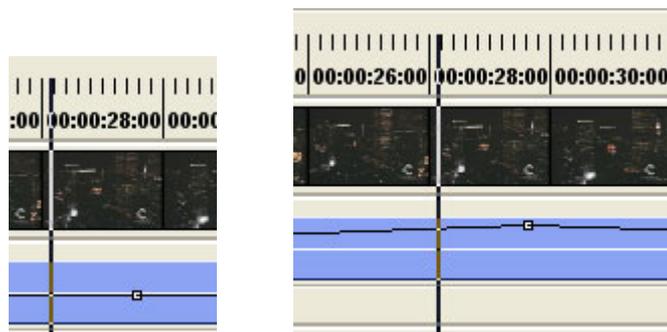
Der aufgezeichnete Kommentar liegt auf einer der Audiospuren und wird als neuer Audioclip im DV-Bin gespeichert.



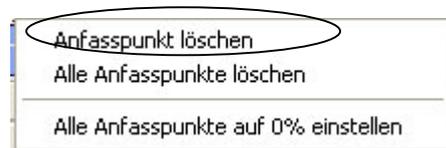
Einstellung der Audiopegel

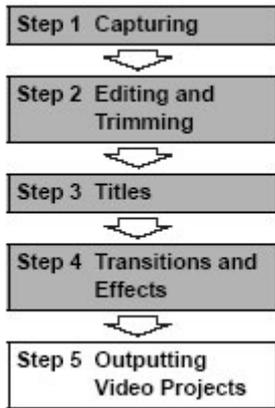
Die Linie in der Clipmitte stellt den Lautstärkepegel dar. Wenn Sie die Audiopegel eines Clips verändern wollen, klicken Sie auf diese Linie. Damit setzen Sie an dieser Stelle einen Punkt, an dem Sie die Linie mit der Maus hoch- oder herunterziehen und damit den Audiopegel einstellen können.

Anpassen der Audio Levels



Zum Löschen eines Punktes klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an und wählen die Option **Delete level point/Anfasspunkt löschen**.

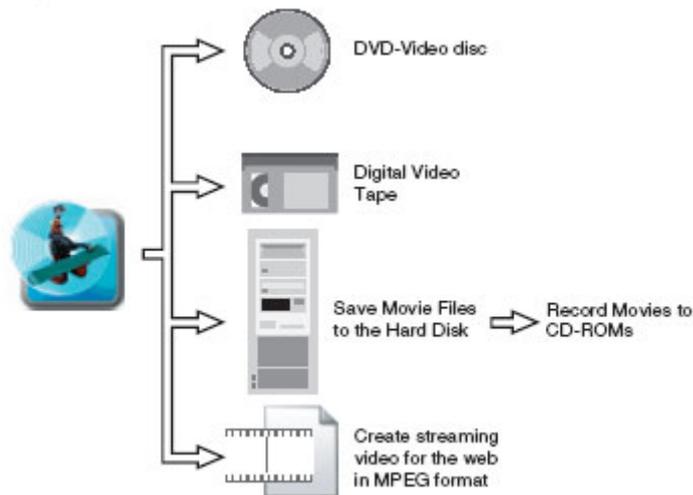




Step 1 Capturing	Schritt 1	Einspielen von Material
Step 2 Editing and Trimming	Schritt 2	Schneiden und Trimmen
Step 3 Titles	Schritt 3	Titelgestaltung
Step 4 Transitions and Effects	Schritt 4	Übergänge und Effekte
Step 5 Outputting Video Projects	Schritt 5	Ausgabe von Videoprojekten

Schritt 5 Ausgabe von Videoprojekten

Wenn Sie ein Videoprojekt fertiggestellt haben, können Sie es in vielen verschiedenen Formaten exportieren (ausgeben): auf DVD, DV- oder VHS-Cassette, als MPEG-Datei oder in einem der Streaming-Mediaformate.



DVD Video disc	DVD
Digital Video Tape	Digitale Videocassette
Save Movie Files to the Hard Disk	Videosequenzen auf der Festplatte abspeichern
Record Movies to CD-ROMs	Videosequenzen auf CDROM brennen
Create streaming video for the web in MPEG format	Streaming-Videos fürs Web im MPEG-Format erzeugen

DVD brennen

Klicken Sie auf den Button **Burn DVD (DVD erstellen)** oder im **File-Menü (Datei-Menü)** auf die Funktion Make DVD Video disk/ DVD erstellen..., um die Dialogbox DVD Burning Settings zu öffnen.



Klicken Sie auf den Button **OK**, um den Brennvorgang zu starten.

DV Sync Record

Mit den folgenden Arbeitsgängen überspielen Sie Ihre Timeline auf eine DV-Kamera oder einen DV-Recorder:

1. Kontrollieren Sie, ob die Timeline in Echtzeit abspielbar ist. Können einzelne Timeline-Segmente nicht in Echtzeit wiedergegeben werden, so wählen Sie im **Effekte**-Menü die Funktion **Render**, um die Übergänge rendern zu lassen.

Ist die Timeline immer noch nicht in Echtzeit abspielbar, so rendern Sie auch die Clips mit Filtern (siehe vorhergehender Abschnitt).

2. Legen Sie eine Leercassette in Ihr DV-Gerät ein und achten Sie darauf, dass die Löchsperre nicht aktiviert ist.
3. Klicken Sie im Deck Controller auf den Button **Sync Record**.

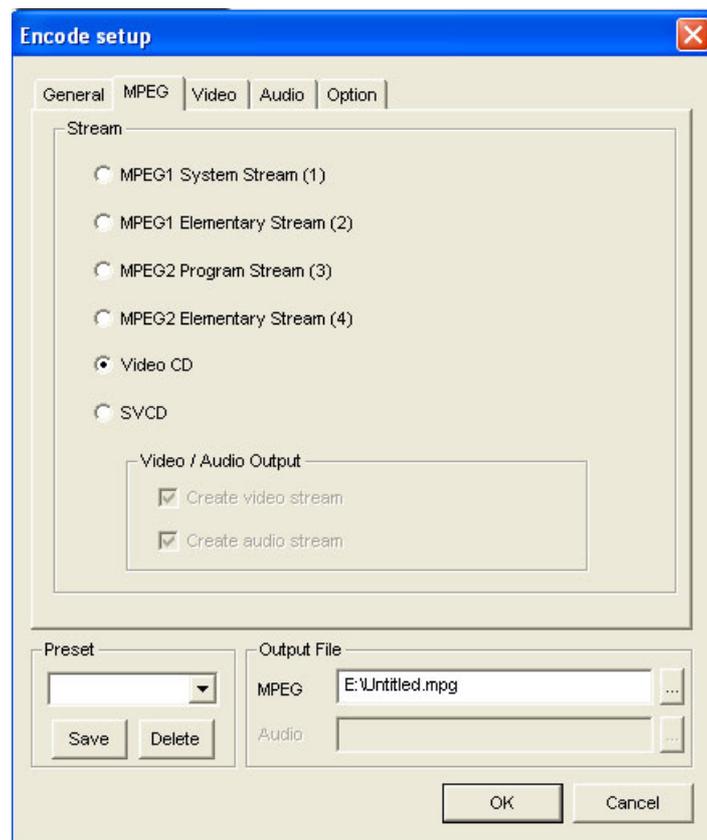


Let's Edit 2 spielt nun die Timeline ab der aktuellen Bandposition auf die Cassette aus.

Exportieren im MPEG-Format

> MPEG (Video-CD): Mit der MPEG-Kompression können Sie grosse Videoprojekte auf optischen Medien wie CDROM und DVD speichern. Zu Let's Edit 2 gehört auch ein MPEG-Exporter, mit dem Sie Ihr Videoprojekt in eine (oder mehrere) mit der VCD kompatible Dateien konvertieren können.

Um ein Videoprojekt in eine MPEG-Datei zu konvertieren, klicken Sie auf **File (Datei) -> Create from timeline > Create MPEG from timeline**. Nun wird das MPEG-Exporterfenster eingeblendet, in dem Sie aus einer ganzen Reihe von unterschiedlichen MPEG-Streamtypen den passenden auswählen können. Die Werte für **Video-CD** und **SVCD** sind so vorkonfiguriert, dass Sie bei deren Anwahl automatisch eine mit den Softwares für die Erstellung von Video-CDs kompatible Datei erzeugen.



Wenn Sie die Encodierungsoptionen bestimmt haben, geben Sie Dateinamen und Pfad ein, unter denen Sie die MPEG-Datei(en) abspeichern wollen, und bestätigen Sie mit OK. Die Encodierungsgeschwindigkeit hängt von der Rechnerleistung Ihres Computers ab; am schnellsten geht es, wenn Sie den Computer nicht gleichzeitig mit anderen Aufgaben belasten. Es empfiehlt sich, die Encodierung zu einer Zeit vorzunehmen, wo Sie nicht am Rechner arbeiten, also z.B. über Nacht. Ist die Datei fertig encodiert, so können Sie sie in eine VCD-Authoring-Software importieren, wenn Sie Menüstrukturen erzeugen wollen, oder die Daten einfach auf eine beschreibbare Disc brennen.

Siehe auch:

- „Videoprojekt auf Band ausspielen“, S. 154
- „Timeline oder Timeline-Segmente exportieren“, S. 158

Let's Edit 2 hat noch viele andere Funktionen, auf die wir in dieser Kurzanleitung nicht näher eingehen konnten. Nehmen Sie sich bitte etwas Zeit, die folgenden Kapitel in Ruhe durchzulesen, um alle diese Funktionen kennenlernen.

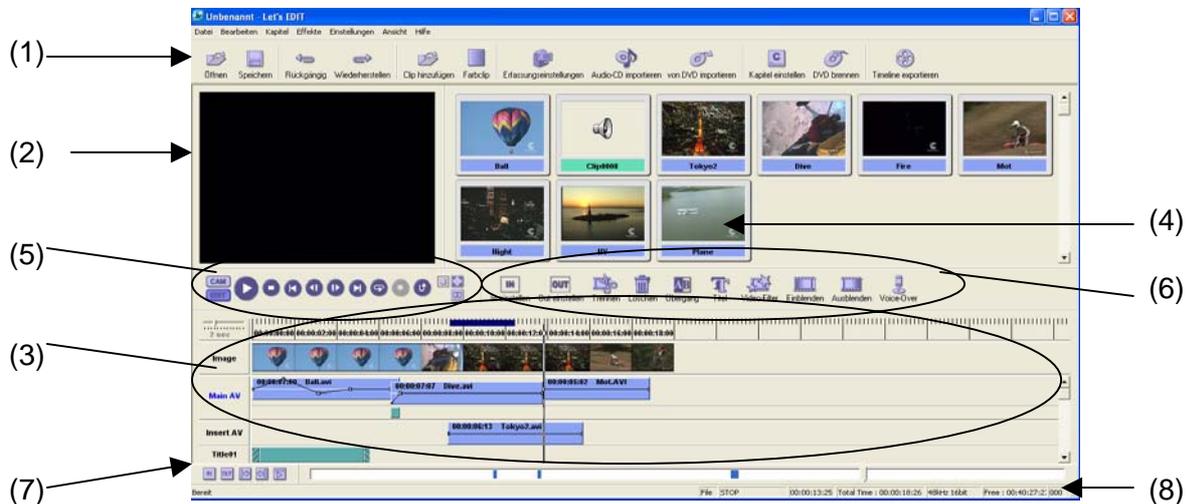
Kapitel 3

Videobearbeitung mit Let's Edit 2

In diesem Kapitel geben wir Ihnen eine Einführung in die Arbeit mit Let's Edit 2. Hier werden die Funktionen der Let's Edit 2 Software ausführlich beschrieben.

Bedienoberfläche von Let's Edit 2

Mit Let's Edit 2 können Sie Ihr eingespieltes Rohmaterial bearbeiten und ausspielen. Sie können die Videosequenzen auf dem Computer abspielen, Titel einblenden, Übergangseffekte erzeugen, Kamera oder Videorecorder steuern und die fertige Produktion in verschiedenen Formaten ausgeben.



Die Bedienoberfläche von Let's Edit 2

Die Bedienoberfläche von Let's Edit 2 untergliedert sich in acht Bereiche:

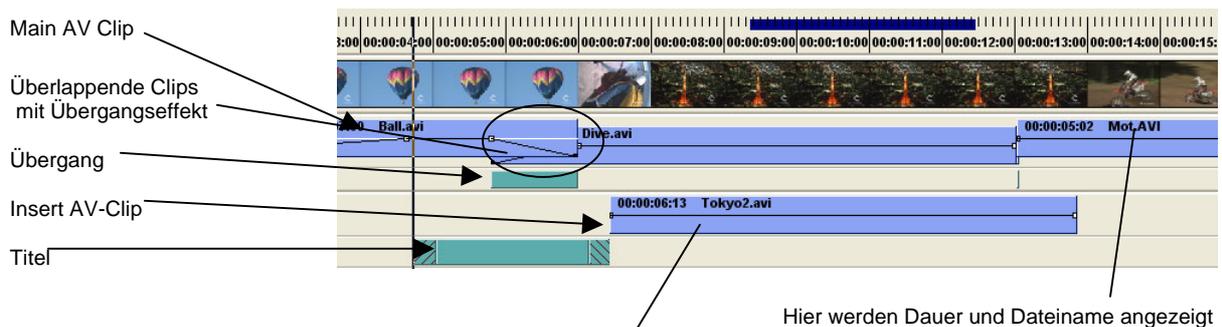
1. Die **Haupt-Werkzeugleiste (Main Toolbar)** – mit Symbolen für die wichtigsten Menüfunktionen.
2. Das **Preview-Fenster** – in dem Sie die aktuell bearbeiteten Sequenzen in der Vorschau sehen. In diesem Fenster sehen Sie sofort, wie die eingesetzten Effekte, Filter, Übergänge und Titel im Bild wirken. Durch die Echtzeit-Vorschau haben Sie eine direkte Kontrolle über die eingestellten Parameter.
3. **Timeline** – Sie stellt den Verlauf des bearbeiteten Videoprojekts linear auf verschiedenen Spuren dar, die den einzelnen Medienarten (Video, Audio, Titel) zugeordnet sind. Die Clips erscheinen auf den Spuren als farbige Kästchen und können getrimmt, verschoben, kopiert und gelöscht werden. Durch eine Änderung der Grundeinstellung können bis zu zehn Audio- und Titelspuren erzeugt werden.

4. **Bin** – In diesem Fenster werden die verschiedenen Medienclips wie z.B. Audio, Video und Standbilder abgelegt, die in dem Projekt eingesetzt werden sollen. Das Binfenster dient ausserdem als Storyboard, in dem die Clips schnell in der gewünschten Reihenfolge angeordnet werden können.
5. **Toolbar (Gerätesteuerung)** – Mit diesen Tasten werden die angeschlossenen DV-Geräte gesteuert. Die Tasten **CAM** und **EDIT** dienen nicht nur zur Steuerung des angeschlossenen DV-Gerätes, sondern auch zur Bearbeitung des Projekts.
6. **Edit Toolbar** – Diese Werkzeugleiste enthält die Tasten zum Editieren Ihres Videoprojekts, wie z.B. zum Trimmen und Anlegen von Übergangseffekten sowie zur Titelbearbeitung und Nachvertonung.
9. **Marker Control Toolbar (Marker-Leiste)** – Mit diesen Tasten bedienen Sie die IN- und OUT-Funktionen, setzen Einstiegs- und Ausstiegspunkte, springen mit dem Cursor dorthin oder geben eine bestimmte Sequenz wieder.
10. **Status bar** – Hier werden Informationen zum DV-Gerät, zur Timeline und zu den Funktionen angezeigt, die Sie mit dem Mauszeiger berühren. Ausserdem können Sie hier sehen, wieviel freier Speicherplatz Ihnen noch auf dem Temporary-Laufwerk zur Verfügung steht, das sie in den Grundeinstellungen definiert haben.

Die Timeline

Die Timeline von Let's Edit 2 besteht aus einer MainAV-Spur, einer InsertAV-Spur, Titel- und Audiospuren.

Die Anzahl der Titelspuren können Sie in den Grundeinstellungen des Menüs **Einstellungen (Settings)** ändern.



Die Bitrateninformation wird bei MPEG-Dateien zusätzlich angezeigt, wobei VA darauf hinweist, dass für diese Datei eine MPEG-Informationsdatei angelegt wurde.

Auf der Filmspur sehen Sie Indexbilder der auf der MainAV- und der InsertAV-Spur liegenden Videosequenzen. Diese Spur können Sie auch ausblenden.

Die MainAV-Spur ist die Hauptvideospur. Auf diese Spur ziehen Sie die Videoclips mit der Maus, und sie werden automatisch hintereinander gehängt. Zwischen den Clips auf dieser Spur können Sie Effekte oder Überblendungen einfügen.

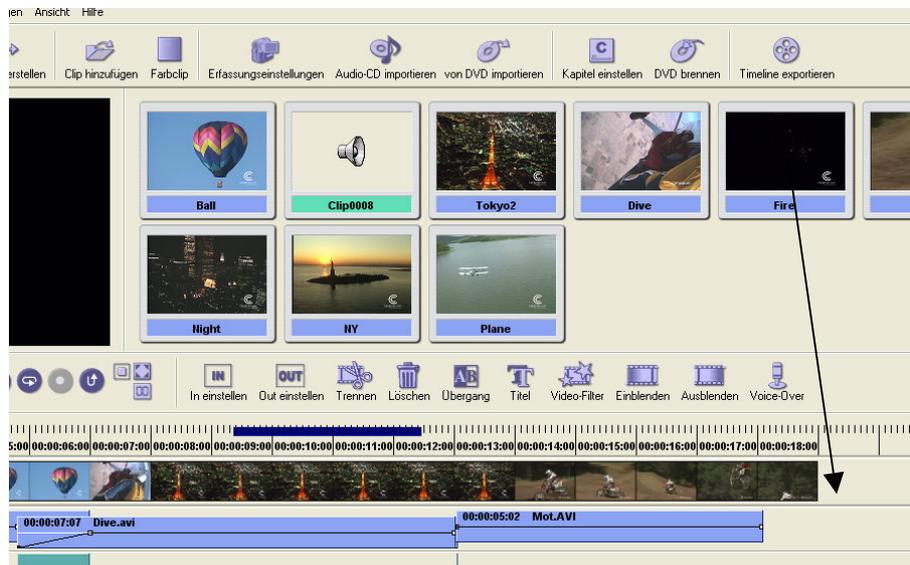
Auf der InsertAV-Spur können Sie Clips über die MainAV-Spur legen. Die hier abgelegten Clips erscheinen beim Abspielen der Timeline anstatt der darunter liegenden MainAV-Spur. Auf die InsertAV-Spur werden auch die Clips gelegt, mit denen Chroma- und Luminanzkey oder der Bild-im-Bild-Effekt erzeugt werden.

Die Titelspuren sind für Titel und Grafiken vorgesehen, die in das Videobild eingestanzt werden.

Auf die ExAudio-Spuren legen Sie zusätzliche Audioclips wie z.B. eine Hintergrundmusik.

Clips auf die Timeline legen

Um einen Clip vom DV-Bin auf die Timeline zu legen, klicken Sie diesen an und ziehen ihn mit der Maus auf die Timeline. Er wird genau an der Stelle an- oder eingefügt, an der Sie die Maustaste loslassen.



Videoclips (AVI- und MPEG-Dateien) und Standbilder (auf der nächsten Seite finden Sie eine Auflistung der unterstützten Dateiformate) können Sie auf die MainAV- oder die InsertAV-Spur legen.

Für die Auflösung des Clips gibt es keine Begrenzung; er wird automatisch in das D1-Format (720 x 480 Pixel) umgewandelt.

Auf die Ex-Audiospuren können Sie sowohl Audioclips (WAV) als auch Videoclips (AVI- und MPEG-Dateien) legen. Legen Sie einen Videoclip dort ab, so wird er wie ein Audioclip behandelt, d.h. es wird nur sein Audioanteil verwendet.

Unterstützte Standbildformate:

Windows BMP (.bmp, .dib, .rle), JPEG (.jpp, .jpeg), JFIF (.jfif), PICT (.pic, pct, .pict), PNG (.png), Mac Paint (.pntg, .pnt, .mac), Photoshop (.psd), Quick Time Image (.qti, .qtif), Silicon Graphics Image file (.sgi, .rgb), True Vision Targa (.tga, .targa, .vda, .icb, .vst), TIFF (.tif, .tiff), Flash Pix Files (.fpx), Compuserve GIF files (.gif)

> Flash Pix Files (.fpx) und Compuserve GIF files (.gif) können Sie zwar in Let's Edit 2 laden, aber nicht zum Abspeichern von Standbildern verwenden.

Möchten Sie alle Clips aus dem DV-Bin gleichzeitig auf die Timeline legen, so wählen Sie im Edit-Menü die Funktion **Arrange all clips/Clips automatisch anordnen**. Die Clips werden vor dem Clip abgelegt, auf dem sich der Timeline-Cursor befindet. Sollen die Clips hinter diesem Clip abgelegt werden, so wählen Sie im Edit-Menü die Funktion **Auto arrange clips in reverse order/ Clips in umgekehrter Reihenfolge anordnen**.

Bearbeiten	Kapitel	Effekte	Einstellungen	Ansicht	Hilfe
Rückgängig					Strg+Z
Wiederherstellen					Strg+Y
Löschen					Entf
Ausschneiden					Strg+X
Kopieren					Strg+C
Einfügen					Strg+V
In Bin-Fenster einfügen					Strg+B
Trennen					Strg+D
Als Standbild speichern...					Alt+W
Übergang einfügen					Alt+S
Titel einfügen					Alt+D
Suchen					▶
Markieren					▶
In-Punkt setzen					Strg+I
Out-Punkt setzen					Strg+O
Clip kürzen...					Strg+T
Neuer Farbclip in Bin-Fenster					Alt+A
Clips automatisch anordnen					Strg+G
Clips in umgekehrter Reihenfolge anordnen					Strg+H
Clips von Main AV im Bin-Fenster hinzufügen					Strg+U
Alle Clips von Insert AV in Main AV verschieben					
Bin-Fenster leeren					Alt+Entf
Timeline leeren					Strg+Entf

Die Clips erscheinen auf der Timeline in Form von farbigen Kästchen. Ein blaues Kästchen bedeutet, dass es sich um einen Clip mit 48 kHz-Ton handelt, ein grünes weist auf einen Clip mit 44,1 kHz-Ton hin und ein gelbes auf 32 kHz.



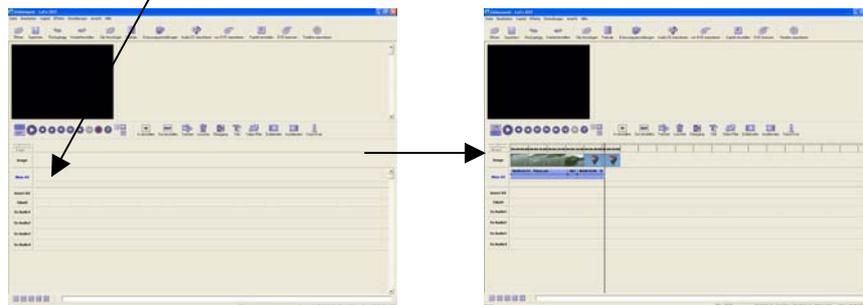
Tip

Sie können nicht nur AVI-, sondern auch MPEG1- oder MPEG2-Clips verwenden. Wenn Sie diese Dateien im Binfenster ablegen, können Sie sie auf der Timeline verwenden. AVI- oder MPEG-Dateien können Sie auch auf den Ex-Audiospuren einsetzen. In diesem Fall dient das Embedded Audio des Clips als separates Audiosignal. Für die Auflösung der verwendeten MPEG-Dateien gibt es keine Einschränkung. Sie werden beim Einsatz in Let's Edit 2 automatisch in das D1-Format (720 x 576 Pixel) umgewandelt.

Clips aus dem Windows Explorer auf die Timeline legen

Sie können auch Clips auf die Timeline legen, die Sie nicht vorher ins DV Bin gelegt haben.

Wählen Sie die gewünschte(n) Datei(en) im Windows Explorer aus und ziehen Sie sie mit der Maus direkt auf die Timeline.



Clips auf der Timeline ersetzen

Einen auf der Timeline liegenden Clip können Sie durch einen Clip aus dem Bin ersetzen, indem Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten, dabei gleichzeitig den neuen Clip vom Bin auf die Timeline ziehen und ihn auf dem Clip ablegen, den Sie ersetzen wollen.

Farbclips und Standbilder werden dabei automatisch an die Dauer des zu ersetzenden Clips angepasst. Alle anderen Clips werden mit ihrer ursprünglichen Länge abgelegt.

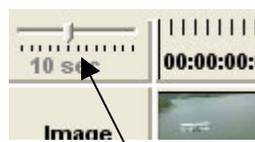
Möchten Sie einen Clip durch einen anderen ersetzen und den neuen Clip dabei an die Länge des alten anpassen, so halten Sie die **Strg**- und die Umschalttaste gedrückt, während Sie den neuen Clip vom Bin auf den zu ersetzenden Clip auf der Timeline ziehen.

Timeline-Steuerung

Einstellung der Zeitskala

Häufig möchte man einen ganz bestimmten Ausschnitt der Timeline in einer bestimmten Grösse sehen, um an speziellen Stellen Korrekturen vorzunehmen.

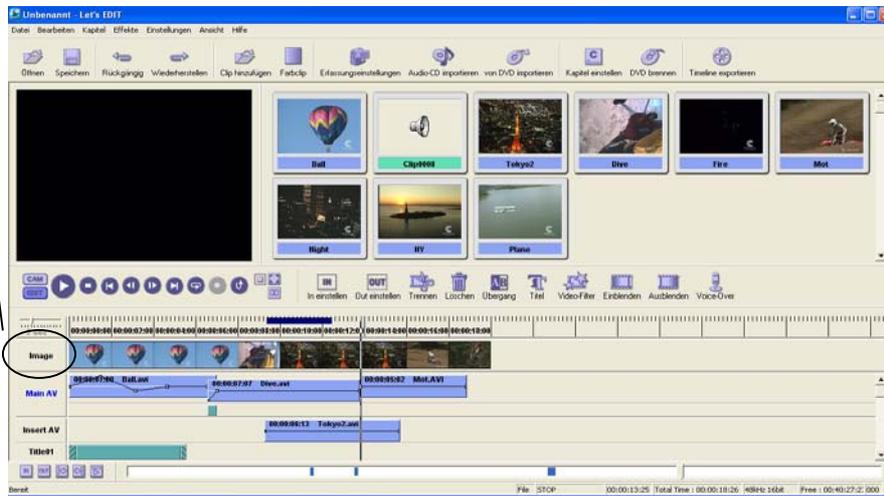
Mit dem Timeline-Slider (Schieberegler) stellen Sie die Timeline-Ansicht ein. Wenn Sie ihn bis zum Anschlag nach links schieben, entspricht eine Zeiteinheit 1 Vollbild, und wenn Sie ihn nach rechts schieben, verändern sich die Zeiteinheiten schrittweise. Sie können wählen zwischen einer Darstellung mit Einheiten von 1 Vollbild, 10 Vollbildern, 1 Sekunde, 2 Sekunden, 5 Sekunden, 10 Sekunden, 15 Sekunden, 30 Sekunden, 1 Minute, 5 Minuten, 10 Minuten, 15 Minuten und der Fit-Funktion (automatische Anpassung).



Timescale slider – Zeitskala-Slider

Suchlaufsteuerung der Timeline mit dem Mausexplorer

Change Timescale/- Veränderung der Zeitskala



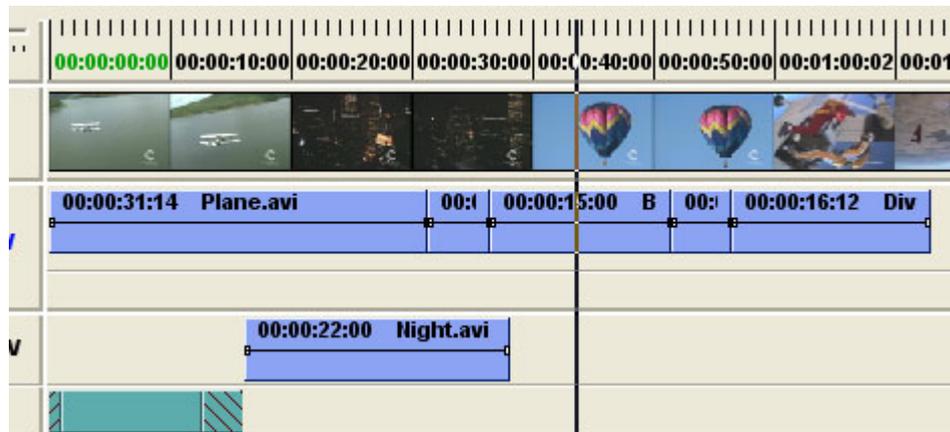
Scroll Timeline Up/Down – Drehen Sie das Mausexplorer vor oder zurück, um im Suchlauf durch die Timeline zu fahren.

Mit einem Klick auf das Mausexplorer schalten Sie auf den Suchlaufmodus um.

Scrubben

Sie können durch die Timeline „scrubben“ (im sichtbaren Suchlauf durch die Timeline fahren), indem Sie die linke Maustaste anklicken und dann die Maus über die gesamte Timeline-Fläche bewegen.

Klicken Sie auf die linke Maustaste und fahren Sie dann mit der Maus über die Timeline.



Haben Sie eine Maus mit Mousrad, so können Sie mit diesem in Einzelschritten durch die Timeline fahren. Wenn Sie das Mousrad nach vorn drehen, gehen Sie in Richtung Timeline-Ende, und wenn Sie es auf sich zu drehen, gehen Sie zum Timeline-Anfang.

Mit den Buttons **Next frame** (Nächstes Bild) und **Previous frame** (Vorheriges Bild) des Edit-Controllers bewegen Sie sich ebenfalls einzelbildweise durch die Timeline.

Endloswiedergabe

Wenn Sie die Timeline anspielen, läuft diese normalerweise einmal durch und bleibt dann stehen. Wenn Sie jedoch im **Settings**-Menü (Einstellungen) die Funktion **Repeated playback (Endloswiedergabe)** anwählen, können Sie die Timeline von Anfang bis Ende wiederholt ablaufen lassen.

Scrubben mit Ton

Beim Scrubben der Timeline können Sie auch den Ton hören. Die Töne der MainAV-, InsertAV- und Ex-Audiospuren werden dann als Mischung wiedergegeben. Da sich durch dieses Audio-Scrubbing die Ansprechzeit verzögern kann, können Sie wählen, ob Sie mit oder ohne Ton durch die Timeline scrubben wollen, indem Sie im **Settings**-Menü (Einstellungen) die Option **Scrub audio (Mit Ton scrubben)** aktivieren oder deaktivieren.

Ripple-Editing

Beim sogenannten „Ripple Editing“ bleiben die Clips auf der InsertAV-Spur sowie auf den Titel- und ExAudio-Spuren mit dem Bild auf der MainAV-Spur verkoppelt. Ist die Ripple-Editing-Funktion aktiviert, so rutschen die auf diesen Spuren liegenden Clips an die richtige Position in bezug auf die MainAV-Spur, wenn auf dieser ein Clip entfernt oder hinzugefügt wird.



Löschen des ersten Clips ohne Ripple-Editing



Löschen des ersten Clips mit Ripple-Editing

Bei aktivierter Ripple-Editing-Funktion erscheint der Name der MainAV-Spur in blauer Schrift.

Shuttle-Modus (Suchlauf)

Sie können auch im Suchlauf durch die Timeline fahren, indem Sie auf den Schieberegler (Slider) klicken und ihn schnell nach rechts oder links ziehen.

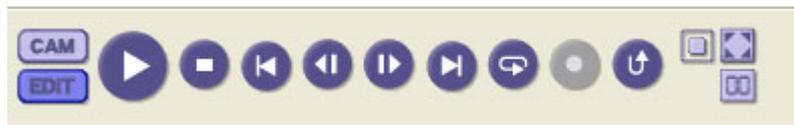


Klicken Sie den Slider an und fahren Sie mit ihm schnell durch die Videosequenz.

Für den Suchlaufmodus mit der Maus klicken Sie auf das Musrad und rollen es auf sich zu, um an den Timeline-Anfang, und nach vorn, um ans Timeline-Ende zu fahren. Die Geschwindigkeitsstufen im Shuttle-Modus sind: $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, einfache, doppelte, 4-, 8-, 10-, 20- und 40-fache Normalgeschwindigkeit.

Wiedergabe

Zum Abspielen der Timeline betätigen Sie entweder die Leertaste oder die Buttons des Edit-Controllers.



Edit Controller

IN- und OUT-Punkte auf der Timeline setzen

Durch Eingabe von IN- und OUT-Punkten können Sie eine Sequenz auf der Timeline bestimmen, die abgespielt oder exportiert werden soll.

IN- und OUT-Punkte setzen Sie mit den Funktionen **Set mark in (Setze IN-Punkt)** oder **Set mark out (Setze OUT-Punkt)**, die Sie im Edit-Menü unter **Markieren** anwählen, oder indem Sie die Buttons **IN-Punkt setzen** und **OUT-Punkt setzen** des Marker-Controllers anklicken.

Setzen Sie den IN- und OUT-Punkt im Edit-Menü

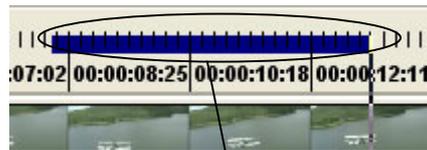


oder klicken Sie auf den IN- und OUT-Button des Marker-Controllers.



Wenn Sie eine Sequenz mit IN- und OUT-Punkt markiert haben, können Sie diese abspielen, exportieren und mit dem Timeline-Cursor gezielt zum IN- oder OUT-Punkt springen.

Der markierte Timeline-Bereich ist oben durch eine blaue Linie gekennzeichnet.

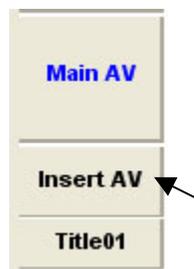


Markierter Timeline-Bereich

Spuren anzeigen und ausblenden

Alle Timeline-Spuren mit Ausnahme der MainAV-Spur können Sie durch Anklicken des Track Labels ausblenden. Bei ausgeblendeten Spuren erscheint der Name der Spur in weisser Schrift.

Zum Anzeigen oder Ausblenden der Spur klicken Sie auf das Track Label.

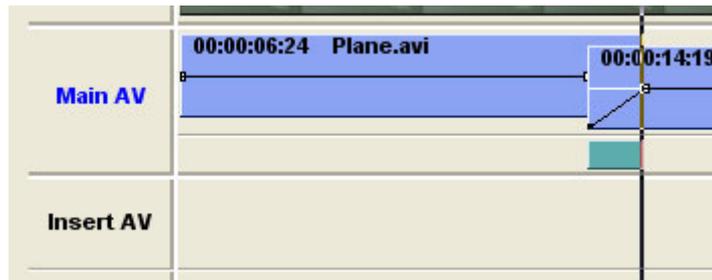


Darstellung der MainAV-Spur verändern

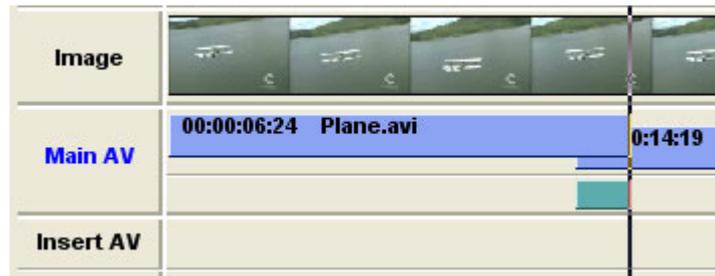
In der Grundeinstellung erscheint die MainAV-Spur in der Standardhöhe mit einer Audiopegel-Linie.

Wenn Sie mit dem Cursor über das Track Label der MainAV-Spur gleiten, verändert der Cursor seine Form und hat nun zwei Pfeilspitzen. Sie können nun die Höhe der MainAV-Spur mit der Maus verändern.

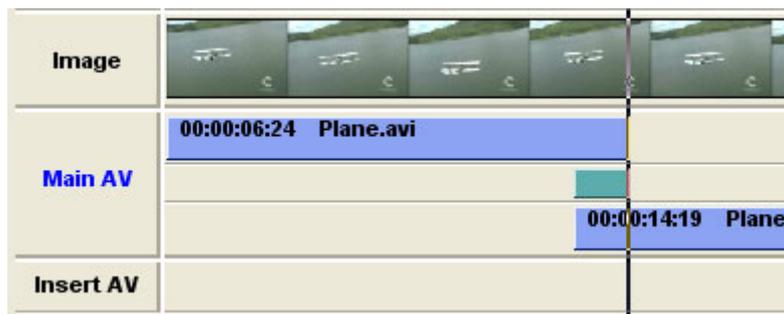
Es sind folgende Darstellungsarten der MainAV-Spur möglich: Standard (einfache und mittlere Spurhöhe mit Audiopegelanzeige), single tall line, double low lines ohne Audiopegel, double lines, double tall lines, single low line und Rückkehr in die Grundstellung.



MainAV-Spur im Basic-Modus (einfache und mittlere Spurbhöhe mit Audiopegel)



MainAV-Spur (single low line)



MainAV-Spur (double tall lines)

Im Modus „Double tall lines“ sind Übergangseffekte leichter zu erkennen.

Im Modus „low line“ ist der Audiopegel ausgeblendet. Dieser Modus empfiehlt sich für alle Arbeiten, bei denen Sie keine Änderungen am Audiopegel vornehmen müssen.



Tipp

Werkseitig liegt das Temporary-Verzeichnis auf der Festplatte C, wir empfehlen Ihnen jedoch, nach der Installation des Betriebssystems eine andere Festplatte dafür zu benennen.

Bestimmung der Temporary-Festplatten

Auf den Temporary-Festplatten werden Videodateien, eingespielte WAV-Dateien, die Mediadateien für die Ausgabe und gerenderte (verarbeitete) Effekte gespeichert.

Werkseitig ist C:\Lets-Temp vorgegeben; dieses Verzeichnis wird bei der Installation der Software Let's Edit 2 automatisch angelegt.

Um die Temporary-Festplatten zu bestimmen, gehen Sie wie folgt vor:

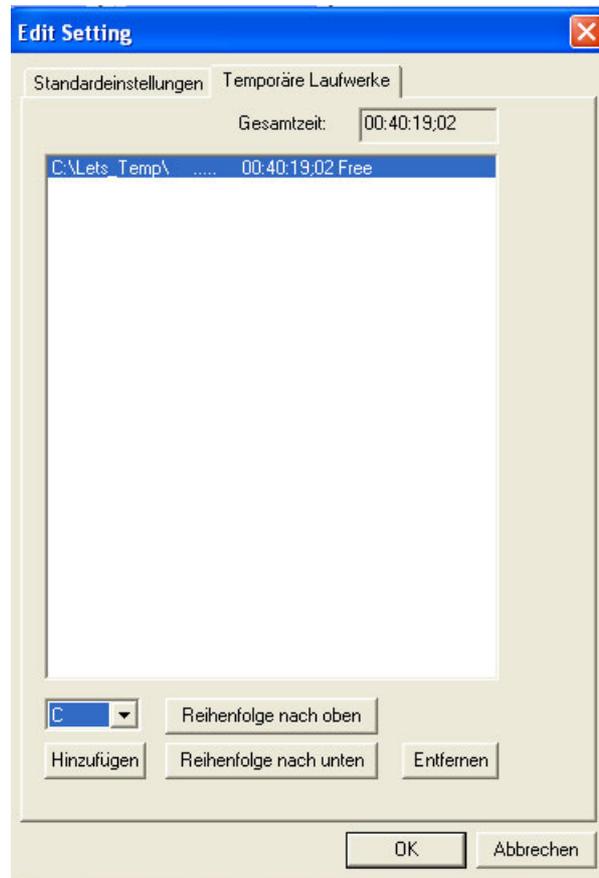
1. Wählen Sie im **Settings**-Menü die Option **Default edit settings/Standardeinstellungen...**:



Wählen Sie im **Settings**-Menü die Option **Default edit settings**.

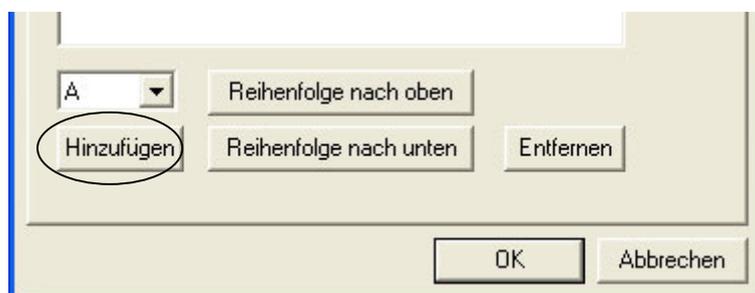
2. Wählen Sie in der eingeblendeten Dialogbox **Default edit settings** die Registerkarte **Temporary Drives**.

3. Wählen Sie in der Auswahlbox links unten Ihre Videofestplatte.

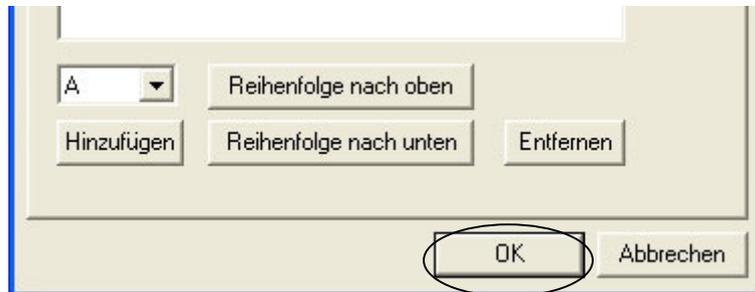


Bestimmung der Temporary-Festplatten

4. Klicken Sie auf den Button **Add (Hinzufügen)**. Die von Ihnen bestimmte Festplatte erscheint nun in der Auflistung. Wenn Sie mehrere Videofestplatten haben, können Sie diese nacheinander bestimmen. Sobald eine voll ist, wird auf die nächste zugegriffen. Die Reihenfolge können Sie mit den Buttons **Up position (Eine Position höher)** und **Down position (eine Position tiefer)** verändern.



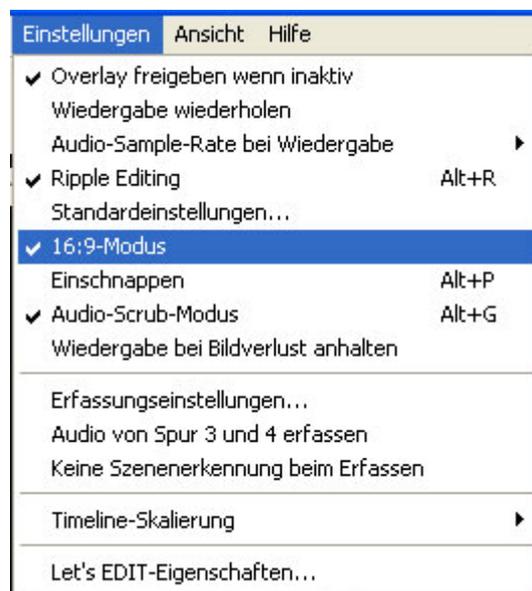
5. Let's Edit 2 bezieht sich nun bei allen Arbeiten auf die von Ihnen bestimmten Temporary-Festplatten, sei sei denn, Sie ändern diese Vorgabe oder deinstallieren die Software bzw. installieren diese neu. Mit einem Klick auf **OK** schliessen Sie die Dialogbox.



Wahl des Bildseitenverhältnisses

Let's Edit 2 kann DV-Clips im 4:3- wie auch im 16:9-Format verarbeiten. Sie können jedoch nicht 4:3- und 16:9-Clips im selben Projekt kombinieren. Wenn Sie im 16:9-Format arbeiten, werden Übergänge und Titel ebenfalls in 16:9 gerendert, damit sie mit den richtigen Proportionen auf dem Bildschirm erscheinen.

Um im 16:9-Modus zu arbeiten, aktivieren Sie im Menü **Einstellungen** die Option **16:9 editing (16:9-Bearbeitung)**. Möchten Sie im 4.3-Format arbeiten, so deaktivieren Sie diese Option.



Aktivieren oder deaktivieren Sie diesen Menüpunkt je nach Bedarf.

Batch Capture

Mit der Batch-Capture-Funktion können Sie alle gewünschten Sequenzen markieren, die Sie auf die Festplatte überspielen möchten, und sie anschliessend alle nacheinander automatisch digitalisieren.

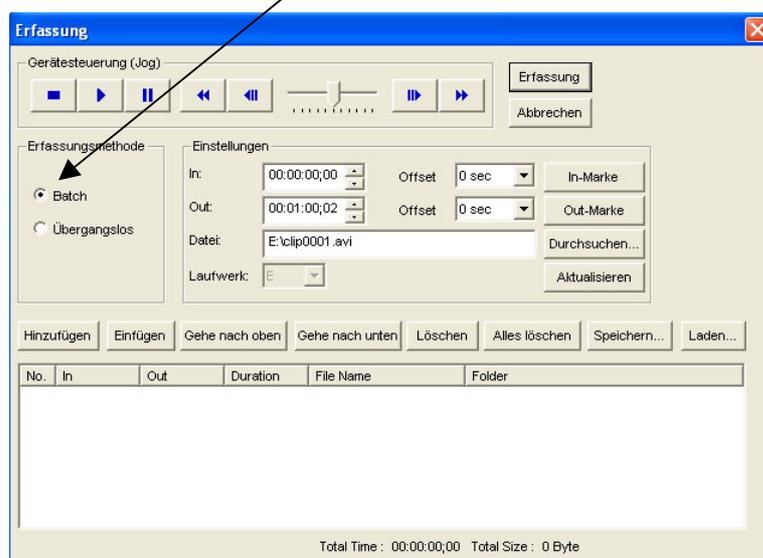
Vorgehensweise:

1. Wählen Sie im **Datei**-Menü die Funktion **Batch Capture/Seamless-Capture – Batch-Erfassung/Übergangslose Erfassung....**



2. Nun wird das Fenster Batch Capture/Nahtlos Capture eingeblendet. Für das Batch Capturing wählen Sie als **Capture Method** die Option **Batch**.

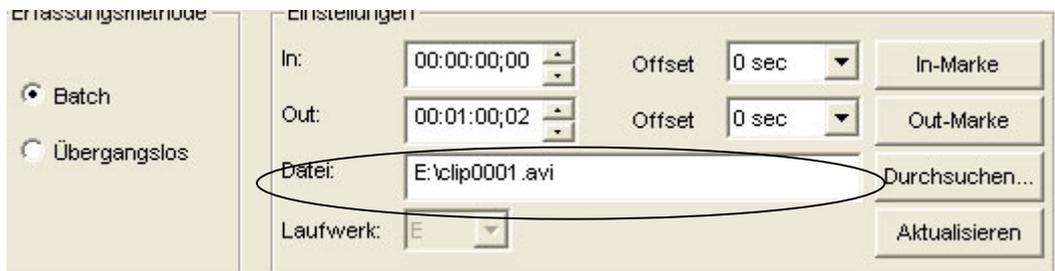
Wählen Sie hier die Option **Batch**.



Fenster Batch Capture/Nahtlos Capture

3. Geben Sie für den Clip, den Sie einspielen wollen, einen Dateinamen ein. Haben Sie eine spezielle Videofestplatte, so achten Sie darauf, dass Sie ihn dort ablegen.

Set AVI filename/Geben Sie hier einen Namen für die AVI-Datei ein.



4. Fahren Sie das Band mit dem Deck Controller an die Stelle, an der Sie mit dem Capturing beginnen wollen.

Fahren Sie das Band mit dem Deck Controller an den Capture-Startpunkt.



5. Klicken Sie auf den **In-Marke**-Button. Der Einstiegspunkt wird nun automatisch gesetzt.

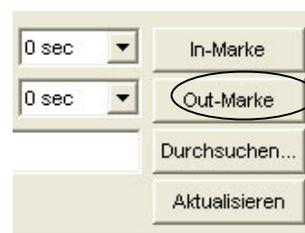


6. Fahren Sie das Band ans Ende der ausgewählten Sequenz.

Fahren Sie das Band mit dem Deck Controller an den Capture-Endpunkt.



7. Klicken Sie wieder auf den **Out-Marke**-Button. Der Ausstiegspunkt wird automatisch gesetzt.





Info

Sie können die Clips der Batch-Liste zwar in beliebiger Reihenfolge sortieren, aber der Capture-Vorgang dauert länger, wenn diese von der Reihenfolge auf dem Band abweicht. Achten Sie darauf, dass Sie keine IN- oder OUT-Punkte auf dem unbespielten Teil der Cassette setzen - z.B. innerhalb der ersten 10-20 Sekunden des Bandes, weil das Vorspannband unmagnetisiert ist und dort daher kein Timecode aufgezeichnet wird.

8. Klicken Sie auf den Button **Add (Hinzufügen)**, um den angewählten Clip in die Capture-Liste aufzunehmen. Der Clip erscheint nun dort an unterster Stelle im Fenster Batch Capture/Nahtlos-Capture.

Add button/Button **Add (Hinzufügen)**

Capture list/Capture-Liste

Hinzufügen-Button

Capture Liste



9. Wiederholen Sie die Schritte 5-9 für alle Clips, die Sie einspielen möchten. Let's Edit 2 vergibt automatisch fortlaufende Dateinamen.
10. Starten Sie den Capture-Vorgang mit dem **Capture/Erfassung**-Button. Let's Edit 2 überspielt die ausgewählten Clips nun nacheinander auf die Festplatte



11. Nach dem Capturing liegen die Clips im Bin.

Capture-Listen ändern, speichern und laden

Einen Clip in der Capture-Liste wählen Sie wie folgt an:

1. Klicken Sie auf die Nummer links neben der entsprechenden Zeile.

Klicken Sie auf die Nummer links neben der Zeile.

No.	In	Out	Duration
1	00:00:00;00	00:01:00;02	00:01:00;
2	00:00:00;00	00:01:00;02	00:01:00;

Total Time : 00:0:



Info

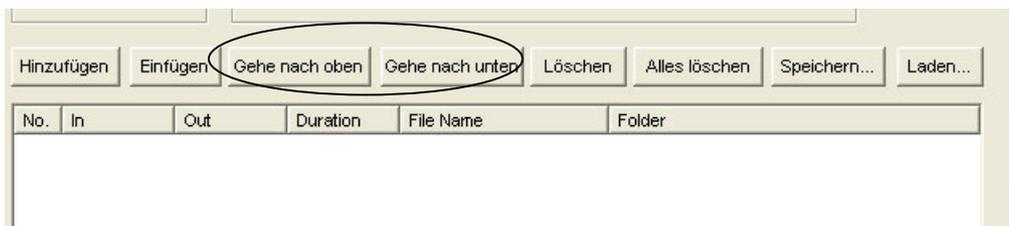
Sie können die Clips der Batch-Liste zwar in beliebiger Reihenfolge sortieren, aber der Capture-Vorgang dauert länger, wenn diese von der Reihenfolge auf dem Band abweicht. Achten Sie darauf, dass Sie keine IN- oder OUT-Punkte auf dem unbespielten Teil der Cassette setzen - z.B. innerhalb der ersten 10-20 Sekunden des Bandes, weil das Vorspannband unmagnetisiert ist und dort daher kein Timecode aufgezeichnet wird.

- Um den IN- und OUT-Punkt eines Clips in der Capture-Liste zu verändern, geben Sie die neuen Werte ein und bestätigen Ihre Eingabe mit einem Klick auf den **Update-Button (Aktualisieren)**.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem **Update/Aktualisieren-Button**.



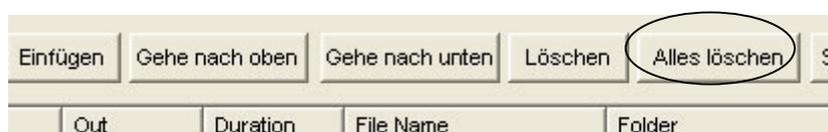
- Um die Reihenfolge der Clips in der Liste zu ändern, wählen Sie den gewünschten Clip an und klicken auf den Button **Go Up/Gehe nach oben (Eine Position nach oben)** bzw. **Go Down/Gehe nach unten (Eine Position nach unten)**. Manchmal ist es sinnvoll, die Clips in einer anderen Reihenfolge anzuordnen als auf dem Band.



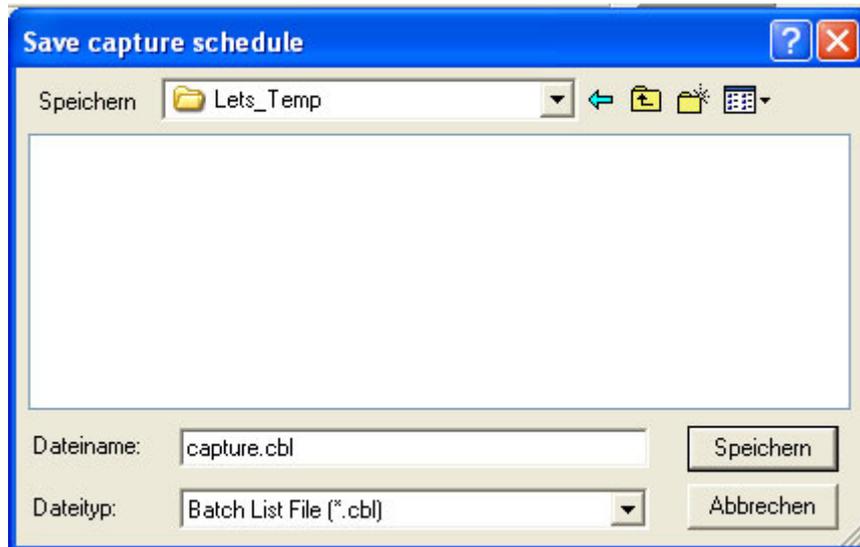
- Um einen Clip aus der Liste zu entfernen, wählen Sie den Clip an und klicken dann auf den **Delete/Löschen-Button**.



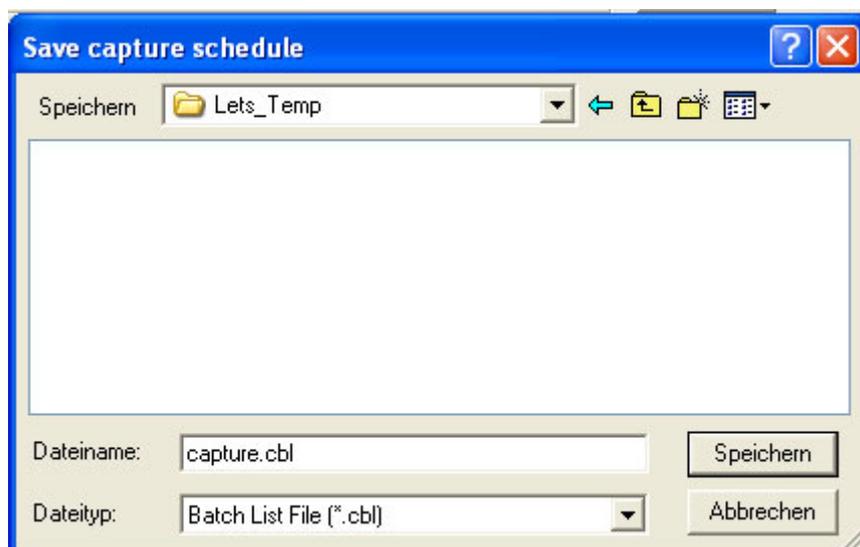
- Um die gesamte Liste zu löschen, klicken Sie auf den Button **Delete All (Alles Löschen)**.



6. Die Clipliste können Sie mit dem Button **Save (Speichern)** als Capture-Liste abspeichern. Geben Sie in der eingeblendeten Dialogbox einen Dateinamen ein. Es empfiehlt sich, Capture-Listen von Projekten abzuspeichern für den Fall, dass Sie das Material später noch einmal neu digitalisieren müssen.



7. Eine solche Capture-Liste können Sie mit dem Button **Load (Laden)** wieder aufrufen. Wählen Sie die gewünschte Capture-Liste an und klicken Sie auf den Button **Open (Öffnen)**. Die Liste wird nun in das leere Feld in der Capture-Liste übertragen.



Wichtiger Hinweis zum Timecode

Wenn der Timecode unterbrochen ist oder zweimal derselbe Timecode-Wert vorkommt, bekommen Sie unter Umständen Probleme beim Batch Capturing. Let's Edit 2 findet möglicherweise den IN- oder OUT-Punkt nicht, wenn das angeschlossene Gerät bereits über den angegebenen Wert hinausgelaufen ist.

Deshalb ist es sehr wichtig, dass Sie bei der Aufzeichnung auf einen durchgehenden Timecode achten. Es empfiehlt sich, Frischbänder komplett mit Schwarz vorzucodieren, da dann gewährleistet ist, dass der Timecode von Anfang bis Ende durchgängig ist.

Wenn die Cassette aus der Kamera genommen wird, wird der Timecode normalerweise zurückgesetzt. Wenn Sie eine Cassette herausnehmen und wiedereinlegen wollen, sollten Sie sie ganz an den Anfang und dann bis ans Bandende spulen, bevor Sie die Aufzeichnung fortsetzen.

Profis nehmen am Anfang jedes neuen Bands 10-20 Sekunden Schwarz auf.

Wenn Sie Clips von einer Cassette mit Timecode-Dropouts überspielen wollen, arbeiten Sie mit Nahtlos- oder Manual Capture.

Siehe auch:

- „Manual Capturing“, S. 25
- „Nahtlos-Capturing“, S. 92

Nahtlos-Capturing

Mit dem Nahtlos-Capturing können Sie eine Videosequenz als Reihenfolge einzelner AVI-Dateien digitalisieren. Das Nahtlos-Capturing ist praktisch, wenn Sie digitalisierte Dateien mit anderen Programmen bearbeiten und eine eingespielte Sequenz auf mehrere Festplatten oder Verzeichnisse verteilen wollen.

Das Nahtlos-Capturing wählen Sie wie folgt an:

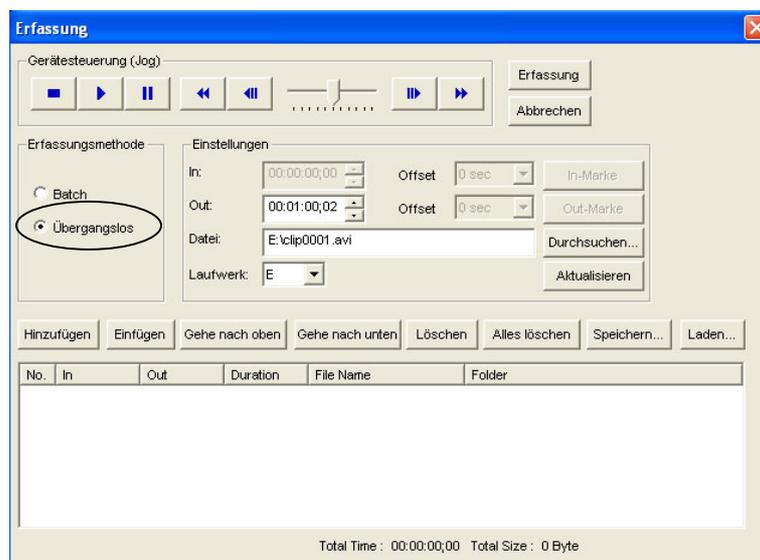
Wählen Sie im **File (Datei)**-Menü > **Batch Capture/Nahtlos-Capture**.

Wählen Sie Datei > Batch Erfassung/Übergangslose Erfassung....



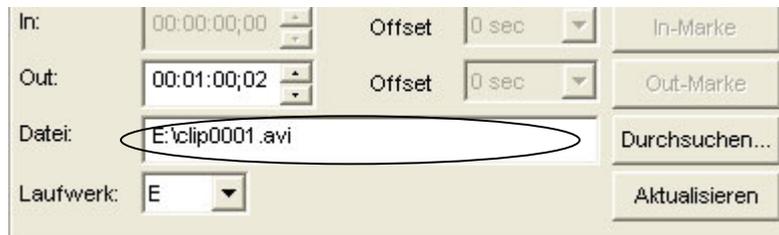
Nun wird das **Capture**-Fenster eingeblendet. Wählen Sie hier die Option **Nahtlos** an.

Wählen Sie hier die Option **Übergangslos** an.



Fenster **Batch Capture/Nahtlos Capture**

1. Geben Sie für den Clip, den Sie einspielen wollen, einen Dateinamen ein. Achten Sie darauf, dass Sie als Speicherort Ihre Videofestplatte angeben.



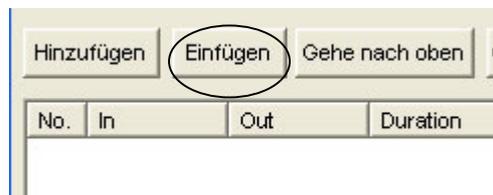
Geben Sie hier den Dateinamen ein.

2. Bestimmen Sie die Dauer des Clips, ziehen Sie ein Frame ab und geben Sie diesen Wert (in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames) in das Feld hinter OUT ein. Das eine Vollbild müssen Sie abziehen, weil das erste gecapturete Frame bei 00.00.00.00 ist.



Geben Sie die Dapture-Dauer ein.

3. Klicken Sie auf den **Insert/Einfügen**-Button. Dateiname und Dauer erscheinen nun in der Clipliste.



No.	In	Out	Duration
-----	----	-----	----------

4. Um weitere Clips (Dateien) einzuspielen, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3. Den eingegebenen Dateinamen übernimmt Let's Edit 2 automatisch.

5. Bereiten Sie das Zuspieldband wie folgt für das Capturing vor:

Bei DV-Geräten spulen Sie die Cassette mit dem Deck Controller bis kurz vor den Capture-Startpunkt vor.

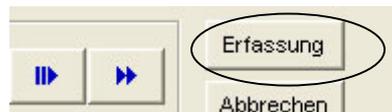
Fahren Sie das Band mit dem Deck Controller bis kurz vor den Punkt, an dem Sie mit dem Capturing beginnen wollen.



Analoge Kameras oder Recorder, die über einen Wandler an Let's Edit 2 angeschlossen sind, bedienen Sie von Hand. Fahren Sie das Band bis kurz vor den Capture-Startpunkt und stellen Sie das Gerät auf Wiedergabepause.

6. Starten Sie den Capture-Vorgang wie folgt:

Bei DV-Quellen klicken Sie auf den **Capture/Erfassung**-Button. Das Capturing beginnt nun, und das Videomaterial wird in die in der Clipliste definierten Dateien überspielt.

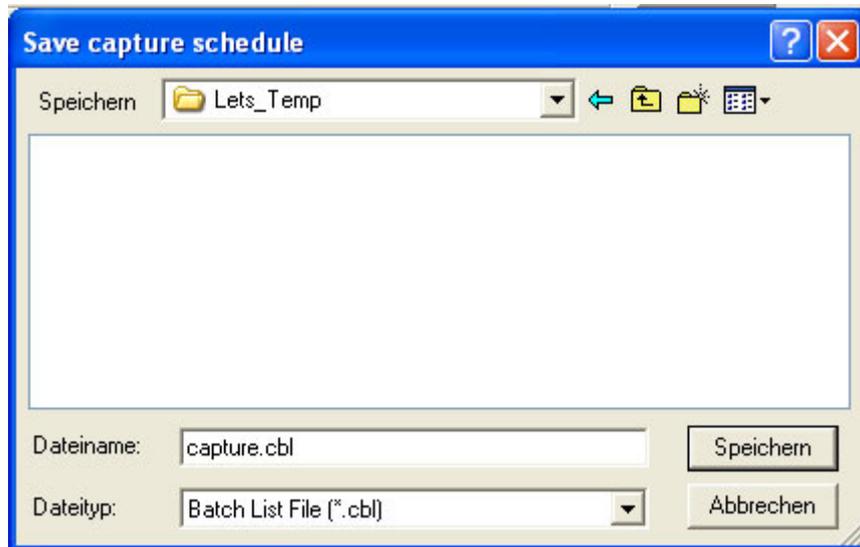


Bei analogen Kameras oder Recordern lösen Sie die Pausentaste und klicken dann schnell auf den **Capture**-Button.

7. Nach dem Capturing erscheinen die Clips im Binfenster.

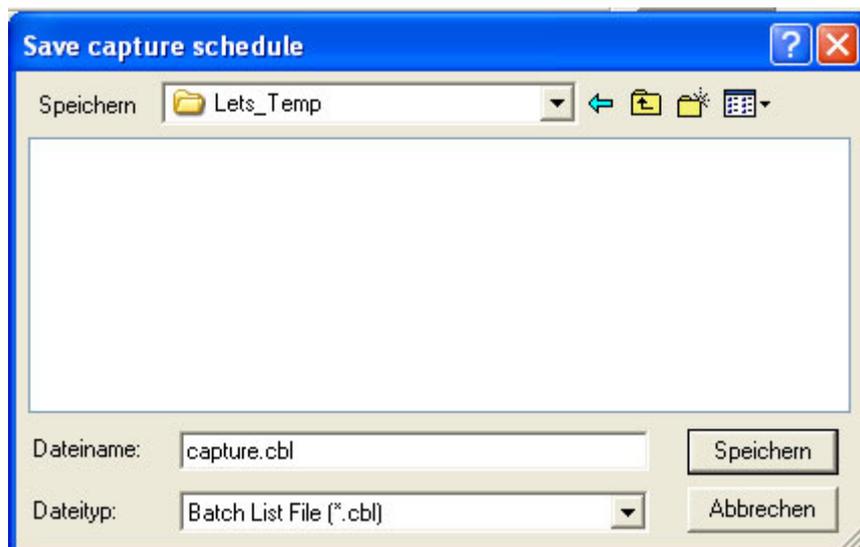
Ändern, Abspeichern und Laden von Cliplisten

Die Clipliste können Sie mit einem Klick auf den Button **Speichern** als Datei ablegen. Geben Sie in der eingeblendeten Dialogbox einen Dateinamen ein.



Um aus eine Captureliste eine Clipliste zu laden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den Button **Laden**. Wählen Sie die gewünschte Capture-Liste und klicken Sie auf **Öffnen**. Die Liste wird nun in das Feld der Capture-Liste geladen.



Einspielen von CD

Sie können auch Audiodaten von einer CD überspielen und als Audioclip auf der Timeline verwenden.

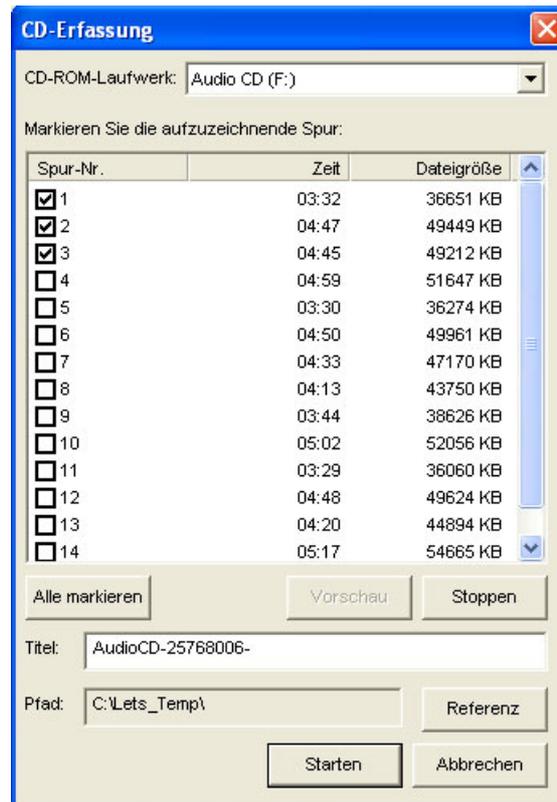
1. Öffnen Sie das Fenster für das Capturing von der CD:

Klicken Sie auf den Button **Import Audio-CD (Audio-CD importieren)** oder wählen Sie im **File (Datei)-Menü** die Funktion **Recording from CD (Von CD überspielen)**.

Klicken Sie auf den Button **Import Audio-CD (Audio-CD importieren)**.



2. Nun wird das Capturing-CD-Fenster eingeblendet. Falls Sie mehrere CD-Laufwerke haben, wählen Sie das gewünschte in dem sich öffnenden Menü. Wenn Sie nur ein CDROM-Laufwerk haben, wird dieses automatisch erkannt und angewählt.



3. Nun wird eine Liste mit den Audiospuren angezeigt. Wählen Sie die Spuren an, die Sie importieren wollen.
4. Geben Sie den Dateinamen und Speicherort ein.
5. Klicken Sie auf den **Start**-Button, um die Überspielung zu starten.

Die Audiospuren werden als .wav-Dateien aufgezeichnet und liegen anschliessend im Binfenster.

Clips für die Schnittbearbeitung laden

Bevor Sie Video- und Audioclips oder Standbilder mit Let's Edit 2 bearbeiten, müssen Sie sie in das DV Bin laden.

Dabei gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie mit einem Klick auf den Button **Add Clip (Clip hinzufügen)** im Toolbar (in der Werkzeugleiste) die Dialogbox **Add clip to bin window (Clip ins Bin legen)**, mit einem Doppelklick in die freie Fläche des DV Bin oder durch Anwahl der Funktion **Add clip to bin window (Clip ins Bin legen)** im **Datei-Menü**.

Klicken Sie im Toolbar (in der Werkzeugleiste) auf die Funktion **Add clip to bin window (Clip ins Bin legen)**...



...oder doppelklicken Sie in die freie Fläche des Binfensters...

Doppelklicken Sie auf diese Fläche.



... oder wählen Sie im Datei-Menü die Funktion **Add clip to bin window (Clip ins Bin legen)**.



2. Nun wird die Dialogbox **Add clip to bin window (Clip ins Bin legen)** eingeblendet. Wählen Sie eine oder mehrere Dateien an und klicken Sie auf **Open (Öffnen)**.



3. Die angewählten Clips liegen nun im DV Bin.

Unterstützte Clipformate

Let's Edit 2 unterstützt folgende Dateitypen als Clipformate:

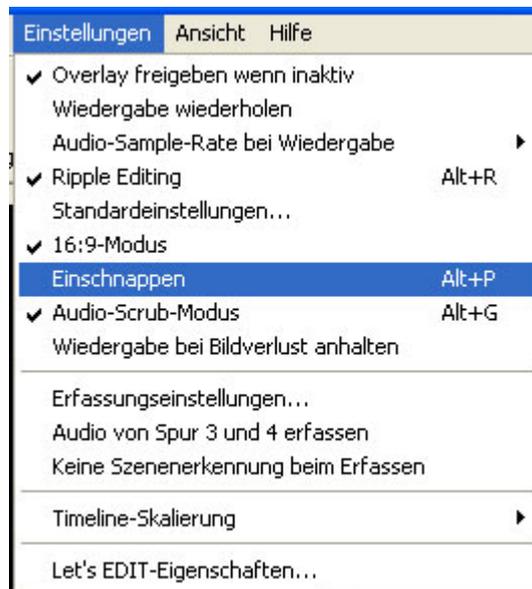
1. Video for Windows (.avi)-Dateien, die mit dem Canopus DV-Codec komprimiert wurden; Bildgröße: 720 x 576 (PAL) oder 720 x 480 (NTSC)
2. MPEG1/2-Sequenzen (.mpg, .mpeg, .m2p, .m2v)
3. PCM Wave-Dateien (.wav) mit 32 kHz/16 Bit Stereo, 44,1 kHz/16 Bit Stereo oder 48 kHz/16 Bit Stereo
4. Windows Bitmap-Standbilder (.bmp, .dib, .rle)
5. FlashPix-Standbilder (.fpx)
6. CompuServe Graphic Interchange Format-Standbilder (.gif)
7. Standbilder im Format der Joint Photographic Experts Group (.jpg, .jpeg)
8. JFIF-Standbilder (.jfif)
9. PICT-Standbilder (.pic, .pct, .pict)
10. MacPaint-Standbilder (.pntg, .png, .mac)
11. Adobe Photoshop PSD-Standbilder (.psd)
12. Quick Time Image-Standbilder (.qti, .qtif)
13. Silicon Graphics-Standbilder (.sgi, .rgb)

- 14. Truevision TARGA (.tga, .targa, .vca, .icb, .vst)
- 15. Tagged Image File-Standardbilder (.tif, .tiff)
- 16. Title Data File-Standardbilder (.tdf), d.h. mit Let's Edit 2 erzeugte Titel

Wenn Sie andere Dateiformate in Ihrem Projekt verwenden wollen, müssen Sie diese Dateien zuvor mit einer speziellen Software in eines der oben aufgeführten Dateiformate konvertieren, da Let's Edit 2 nur diese akzeptiert. Es ist bei Let's Edit 2 auch nicht möglich, PAL- und NTSC-Videosequenzen auf derselben Timeline zu kombinieren.

Magnetfunktion (Snap)

Wenn Sie Clips auf die Timeline legen, können Sie mit einer Einstellung bestimmen, dass diese automatisch exakt am nächstgelegenen Clip angefügt werden. Aktivieren Sie hierfür im Menu **Einstellungen (Settings)** die **Einschnappen (Magnet)**-Funktion.



Ab Speichern von Standbildern

Das Bild, auf dem der Timeline-Cursor steht, können Sie als Standbild abspeichern.



Wählen Sie im **Edit**-Menü die Funktion **Save as still image (Als Standbild abspeichern)**, um die entsprechende Dialogbox zu öffnen.



Timecode im Bild anzeigen

Mit der Funktion **Show timecode on video (Timecode ins Bild einblenden)** im **View (Ansicht)**-Menü können Sie sich – sowohl bei DV- als auch bei analogem Material) den Timecode im Ausgangsbild anzeigen lassen. Der Timecode beginnt am Timeline-Anfang mit 00:00:00:00.

Mit dieser Option blenden Sie den Timecode ins Videobild ein.



Bearbeitung von Clips im DV Bin

Clips anordnen

Die Position eines Clips im DV Bin können Sie verändern, indem Sie ihn anklicken, mit der Maus auf den Clip ziehen, an dessen Position Sie ihn haben wollen, und dann die Maustaste loslassen.



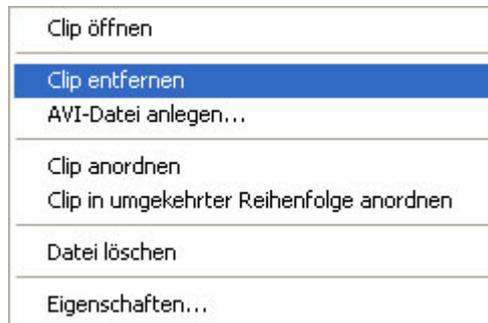
Clips trimmen

Einen Clip im Bin können Sie bearbeiten, ohne dass der ursprüngliche Clip dadurch verändert wird, zum Beispiel durch Trimmen der IN- und OUT-Punkte.

Sie können aus einem Clip auch mehrere kleine machen, indem Sie mehrmals IN- und OUT-Punkte setzen.

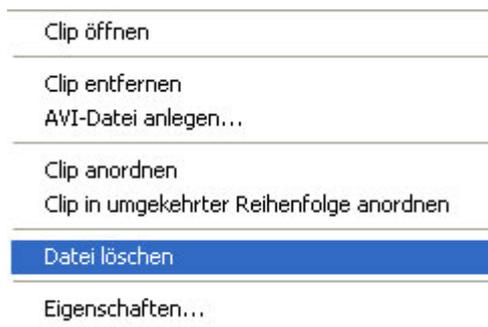
Clips löschen

Um einen Clip aus dem Binfenster zu entfernen, klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an und wählen im Kontextmenü die Funktion **Remove clip (Clip entfernen)**.



Clips auf der Festplatte löschen

Auf der Festplatte löschen Sie einen Clip, indem Sie ihn mit der rechten Maustaste anklicken und im Kontextmenü die Funktion **Delete file (Datei löschen)** anwählen.



Achtung:

Wenn Sie diese Funktion anwählen, ist der Clip unwiderruflich gelöscht.

Videoclips auf der Timeline bearbeiten

Clips anordnen

Um einen auf der Timeline liegenden Clip anders anzuordnen, klicken Sie ihn an und ziehen ihn mit der Maus auf die gewünschte Position.

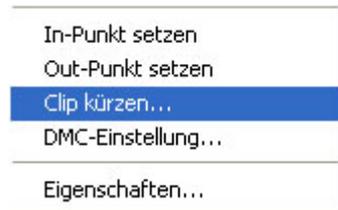
Clips trimmen

Wenn Sie einen Clip im Bin bearbeiten, bleibt die ursprüngliche Datei unverändert. Sie können den Clip beispielsweise trimmen, indem Sie andere IN- und OUT-Punkte setzen.

Einen auf der Timeline liegenden Clip können Sie auf drei Arten trimmen:

1. Ziehen Sie mit der Maus an der Clipkante.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie die Funktion **Trim clip (Clip kürzen)**, um die entsprechende Dialogbox einzublenden.



3. Fahren Sie mit dem Timeline-Cursor zum gewünschten IN- oder OUT-Punkt und klicken Sie im Edit-Toolbar auf die Funktion **Set In (In einstellen)** bzw. **Set out (Out einstellen)**.



Alle diese Funktionen haben denselben Effekt; entscheiden Sie selbst von Fall zu Fall, wie Sie vorgehen möchten. Wenn Sie beim Trimmen einen bestimmten Timecode verwenden wollen, empfiehlt sich der Trimmdialog (Arbeitsschritt 2). Möchten Sie genau das richtige Bild auswählen und sich die ganze Sequenz anschauen, dann öffnen Sie den Clip am besten im Preview mit einem Doppelklick auf das Binfenster. Soll der Clip nur verkürzt oder verlängert werden, so ziehen Sie mit der Maus die Clipkante in die gewünschte Richtung.

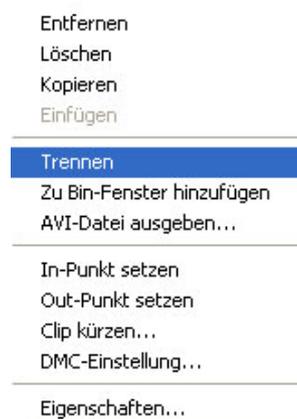
Einen Clip in zwei zerlegen

Sie können einen Clip mit der Funktion **Separate (Trennen)** an der Timeline-Cursorposition in zwei Clips zerlegen. Klicken Sie im Toolbar auf die Funktion **Separate (Trennen)** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wähle Sie im Kontextmenü die Funktion **Separate (Trennen)**.

Klicken Sie im Toolbar auf **Separate (Trennen)**.



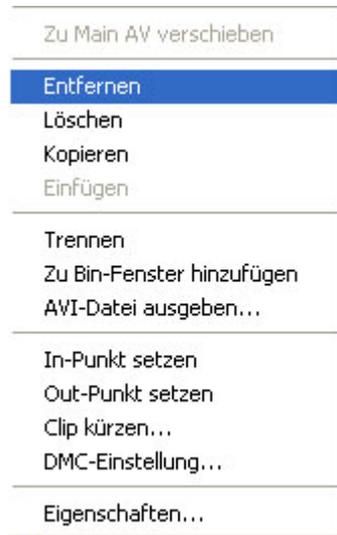
Oder wählen Sie **Separate (Trennen)** im Kontextmenü.



Clips von der Timeline löschen

Um einen Clip von der Timeline zu entfernen, klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an und wählen im Kontextmenü die Funktion **Delete (Entfernen)**.

Sie können den Clip auch mit dem Button **Delete (Entfernen)** des Edit-Toolbars löschen.



Kapitelpunkte auf der Timeline setzen

Kapitelpunkte hinzufügen

Beim Arbeiten auf der Timeline können Sie Kapitelpunkte setzen, die beim Brennen von DVDs als Indexpunkte verwendet werden.

Kapitelpunkte setzen Sie wie folgt:

1. Setzen Sie den Timeline-Cursor an die Stelle, an der Sie einen Kapitelpunkt setzen wollen.
2. Wählen Sie im **Chapter-(Kapitel-)**Menü die Funktion **Add chapter (Kapitel hinzufügen)**.



Info

Die Kapitelpunkte auf der Timeline werden bei der Produktion einer DVD nicht genau auf dem entsprechenden Vollbild gesetzt. Aus technischen Gründen kann es hier einen Versatz von bis zu einer Sekunde geben.

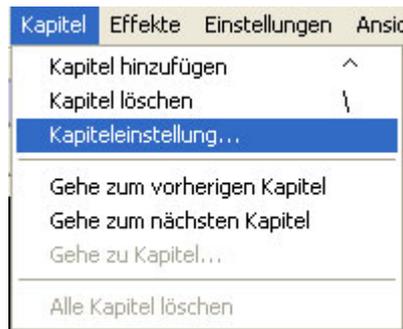
Automatisch Kapitelpunkte setzen

Sie können auch automatisch an allen Schnitten oder in regelmässigen Abständen Kapitelpunkte setzen.

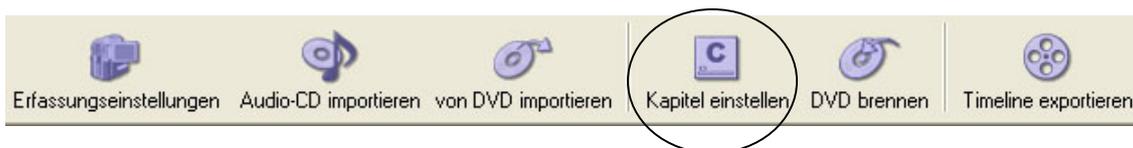
Um automatisch Kapitelpunkte zu setzen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie die Dialogbox **Chapter Settings (Kapiteleinstellung)** wie folgt:

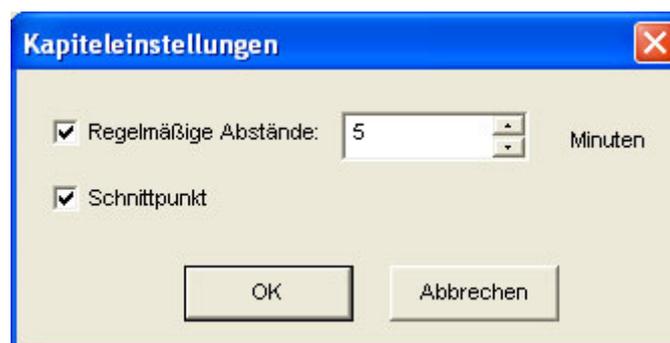
Wählen Sie im Kapitel-Menü die Funktion Kapiteleinstellungen.



Klicken Sie auf den Button **Set Chapter (Kapitel einstellen)**.



2. Wählen Sie in der Dialogbox Chapter Settings an, wie die Kapitelpunkte gesetzt werden sollen:



Klicken Sie **Regular intervals (Regelmässige Abstände)** an, wenn Sie die Punkte in regelmässigen Intervallen setzen wollen, und geben Sie einen Wert für das Intervall ein.

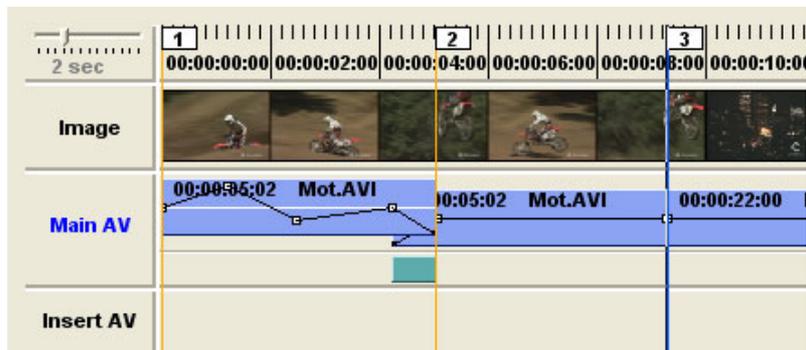
Klicken Sie **Cut Point (Schnittpunkt)** an, wenn an jedem Schnitt auf der MainAV-Spur ein Kapitelpunkt gesetzt werden soll.

Kapitelpunkte bearbeiten

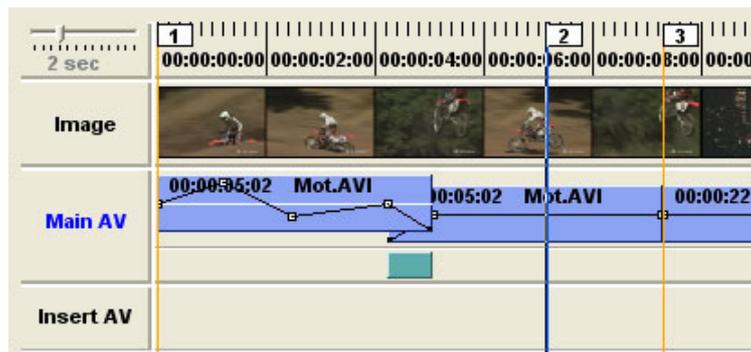
Auf der Timeline gesetzte Kapitelpunkte können Sie auch verschieben oder löschen.

Dabei gehen Sie wie folgt vor:

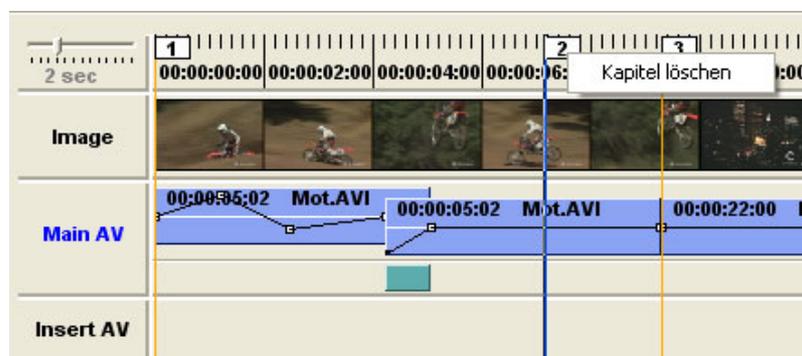
1. Setzen Sie den Cursor auf die Kapitelpunktmarke, die Sie bearbeiten wollen.



2. Klicken Sie auf die Marke und ziehen Sie sie mit der Maus an die gewünschte Position.



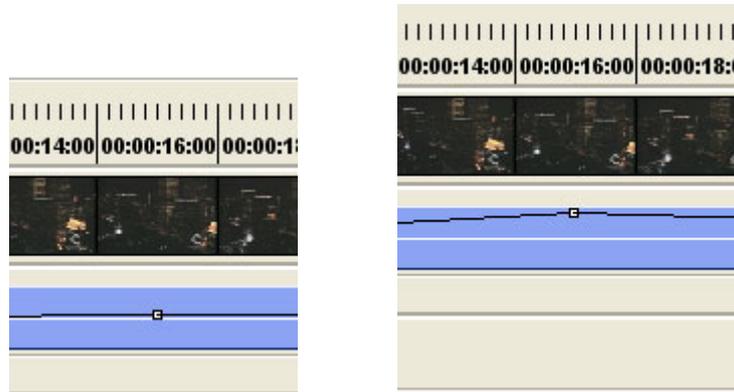
3. Um einen Kapitelpunkt zu entfernen, klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an und wählen **Clear chapter (Kapitelpunkt löschen)** an.



Die Kapitelpunktnummern werden automatisch vergeben. Wenn Sie die Reihenfolge der Kapitelpunkte ändern, werden diese automatisch neu durchnummeriert.

Audiopegel einstellen

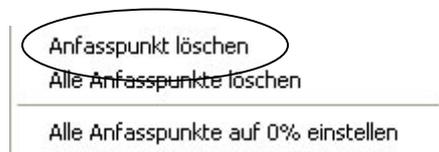
Die Linie in der Mitte des Clips zeigt den Audiopegel an. Um die Lautstärke des Clips zu verändern, klicken Sie die Linie an, so dass an dieser Stelle ein Audiomarker gesetzt wird, und ziehen diesen dann mit der Maus nach oben oder unten, um den Pegel anzuheben oder abzusenken.



Die Gesamtlautstärke eines Clips mit allen Punkten verändern Sie, indem Sie die **Umschalt**taste gedrückt halten, den Mauscursor auf die Audiolinie setzen und diese anheben oder absenken.

Die Gesamtlautstärke aller Clips auf der MainAV-Spur verändern Sie, indem Sie die **Umschalt**- und die **Strg**-Taste gleichzeitig gedrückt halten, den Mauscursor auf die Audiolinie setzen und diese anheben oder absenken.

Um einen Audiomarker zu löschen, klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an und wählen die Funktion **Delete level point (Anfasspunkt löschen)**.



Clips von einer Spur auf eine andere legen

Sie können die Clips in der Timeline auch von einer Spur auf eine andere verschieben. Klicken Sie den Clip an und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Spur oder ins Binfenster. Um einen Clip zu kopieren, halten Sie während des Verschiebens die **Strg**-Taste gedrückt.

Clip interlocked trimmen

Die Länge von Clips können Sie auch verändern, ohne dass sich dies auf deren Gesamtdauer auswirkt. Hierfür setzen Sie den Mauscursor auf die „Naht“ zweier Clips und halten die **Alt**-Taste gedrückt. Der Cursor nimmt nun folgende Form an:



Klicken Sie auf die Naht und bewegen Sie die Maus nach rechts oder links, so dass der OUT-Punkt des linken und der IN-Punkt des rechten Clips gemeinsam verschoben werden. Dadurch verschieben Sie den Umschnitt von einem Clip auf den anderen.

Audioclips auf der Timeline bearbeiten

Clips anordnen

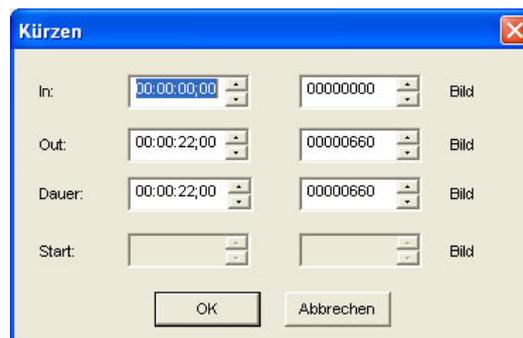
Um einen Clip auf der Timeline an einer anderen Stelle zu platzieren, klicken Sie diesen an und ziehen ihn mit der Maus an die gewünschte Stelle.

Clips trimmen

Ein auf der Timeline liegender Audioclip ist praktisch nur ein Verweis auf den Anfangs- und Endpunkt einer Datei. Mehrere Clips in der Timeline können sich also auf verschiedene Segmente derselben Datei beziehen.



Geben Sie hier einen neuen Timecode oder ein Frame ein.



Einen Clip in zwei zerlegen

Sie können einen Audioclip mit der Funktion **Separate (Trennen)** in zwei Clips zerlegen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wähle Sie im Kontextmenü die Funktion **Separate (Trennen)**. Der Clip nun an der Timeline-Cursorposition getrennt.

- Löschen
- Kopieren
- Einfügen

- Trennen**
- Zu Bin-Fenster hinzufügen
- AVI-Datei ausgeben...

- In-Punkt setzen
- Out-Punkt setzen
- Clip kürzen...
- DMC-Einstellung...

Clips löschen

Um einen Audioclip von der Timeline zu löschen, klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an und wählen im Kontextmenü die Funktion **Delete Ex Audio (Ex-Audio löschen)**.



Clips von einer Spur auf eine andere legen

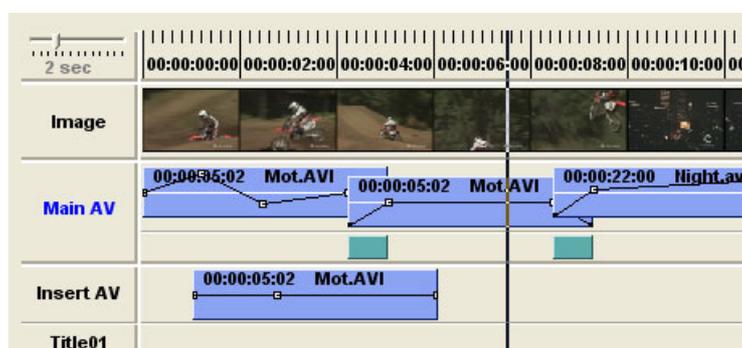
Sie können die Clips in der Timeline auch von einer Spur auf eine andere verschieben. Klicken Sie den Clip an und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Spur oder ins Binfenster. Um einen Clip zu kopieren, halten Sie während des Verschiebens die **Strg**-Taste gedrückt.

Mit der InsertAV-Spur arbeiten

Auf der InsertAV-Spur können Sie Zwischenschnitt anlegen, d.h. sie schneiden von einer Szene um auf eine andere und kehren dann wieder zur Ausgangsszene zurück.

Legen Sie auf der InsertAV-Spur einen Clip ab, der kürzer ist als der auf der MainAV-Spur liegend Clip. Nun sind beide Audiospuren (MainAV- und InsertAV-Spur) zu hören, sofern Sie nicht eine der beiden stummschalten.

Möchten Sie einen Clip auf der InsertAV-Spur ablegen und sich dabei das passende Bild auswählen, bei dem Sie umschneiden wollen, dann halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und verschieben Sie dabei gleichzeitig den Clip.



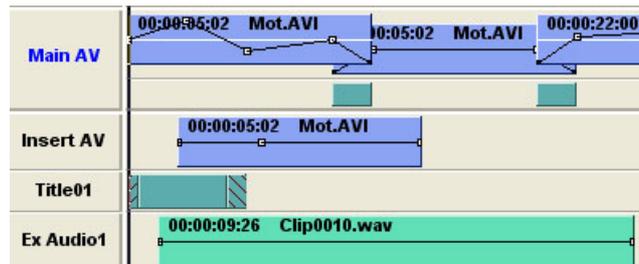
Hinweis: Wenn auf der MainAV-Spur Clips hinzugefügt oder gelöscht werden, verrutschen die Zwischenschnitte auf der InsertAV-Spur unter Umständen. Möchten Sies verhindern, so wählen Sie im **Settings**-Menü **Einstellungen** die Option **Ripple Editing** an.

Mit den Ex-Audiospuren arbeiten

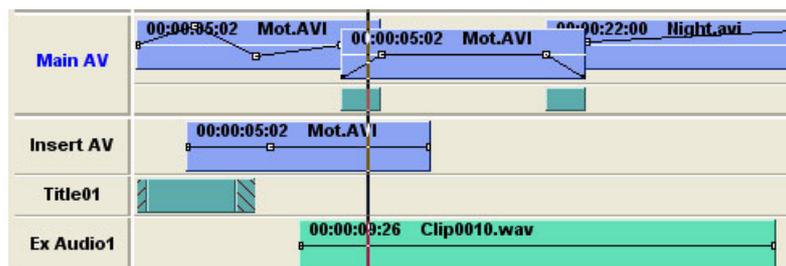
Die Ex-Audiospuren dienen als zusätzliche Tonspuren, auf denen Sie beispielsweise eine Hintergrundmusik anlegen können.

Hierfür ziehen Sie einen .wav-Clip aus dem DV-Bin auf eine der Ex-Audiospuren.

Möchten Sie einen Clip auf der Ex-Audiospur ablegen und sich dabei die passende Stelle auswählen, dann halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und verschieben Sie dabei gleichzeitig den Clip.



Möchten Sie einen Clip auf der Ex-Audiospur exakt an einem bestimmten Videobild anlegen, so setzen Sie den Timeline-Cursor auf das Bild, halten Sie die **Umschalt**taste gedrückt und ziehen Sie den Clip mit der Maus an die gewünschte Stelle.



Die Ex-Audiospuren können Sie deaktivieren (d.h. den Ton stummschalten), indem Sie auf das Textfeld „Ex Audio“ links neben der Spur klicken. Ist die Schrift weiss, so ist die Spur deaktiviert. Ist sie schwarz, ist sie aktiv.



Mit einem Klick auf das Textfeld Ex Audio 1 oder 2 blenden Sie den Ton ein oder aus.



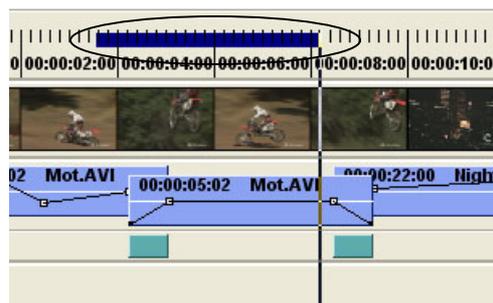
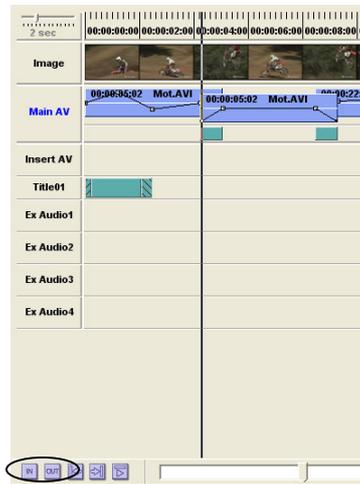
Tipp

Sie können auch eine .avi-oder .mpeg-Datei auf die Ex-Audiospuren legen. Wenn Sie einen Videoclip auf die Ex Audiospur legen, wird dessen Embedded Audio-Information als zusätzlicher Ton zur MainAV-Spur genutzt.

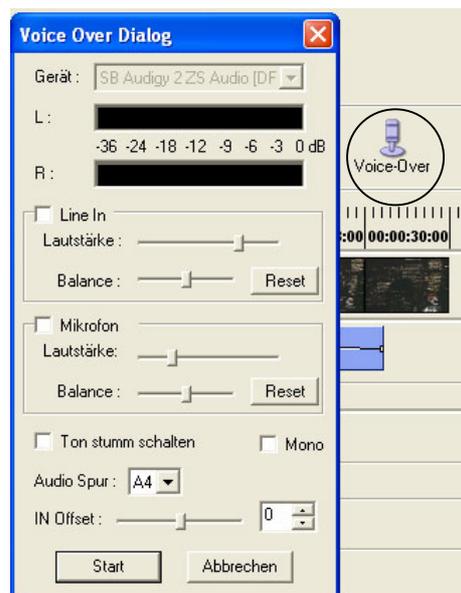
Sprachaufnahme (Voice over)

Auf der Ex-Audiospur können Sie auch einen Kommentar aufzeichnen. Schliessen Sie dazu ein Mikrofon an den Line-In- oder Mikrofoneingang Ihres Computers an.

1. Bestimmen Sie die Dauer der Sprachaufnahme, indem Sie In- und Out-Punkt setzen. Oberhalb der Zeitskala ist dieser Bereich nun durch eine blaue Linie markiert.



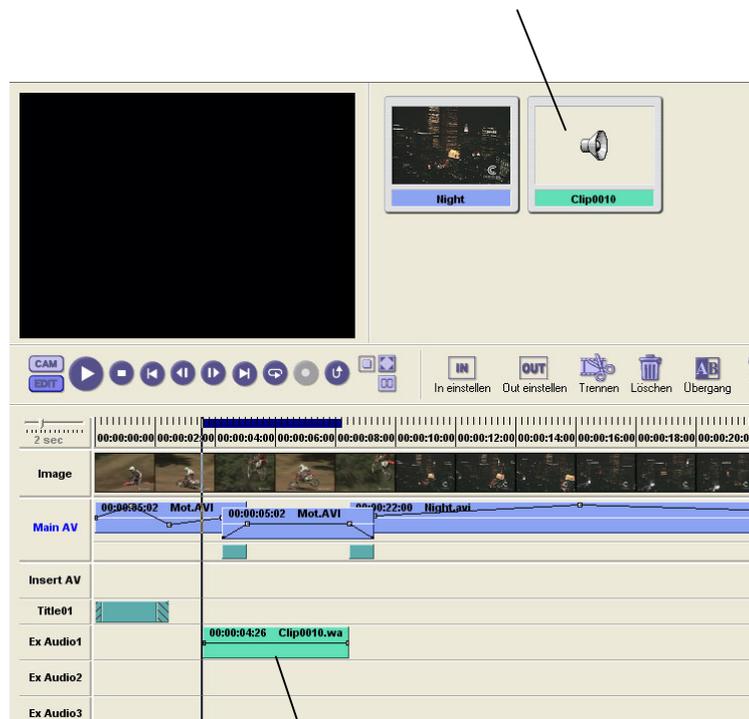
2. Klicken Sie im Edit Toolbar auf den Button **Voice over** oder wählen Sie die Funktion **Voice over** im **Datei**-Menü, so dass die entsprechende Dialogbox eingeblendet wird.



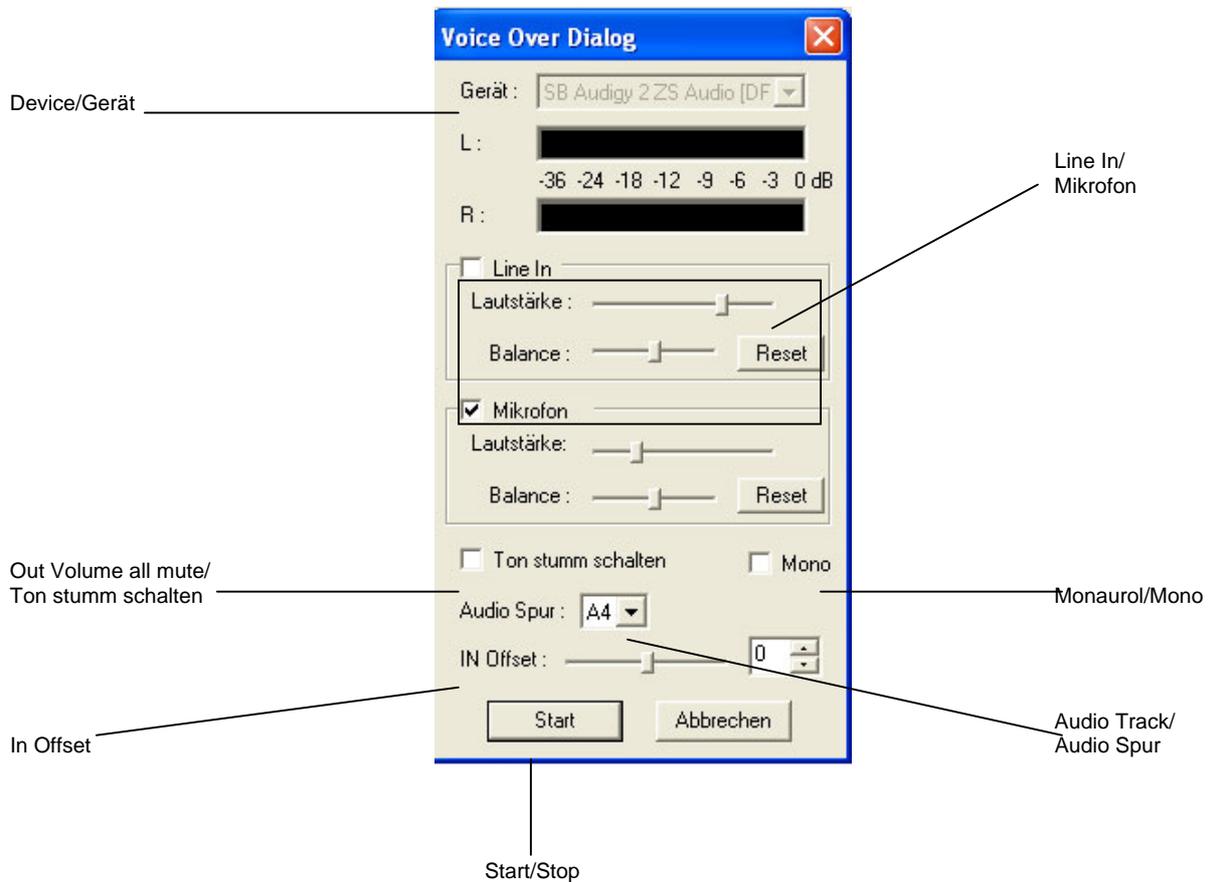
3. Kontrollieren Sie, ob das Mikrofon an den Computer angeschlossen ist, und wählen Sie je nach Anschluss den **Line-** oder **Mikrofon-**Eingang. Stellen Sie ggfs. den Aufnahmepegel ein.
4. Klicken Sie auf den **Start-Button**. Der Timeline-Cursor läuft nun auf eine Position 3 Sekunden vor dem in Schritt 1 definierten In-Punkt zurück, dann beginnt die Aufnahme.

Wenn der Timeline-Cursor am Ende der zuvor festgelegten Aufnahmesequenz angekommen ist, läuft er noch 3 Sekunden über den angegebenen Out-Punkt hinaus und stoppt dann. Der aufgezeichnete Kommentar liegt nun auf einer der Audiospuren und erscheint als neuer Clip im DV-Bin.

Der aufgezeichnete Kommentar liegt auf einer der Audiospuren und erscheint als neuer Clip im DV-Bin.



Aufgezeichneter Kommentar



[Device/Gerät]

Wenn zwei oder mehr Aufnahmegeräte angeschlossen sind, wählen Sie in dieser Auswahlbox das entsprechende Gerät. Ist nur ein Gerät angeschlossen, so wird dieses automatisch erkannt.

[Out Volume All Mute/Ton stumm schalten]

Ist dieses Kästchen angewählt, so werden die anderen Tonspuren während der Aufnahme gemutet.

[IN Offset]

[Start/Stop]

Mit der Start-Taste starten Sie die Aufnahme. Während der Aufnahme wechselt dieser Button auf Stop, und Sie können die Aufnahme damit stoppen.

[Audiospur]

[Mono]

Diese Option wählen Sie an, wenn Sie ein Monosignal aufnehmen wollen.

[Line In/Mikrofon]

Wählen Sie hier den Anschluss, über den Sie aufzeichnen, und justieren Sie Aufnahmepegel und Stereo-Balance. Mit dem Reset-Button setzen Sie die Balance auf die Grundeinstellung zurück.

4-Kanal-Ton bearbeiten

Manche DV-Geräte unterstützen 4-kanaliges Audio mit 32 kHz/12 Bit.

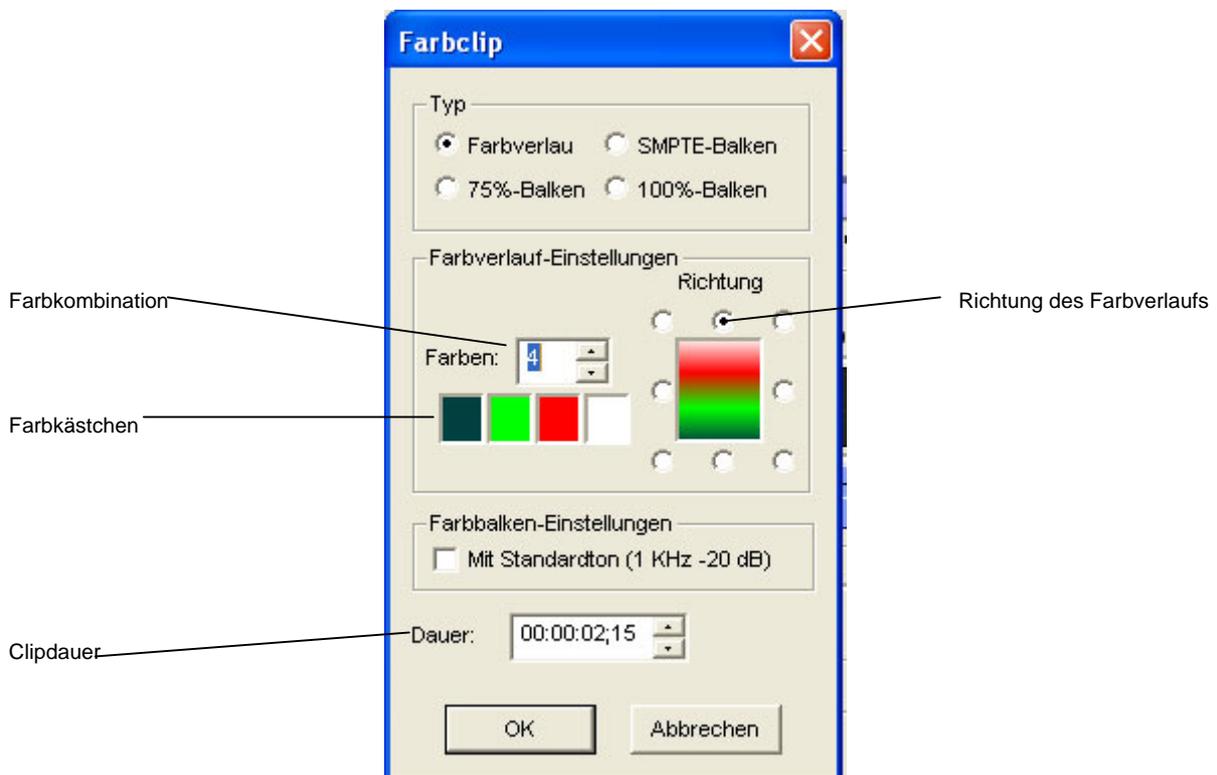
Möchten Sie mehr als zwei Kanäle vom Band auf die Festplatte überspielen, so aktivieren Sie im **Settings**-Menü **Einstellungen** die Option **Capture audio from track 3 and 4 (Audiospuren 3 und 4 einspielen)** und spielen Sie die Videosequenz mit Batch- oder Nahtlos-Capturing ein. Für jede eingespielte Sequenz wird unter demselben Namen eine entsprechende Audiodatei angelegt. Die erzeugte Datei beinhaltet das Video mit den Audiospuren 1 und 2, und die zusätzliche .wav-Datei enthält die Audiospuren 3 und 4.

Grafiken und Hintergründe hinzufügen

Mit Let's Edit 2 können Sie Farbclips (einfarbige Hintergründe, Farbverläufe und Farbbalken) und Bitmap-Grafiken erzeugen. Diese Dateien werden auf die MainAV- oder InsertAV-Spur gelegt und verhalten sich fast wie Videoclips. Sie lassen sich ineinander blenden und betiteln.

Farbclips hinzufügen

1. Um einen Farbclip hinzuzufügen, wählen Sie im Edit-Menü die Funktion **Add clip to bin window (Clip zum Bin hinzufügen)**.
2. Nun wird die Dialogbox **Farbclip** eingeblendet. Wählen Sie als Typ einen **Farbverlauf**. Klicken Sie ein Farbkästchen an, um eine Farbe auszuwählen. Um eine einfarbige Fläche zu erhalten, muss im Kästchen **Colors** eine 1 stehen, für einen Farbverlauf eine 2 oder ein grösserer Wert. Die Richtung des Farbverlaufs bestimmen Sie mit den kleinen runden **Direction-(Richtung)-Buttons**.



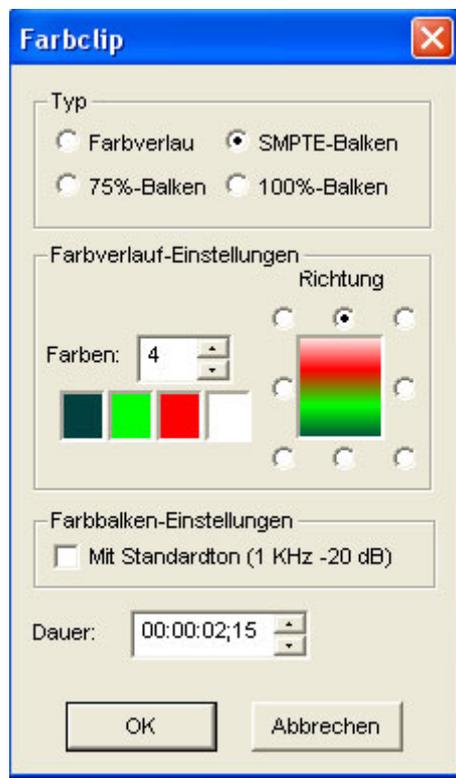
Color combination
Color boxes
Clip duration
Gradient direction

Farbkombination
Farbkästchen
Clipdauer
Richtung des Farbverlaufs

Wenn Sie alle Eigenschaften festgelegt haben, bestätigen Sie Ihre Eingabe mit OK. Der Farbclip erscheint nun im DV-Bin.

Farbbalken hinzufügen

In der Farbbalken-Dialogbox können Sie unter drei unterschiedlichen Farbbalken wählen. Aktivieren Sie die Option **With standard tone (1 kHz – 12 dB) Mit Pegelton (1 kHz – 12 dB)**, wenn dieser Clip einen Referenzpegel enthalten soll.



Farbclip

Standbild hinzufügen

Ein Standbild laden Sie wie einen normalen Clip in das DV-Bin und ziehen ihn mit der Maus auf die MainAV- oder InsertAV-Spur.



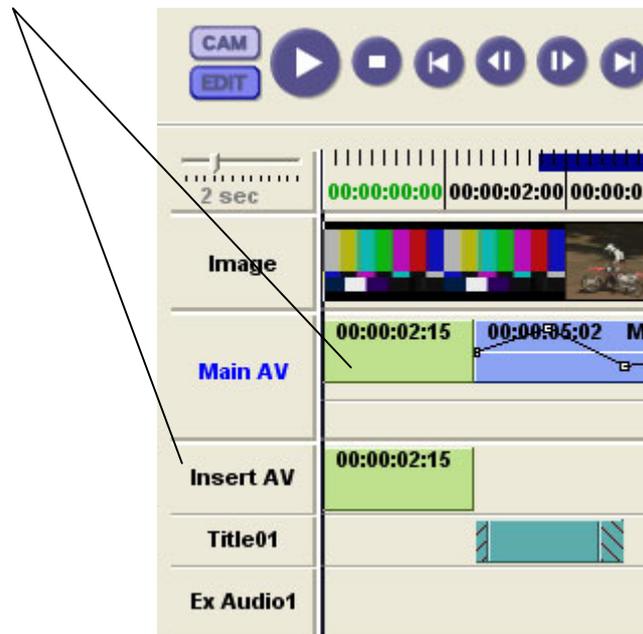
Info

Das Standbild im Bin, auf der Timeline oder im Titel von Let's Edit 2 wird automatisch aktualisiert, wenn Sie es mit einer anderen Anwendung bearbeiten.

Farbclips und Standbilder auf die Timeline legen

Einen Farbclip oder ein Standbild ziehen Sie wie einen normalen Clip ganz einfach mit der Maus aus dem Bin auf die Timeline.

Farbclips und Standbilder können Sie auf die MainAV- und die InsertAV-Spur legen.



Farbclips und Standbilder auf der Timeline bearbeiten

Farbclips und Standbilder werden auf der Timeline wie Videoclips behandelt.

Standbilder mit Alphakanalinformation

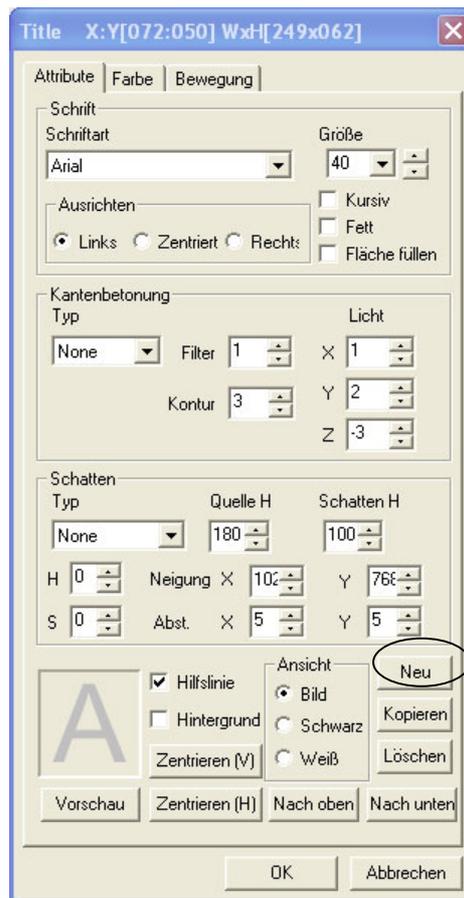
Manche Standbilder beinhalten eine Alphakanalinformation. Wenn Sie diese auf die Timeline legen, werden Bilder wie Titel automatisch ausgestanzt über das Videobild gelegt.

Ein Standbild legen Sie folgendermassen auf eine Titelspur:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Titelspur und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Edit title (Titel bearbeiten)**, so dass sich die entsprechende Dialogbox öffnet.



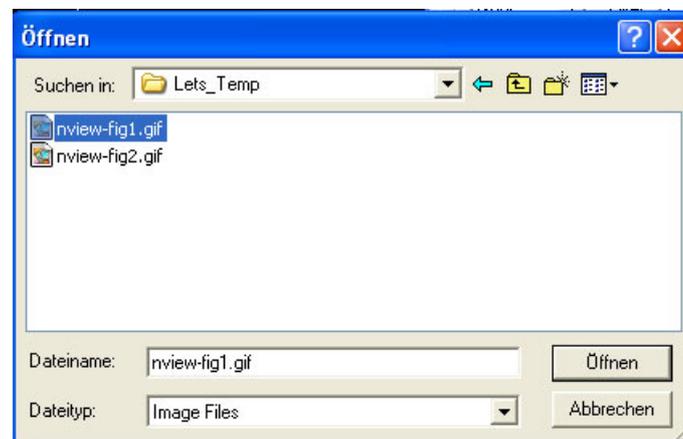
2. Klicken Sie auf den Button **New (Neu)**.



3. Wählen Sie im Kontextmenü die Option **Image (Bild)**.



4. Wählen Sie das gewünschte Standbild.



Übergänge hinzufügen

Clips auf der MainAV-Spur können Sie mit Übergangseffekten verbinden. Dabei wird der erste Clip meist als Video A und der zweite als Video B bezeichnet.

Einen Übergangseffekt können Sie auf drei verschiedene Arten erzeugen:

1. Klicken Sie im Toolbar auf den Button **Transition (Übergang)**.

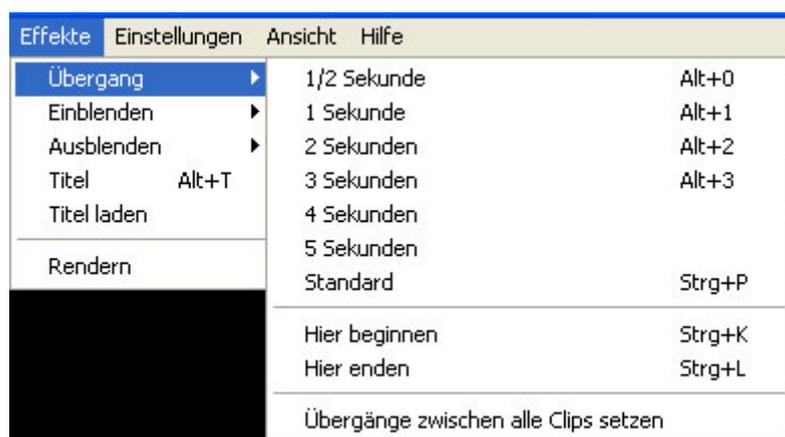


Button **Transition (Übergang)**

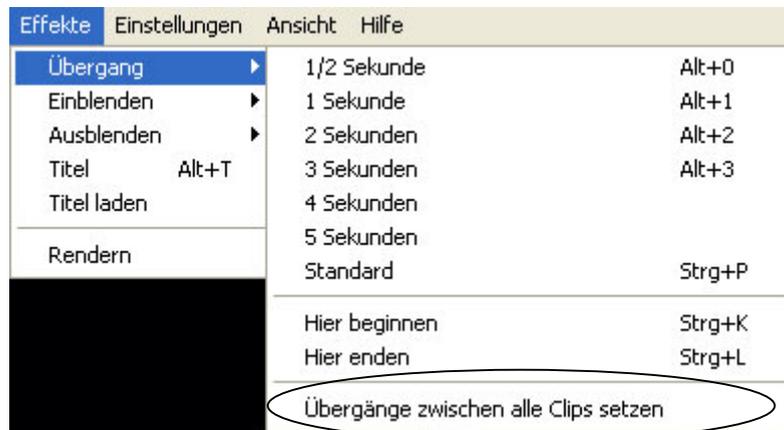
2. Klicken Sie den Button mit der rechten Maustaste an und wählen Sie im Kontextmenü die Dauer der Überblendung.



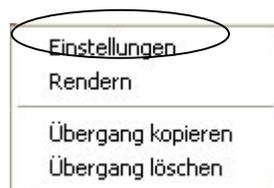
3. Wählen Sie im **Effekt**-Menü eine vorgegebene Überblenddauer.



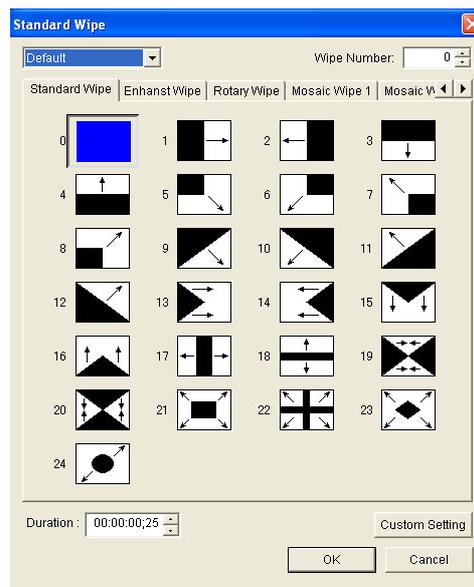
Let's Edit 2 kann für Sie auch automatisch die Standarddauer auf alle Nahtstellen zwischen Clips auf der MainAV-Spur übertragen, die noch keinen Übergangseffekt haben, indem Sie im **Effekt**-Menü die Option **Set all clips (Übergänge zwischen alle Clips setzen)** aktivieren.



Um die Einstellungen eines Übergangseffekts auf der Timeline zu verändern, doppelklicken Sie auf den Effekt oder klicken ihn mit der rechten Maustaste an und wählen die Funktion **Settings (Einstellungen)**.



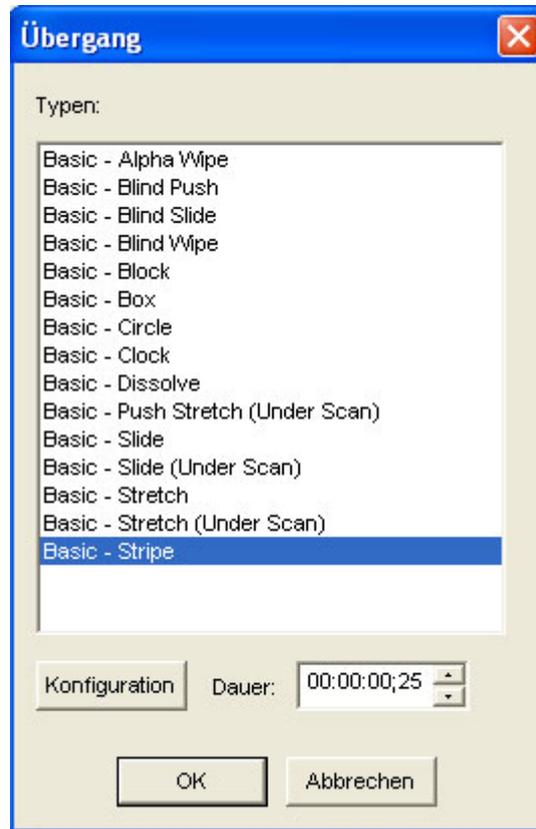
Nun wird die Dialogbox mit den Standard-Wipes eingeblendet.



Wählen Sie in dieser Dialogbox einen Wipe aus.

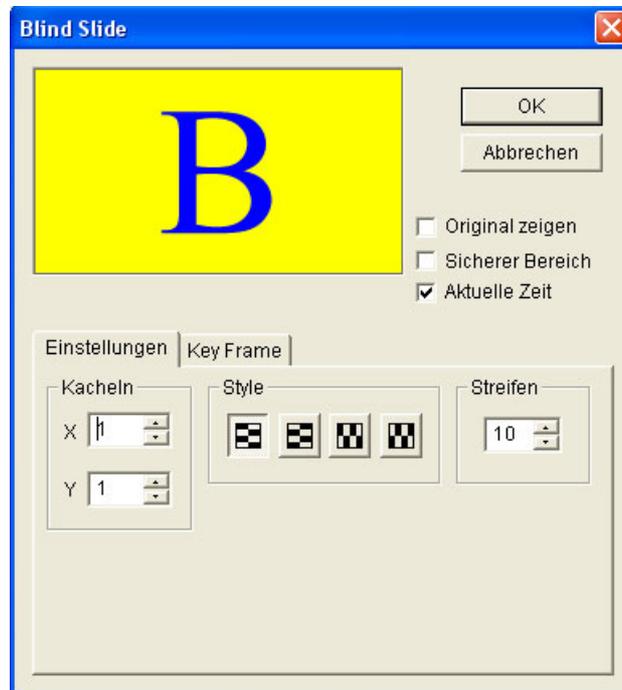
Die Dauer des angewählten Übergangseffekts verändern Sie durch Eingabe eines anderen Wertes im Feld **Duration (Dauer)**.

Speziellere Effekte finden Sie, wenn Sie in der Dialogbox auf den Button **Custom Setting** klicken und in der Dialogbox **Transition (Übergangseffekt)** den gewünschten Effekt auswählen.



Konfiguration der Übergangseffekte/3D-Effekte (Canopus 3D-RT)

Wenn Sie auf den Button **Config** klicken, können Sie den jeweils angewählten Effekt individuell einstellen.



Konfiguration der Übergangseffekte

Geschwindigkeit und Ablauf der Übergänge lassen sich anhand der Keyframe-Einstellungen überprüfen. Keyframes können Sie bei allen Basic Transitions setzen, ausserdem hat jeder Übergang eigene Einstellmöglichkeiten.

Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Einstellungen finden Sie in Kapitel 4, „Einstellung der Übergangseffekte“.

Titel hinzufügen

Um einen Titel in Ihr Video einzublenden, klicken Sie im Edit-Toolbar auf den **Titel (Titel)**-Button oder klicken mit der rechten Maustaste in die Titelspur und wählen im Kontextmenü die Funktion **Edit title (Titel bearbeiten)**.

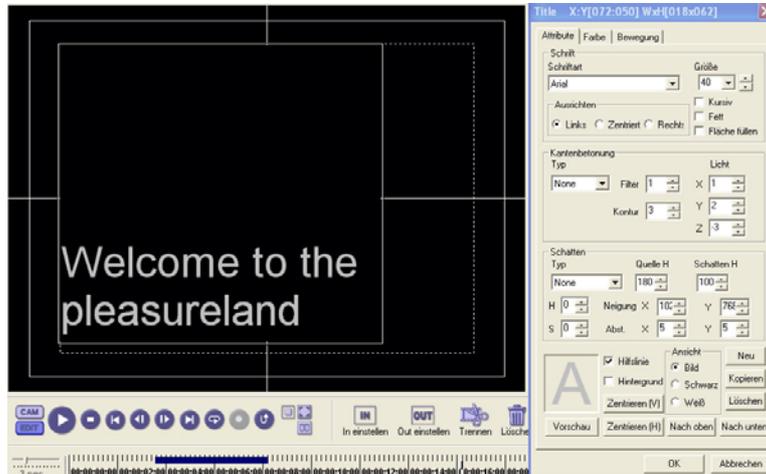
Klicken Sie auf den **Titel**-Button.



oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Titelspur und wählen Sie **Edit title (Titel bearbeiten)**.



Nun wird das Titelmodul-Fenster eingeblendet.



Titelmodul-Fenster

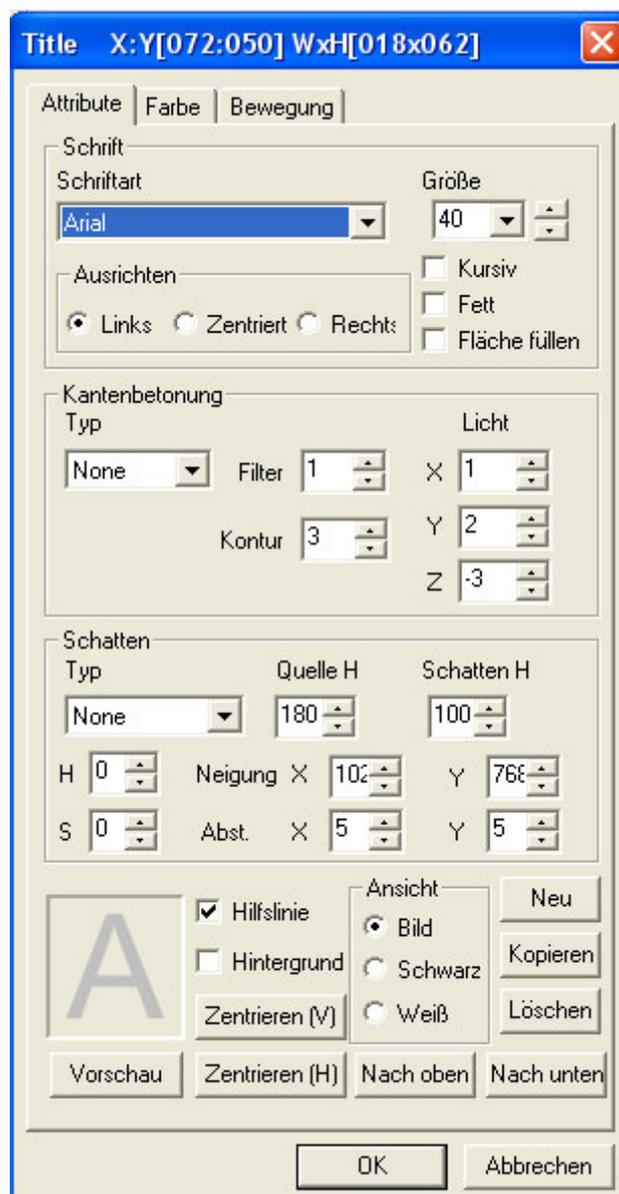
Text eingeben

Doppelklicken Sie in das Feld und geben Sie mit der Tastatur oder durch Kopieren über die Zwischenablage einen Text ein. Sie können alle von Windows unterstützten True-Type-Schriftarten einsetzen, die auf Ihrem System installiert sind.

Titel positionieren

Klicken Sie mit der Maus neben das Textfeld, dessen Umrandung nun gepunktet erscheint. Nun können Sie den Titel mit der Maus an eine beliebige Position ziehen.

Titelattribute



Font - Schriftart

Hier bestimmen Sie Schriftart, -größe und Ausrichtung.

Emboss – Reliefeffekt/Kantenbetonung

Hier gibt es 2 Varianten:

Inside – Innen

Die Buchstaben erscheinen eingedrückt.

Outside – Aussen

Die Buchstaben erscheinen hervorgehoben.

Shadow – Schatten

Es gibt 3 Arten von Schatten:

Projection – Projektion ist ein Schlagschatten.

Slant - Schräg ist ein schräg versetzter Schatten.

Perspective – Perspektive ist ein Schatten mit einem Fluchtpunkt.

H&S: Hier können Sie dem Schatten einen harten oder weichen Umriss geben.

Preview – Vorschau zeigt ihnen die Veränderungen im Vorschaufenster.

Center (V) & (H) – Zentrieren (V) & (H) zentriert den Titel auf dem Bildschirm.

Fill square – Fläche füllen: Statt des Textes wird ein farbiges Rechteck angezeigt.

Filter & Edge – Filter & Kontur: Hier wählen Sie, wie stark der Reliefeffekt sein soll.

Light – Licht bestimmt die Richtung, aus der die Lichtquelle kommen soll.

Source H/Shadow H/Tilt/Dist – Quelle H/Schatten H/Neigung/Abst. bezeichnet das Verhältnis zwischen der Höhe der Lichtquelle und der Höhe ihres Schattens.

New – Neu fügt eine neue Titelzeile hinzu.

Copy – Kopieren kopiert die Titelzeile.

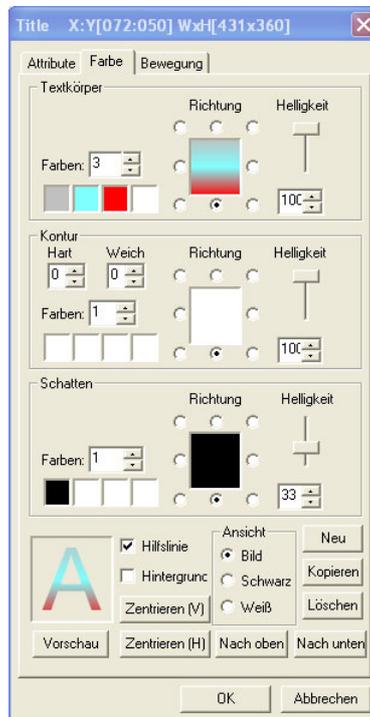
Del – Löschen löscht die aktuelle Zeile.

Up/Down – Nach oben/ Nach unten rückt die angewählte Textzeile schrittweise nach oben oder unten.

In der Registerkarte **Titelattribute** können Sie Ihren Titel auf vielerlei Art verändern. Sie können die Schriftart wählen, Reliefeffekte und Schatten hinzufügen und den Titel horizontal oder vertikal zentrieren.

Titelfarbe

In der Registerkarte **Farbe** können Sie die Farben von Schrift, Rand und Schatten bestimmen und diese transparent erscheinen lassen.



Colors – Farben: Hier wählen Sie die Schriftfarbe.

1 ist einfarbig.

2 ist ein Farbverlauf zwischen 1 und 2.

3 ist eine Kombination von 1, 2 und 3.

4 ist eine Kombination von 1, 2, 3 und 4.

Um eine andere Farbe zu wählen, klicken Sie in das jeweilige Kästchen.

Note – Anmerkung: Für das Einfärben mit Schriftkörper, Rand oder Schatten mit einer Farbe oder einem Farbverlauf und die Erzeugung der Transparenz gilt dieselbe Vorgehensweise.

Guideline – Hilfslinie/Kasch: Den Bildschirmkasch können Sie einblenden, um zu kontrollieren, dass der Titel auf dem Fernsehmonitor komplett sichtbar ist.

Title Back – Weisser Hintergrund: Mit dieser Funktion blenden Sie einen weissen Hintergrund ein, mit dem Sie den Titel besser überprüfen können, wenn sich die Farben von Titel und Hintergrundbild zu sehr ähneln.

Opacity – Transparenz/Helligkeit: Hier stellen Sie den Grad der Transparenz ein. 100 ist undurchsichtig, und 0 ist transparent. Sie können Buchstaben, Schatten und Ränder transparent erscheinen lassen.

Direction – Richtung: Die Richtung bezieht sich auf den Farbverlauf, mit dem die Schrift gefüllt wird.

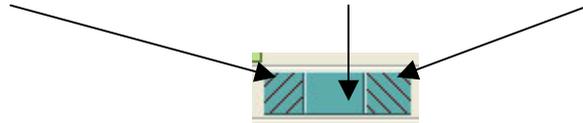
Screen – Ansicht: Sie können den Titel auf drei Hintergründen kontrollieren: Auf dem Videobild, auf einem schwarzen und auf einem weissen Hintergrund.

Animation von Titeln

Nachdem Sie einen Titel angelegt und Schrift- und Schattenattribute bestimmt haben, können Sie diesen Titel animieren.

Eine Titelanimation gliedert sich in drei Abschnitte: **In motion - Einblenden**, **Hold – Halten/Stehen** und **Out motion - Ausblenden**.

In motion - Einblenden, **Hold – Halten/Stehen** und **Out motion - Ausblenden**.



Das Verhältnis zwischen diesen drei Abschnitten können Sie manuell ändern, indem Sie die Kanten mit der Maus in die gewünschte Richtung ziehen. Sie können die Abschnitte aber auch durch Eingabe von Werten in der Registerkarte **Motion - Animation** in der Dialogbox **Titel** verändern.

Das Bild zeigt ein Dialogfenster mit dem Titel 'Title X:Y[072:050] WxH[438x372]'. Es hat drei Registerkarten: 'Attribute', 'Farbe' und 'Bewegung'. Die 'Bewegung'-Registerkarte ist aktiv. Oben ist ein 'In-Punkt' mit dem Wert '00:00:16:07' und ein 'In-Punkt setzen' Button. Darunter ist ein Feld für die 'In-Bewegung' mit dem Text 'Slide in/out title from right to left, inside screen area'. Ein Dropdown-Menü zeigt 'Bewegung: Slide Left A'. Ein 'Zeit' Feld hat den Wert '00:00:00:25' und einen 'Konfiguration' Button. Ein 'Anhalten' Feld hat den Wert '00:00:01:20'. Darunter ist ein Feld für die 'Out-Bewegung' mit dem Text 'Fade the title in/out'. Ein Dropdown-Menü zeigt 'Bewegung: Dissolve'. Ein 'Zeit' Feld hat den Wert '00:00:00:25' und einen 'Konfiguration' Button. Am unteren Rand sind mehrere Buttons: 'Gesamtzeit' (00:00:03:10), 'Start In-Bewegung', 'Gehe zu Start', 'Ende In-Bewegung', 'Gehe zu Ende', 'Start Out-Bewegung', 'Gehe zu Start', 'Endloswiedergabe', 'Ende Out-Bewegung', 'Gehe zu Ende'. Ganz unten sind 'OK' und 'Abbrechen' Buttons.

In point – In-Punkt bezieht sich auf den In-Punkt des Titels in der Timeline. Diesen können Sie wie folgt setzen: 1) Geben Sie ihn manuell ein. 2) Setzen Sie den Timeline-Cursor an die gewünschte Stelle und klicken Sie auf **Set In point - Setze In-Punkt**.

Motion – Bewegung/Animation: Hier können Sie unter verschiedenen Animationsarten wählen. Mit **In motion - Einblenden** bestimmen Sie, wie der Titel auf den Bildschirm eingeblendet wird, mit **Out motion - Ausblenden**, wie er ausgeblendet wird.

Start/end in motion – Start/Ende In-Bewegung/der Animation: Hier stellen Sie den Start/Endpunkt des Titelclips ein. Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie einen neuen In- oder Out-Punkt für einen Titel gesetzt haben.

Loop play – Endloswiedergabe: Der unter dem Titel liegende Videoclip wird mit der Dauer des Titels wiederholt abgespielt.

Hold – Anhalten gibt die Zeit an, während der der Titel vom Einblenden bis zum Ausblenden auf dem Bildschirm steht.

Go in start/end – Gehe zu Start/Ende des In-Punkts: Mit dieser Funktion springen Sie zum Start- oder Endpunkt des Einblendvorgangs.

Go out start/end – Gehe zu Start/Ende des Out-Punkts: Mit dieser Funktion springen Sie zum Start- oder Endpunkt des Ausblendvorgangs.

Titel mit verschiedenen Ebenen

Ein Titel kann aus verschiedenen Ebenen (Layern) bestehen. In jedem Layer können dem Text unterschiedliche Attribute zugewiesen werden. Für den Bewegungsablauf nutzen jedoch alle Layer dieselben Einstellungen.

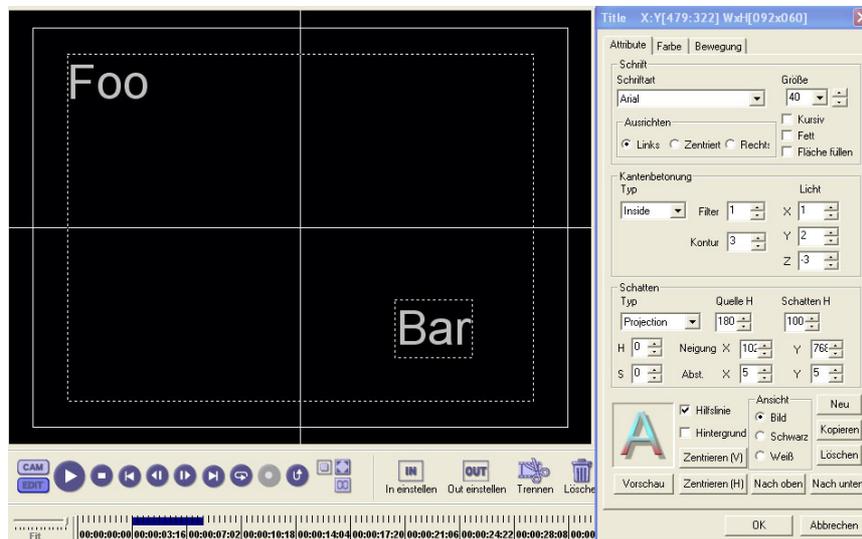


Bild mit mehreren Titelebenen

Der Titel auf der Abbildung wurde wie folgt erzeugt:

1. Legen Sie einen neuen Titel an.
2. Geben Sie den Text (z.B. „Foo“) ein.
3. Schieben Sie den Textrahmen in in die Bildschirmecke links oben.
4. Wählen Sie einen **Shadow - Schatten** und einen **Emboss – Relieffeffekt/Hervorgehoben**.
5. Klicken Sie auf den Button **New – Neu** und dann auf **Text**, um eine neue Titelebene anzulegen.

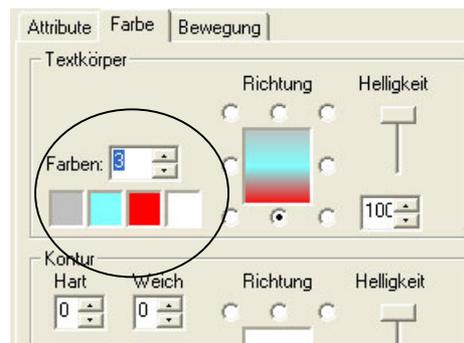


6. Ein neues Eingabefeld erscheint. Geben Sie dort „Bar“ ein.

7. Ändern Sie die Schriftart.



8. Wählen Sie in der Registerkarte **Color - Farben** eine andere Farbe.



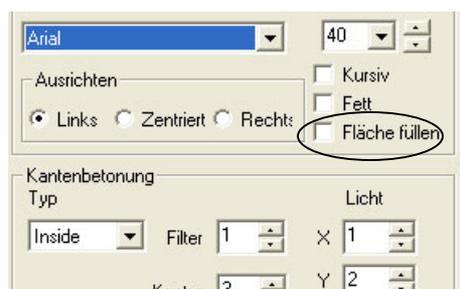
9. Schieben Sie den Titel in die rechte untere Ecke.

10. Klicken Sie wieder auf den Button **Neu** und dann auf **Text**, um eine weitere Titlebene anzulegen.



11. Geben Sie einen weiteren Text ein. Der Inhalt spielt keine Rolle – es geht jetzt nur um die Breite.

12. Klicken Sie auf den Button **Fill Square – Fläche füllen**. Statt der Schrift erscheint nun ein ausgefülltes Rechteck.



13. Verändern Sie in der Registerkarte **Color - Farbe** die Farbe des Rechtecks.
14. Verschieben Sie das Rechteck so, dass es mit dem Schriftzug „Foo“ überlappt.
15. Klicken Sie auf den **Preview – Vorschau**-Button, um sich das Ergebnis anzuschauen.



16. Schieben Sie das Rechteck nun weiter unter den Schriftzug „Foo“, indem Sie den **Down – Nach unten**-Button gedrückt halten, bis es unter der Schrift liegt.



17. Klicken Sie erneut auf den **Preview – Vorschau**-Button, um sich das Ergebnis anzuschauen.



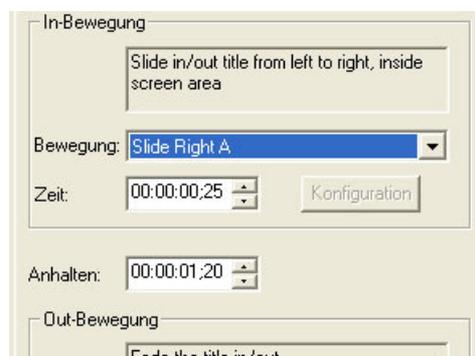
Rolltitel anlegen

Rolltitel, die auf dem Bildschirm von oben nach unten durchlaufen, sind ganz einfach zu erstellen:

1. Geben Sie einen neuen Titel ein.
2. Geben Sie so viele Zeilen Text ein, dass der Text länger ist als der Bildschirm hoch. Wählen Sie ggfs. eine grössere Schrift.
3. Zentrieren Sie den Titel horizontal und vertikal mit den Buttons **Center (H) – Zentrieren (H)** und **Center (V) – Zentrieren (V)**.



4. Wählen Sie die Registerkarte **Motion – Animation** an.



5. Geben Sie in das Eingabefeld **Motion – Animation** den Wert 00:01:00:00 ein. Damit geben Sie dem Einblendvorgang die Dauer von einer Minute.
6. Geben Sie in das Eingabefeld **Hold – Halten/Stehen** den Wert 0 ein, d.h. der Titel soll nicht stehen bleiben.
7. Geben Sie in das Eingabefeld **Time – Zeit** der Out motion - des Ausblendvorgangs den Wert 00:01:00:00 ein. Achten Sie darauf, hier denselben Wert einzugeben wie beim Einblenden, sonst laufen die beiden Vorgänge unterschiedlich schnell ab.
8. Wählen Sie als Bewegungsablauf für **IN Motion – Einblenden** und **Out Motion – Ausblenden** die Funktion **Slide Up**.
9. Bestätigen Sie mit **Ok** und schliessen Sie den Titelmodus.
10. Spielen Sie den Timeline-Abschnitt mit dem Titel ab. Er läuft nun nach oben aus dem Bild hinaus.

Wenn Sie als Bewegungsablauf einer der Funktionen Slide Up, Slide Left oder Slide Down wählen, können Sie den Titel nach unten, nach links oder nach rechts durchlaufen lassen.

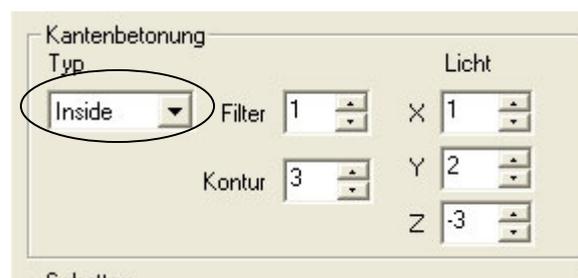
Hinweis: Denselben Effekt wie mit diesen Arbeitsschritten erzielen Sie, wenn Sie als Einblenddauer 2 Minuten eingeben, die Halte- und Ausblendzeit jeweils auf 0 setzen und den Titel so verschieben, dass er genau mittig auf dem Bildschirm positioniert ist anstatt ihn mit der Funktion **Center (V) & Center (H) – Zentrieren (V) & Zentrieren (H)** in Schritt 3 zu zentrieren.

Eine andere Möglichkeit: Bestimmen Sie nur die Ausblenddauer und schieben Sie den Titel nach unten aus dem Bildschirm hinaus.

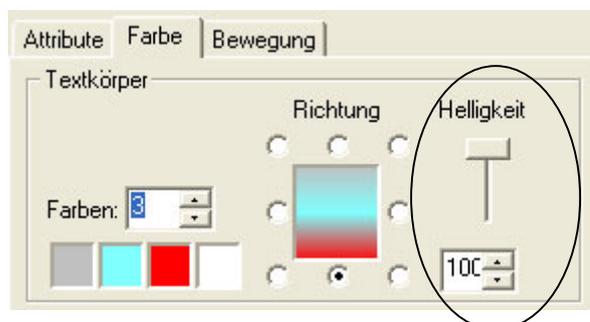
Titel als Logo verwenden

Einen halbtransparenten Titel können Sie als Logo ins Bild einblenden:

1. Erstellen Sie einen neuen Titel.
2. Schieben Sie ihn an eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm.
3. Wählen Sie **Inside Emboss – Relieffeffekt/Kantenbetonung innen**, so dass der Titel etwas plastisch erscheint.



4. Geben Sie als Transparenz/Helligkeitswert (**Opacity**) in der Registerkarte **Color – Farbe** den Wert 20 ein. Der Titel erscheint nun leicht transparent.

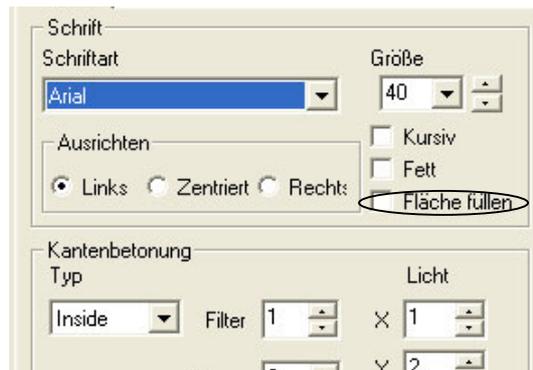


5. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf **Ok**.
6. Rendern Sie den Titel.
7. Spielen Sie die Timeline ab, um die Sequenz mit dem Logo anzuschauen.

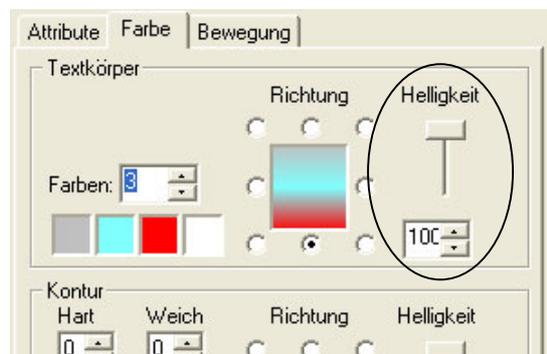
Mit „Fill Square“ – „Füllen“ ein Bild einfärben

Mit der Funktion „Füllen“ können Sie ein Videobild ganz oder teilweise einfärben:

1. Erstellen Sie einen neuen Titel.
2. Geben Sie einen Text ein, der so lang ist, dass er einen Grossteil des Bildschirms ausfüllt.
3. Aktivieren Sie die Option **Fill square – Fläche füllen**.



4. Stellen Sie den Transparenz/Helligkeitswert in der Registerkarte **Color - Farben** auf 20.



5. Klicken Sie auf den Button **Preview – Vorschau**, um sich die Farbe anzuschauen.



Bilder mit dem Titelmodus überlagern

Als Titel können Sie sowohl Text als auch Standbilder verwenden. Standbilder können Sie wie Titel in das Videobild einblenden. Bei TIFF- und TARGA-Dateien mit Alphakanalinformation wird diese genutzt, um das Bild transparent in das Video einzuzustanzen.

Ein Standbild setzen Sie als Titel ein, indem Sie auf den Button **New – Neu** klicken und im Kontextmenü die Funktion **Image – Bild** wählen. Sie können das Bild auch aus dem Binfenster auf die Arbeitsfläche des Titelgenerators ziehen.



Wählen Sie in der Registerkarte **New – Neu** die Funktion **Image – Bild**, um eine Bildebene anzulegen.

Als Standbilder im Titelmodus können Sie Targa- (.tga)-, Bitmap- (.bmp)-, TIFF- (.tif)- und JPEG- (.jpg) Dateien verwenden.

Alphakanal- (also Transparenz-) Informationen sind in TIFF- und Targa-Dateien enthalten.

Bei Standbildern können Sie mit Ausnahme von **Emboss – Reliefeffekt/Hervorgehoben** dieselben Attribute einsetzen wie bei Titeln.

Speichern und Laden von Titeldaten

Ihre Titel können Sie als Title Data File (Datei mit der Endung .tdf) abspeichern und in anderen Let's Edit 2-Projekten verwenden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Titel und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Save to file - In Datei speichern**.



Um eine .tdf-Datei auf die Titelspur zu laden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Titelspur und wählen Sie die Funktion **Load from file – Datei laden**.



Titeldateien können Sie als Clips im DV Bin ablegen.

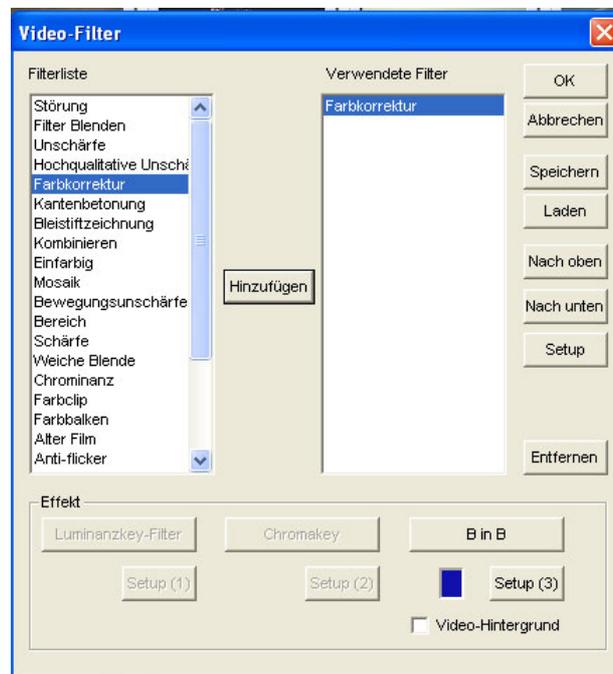
Videofilter hinzufügen

Möchten Sie einen Clip in der MainAV- oder InsertAV-Spur mit einem Videofilter versehen, so klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Video Filter – Videofilter**.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie den Videofilter an.



Nun wird die Dialogbox **Videofilter** eingeblendet, in der alle verfügbaren Filter links aufgelistet sind.



Dialogbox **Videofilter**

Doppelklicken Sie auf einen Filter oder wählen Sie ihn an und klicken Sie auf **Add – Hinzufügen**, so dass der Filter in dem Feld rechts erscheint, in dem die aktuell eingesetzten Filter aufgelistet sind.

Um einen Filter vom aktuell angewählten Clip zu entfernen, wählen Sie ihn an und klicken dann auf **Delete – Löschen**.



Tipp

Bevor Sie das Setup anwählen, um die Parameter eines Filters einzustellen, verschieben Sie die Dialogbox mit den Filtereinstellungen so, dass sie nicht das Vorschaufenster verdeckt, da Sie sonst nicht sehen können, wie sich Ihre Einstellungen auswirken.

Die Einstellungen eines bestimmten Filters werden angezeigt, wenn Sie ihn doppelt anklicken oder anwählen und dann auf den Button **Setup** klicken. In Kapitel 4 finden Sie ausführliche Informationen zur Einstellung der verschiedenen Filter.

Videofilter kommen in der Reihenfolge zur Anwendung, in der sie aufgelistet sind. Um diese Reihenfolge zu ändern, wählen Sie in der Liste der eingesetzten Filter einen aus und rücken ihn mit den Buttons **Up – Auf** und **Down – Ab** schrittweise nach oben oder unten. Haben Sie z.B. **Noise** angewählt und dann **Emboss**, dann wird das Rauschen (Noise) durch den Reliefeffekt (Emboss) verstärkt. Wählen Sie zuerst **Emboss** und dann **Noise**, dann liegt das Rauschen über dem Reliefeffekt.

Ist ein Clip mit einem Videofilter versehen, so ist dies in der Timeline daran zu erkennen, dass in dem Clip diagonale Linien von links unten nach rechts oben laufen.



Clip mit Videofilter

Videofilter von einem Clip auf einen anderen kopieren

Möchten Sie einen Videofilter von einem Clip auf einen anderen kopieren, so klicken Sie den Clip mit dem Filter mit der rechten Maustaste an und wählen im Kontextmenü **Copy video filter – Videofilter kopieren**. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, auf den der Filter kopiert werden soll, und wählen **Paste video filter – Videofilter einfügen**.



Tipp

Wenn Sie dieselbe Filterkombination mehrmals verwenden wollen, empfiehlt es sich, sie als Datei abzuspeichern.

Speichern und Laden von Filterkombinationen

Die aktuelle Filterkombination (mit allen Einstellungen der einzelnen Filter) können Sie als Datei abspeichern. Um eine solcher Filterkombination abzuspeichern, klicken Sie auf den Button **Save – Speichern**. Nun erscheint eine Dialogbox, in der Sie einen Dateinamen eingeben können.

Laden können Sie eine solche Datei, indem Sie auf den Button **Load – Laden** klicken und in der Dialogbox eine Datei auswählen. Sobald die Filter geladen sind, erscheinen ihre Namen in der Liste der eingesetzten Filter, und es erscheint eine Meldung, in der Sie gefragt werden, ob Sie diese Einstellungen übernehmen wollen. Mit **Yes – Ja** übernehmen Sie die Werte, mit **No – Nein** gehen Sie einen Schritt zurück und können eine andere Datei auswählen (oder den Ladevorgang komplett abbrechen).

Filter rendern

Da sich die Echtzeitfähigkeit Ihres Systems mit zunehmender Prozessorleistung erhöht, gibt es praktisch keine Grenzen für die Anzahl der Echtzeiteffekte, die Sie bei einem einzigen Clip einsetzen können. Sie können einen Videoclip z.B. gleichzeitig mit drei Videofiltern versehen: Old Movie, Color Correction und Motion blur.

Je nach Leistung Ihres Systems können Sie diese drei Filter ggfs. nicht in Echtzeit wiedergeben. Die Wiedergabe wird dann entweder gestoppt (wenn das System so eingestellt

ist, dass bei Frame Drop die Wiedergabe abgebrochen wird) oder beginnt zu „haken“. In diesem Fall sollten Sie den Clip mit den Filtern rendern.

Beim Rendern wird der ursprüngliche Source-Clip mit den eingesetzten Filtern verarbeitet, das Ergebnis als neuer Clip abgespeichert und der alte Clip in der Timeline durch den neuen Clip ersetzt.

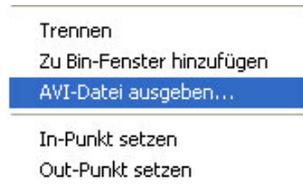
Wenn Sie feststellen, dass ein solcher Clip gerendert werden muss, gehen Sie wie folgt vor:

1. Überprüfen Sie, ob alle Filter wunschgemäß eingestellt sind. Wenn der Clip erst einmal gerendert ist und der neue Clip in der Timeline liegt, ist es nicht mehr möglich, irgendwelche Veränderungen vorzunehmen, ohne erneut zu rendern.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, den Sie rendern wollen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Videoclip.

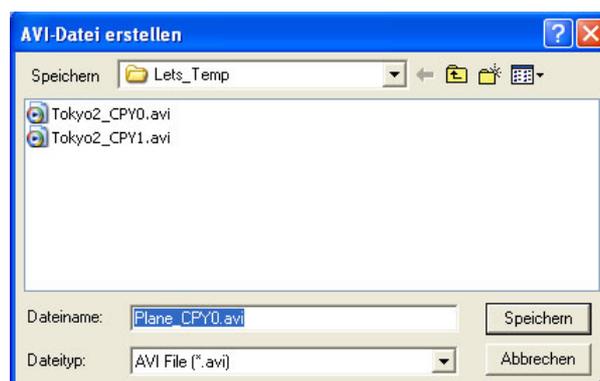


3. Wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Create AVI file – AVI-Datei ausgeben**.

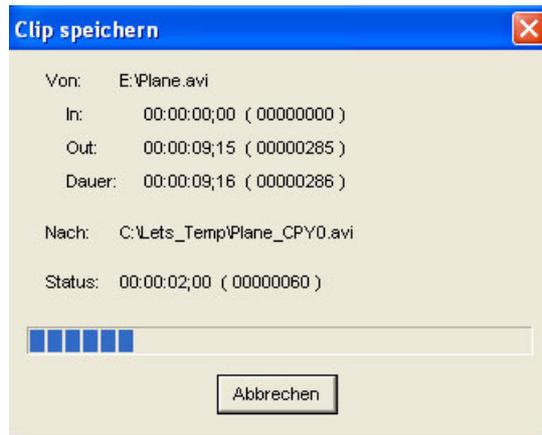


4. Nun erscheint ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, Speicherort und Dateinamen für den neuen Clip einzugeben. Sie können entweder den vorgegebenen Namen übernehmen oder den Clip neu benennen. Achten Sie darauf, dass Sie diese AVI-Datei auf Ihrer Videofestplatte ablegen.

Bestimmen Sie Speicherort und Dateinamen Ihrer neuen AVI-Datei.



- Let's Edit 2 verarbeitet nun den Clip mit den Filtern und legt das Ergebnis unter dem angegebenen Namen ab.



Renderdialog



Bin vor dem Rendern der Filter



Bin nach dem Rendern der Filter



Timeline vor dem Rendern der Filter



Timeline nach dem Rendern der Filter

Im Gegensatz zu gerenderten Übergängen sind gerenderte Videoclips echte Videodateien. Sie können getrimmt und weiter bearbeitet werden, ohne dass sich dies auf die eingesetzten Filter auswirkt, da die Filter nun ein Bestandteil der Videodaten geworden sind.

Audiofilter hinzufügen

Einen Audiofilter setzen Sie ein, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip klicken und im Kontextmenü die Funktion **Audiofilter** anwählen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie **Audiofilter**.



Nun wird die Dialogbox **Audiofilter** eingeblendet. Die verfügbaren Audiofilter sind links aufgelistet.



Dialogbox **Audiofilter**

Doppelklicken Sie auf einen Filternamen oder wählen Sie ihn an und klicken Sie auf den Button **Add – Hinzufügen**, um ihn auf die Liste der eingesetzten Filter im rechten Feld zu setzen.

Um einen Filter zu löschen, klicken Sie ihn an und wählen **Delete – Löschen**.

Die Einstellungen eines bestimmten Filters werden angezeigt, wenn Sie ihn doppelt anklicken oder anwählen und dann auf den Button **Setup** klicken. In Kapitel 5 finden Sie ausführliche Informationen zur Einstellung der verschiedenen Filter.

Audiofilter kommen in der Reihenfolge zur Anwendung, in der sie aufgelistet sind. Um diese Reihenfolge zu ändern, wählen Sie in der Liste der eingesetzten Filter einen aus und rücken ihn mit den Buttons **Up – Auf** und **Down – Ab** schrittweise nach oben oder unten. Haben Sie z.B. **Graphic equalizer** angewählt und dann **Highpass**, dann wird ein Teil der Wirkung des Equalizers wieder aufgehoben. Wählen Sie zuerst **Highpass** und dann **Graphic equalizer**, dann kommt der Graphic equalizer hingegen voll zur Geltung.

Ist ein Clip mit einem Audiofilter versehen, so ist dies in der Timeline daran zu erkennen, dass in dem Clip diagonale Linien von rechts unten nach links oben verlaufen.



Clip mit Audiofilter

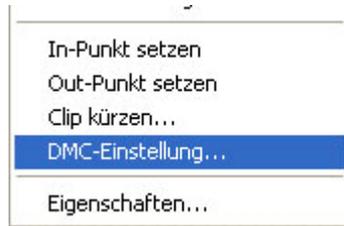
Audiofilter von einem Clip auf einen anderen kopieren

Möchten Sie einen Audiofilter von einem Clip auf einen anderen kopieren, so klicken Sie den Clip mit dem Filter mit der rechten Maustaste an und wählen im Kontextmenü **Copy audio filter – Audiofilter kopieren**. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, auf den der Filter kopiert werden soll, und wählen **Paste audio filter – Audiofilter einfügen**.

Filter auf Audioclips können nicht geändert werden.

Variable Geschwindigkeit (DMC)

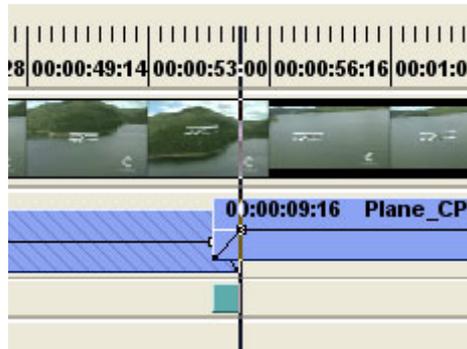
Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die MainAV-Spur und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **DMC setting – DMC-Einstellung/Variable Geschwindigkeit**. Nun wird folgende Dialogbox eingeblendet:



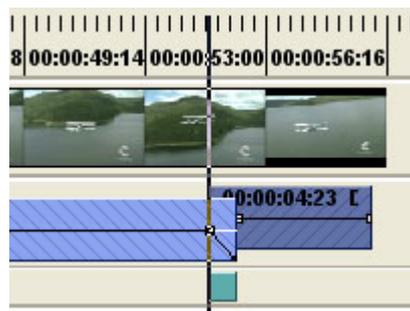
Um die Geschwindigkeit zu verändern, aktivieren Sie die Funktion **DMC Enable – DMC-aktivieren** und geben dann die gewünschte Geschwindigkeit ein (in der Grundeinstellung steht hier 100 %).



Haben Sie beispielsweise eine Geschwindigkeit von 50 % gewählt, so verringert sich die Wiedergabegeschwindigkeit auf die halbe Normalgeschwindigkeit, und der Clip ist doppelt so lang.



Bei einer Geschwindigkeit unter 100 % wird der Clip in Zeitlupe wiedergegeben. Bei einem Wert von 200 % läuft er doppelt so schnell ab wie normal. Bei einer Geschwindigkeit von 150 % verkürzt sich die Wiedergabedauer um zwei Drittel.



Bitte beachten Sie, dass sich die Geschwindigkeitsveränderung auch auf den Ton des Videoclips auswirkt.

Die Funktion **DMC setting – Variable Geschwindigkeit** können Sie auch anwählen, indem Sie mit der rechten Maustaste in die Ex Audiospur klicken. Nun verändert sich sowohl die Wiedergabegeschwindigkeit von Audio und Video, wenn Sie die Funktion **Enable DMC – Variable Geschwindigkeit Ein** aktivieren und einen Wert eingeben.

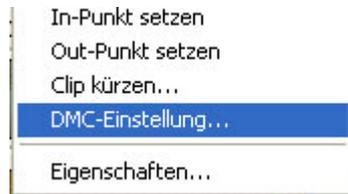
* Die Wiedergabegeschwindigkeit aller Clips mit Geschwindigkeitsveränderungen wird wieder auf 100 % zurückgesetzt, sobald Sie die Funktion **Enable DMC setting – Variable Geschwindigkeit Ein** deaktivieren – auch wenn ein anderer Wert als 100 % eingegeben ist.

Geschwindigkeit und Dauer eines AV-Clips verändern

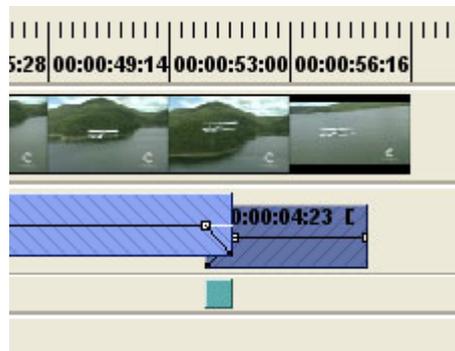
Geschwindigkeit und Dauer eines AV-Clips können Sie auf zwei Arten verändern:

Geschwindigkeit automatisch verändern

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den AV-Clip und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **DMC setting – DMC-Einstellung/Variable Geschwindigkeit**.



Nach Eingabe der Wiedergabegeschwindigkeit verändert sich die Clipdauer: bei einer höheren Geschwindigkeit wird sie kürzer, bei einer niedrigeren länger.



Ist die neue Dauer kürzer oder länger als gewünscht, so können Sie die Dauer nun noch manuell ändern. Setzen Sie den Cursor an der Clipkante an, und sobald der Cursor die Form eines Doppelpfeils annimmt, ziehen Sie die Kante nach links oder rechts, so dass der Clip länger oder kürzer wird.

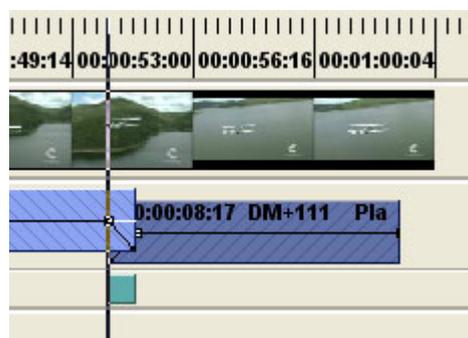


Auch wenn Sie die Einstellungen in der Dialogbox nicht ändern, passt sich die Wiedergabegeschwindigkeit automatisch an die neue Dauer an.



Einen AV-Clip ohne Änderung der Geschwindigkeit in zwei Clips zerlegen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den AV-Clip und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Separate – Trennen**. Der Clip wird nun in zwei zerlegt, ohne dass sich die Geschwindigkeit ändert.



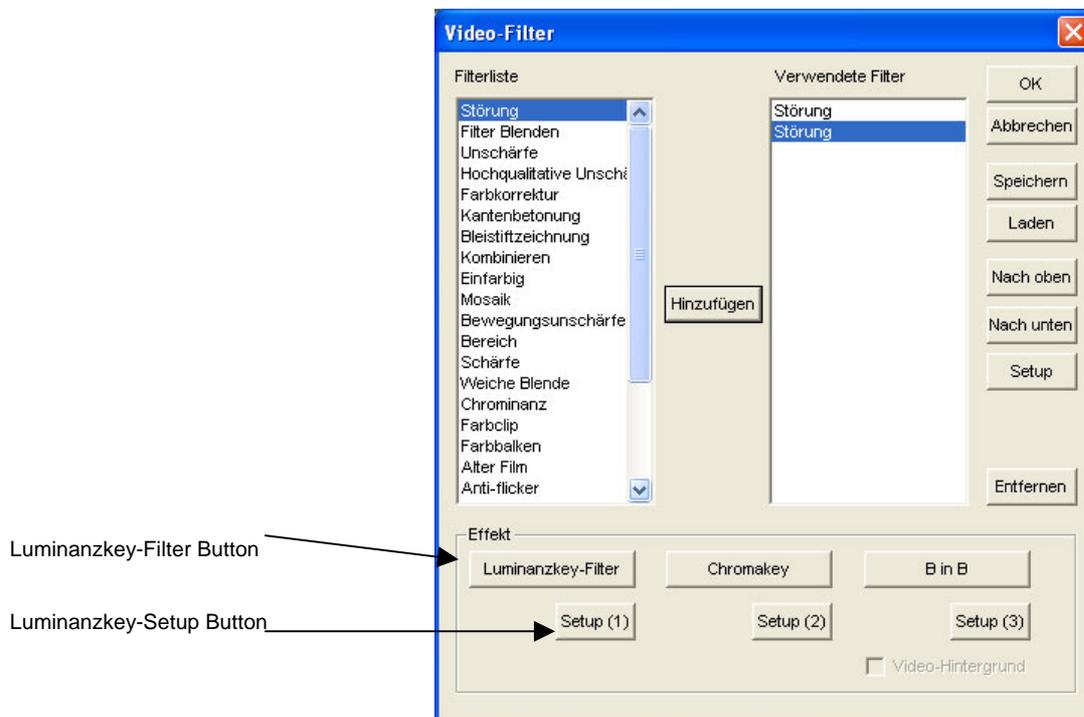
Luminanzkey einrichten

Clips, die auf der InsertAV-Spur liegen, können Sie als Vordergrundsignal für einen Luminanzkey verwenden. Mit dem Luminanzkey, kurz auch „Lumakey“ genannt, können Sie ein Videobild in ein anderes einstanzen.

Ausschlaggebend für den Luminanzkey ist die Helligkeitsinformation. Bei einer dunklen Figur auf einem hellen Hintergrund können Sie beispielsweise die dunkle Figur ausstanzen, so dass Sie als Ergebnis den hellen Hintergrund mit einem „Loch“ erhalten, in dem das darunter liegende Videobild erscheint. Sie können aber auch den hellen Hintergrund durch das darunter liegende Videobild ersetzen, auf dem dann die dunkle Figur erscheint.

Aktivieren und Deaktivieren des Luminanzkeys

Einen Luminanzkey können Sie nur mit Clips erzeugen, die auf der InsertAV-Spur liegen. Um einen Luminanzkey einzurichten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, wählen die Funktion **Videofilter**, und klicken dann auf den Button **Luminanzkey** unten in der Dialogbox **Videofilter**.



Wenn der Button **Luminanzkey** aktiviert ist, erscheint er eingedrückt. Um ihn zu deaktivieren, klicken Sie erneut auf diesen Button.

Luminanzkey-Setup

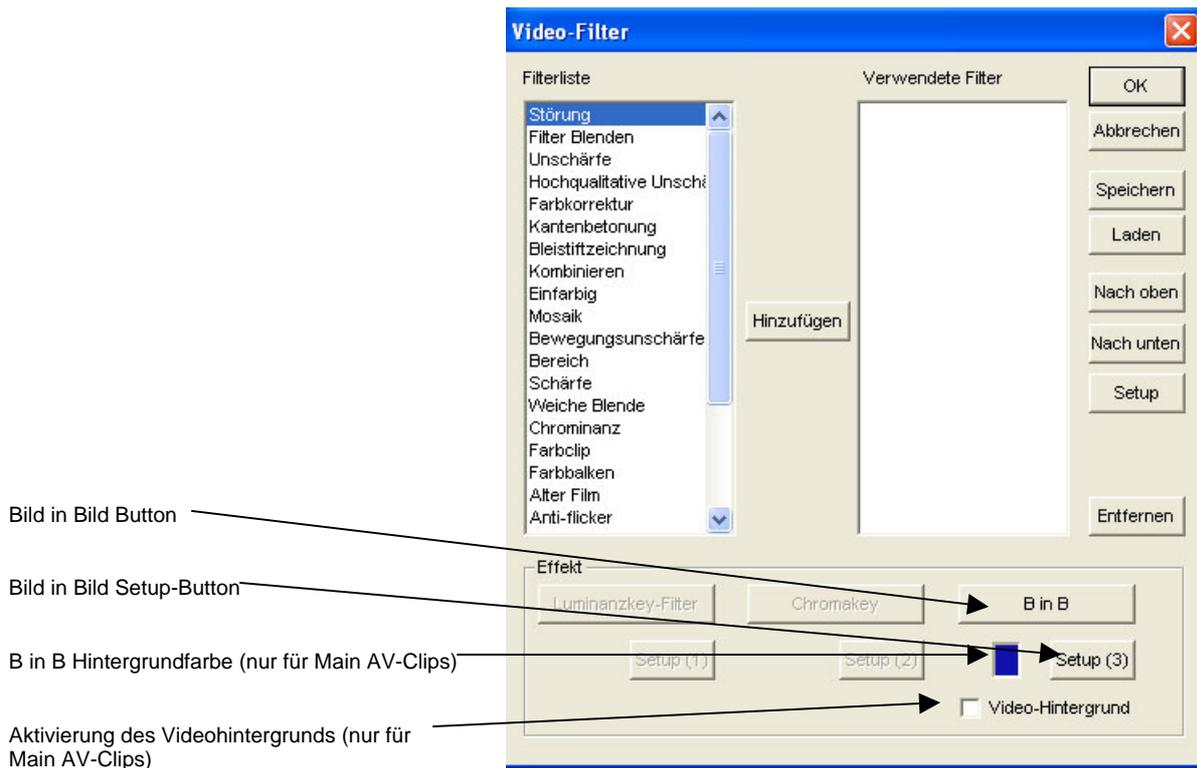
Mit einem Klick auf den Button **Setup** unter dem Button **Luminanzkey** blenden Sie das Luminanzkey-Setup ein. In dem Kapitel über die Videofilter finden Sie detaillierte Informationen zu den einzelnen Luminanzkey-Einstellungen.

Picture-in-Picture-Effekt hinzufügen

Mit dem Picture-in-Picture-Effekt (P-in-P: Bild-im-Bild) legen Sie ein verkleinertes Bild über ein anderes und können beide gleichzeitig abspielen.

Aktivieren und Deaktivieren des Picture-in-Picture-Effekts

Der Bild-im-Bild-Effekt lässt sich mit Clips auf der MainAV- wie auch auf der InsertAV-Spur erzeugen. Um ihn anzuwählen, klicken Sie mit der rechten Mautaste auf einen Clip und wählen die Funktion **Videofilter**. Dann klicken Sie unten in der Dialogbox **Videofilter** auf den Button **P-in-P**.



Picture-in-Picture-Effekt in der Dialogbox **Videofilter**

Wenn der Button **P-in-P** aktiviert ist, erscheint er eingedrückt. Um ihn zu deaktivieren, klicken Sie ihn erneut an.

Picture-in-Picture/Bild-in-Bild-Setup

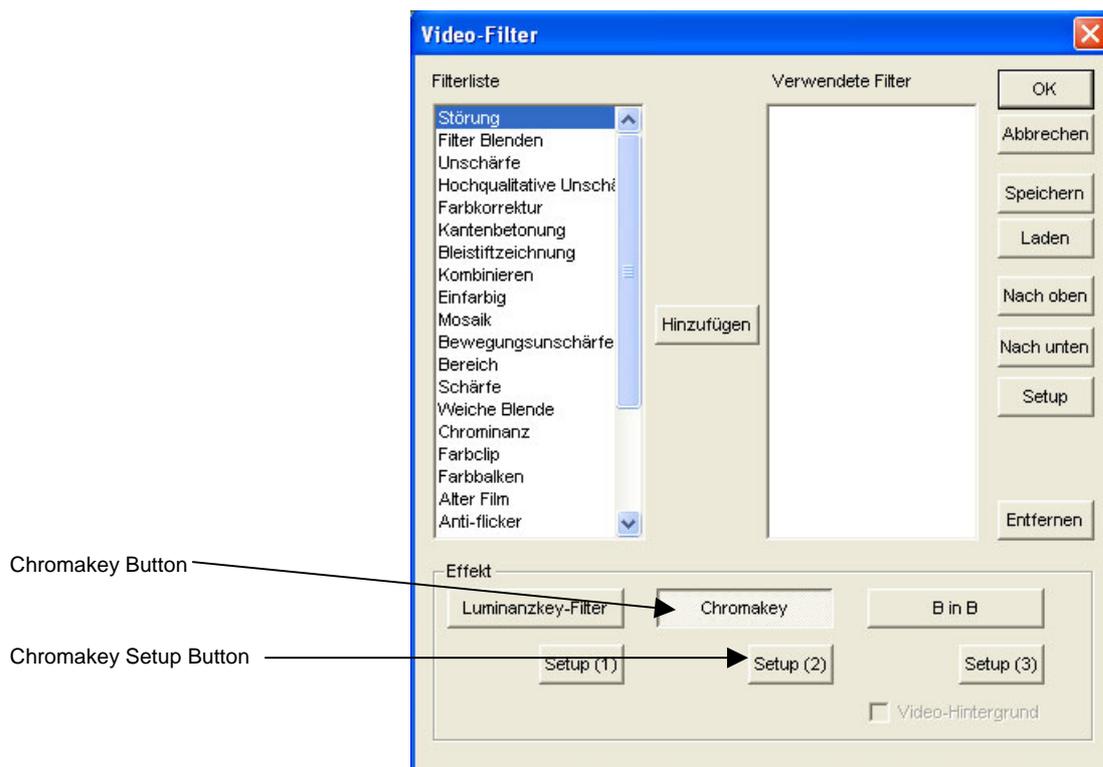
Mit einem Klick auf den Button **Setup** unter dem Button **B-in-B** gelangen Sie in das Picture-in-Picture-Setup. In dem Kapitel über die Videofilter finden Sie ausführliche Informationen zur Einstellung dieser Parameter.

Chromakey hinzufügen

Der Chromakey ist eine weitere Möglichkeit, zwei Bilder zu überlagern. Mit der Auto-Fit-Funktion können Sie den Key automatisch anhand einer bestimmten Keyfarbe ausstanzen, und mit Auto-Fit-Tracking gleichen Sie leichte Farbveränderungen im Videobild aus.

Aktivieren und Deaktivieren des Chromakeys

Einen Chromakey können Sie nur mit Clips auf der InsertAV-Spur erzeugen. Um einen Chromakey anzulegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen im Kontextmenü die Funktion **Videofilter**. Dann klicken Sie auf den Button **Chromakey** unten in der Dialogbox.



Chromakey in der Dialogbox **Videofilter**

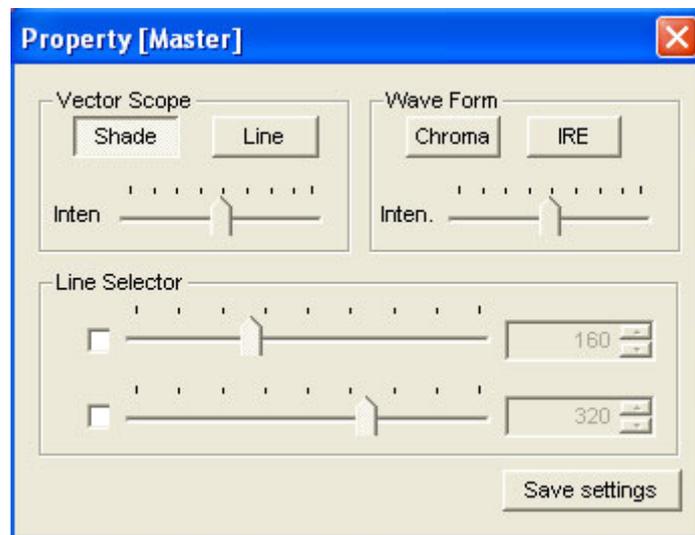
Chromakey-Setup

Mit dem Button **Setup** unter dem Button **Chromakey** gelangen Sie ins Chromakey-Setup. In dem Kapitel über die Videofilter finden Sie ausführliche Informationen zur Einstellung dieser Parameter.

Anzeige von Vektorskop und Oszilloskop

Vektorskop

Das Vektorskop blenden Sie mit der Funktion **Show vector scope – Vektorskop anzeigen** im **View - Ansicht**-Menü ein. Mit einem Klick der rechten Maustaste in das Vektorskop blenden Sie die Properties - Eigenschaften von Oszilloskop und Vektorskop ein.



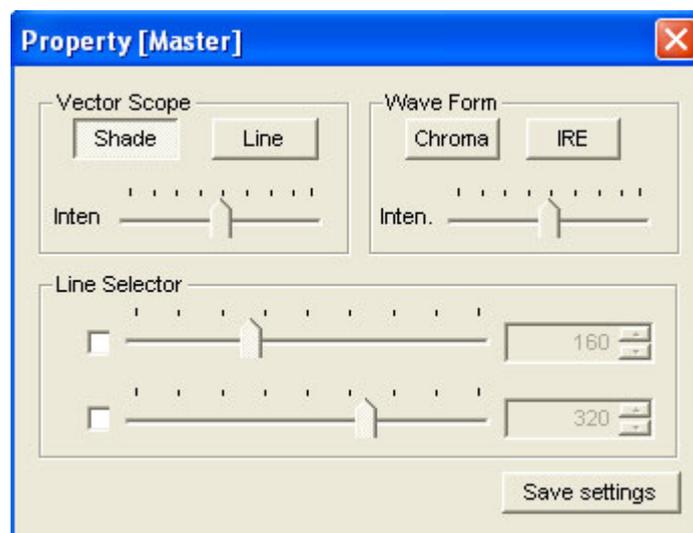
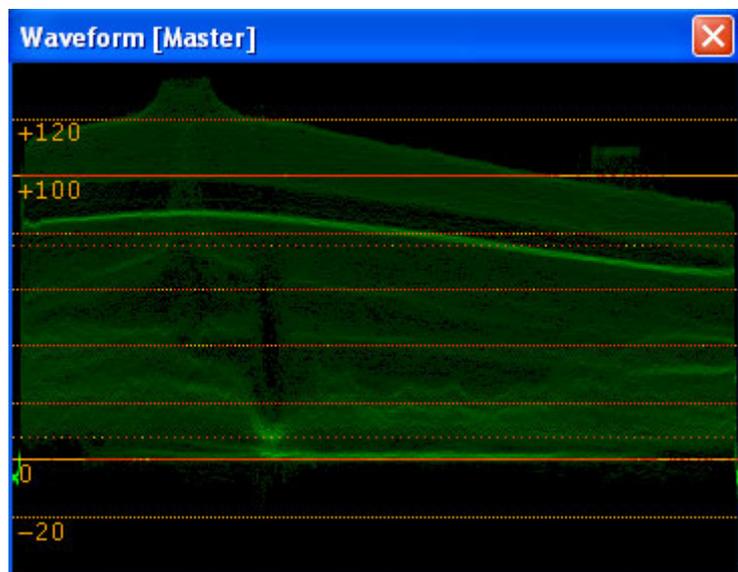
Mit **Shade – Schatten** zeigen Sie die Farbwerte als Licht und Schatten an. Je heller eine Farbe im Vektorskop ist, desto intensiver ist diese Farbe im Videobild.

Line – Linie stellt die Farbwerte in Form von Linien dar.

Mit **Intensity – Helligkeit** regeln Sie die Helligkeit des Vektorskops. Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, desto heller ist die Anzeige.

Oszilloskop - Waveform

Das Oszilloskop blenden Sie mit der Funktion **Show wave form – Oszilloskop anzeigen** im **View – Ansicht**-Menü ein. Mit einem Klick der rechten Maustaste in das Oszilloskop blenden Sie die Properties – Eigenschaften von Oszilloskop und Vektorskop ein.



Ist die Funktion **Chroma** angewählt, so wird nur die Chromakomponente im Oszilloskop angezeigt, nicht jedoch die Luminanz.

Ist **IRE** angewählt, so wird nur die Luminanz angezeigt, aber nicht die Chromakomponente.

Mit **Intensity – Helligkeit** regeln Sie die Helligkeit des Oszilloskops. Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, desto heller ist die Anzeige.

Timecode der Timeline ins Videobild einblenden

Den Timecode der Timeline können Sie mit der Funktion **Show timecode on video – Timecode ins Bild einblenden** im **View – Ansicht**-Menü im Ausgangsbild anzeigen lassen.

Der Timeline-Timecode erscheint sowohl im analogen als auch im DV-Ausgangsbild.

Bitte beachten Sie, dass beim Abspeichern der Timeline oder von markierten Timeline-Segmenten in Form von Dateien der Timecode in der ausgegebenen Datei erscheint.

Die Anzeige des Timecodes hat keinerlei Einfluss auf die Rendergeschwindigkeit beim Rendern von Übergängen oder Filtern.

Ausspielen Ihrer Produktion auf Cassette

Der letzte Arbeitsgang bei der Videobearbeitung ist das Ausspielen des fertigen Films auf Cassette.

Synchronisierte Aufnahme

Beim Ausspielen der Timeline auf DV-Kamera oder –Recorder gehen Sie wie folgt vor:

1. Kontrollieren Sie, ob die Timeline in Echtzeit abgespielt wird. Wenn einzelne Timeline-Segmente nicht in Echtzeit wiedergegeben werden, so wählen Sie im **Effekt**-Menü die Funktion **Render**.

Wählen Sie im **Effekt**-Menü die Funktion **Rendern**.



2. Legen Sie ein unbespieltes DV-Band in das DV-Gerät ein und kontrollieren Sie, dass die Löschsperrung nicht aktiviert ist.
3. Klicken Sie im Control Toolbar auf den Button **Sync Record**.



Let's Edit 2 zeichnet die Timeline nun ab der aktuellen Bandposition auf das Band auf.

Manual Record

Um die Timeline auf eine DV-Kamera oder auf ein analoges Gerät aufzuzeichnen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schliessen Sie die Kamera oder den Recorder an den Ausgang des Computers an. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Einbauanleitung.
2. Kontrollieren Sie, ob die Timeline in Echtzeit abgespielt wird. Wenn einzelne Timeline-Segmente nicht in Echtzeit wiedergegeben werden, so wählen Sie im **Effekt**-Menü die Funktion **Render**.

Wählen Sie im **Effekt**-Menü die Funktion **Rendern**.



3. Am Anfang und Ende der Timeline empfiehlt es sich, einen Schwarzclip mit einer Dauer von 5-10 Sekunden oder einen Farbbalken einzufügen.
4. Achten Sie darauf, dass im **Settings**-Menü **Einstellungen** nicht die Option **Repeat playback – Wiedergabewiederholung** aktiviert ist, sofern Sie nicht mehrere Kopien ausspielen wollen.
5. Legen Sie eine Leercassette in das analoge Gerät ein und achten Sie darauf, dass die Löschsperre nicht aktiviert ist.
6. Stellen Sie die Kamera oder den Recorder manuell auf Record Pause.
7. Gehen Sie mit der Maus an den Anfang der Timeline oder wählen Sie die Tastenkombination **Strg + Pos 1**.
8. Starten Sie die Timeline-Wiedergabe mit der Leertaste und heben Sie gleich danach die Pausensperre an dem angeschlossenen Gerät auf, um die Aufnahme zu starten.
9. Wenn die Timeline komplett abgespielt ist, stoppen Sie die Aufzeichnung an dem angeschlossenen Gerät.

Erstellen einer DVD

Sie können direkt von der Timeline herunter eine DVD mit dem soeben fertig gestellten Videofilm brennen.

Hierfür gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den Button **Burn DVD – DVD brennen**.



2. Nun wird die Dialogbox **DVD Burning Settings – Einstellungen für die DVD-Produktion** eingeblendet. Um eine DVD zu erzeugen, klicken Sie auf **Auto Allocation – Automatische Zuordnung**.



DVD Image Settings – Einstellungen für DVD-Image

Auto Allocation - Automatische Zuweisung

Mit dieser Einstellung wird vor dem Brennen der DVD eine Imagedatei im Temporary-Verzeichnis abgelegt. Nach dem Brennvorgang wird diese Imagedatei wieder gelöscht.

Creating Image Imagedatei erstellen

Vor dem Brennen der DVD wird in dem angegebenen Verzeichnis eine Imagedatei angelegt. Diese wird nach dem Brennvorgang nicht gelöscht. Sie kann später erneut zum Brennen einer DVD verwendet werden. Diese Option empfiehlt sich, wenn Sie mehrere DVDs von derselben Timeline-Sequenz brennen wollen.

Loading Image Imagedatei laden

Mit dieser Einstellung laden Sie eine bereits vorhandene Imagedatei.

Device Settings Geräte/Hardware-Einstellungen
Verify Überprüfen

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie kontrollieren wollen, ob die DVD einwandfrei funktioniert.

Writing Speed Schreib/Aufzeichnungsgeschwindigkeit

Geben Sie hier die gewünschte Aufzeichnungsgeschwindigkeit ein. Wählen Sie bei Aufzeichnungsfehlern einen niedrigeren Wert.

Output Settings Einstellungen für Ausgabe
Quality Qualität

Je höher die Bildqualität, desto länger dauert die Encodierung.

DVD Drive: DVD-Laufwerk

Geben Sie hier das gewünschte Laufwerk ein.

Disk Label Laufwerkbezeichnung/DVD-Titel

Hier geben Sie den DVD-Titel ein.

3. Mit einem Klick auf den Button **Ok** starten Sie den Brennvorgang.



Tipp

Wenn Sie Kapitelpunkte auf Ihrer Timeline gesetzt haben, können Sie eine DVD mit Index erstellen. Bitte beachten Sie, dass die Zeiten bis zu einer Sekunde abweichen können.

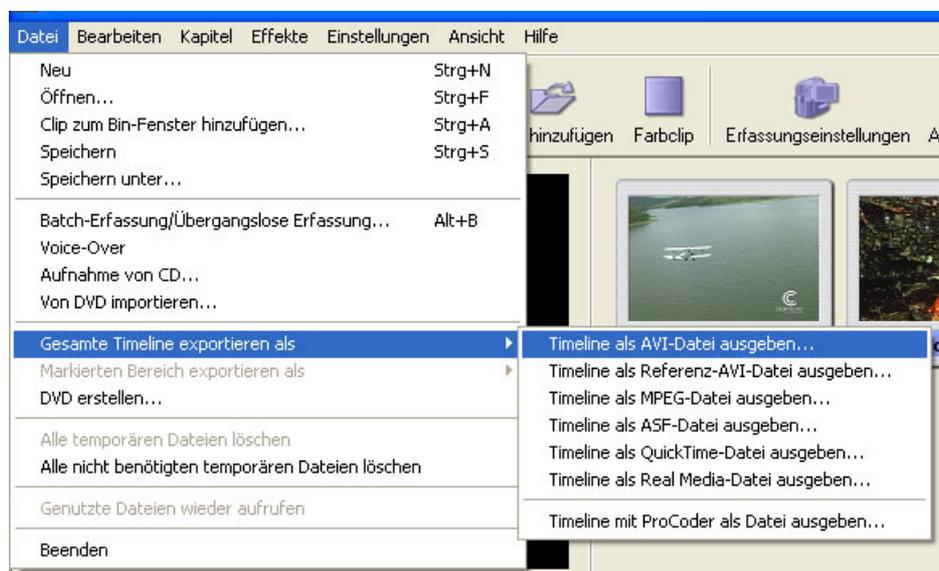
Timeline oder Timeline-Segmente exportieren

Die Timeline oder einzelne Timeline-Abschnitte lassen sich auch in einer Datei abspeichern. Auf diese Weise können Sie beispielsweise zwei Projekte zu einem zusammenfassen, die fertig bearbeitete Videosequenz in einem anderen Programm weiterverwenden oder Websequenzen ins Internet stellen.

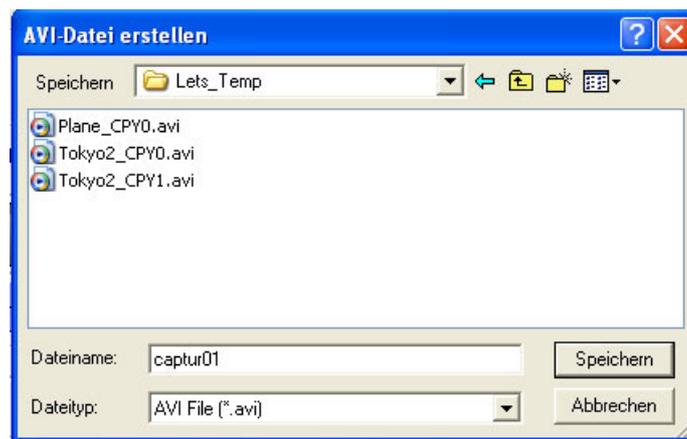
Sie können sechs verschiedene Dateitypen erzeugen: AVI 2.0, Referenz-AVI, MPEG, Windows Media (.wmv), Quick Time oder Real Media. Für welchen der Dateitypen Sie sich entscheiden, hängt weitgehend von der Art der weiteren Verwendung ab.

Exportieren einer AVI-Datei

Mit der Funktion **Create AVI file from timeline – Timeline als AVI-Datei ausgeben** oder **Create AVI file from marked area – Markierten Bereich als AVI Datei ausgeben** im Datei-Menü erzeugen Sie eine AVI-Datei.



Nun wird die Dialogbox **Create AVI file – AVI-Datei erzeugen** eingeblendet:

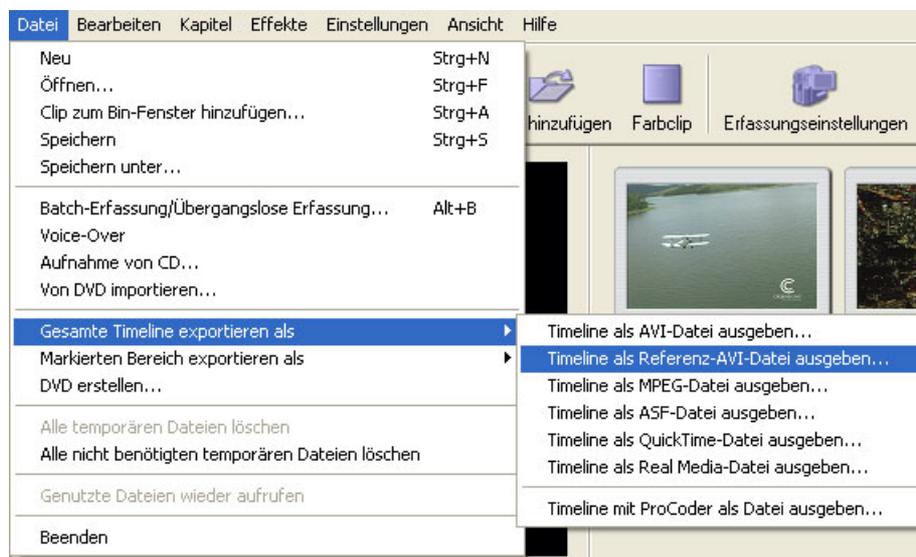


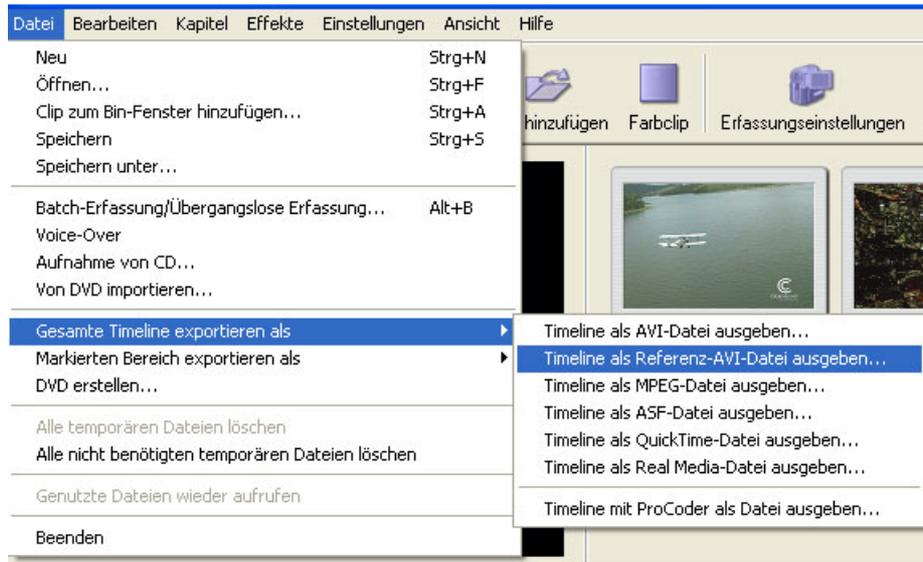
Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf den Button **Speichern**.

Mit der Funktion **Create Ref. AVI file from timeline – Referenz-AVI aus Timeline erzeugen** erzeugen Sie eine Referenz-AVI-Datei, die auf eine Datei verweist, welche Video- und Audiodaten aus der Timeline enthält. Auf alle unveränderten Clips in der Timeline wird lediglich „verwiesen“, und veränderte Timeline-Abschnitte werden in AVIs gerendert.

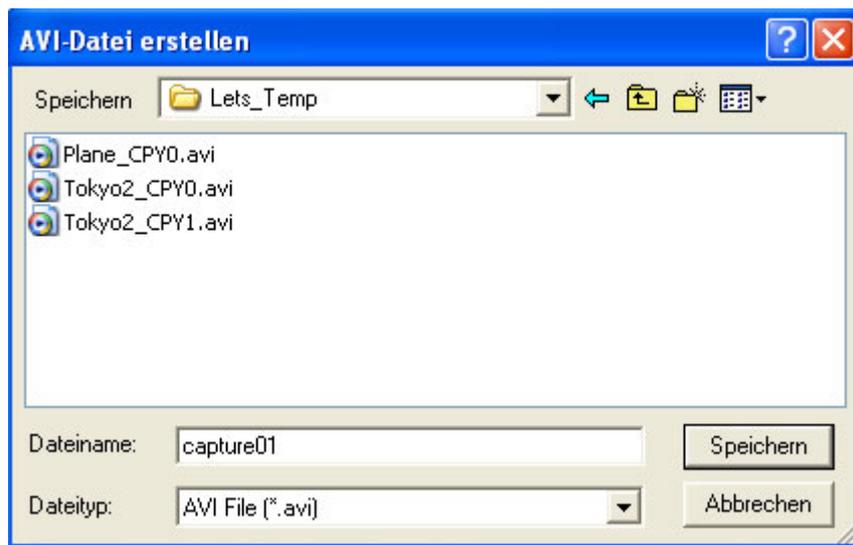
Eine solche AVI-Datei basiert auf den Clipdateien und den gerenderten Daten, d.h. wenn sie in ein anderes System importiert werden soll, müssen die Source-Clips sowie die Festplatten- und Verzeichnisstruktur auf dieses System mitkopiert werden. Die Referenz-AVI-Dateien sind hilfreich, wenn die AVI-Datei zu gross ist. Wenn Sie in den Default-Einstellungen im **Settings-Menü Einstellungen** mehrere Laufwerke als Temporary-Festplatten bestimmt haben, können Sie die zu einer Referenzdatei gehörenden Daten auf anderen Festplatten ablegen, sobald eine voll ist. Wenn die AVI2-Datei also zu gross wird, dann behelfen Sie sich mit einer Referenz-AVI-Datei.

Um eine Referenz-AVI-Datei aus der Timeline oder aus einem Timeline-Segment zu erzeugen, wählen Sie im Datei-Menü die Funktion **Create Ref. avi from timeline – Timeline als Referenz-AVI-Datei ausgeben** oder **Create reference AVI from marked area – Markierten Bereich als Referenz-AVI-Datei ausgeben**.





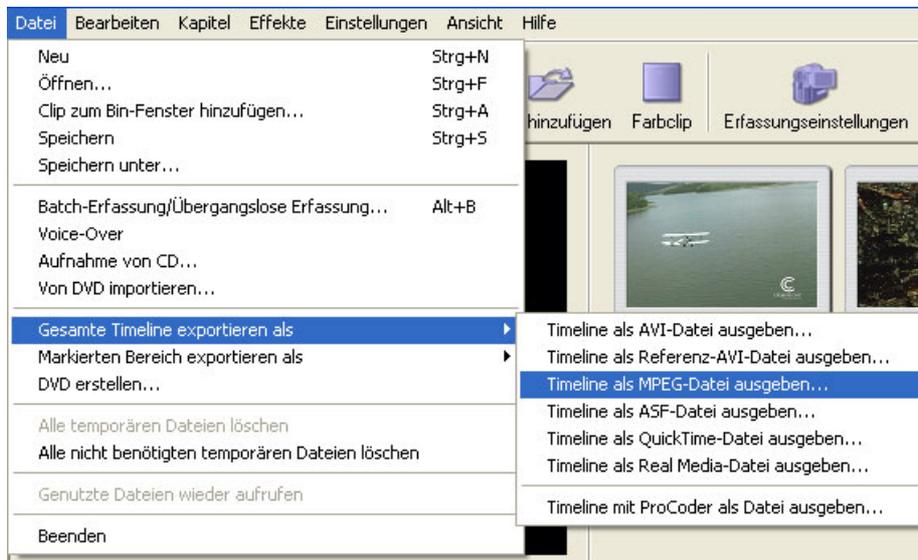
Die Dialogbox **Create reference AVI file – Timeline als Referenz-AVI-Datei ausgeben** wird eingeblendet.



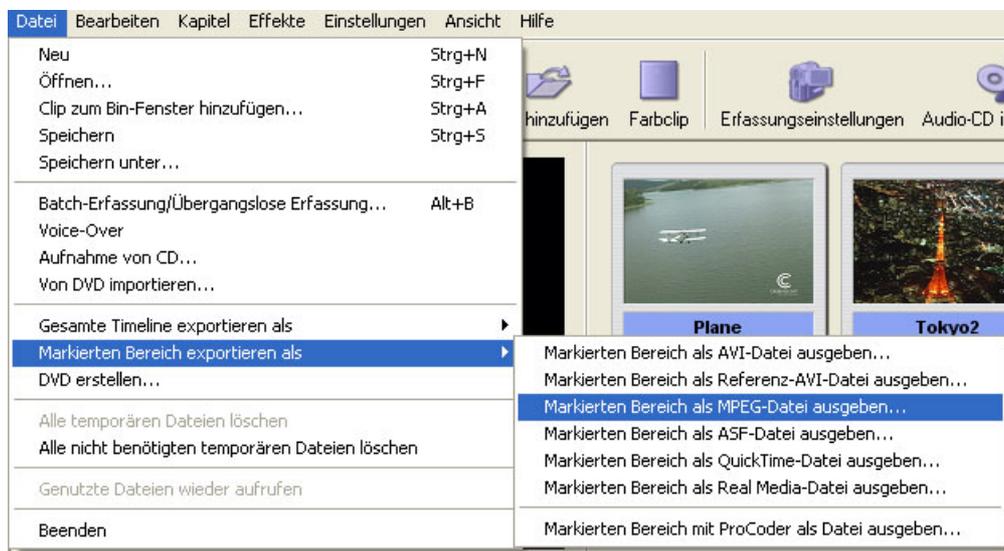
Geben Sie der Datei einen Namen und klicken Sie auf den Button **Speichern**.

MPEG-Datei exportieren

Wählen Sie **Create MPEG file from timeline – Timeline as MPEG-Datei ausgeben**, wenn Sie eine MPEG-Datei aus der gesamten Timeline erzeugen wollen, und **Create MPEG file from marked area – Markierten Bereich als MPEG-Datei ausgeben**, wenn Sie eine MPEG-Datei aus dem markierten Timeline-Abschnitt erzeugen wollen.



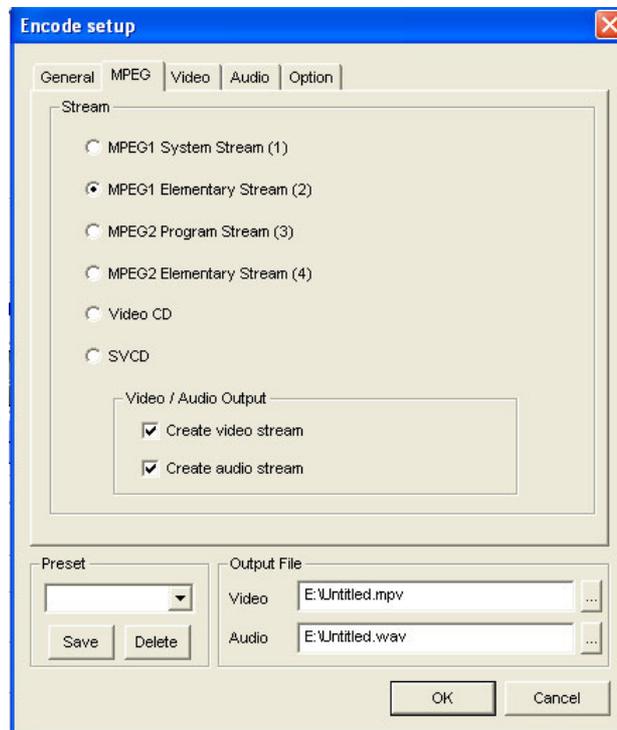
MPEG-Datei aus Timeline erzeugen



MPEG-Datei aus markiertem Segment erzeugen

Encoder-Einstellungen

In der Registerkarte **MPEG Stream Type** können Sie unter verschiedenen Varianten von MPEG1- und MPEG2-Dateien mit unterschiedlicher Konfiguration wählen.



MPEG1 System Stream

MPEG-1 System Streams beinhaltet Video und Audio in einer Multiplex- (gemischten) Konfiguration, in der sowohl Video- als auch Audiodaten enthalten sind.

MPEG1 Elementary Stream

MPEG-1 Elementary Stream erzeugt separate Video- und/oder Audio Streams. Je nachdem, ob Sie einen Video- oder Audio-Stream oder beide (2 Dateien) erzeugen wollen, aktivieren Sie die Option **Create video stream** oder **Create audio stream** oder beide.

Elementary Streams kommen oft bei DVD-Authoring-Programmen zum Einsatz.

MPEG2 Program Stream

MPEG-2 Program Streams beinhalten Video und Audio in einer Multiplex- (gemeinsamen) Datei, in der sowohl Video- als auch Audiodaten enthalten sind.

MPEG2 Elementary Stream

MPEG-2 Elementary Stream erzeugt separate Video- und/oder Audio Streams. Je nachdem, ob Sie einen Video- oder Audio-Stream oder beide (2 Dateien) erzeugen wollen, aktivieren Sie die Option **Create video stream** oder **Create audio stream** oder beide.

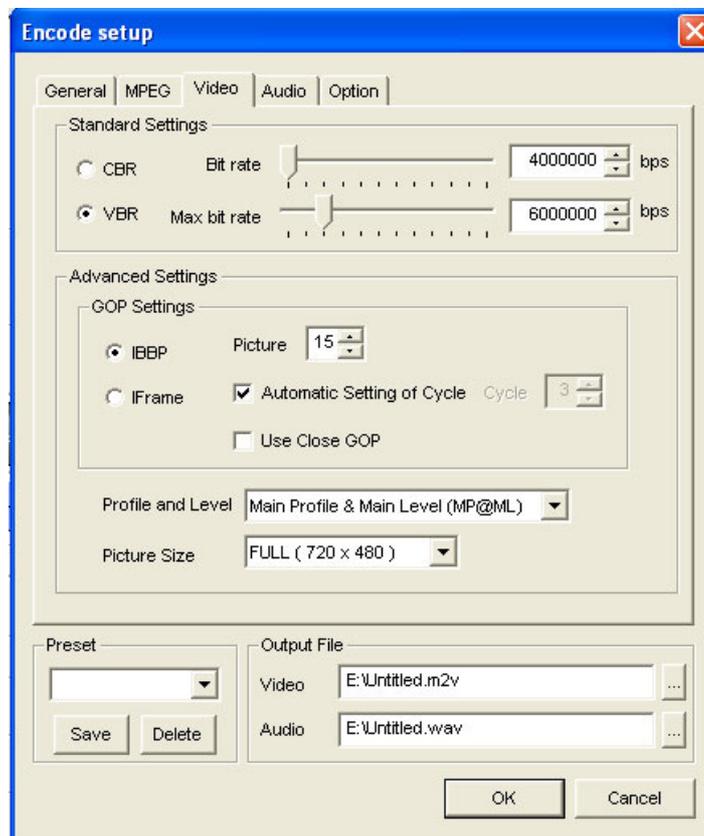
Elementary Streams kommen oft bei DVD-Authoring-Programmen zum Einsatz.

Video CD

Erzeugt eine MPEG1-Multiplex-Datei, die Video und Audio enthält. Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Video-CD erstellen wollen, da dann die genormten Parameter verwendet werden. Nach dem Encodieren der Datei können Sie diese mit einer geeigneten Software als Video-CD brennen.

SVCD erzeugt separate MPEG2-Video und MPEG1- oder MPEG2-Audio Streams. Mit der Option SVCD können normalerweise 35-60 Minuten Video auf eine 74/80 Min-CD gebrannt werden.

In der Registerkarte **Video** können Sie die Parameter für die Video-Encodierung einstellen:



Mit **CBR (konstante Bitrate)** und **VBR (variable Bitrate)** passen Sie die Bitrate an.

Bei der Einstellung **CBR** wird stets dieselbe Bitrate beibehalten, unabhängig davon, wie komplex der Bildaufbau ist. Dadurch bleibt die Grösse konstant, aber die Qualität kann unterschiedlich sein. Zeigt das Bild einen Nachrichtensprecher, der nur Kopf und Lippen bewegt, so verändert sich das Bild nicht sehr. In diesem Fall kann man die Bitrate reduzieren, ohne dass diese die Qualität beeinträchtigt. Ändert sich der Bildinhalt jedoch stark, so vermindert sich bei dieser Einstellung die Qualität.

Den Wert für die konstante Bitrate geben Sie in dem Eingabefeld rechts ein.

Mit der Einstellung **VBR (variable Bitrate)** passen Sie die Bitrate der Komplexität des Bildinhalts an. Dabei verändert sich die Bitrate (Grösse), aber die Qualität bleibt gleich.

Der MPEG-Encoder weist dem Video dabei die jeweils erforderliche Anzahl Bits zu.

Im Fall des Nachrichtensprechers findet nur wenig Bewegung im Bild statt, so dass die Bitrate entsprechend verringert wird. Bei komplexeren Bildinhalten, wie z.B. fließendem Wasser, passt der Encoder die Geschwindigkeit kontinuierlich an, damit die Qualität beibehalten wird. Dafür muss die Bitrate ggfs. erheblich erhöht werden.

Geben Sie in dem Feld hinter Bitrate den Basiswert ein und in dem Feld hinter Max. bit rate den Maximalwert (Spitzenwert).

Exportiert wird dann eine MPEG-Datei mit Single-Pass-Encoding und variabler Bitrate.

Im Feld **Bitrate** bestimmen Sie die Encodierungsqualität. Welche Einstellung Sie wählen, hängt von der Art der MPEG-Datei ab.

Bei MPEG1 ist die Bitrate auf 1,5 MB/s begrenzt.

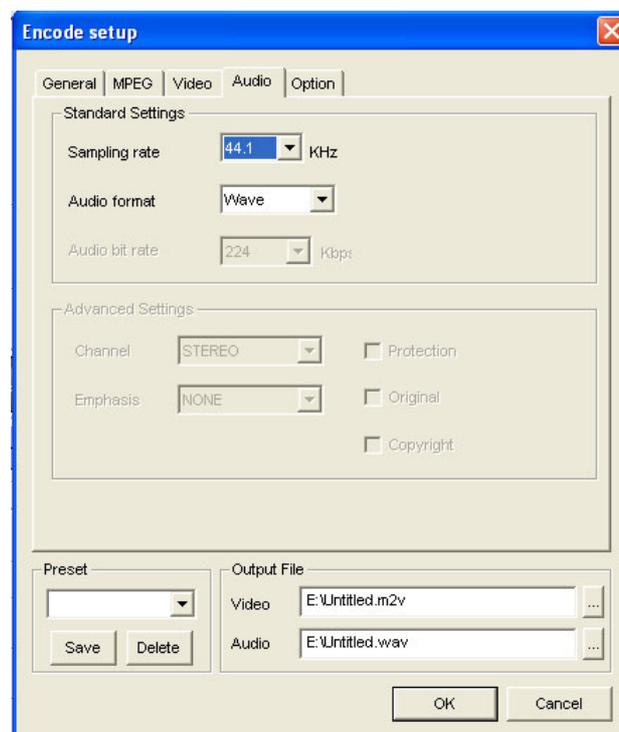
Bei MPEG-2 können Sie Werte bis 15 MB/s eingeben.

DVD-Heimvideo wird mit Werten zwischen 4 und 8 MB/s produziert.

Die **GOP-Einstellungen** beziehen sich ebenfalls auf die Encodierungsqualität. Die Video-Bitrate hängt vom Typ der MPEG-Datei ab. Die GOP (Group of Pictures) besteht aus einer variablen Anzahl von I-, B- und P-Frames. Mit IBBP erzielen Sie bei einer niedrigen Bitrate die beste Qualität. Mit I-Frame only erhalten Sie eine hohe Qualität, benötigen jedoch eine höhere Datenrate. Wenn Sie bei gleichbleibender Qualität die Bandbreite minimieren wollen, wählen Sie IBBP, da man mit I-Frame only nur in bestimmten Fällen arbeitet.

Mit **Closed GOPs** werden GOPs erzeugt, die keinen Verweis auf externe Daten enthalten. Dies ist in solchen Fällen praktisch, wo GOPs einzeln oder in Abständen vorkommen und nicht als Bestandteil eines kontinuierlichen Streams.

In der Registerkarte **Audio** bestimmen Sie die Parameter für die Audio-Encodierung. Zur Auswahl stehen hier PCM WAVE und MPEG Layer II.



Die **Sampling-Rate** bestimmt die Klangtreue des Ausgangssignal. Je höher die Sampling-Rate, desto grösser ist der wiedergegebene Frequenzbereich.

Unter **Audioformat** wählen Sie das gewünschte Audio-Encodierungsformat. Beim Codieren von Elementary Streams erzeugt die Einstellung WAVE ein umkomprimiertes PCM-Stereosignal. Je höher die Bitrate, desto besser ist die Klangqualität, aber desto grösser ist auch die Datenmenge.

Mit **Channels – Kanäle** definieren Sie die Betriebsart beim Encodieren. Die Qualität ist bei allen Optionen gleich, aber bei Stereo und Joint werden Stereoberechnungen angestellt, durch die sich die Bandbreite verringert, da auf beiden Kanälen vorhandene Informationen besser genutzt werden.

Mit **Dual** werden wie bei der herkömmlichen Stereoaufnahme zwei unabhängige Monokanäle erzeugt.

Mit **Mono** erzeugen Sie einen einzigen Monokanal.

Mit **Stereo** erzeugen Sie zwei Stereokanäle, die sich die Daten teilen, so dass zur Erzielung derselben Qualität eine geringere Datenmenge ausreicht.

Joint erzeugt zwei Stereokanäle, die miteinander in Beziehung stehen und bei denen auf beiden Kanälen vorhandene Klänge und Geräusche optimal ausgewertet werden. Mit dieser Einstellung erzielen Sie den besten Kompromiss zwischen Qualität und Bandbreite.

Unter **Emphasis** können Sie bestimmen, ob Sie zur Rauschverminderung die hohen Frequenzanteile dämpfen oder verstärken wollen. Das Wiedergabegerät muss in der Lage sein zu ermitteln, ob der Ton mit oder ohne Emphasis encodiert wurde und diesen Effekt ggfs. kompensieren.

None bedeutet, dass ohne Emphasis encodiert werden soll. Der Ton wird unverändert übernommen.

50/15 μ s entspricht einer Emphasiskurve von 50/15 μ s.

CCITT J17 entspricht einer Emphasiskurve gemäss CCITT J.17.

Klicken Sie auf **Ok**, um die Datei auszugeben.

Die MPEG-Dateien werden wie folgt benannt:

.mpa MPEG1 Audio Elementary Stream

.mpv MPEG1 Video Elementary Stream

.mpg MPEG1 Multiplex System Stream

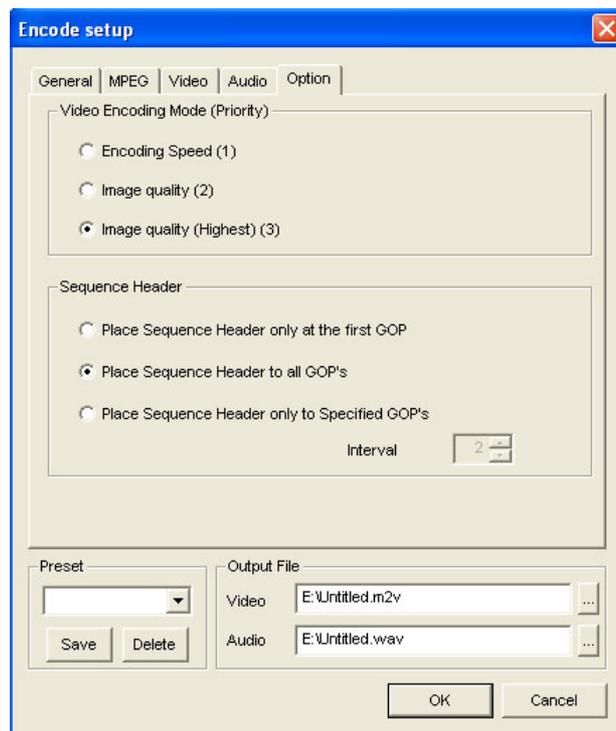
.m2a MPEG2 Audio Elementary Stream

.m2v MPEG2 Video Elementary Stream
.m2p MPEG2 Multiplex Program Stream

Die Eingabefelder der Registerkarte **MPEG** sind für Multiplex-Streams (Video-CD, MPEG1 System Stream und MPEG2 Program Stream) vorgesehen, während die Eingabefelder der Registerkarten **Video** und **Audio** für Elementary Streams reserviert sind.

MPEG1-Dateien werden mit dem Windows Media Player wiedergegeben und MPEG2-Dateien mit einer speziellen MPEG2-Hard- oder Software. Mit Let's Edit 2 können Sie beide Dateitypen wiedergeben (aber nicht bearbeiten), wenn Sie sie mit **Add file to bin window – Clip zum Bin hinzufügen** öffnen.

Die Registerkarte **Option** enthält Einstellungen für den Video-Encodierungsmodus und den Sequence Header.



Video-Encodierung

Mit der **Encoding Speed – Encodierungsgeschwindigkeit** bestimmen Sie die Geschwindigkeit des Encodierungsvorgangs.

Werkseitig ist die **Image Quality – Bildqualität** angewählt.

Mit der Option **Image Quality (Highest) – Bildqualität (höchste)** geben Sie der Bildqualität die höchste Priorität.

Sequence Header

Place Sequence Header only at the first GOP – Sequence Header nur an erste GOP setzen: Wählen Sie diese Option, wenn der Sequence Header nur bei der ersten GOP gesetzt werden soll.

Place Sequence Header to all GOPs – Sequence Header bei allen GOPs setzen: Mit dieser Option setzen Sie bei allen GOPs einen Sequence Header.

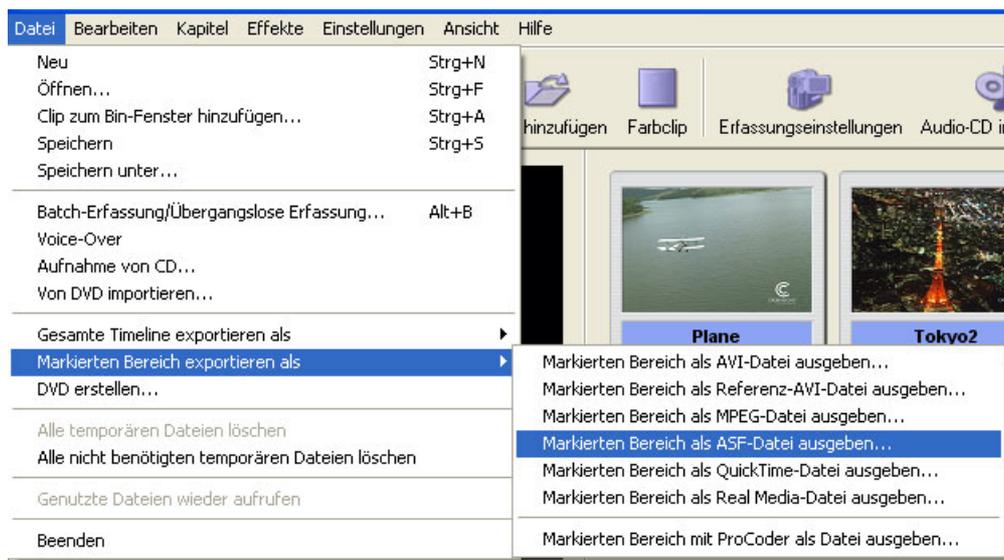
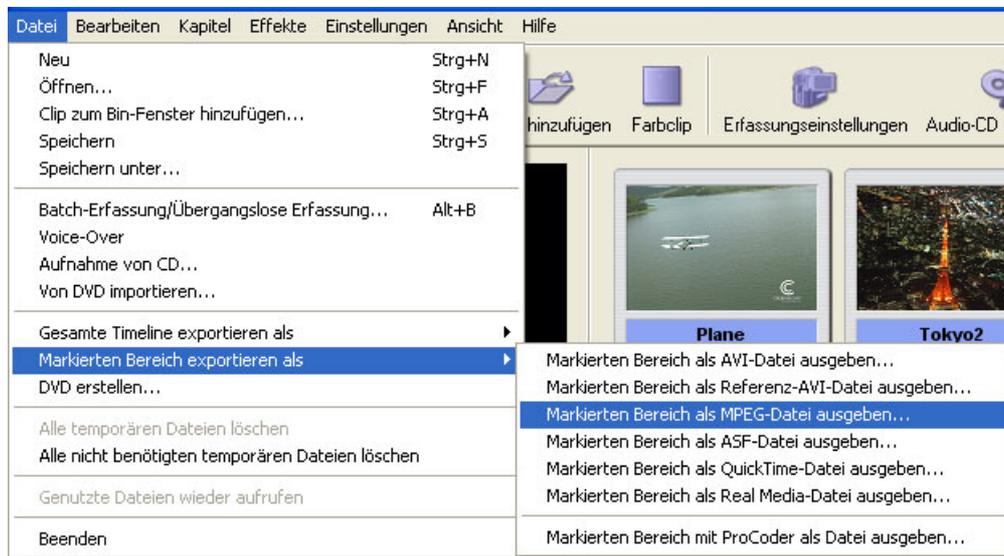
Place Sequence Header only to specified GOPs – Sequence Header nur bei bestimmten GOPs setzen: Mit dieser Option setzen Sie nur bei bestimmten GOPs einen Sequence Header.

Das Intervall können Sie im Eingabefeld darunter bestimmen.

Export in ASF

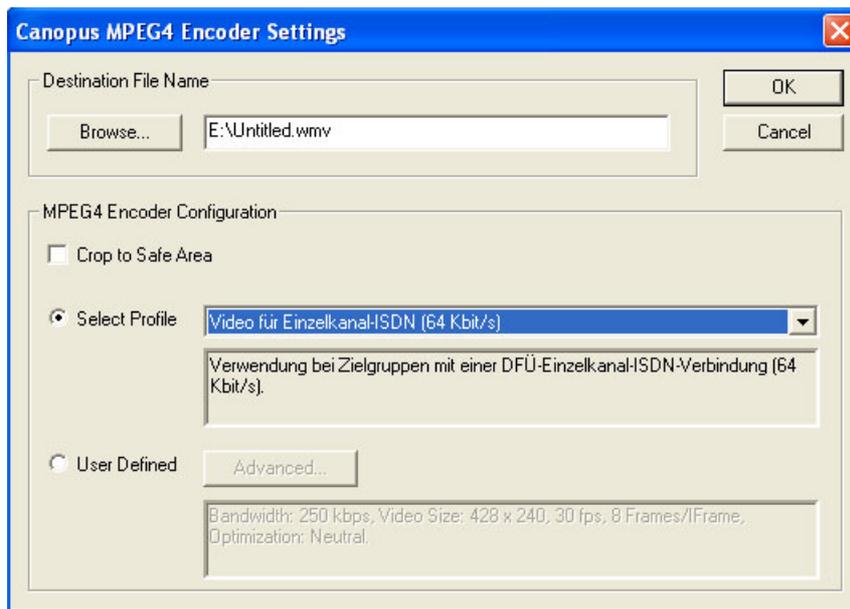
Bei der Installation der Software werden auch die erforderlichen Windows-Mediakomponenten installiert (kompatibel mit Windows Media 8.0), so dass Sie Microsoft Windows Media-Streamingdateien erzeugen können.

Mit **Create ASF from timeline – Timeline als ASF ausgeben** erzeugen Sie aus der gesamten Timeline eine ASF- (.wmv-) Datei und mit **Create ASF from marked area – Markierten Bereich als ASF ausgeben** eine ASF- (.wmv-) Datei aus dem markieren Timeline-Bereich.



ASF aus markiertem Segment erzeugen

Encodereinstellungen



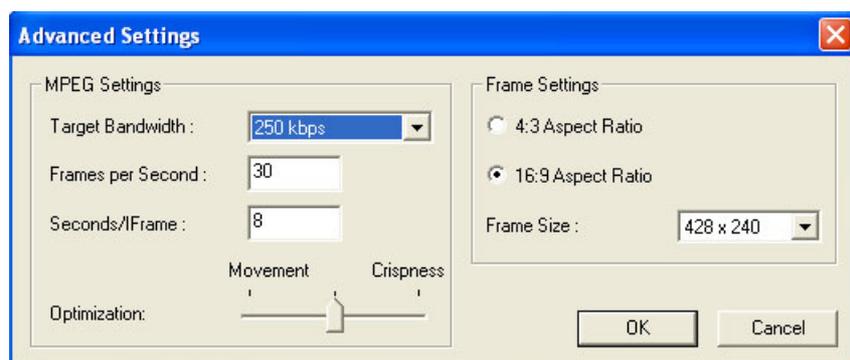
Encodereinstellungen für den Windows Media Export

Klicken Sie auf den Button **Browse – Suchen** und geben Sie den Namen der Zieldatei ein.

Aktivieren Sie die Option **Crop to safe area – Bildschirmkasch aktivieren**, wenn das Bild an die Grösse des Bildschirms angepasst werden soll (an allen Seiten wird ein schwarzer Rand hinzugefügt).

Sie können die vorgegebenen Werte übernehmen oder eigene Einstellungen vornehmen, indem Sie **User defined – Anwenderspezifisch** anwählen und dann auf den Button **Advanced – Spezielle Einstellungen** klicken.

Advanced Settings/Spezielle Einstellungen



Spezielle Einstellungen für den Export

Die **Target Bandwidth – Zielbandbreite** bestimmt die für die Wiedergabe des Streams erforderliche Bandbreite.

Frames per Second – Frames pro Sekunde bestimmt die Anzahl von Vollbildern pro Sekunde im encodierten Video.

Mit dem Schieberegler **Optimization – Optimierung** wählen Sie einen Kompromiss zwischen Bewegung und Bildschärfe. Findet sehr viel Bewegung im Bild statt, so fahren Sie den Regler weiter in Richtung Bewegung. Bei keiner oder nur wenig Bewegung regeln Sie mehr in Richtung Bildschärfe. Normalerweise können Sie diesen Regler in der Mittelstellung belassen.

Mit den runden Buttons stellen Sie das **Aspect ratio – Seitenverhältnis** ein. Hier müssen Sie den Wert eingeben, mit dem Sie Ihr Projekt bearbeitet haben.

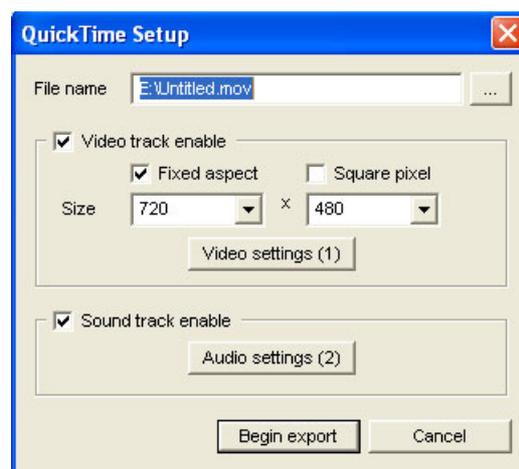
Wählen Sie in der Auswahlbox **Frame size – Bildgrösse** den gewünschten Wert.

Klicken Sie auf **Ok**, um den Export zu starten.

ASF-Dateien sind mit dem Windows Media Player abspielbar; sie können allerdings nicht in Let's Edit 2 geladen werden.

In Quick Time exportieren

Wählen Sie **Create QuickTime from timeline – QuickTime-Datei aus Timeline erzeugen**, wenn Sie eine QuickTime-Datei aus der gesamten Timeline erzeugen wollen, und **Create QuickTime from marked area – QuickTime-Datei aus markiertem Segment erzeugen**, wenn Sie eine QuickTime-Datei aus dem markierten Timeline-Abschnitt erzeugen wollen.



Aktivieren Sie die Option **Video track enable – Videospur aktivieren**, wenn Sie die Videospur exportieren wollen bzw. deaktivieren Sie sie, wenn dies nicht der Fall ist.

Mit **Fixed aspect – Festes Seitenverhältnis** bleibt das Seitenverhältnis bei Wahl einer anderen Bildgrösse erhalten.

Mit **Square pixel** wählen Sie den Pixelmodus für die Darstellung auf einem Computermonitor.

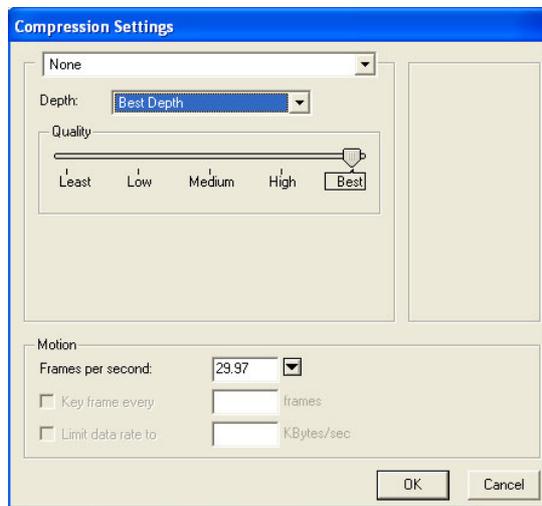
Die Grösse des Ausgangsbildes bestimmen Sie mit **Size – Bildgrösse**.

Ist **Sound track enable – Audiospur aktivieren** angewählt, so exportieren Sie auch die Audiospur. Wollen Sie nur Video exportieren, so deaktivieren Sie diese Option.

Mit einem Klick auf **Video settings – Video-Einstellungen** öffnen Sie die entsprechende Dialogbox.

Mit einem Klick auf **Audio settings – Audio-Einstellungen** öffnen Sie die Dialogbox für Audio.

Video Settings



Video Settings für den QuickTime-Export

Welche Auswahlmöglichkeiten Ihnen hier angeboten werden, hängt davon ab, welchen Codec Sie wählen.

Wählen Sie zunächst den Codec für die Kompression.

Stellen Sie im zweiten Eingabefeld die Farbtiefe ein.

Regeln Sie die Qualität mit dem Schieberegler **Quality – Qualität**.

Bestimmen Sie die Bildrate des Ausgangsvideos mit **Frames per second – Frames pro Sekunde**.

Aktivieren Sie die Option **Key frame every _ frames – Keyframe alle _ Frames**, wenn Sie die Frame-Parameter bestimmen möchten, und geben Sie den gewünschten Wert ein.

Aktivieren Sie **Limit data rate to _ K/second – Datenrate auf _K/Sekunde begrenzen**, wenn Sie die Datenrate des komprimierten Videos begrenzen wollen, und geben Sie den gewünschten Wert ein.

Audio Settings



Audio-Einstellungen für den QuickTime-Export

Die Audio-Einstellungen hängen davon ab, welcher Kompressor verwendet wird.

Wählen Sie den Kompressor in der Auswahlbox **Compressor**.

Mit **Rate** bestimmen Sie die Sampling-Rate.

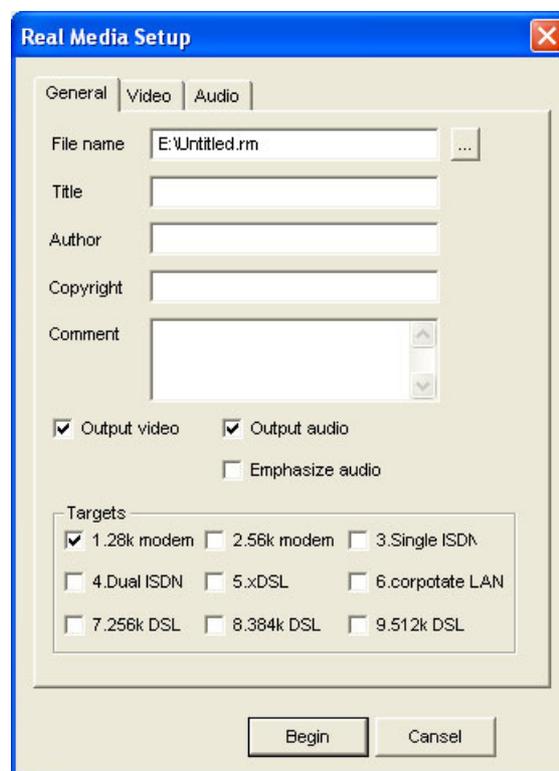
Mit **Size** wählen Sie die Anzahl der für Audio verwendeten Bits.

Use legt fest, ob die Kompression in Mono oder Stereo erfolgt.

Der Button **Options** bietet Ihnen ggfs. weitere Auswahlmöglichkeiten.

Export in Real Media

Wählen Sie **Create Real Time from timeline – Real Time-Datei aus Timeline erzeugen**, wenn Sie eine Real Time-Datei aus der gesamten Timeline erzeugen wollen, und **Create Real Time from marked area – RealTime-Datei aus markiertem Segment erzeugen**, wenn Sie eine Real Time-Datei aus dem markierten Timeline-Abschnitt erzeugen wollen.



Audio-Einstellungen für den Real Media-Export

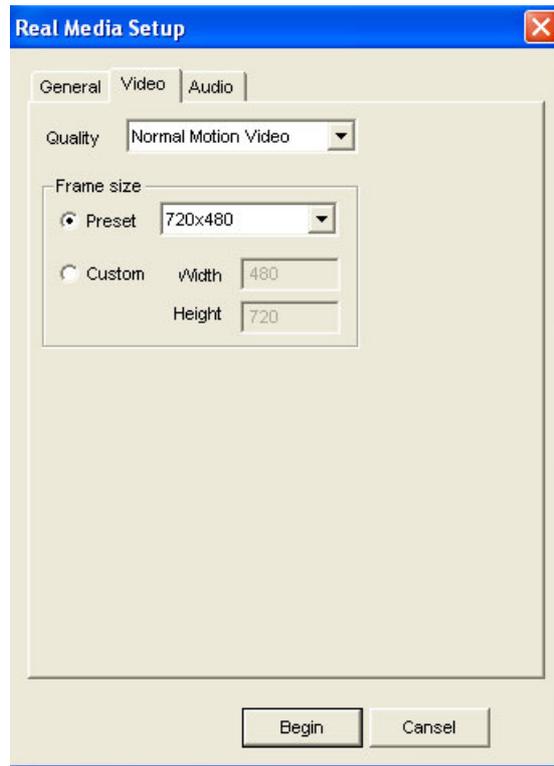
Ist **Output Video - Video ausgeben** angewählt, so wird eine Videodatei exportiert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nur Audio exportieren wollen.

Ist **Output Audio – Audio ausgeben** angewählt, so wird eine Audiodatei exportiert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nur Video exportieren wollen.

Mit **Emphasize audio – Priorität: Audio** exportieren Sie eine Datei, bei der die Audiokompression wichtiger ist als die Videokompression.

Mit der **Target**-Information erleichtern Sie anderen Anwendern die Suche nach Ihrem Clip im Internet.

Video Settings



Video-Einstellungen für den Real Media-Export

Mit **Quality - Qualität** optimieren Sie die Encodierungsqualität.

Im Normalfall können Sie **Normal Motion Video – Video mit normaler Bewegung** anwählen.

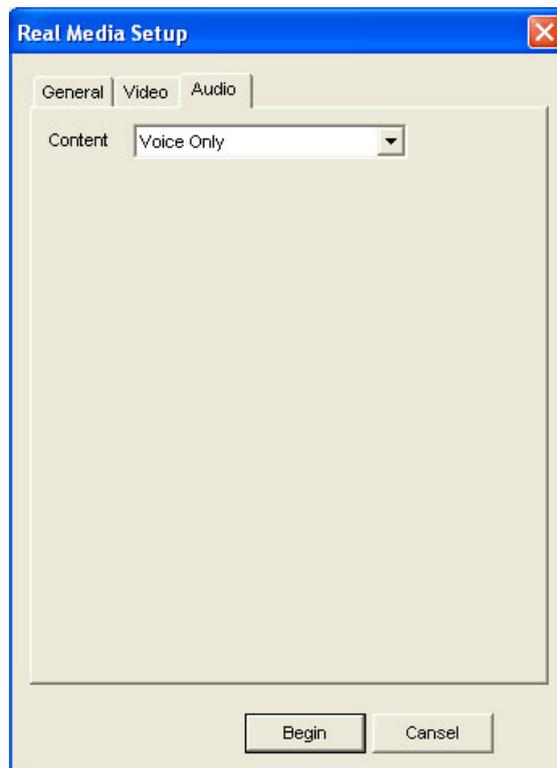
Mit **Smoothest Motion Video – Optimaler Bewegungsablauf** optimieren Sie den Bewegungsablauf.

Mit **Sharpest Image Video – Optimale Bildschärfe** optimieren Sie die Bildschärfe.

Mit **Slide Show - Diashow** optimieren Sie eine Diashow.

Mit **Frame size - Bildgröße** bestimmen Sie die Bildgröße des Ausgangsvideos. Wählen Sie einen Wert in der Auswahlbox **Preset** oder geben Sie im Eingabefeld hinter **Custom** einen eigenen ein.

Audio Settings



Audio-Einstellungen für den Real Media-Export

Wählen Sie, welche Art von Audio exportiert werden soll:

Voice Only – Nur Sprache wenn das Material überwiegend menschliche Stimmen enthält.

Voice with Background Music – Sprache mit Hintergrundmusik, wenn das Material menschliche Stimmen und Hintergrundmusik enthält.

Music – wenn das Material überwiegend Musik oder Geräusche enthält, aber keine Stimmen.

Stereo Music – wenn ein Stereoton encodiert werden soll.

Wiedergabepuffer und nicht in Echtzeit abspielbare Effekte

Wiedergabepuffer

Rechts unten auf dem Let's Edit 2-Bildschirm befindet sich ein Zähler, der die Anzahl der gepufferten Vollbilder anzeigt. Dank des Wiedergabepuffers kann das System kurze Segmente in Echtzeit wiedergeben, die mehr Effekte enthalten als normalerweise in Echtzeit abspielbar sind.

Frame buffer counter – Zähler des Vollbildspeichers



Im Fall eines zu grossen „Overload“ (Überlastung) läuft der Wiedergabepuffer quasi über. Wenn der Zähler „0“ anzeigt, kann das System die Sequenz nicht mehr in Echtzeit abspielen und lässt Bilder aus („Frame drop“) bzw. stoppt die Wiedergabe.

Der Wiedergabepuffer erholt sich wieder, wenn Sequenzen abgespielt werden, die der Prozessor problemlos verarbeiten kann. Sie können den Wiedergabepuffer auch ganz gezielt füllen, indem Sie vor dem Abspielen komplexerer Timeline-Bereiche die **Umschalttaste** zusammen mit der **Leertaste** drücken.

Werkseitig hat der Wiedergabepuffer eine Grösse von 1 Sekunde. Wenn Sie ausreichend Speicherplatz haben, können Sie im Menü **Einstellungen -> Properties – Eigenschaften** auch einen höheren Wert eingeben.

Nicht in Echtzeit abspielbare Effekte

Unter bestimmten Voraussetzungen lassen sich Effekte, die eigentlich nicht echtzeitfähig sind, doch in Echtzeit abspielen.

Nicht echtzeitfähige Effekte werden mit Hilfe des vorstehend beschriebenen Wiedergabepuffers abgespielt. Es muss also genügend Zeit zum Rendern „on the fly“ – also während der Wiedergabe vorhanden sein, und genügend Zeit zwischen den Effekten, damit sich der Puffer wieder regenerieren kann, und ausserdem dürfen die Effekte nicht zu lang sein.

Die Funktionstasten auf einen Blick

Main Toolbar – Haupt-Werkzeuggestreife

Der Main Toolbar enthält die Buttons für die am häufigsten verwendeten Funktionen.



Im einzelnen sind dies:



Open – Öffnen
Öffnen eines vorhandenen Projekts



Save – Speichern
Speichern der Projektdatei



Undo – Rückgängig
Macht den letzten Arbeitsschritt rückgängig



Redo – Wiederherstellen
Stellt den zuletzt rückgängig gemachten Arbeitsschritt wieder her



Add Clip – Clip hinzufügen
Öffnet die Dialogbox **Add clip to bin window – Clip zum Bin hinzufügen**.



Color Clip – Farbclip
Öffnet die Dialogbox **Farbclip**, mit der ein Farbclip ins Bin gelegt werden kann.



Capture Settings – Capture-Einstellungen
Öffnet die Dialogbox **Capture Settings – Capture-Einstellungen**.



Audio-CD importieren

Import Audio CD – Audio-CD importieren
Öffnet die Dialogbox **CD einspielen**



Kapitel einstellen

Set Chapter – Kapitelpunkte setzen
Öffnet die Dialogbox **Kapitelpunkt-Einstellungen**



DVD brennen

Burn DVD – DVD brennen
Öffnet die Dialogbox **Einstellungen für die DVD-Produktion**



Timeline exportieren

Export Timeline – Timeline exportieren
Erzeugt AV-Dateien aus der Timeline

Control Toolbar

Der Main Toolbar enthält Buttons für die Gerätesteuerung und die Steuerung der Timeline-Wiedergabe.



Im einzelnen sind dies:

 **CAM – Kamera**
Aktiviert die Gerätesteuerung

 **EDIT**
Aktiviert die Timeline-Wiedergabe

 **Preview window size – Grösse des Vorschaufensters**
Umschaltung zwischen voller Grösse und anwenderdefinierter Grösse

 **Full screen preview – Vorschau in voller Bildschirmgrösse**
Vorschau in voller Bildschirmgrösse

 **Timecode**
Aktivierung/Deaktivierung der Timecode-Einblendung

Deck Controller – Gerätesteuerung

 **Play/Pause**
Startet/pausiert die Wiedergabe des angeschlossenen Geräts

 **Stop**
Stopp das Gerät

 **Rewind – Schnellrücklauf**
Spult das Band im Schnellrücklauf zurück, wenn das Gerät auf STOP steht. Startet den Bildsuchlauf rückwärts, wenn das Gerät sich im Wiedergabemodus befindet.

 **Previous frame – Vorheriges Bild**
Fährt das Gerät ein Bild zurück.

 **Next frame – Nächstes Bild**
Fährt das Gerät ein Bild vor.



Forward – Schnellvorlauf

Spult das Band im Schnellvorlauf vor, wenn das Gerät auf STOP steht.
Startet den Bildsuchlauf vorwärts, wenn das Gerät sich im Wiedergabemodus befindet.



(nicht verwendet)

**Capture**

Startet die Überspielung ins Bin

**Sync Record –Synchronisierte Aufnahme**

Startet die synchronisierte Aufnahmefunktion des Geräts. Die Timeline wird automatisch auf das Gerät überspielt.

Timeline-Wiedergabe Controller**Play/Pause**

Startet/pausiert die Timeline-Vorschau

**Stop**

Stoppt die Timeline-Vorschau

**Previous editing point – Vorheriger Schnitt**

Springt zum vorherigen Schnitt

**Previous frame – vorheriges Bild**

Fährt den Timeline-Cursor ein Bild zurück

**Next frame – Nächstes Bild**

Fährt den Timeline-Cursor ein Bild vor

**Next editing point – Nächster Schnitt**

Springt zum nächsten Schnitt

**Repeat playback – Endloswiedergabe**

Aktiviert/Deaktiviert die Endloswiedergabe



(nicht verwendet)

**SyncRecord – Synchronisierte Aufnahme**

Startet die synchronisierte Aufnahmefunktion des Geräts. Die Timeline wird automatisch auf das Gerät überspielt.

Edit Toolbar

Der Edit Toolbar enthält Buttons für die Bearbeitung der Clips auf der Timeline.



Im einzelnen sind dies:



Set in – Setze In-Punkt

Setzt den In-Punkt des Clips an der aktuellen Cursorposition



Set out – Setze Out-Punkt

Setzt den Out-Punkt des Clips an der aktuellen Cursorposition



Separate – Trennen

Zerlegt den Clip an der aktuellen Cursorposition in zwei Clips



Delete – Löschen

Löscht den Clip an der aktuellen Cursorposition



Transition – Übergang

Fügt an der nächstgelegenen Naht zwischen zwei Clips einen Übergang ein



Title – Titel

Öffnet den Titelmodus, in dem an der aktuellen Cursorposition ein Titel eingefügt oder bearbeitet werden kann



Video Filter

Öffnet die Dialogbox **Videofilter**, mit der Clips an der aktuellen Cursorposition mit einem Videofilter versehen werden können



Fade in – Aufblende

Fügt an der dem Timeline-Cursor nächstgelegenen Clipkante eine Aufblende ein



Fade out – Abblende

Fügt an der dem Timeline-Cursor nächstgelegenen Clipkante eine Abblende ein



Voice over – Sprachaufnahme

Startet die Sprachaufnahme und legt einen Audioclip an

Marker Control Toolbar

Der Marker Control Toolbar enthält Buttons zum Setzen von In- und Out-Punkten.



Im einzelnen sind dies:



Set mark IN – Setze Mark In

Markiert die aktuelle Timeline-Cursorposition als In-Punkt



Set Mark Out –Setze Out-Punkt

Markiert die aktuelle Timeline-Cursorposition als Out-Punkt



Jump to Mark In – Gehe zum In-Punkt

Führt den Timeline-Cursor zum markierten In-Punkt



Jump to Mark Out – Gehe zum Out-Punkt

Führt den Timeline-Cursor zum markierten In-Punkt



Play from In to Out – Von In-bis Out-Punkt wiedergeben

Spielt die Timeline vom markierten In- bis zum markierten Out-Punkt ab

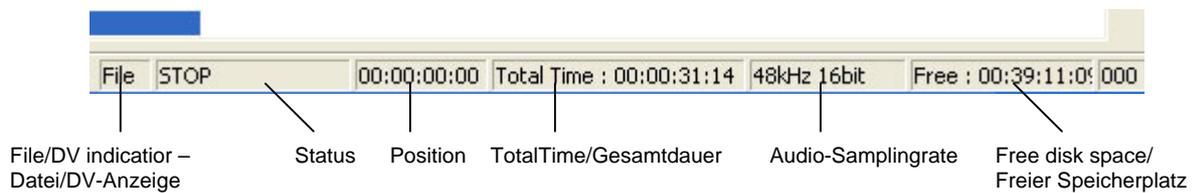
Shuttle Bar

Mit dem Shuttle Bar können Sie schnell durch die Timeline fahren. Hierfür ziehen Sie mit der Maus am Schieberegler.



Status Bar – Statusleiste

Die Statusleiste enthält wichtige Informationen über den aktuellen Status der Timeline.



File/DV indicator - Datei-/DV-Anzeige

„Datei“ zeigt an, dass sich die Positionsanzeige auf die Timeline bezieht und „DV“, wenn es sich um die Position des Zuspielbands handelt.

Status

Anzeige des Zustands von Gerät oder Timeline

Position

Anzeige der framegenauen Position von Gerät oder Timeline

Total time – Gesamtdauer

Anzeige der gesamten Timeline-Länge in Stunden, Minuten, Sekunden und Vollbildern sowie als Anzahl der Vollbilder

Audio sampling rate - Audio-Samplingrate

Anzeige der Audio-Abtastratfrequenz der Timeline

Free disk space - Freier Speicherplatz

Anzeige des freien Speicherplatzes auf den temporären Laufwerken, die im Menü **Einstellungen** in den **Default edit settings** der Registerkarte **Temporary Drives - Temporäre Laufwerke** definiert wurden.

Menüs

Datei-Menü

Recent file list /Liste der zuletzt geöffneten Dateien



New – Neu

Löscht das aktuelle Bin und die aktuelle Timeline und erzeugt ein neues Projekt.

Open – Öffnen

Öffnet ein vorhandenes Projekt

Add clip to bin window – Clip zum Bin hinzufügen

Öffnet die Dialogbox **Add clip to bin window – Clip zum Bin hinzufügen**, mit der Clips ins DV-Bin geladen werden

Save – Speichern

Speichert die Projektdatei

Save as – Speichern unter

Speichert die Projektdatei unter einem neuen Namen

Batch capture/Seamless capture – Batch Capturing/Nahtlos-Capturing

Öffnet die Dialogbox **Batch Capturing/Nahtlos-Capturing**

Voice over – Sprachaufnahme

Startet die Aufnahme eines Kommentars

Import Audio CD –Audio-CD importieren

Zeichnet eine Audio-CD auf und erzeugt daraus .wav-Dateien

Create file from timeline – Datei aus Timeline erzeugen

Create AVI file from timeline – AVI-Datei aus Timeline erzeugen

Erzeugt eine neue .avi-Datei aus der Timeline.

Create ref. AVI from timeline – Ref. AVI aus Timeline erzeugen

Erzeugt eine Referenz-AVI-Datei aus der Timeline

Create MPEG file from timeline – MPEG aus Timeline erzeugen

Erzeugt eine MPEG-Datei aus der Timeline

Create ASF file from timeline – ASF aus Timeline erzeugen

Erzeugt eine Windows Media-Datei aus der Timeline

Create QuickTime file from timeline – Quicktime aus Timeline erzeugen

Erzeugt eine QuickTime-Datei aus der Timeline

Create Real Media file from timeline – Real Media aus Timeline erzeugen

Erzeugt eine Real Media-Datei aus der Timeline

Create file by ProCoder from timeline – Datei mit ProCoder aus Timeline erzeugen

Erzeugt mit dem Canopus ProCoder Express eine AV-Datei aus der Timeline

Create file from marked area – Datei aus markiertem Segment erzeugen

Create AVI file from marked area – AVI aus markiertem Segment erzeugen

Erzeugt eine .avi-Datei aus dem markierten Timeline-Segment

Create ref. AVI file from marked area – Ref. AVI aus markiertem Segment erzeugen

Erzeugt eine Referenz-AVI -Datei aus dem markierten Timeline-Segment

Create MPEG file from marked area – MPEG aus markiertem Segment erzeugen

Erzeugt eine MPEG-Datei aus dem markierten Timeline-Segment

Create ASF file from marked area – ASF aus markiertem Segment erzeugen

Erzeugt eine ASF-Datei aus dem markierten Timeline-Segment

Create QuickTime file from marked area – QuickTime aus markiertem Segment erzeugen

Erzeugt eine QuickTime-Datei aus dem markierten Timeline-Segment

Create Real Media file from marked area – Real Media aus markiertem Segment erzeugen

Erzeugt eine Real Media-Datei aus dem markierten Timeline-Segment

Create file by ProCoder from marked area – Datei mit ProCoder aus markiertem Segment erzeugen

Erzeugt mit dem Canopus ProCoder Express eine AV-Datei aus dem markierten Timeline-Segment

Clear all temporary files – Alle temporären Dateien löschen

Löscht alle temporären Dateien dieses Projekts

Clear all unused temporary files – Alle nicht verwendeten temporären Dateien löschen

Löscht alle nicht verwendeten temporären Dateien dieses Projekts (gerenderte Übergänge, die anschliessend gelöscht wurden usw.)

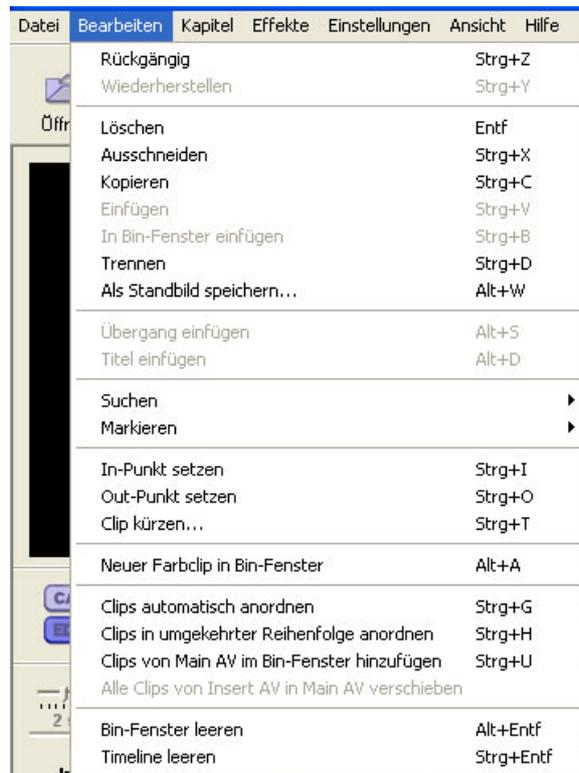
Recent file list - Zuletzt geöffnete Dateien

Ermöglicht einen schnellen Zugriff auf die zuletzt bearbeiteten Dateien

Exit – Beenden

Beendet Let's Edit 2

Edit-Menü



Undo – Rückgängig

Macht den letzten Schritt rückgängig

Redo – Wiederherstellen

Stellt den zuletzt rückgängig gemachten Schritt wieder her

Delete – Löschen

Löscht den angewählten Clip von der Timeline

Cut – Ausschneiden

Schneidet den angewählten Clip von der Timeline aus und legt ihn in den Zwischenspeicher

Copy –Kopieren

Kopiert den Clip in den Zwischenspeicher

Paste – Einfügen

Fügt den Clip aus dem Zwischenspeicher in der Timeline ein

Paste to bin window – Ins Binfenster einfügen

Fügt den Clip aus dem Zwischenspeicher ins DV Bin ein

Separate – Trennen

Zerlegt den Clip am Timeline-Cursor in zwei Clips

Save as still image – Als Standbild speichern

Öffnet die Dialogbox **Als Standbild speichern**, mit der das Bild am Timeline-Cursor als Standbild abgespeichert werden kann.

Paste transition – Übergang einfügen

Fügt einen Übergangseffekt aus dem Zwischenspeicher in die Timeline ein.

Paste title – Titel einfügen

Fügt einen Titel aus dem Zwischenspeicher in die Timeline ein.

Search – Suchen**Jump – Gehe zu ...**

Öffnet die Dialogbox **Gehe zu ...**, mit der Sie zu einem bestimmten Timecode oder Frame springen können.

Jump to previous scene – Gehe zur vorherigen Szene

Sucht die vorherige Szene (sofern vorhanden) und fährt den Timeline-Cursor dorthin.

Jump to next scene – Gehe zur nächsten Szene

Sucht die nächste Szene (sofern vorhanden) und fährt den Timeline-Cursor dorthin.

Jump to previous index – Gehe zum vorherigen Index

Springt mit dem Timeline-Cursor zum vorherigen Indexpunkt (sofern vorhanden).

Jump to next index - Gehe zum nächsten Index

Springt mit dem Timeline-Cursor zum nächsten Indexpunkt (sofern vorhanden).

Mark – Markieren**Set mark in – In-Punkt markieren**

Setzt bei der aktuellen Cursorposition einen In-Punkt.

Set mark out – Out-Punkt markieren

Setzt bei der aktuellen Cursorposition einen Out-Punkt.

Jump to mark in – Gehe zum In-Punkt

Sucht den In-Punkt und springt mit dem Timeline-Cursor dorthin.

Jump to mark out – Gehe zum Out-Punkt

Sucht den Out-Punkt und springt mit dem Timeline-Cursor dorthin.

Play from in to out – Von In- bis Out-Punkt wiedergeben

Spielt die Timeline vom markierten In-Punkt bis zum markierten Out-Punkt ab.

Clear mark in/out – In/Out-Punkt löschen

Löscht den markierten In- bzw. Out-Punkt.

Render marked area – Markierten Bereich rendern

Rendert den markierten Timeline-Bereich.

Set in point – In-Punkt setzen

Setzt an der aktuellen Timeline-Cursorposition einen In-Punkt für den aktuellen Clip.

Set out point – Out-Punkt setzen

Setzt an der aktuellen Timeline-Cursorposition einen Out-Punkt für den aktuellen Clip.

Trim clip... – Clip trimmen...

Öffnet die Dialogbox **Trim clip - Clip trimmen**, in der Clips durch Eingabe eines Frame- oder Timecode-Wertes getrimmt werden können.

Add color clip to bin window – Farbclip zum Bin hinzufügen

Öffnet die Dialogbox **Color clip - Farbclip**, in der ein Farbclip ins DV-Bin gelegt werden kann.

Auto arrange clips – Clips automatisch anordnen

Ordnet die Clips aus dem DV Bin auf der MainAV-Spur so an, dass sie vor dem Clip liegen, auf dem der Timeline-Cursor steht.

Auto arrange clips in reverse order – Clips automatisch umgekehrt anordnen

Ordnet die Clips aus dem DV Bin auf der MainAV-Spur so an, dass sie hinter dem Clip liegen, auf dem der Timeline-Cursor steht.

Add clips on MainAV to bin window – Clips der MainAV ins Bin legen

Legt die Clips der MainAV-Spur ins DV-Bin.

Move all clips on InsertAV on MainAV – Alle Clips der InsertAV-Spur auf die MainAV-Spur legen

Legt alle Clips der InsertAV-Spur auf die MainAV-Spur.

Clear bin window – Binfenster löschen

Löscht die Clips im DV-Bin. Auf die Timeline hat dies keinen Einfluss.

Clear timeline – Timeline löschen

Löscht die Timeline. Auf das DV-Bin hat dies keinen Einfluss.

Kapitelpunkt-Menü



Add chapter – Kapitelpunkt hinzufügen

Setzt an der aktuellen Timeline-Cursorposition einen Kapitelpunkt.

Clear chapter – Kapitelpunkt löschen

Löscht den Kapitelpunkt an der aktuellen Timeline-Cursorposition.

Chapter setting – Kapitelpunkt-Einstellungen

Öffnet die Dialogbox mit den Kapitelpunkt-Einstellungen, in der Kapitelpunkte in bestimmten Intervallen und/oder an jedem Schnitt gesetzt werden können.

Jump to forward chapter – Einen Kapitelpunkt nach vorn gehen

Der Timeline-Cursor springt um einen Kapitelpunkt nach vorn.

Jump to next chapter – Zum nächsten Kapitelpunkt gehen

Der Timeline-Cursor springt zum nächsten Kapitelpunkt.

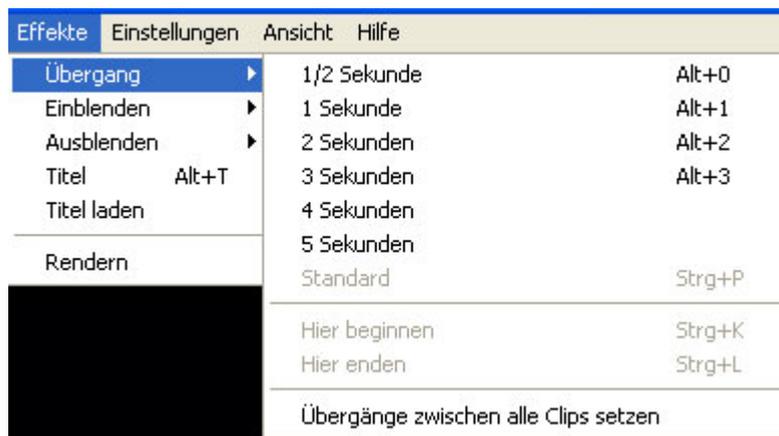
Jump to chapter – Zu Kapitel ... gehen

Öffnet die Dialogbox, in der Sie mit dem Timeline-Cursor bestimmte Kapitelpunkte anfahren können. Wählen Sie den gewünschten Kapitelpunkt und bestätigen Sie mit Ok. Oder doppelklicken Sie auf einen Kapitelpunkt, ohne die Dialogbox zu schliessen.

Clear all chapter – Alle Kapitelpunkte löschen

Löscht alle auf der Timeline gesetzten Kapitelpunkte.

Effekt-Menü



Transition – Übergang

1/2 sec

Fügt eine Standardblende von 1/2 Sekunde Dauer ein.

1 sec

Fügt eine Standardblende von 1 Sekunde Dauer ein.

2 sec

Fügt eine Standardblende von 2 Sekunden Dauer ein.

3 sec

Fügt eine Standardblende von 3 Sekunden Dauer ein.

4 sec

Fügt eine Standardblende von 4 Sekunden Dauer ein.

5 sec

Fügt eine Standardblende von 5 Sekunden Dauer ein.

Default – Standardwert

Fügt eine Standardblende mit der Standarddauer ein.

Start from here – Hier beginnen

Fügt eine Blende mit der Standarddauer ein, die am Timeline-Cursor beginnt.

End here – Hier enden

Fügt eine Standardblende hinzu, die an diesem Punkt endet.

Set all clips – Auf alle Clips übertragen

Fügt an allen Schnitten ohne Übergangseffekt eine Standardblende mit der Standarddauer ein.

Fade in - Aufblende**½ sec**

Fügt eine Aufblende von 1/2 Sekunde Dauer ein.

1 sec

Fügt eine Aufblende von 1 Sekunde Dauer ein.

2 sec

Fügt eine Aufblende von 2 Sekunden Dauer ein.

3 sec

Fügt eine Aufblende von 3 Sekunden Dauer ein.

4 sec

Fügt eine Aufblende von 4 Sekunden Dauer ein.

5 sec

Fügt eine Aufblende von 5 Sekunden Dauer ein.

Default – Standardwert

Fügt eine Aufblende mit der Standarddauer ein.

Fade out - Abblende**½ sec**

Fügt eine Abblende von 1/2 Sekunde Dauer ein.

1 sec

Fügt eine Abblende von 1 Sekunde Dauer ein.

2 sec

Fügt eine Abblende von 2 Sekunden Dauer ein.

3 sec

Fügt eine Abblende von 3 Sekunden Dauer ein.

4 sec

Fügt eine Abblende von 4 Sekunden Dauer ein.

5 sec

Fügt eine Abblende von 5 Sekunden Dauer ein.

Default - Standardwert

Fügt eine Abblende mit der Standarddauer ein.

Title – Titel

Öffnet den Titelmodus.

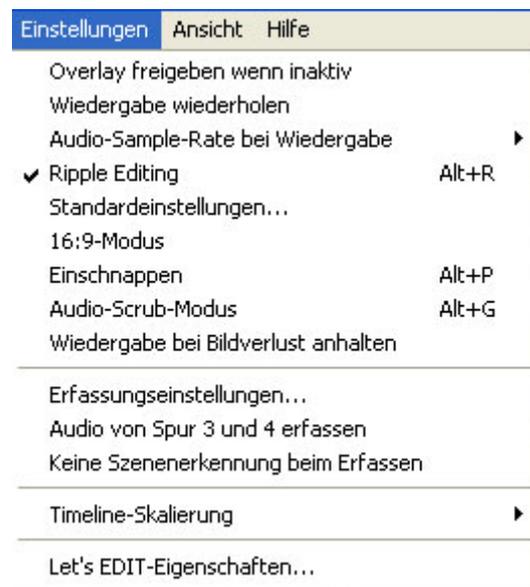
Load title data – Titeldaten laden

Öffnet eine Dialogbox, in der eine Titeldatei auf die Timeline geladen werden kann.

Render – Rendern

Rendert den Übergang oder Titel.

Settings-Menü Einstellungen



Release overlay when inactive – Overlay schliessen, wenn inaktiv

Ist diese Option aktiviert, so wird das Overlay-Fenster geschlossen (d.h. die Timeline-Wiedergabe wird gestoppt), wenn die Let's Edit 2-Bedienoberfläche nicht mehr aktiviert ist. Ist sie nicht aktiviert, so wird das Fenster nicht geschlossen, d.h. die Timeline wird weiter abgespielt.

Repeat playback – Endloswiedergabe

Ist diese Option aktiviert, so wird die Timeline wieder von Anfang an abgespielt, wenn das Ende erreicht ist.

Ist sie nicht aktiviert, so stoppt die Wiedergabe am Timeline-Ende.

Playback audio sampling rate – Audio-Samplingrate bei der Wiedergabe

48 kHz 16 bit – 48 kHz / 16 Bit

Die Timeline wird mit 48 kHz / 16 Bit wiedergegeben. Audiomaterial, das nicht mit 48 kHz aufgezeichnet wurde, wird ggfs. auf diese Abtastrate konvertiert. Diese Einstellung ist grundsätzlich zu empfehlen, sofern Sie nicht 4-kanalig mit 32 kHz ausspielen wollen.

44,1 kHz 16 bit

Die Timeline wird mit 44,1 kHz / 16 Bit wiedergegeben. Audiomaterial, das nicht mit 44,1 kHz aufgezeichnet wurde, wird ggfs. auf diese Abtastrate konvertiert.

32 kHz 16 bit

Die Timeline wird mit 32 kHz / 16 Bit wiedergegeben. Audiomaterial, das nicht mit 32 kHz aufgezeichnet wurde, wird ggfs. auf diese Abtastrate konvertiert.

32 kHz 12 bit

Die Timeline wird mit 32 kHz / 12 Bit wiedergegeben. Audiomaterial, das nicht mit 32 kHz aufgezeichnet wurde, wird ggfs. auf diese Abtastrate konvertiert.

Ripple editing

Ist diese Option aktiviert, so werden alle Clips auf der InsertAV- und ExAudio-Spur sowie die Titel mitgezogen, wenn Clips auf der MainAV-Spur hinzugefügt oder gelöscht werden, so dass sie sich weiterhin an der richtigen Position in bezug auf die MainAV-Spur befinden, d.h. synchron zu dieser bleiben.

Ist diese Funktion nicht aktiviert, so rücken beim Hinzufügen oder Löschen von Clips auf der MainAV-Spur nur die Clips auf dieser Spur nach.

Diese Option sollte stets aktiviert sein.

Default edit setting... - Grundeinstellungen für die Timeline-Bearbeitung

Öffnet die Dialogbox mit den Grundeinstellungen für die Timeline-Bearbeitung.

16:9 editing – 16:9-Format

Mit dieser Einstellung arbeitet Let's Edit 2 im 16:9-Format. Übergänge und Effekte werden so gerendert, dass ihr Seitenverhältnis dem in 16:9 gedrehten Rohmaterial entspricht. Im Format 4:3 und im Format 16:9 gedrehtes Rohmaterial kann bei Let's Edit 2 nicht im selben Projekt kombiniert werden.

Snap – Magnetfunktion

Ist diese Funktion aktiviert, so wird ein Clip, den Sie mit der Maus auf die Timeline ziehen, an den nächstgelegenen Clip bzw. Schnitt „angesaugt“.

Ist sie nicht aktiviert, so kann u.U. eine Lücke entstehen.

Scrub audio – Audio scrubben

Ist diese Funktion aktiviert, so sind die Töne von der MainAV-, InsertAV- und den ExAudio-Spuren beim Scrubben als Mix zu hören.

Ist sie nicht aktiviert, so ist kein Ton zu hören.

Stop playback at frame drop – Wiedergabe bei Frame Drop stoppen

Ist diese Funktion aktiv, so stoppt die Timeline-Wiedergabe, wenn sie nicht in Echtzeit möglich ist.

Ist sie nicht aktiv, so lässt der Prozessor bei der Wiedergabe Frames aus, aber die Wiedergabe wird nicht gestoppt.

Capture file setting – Einstellungen für das Datei-Capturing

Öffnet eine Dialogbox, in der die Dateitypen für das Capturing von AV-Dateien bestimmt werden können.

Capture audio from track 3 and 4 – Audio von Spur 3 und 4 capturen

Ist diese Option aktiviert, so wird der Ton von Spur 3 und 4 auf dem Band (4-kanalige Aufnahme mit 32 kHz / 12 Bit) beim AV-Capturing in einer separaten .wav-Datei abgelegt. Diese Datei kann synchron an den zugehörigen AV-Clip angelegt werden, so dass alle vier Audiokanäle zur Verfügung stehen.

Ist diese Funktion nicht aktiviert, so werden die Kanäle 3 und 4 nicht auf die Festplatte überspielt.

Don't separate capture clip – Capture-Clip nicht trennen

Ist diese Funktion nicht aktiviert, so legt Let's Edit 2 bei Timecode- oder Zeitsprüngen beim Capturing eine neue Datei an. Ist sie nicht aktiviert, so wird der ganze Clip in einer Datei erfasst.

Time scale – Zeitskala

1 Frame

Die Zeitskala ist in Einheiten von 1 Vollbild unterteilt.

10 Frames

Die Zeitskala ist in Einheiten von 10 Vollbildern unterteilt.

1 Second – 1 Sekunde

Die Zeitskala ist in Einheiten von 1 Sekunde unterteilt.

2 Seconds 2 Sekunden

Die Zeitskala ist in Einheiten von 2 Sekunden unterteilt.

5 Seconds – 5 Sekunden

Die Zeitskala ist in Einheiten von 5 Sekunden unterteilt.

10 Seconds - 10 Sekunden

Die Zeitskala ist in Einheiten von 10 Sekunden unterteilt.

15 Seconds – 15 Sekunden

Die Zeitskala ist in Einheiten von 15 Sekunden unterteilt.

30 Seconds – 30 Sekunden

Die Zeitskala ist in Einheiten von 30 Sekunden unterteilt.

1 Minute

Die Zeitskala ist in Einheiten von 1 Minute unterteilt.

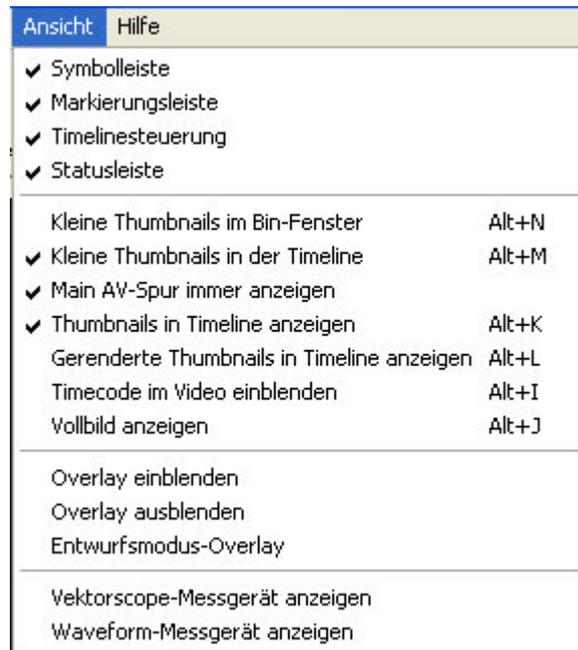
Fit Scale – Anpassen

Die Zeitskala wird so an die Länge der Timeline angepasst, dass sie in ganzer Länge auf dem Bildschirm zu sehen ist.

Let's Edit Properties – Let's Edit-Eigenschaften

Öffnet die Dialogbox mit den Systemeigenschaften, in der verschiedene Einstellungen vorgenommen werden können.

View/Ansicht-Menü



Tool Bar

Ein- und Ausblenden der Werkzeugleiste

Mark Bar

Ein- und Ausblenden der Markerleiste

Control Bar

Ein- und Ausblenden der Timelinesteuerung

Status bar – Statusleiste

Ein- und Ausblenden der Statusleiste

Small thumbnails in bin window – Kleine Indexbilder im DV-Bin

Die Clips im DV-Bin erscheinen mit kleinen Indexbildern.

Ist diese Funktion nicht aktiviert, so erscheinen sie mit grossen Indexbildern.

Small thumbnails in timeline – Kleine Indexbilder auf der Timeline

Auf der Filmspur erscheinen kleine Indexbilder.

Ist diese Funktion nicht aktiviert, so erscheinen auf der Filmspur grosse Indexbilder.

Always show MainAV track – MainAV-Spur immer zeigen

Ist diese Option aktiv, so bleibt die MainAV-Spur stets an derselben Stelle. Sind die anderen Spuren teilweise ausgeblendet, so liegt die MainAV-Spur beim Scrollen immer oben.

Ist diese Funktion nicht aktiviert, so läuft die MainAV-Spur beim Scrollen wie die anderen Spuren durch, wenn diese zum Teil ausgeblendet sind.

Show thumbnails in timeline – Indexbilder in der Timeline zeigen

Ist diese Funktion aktiviert, so liegen auf der Filmspur in unterschiedlichen Abständen Indexbilder.

Ist sie nicht aktiviert, so ist die Filmspur ausgeblendet, und es sind keine Indexbilder zu sehen.

Show render image thumbnail in timeline – Render-Indexbilder in der Timeline zeigen

Ist diese Option aktiviert, so werden die Indexbilder der Clips mit aktiviertem Videofilter gezeigt. Dadurch können sich das Scrubben und die Positionsänderungen auf der Timeline erheblich verlangsamen.

Ist die Funktion deaktiviert, so werden die Indexbilder der unveränderten Zuspielclips (ohne Videofilter) gezeigt.

Show timecode on video – Timecode ins Bild einblenden

Aktivieren Sie diese Option, um den Timecode in das Ausgangsbild einzublenden.

Show full screen – Voll Bildschirmgröße

Das Preview-Fenster erscheint in voller Bildschirmgröße. Um das Bild in diesem Modus wiederzugeben oder zu stoppen, klicken Sie auf die linke Maustaste, und mit einem Klick auf die rechte Maustaste öffnen Sie das Kontextmenü. Mit ESC verlassen Sie den Modus „Volle Bildschirmgröße“.

Start overlay

Blendet das Preview-Fenster ein.

Stop overlay

Blendet das Preview-Fenster aus.

Draft mode overlay

Das Preview-Fenster erscheint im Qualitätsmodus „Entwurf“, was die benötigte Prozessorleistung erheblich reduziert.

Show vectorscope – Vektorskop einblenden

Das Vektorskop für die Bildkontrolle der Timeline erscheint auf dem Bildschirm.

Show waveform – Oszilloskop einblenden

Das Oszilloskop erscheint auf dem Bildschirm.

Hilfe-Menü

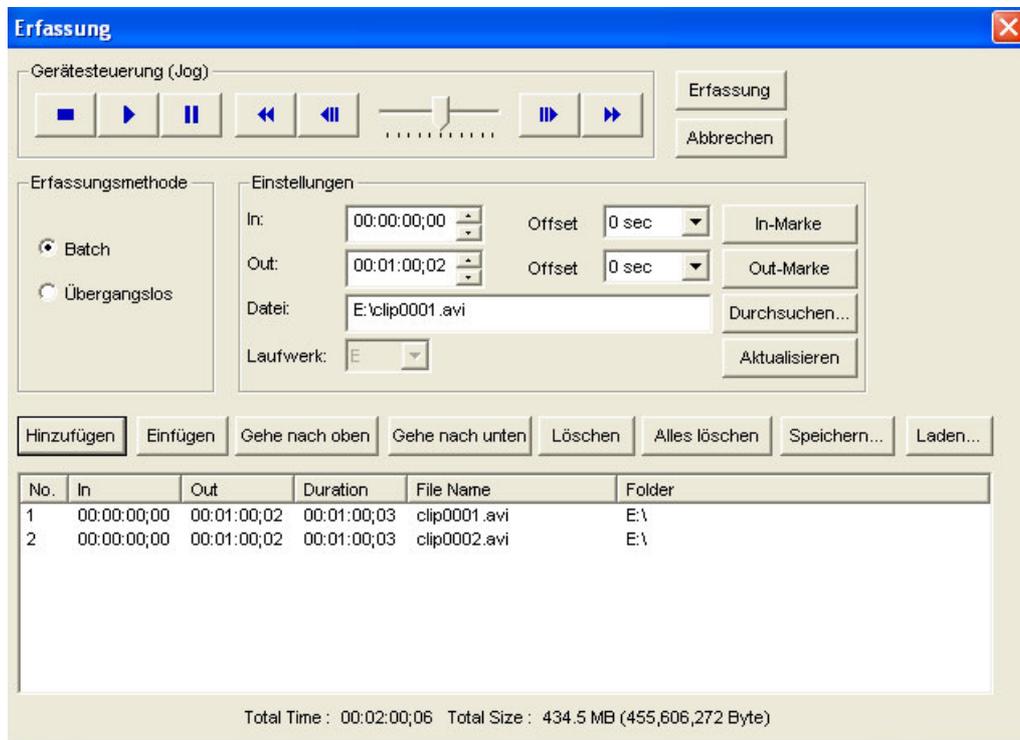


Info...

Öffnet ein Fenster mit der Anzeige der Software-Version.

Dialogboxen

Batch Capturing/Nahtlos-Capturing – Batch-Modus



Capture Method – Capture-Verfahren

Batch

Aktiviert den Batch-Capture-Modus.

Seamless - Nahtlos

Aktiviert das Nahtlos-Capturing. Diese Option wird beim Capturing von Clips im MPEG-Format nicht angeboten.

Settings - Einstellungen

In – In-Punkt

Timecode-Wert, ab dem der Clip eingespielt wird.

Out – Out-Punkt

Timecode-Wert, bis zu dem der Clip eingespielt wird.

File – Datei

Dateiname des auf die Festplatte überspielten Clips

Button **Mark In – Mark In**-Button

Markiert die aktuelle Bandposition als Einstiegspunkt des Clips

Mark Out button – Button **Mark Out**-Button

Markiert die aktuelle Bandposition als Ausstiegspunkt des Clips

Browse button – Button **Suchen**

Öffnet ein Fenster für die Eingabe des Clipnamens.

Update button – Button **Aktualisieren**

Aktualisiert In- und Out-Punkt sowie Dateiname des angewählten Listeneintrags

Add button – Button **Hinzufügen**

Fügt die aktuellen Einstellungen als neuen Clip am Ende der Capture-Liste hinzu

Insert button – Button **Insertieren**

Fügt die aktuellen Einstellungen als neuen Clip vor dem angewählten Clip in der Capture-Liste hinzu (bzw. am Ende der Liste, wenn kein Clip angewählt ist).

Go Up button – Button **Auf**

Rückt den angewählten Clip um eine Zeile in der Capture-Liste nach oben.

Go Down button – Button **Ab**

Rückt den angewählten Clip um eine Zeile in der Capture-Liste nach unten.

Delete button – Button **Löschen**

Löscht den angewählten Clip aus der Capture-Liste.

Delete All button – Button **Alles löschen**

Löscht alle Clips aus der Capture-Liste

Save button – Button **Speichern**

Speichert die Capture-Liste

Load button – Button **Laden**

Lädt eine Capture-Liste

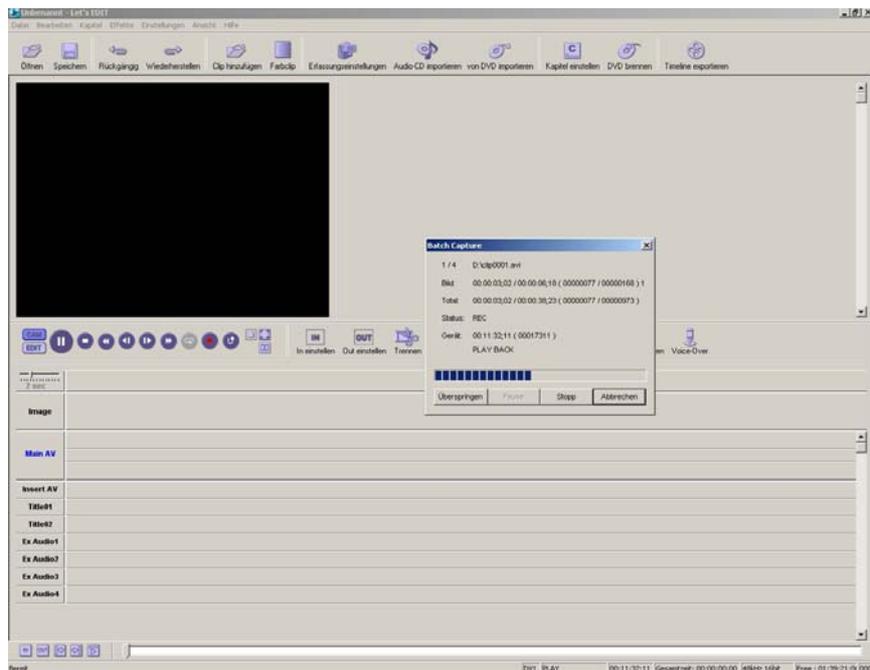
Capture button – Button **Capture**

Startet das Capturing.

Cancel button – Button **Abbrechen**

Löscht die Capture-Liste und schliesst die Dialogbox Batch Capturing/Nahtlos-Capturing.

Batch Capture-Prozess



/ # xxxxx

Zeigt den soeben eingespielten Clip an, die Anzahl der insgesamt einzuspielenden Clips und den Dateinamen des aktuellen Clips. Beispiel: **1 / 2 D:\capture1.avi** bedeutet, dass gerade der erste von zwei Clips eingespielt wird und dass er unter D:\capture1.avi abgelegt wird.

Frame – Vollbild

Zeigt das aktuelle Frame und die Gesamtzahl der Frames des aktuellen Clips in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames sowie in Vollbildern an.

Total – Gesamtzeit

Zeigt das aktuelle Vollbild und die insgesamt einzuspielenden Frames in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames sowie in Vollbildern an.

Status

Zeigt den aktuellen Betriebszustand an.

Deck – Gerät

Zeigt die aktuelle Bandposition in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames sowie den aktuellen Betriebszustand des Geräts an.

Skip button – Button **Überspringen**

Beendet den aktuellen Clip und geht zum nächsten Clip der Capture-Liste über.

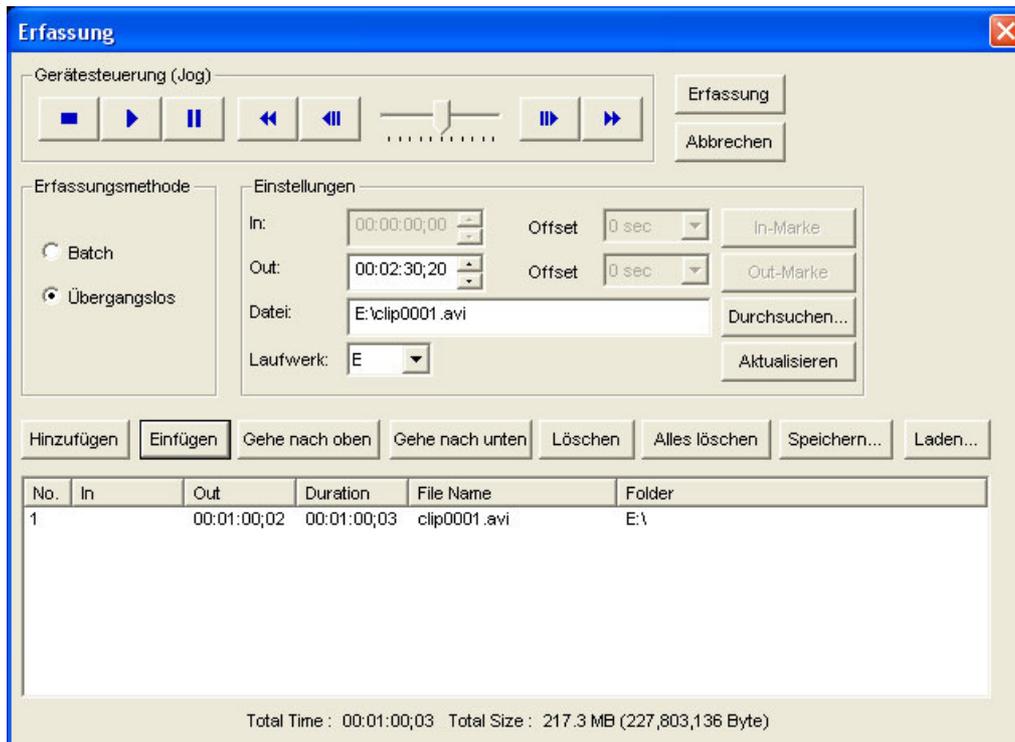
Stop button – **Stop**-Button

Stopt den Capture-Vorgang an der aktuellen Position und speichert alle bisher eingespielten Clips.

Cancel button – Button **Abbrechen**

Stopt den Capture-Vorgang und löscht alle bisher eingespielten Clips.

Batch Capturing/Nahtlos-Capturing – Nahtlos-Modus



Capture-Verfahren

Batch

Aktiviert den Batch-Capture-Modus.

Seamless - Nahtlos

Aktiviert das Nahtlos-Capturing. Diese Option wird beim Capturing von Clips im MPEG-Format nicht angeboten.

Settings - Einstellungen

Out – Out-Punkt

Dauer des Clips plus 1 Frame (die Clipdauer ist um 1 Vollbild länger als die eingegebene Dauer).

File – Datei

Dateiname des auf die Festplatte überspielten Clips

Browse button – Button Suchen

Öffnet ein Fenster für die Eingabe des Clipnamens.

Update button – Button Aktualisieren

Aktualisiert Out-Punkt (Dauer) und Dateinamen des angewählten Listeneintrags

Insert button – Button **Insertieren**

Fügt die aktuellen Einstellungen als neuen Clip vor dem angewählten Clip in der Capture-Liste hinzu (bzw. am Ende der Liste, wenn kein Clip angewählt ist).

Go Up button – Button **Auf**

Rückt den angewählten Clip um eine Zeile in der Capture-Liste nach oben.

Go Down button – Button **Ab**

Rückt den angewählten Clip um eine Zeile in der Capture-Liste nach unten.

Delete button – Button **Löschen**

Löscht den angewählten Clip aus der Capture-Liste.

Delete All button – Button **Alles löschen**

Löscht alle Clips aus der Capture-Liste

Save button – Button **Speichern**

Speichert die Capture-Liste

Load button – Button **Laden**

Lädt eine Capture-Liste

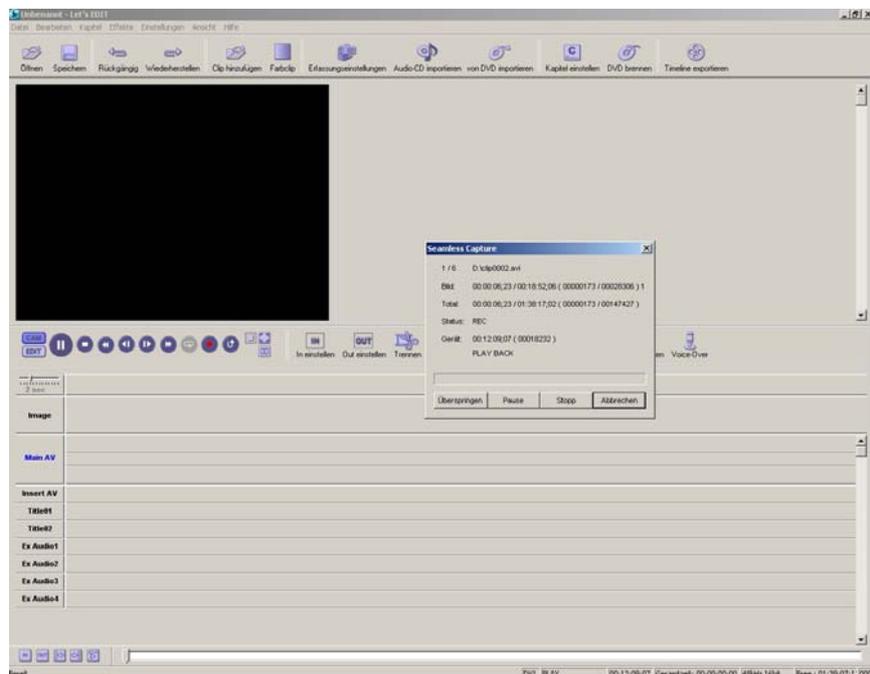
Capture button – Button **Capture**

Startet das Nahtlos-Capturing.

Cancel button – Button **Abbrechen**

Löscht die Capture-Liste und schliesst die Dialogbox Batch Capturing/Nahtlos-Capturing.

Nahtlos-Capturingprozess



/ # xxxxx

Zeigt den soeben eingespielten Clip an, die Anzahl der insgesamt einzuspielenden Clips und den Dateinamen des aktuellen Clips. Beispiel: **1 / 2 D:\capture1.avi** bedeutet, dass gerade der erste von zwei Clips eingespielt wird und dass er unter D:\capture1.avi abgelegt wird.

Frame – Vollbild

Zeigt das aktuelle Frame und die Gesamtzahl der Frames des aktuellen Clips als Timecode und in Vollbildern an.

Total – Gesamtzeit

Zeigt das aktuelle Vollbild und die insgesamt einzuspielenden Frames als Timecode und in Vollbildern an.

Status

Zeigt den aktuellen Betriebszustand an.

Deck – Gerät

Zeigt die aktuelle Bandposition in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames sowie den aktuellen Betriebszustand des Geräts an.

Skip button – Button **Überspringen**

Beendet den aktuellen Clip und geht zum nächsten Clip der Capture-Liste über.

Pause button – Button **Pause**

Pausiert den Capture-Vorgang.

Stop button – **Stop**-Button

Stoppt das Nahtlos-Capturing an der aktuellen Position und speichert alle bisher eingespielten Clips.

Cancel button – Button **Abbrechen**

Stoppt das Nahtlos-Capturing und löscht alle bisher eingespielten Clips.

Clip trimmen

Label	Timecode	Image Code	Unit
In:	00:00:00;00	00000000	Bild
Out:	00:00:31;14	00000944	Bild
Dauer:	00:00:31;14	00000944	Bild
Start:			Bild

In – In-Punkt

Setzt den In-Punkt des Clips in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames oder nach Vollbildern

Out – Out-Punkt

Setzt den Out-Punkt des Clips in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames oder nach Vollbildern

Duration – Dauer

Setzt die Dauer des Clips in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames oder in Vollbildern

Begin – Anfang

Setzt bei Clips, die nicht auf der MainAV-Spur liegen, die Startposition in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames oder in Vollbildern

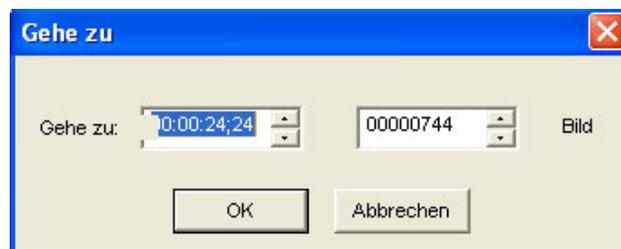
Ok

Bestätigt die für In- und Out-Punkt, Dauer und Anfang eingegebenen Werte und schliesst die Dialogbox.

Cancel – Abbrechen

Nimmt die Änderungen zurück und schliesst die Dialogbox.

Jump – Gehen zu ...



Jump to ... – Gehe zu ...

Springt zu einem bestimmten Timecode bzw. einem bestimmten Vollbild in der Timeline.

Ok

Schliesst die Dialogbox und springt zu einem bestimmten Timecode bzw. einem bestimmten Vollbild.

Cancel – Abbrechen

Schliesst die Dialogbox, ohne dass die Änderungen wirksam werden.

Kapitelpunkte setzen



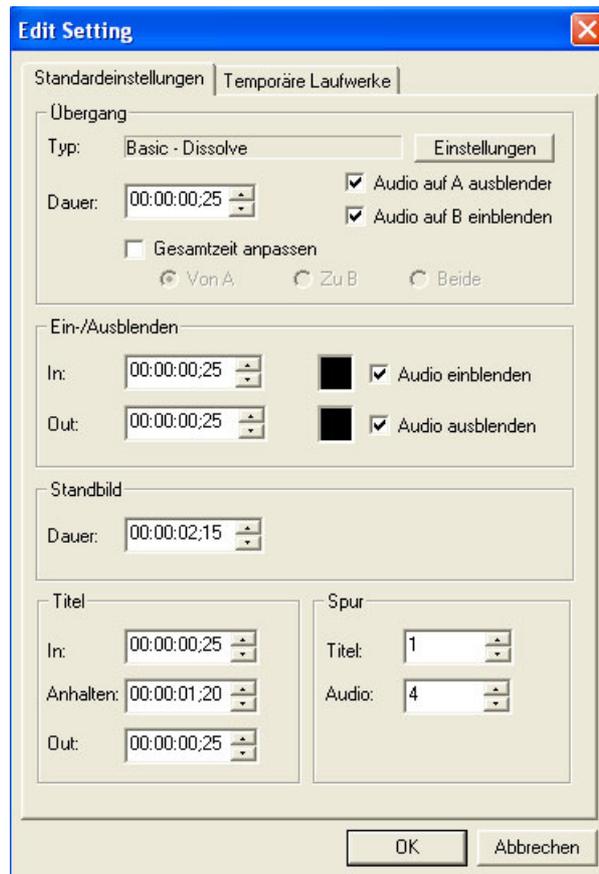
Regular intervals – In regelmässigen Abständen

Ist diese Option aktiviert, so werden in regelmässigen Abständen Kapitelpunkte gesetzt.

Cut point – An den Schnittpunkten

Ist diese Option aktiviert, so werden an allen Schnitten Kapitelpunkte gesetzt.

Default Edit Settings – Grundeinstellungen



Transition – Übergang

Type – Typ

Zeigt den Standard-Übergangseffekt an.

Settings button - Button **Einstellungen**

Öffnet die Dialogbox für die Wahl der Überblenddauer

Duration – Dauer

Eingabe der Blenddauer in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames

Fade out audio on A – Audio auf A ausblenden

Ist diese Option aktiviert, so wird bei einer Blende der Ton des ersten Clips automatisch abgeblendet.

Ist sie nicht aktiviert, so bleibt der Tonpegel des ersten Clips unverändert.

Fade in audio on B – Audio auf B einblenden

Ist diese Option aktiviert, so wird bei einer Blende der Ton des zweiten Clips automatisch aufgeblendet.

Ist sie nicht aktiviert, so bleibt der Tonpegel des zweiten Clips unverändert.

Fix total frames – Gesamtzeit anpassen

Ist diese Option aktiviert, so werden bei allen auf der auf der Timeline eingefügten Übergangseffekten die In- und/oder Out-Punkte der B- und/oder A-Clips so verschoben (sofern dies möglich ist), dass die Gesamtdauer der Timeline unverändert bleibt.

From A

Der Out-Punkt des ersten Clips wird so verlängert, dass die Gesamtdauer der Timeline unverändert bleibt, wenn eine Blende hinzugefügt wird.

From B

Der In-Punkt des zweiten Clips wird so verlängert, dass die Gesamtdauer der Timeline unverändert bleibt, wenn eine Blende hinzugefügt wird.

Both – Beide

Sowohl der Out-Punkt des ersten als auch der In-Punkt des zweiten Clips werden so verlängert, dass die Gesamtdauer der Timeline unverändert bleibt, wenn eine Blende hinzugefügt wird.

Fade in/out – Ein/Ausblenden

In – Aufblende

Eingabe der Standarddauer für die Aufblende in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames

Fade in color – Farbe der Aufblende

Wahl der Standardfarbe für die Aufblende mit einem Mausklick

Fade in audio – Audio einblenden

Ist diese Option aktiviert, so wird der Ton bei einer Bild-Aufblende automatisch auch aufgeblendet.

Out – Ausblenden

Eingabe der Standarddauer für die Abblende in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames

Fade out color – Farbe der Abblende

Wahl der Standardfarbe für die Abblende mit einem Mausklick

Fade out audio – Audio ausblenden

Ist diese Option aktiviert, so wird der Ton bei einer Bild-Abblende automatisch auch abgeblendet.

Still image - Standbild

Duration – Dauer

Eingabe der Standarddauer eines Standbildes in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames

Title – Titel

In - Einblenden

Eingabe der Standard-Titeleinblendung in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames

Hold – Halten/Stehen

Eingabe der Standard-Standzeit des Titels in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames

Out - Ausblenden

Eingabe der Standard-Titelausblendung in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames

Track – Spur

Title – Titel

Eingabe der Anzahl von Titelspuren, die auf der Timeline verfügbar sein sollen. Titel, die auf verborgenen Spuren liegen, sind in der Vorschau dennoch zu sehen, können jedoch nur bearbeitet werden, wenn die entsprechenden Spuren reaktiviert werden.

Audio

Eingabe der Anzahl von Audiospuren, die auf der Timeline verfügbar sein sollen. Töne, die auf verborgenen Spuren liegen, sind in der Vorschau dennoch zu hören, können jedoch nur bearbeitet werden, wenn die entsprechenden Spuren reaktiviert werden.

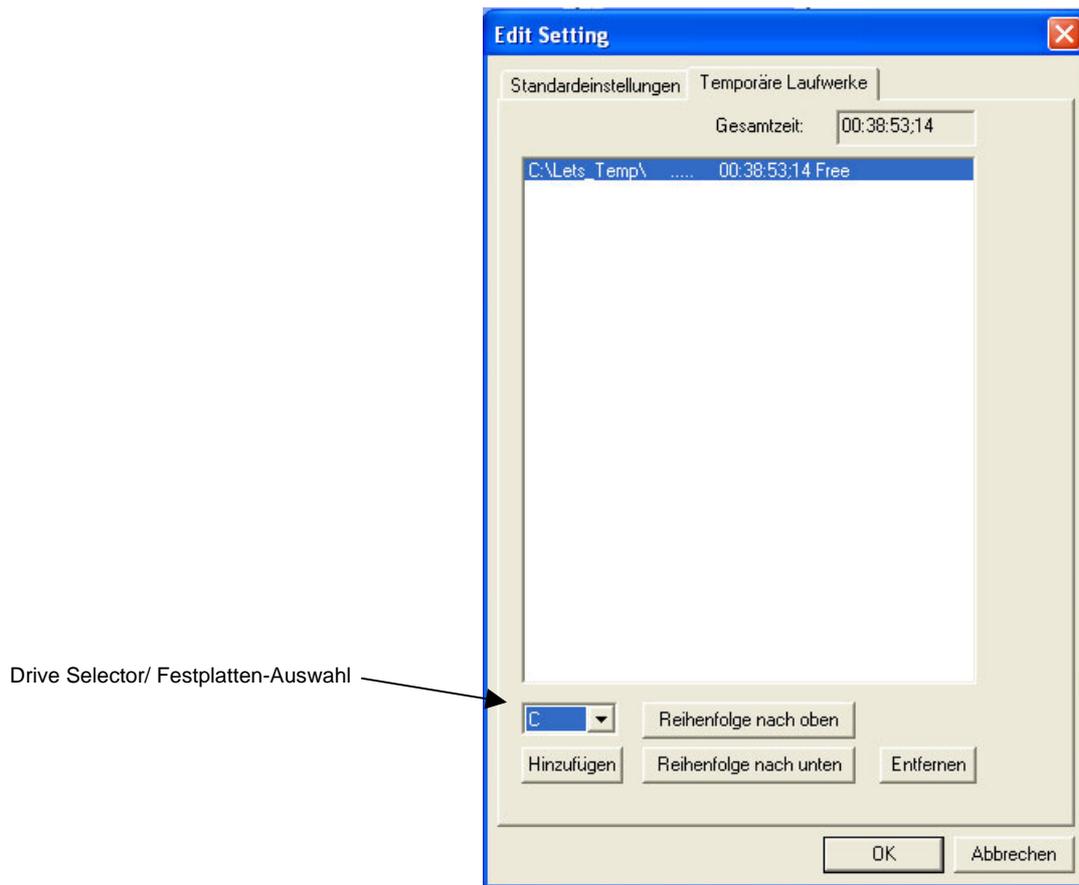
Ok

Bestätigt die Eingabe und schliesst die Dialogbox.

Cancel – Abbrechen

Schliesst die Dialogbox, ohne dass die Änderungen wirksam werden.

Default Edit Settings – Temporäre Laufwerke



Total time – Gesamtspeicherzeit

Zeigt die gesamte Speicherzeit aller aufgelisteten temporären Laufwerke an

Drive selector – Wahl der Festplatte

Wählt eine Festplatte aus der Auswahlbox und setzt sie auf die Liste

Add button – Button Hinzufügen

Setzt die angewählte Festplatte auf die Liste mit den temporären Festplatten

Up position button – Button Auf

Rückt die angewählte Festplatte um eine Position in der Liste nach oben (höhere Priorität)

Down position button – Button Ab

Rückt die angewählte Festplatte um eine Position in der Liste nach unten (niedrigere Priorität)

Delete button – Button Löschen

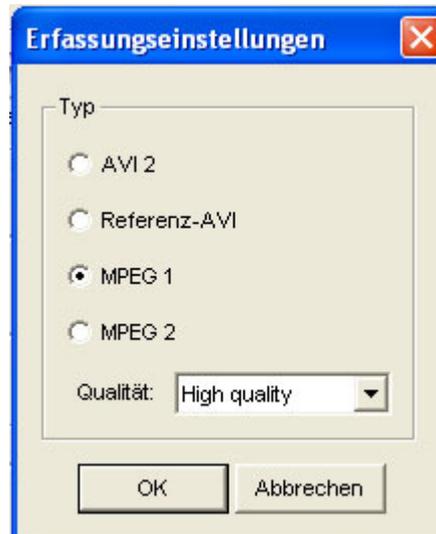
Löscht die angewählte Festplatte von der Liste

Ok

Bestätigt die Eingaben und schliesst die Dialogbox

Cancel – Abbrechen

Capture file setting



AVI 2

Ist diese Option angewählt, so wird der Clip im Format AVI 2.0 eingespielt.

Reference AVI – Referenz-AVI

Ist diese Option angewählt, so wird der Clip als Referenz-AVI eingespielt. Es kann nun ein Clip mit einer Dauer von etwa 180 Minuten eingespielt werden.

MPEG1

Der Clip wird im MPEG1-Format eingespielt.

MPEG2

Der Clip wird im MPEG2-Format eingespielt.

Quality – Qualität

Bestimmt die Qualität beim MPEG-Capturing.

High quality – Hohe Qualität

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie mit der bestmöglichen Qualität einspielen wollen. Die Bitrate des eingespielten Clips beträgt in diesem Fall bei MPEG1 950.000 und bei MPEG2 8.000.000 Bit/s.

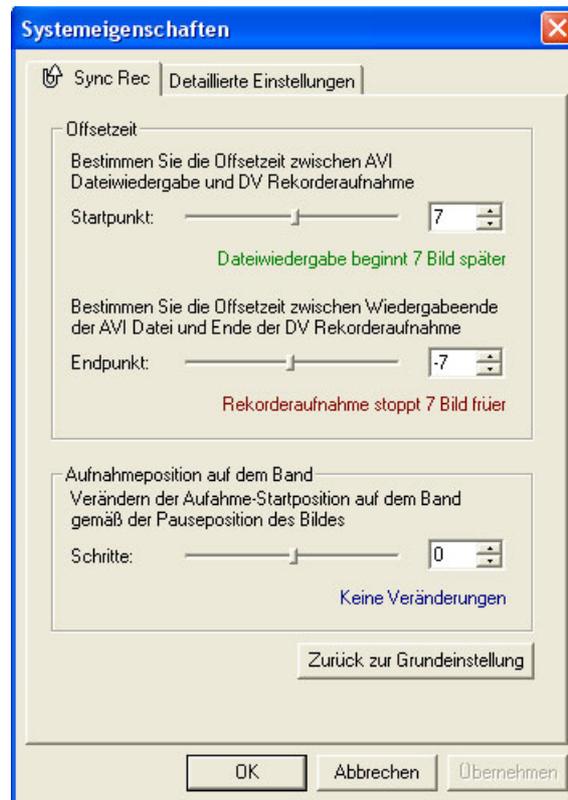
Standard

Hier beträgt die Bitrate bei MPEG1 800.000 und bei MPEG2 5.000.000 Bit/s.

Longest – Längste

Wählen Sie diese Option, wenn Sie so viel Material wie möglich einspielen wollen. Die Bitrate des eingespielten Clips beträgt hier bei MPEG1 600.000 und bei MPEG2 3.000.000 Bit/s.

Let's Edit 2 Properties – Eigenschaften



Offset Time – Versatz

Start Point – Startpunkt

Bestimmt den Versatz zwischen der Wiedergabe der Datei und dem Beginn der Aufnahme auf die DV-Cassette.

End Point – Endpunkt

Bestimmt den Versatz zwischen dem Stoppen der Dateiwiedergabe und dem Stopp der Aufnahme auf die DV-Cassette.

Record Position on Tape – Aufnahmeposition des Bandes

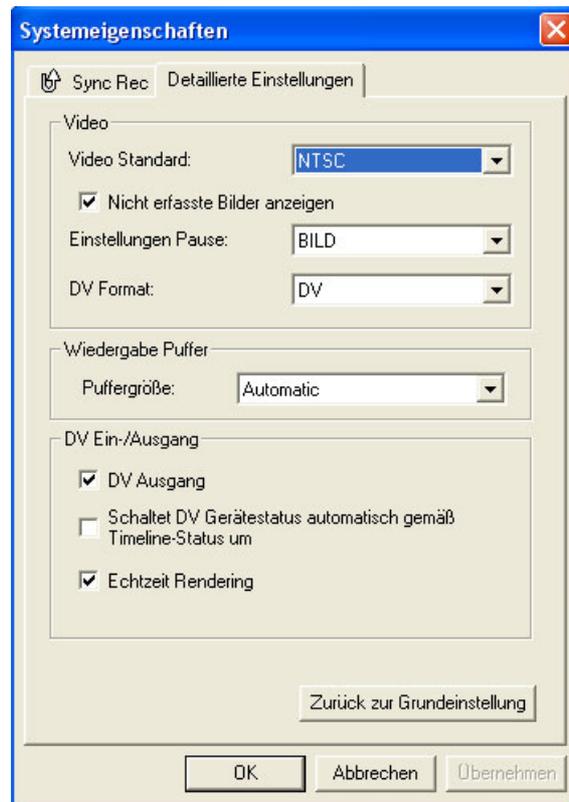
Steps

Justiert die Aufnahmeposition des DV-Bandes anhand der Pausenposition

Return to Default Position – Zurück in die Grundeinstellung

Setzt die eingestellten Werte zurück und stellt die Grundeinstellung wieder her.

Let's Edit Properties – Eigenschaften – Detailed Settings



Video

Video Standard – Videonorm

Angabe der Videonorm

Count Dropped Frames in Time Display

Ist diese Option aktiviert, so wird der Timecodewert an die tatsächliche Dauer nach berechneten Drop Frames angepasst (nur bei NTSC).

Ist sie nicht aktiviert, so wird der Timecodewert des aktuellen Vollbildes angezeigt.

Field During Pause – 1./2. Halbbild bei Pause

Wahl des Halbbildes, das bei Wiedergabepause angezeigt werden soll. Mit der Einstellung ODD (ungerade) oder EVEN (gerade) steht das Bild ruhiger.

DV Format

Wahl zwischen DV und DVCAM

Playback Buffer – Wiedergabepuffer

Buffer Size – Grösse des Wiedergabepuffers

Bestimmt die Grösse des Wiedergabepuffers

DV input/output – DV-

DV output – DV-Ausgabe

Aktiviert die Ausgabe auf DV

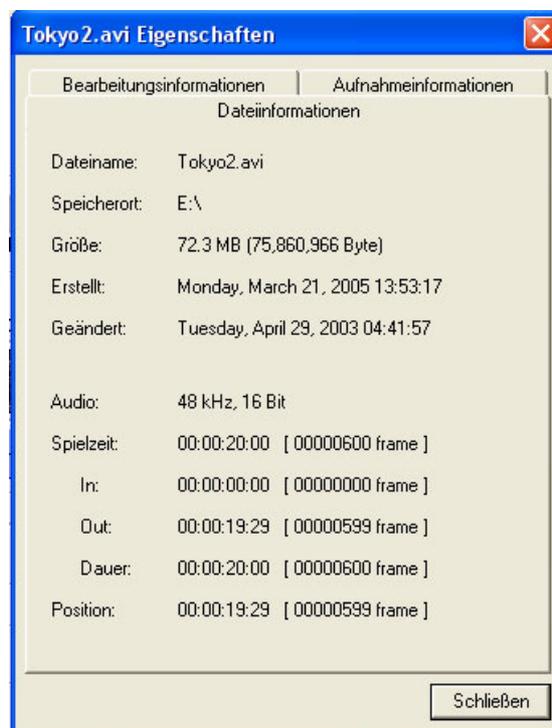
Automatically switch DV device mode according to timeline status – DV-Gerät automatisch entsprechend dem Timeline-Modus steuern

Steuert das DV-Gerät automatisch entsprechend dem Timeline-Modus

Realtime rendering – Echtzeit-Rendern

Ist diese Option aktiviert, so wird die Timeline vor der Ausgabe an den IEEE1394-Anschluss per Software in DV encodiert.

Clip Properties – Clip-Eigenschaften – Datei-Information



File name – Dateiname

Name der Datei

Location – Speicherort

Festplatte und Verzeichnis, unter dem die Datei abgelegt ist

Size – Grösse

Dateigrösse in MB und Byte

Created – Erzeugt

Datum der Erstellung der Datei

Modified – Geändert

Datum der Änderung der Datei

Audio

Audio-Samplingrate und Anzahl der Bits

Play time – Dauer

Spieldauer der Datei

In – In-Punkt

In-Punkt der Datei

Out – Out-Punkt

Out-Punkt der Datei

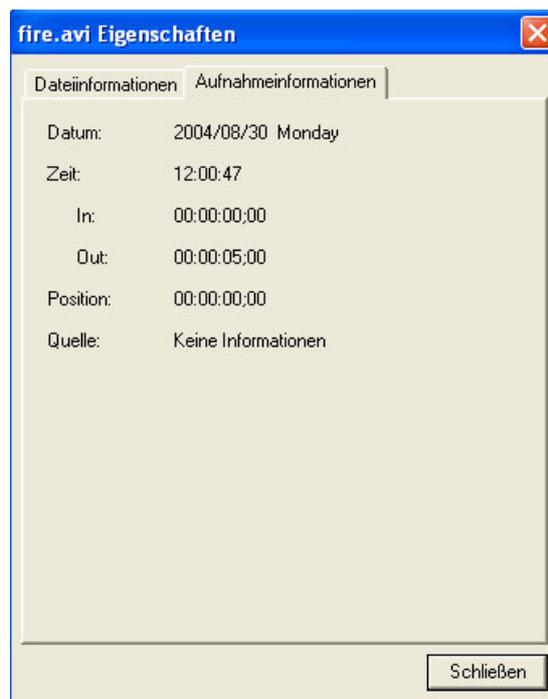
Duration – Dauer

Dauer der Datei

Position

Aktuelle Position des Timeline-Cursors (wird nur angezeigt, wenn der Cursor gerade auf einem Clip steht)

Clip-Eigenschaften – Rec-Information



Date – Datum

Datum der Aufnahme des Clips

Time – Uhrzeit

Uhrzeit der Aufnahme des Clips

In – In-Punkt

In-Punkt des Clips auf dem Band

Out – Out-Punkt

Out-Punkt des Clips auf dem Band

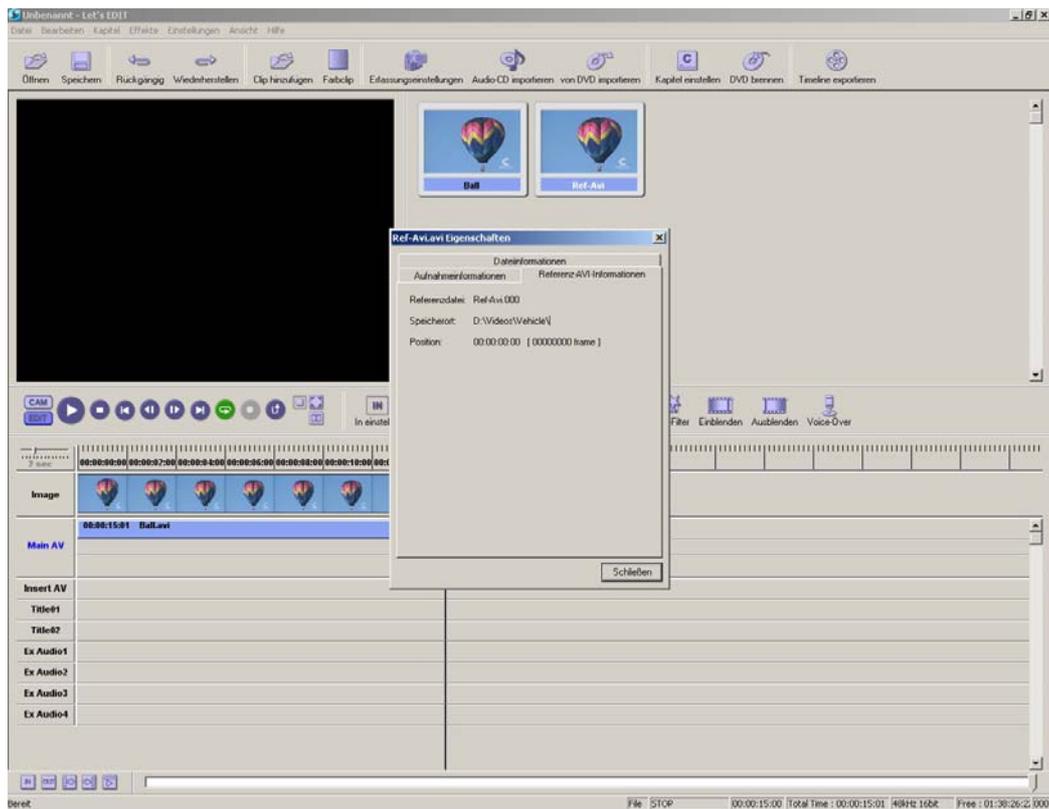
Position

Position des Clips auf dem Band

Source – Quelle

Art der Quelle

AVI Properties – Referenz-AVI Information



Reference File – Referenzdatei

Datei(en), auf die diese Referenz-AVI verweist.

Location – Speicherort

Speicherort der Datei(en), auf die verwiesen wird.

Position

Aktuelle Position des Timeline-Cursors (wird nur angezeigt, wenn der Cursor gerade auf einem Clip steht).

About – Info



Free Memory – Freier Speicherplatz

Zeigt an, wieviel Speicherplatz im System vorhanden ist.

Free Disk Space – Freie Festplattenkapazität

Zeigt an, wieviel Speicherplatz auf den temporären Laufwerken zur Verfügung steht.

Free Capture – Freie Capture-Kapazität

Zeigt an, wieviel Video in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames bzw. in Vollbildern auf die unter Free Disk Space aufgelisteten temporären Laufwerke aufgezeichnet werden kann.

Kapitel 4

Einstellungen der Übergangseffekte

In diesem Kapitel werden die Einstellungen der wichtigsten Echzeit-Effekte von Let's Edit 2 beschrieben

Allgemeine Optionen

Die folgenden Optionen gelten für alle Übergangseffekte:

Use Video Frames – Videobilder zeigen

Ist diese Option angewählt, so sehen Sie in der Vorschau des Übergangs die richtigen Videobilder anstatt der Platzhalter A und B.

Show Over Scan – Overscan anzeigen

Mit dieser Funktion blenden Sie den Bildschirmkasch ein, der Ihnen exakt zeigt, welcher Teil des Videobildes auf dem Fernsehschirm zu sehen sein wird.

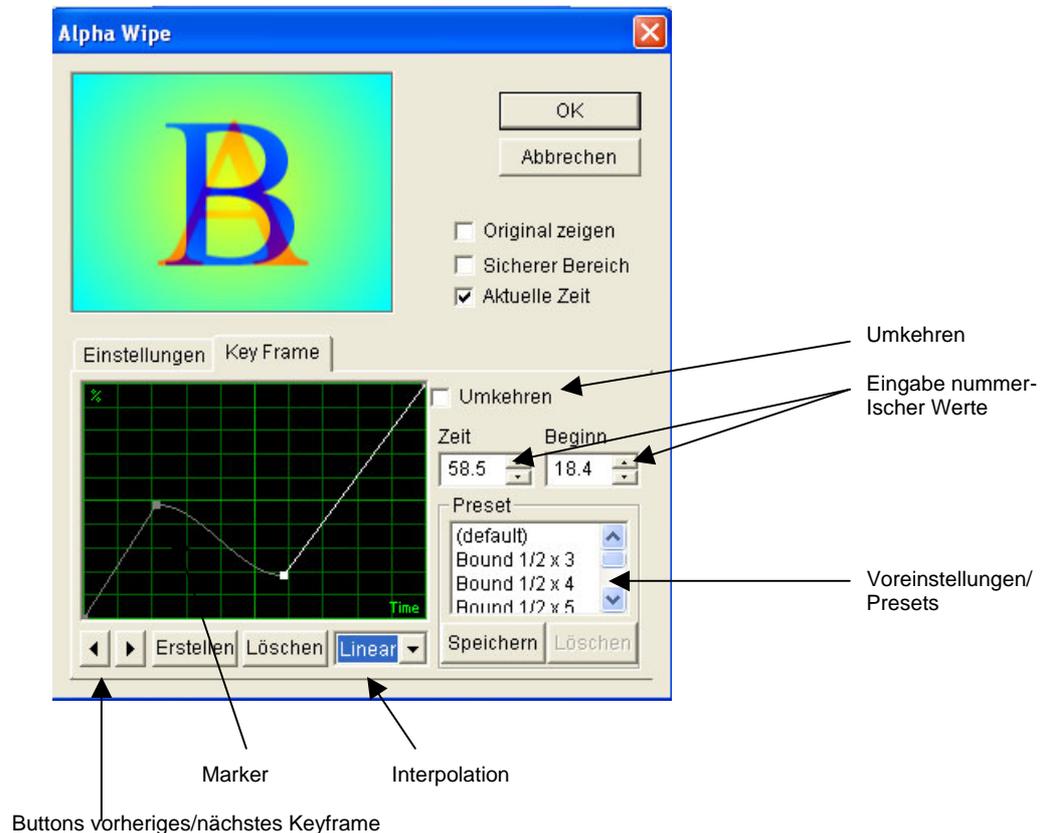
Actual Duration – Tatsächliche Dauer

Hier sehen Sie die Vorschau mit der exakten Blenddauer, so dass Sie einen besseren Eindruck von der Ablaufgeschwindigkeit des Effekts bekommen. Die Überblendgeschwindigkeit können Sie in der Registerkarte **Keyframe** verändern. Keyframes sind „Marker“, mit denen Sie den Ablauf eines Übergangs oder Filters zu einem bestimmten Zeitpunkt verändern können.

Mit Keyframes beeinflussen Sie die Geschwindigkeit des Effekts, halten den Effekt an einer bestimmten Stelle an oder lassen ihn rückwärts laufen. Eine Kreisblende können Sie beispielsweise schnell öffnen, dann fast komplett schliessen und wieder vollständig öffnen.

Keyframes legen Sie jeweils in der Registerkarte **Keyframe** an, die zu jedem Effekt gehört.

- | | |
|-----------------------|---|
| Reverse | - Umkehren |
| Manual adjustment | - Eingabe numerischer Werte |
| Presets | - Voreinstellungen/Presets |
| Interpolation | - Interpolation |
| Marker | - Marker |
| Previous/Next buttons | - Buttons Vorheriges Keyframe/Nächstes Keyframe |



Bei der Keyframe-Grafik stellt die horizontale Achse die **Time - Zeit** dar und die vertikale den Ablauf des Effekts in **Percent - Prozent (%)**. Normalerweise laufen die Effekte von ihrem Startpunkt links unten in der Grafik bei 0 % bis zu ihrem Endpunkt rechts oben bei 100 % linear ab.

Hinzufügen, Anwählen und Löschen von Keyframes

Um ein Keyframe hinzuzufügen klicken Sie auf den Button **Create – Hinzufügen**; in der Grafik erscheint nun ein weisser Keyframe-Marker.

Diesen Marker können Sie mit der Maus auf eine beliebige Position ziehen oder ihn durch Eingabe von Werten für **Time – Zeit** und **Progress – Ablauf** verschieben.

Wenn Sie ein bestimmtes Keyframe anwählen wollen, klicken Sie auf den gewünschten Marker oder springen mit den Buttons links unten mit den dreieckigen Symbolen für „vor“ und „zurück“ auf das nächste Keyframe.

Zum Löschen wählen Sie das Keyframe an und klicken auf den Button **Delete – Löschen**.

Einstellung der Keyframe-Interpolation

Die Interpolation (die Bewegungskurve) zwischen zwei Keyframes beeinflussen Sie, indem Sie ein Keyframe anwählen und in der Auswahlbox neben dem Button **Delete – Löschen** die gewünschte **Keyframe-Interpolation** anwählen.

Linear

Bei der linearen Interpolation verläuft die Bewegung von einem Keyframe zum nächsten in Form einer geraden Linie. Bei dieser linearen Interpolation kommt es zu abrupten Änderungen des Bewegungsablaufs. Legen Sie z.B. mit dieser Interpolation eine Blende an, die beim Startpunkt mit 0 % beginnt, in der Mitte 50 % erreicht und am Endpunkt wieder zurück auf 0 % geht, so springt dieser „Umschaltpunkt“ von Blende vorwärts auf Blende rückwärts in der Mitte sehr stark ins Auge. Veränderungen aller Art finden bei der linearen Interpolation sehr abrupt statt.

Sine - Sinusförmig

Bei der Sinusinterpolation wird der Bewegungsablauf zwischen den Keyframes mit einer sinusförmigen Kurve geglättet, so dass alle Änderungen weicher verlaufen.

Accelerated - Beschleunigt

Die beschleunigte Interpolation beginnt langsam und endet schnell.

Decelerated - Verlangsamt

Die verlangsamte Interpolation beginnt schnell und endet langsam.

Umkehren des Verlaufs zwischen den Keyframes

Mit der Option **Reverse – Umgekehrt** kehren Sie die Keyframe-Einstellungen um.

Speichern und Laden von Keyframe-Presets

Sie können auch voreingestellte Keyframe-Werte – sogenannte „Presets“ – für Ihre Effekte abspeichern und laden.

Um Ihre eigenen Keyframe-Werte abzuspeichern, klicken Sie auf den Button **Save – Speichern** unterhalb der **Preset**-Liste. Nach dem Abspeichern der Werte erscheinen diese in der Liste. Die Keyframe-Einstellungen gelten für alle Effekte – einen Wert, den Sie für einen Übergang abgespeichert haben, können Sie bei allen Übergängen abrufen.

Zum Laden eines selbst abgelegten Keyframe-Presets wählen Sie diesen in der Liste an.

Möchten Sie eine selbst definierte Keyframe-Einstellung löschen, so wählen Sie diese in der Liste an und klicken auf den Button **Erase – Löschen**. Sie können nur eigene Werte löschen, nicht jedoch die werkseitig definierten Keyframe-Presets.

Alpha-Wipe



Das Videobild wird mit dem Umriss eines Bitmap-Bildes hereingewischt. Die Alpha-Wipes sind vergleichbar mit den „Gradient Wipes“ bei Premiere.

Registerkarte Optionen

Alpha-Bitmap

Hier bestimmen Sie die Alpha-Bitmap-Datei, die Sie verwenden wollen. Im Verzeichnis **Effect\Alpha** von Let's Edit 2 finden Sie zahlreiche Alpha-Bitmap-Dateien.

Sie können aber auch eigene Bitmaps mit Grauwerten im Format 640 x 480 mit 256 Farben erzeugen. Am besten schauen Sie sich zuerst einige der unter **Effect\Alpha** abgelegten Dateien an, um sich Anregungen für eigene Entwürfe zu holen.

Schärfe

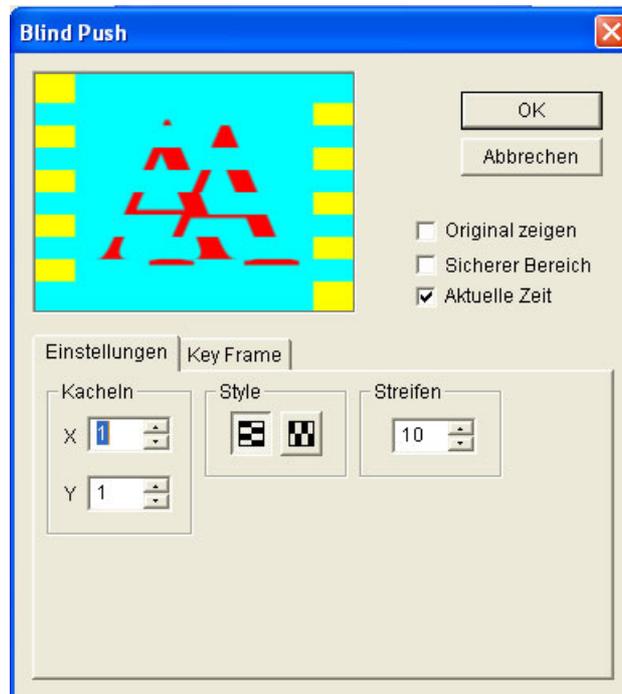
Hiermit bestimmen Sie die Schärfe des Übergangs an den Kanten der Videobilder A und B. Je höher dieser Wert ist, desto schärfer sind diese Kanten.

User Border Color – Borderfarbe Ein

Mit dieser Option erscheint die angewählte Farbe während der Überblendung als Border zwischen den beiden Videoclips A und B.

- > **A side – Video A:** Video A wird mit einem Border versehen.
- > **B side – Video B:** Video B wird mit einem Border versehen.
- > **Both – Beide:** Beide Clips werden mit einem Border versehen.

Blind Push



Video B wird mit einem Jalousieeffekt versehen und schiebt Video B aus dem Bild.

Registerkarte Optionen

X Tile – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

Style – Modus

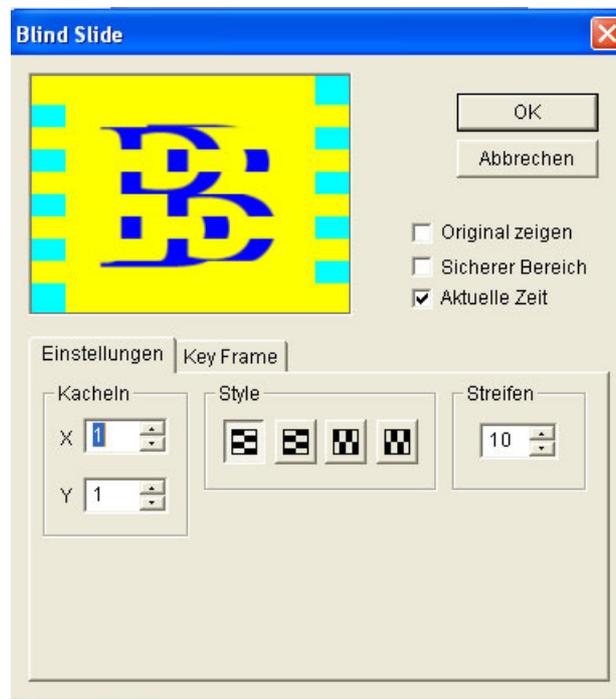
Art des Übergangs

Stripes – Anzahl der Streifen

Anzahl der Streifen

Blind Slide

Video B ist in mehrere Streifen zerteilt, die über Video A geschoben werden.



Registerkarte Optionen

X Tile – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

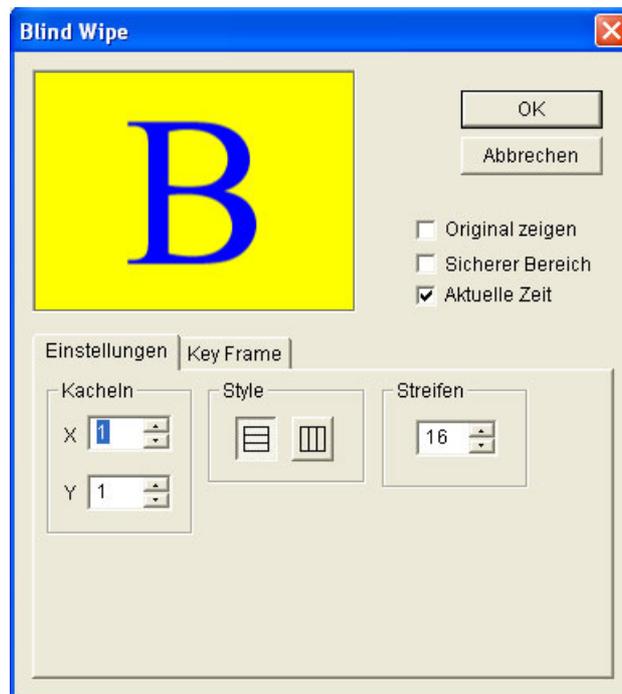
Style – Modus

Richtung des Übergangs

Stripes – Anzahl der Streifen

Anzahl der Streifen

Blind Wipe



Video B ist in mehrere Streifen zerteilt, die über Video A gewischt werden.

Registerkarte Optionen

X Tile – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

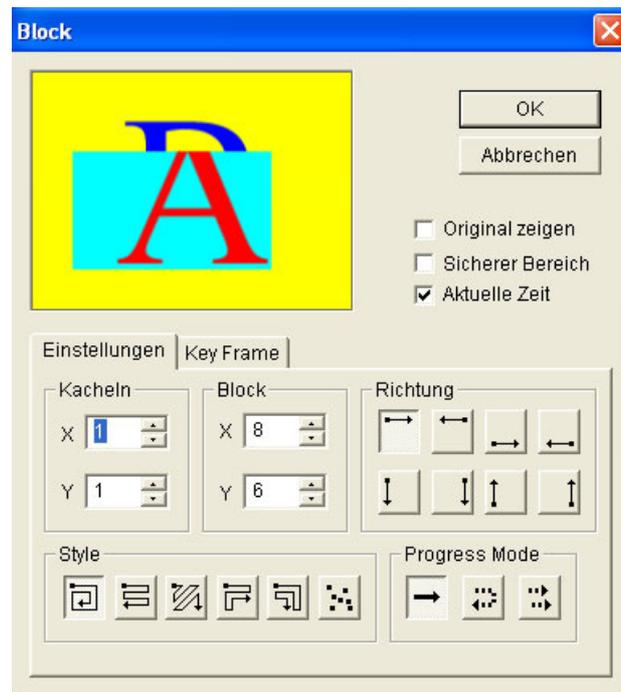
Style – Modus

Richtung des Übergangs

Stripes – Anzahl der Streifen

Anzahl der Streifen

Block



Video B ist in mehrere Blöcke zerteilt, die über Video A gelegt werden.

Registerkarte Optionen

X Tyle – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

X Block – Horizontale Blöcke

Anzahl der horizontalen Blöcke

Y Block – Vertikale Blöcke

Anzahl der vertikalen Blöcke

Direction - Richtung

Legt fest, woher die Blöcke kommen und in welche Richtung sie sich bewegen

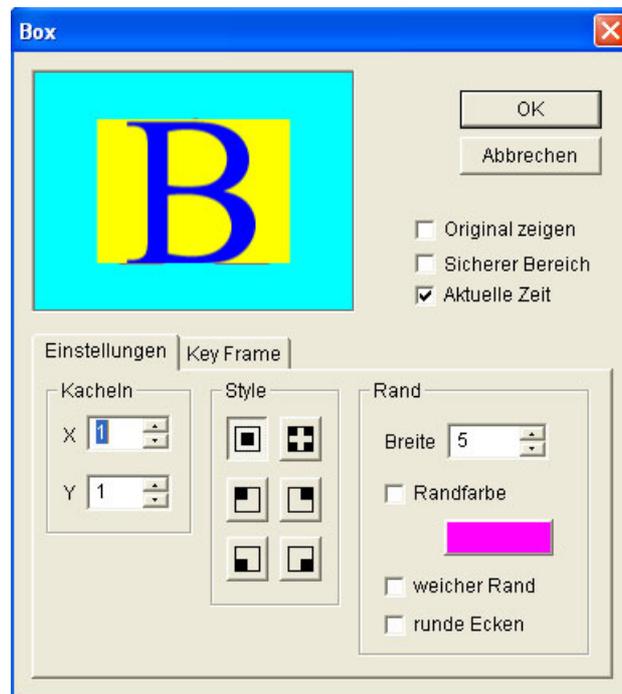
Style – Modus

Legt fest, auf welche Weise die Blöcke im Bild erscheinen

Progress Mode - Verlauf

Definiert den Bewegungsablauf der Blöcke: linear, mit einem Sprung vor und zurück oder ruckweise

Box



Video B kommt als Gruppe grösser werdender Rechtecke ins Bild, die sich über Video A schieben.

Registerkarte Optionen

X Tile – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

Style – Modus

Legt fest, auf welche Weise die Blöcke im Bild erscheinen

Border Width - Kanten

Bestimmt die Breite der Kante

Use Border Color – Kantenfarbe Ein

Aktiviert die Kanten, wenn die Option angewählt ist. Ist sie nicht angewählt, so wird der Effekt ohne Kanten ausgeführt.

Border Color - Kantenfarbe

Bestimmt die Farbe der Kante

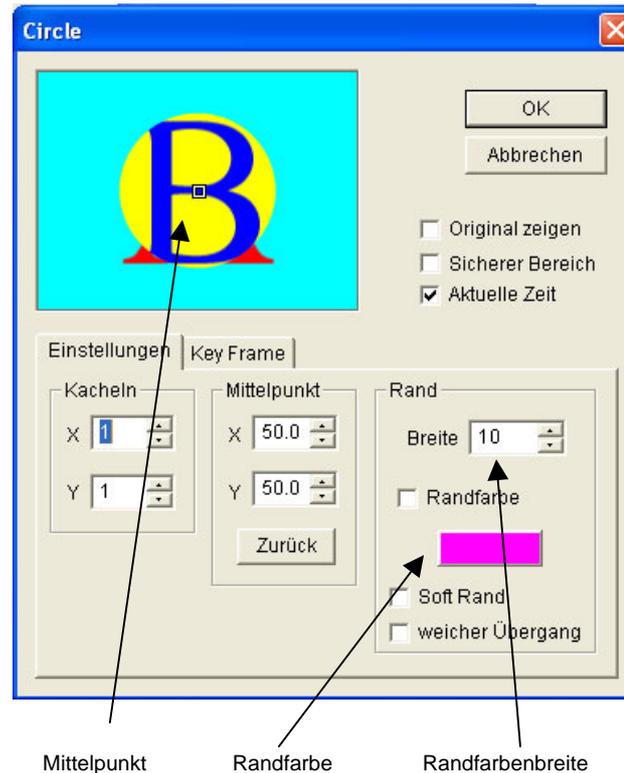
Soft Border – Weicher Rand

Versieht den Border mit einem weichen Rand

Round Corner – Abgerundete Ecken

Rundet die Ecken des Borders ab

Circle



Video B schiebt sich in Form grösser werdender Kreise über Video A.

Registerkarte Optionen

X Tile – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

Center – Mittelpunkt

Der Mittelpunkt des Kreises lässt sich mit der Maus oder durch Eingabe der X- und Y-Werte in % verschieben. Beim Anklicken des Reset-Buttons kehrt er wieder in seine Grundposition zurück.

Border Width - Kantenbreite

Bestimmt die Breite der Kante

Use Border Color – Kantenfarbe Ein

Aktiviert die Kanten, wenn die Option angewählt ist. Ist sie nicht angewählt, so wird der Effekt ohne Kante ausgeführt.

Border Color - Kantenfarbe

Bestimmt die Farbe der Kanten

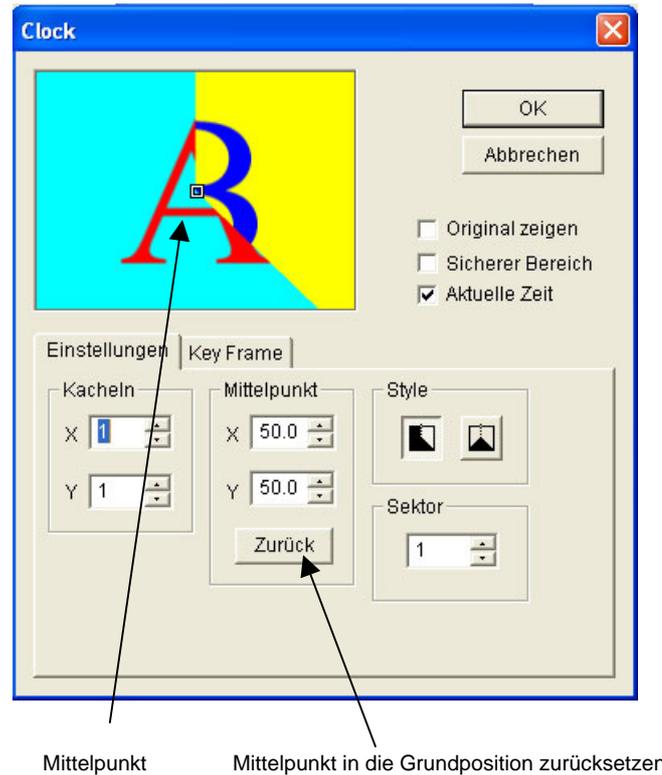
Soft Border – Weicher Rand

Versieht die Kanten mit einem weichen Rand

Smooth Slope - Weicher Übergang

Mit dieser Option wird der Übergang zwischen dem Kreis und der weichen Kante fließender.

Clock



Mittelpunkt

Mittelpunkt in die Grundposition zurücksetzen

Video B wird im Uhrzeigersinn über Video A gewischt.

Registerkarte Optionen

X Tile – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

Center – Mittelpunkt

Der Mittelpunkt des Kreises lässt sich mit der Maus oder durch Eingabe der X- und Y-Werte in % verschieben. Beim Anklicken des Reset-Buttons kehrt er wieder in seine Grundposition zurück.

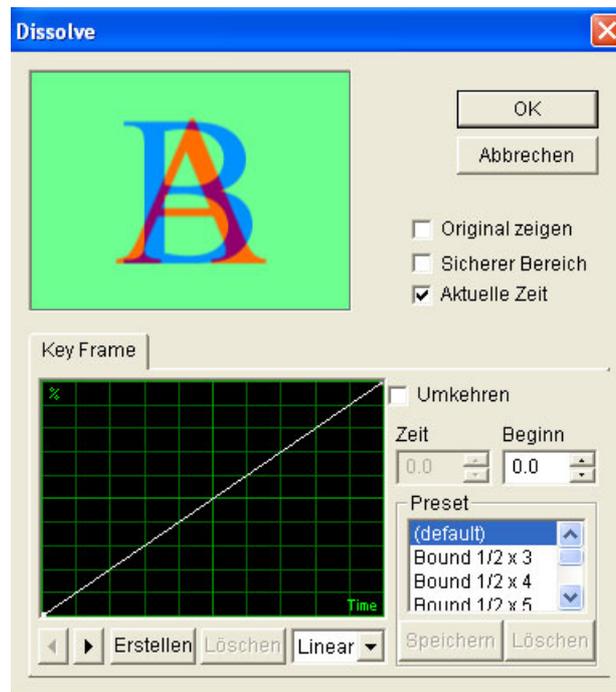
Style – Modus

Legt fest, wie die Sektoren ausgefüllt werden: von der Mitte aus oder schräg verlaufend.

Sector – Sektoren

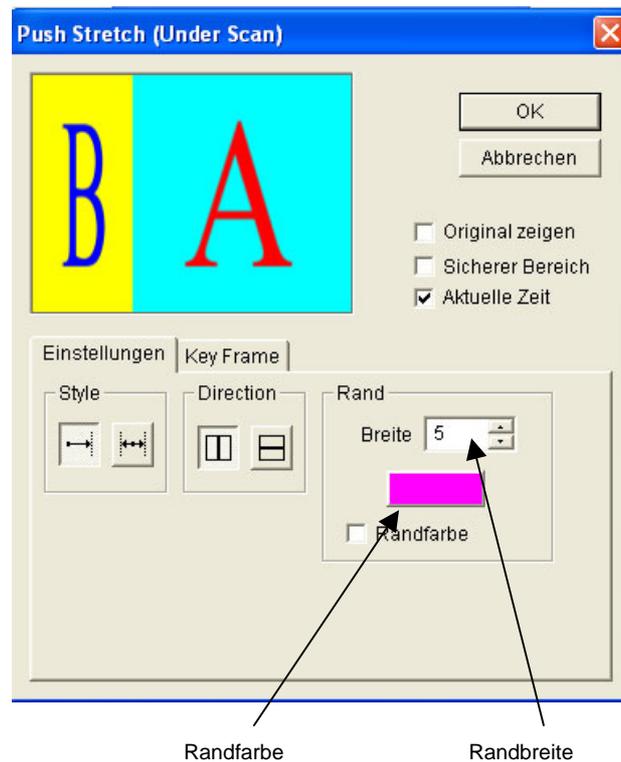
Bestimmt die Anzahl der Sektoren während des Übergangs

Dissolve



Bei einem Dissolve (weiche Blende) wird Bild A weich aus- und Bild B gleichzeitig weich eingeblendet. Die Geschwindigkeit der Überblendung können Sie in der Registerkarte Keyframes verändern.

Push Stretch (Underscan)



Registerkarte Optionen

Style – Modus

Legt fest, wie Video B eingeblendet wird: von der Seite oder aus der Mitte.

Direction

Bestimmt, ob Video B horizontal oder vertikal eingeblendet wird.

Border Width - Kantenbreite

Bestimmt die Breite der Kante

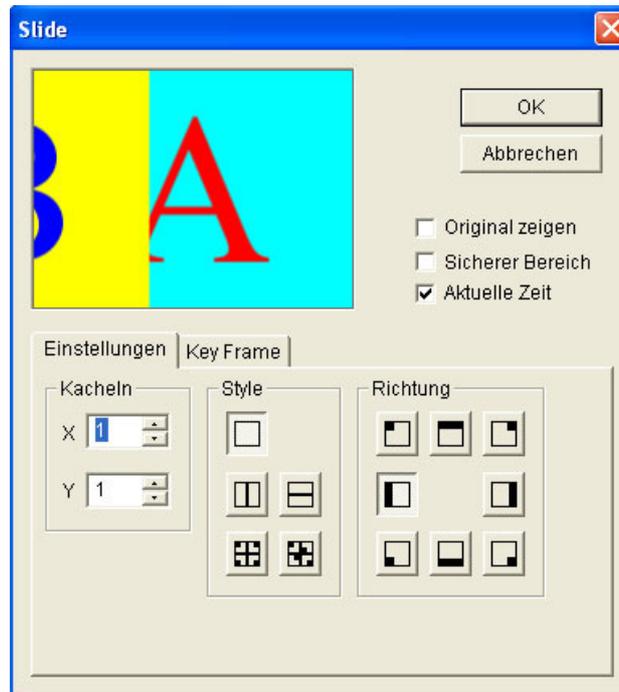
Border Color - Kantenfarbe

Bestimmt die Farbe der Kante, wenn sie aktiviert ist.

Use Border Color – Kantenfarbe Ein

Aktiviert die Kanten, wenn die Option angewählt ist. Ist sie nicht angewählt, so wird der Effekt ohne Kante ausgeführt.

Slide



Video B schiebt sich über Video A.

Registerkarte Optionen

X Tile – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

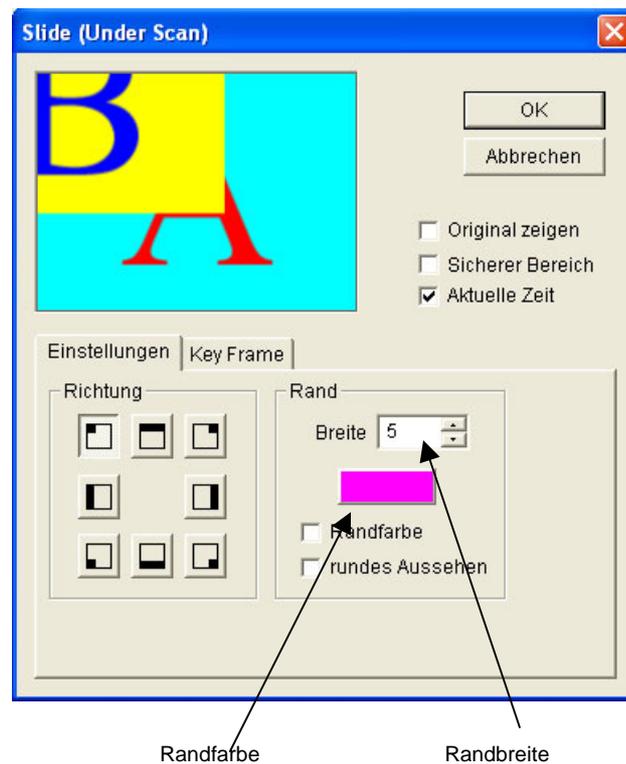
Style – Modus

Legt fest, wie Video B eingeblendet wird.

Direction

Bestimmt, von welcher Seite oder aus welcher Ecke Video B eingeblendet wird.

Slide (Underscan)



Registerkarte Optionen

Direction

Bestimmt, von welcher Seite oder aus welcher Ecke Video B eingeblendet wird.

Border Width - Kantenbreite

Bestimmt die Breite der Kante

Border Color - Kantenfarbe

Bestimmt die Farbe der Kante, wenn er aktiviert ist.

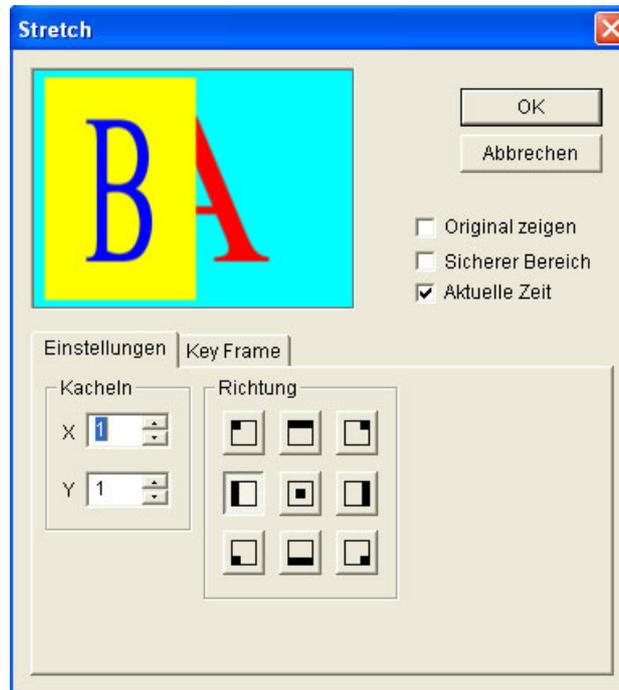
Use Border Color – Kantenfarbe Ein

Aktiviert die Kanten, wenn die Option angewählt ist. Ist sie nicht angewählt, so wird der Effekt ohne Kante ausgeführt.

Round Corner – Abgerundete Ecken

Rundet die Ecken der Kanten ab

Stretch



Das gestauchte Bild B schiebt sich über Bild A, bis es seine volle Grösse erreicht hat.

Registerkarte Optionen

X Tile – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

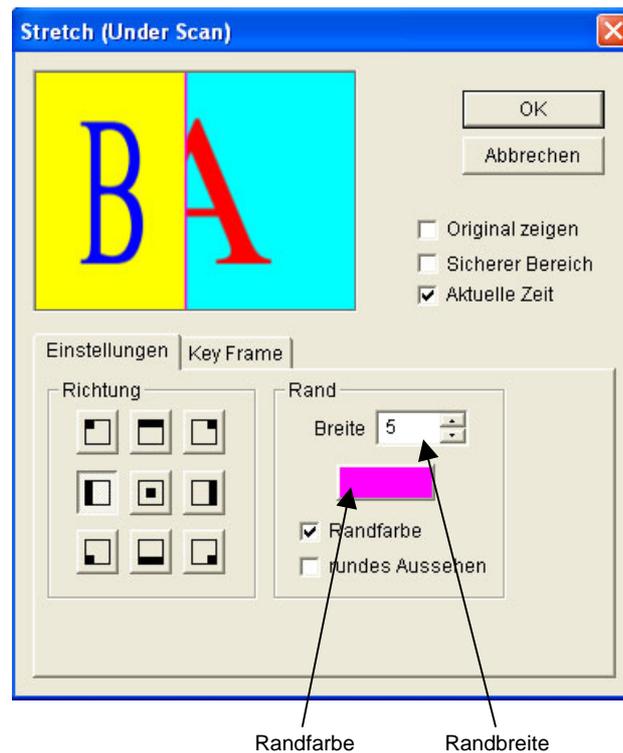
Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

Direction

Bestimmt, von welcher Seite oder aus welcher Ecke Video B ins Bild kommt.

Stretch (Underscan)



Das gestauchte Bild B schiebt sich über Bild A, bis es seine volle Grösse erreicht hat. Video B kann hierbei mit einem Border versehen werden.

Registerkarte Optionen

Direction - Richtung

Bestimmt, von welcher Seite oder aus welcher Ecke Video B eingeblendet wird.

Border Width - Kantenbreite

Bestimmt die Breite der Kante

Border Color - Kantenfarbe

Bestimmt die Farbe der Kante, wenn sie aktiviert ist.

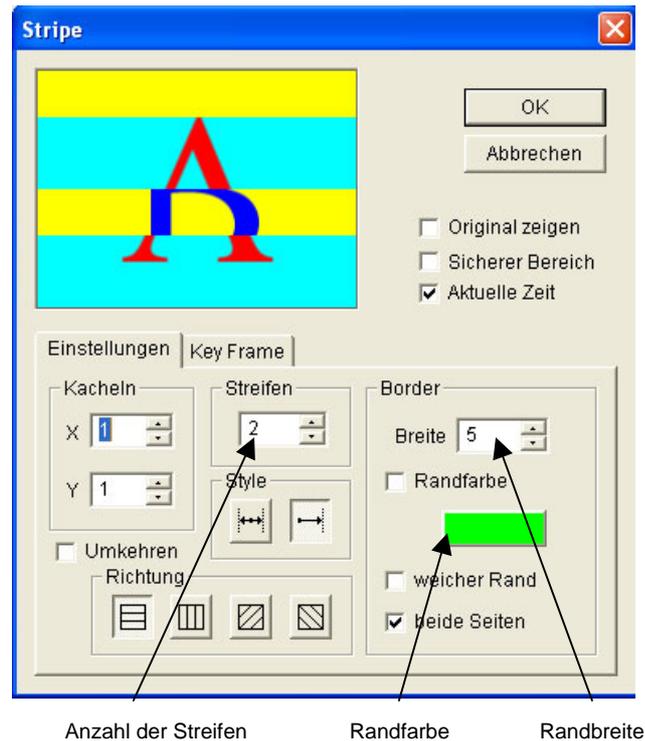
Use Border Color – Kantenfarbe Ein

Aktiviert die Kanten, wenn die Option angewählt ist. Ist sie nicht angewählt, so wird der Effekt ohne Kante ausgeführt.

Round Shape – Abgerundet

Rundet die Ecken derer Kanten ab

Stripe



Video B wird mit mehreren Streifen über Video A gewischt.

Registerkarte Optionen

X Tile – Horizontale Streifen

Anzahl der horizontalen Wiederholungen während des Übergangs

Y Tile – Vertikale Streifen

Anzahl der vertikalen Wiederholungen während des Übergangs

Reverse – Rückwärts

Die Streifen bewegen sich rückwärts.

Stripe – Streifen

Anzahl der Streifen, in die das Bild unterteilt ist.

Style – Modus

Legt fest, wie Video B eingeblendet wird: von der Seite oder aus der Mitte.

Direction

Bestimmt, von welcher Seite oder aus welcher Ecke Video B eingeblendet wird.

Border Width - Kantenbreite

Bestimmt die Breite der Kante

Border Color - Kantenfarbe

Bestimmt die Farbe der Kante, wenn sie aktiviert ist.

Use Border Color – Kantenfarbe Ein

Aktiviert die Kanten, wenn die Option angewählt ist. Ist sie nicht angewählt, so wird der Effekt ohne Kanten ausgeführt.

Soft Border – Weicher Rand

Versieht die Kanten mit einem weichen Rand

Both Sides – Beide Seiten

Bestimmt, ob die Streifen auf beiden Seiten einen weichen Border haben sollen oder nur auf einer.

Kapitel 5 - Videofilter

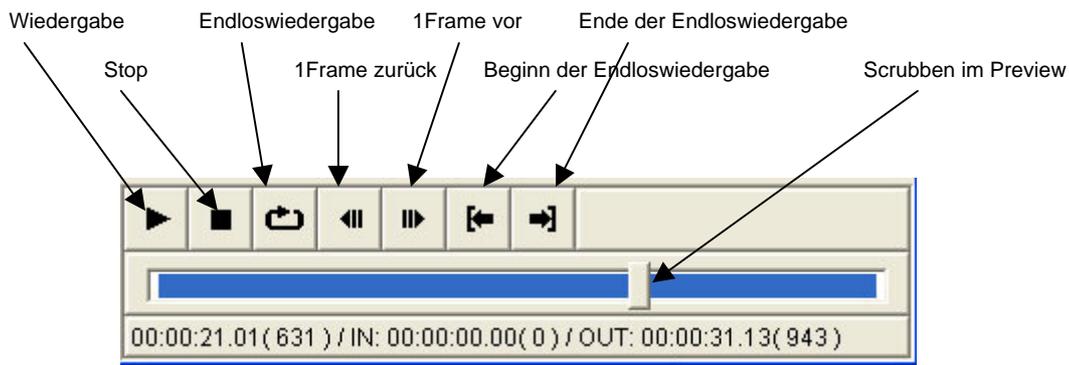
Die Canopus-Echtzeit-Videofilter und ihre Einstellmöglichkeiten

In diesem Kapitel werden die Videofilter von Let's Edit 2 mit ihren Einstellmöglichkeiten beschrieben.

Bedienelemente für die Filtervorschau

Alle Filter sind mit Bedienelementen für die Vorschau ausgestattet, mit denen der Clip mit dem Filtereffekt abgespielt werden kann.

Stop	Stop
Play	Wiedergabe
Loop Play	Endloswiedergabe
Frame Back	1 Frame zurück
Frame Forward	1 Frame vor
Loop In	Beginn der Endloswiedergabe
Loop Out	Ende der Endloswiedergabe
Preview scrub	Scrubben im Preview



Bedienelemente für die Filtervorschau

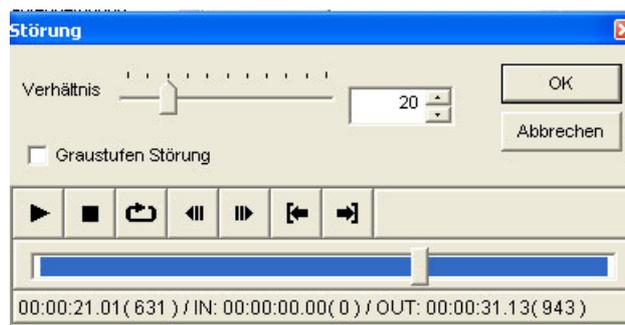


Tip

Definieren Sie mit den In- und Out-Buttons ein Clipsegment auf der Timeline. Spielen Sie dieses Segment nun mit der Endloswiedergabe ab und verändern Sie dabei die Filtereinstellungen. Je nach Länge des wiederholt abgespielten Segments dauert es ein oder zwei Sekunden, bis Sie sehen können, wie sich Ihre Einstellung auf den Filter auswirkt.

Noise

Mit dem Noise-Filter legen Sie ein Rauschen über das Bild. Dieser Effekt sieht ungefähr so aus wie der Schnee auf Ihrem Fernsehschirm, wenn kein Kanal eingestellt ist.



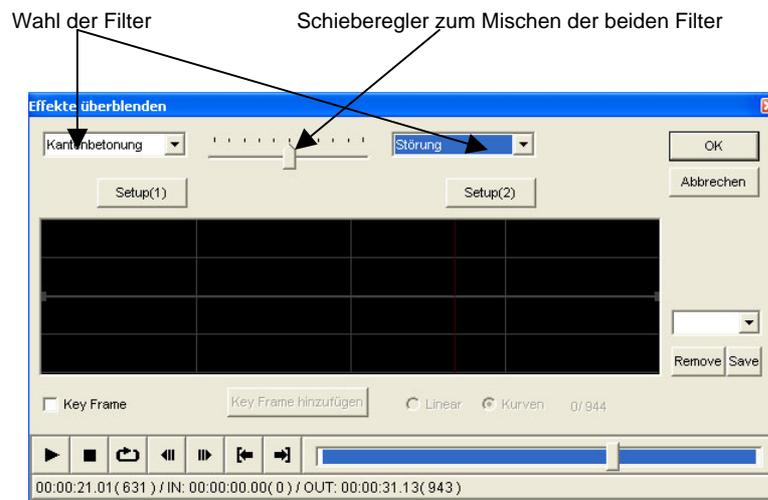
Dialogbox Noise-Filter

Mit **Ratio – Rauschanteil** bestimmen Sie, wie stark das Rauschen sein soll: je höher diese Zahl ist, desto stärker tritt der Effekt in Erscheinung.

Grayscale noise – Graues Rauschen erzeugt statt dem farbigen Rauschen einen Noise-Effekt in Grautönen.

Blend-Effekte

Mit dem Blendeffect-Filter können Sie zwei Videofilter mischen.



Dialogbox **Blendeffect**

Wählen Sie in den Auswahlboxen rechts und links von dem Schieberegler oben in der Dialogbox jeweils einen Filter aus. Zu den Einstellungen der beiden Filter gelangen Sie, wenn Sie auf den **Setup**-Button unter dem jeweiligen Filter klicken.

Mit dem Schieberegler zum Mischen der beiden Filter bestimmen Sie, wie stark jeder der beiden Filter wirken soll. Schieben Sie ihn ganz nach links, so wird der links angewählte Filter zu 100 % eingesetzt, in der Position ganz rechts der rechte Filter. In der Mittelstellung des Reglers haben beide Filter dieselbe Wirkung, also jeweils 50 %. Ist die Keyframe-Option aktiviert, so hat der Schieberegler keine Wirkung.

Keyframes setzen

Aktivieren Sie die Keyframe-Option, wenn Sie einen Verlauf bestimmen wollen. Die untere Begrenzung der Grafik entspricht einer Wirkung des linken Videofilters von 100 %, die obere Begrenzung einer Wirkung des rechten Filters von 100 %. Ist die Keyframe-Option aktiviert, so hat der Schieberegler keine Wirkung.

Um ein Keyframe zu setzen, klicken Sie auf einen beliebigen Punkt auf der Linie und ziehen ihn an die gewünschte Position, oder Sie klicken auf den Button **Add Key frame – Keyframe hinzufügen**.

Um ein Keyframe zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.

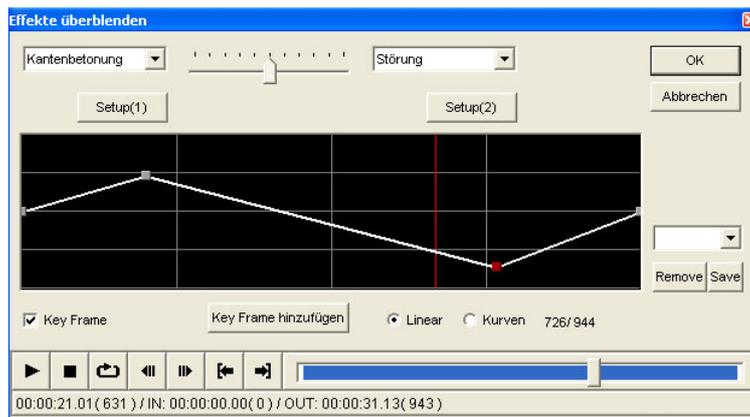
Es gibt zwei Arten der Interpolation zwischen zwei Keyframes: linear und „spline“ (wörtlich übersetzt: „Kurvenlineal“).



Tipp

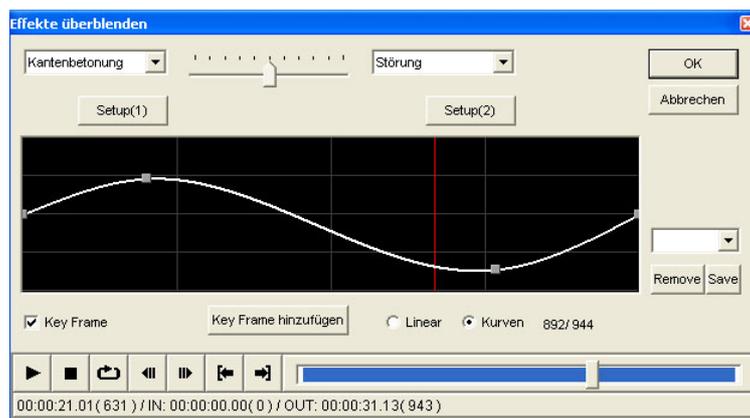
Sie können den Blendeffect auch einsetzen, um einem einzigen Filter mit Keyframes einen Verlauf zu geben. In diesem Fall wählen Sie als zweiten Filter „None“ (Keiner).

Bei der linearen Interpolation finden Veränderungen sehr abrupt statt:



Mit linearer Interpolation gesetzte Keyframes beim Blendeffekt

Mit „Spline“ erzeugen Sie eine sinusförmige Interpolation, bei der die Veränderungen weich verlaufen:



Mit „Spline“-Interpolation gesetzte Keyframes beim Blendeffekt

Die Zahlen unterhalb der Grafik (rechts neben „Spline“) beziehen sich auf das aktuelle Frame, auf dem der Cursor gerade steht, und auf die Gesamtzahl der Frames des bearbeiteten Clips.

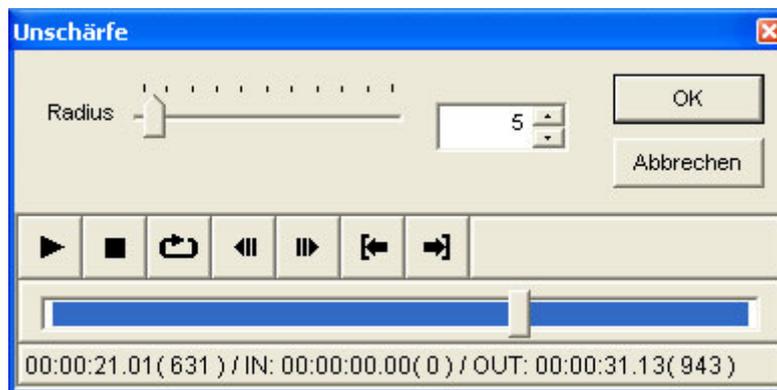
Abspeichern und Laden von Presets

Ihre Filtereinstellungen können Sie abspeichern, indem Sie in das weiße Feld über den Buttons **Remove – Löschen** und **Save – Speichern** klicken und einen Namen eingeben. Mit einem Klick auf den Button **Save – Speichern** speichern Sie Ihre Einstellungen ab.

Um eine solche Konfiguration wieder aufzurufen, klicken Sie in die Liste der abgespeicherten Einstellungen über den Buttons **Remove – Löschen** und **Save – Speichern** und wählen eine aus.

Blur

Mit dem Blur-Effekt erzeugen Sie eine Unschärfe im Bild.

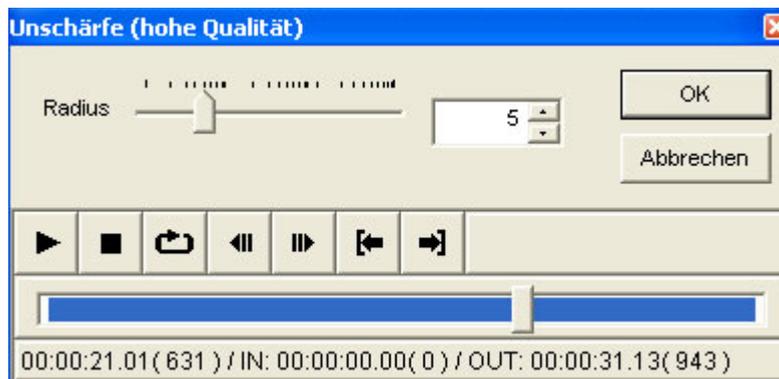


Dialogbox **Blur – Unschärfe**

Mit **Radius** bestimmen Sie den Radius der Unschärfe: je grösser der Radius, desto unschärfer ist das Bild.

High Quality Blur

Mit dem High Quality Blur erzeugen Sie eine Unschärfe in besonders guter Qualität. Besonders bei sehr hellen Bildern oder bei Bildern mit hohem Kontrast erzielen Sie damit eine weitaus bessere Wirkung, da hier die normale Unschärfe nicht gut aussieht. Allerdings benötigt dieser Effekt mehr Rechenleistung als die einfache Unschärfe.



Dialogbox **High Quality Blur**

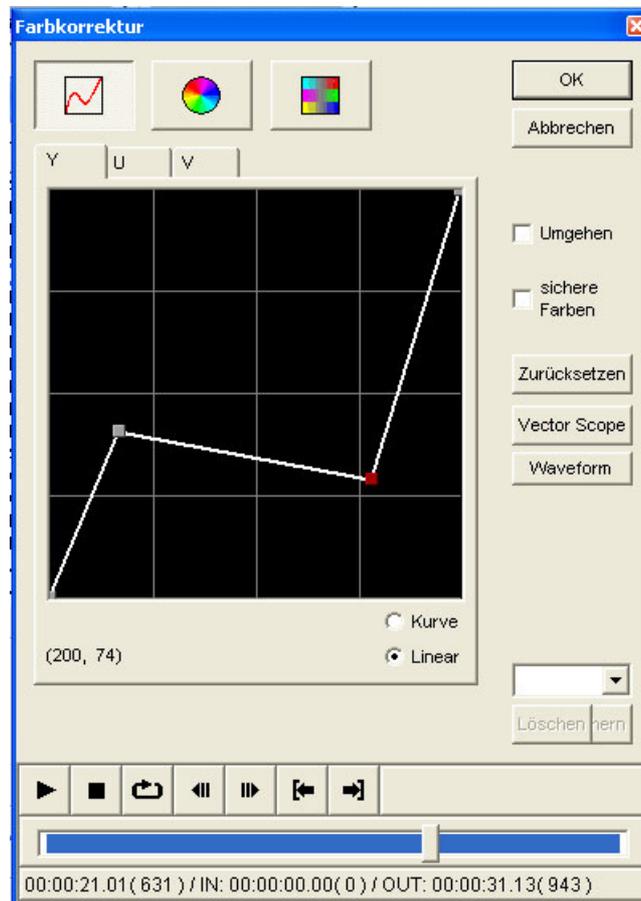
Mit **Radius** bestimmen Sie den Radius der Unschärfe: je grösser der Radius, desto unschärfer wird das Bild.

Color Correction

Mit der Farbkorrektur verändern Sie die Farbeigenschaften des Videobildes. Eine Farbkorrektur können Sie auf drei verschiedene Arten vornehmen: anhand der YUV-Grafik, mit dem HSBC-Rad oder mit den Schieberegeln.

Farbkorrektur anhand der YUV-Grafik

Möchten Sie die Farbkorrektur anhand der YUV-Grafik vornehmen, so klicken Sie in der Dialogbox **Color Correction** auf das Symbol ganz links oben.



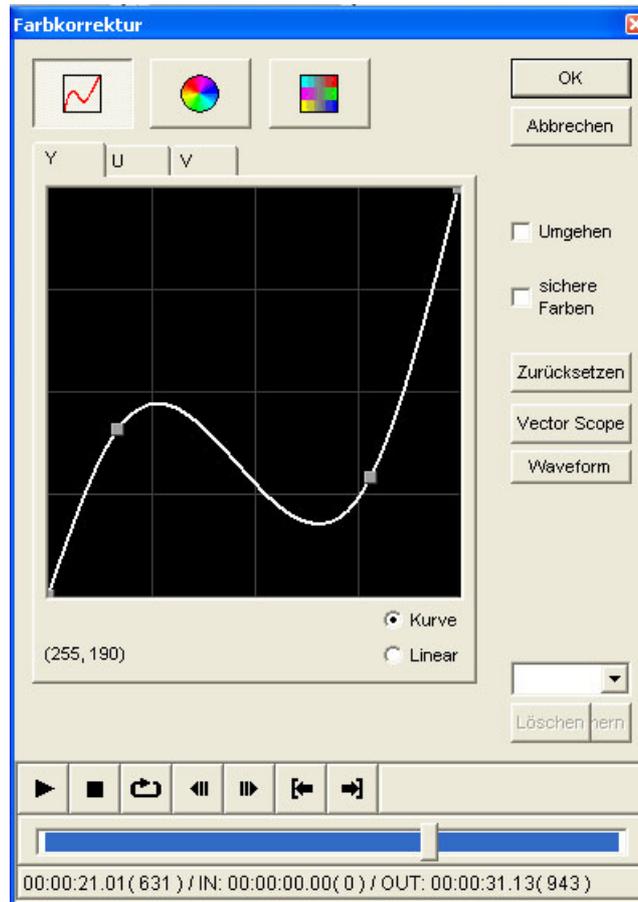
YUV-Grafik – Lineare Interpolation

Bei der YUV-Grafik können Sie die Y-, U- und V-Werte des Videoclips grafisch verändern, indem Sie auf der Linie in der Grafik Punkte setzen.

Hierbei gehen Sie genauso vor wie beim Setzen von Keyframes bei anderen Filtern: mit einem Klick der linken Maustaste auf die Linie setzen Sie einen neuen Punkt, und mit einem Klick der rechten Maustaste auf einen bereits vorhandenen löschen Sie diesen.

Mit der Option „Linear“ erzeugen Sie eine lineare Interpolation, so dass Veränderungen abrupt stattfinden.

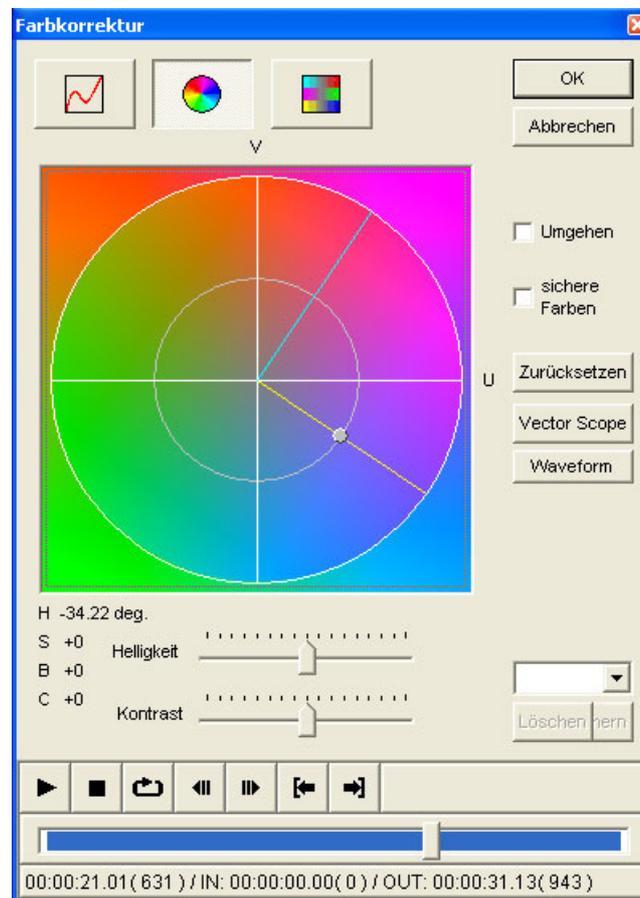
Mit der Option „Spline“ erzeugen Sie eine sinusförmige Interpolation, so dass Veränderungen weich verlaufen.



Farbkorrektur mit der YUV-Grafik – Spline-Interpolation

Farbkorrektur mit dem HSBC-Rad

Möchten Sie die Farbkorrektur anhand des HSBC-Rades vornehmen, so klicken Sie in der Dialogbox **Color Correction** auf das Symbol in der Mitte oben.



Farbkorrektur mit dem HSBC-Rad

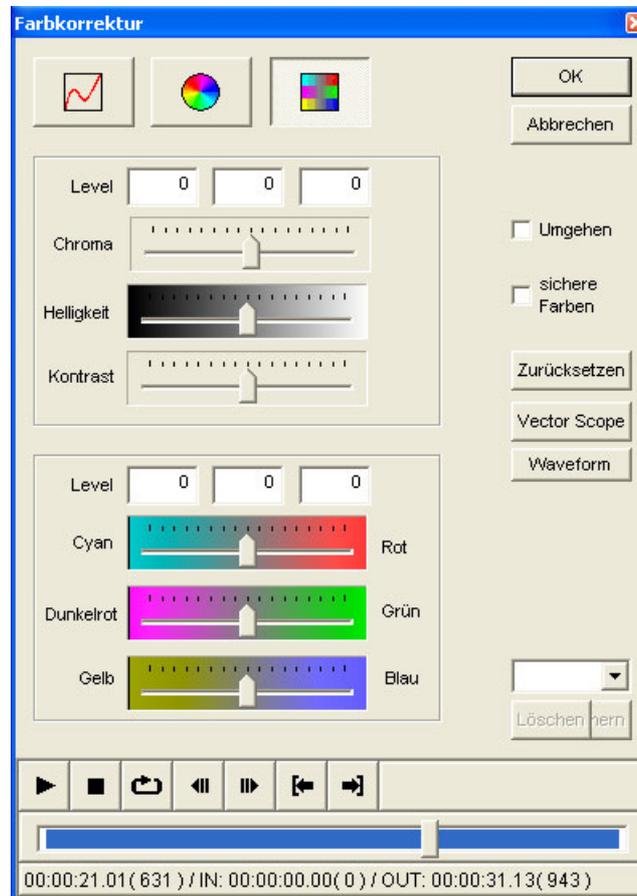
Um den **Hue – Farbort** einzustellen, klicken Sie mit der Maus in die freie Fläche und drehen dann am Rad.

Zur Einstellung der **Saturation – Sättigung** klicken Sie auf den grauen Punkt und verschieben ihn entlang der Linie.

Helligkeit und Kontrast stellen Sie mit den Schiebereglern **Bright – Helligkeit** und **Contrast – Kontrast** ein.

Farbkorrektur mit den Schiebereglern

Um die Farbkorrektur mit den Schiebereglern vorzunehmen, klicken Sie in der Dialogbox **Color Correction** auf das Symbol rechts oben.



Farbkorrektur mit den Schiebereglern

Den **Chroma**-Wert justieren Sie mit dem **Chroma**-Regler oder Sie geben in das Eingabefeld links über dem Chroma-Regler einen numerischen Wert ein.

Die **Helligkeit** stellen Sie Sie mit dem **Bright – Helligkeit**-Regler ein oder Sie geben in das Eingabefeld in der Mitte über dem Chroma-Regler einen numerischen Wert ein.

Den **Kontrast** regeln Sie mit dem **Contrast - Kontrast**-Regler oder Sie geben in das Eingabefeld rechts über dem Chroma-Regler einen numerischen Wert ein.

Die Farben zwischen **Cyan** und **Rot** können Sie mit dem **Cyan/Red - Zyan/Rot**-Regler justieren, oder Sie geben in das Eingabefeld links über dem **Cyan/Red - Zyan/Rot**-Regler einen numerischen Wert ein.

Die Farben zwischen **Magenta** und **Grün** können Sie mit dem **Magenta/Green – Magenta/Grün**-Regler justieren, oder Sie geben in das Eingabefeld in der Mitte über dem **Magenta/Green – Magenta/Grün**-Regler einen numerischen Wert ein.

Die Farben zwischen **Gelb** und **Blau** können Sie mit dem **Yellow/Blue – Gelb/Blau**-Regler justieren, oder Sie geben in das Eingabefeld rechts über dem **Yellow/Blue – Gelb/Blau**-Regler einen numerischen Wert ein.

Allgemeine Optionen

Mit **Bypass** löschen Sie den Filtereffekt, nicht jedoch den Filter selbst. Diese Funktion ist praktisch, um zwischen dem ursprünglichen Bild ohne Filter und dem Bild mit Filter hin- und herzuschalten und beide zu vergleichen.

Safe color gewährleistet, dass die erzeugten Farben innerhalb des zulässigen Bereichs liegen (PAL und NTSC)

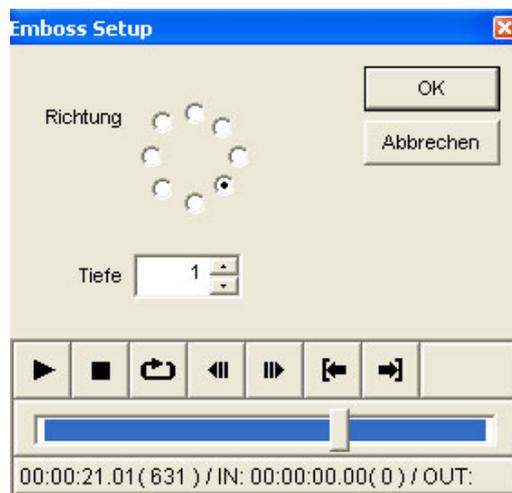
Abspeichern und Laden von Presets

Ihre Filtereinstellungen können Sie abspeichern, indem Sie in das weisse Feld über den Buttons **Remove – Löschen** und **Save – Speichern** klicken und einen Namen eingeben. Mit einem Klick auf den Button **Save – Speichern** speichern Sie Ihre Einstellungen ab.

Um eine solche Konfiguration wieder aufzurufen, klicken Sie in die Liste der abgespeicherten Einstellungen über den Buttons **Remove – Löschen** und **Save – Speichern** und wählen eine aus.

Emboss

Mit dem Emboss-Effekt erzeugen Sie einen plastischen Relieffeffekt.



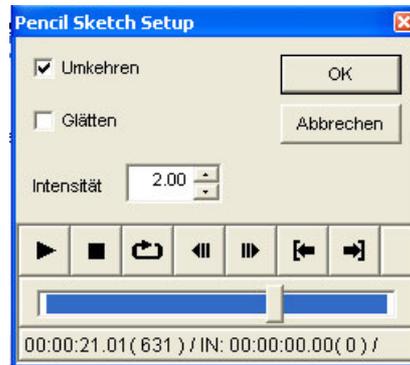
Dialogbox **Emboss**

Mit **Direction – Richtung** bestimmen Sie die Richtung der Relieffwirkung. Durch unterschiedliche Richtungen erzeugen Sie Schatteneffekte.

Mit **Depth – Tiefe** bestimmen Sie die Tiefe des Reliefs: je höher dieser Wert, desto grösser der Unterschied zwischen „Vordergrund“ und „Hintergrund“, d.h. desto plastischer wirkt der Effekt.

Pencil Sketch

Mit dem Pencil Sketch-Filter sieht Ihr Videobild wie eine Bleistift- (oder Kohle-) zeichnung aus.



Dialogbox Pencil Sketch

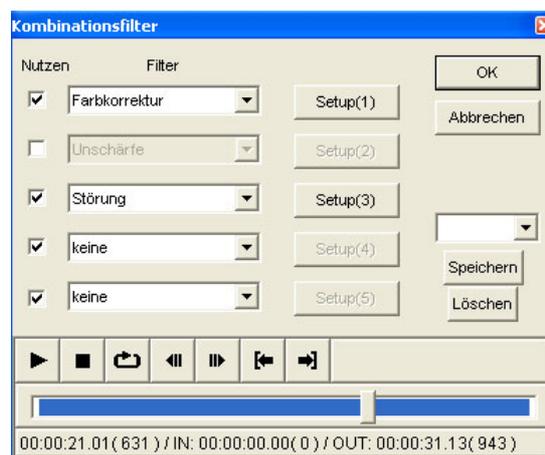
Mit **Reverse – Umgekehrt** erscheint das Videobild schwarz auf weißem Hintergrund.

Mit **Smoothing – Glätten** erscheint die Zeichnung weicher.

Die **Intensity – Intensität** bestimmt den Kontrast der Bleistiftzeichnung: Je höher der Wert für Intensität ist, desto stärker sind die Bleistiftstriche.

Combine effects

Mit dem Filter Combine effects können Sie bis zu fünf verschiedene Videofilter miteinander in einem Videoclip kombinieren. Im Gegensatz zum Blendfilter kommen hier alle Filter gleichmässig stark zur Geltung.



Dialogbox Combine effects



Tipp

Sie können zwar auch mehrere Filter in der Dialogbox Videofilter abspeichern, aber manchmal benötigt der Filter Combine effects weniger Rechenleistung.



Tipp

Setzen Sie statt einem einzigen Filter einmal eine Kombination von Region- und Chrominance-Filter in Verbindung mit dem Combine effects-oder Blend-Filters ein.

Auswahl und Einstellung der kombinierten Filter

Wählen Sie die gewünschten Filter in der Liste aus. Die Filtereinstellungen öffnen Sie mit einem Klick auf den **Setup**-Button neben der Auswahlliste.

Mit **Enable – Ein/Aus** aktivieren und deaktivieren Sie die Filter.

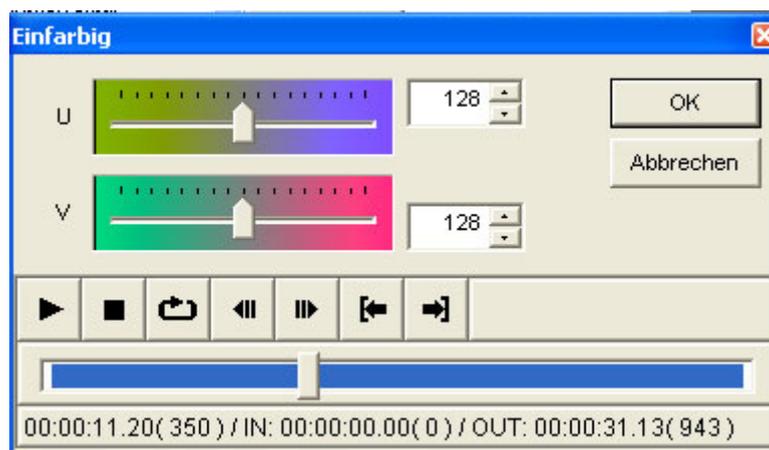
Abspeichern und Laden von Presets

Ihre Filtereinstellungen können Sie abspeichern, indem Sie in das weiße Feld über den Buttons **Remove – Löschen** und **Save – Speichern** klicken und einen Namen eingeben. Mit einem Klick auf den Button **Save – Speichern** speichern Sie Ihre Einstellungen ab.

Um eine solche Konfiguration wieder aufzurufen, klicken Sie in die Liste der abgespeicherten Einstellungen über den Buttons **Remove – Löschen** und **Save – Speichern** und wählen eine aus.

Monochromatic

Mit dem Monochromatic-Filter können Sie einen Videoclip in Graustufen oder in einer bestimmten Farbe „tönen“.

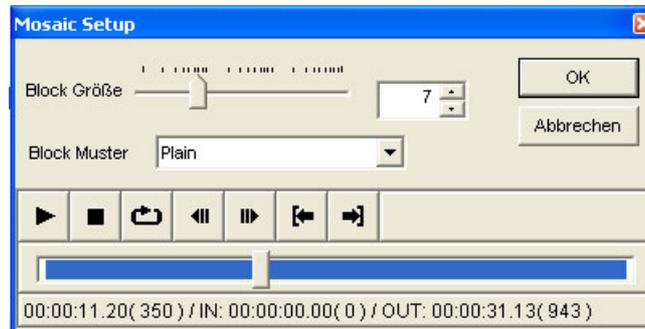


Dialogbox Monochromatic

Stellen Sie die Farbe mit den **U**- und **V**-Reglern ein oder geben Sie die gewünschten numerischen Werte in die Eingabefelder ein.

Mosaic

Der Mosaikfilter zerlegt das Videobild in kleine Kästchen, die beispielsweise dazu dienen, Gesichter unkenntlich zu machen.



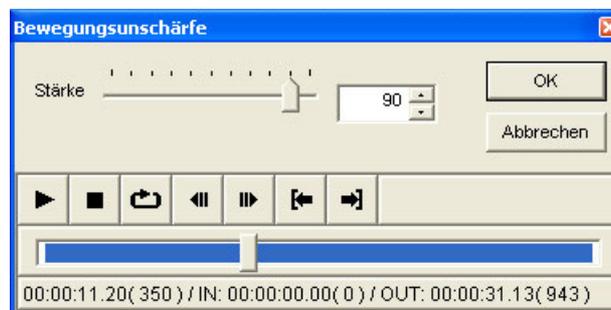
Dialogbox Mosaic

Die **Block Size – Grösse der Blöcke** bestimmt die Grösse der Mosaikkästchen. Je grösser dieser Wert ist, desto grösser sind auch die Blöcke (und desto schwieriger ist es, das Bild zu erkennen).

Mit **Block Pattern – Blockmuster** bestimmen Sie, welche Art von Mosaik verwendet wird. Wählen Sie unter den zahlreichen Mustern das für Ihren Zweck am besten geeignete aus.

Motion Blur

Mit dem Motion Blur werden bewegte Bildelemente unscharf.



Dialogbox Motion Blur

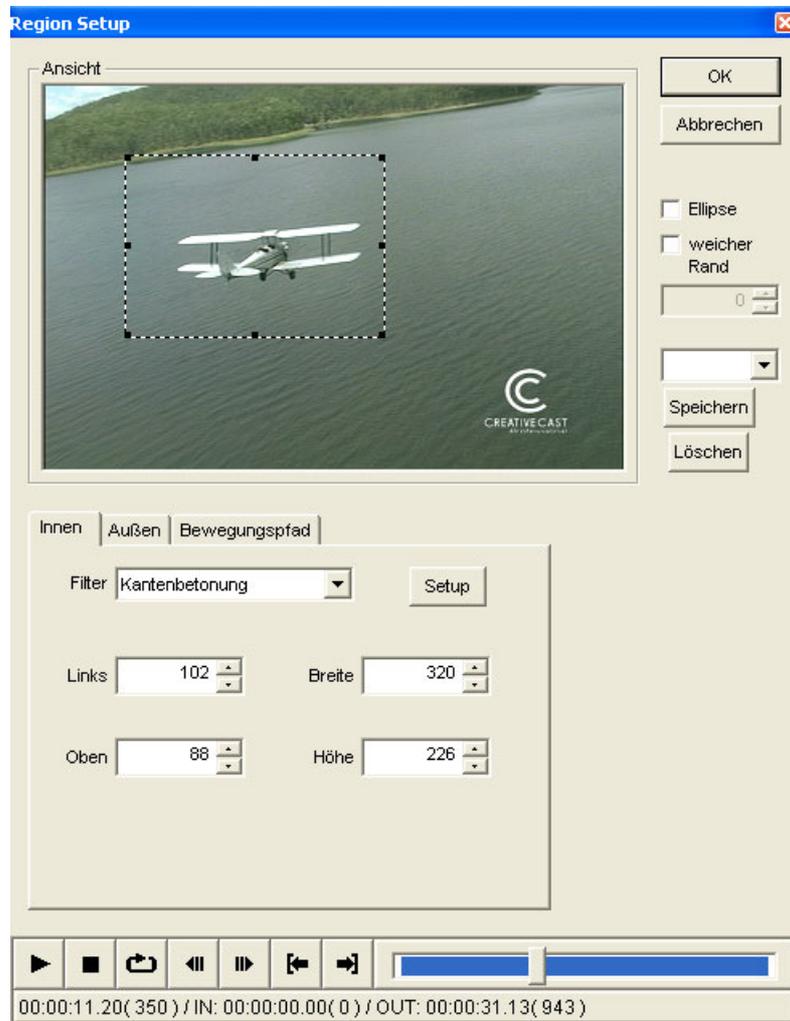
Mit **Ratio – Anteil** bestimmen Sie den Grad der Unschärfe. Je grösser dieser Anteil, desto stärker ist die Unschärfe.

Region

Der Region-Filter dient dazu, einen rechteckigen oder elliptischen Bildausschnitt zu bestimmen und innerhalb oder ausserhalb dieses Ausschnitts Filter einzusetzen. Für diesen Effekt können Sie durch Setzen von Keyframes einen Bewegungsablauf definieren. Besonders zum Kaschen von Gesichtern wird dieser Effekt häufig eingesetzt.

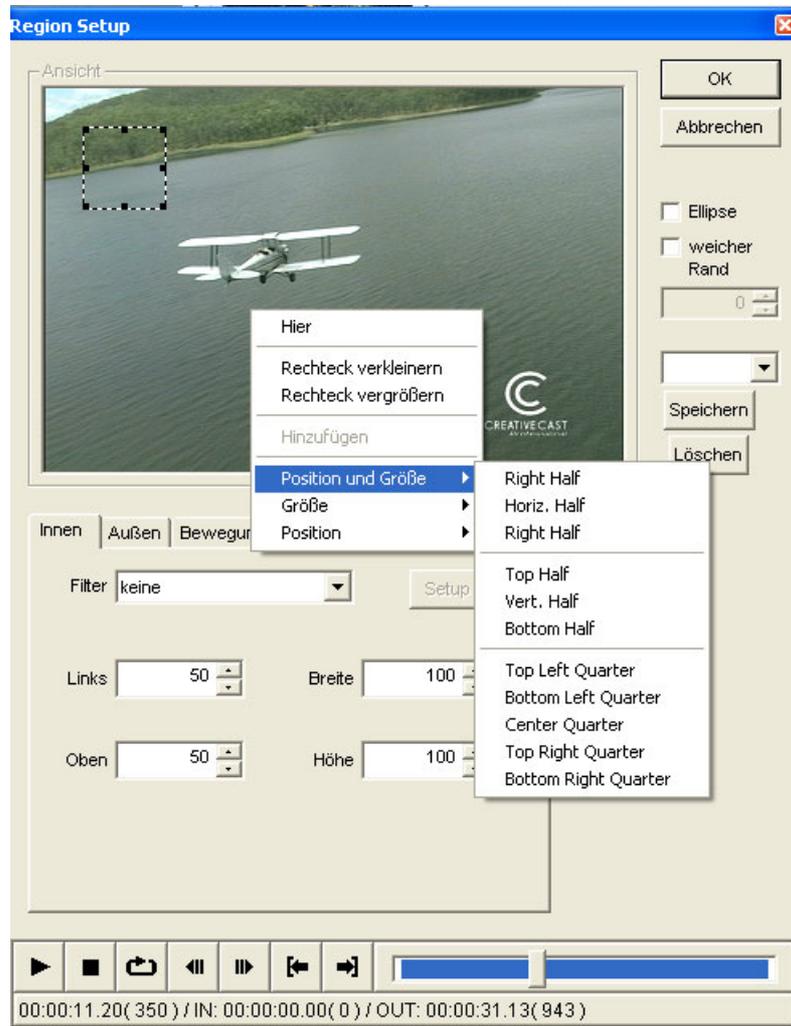
Bildausschnitt definieren

Bestimmen Sie einen rechteckigen oder elliptischen Bildausschnitt, indem Sie die gepunktete Linie mit der Maus in die gewünschte Form bringen, oder geben Sie in die Eingabefelder **Left - Links**, **Top - Oben**, **Width - Breite** und **Height - Höhe** die entsprechenden Werte ein.



Dialogbox Region – Innerhalb des Bildausschnitts

Position und/oder Grösse des Bildausschnitts können Sie aber auch durch Anwahl der Presets bestimmen. Klicken Sie hierzu mit der Maus in das Fenster und wählen Sie im Kontextmenü eine Position und/oder Grösse.



Dialogbox Region-Filter – Innerhalb des Bildausschnitts

Mit den Tasten + und – vergrößern bzw. verkleinern Sie den Bildausschnitt um jeweils 1 Pixel.

Mit der Taste **H** zentrieren Sie den Bildausschnitt an der Cursorposition.

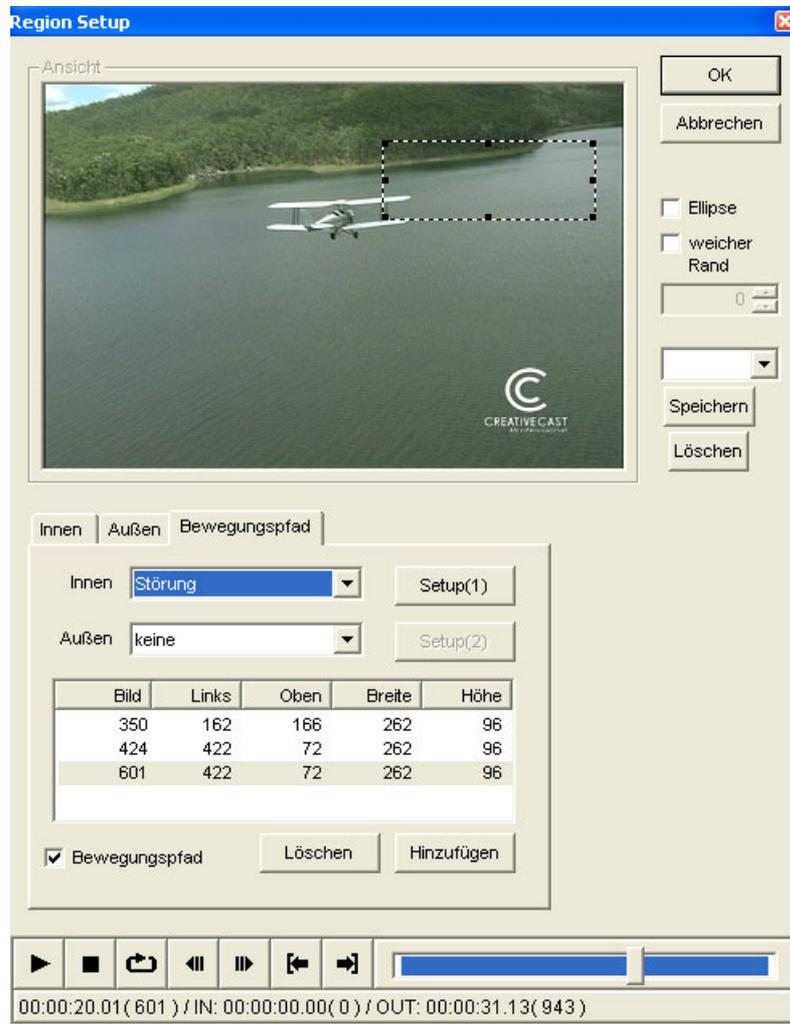
Mit **Add – Hinzufügen** setzen Sie an der aktuellen Position ein Keyframe für den Bewegungsablauf.

Filter einsetzen

Filter können Sie innerhalb und ausserhalb des Bildausschnitts einsetzen. Wählen Sie einen Filter aus der Liste, öffnen Sie die Dialogbox mit den Filtereinstellungen mit einem Klick auf den Button **Setup** und stellen Sie den Filter wie gewünscht ein.

Bewegungsablauf

Klicken Sie auf die Registerkarte **Motion Patch – Bewegungsablauf** und aktivieren Sie diese Funktion durch Anklicken der Option **Moving Path - Bewegungsablauf**.



Dialogbox Region-Filter – Moving Path – Bewegungsablauf

Um einen Bewegungsablauf zu definieren, positionieren Sie das Video mit den Bedienelementen für die Vorschau auf dem Bild, mit dem Sie starten möchten, und platzieren dann den rechteckigen Rahmen an der gewünschten Stelle.

Setzen Sie mit einem Klick auf den Button **Add – Hinzufügen** ein Keyframe.

Fahren Sie mit den Bedienelementen der Vorschau an eine andere Stelle im Video, ändern Sie die Position des Rahmens und setzen Sie mit **Add - Hinzufügen** ein weiteres Keyframe.

Der rechteckige Bildausschnitt bewegt sich nun entsprechend der gesetzten Keyframes von einer Position zur anderen. An den Keyframes können Sie auch die Grösse des Rahmens ändern.

Um ein Keyframe zu entfernen, wählen Sie es in der Liste an und klicken dann auf den Button **Remove – Löschen**.

In der Registerkarte **Motion Path – Bewegungsablauf** können Sie auch zwischen „Innen“- und „Aussen“-Filtern wechseln und die Filtereinstellungen verändern.

Allgemeine Optionen

Wenn Sie die Option **Ellipse** anwählen, hat der Bildausschnitt statt eines Rechtecks die Form einer Ellipse.

Ist die Funktion **Soft Edge – Weicher Rand** aktiviert, so wird der Bildausschnitt mit einem weichen Rand versehen. Die gewünschte Anzahl von Pixeln geben Sie in das zugehörige Eingabefeld ein.

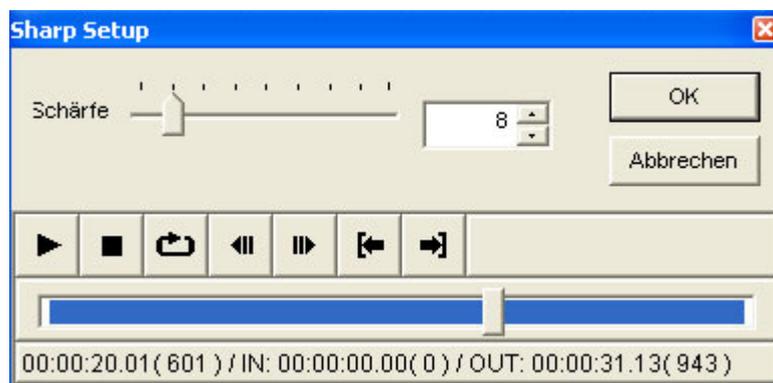
Abspeichern und Laden von Presets

Ihre Filtereinstellungen können Sie abspeichern, wenn Sie in das weisse Feld über den Buttons **Remove – Löschen** und **Save – Speichern** klicken und einen Namen eingeben. Mit einem Klick auf den Button **Save – Speichern** speichern Sie Ihre Einstellungen ab.

Um eine solche Konfiguration wieder aufzurufen, klicken Sie in die Liste der abgespeicherten Einstellungen über den Buttons **Remove – Löschen** und **Save – Speichern** und wählen eine aus.

Sharp

Mit dem Sharp-Filter wird das Bild schärfer.

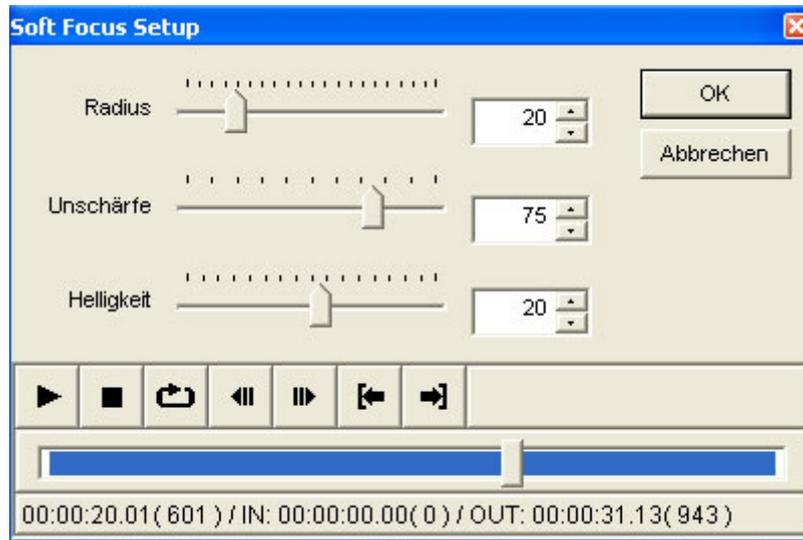


Dialogbox Sharp

Mit **Sharp – Schärfe** bestimmen Sie den Grad der Schärfe. Je höher dieser Wert ist, desto schärfer ist das Bild.

Soft Focus

Mit dem Soft Focus-Filter erzielen Sie eine leichte kreisförmige Unschärfe.



Dialogbox Soft Focus

Der **Radius** bestimmt die Ausdehnung der Unschärfe: je grösser der Radius ist, desto grösser ist der Bereich der Unschärfe.

Mit **Blur – Unschärfe** bestimmen Sie den Grad der Unschärfe: je grösser dieser Wert ist, desto unschärfer ist das Bild.

Mit **Brightness – Helligkeit** können Sie das Bild zusätzlich aufhellen: je grösser dieser Wert ist, desto heller ist das Bild.

Chrominance

Der Chrominance-Filter bewirkt, dass die verwendeten Filter nur in bestimmten Teilen des Bildes zur Geltung kommen. Im Gegensatz zum Region-Filter wird die Wirkung der Filter hier anhand einer bestimmten Farbe erzielt.

Mit dem Chrominance-Filter lassen sich komplexe Effekte realisieren; so können Sie z.B. alle roten Flächen im Bild blau einfärben, oder das gesamte Bild mit Ausnahme eines Objekts in einer bestimmten Farbe zu einem Schwarz/Weiss-Bild entfärben.

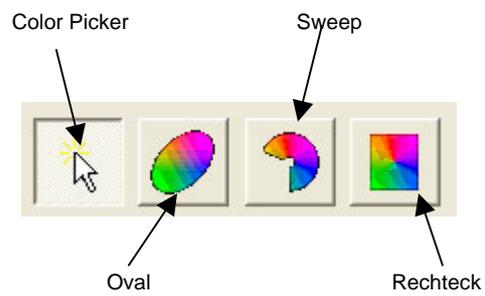
Beim Chrominance-Filter sind zwei Arbeitsschritte erforderlich: Zunächst richten Sie einen Key ein und wählen eine bestimmte Farbe aus, und dann stellen Sie die Filter ein.

Key einrichten und eine bestimmte Farbe auswählen

Die Zielfarbe können Sie beim Chrominance-Filter auf vier verschiedene Arten aussuchen:
mit dem Color Picker oder mit den Funktionen Oval, Sweep und Rectangle.

Color Picker
Sweep
Oval
Rectangle

Color Picker
Sweep
Oval
Rechteck



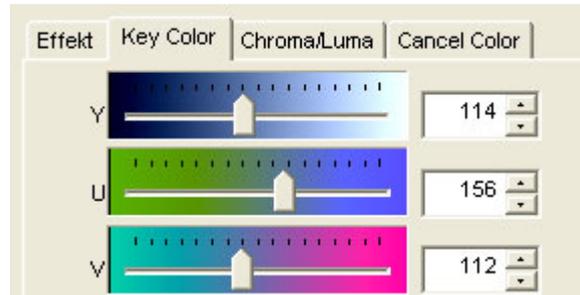
Farbwahl mit dem Color Picker



Der Color Picker ist die schnellste und einfachste Möglichkeit, beim Chrominance-Filter eine Farbe auszuwählen.

Klicken Sie einfach mit der Maus ins Bild, um die gewünschte Key-Farbe zu übernehmen.

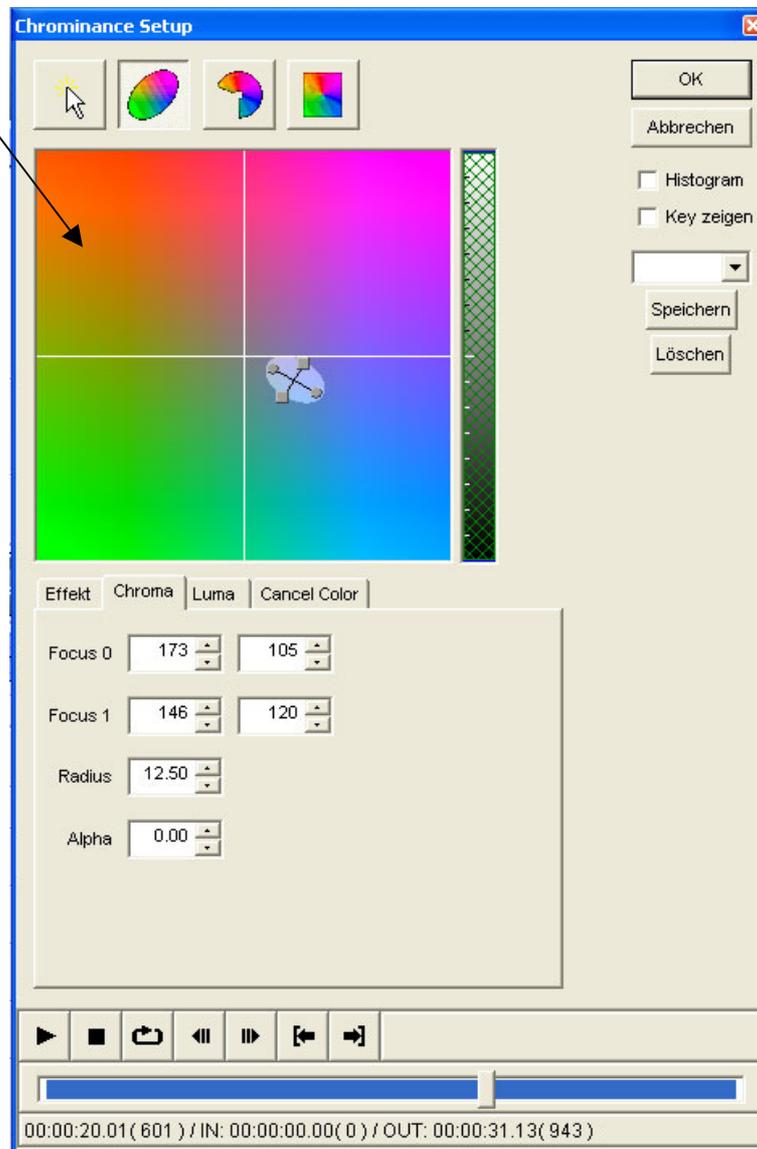
In der Registerkarte **Key Color – Keyfarbe** können Sie die ausgewählte Farbe überprüfen oder mit den Schiebereglern eine gewünschte Farbe einstellen.



Registerkarte **Key Color – Keyfarbe** (Auswahl mit dem Color Picker)

Auswahl im Modus „Oval“

Colorspace window/Farbfläche



Im Modus „Oval“ wird die komplette Farbskala in Form einer Farbfläche dargestellt.

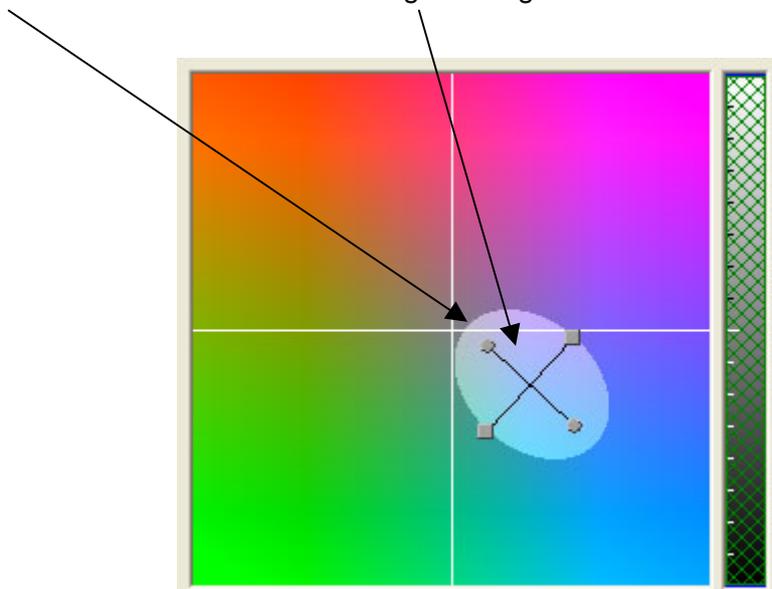
Fassen Sie die Ellipse mit der Maus an und schieben Sie sie über den gewünschten Farbort.

Die helle Fläche innerhalb des ovalen Ausschnitts zeigt den ausgewählten Farbbereich. Sie können diesen Bereich vergrößern oder verkleinern, indem Sie die vier kleinen Punkte mit der Maus anfassen und in die jeweils gewünschte Richtung ziehen. Diese „Anfasser“ werden rot, sobald Sie sie mit dem Cursor berühren.

Darüber hinaus können Sie einen zusätzlichen Alpha-Bereich bestimmen, in dem die Effekte nur teilweise zur Geltung kommen, wenn Sie an den blauen Punkten der ovalen Fläche ziehen. Diese werden gelb, sobald Sie sie mit der Maus berühren. Die etwas dunklere Umrandung der ovalen Fläche stellt diesen Alpha-Bereich dar.

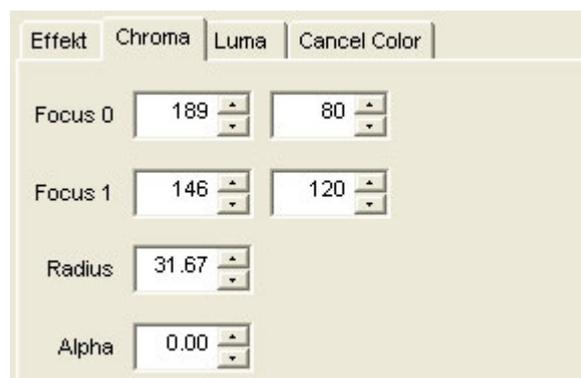
Alpha region/Alpha-Bereich

Selected region/Ausgewählter Farbbereich



Wahl des Farbbereichs im Modus „Oval“

Um die Attribute der ovalen Auswahlfläche manuell zu bestimmen, wählen Sie die Registerkarte **Chroma** an.



Registerkarte **Chroma** (Modus „Oval“)

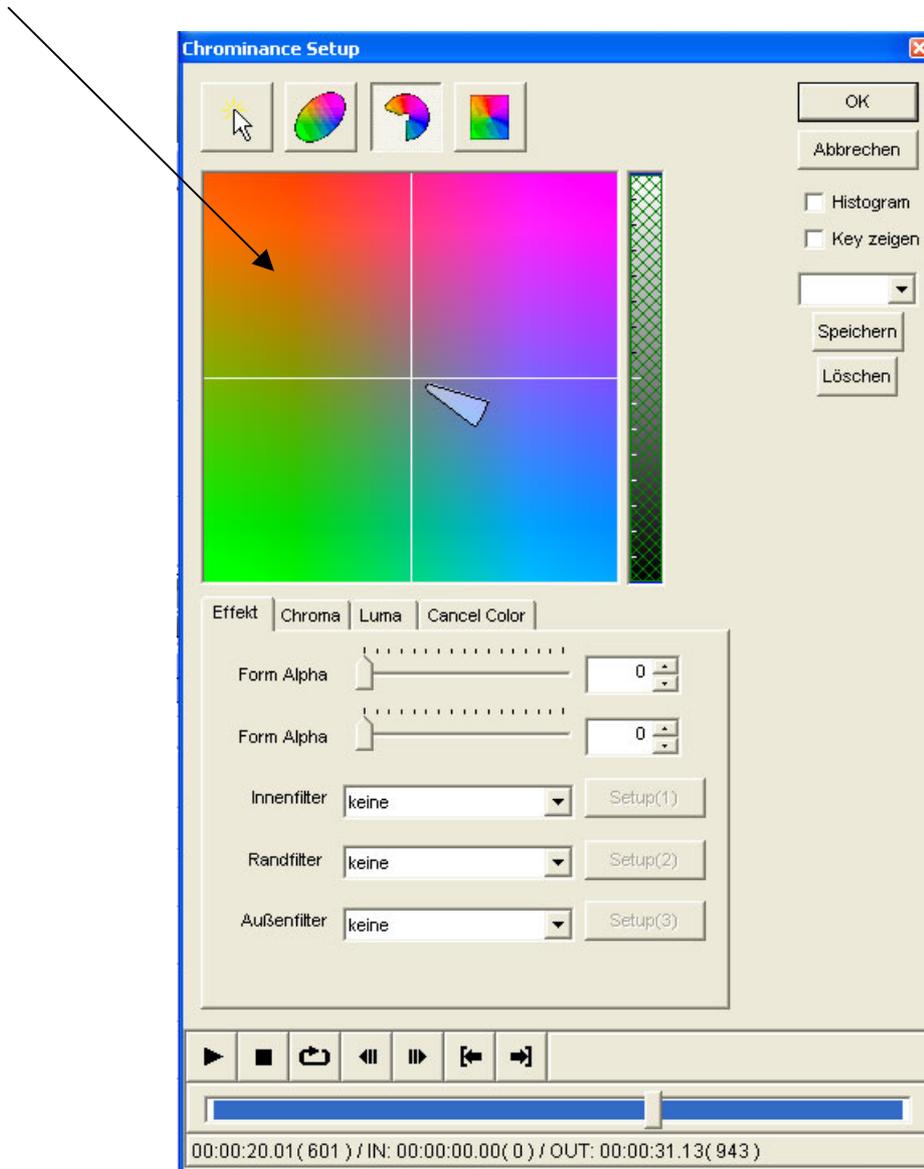
Mit **Focus 1** und **Focus 2** bestimmen Sie den Brennpunkt der Ellipse auf der U- und V-Achse.

Mit **Radius** stellen Sie den Radius für die volle Filterwirkung ein.

Mit **Alpha** definieren Sie den Bereich ausserhalb der hellen ovalen Fläche, innerhalb dem die Filter nur teilweise wirksam sind.

Auswahl im Modus „Sweep“

Colorspace window/Farbfläche



Im Modus „Sweep“ wird die komplette Farbskala in Form einer Farbfläche dargestellt. Weiss befindet sich in der Mitte dieses Fensters. Der „Sweep“-Modus ist praktisch für die Auswahl aller Farben mit Ausnahme von Weiss.

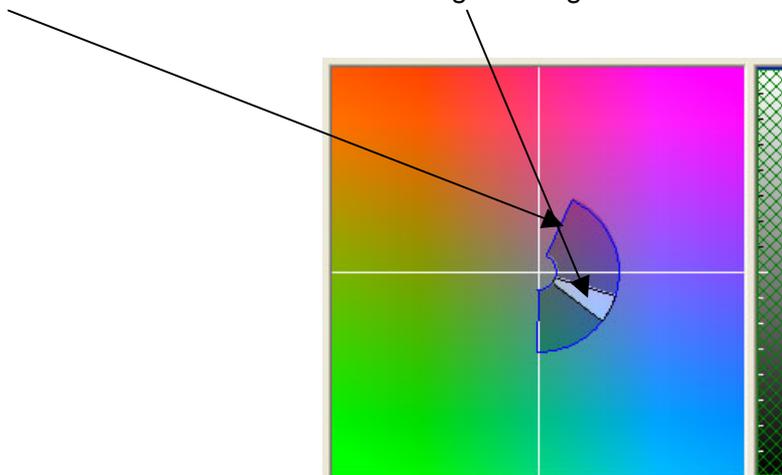
Drehen Sie den „Sweep“-Pfeil mit der Maus in die gewünschte Richtung.

Die helle Fläche innerhalb des „Sweep“-Pfeils zeigt den ausgewählten Farbbereich. Sie können diesen Bereich vergrößern oder verkleinern, indem Sie ihn an den Eckpunkten mit der Maus anfassen und in die jeweils gewünschte Richtung ziehen. Der Rand der ausgewählten Farbfläche wird rot, sobald Sie sie mit dem Cursor berühren.

Darüber hinaus können Sie einen zusätzlichen Alpha-Bereich bestimmen, in dem die Effekte nur teilweise wirksam sind, indem Sie an dem blauen Rand des „Sweep“-Pfeils ziehen. Dieser wird gelb, wenn Sie ihn mit der Maus berühren. Die etwas dunklere Umrandung des hellen „Sweep“-Pfeils stellt diesen Alpha-Bereich dar.

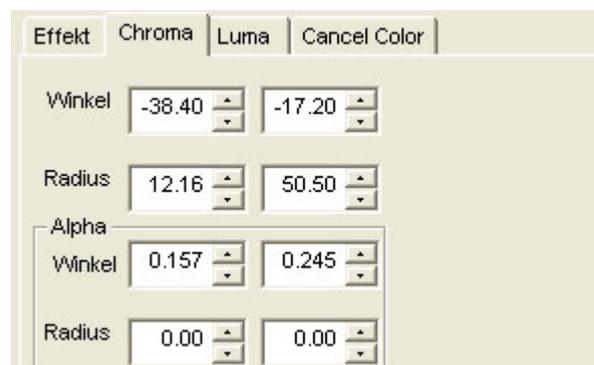
Alpha region/Alpha-Bereich

Selected region/Ausgewählter Farbbereich



Wahl des Farbbereichs im Modus „Sweep“

Um die Sweep-Attribute manuell zu bestimmen, wählen Sie die Registerkarte **Chroma** an.



Registerkarte **Chroma** (Modus „Sweep“)

Durch Eingabe von Werten im Feld **Angle – Winkel** bestimmen Sie Anfangs- und Endwinkel (von -90° bis $+90^\circ$) des Sweep.

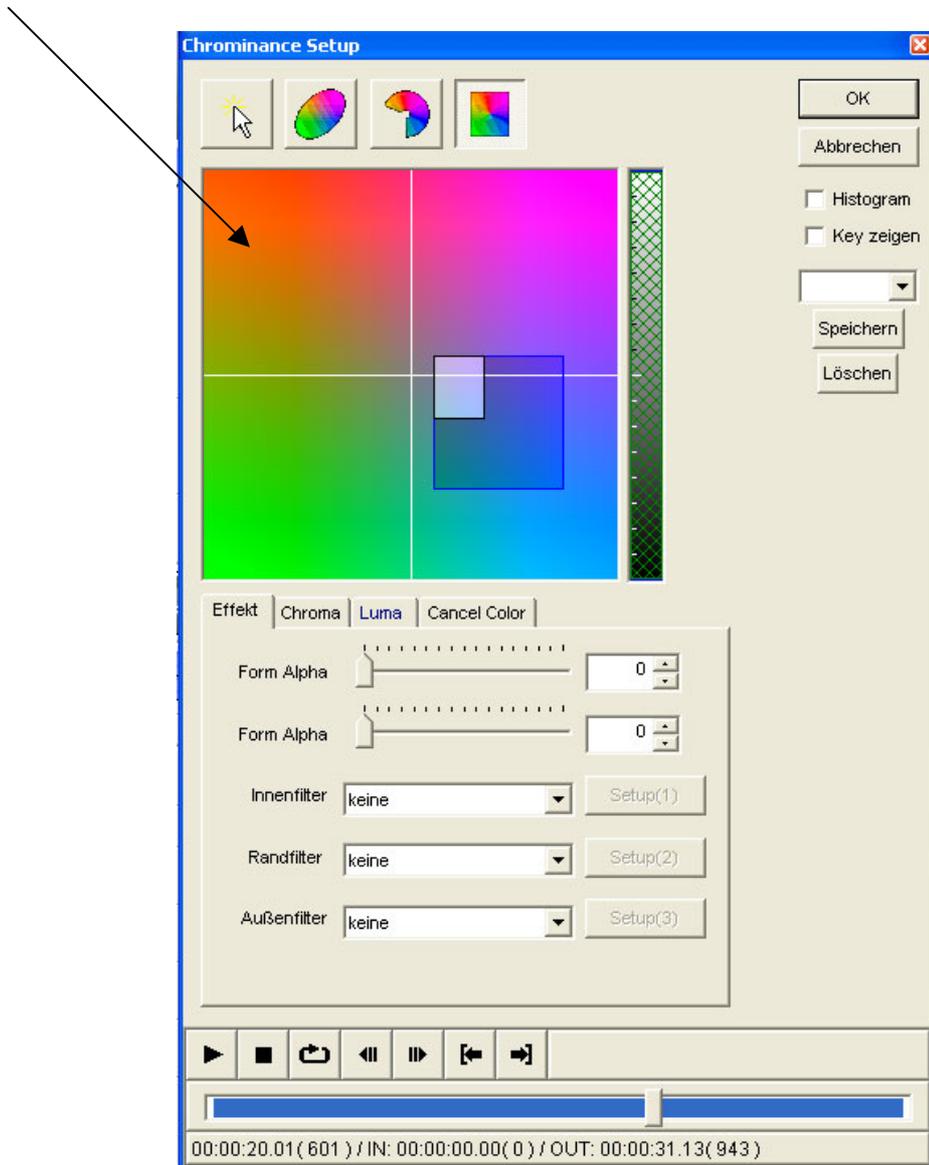
Mit **Radius** stellen Sie den Radius des Sweep ein, innerhalb dem die Filter voll zur Geltung kommen.

Mit **Alpha Angle – Alpha-Winkel** definieren Sie den Bereich ausserhalb der hellen Sweep-Fläche, in dem die Filter nur teilweise wirken.

Mit **Alpha Radius** stellen Sie den Radius der etwas dunkleren Fläche ausserhalb des Sweep-Pfeils ein, in dem die Filter nur teilweise wirken.

Auswahl im Modus „Rectangle“

Colorspace window/Farbfläche



Im Modus „Rectangle“ wird die komplette Farbskala in Form einer Farbfläche dargestellt.

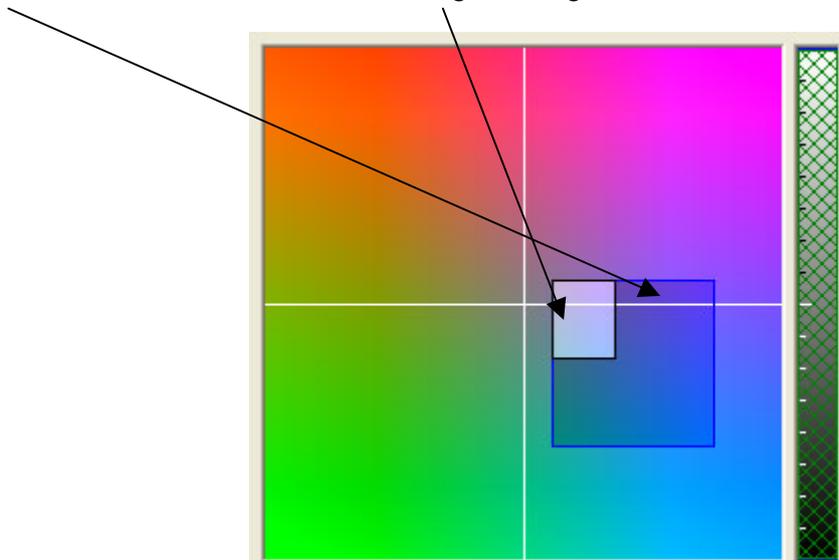
Verschieben Sie das Rechteck mit der Maus in die gewünschte Richtung und ziehen Sie es auf die gewünschte Grösse.

Die helle Fläche innerhalb des Rechtecks zeigt den ausgewählten Farbbereich. Sie können diesen Bereich vergrössern oder verkleinern, indem Sie ihn am Rand mit der Maus anfassen und in die jeweils gewünschte Richtung ziehen. Der Rand der ausgewählten Farbfläche wird rot, sobald Sie sie mit dem Cursor berühren.

Darüber hinaus können Sie einen zusätzlichen Alpha-Bereich bestimmen, in dem die Effekte nur teilweise wirksam sind, indem Sie an dem blauen Rand des Rechtecks ziehen. Dieser wird gelb, wenn Sie ihn mit der Maus berühren. Die etwas dunklere Umrandung des hellen Rechtecks stellt diesen Alpha-Bereich dar.

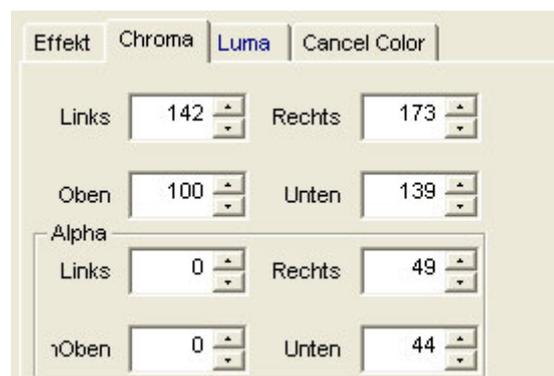
Alpha region/Alpha-Bereich

Selected region/Ausgewählter Farbbereich



Wahl des Farbbereichs im Modus „Rechteck“

Um die Attribute des Rechtecks manuell zu bestimmen, wählen Sie die Registerkarte **Chroma** an.



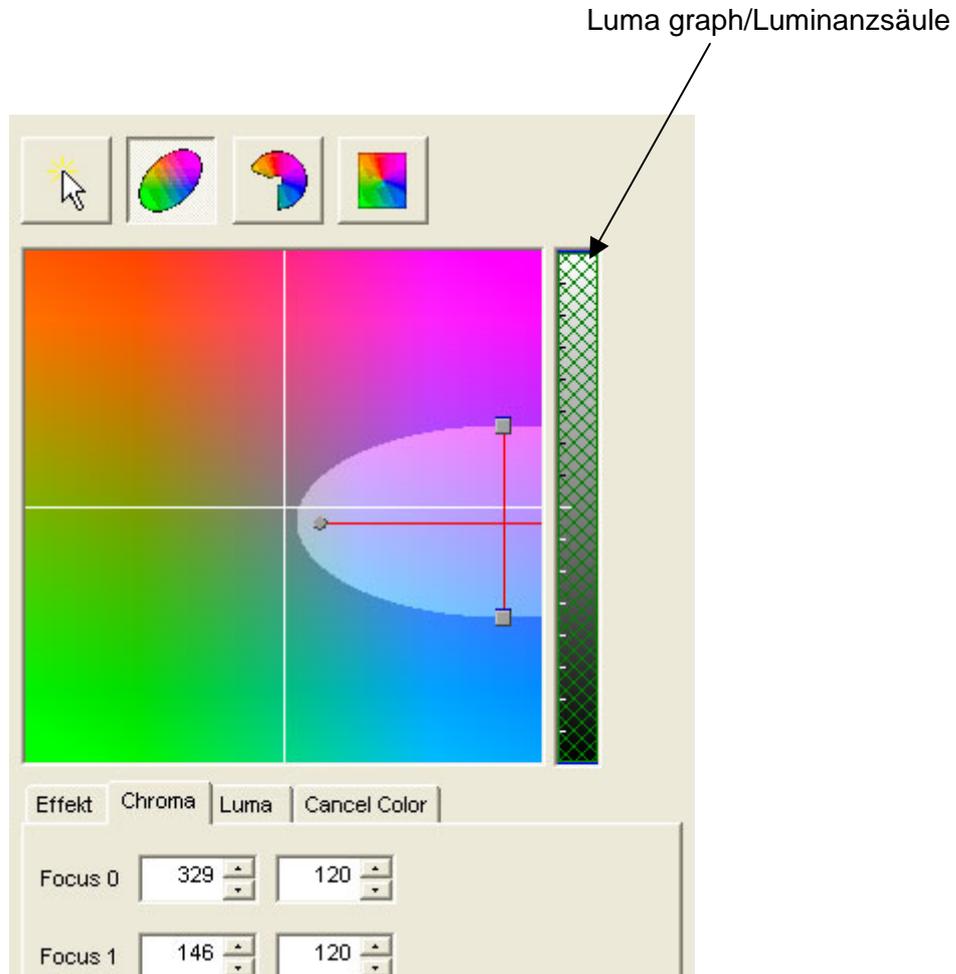
Registerkarte **Chroma** (Modus „Rectangle“)

Mit **Left**, **Right**, **Top** und **Bottom (Links, Rechts, Oben und Unten)** bestimmen Sie die Koordinaten der ausgewählten Fläche.

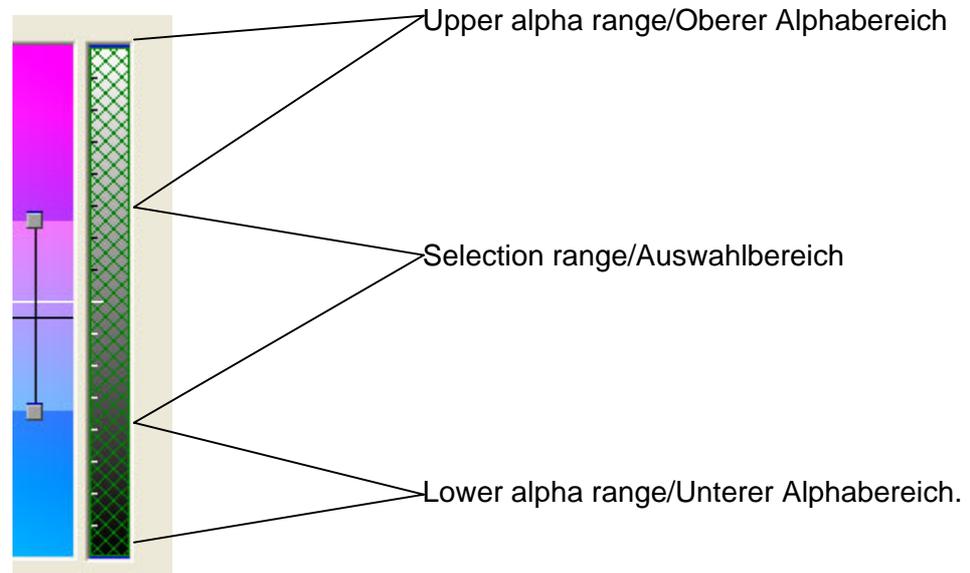
Mit **Alpha Left**, **Alpha Right**, **Alpha Top** und **Alpha Bottom (Alpha Links, Alpha Rechts, Alpha Oben und Alpha Unten)** definieren Sie den Bereich ausserhalb des hellen Rechtecks, in dem die Filter nur teilweise wirksam sind.

Begrenzung der Fläche mit Hilfe des Luminanzwertes (Modus „Oval“, „Sweep“ und „Rectangle“)

In den Modi „Oval“, „Sweep“ und „Rectangle“ lässt sich die Zielfläche mit Hilfe der Luminanz noch weiter eingrenzen.



Mit der Luminanzsäule können Sie die ausgewählte Fläche auf einen bestimmten Luminanzwert eingrenzen. Die Luminanzsäule gliedert sich in drei Abschnitte: den oberen Alphabereich, den Auswahlbereich und den unteren Alphabereich.

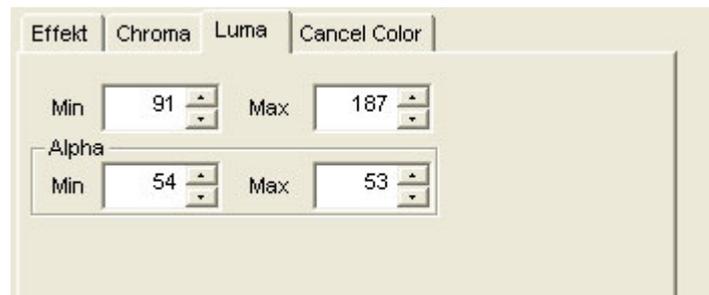


Im oberen und unteren Alphabereich kommen die Filter nur teilweise zur Geltung, während sie im Auswahlbereich vollständig zu sehen sind.

Möchten Sie die Grenze des oberen und unteren Alphabereichs verändern, so ziehen Sie die schwarze Linie oberhalb bzw. unterhalb des jeweiligen Bereichs mit der Maus nach oben oder unten. Diese schwarze Unterteilungslinie wird gelb, sobald Sie sie mit der Maus berühren.

Um die obere oder untere Grenze des Auswahlbereichs zu verändern, ziehen Sie die schwarze Begrenzungslinie über bzw. unter dem Auswahlbereich nach oben oder unten. Diese wird rot, wenn Sie sie mit der Maus berühren.

Alternativ können Sie den Luminanzbereich auch in der Registerkarte **Luma** verändern:



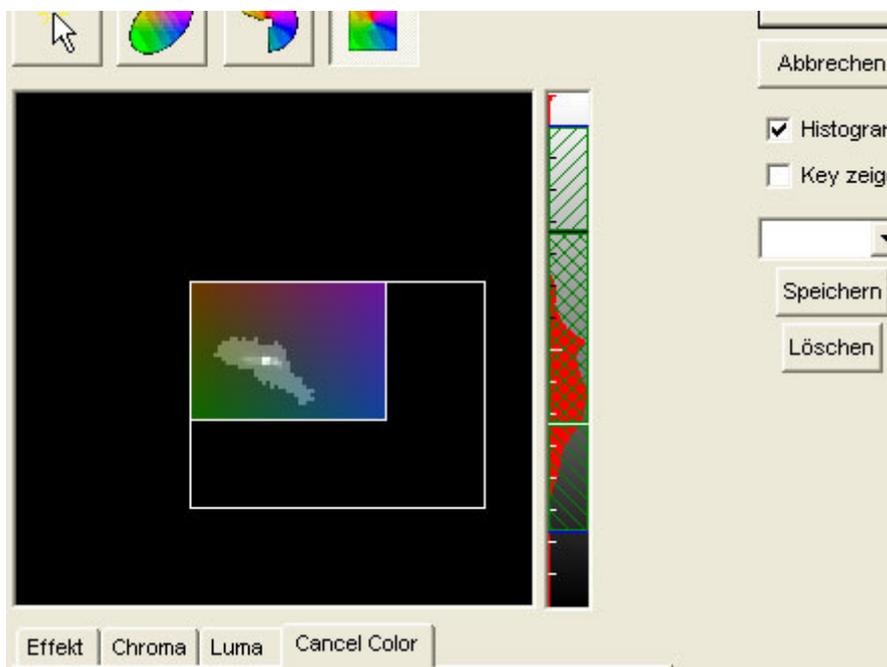
Registerkarte **Luma**

Mit **Min** und **Max** bestimmen Sie den minimalen und maximalen Luminanzwert, bis zu dem der Filter voll wirken soll.

Mit **Alpha Min** und **Alpha Max** bestimmen Sie die Begrenzung des oberen bzw. unteren Alphabereichs nach oben und unten.

Histogramm (Modus „Oval“, „Sweep“ und „Rechteck“)

Aktivieren Sie die Option **Histogramm**, um die Farben des aktuellen Bildes als Farbfläche darzustellen und zu kontrollieren. Dies ist bei der Bestimmung des Chroma- und Luminanzbereiches eine zusätzliche Hilfe.



Histogrammdarstellung

Show key – Keysignal (alle Modi)

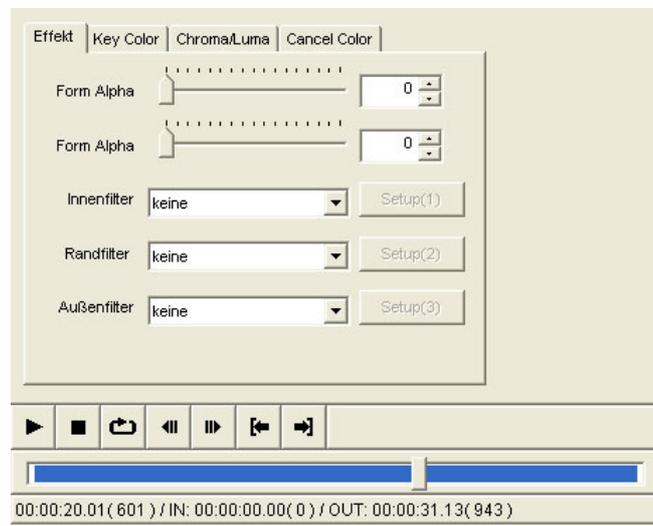


Keysignal

Aktivieren Sie die Funktion **Show key – Key-Signal**, wenn Sie statt des Bilds mit dem Filter in der Vorschau das Keysignal sehen wollen. Diese Darstellung erleichtert Ihnen die Feineinstellung der ausgewählten Farbe.

Die weissen Flächen entsprechen der ausgewählten Farbe, die grauen den Alpha-Bereichen und die schwarzen den Bereichen, in denen kein Filter zu sehen sein soll.

Filter einsetzen



Registerkarte **Effekt**

In der Registerkarte **Effekt** wählen Sie die gewünschten Filter an und nehmen die entsprechenden Einstellungen vor.



TIPP

Wenn Sie die Funktion **Show key – Keysignal** eingeschaltet lassen, können Sie ihn als eigenständigen Clip exportieren und in anderen Projekten als Stanzvorlage verwenden.

Mit **Shape Alpha (Inside) – Alphakanal (innen)** verändern Sie die Abstufung zwischen der angewählten und der nicht angewählten Fläche. Dies hat Einfluss auf die Wirkung des Innenfilters zwischen dem angewählten und dem nicht angewählten Bereich.

Shape Alpha (Outside) – Alphakanal (ausen) wirkt sich auf die Abstufung zwischen den Kanten und dem nicht angewählten Farbbereich aus. Dies hat Einfluss auf die Wirkung des Kantenfilters zwischen den Kanten und dem nicht angewählten Bereich.

Der **Inside Filter – Innenfilter** kommt innerhalb der ausgewählten Fläche zum Einsatz.

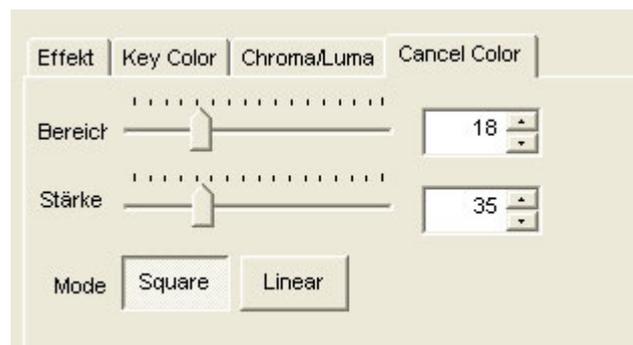
Der **Edge Filter – Kantenfilter** wird in den Key-Rändern eingesetzt.

Der **Outside Filter – Aussenfilter** wirkt sich auf die nicht ausgewählten Farben aus.

Um Einstellungen an den einzelnen Filtern vorzunehmen, klicken Sie auf den **Setup**-Button neben der Auswahlbox.

Spezielle Optionen

Cancel Color



Registerkarte **Cancel Color – Farbkompensation**

Mit **Color Cancel** können Sie ausserhalb des bearbeiteten Bereichs die Komplementärfarbe hinzufügen. Color Cancel ist nur möglich, wenn ein einziger Filter eingesetzt wird – Innen-, Kanten- oder Aussenfilter -, aber nicht, wenn diese miteinander kombiniert werden.

Color Cancel ist sehr praktisch, wenn Farbreflexe oder –schatten beseitigt werden sollen. Auf einem für einen Chromakey vor einer grünen Fläche aufgenommenen Objekt sind zum Beispiel unter Umständen grüne Farbreflexe zu sehen. Mit Color Cancel können Sie diese Reflexe neutralisieren, so dass sie unauffällig grauschwarz erscheinen.

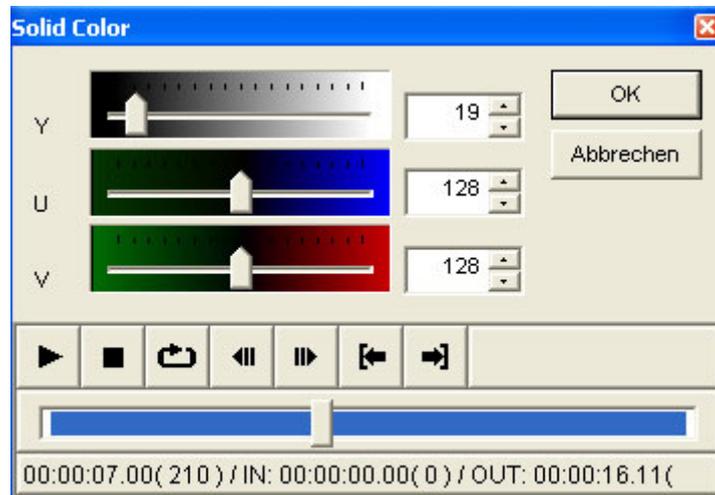
Mit **Range – Bereich** stellen Sie die Grösse des zu korrigierenden Bereichs ein.

Mit **Power – Wirkung** bestimmen Sie den Grad der Farbkompensation.

Das beste Resultat erzielen Sie, wenn Sie für **Range - Bereich** und **Power - Wirkung** den Maximalwert wählen, dann die Einstellung für **Range - Bereich** auf einen akzeptablen Wert reduzieren und anschliessend **Power - Wirkung** so weit reduzieren, dass die Farbe kompensiert wird.

Solid color

Mit dem Solid color-Filter ersetzen Sie das Videobild durch eine opake Farbfläche. Dies ist sehr praktisch, wenn Sie diese Funktion mit anderen Filtern kombinieren, wie z.B. Region oder Chromakey.



Dialogbox Solid color

Mit den Reglern **Y**, **U** und **V** wählen Sie die Farbe für die Filter. Alternativ können Sie auch Werte in die entsprechenden Eingabefelder eingeben.

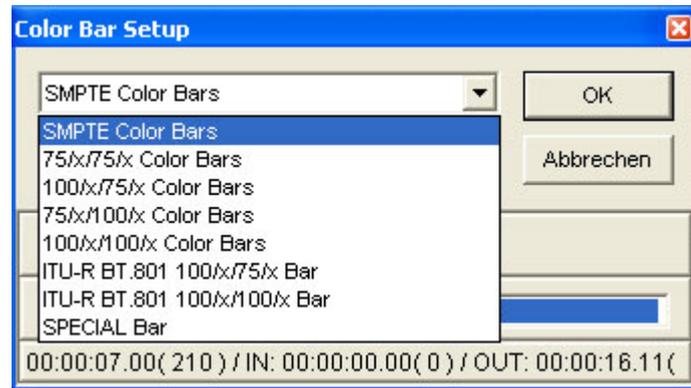
Color Bars

Der Color Bars-Filter ersetzt den Videoclip durch einen Standard-Farbbalken.



Dialogbox Color Bars

Wählen Sie in der Auswahlbox den gewünschten Farbbalkentyp. Sie können wählen unter SMPTE, 75/75, 100/75, 75/100, 100/100, ITU-R B.801 100 /75, ITU-R B.801 100 /100 und SPECIAL.



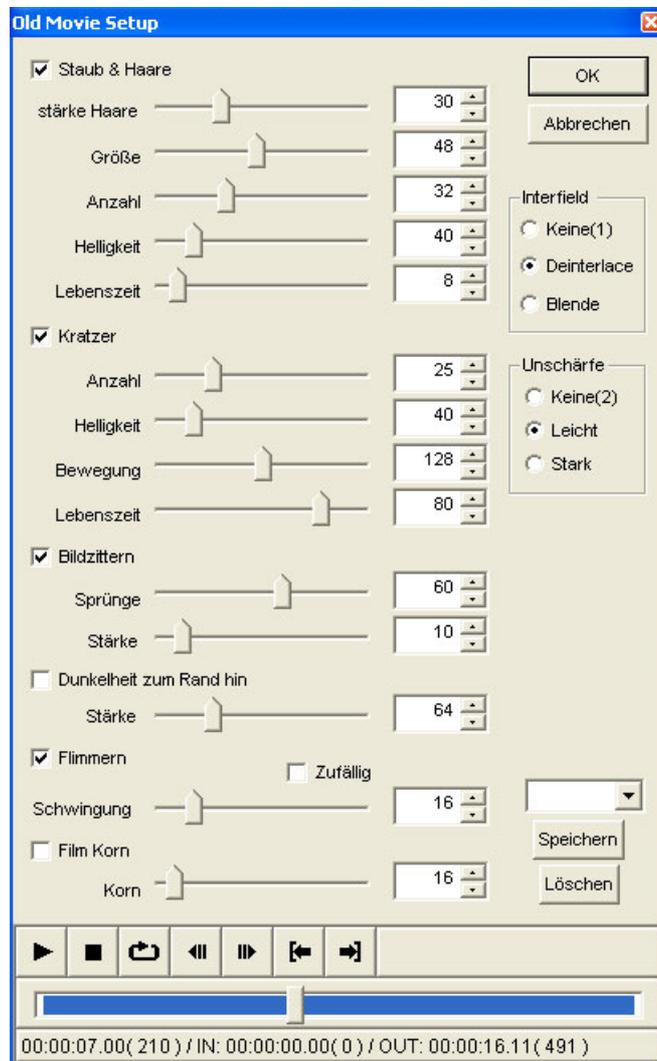
Farbbalkentypen

Beim 100/75-Farbbalken liegt die Sättigung für Weiss bei 100 % und für die Farben bei 75 %.

PAL/NTSC, 4:3/16:9 und 0 IRE/7.5 IRE werden in den Let's Edit 2 Einstellungen automatisch festgelegt.

Old Movie

Mit dem Old Movie-Filter lassen Sie Ihr Video wie einen Stummfilm aussehen. In Verbindung mit einem Farbfilter wie z.B. Monochromatic erzeugen Sie damit den echten „Filmlook“.



Dialogbox Old Movie

Mit **Dust & Hair – Staub & Fusseln** erzeugen Sie hier eine Wirkung, als würden Staubkörner und kleine Fusseln auf einer Filmrolle liegen. Der Staub erscheint in Form von kleinen Punkten und die Fusseln als kleine gebogene Linien.

Hair Ratio – Anteil der Fusseln bestimmt, wieviele Fusseln zu sehen sein sollen. Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, desto mehr Fusseln sind zu sehen und desto weniger Staub. Schieben Sie den Regler nach links, so sehen Sie mehr Staubkörner und weniger Fusseln.

Mit **Size – Grösse** bestimmen Sie die Grösse der Staub- und Fusselpartikel. Je grösser diese Zahl ist, desto grösser sind auch die Partikel.

Mit **Amount – Anzahl** bestimmen Sie die Menge der Partikel. Mit höheren Werte erzeugen Sie mehr Partikel.

Brightness – Helligkeit bezieht sich auf die Helligkeit der Partikel. Je höher dieser Wert ist, desto heller erscheinen sie.

Mit der **Life time – Verweildauer** legen Sie fest, wie lange die Partikel im Bild erscheinen sollen. Je grösser dieser Wert ist, desto länger sind sie zu sehen.

Mit **Scratch noise – Kratzer** simulieren Sie Kratzer auf den Filmstreifen. Diese erscheinen im Bild als vertikale Linien.

Mit **Amount – Anzahl** bestimmen Sie die Anzahl der Kratzer. Mit höheren Werte erzeugen Sie mehr Kratzer.

Brightness – Helligkeit bezieht sich auf die Helligkeit der Kratzer. Je höher dieser Wert ist, desto heller erscheinen sie.

Mobility – Bewegung wirkt sich auf den Weg in der Horizontalen aus, den die Kratzer zurücklegen. Je höher dieser Wert ist, desto länger ist die Strecke, die sie zurücklegen.

Mit der **Life time – Verweildauer** legen Sie fest, wie lange die Kratzer im Bild erscheinen sollen. Je grösser dieser Wert ist, desto länger erscheinen sie auf dem Bildschirm.

Mit **Frame jitter – Jitter** lassen Sie das Bild instabil erscheinen.

Der **Offset – Versatz** bestimmt, wie stark das Bild in der Vertikalen jittert. Je grösser die Amplitude ist, desto stärker „hüpft“ das Bild bei einem vertikalen Rucker.

Die **Probability – Wahrscheinlichkeit** definiert, wie oft ein solcher Rucker stattfindet. Ein höherer Wert erzeugt häufiger solche Rucker.

Mit **Border Darkening – Dunkle Ränder** lassen Sie den äusseren Rand des Videobildes dunkler erscheinen.

Mit **Darkness – Grad der Dunkelheit** bestimmen Sie, wie dunkel diese Ränder sein sollen. Ein grösserer Wert erzeugt dunklere Ränder.

Mit **Flickern – Flackern** lassen Sie das Videobild flackern.

Mit **Random – Zufällig** lassen Sie das Videobild zufällig flackern.

Amplitude bestimmt die Intensität des Flackerns. Je höher die Amplitude, desto stärker verändert sich die Helligkeit des flackernden Videobildes.

Mit **Film Grain – Filmkörnung** erzeugen Sie die typische Körnung eines alten Films.

Die **Grain – Körnung** bestimmt den Grad der Körnung. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Rauschen und Körnigkeit wird erzeugt.

Der **Interfield effect** bezieht sich auf die Handhabung der Halbbilder.

None – Keiner bedeutet, dass sie unverändert bleiben und normal dargestellt werden.

Im Modus **Deinterlace** werden nur die geraden oder ungeraden Halbbilder gezeigt.

Mit **Blend – Gemischt** werden gerade und ungerade Halbbilder zu Vollbildern kombiniert und als solche dargestellt.

Mit **Blur – Unschärfe** fügen Sie eine Unschärfe hinzu.

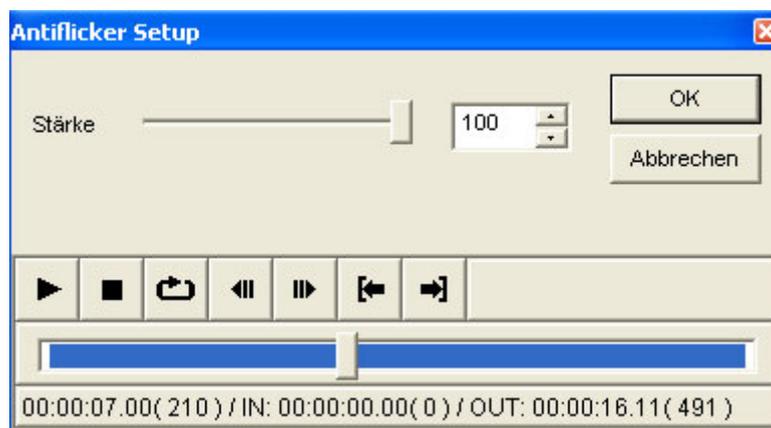
Wählen Sie **None – Keine**, wenn Sie keine Unschärfe wünschen.

Mit **Weak – Wenig** erzeugen Sie eine geringe Unschärfe.

Mit **Strong – Viel** erzeugen Sie eine starke Unschärfe.

Antiflicker

Manchmal flackern besonders dünne vertikale Linien in Standbildern, weil sie nur in einem der beiden Halbbilder erscheinen. Mit dem Antiflicker-Filter lässt sich diese Störung ganz oder teilweise reduzieren.



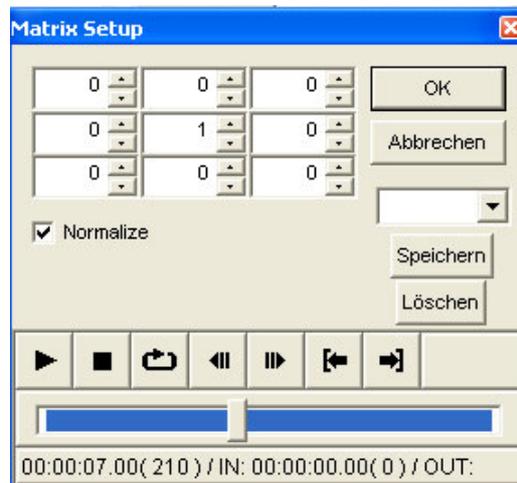
Antiflicker-Setup

Der Antiflicker-Filter mischt die geraden und ungeraden Halbbilder bei jedem einzelnen Frame.

Mit dem **Power – Mischverhältnis**-Regler bestimmen Sie, in welchem Umfang die beiden Halbbilder vermischt werden sollen. Mit einem Wert von 100 mischen Sie sie komplett, und mit 0 findet überhaupt keine Mischung statt.

Matrix

Der Matrix-Filter erzeugt verschiedene Matrix-Muster, die Sie selbst definieren können.



Dialogbox Matrix-Filter

Eine Filtermatrix basiert auf einer mathematischen Berechnung der Videopixel. Geben Sie hierfür die gewünschten Werte in die Eingabefelder ein.

Mit dem Button **Normalize – Standard** setzen Sie den Filter vor Eingabe der Werte auf eine Standardstellung zurück.

Die einzelnen Matrix-Schablonen hier zu erklären, führt an dieser Stelle etwas zu weit; Sie können bei diesem Filter auf zahlreiche fertige Schablonen zurückgreifen.

Mirror

Mit dem Mirror-Filter wird das Bild horizontal und/oder vertikal gespiegelt.



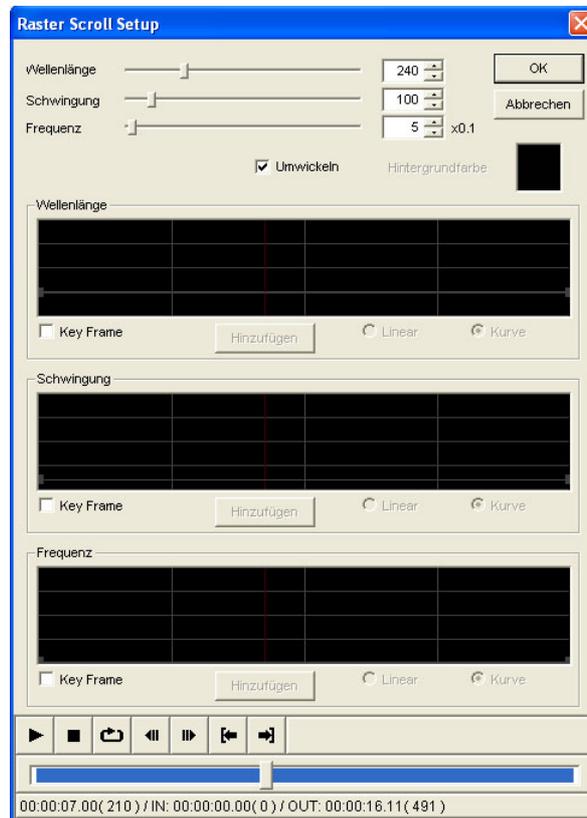
Mirror-Setup

Mit dem Button **Horizontally flipping – Horizontal spiegeln** spiegeln Sie das Bild in der Horizontalen und mit dem Button **Vertically flipping – Vertikal spiegeln** in der Vertikalen.

Raster Scroll

Mit dem Raster Scroll-Filter können Sie eine wellenförmige Bewegung durch das Bild laufen lassen.

Der Effekt, den Sie damit erzeugen, wirkt so, als hätte das Video die falsche Frequenz.



Mit **Wavelength – Wellenlänge** bestimmen Sie die vertikale Bewegung der Welle. Je grösser dieser Wert ist, desto länger ist die Welle.

Amplitude bezieht sich auf die Höhe der Welle. Eine grössere Amplitude erzeugt eine höhere Welle.

Mit **Frequency – Frequenz** bestimmen Sie die Frequenz, also die Häufigkeit der Wellenbewegungen.

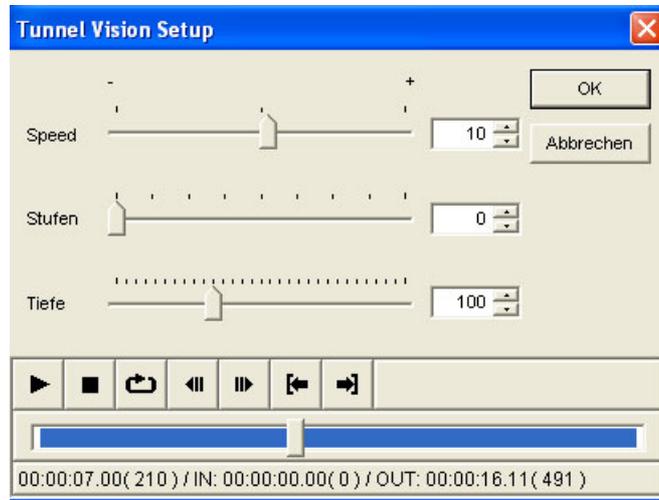
Wenn Sie **Keyframes** setzen, können Sie für Wellenlänge, Amplitude und Frequenz einen Verlauf bestimmen.

Mit **Wraparound – Gesamtes Bild** erstreckt sich die wellenförmige Bewegung durchgehend über die gesamte Bildfläche. Ist diese Option nicht angewählt, so erscheinen die „Wellentäler“ einfarbig. Klicken Sie auf den Button **Background – Hintergrund**, um die Dialogbox **Color Select – Hintergrundfarbe** zu öffnen, in der Sie für diese eine Farbe wählen können.

Bitte beachten Sie, dass dieser Filter in Verbindung mit dem Bewegungsablauf des Region-Filters keine Wirkung hat.

Tunnel Vision

Der Tunnel Vision-Filter erzeugt eine Wirkung, als würde man durch einen Tunnel fahren.

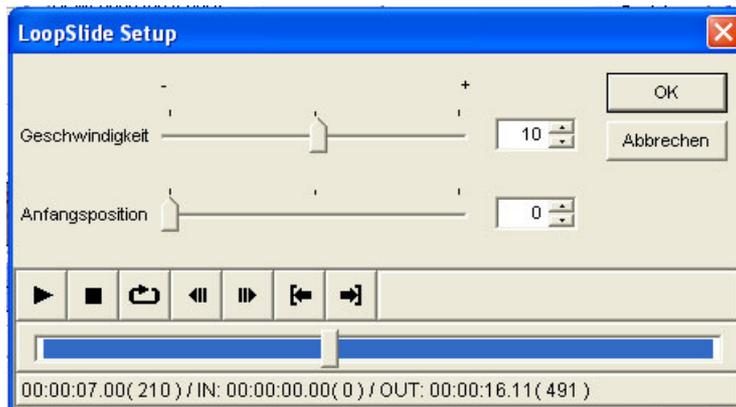


Tunnel Vision-Setup

Sie können hier **Speed – Geschwindigkeit**, **Phase** (die Ausgangsposition des Bildes) und **Depth – Tiefe** einstellen.

Loop Slide

Mit dem Loop Slide-Filter verschieben Sie den rechten und linken Teil des Bildes so, dass es aussieht, als wären beide miteinander verbunden.



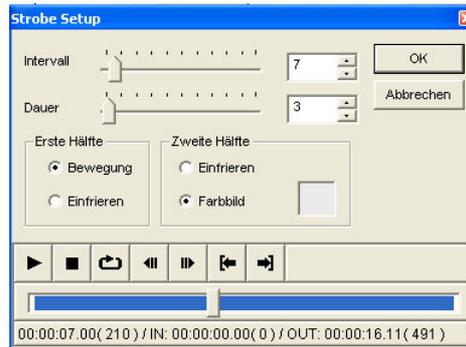
Loop Slide-Setup

Stellen Sie mit den Schieberegler Geschwindigkeit und Ausgangsposition ein.

Bitte beachten Sie, dass dieser Filter in Verbindung mit dem Bewegungsablauf des Region-Filters keine Wirkung hat.

Strobe

Mit dem Strobe-Filter erzeugen Sie einen Stroboskopeffekt.



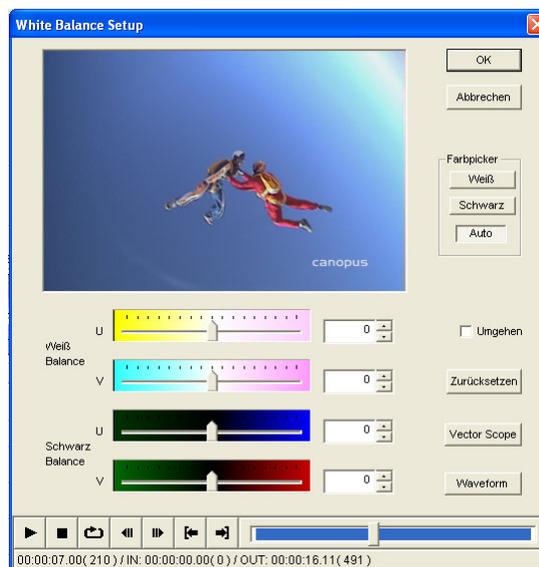
Strobe-Setup

Die Zeit zwischen den Stroboskopblitzen stellen Sie mit dem Regler **Interval- Intervall** und die Dauer der einzelnen Blitze mit dem Regler **Duration – Dauer** ein.

Sie können unter vier verschiedenen Blitzkombinationen wählen: Move and Freeze (Bewegung/Standbild), Move and Color Frame (Bewegung/Farbfläche), Freeze and Freeze (Standbild/Standbild) und Freeze and Color Frame (Standbild/Farbfläche). Die Farbe des „Color Frame“ können Sie selbst bestimmen.

White Balance

Mit dem White Balance-Filter nehmen Sie Weissabgleich und Schwarzabgleich vor.



White Balance-Setup

Mit den **U-** und **V-**Reglern bzw. durch Eingabe von Werten in die entsprechenden Felder nehmen Sie eine Grundeinstellung für Weiss und Schwarz vor.

Mit **Bypass** machen Sie den Filter wirkungslos, ohne jedoch die Einstellungen zurückzusetzen. Diese Funktion ist praktisch, wenn Sie Bilder mit und ohne Filter miteinander vergleichen wollen.

Mit **Default – Grundeinstellung** setzen Sie die Einstellungen auf die Ausgangswerte zurück.

Luminance Key

Der Luminanz-Key (oft „Luma Key“ genannt) lässt bestimmte Teilen des Bildes durchsichtig erscheinen. Mit dem Luminanz-Key können Sie bewegte Bilder oder Standbilder über einen Videoclip legen, d.h. in diesen einstanzen.

Einen Luminanzkey können Sie nur mit Clips einrichten, die auf der InsertAV-Spur liegen.

Luminance histogram/Luminanz-Histogramm

Threshold markers/
Schwellenwert-Markierung („Clip“)

Cutoff markers/Gain-Markierung

Dialogbox Luminance Key – Einstellung des Keys



TIPP

Mit der Funktion **Fade In/Fade Out – Einblenden/Ausblenden** können Sie zwischen den Bildern auf der InsertAV- und der MainAV-Spur hin- und herbblenden.

Allgemeine Optionen

Mit **Fade In/Fade Out – Einblenden/Ausblenden** blenden Sie das ausgestanzte Bild in das (auf der MainAV-Spur liegende) Videobild ein bzw. aus. Aktivieren Sie für diese Funktion zuerst die Option **Enable – Ein**, dann **In – Einblenden** und **Out – Ausblenden** und bestimmen Sie die Dauer des Ein- und Ausblendvorgangs in Frames. Die Funktionen **Fade In/Fade Out – Einblenden/Ausblenden** können Sie nicht gleichzeitig mit der Funktion **Key Framing** einsetzen.

Mit **Rectangle Enable – Rechteckmaske Ein** erzeugen Sie eine rechteckige Maske, auf die die Wirkung des Luminanzkeys begrenzt werden kann. Wenn Sie diese Funktion aktiviert haben, können Sie das Rechteck mit der Maus positionieren und seine Grösse verändern.

Outside Rectangle Enable – Rechteckmaske invertieren können Sie nur anwählen, wenn **Rectangle Enable – Rechteckmaske Ein** aktiviert ist. Nun ist der Key nur ausserhalb dieser Maske wirksam, d.h. das ausgestanzte Bild der InsertAV-Spur ist nur ausserhalb dieser Maske auf dem Clip der MainAV-Spur zu sehen. Die Funktionen **Keyframing** und **Fade In/Fade Out – Einblenden/Ausblenden** sind ausserhalb der Maske weiterhin wirksam, aber innerhalb der Maske ist kein Luminanzkey zu sehen.

Mit **Invert – Invertieren** vertauschen Sie die Bilder von MainAV- und InsertAV-Spur. Die Einstellung des Luminanzkeys beziehen sich jedoch weiterhin auf das Bild in der InsertAV-Spur.

All calculation – Alles berechnen bewirkt, dass der Luminanzkey komplett berechnet wird. Dadurch erzielen Sie eine bessere Stanzqualität; es wird dafür allerdings auch mehr Rechenleistung benötigt.

Luminanzkey einrichten

Wählen Sie die Registerkarte **Key Setting – Key-Einstellungen** an.

Das **Luminance histogram – Luminanz-Histogramm** zeigt die Luminanzwerte des aktuell angewählten Bildes.

Mit dem Button **Refresh histogramm – Histogramm aktualisieren** veranlassen Sie das Histogramm, die neuen Werte anzuzeigen, wenn Sie ein anderes Bild anwählen.

Mit dem Button **Auto fit – Automatisch** wird der Key automatisch für Sie eingestellt. Wie genau diese Einstellung ist, hängt vom jeweiligen Bild ab.



Mit dem Regler **Slope Threshold – Minimaler/Maximaler Clipwert** definieren Sie, bis zu welchem minimalen und maximalen Luminanzwert das Bild ausgestanzt werden soll. Diese Werte stellen Sie ein, indem Sie die Schieberegler bewegen, bis Sie in der Luminanzgrafik die gewünschten Punkte erreicht haben. Für den minimalen und maximalen Clipwert können Sie in die Felder **Minimum** und **Maximum** links und rechts neben der Grafik auch numerische Werte eingeben.



Mit **Slope Cutoff – Minimaler/Maximaler Gain** bestimmen Sie, bis zu welchem Grenzwert das Bild auf der InsertAV-Spur nur teilweise ausgestanzt werden soll. Der Bereich zwischen Clip und Gain kann unterschiedlich gross sein. Um ihn einzustellen, ziehen Sie die Regler mit der Maus so weit, bis in der Luminanzgrafik die gewünschte Position erreicht ist. Sie können die Gain-Werte auch numerisch in die Felder **Slope – Gain** unter den Feldern **Minimum** und **Maximum** links und rechts neben der Grafik eingeben.



TIPP

Für die Einrichtung des Luminanzkeys braucht es ein wenig Erfahrung. Probieren Sie diese Funktion mit verschiedenen Videoclips aus, bis Sie wissen, wie sich die Key-Einstellungen auswirken.

Mit **Slope form – Interpolation** bestimmen Sie die Interpolation des Übergangs zwischen Clip und Gain. Es gibt fünf verschiedene Interpolationsarten: **Top curve 1**, **Top curve 2**, **Linear curve**, **Bottom curve 1** und **Bottom curve 2**. Probieren Sie aus, mit welcher Interpolation Sie das beste Ergebnis erzielen.

Keyframes setzen

Um für den Luminanzkey Keyframes zu setzen, wählen Sie in der Registerkarte **Key Frame Setting – Keyframe-Einstellungen** die Funktion **Enable – Ein** an. Es ist nicht möglich, Keyframes zu setzen und gleichzeitig den Key ein- und auszublenden.

Wenn Sie für den Luminanzkey Keyframes setzen, verändern Sie damit den Transparenzwert des ausgestanzten Videobildes. Der obere Grenzwert der Grafik entspricht einem vollständig sichtbaren ausgestanzten Bild, am unteren ist das Vordergrundsignal – also das ausgestanzte Bild – überhaupt nicht sichtbar. Die linke und rechte Begrenzung der Grafik entspricht Clipanfang und –ende.

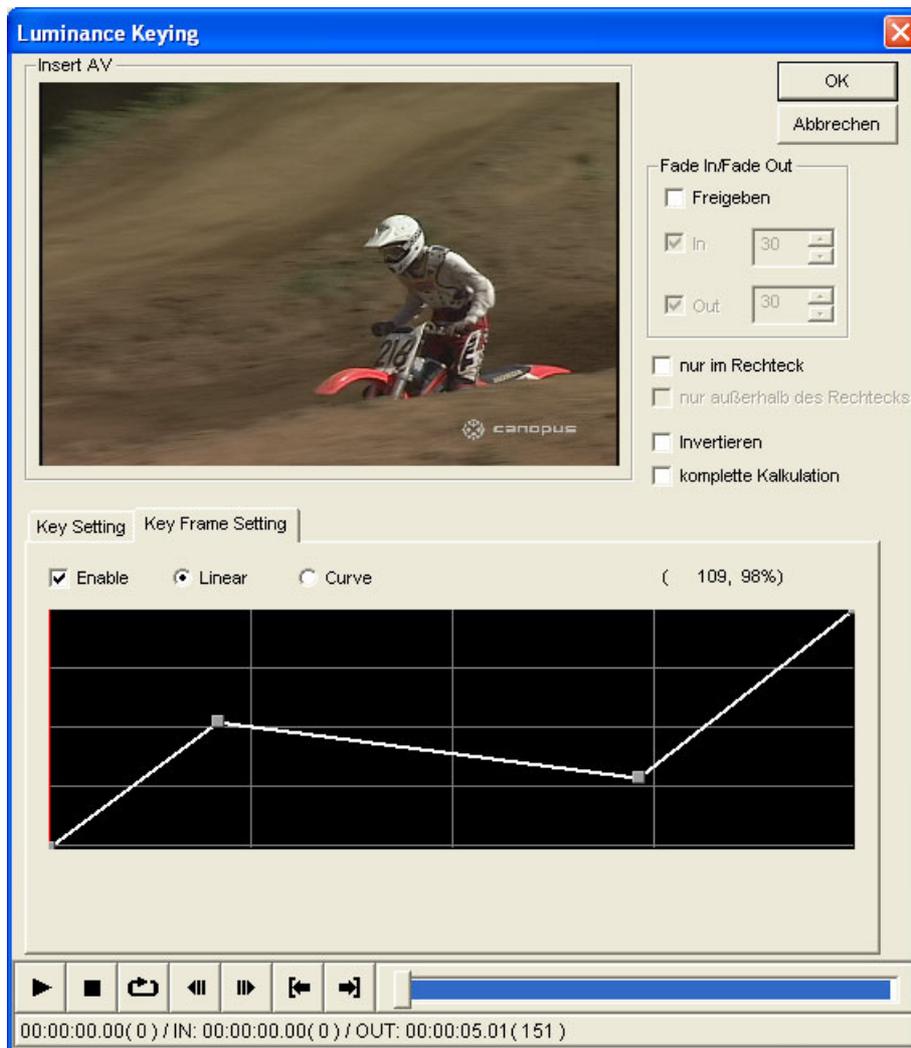
Keyframes hinzufügen und löschen

Um ein Keyframe hinzuzufügen, klicken Sie auf die Linie und ziehen den dabei erzeugten Punkt an die gewünschte Position.

Zum Löschen klicken Sie das Keyframe mit der rechten Maustaste an.

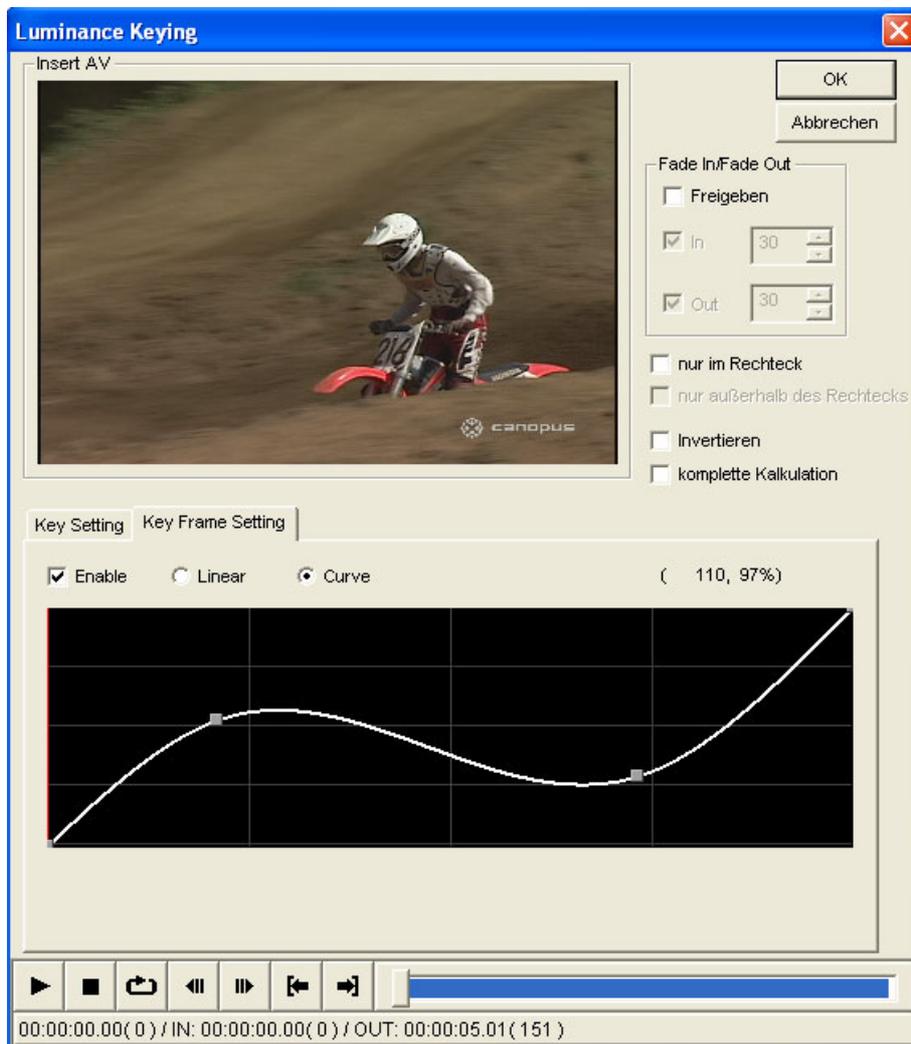
Es gibt zwei Arten der Keyframe-Interpolation: **linear** und **curve - weich**.

Bei der linearen Interpolation finden alle Veränderungen abrupt statt:



Dialogbox Luminance Key – Keyframe-Einstellung mit linearer Interpolation

Mit der Einstellung **curve – weich** erzeugen Sie eine sinusförmige Interpolation, mit der Veränderungen sanfter ausfallen:

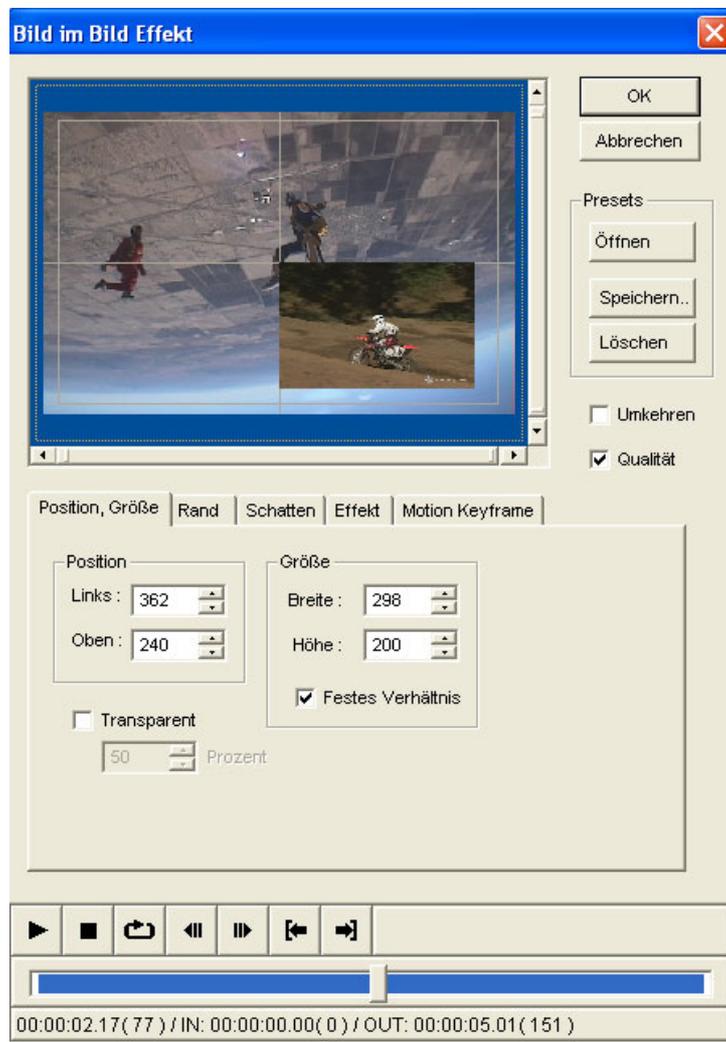


Dialogbox Luminance Key – Keyframe-Einstellung mit sinusförmiger Interpolation

Die Zahlen rechts oben über der Grafik geben die jeweilige Framenummer des Videoclips an sowie den Transparenzwert des gestanzten Bildes in %.

Picture-in-Picture

Mit dem Picture-in-Picture-Filter (häufig abgekürzt als „P-in-P“-Effekt) legen Sie ein verkleinertes Bild über ein anderes. Dieser Effekt ist sowohl mit Clips auf der MainAV- als auch auf der InsertAV-Spur möglich.



Dialogbox Picture-in-Picture – Position und Grösse

Allgemeine Optionen

Mit **Reverse – Umgekehrt** vertauschen Sie Vordergrund- und Hintergrundbild.

Mit **Quality – Qualität** erzeugen Sie eine höhere Bildqualität. Dies wirkt sich insbesondere bei Größenveränderungen aus, benötigt aber mehr Rechenleistung.

Grösse und Position des Vordergrundbildes verändern

Das verkleinerte Bild können Sie mit der Maus skalieren und bewegen. Alternativ können Sie in der Registerkarte **Position & Size – Position & Grösse** in die Felder **Left – Links**, **Top – Oben**, **Width – Breite** und **Height – Höhe** numerische Werte eingeben.

Mit **Fix Aspect – Festes Seitenverhältnis** können Sie die Grösse verändern, ohne dass sich das Bildseitenverhältnis ändert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie ein nicht normgerechtes Bildformat erzeugen wollen.

Transparent lässt das Bild durchsichtig erscheinen. Aktivieren Sie die Option **Transparent** und geben Sie den gewünschten Wert in % in das Feld **Percentage – in %** ein.

Bild auf die volle Bildschirmgrösse zoomen

Mit den werksseitigen Einstellungen von Let's Edit 2 ist es nicht möglich, das P-in-P-Vordergrundbild zur vollen Bildschirmgrösse „aufzublasen“.

Daher müssen Sie die **Application Settings** wie folgt ändern:

Fügen Sie in der **CANOPUS.INI**-Datei, die in dem Ordner liegt, in dem die **Windows**-Betriebssoftware installiert ist (das ist normalerweise C:\Windows), die folgenden drei Datenpakete ein. Wenn Sie die CANOPUS.INI-Datei nicht finden, legen Sie eine solche Datei an:

```
[PINP]
OverScanX=720
OverScanY=576
```

Diese Werte beziehen sich auf eine maximale Bildgrösse des P-in-P-Bildes von 780 x 576 Pixel.

OverScanX bezieht sich auf den maximalen Wert in der Horizontalen und kann zwischen 1 und 720 liegen.

OverScanY bezieht sich auf den maximalen Wert in der Vertikalen und kann zwischen 1 und 576 liegen (bei PAL bei 576 und bei NTSC bei 480).



ACHTUNG

Schliessen Sie Let's Edit 2, bevor Sie die CANOPUS.INI-Datei bearbeiten und machen Sie vor der Bearbeitung zur Sicherheit eine Kopie von dieser Datei.

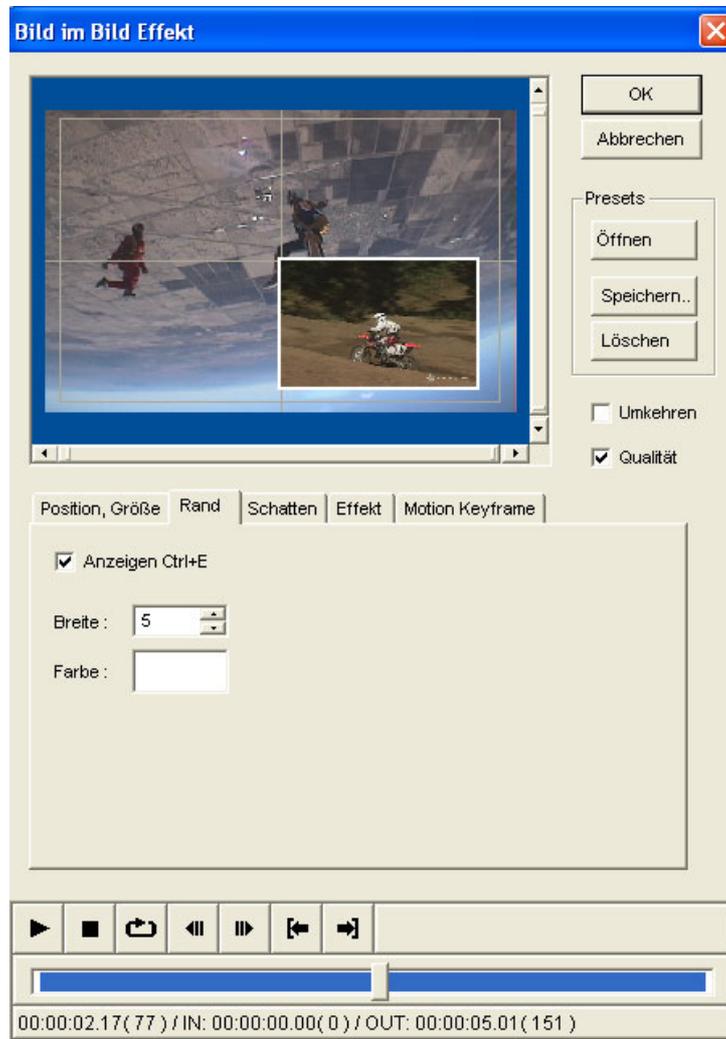


INFO

Je nach Position wird das Bild dabei möglicherweise optimiert, was zur Folge haben kann, dass eine Bildschirmzeile nicht angezeigt wird.

Rand hinzufügen

In der Registerkarte **Edge – Rand** können Sie das Vordergrundbild mit einem Rand versehen:



Picture-in-Picture – Einstellung des Randes

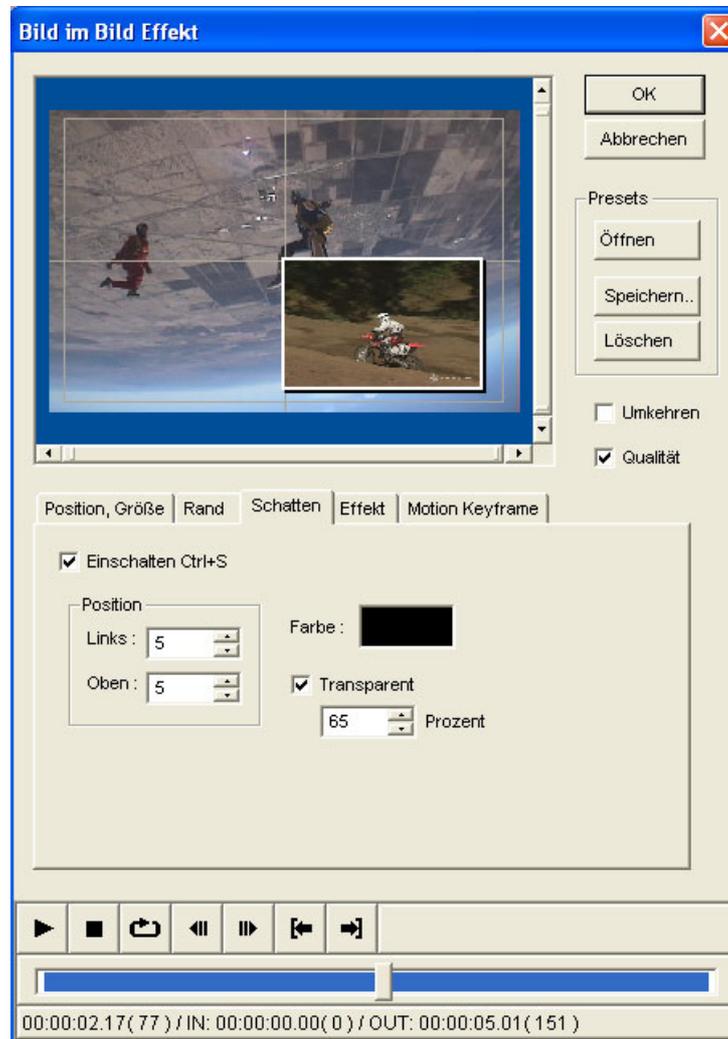
Mit **Enable – Ein** aktivieren Sie den Rand des P-in-P-Bildes.

Mit **Width – Breite** bestimmen Sie, wie breit der Rand sein soll.

Mit **Color – Farbe** färben Sie den Rand ein. Wählen Sie die gewünschte Farbe mit einem Klick auf das Farbkästchen.

Schatten hinzufügen

In der Registerkarte **Shadow - Schatten** können Sie das Vordergrundbild mit einem Schatten versehen:



Picture-in-Picture – Einstellung des Schattens

Mit **Enable – Ein** aktivieren Sie den Schatten.

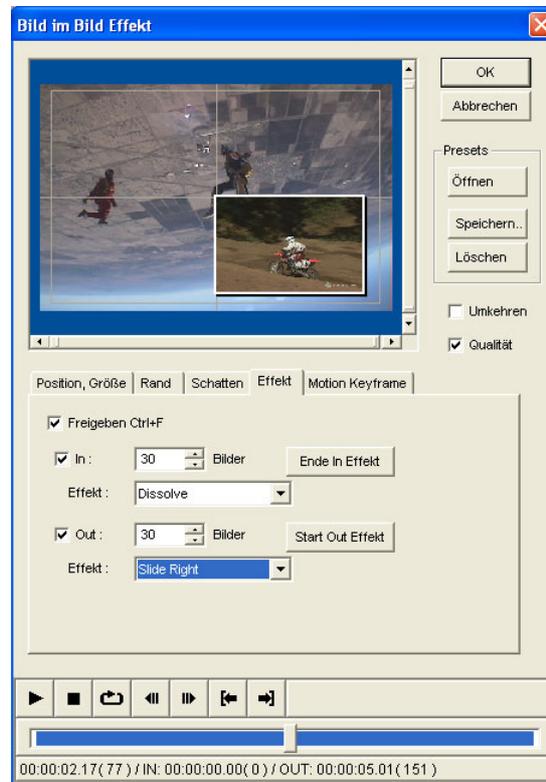
Mit **Left - Links** und **Top - Oben** bestimmen Sie den Versatz des Schattens (bezogen auf die linke obere Bildecke).

Mit **Color – Farbe** färben Sie den Schatten ein. Wählen Sie die gewünschte Farbe mit einem Klick auf das Farbkästchen.

Transparent lässt den Schatten durchsichtig erscheinen. Aktivieren Sie die Option **Transparent** und geben Sie den gewünschten Wert in % in das Feld **Percentage – in %** ein.

Ein- und Ausblendeeffekte erzeugen

In der Registerkarte **Effect – Effekt** können Sie den Picture-in-Picture-Effekt auf verschiedene Arten ein- und ausblenden.



Picture-in-Picture – Effekteinstellungen



TIPP

Mit einem zur vollen Bildschirmgröße aufgeblasenen Vordergrundbild in Verbindung mit Ein- und Ausblendeeffekten können Sie zwischen der MainAV- und der InsertAV-Spur hin- und herblenden.

Mit **Enable – Ein** aktivieren Sie die Ein- und Ausblendeeffekte.

Zum Ein- (bzw. Aus-) blenden aktivieren Sie die Option **In – Einblenden** oder **Out – Ausblenden** und wählen unter **Effect – Effekt** den gewünschten Effekt.

Die Dauer des Ein- oder Ausblendvorgangs geben Sie als Anzahl von Frames im Feld **Frames** ein.

Die Dauer des Effekts können Sie auch mit Hilfe der Bedienelemente der Filtervorschau einstellen: Fahren Sie auf das Bild, bei dem der Einblendvorgang enden soll, und klicken Sie auf den Button **End In Effect – Einblenden Ende**. Dabei wird automatisch die Anzahl der Frames ermittelt.

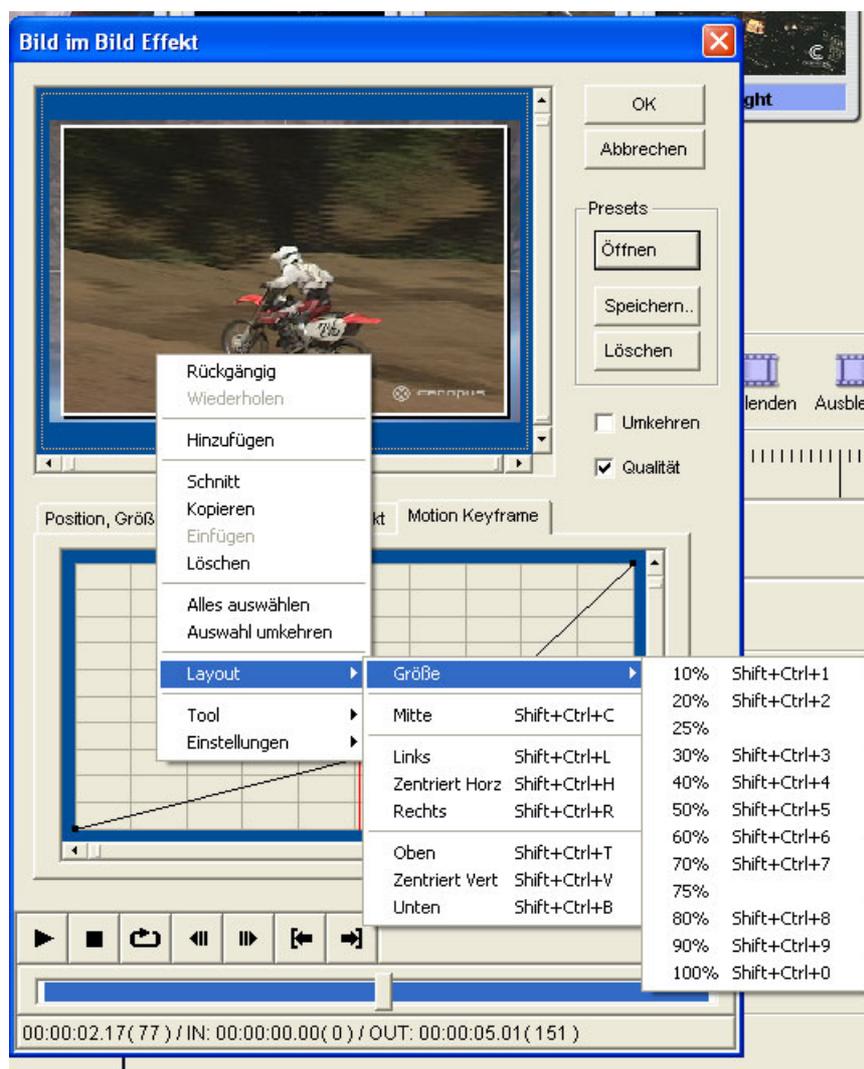
Auf dieselbe Weise bestimmen Sie die Dauer des Ausblendens: Hier bestimmen Sie das Bild, bei dem der Ausblendvorgang beginnen soll, und klicken auf den Button **Start Out Effect – Ausblenden Ein**. Dabei wird automatisch die Anzahl der Frames ermittelt.

Bewegungsablauf erzeugen

Sie können auch einen Bewegungsablauf erzeugen, in dessen Verlauf sich Position und Grösse des Vordergrundbildes verändern. Die Form Bewegungsablaufs bestimmen Sie, indem Sie auf der Path-Linie Punkte – sogenannte „Nodes“ - setzen.

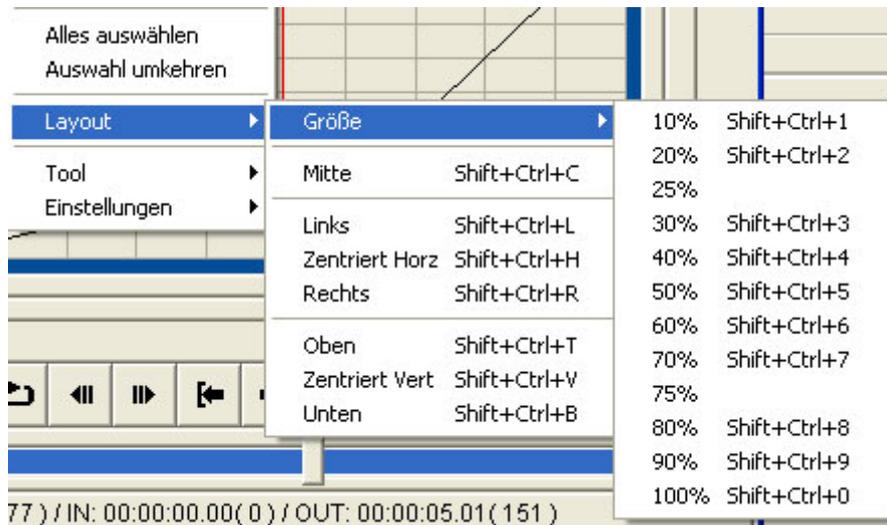
Einen solchen Punkt erzeugen Sie, indem Sie mit der Maus an irgendeine Stelle der freien Fläche im Vorschaufenster klicken. Der erste (Start-)Punkt wird mit **S** bezeichnet, der letzte (End-) Punkt mit **E**.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Punkt im Vorschaufenster klicken, wird das Menü eingeblendet.

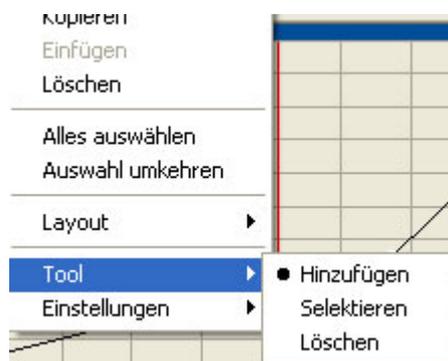


Mit **Add – Hinzufügen** setzen Sie einen neuen Punkt auf der Bewegungskurve.

Mit den Einstelloptionen des Menüpunkts **Layout** bestimmen Sie Position und Grösse am jeweiligen Punkt.



Mit der Option **Tool** wählen Sie, welche Wirkung ein Mausklick in das Vorschaufenster haben soll.

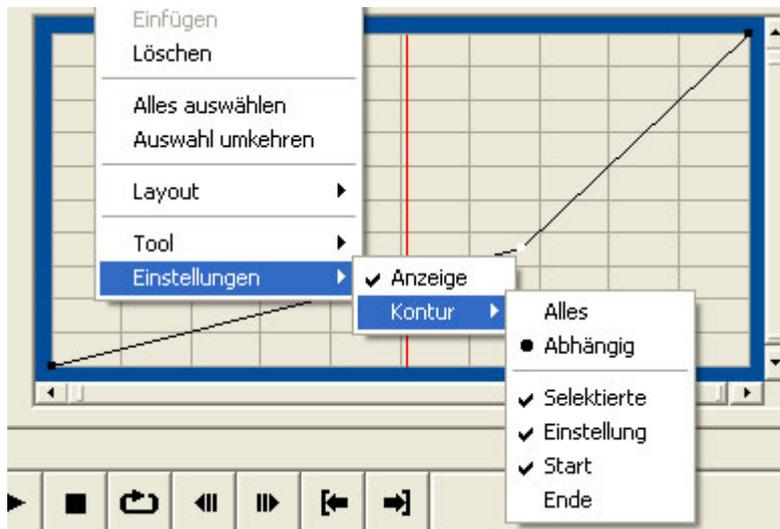


Add – Hinzufügen bewirkt, dass mit jedem Klick ein neuer „Node“ auf der Bewegungskurve gesetzt wird.

Select – Anwählen hat zur Folge, dass mit jedem Mausklick ein Punkt angewählt wird.

Mit **Delete – Löschen** werden die Punkte beim Anklicken gelöscht.

Im Untermenü **Settings – Einstellungen > Outline – Kurvenelemente** können Sie festlegen, welche Kurvenelemente Sie sehen wollen:



Mit **All – Alle** werden alle Kurvenelemente („Nodes“ und aktuelle Position) angezeigt.

Mit **Conditional – Nur relevante** werden die Kurvenelemente angezeigt, die für die jeweiligen Bedingungen relevant sind.

Attribute der einzelnen Kurvenpunkte ändern

Die Attribute des P-in-P-Effekts werden für jeden einzelnen Punkt gespeichert, so dass Sie Grösse, Position, Rand und Schatten an jedem Punkt verändern können.

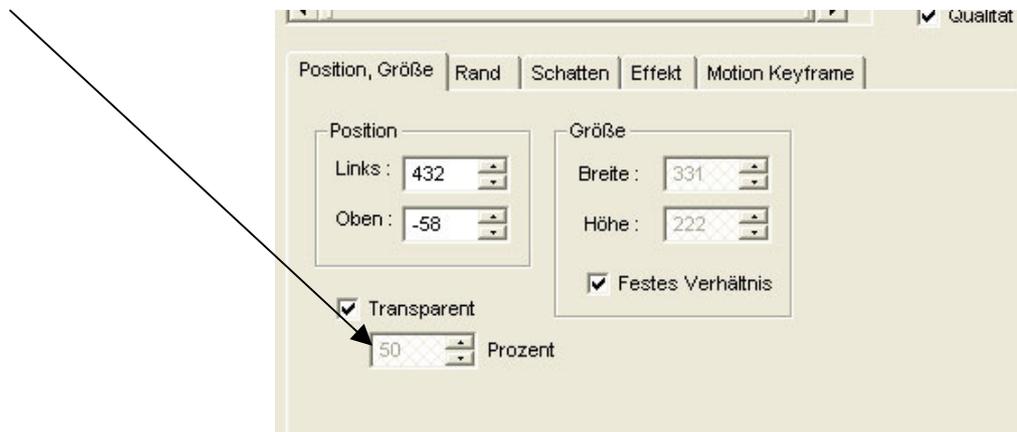
Um die Einstellungen an einem bestimmten Punkt zu verändern, setzen Sie die Maus auf den Punkt, so dass dieser hell unterlegt ist, und klicken ihn dann an. Nun werden die Attribute dieses Punktes in der Registerkarte angezeigt, und Sie können Sie verändern.

Selected node/Angewählter Punkt



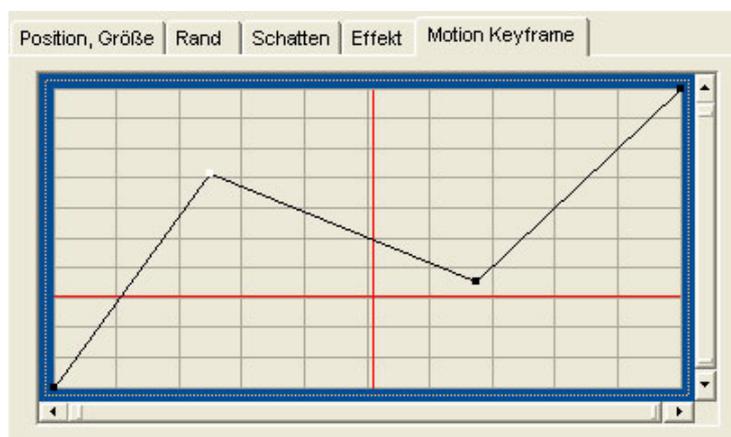
Erscheint das Feld eines Wert grau mit einer Schraffurung, so bedeutet dies, dass dieser Wert anhand der Werte anderer Punkte interpoliert wurde. Wenn Sie diesen Wert manuell ändern wollen, geben Sie den gewünschten Wert in das Feld ein.

Interpolated setting/Interpolierter Wert



Bewegungsablauf mit Keyframes

Möchten Sie für den P-in-P-Effekt einen Bewegungsablauf mit Keyframes erzeugen, so wählen Sie die Registerkarte **Motion Keyframe – Bewegung mit Keyframes** an.



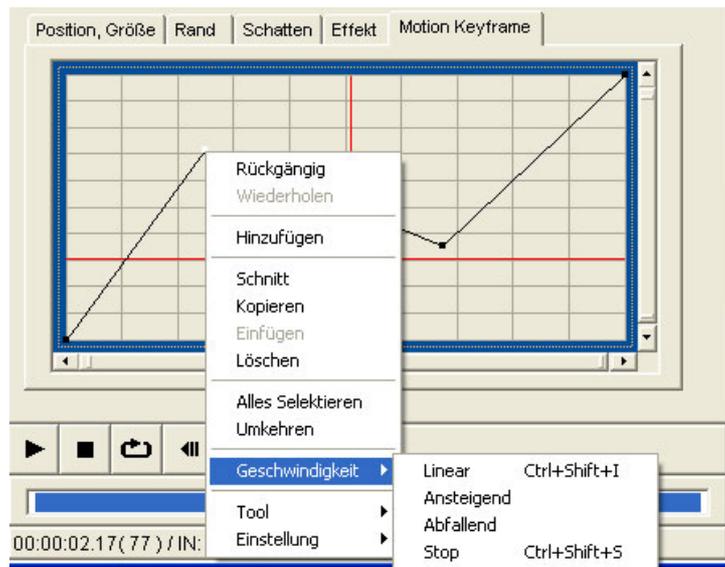
Registerkarte **Motion Keyframe – Bewegung mit Keyframes**

Die vertikale rote Linie bezeichnet das aktuell im Preview angewählte Bild. Die horizontalen roten Linien beziehen sich auf die auf der Bewegungskurve – dem „Motion Path“ - gesetzten Punkte. Die schwarze Linie zeigt den Ablauf der Bewegung.

Die untere Begrenzung der Grafik entspricht der Start- und die obere der Endposition.

Durch Anklicken der Linie setzen Sie weitere Punkte. Zum Löschen eines Punktes klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an und wählen **Delete – Löschen** oder drücken auf der Tastatur die **Entf**-Taste.

Mit einem Klick der rechten Maustaste in die Grafik öffnen Sie das Auswahlmenü.



Mit **Add – Hinzufügen** setzen Sie einen neuen Punkt in der Grafik.

Mit **Select All – Alles selektieren** wählen Sie alle Punkte an.

Mit **Invert – Auswahl umkehren** kehren Sie Ihre Auswahl um, d.h. wählen alle Punkte an, die vorher nicht angewählt waren.

Mit **Speed – Geschwindigkeit** bestimmen Sie die Geschwindigkeit der Bewegung in dem angewählten Segment. Es gibt vier Arten des Bewegungsablaufs zwischen zwei Punkten:

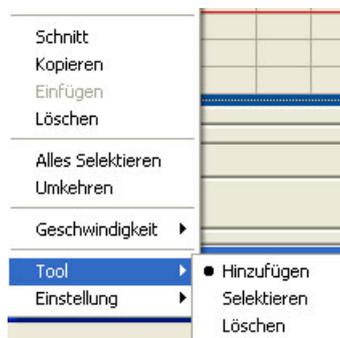
Linear erzeugt eine lineare (gerade) Bewegung zwischen zwei Punkten.

Mit **Accelerated – Ansteigend/Beschleunigt** beginnt die Bewegung langsam und endet schnell.

Mit **Decelerated – Abfallend/Verlangsamt** beginnt die Bewegung schnell und endet langsam.

Mit **Stop** wird die Bewegung an der aktuellen Position angehalten.

Für jedes Segment zwischen zwei Punkten können Sie einen anderen Bewegungsablauf bestimmen.

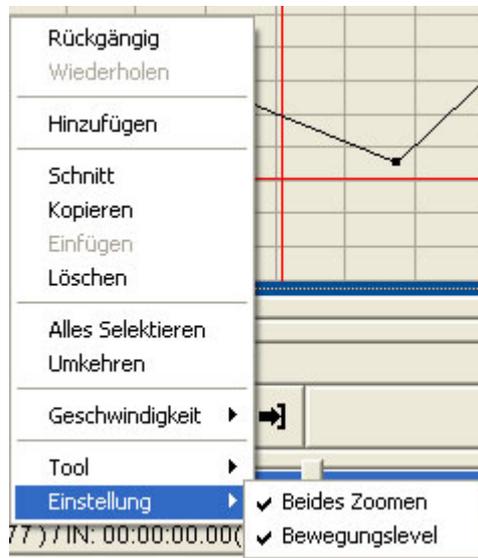


Unter dem Menüpunkt **Tool** wählen Sie, welche Wirkung ein Klick mit der linken Maustaste in die Grafik haben soll.

Add – Hinzufügen bewirkt, dass mit jedem Klick ein neuer „Node“ auf der Bewegungskurve gesetzt wird.

Select – Selektieren/Anwählen hat zur Folge, dass mit jedem Klick in die Grafik ein Punkt oder ein Segment angewählt wird.

Mit **Delete – Löschen** werden die Punkte oder Segmente beim Anklicken gelöscht.



Settings – Einstellung blendet die Einstellungen für die Grafik ein.

Zoom Both – Beides zoomen bedeutet, dass beim Scrollen des P-in-P-Fensters gleichzeitig das Fenster mit den Keyframes für den Bewegungsablauf gescrollt wird.

Motion Level – Bewegungslevel stellt die Punkte auf der Bewegungskurve als horizontale rote Linien dar.

Preseteinstellungen speichern

Ihre individuellen P-in-P-Einstellungen können Sie als Preset abspeichern. Klicken Sie hierzu auf den Button **Save – Speichern**, so dass sich die Dialogbox öffnet:



Dialogbox zum Speichern der P-in-P-Presetwerte

Sie können alle oder nur einen Teil der P-in-P-Einstellungen abspeichern. Treffen Sie im Fenster **Contents – Inhalt** die gewünschte Auswahl.

Um die Werte einer bestimmten Funktion einzusehen, klicken Sie auf das Pluszeichen neben der Bezeichnung.

Wählen Sie die Eigenschaften an, die Sie speichern wollen, und geben Sie dann im Feld **Name** einen Dateinamen ein. Sie können in dieser Auswahlbox auch einen bereits vorhandenen Namen anwählen und mit den neuen Werten überschreiben.

Aktivieren Sie die Option **Read-only**, wenn Sie die Daten nur abrufen, aber nicht überschreiben wollen. Eine so markierte Datei erscheint nicht in der Liste, wenn Sie die Funktion **Delete – Löschen** anwählen.

Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit **Ok**.

Mit einem Klick auf **Save as default – Als Grundwerte speichern** übernehmen Sie die abgespeicherten Einstellungen als Ausgangswerte für den P-in-P-Effekt.

Presetwerte laden und löschen

Bereits vorhandene Presetwerte können Sie mit einem Klick auf die Buttons **Load – Laden** oder **Delete – Löschen** aus der eingeblendeten Liste abrufen oder löschen.

P-in-P-Presetwerte anderer Bediener importieren

Mit **Import Presets – Presets importieren** lassen sich Preseteinstellungen abrufen, die andere Bediener in der PinP.ini-Datei abgelegt haben.



TIPP

Wenn Sie einen als Read-only definierten Presetwert löschen wollen, speichern Sie ihn noch einmal ab (unter demselben Namen), aber achten Sie dabei darauf, dass diesmal die Option Read-only nicht aktiviert ist. Nun können Sie den Preset löschen.

Um P-in-P-Presets anderer Bediener zu importieren, rufen Sie deren P-in-P.ini-Datei auf und speichern Sie sie unter einem anderen Namen ab, z.B. TimosP-in-P.ini.

Klicken Sie nun auf den Button **Import Presets – Presets importieren** und wählen Sie die gewünschte .ini-Datei an.

Existiert unter dem Namen der zu importierenden Datei bereits eine andere mit demselben Namen, so werden Sie gefragt, ob Sie diese überschreiben wollen. Lehnen Sie dies ab, so wird der Importvorgang abgebrochen.

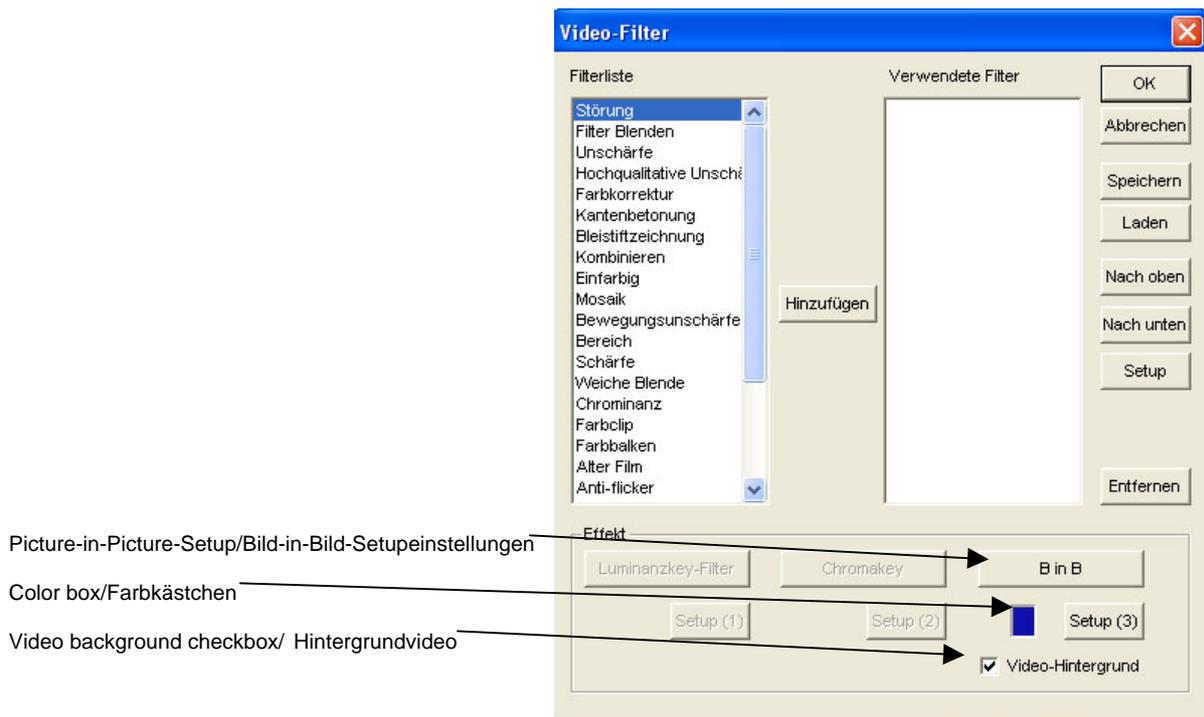


TIPP

Mit einem farbigen Hintergrund hinter einem grossen Vordergrundbild kommt das Bild besser zur Geltung.

Videoclip mit einem Farbhintergrund oder eingefärbten Bild unterlegen

Das Vordergrundbild eines P-in-P-Effekts können Sie mit einer Farbfläche oder einem eingefärbten Hintergrundbild auf der MainAV-Spur unterlegen.



Dialogbox Videofilter für den MainAV-Clip

Um das P-in-P-Bild mit einer Farbfläche zu unterlegen, wählen Sie eine Farbe, indem Sie mit der Maus in das Farbkästchen neben dem **Setup**-Button klicken.

Möchten Sie das Vordergrundbild mit einem getönten Hintergrundbild unterlegen, so wählen Sie die Funktion **Video background – Hintergrundvideo** an.

Soll das Hintergrundbild normal erscheinen (nicht eingefärbt), so wählen Sie als Hintergrundfarbe weiss.

Chromakey

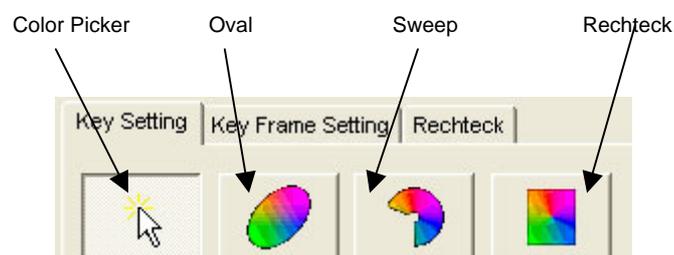
Mit dem Chromakey können Sie bestimmte Teile des Videobildes ausstanzen, d.h. eine Transparenz erzeugen. Mit diesem Effekt setzen Sie z.B. eine Person vor den Hintergrund eines Strandes oder lassen sie im Weltraum fliegen.



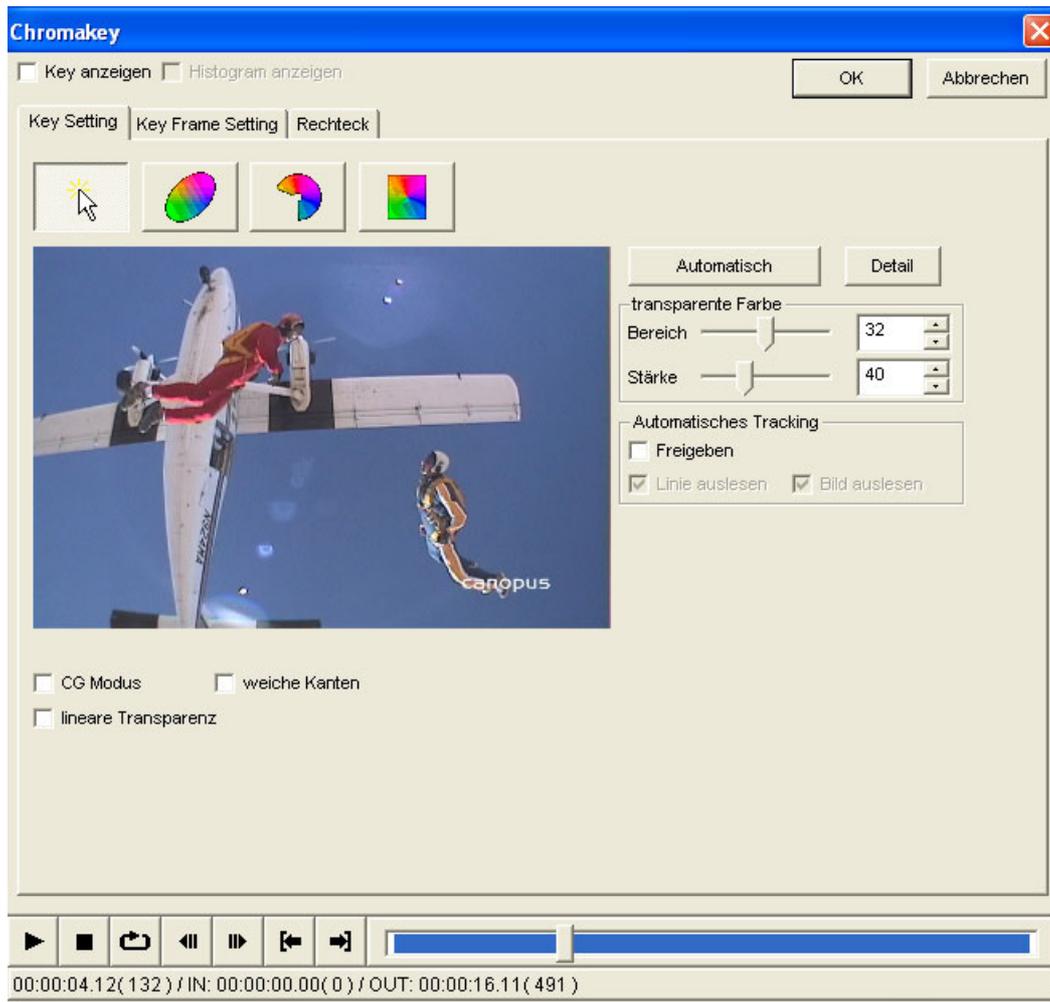
Beispiel für einen Chromakey

Die Einrichtung eines Chromakeys besteht aus zwei Arbeitsschritten: zuerst wählen Sie die Farbe aus, die ausgestanzt werden soll, und dann setzen Sie den Filter ein.

Die Keyfarbe können Sie auf vier Arten bestimmen:
Mit dem Color Picker oder mit den Modi „Oval“, „Sweep“ und „Rectangle“.



Color Picker



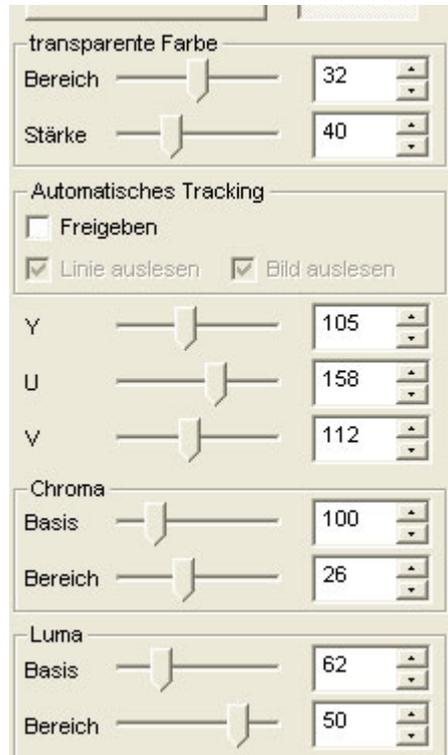
ChromaKey – Bestimmung der Keyfarbe mit dem Color Picker

Der Color Picker ist die schnellste und einfachste Möglichkeit, beim Chromakey eine Stanzfarbe auszuwählen. Wenn Sie den Chromakey erstmals anwählen, wird zunächst eine automatische Key-Einstellung vorgenommen. Manchmal liefert dies das beste Ergebnis.

Klicken Sie einfach mit der Maus ins Bild, um die gewünschte Key-Farbe zu übernehmen.

Feineinstellungen

Klicken Sie auf den Button **Detail**, um die Farbdetails anzuzeigen und Feineinstellungen vorzunehmen.



Feineinstellung (Color Picker-Modus)

Mit den Reglern **Y**, **U** und **V** regeln Sie die YUV-Werte der Keyfarbe.

Mit Chroma **Base – Farbbereich** stellen Sie den Farbbereich ein, der ausgestanzt wird. Je grösser dieser Wert ist, desto grösser ist der Farbbereich.

Mit Chroma **Range** bestimmen Sie den Bereich der ausgestanzten Farbwerte. Je grösser dieser Wert ist, desto mehr Farbe wird ausgestanzt.

Mit Luminance **Base** stellen Sie den ausgestanzten Luminanzbereich ein. Je grösser dieser Wert ist, desto grösser wird auch die ausgewählte Farbfläche.

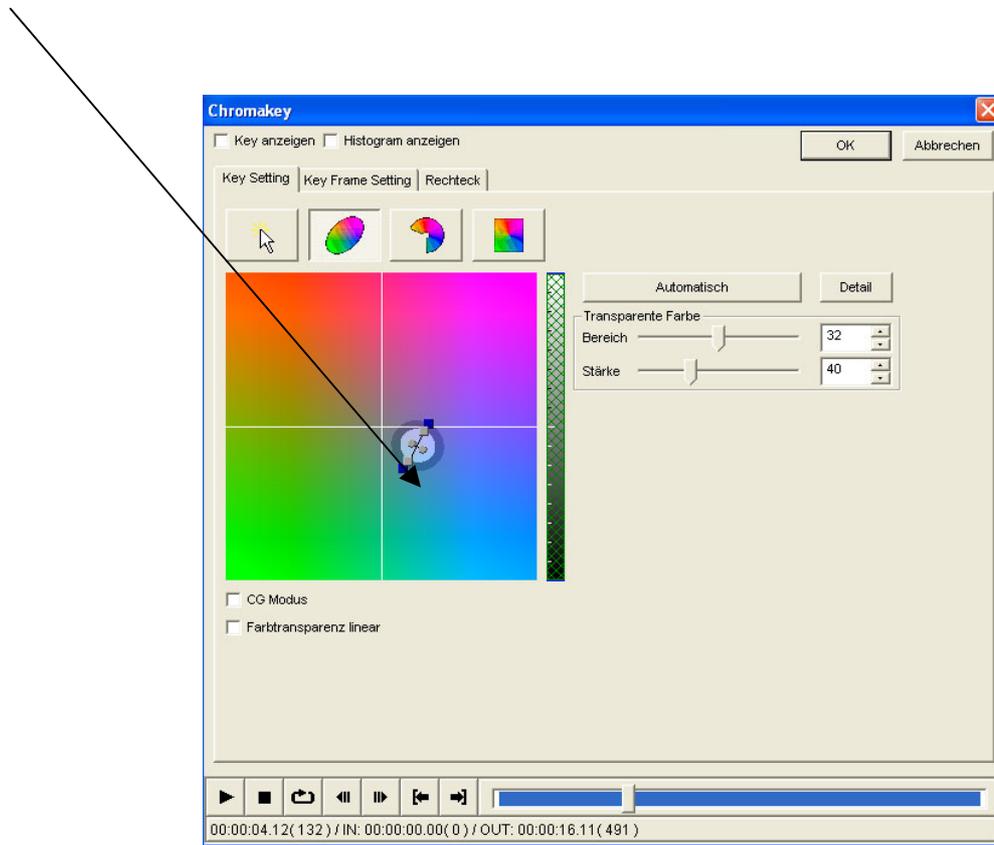
Mit Luminance **Range** definieren Sie den Umfang der ausgestanzten Luminanzwerte. Je grösser dieser Wert ist, desto mehr Luminanzanteile werden ausgestanzt.

Optionen

Mit **Soft edge – Weiche Konturen** erzeugen Sie einen weichen Übergang an den Konturen der ausgestanzten Bereiche.

Auswahl im Modus „Oval“

Colorspace window/Farbfläche



Chromakey (Modus „Oval“)

Im Modus „Oval“ wird die komplette Farbskala in Form einer Farbfläche dargestellt.

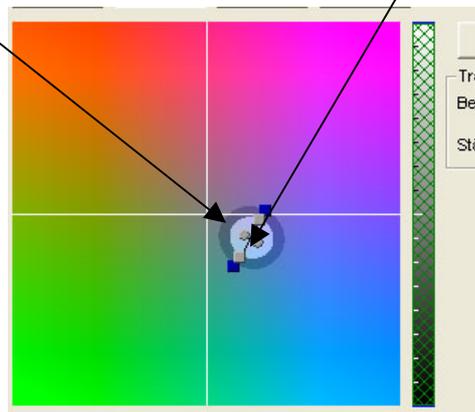
Fassen Sie den ovalen Ausschnitt mit der Maus an und schieben Sie ihn über den gewünschten Farbort.

Die helle Fläche innerhalb der Ellipse zeigt den ausgewählten Farbbereich. Sie können diesen Bereich vergrößern oder verkleinern, indem Sie die vier kleinen Punkte mit der Maus anfassen und in die jeweils gewünschte Richtung ziehen. Diese „Anfasser“ werden rot, sobald Sie sie mit dem Cursor berühren.

Darüber hinaus können Sie einen zusätzlichen Alpha-Bereich bestimmen, in dem die Effekte nur teilweise wirksam sind, indem Sie an den blauen Punkten der ovalen Fläche ziehen. Diese werden gelb, sobald Sie sie mit der Maus berühren. Die etwas dunklere Umrandung der ovalen Fläche stellt diesen Alpha-Bereich dar.

Alpha region/Alpha-Bereich

Selected region/Ausgewählter Farbbereich



Wahl des Farbbereichs im Modus „Oval“

Feineinstellungen

Klicken Sie auf den Button **Detail**, um die Farbdetails anzuzeigen und Feineinstellungen vorzunehmen.

Transparente Farbe			
Bereich	<input type="text" value="32"/>		
Stärke	<input type="text" value="40"/>		
Focus1 [U]	<input type="text" value="153"/>	Focus1 [V]	<input type="text" value="114"/>
Focus2 [U]	<input type="text" value="162"/>	Focus2 [V]	<input type="text" value="109"/>
Radius	<input type="text" value="13.73"/>		
Alpha	<input type="text" value="0.50"/>		
Helligkeit			
Min	<input type="text" value="0"/>	Max	<input type="text" value="256"/>
Alpha Min	<input type="text" value="0"/>	Alpha Max	<input type="text" value="0"/>

Feineinstellung (Modus „Oval“)

Mit **Focus 1** und **Focus 2** bestimmen Sie die Brennpunkt des Ovals (der Ellipse) auf den Achsen U und V.

Radius bezieht sich auf den Radius der kompletten Auswahlfläche, innerhalb derer der Filter zu 100 % wirksam ist.

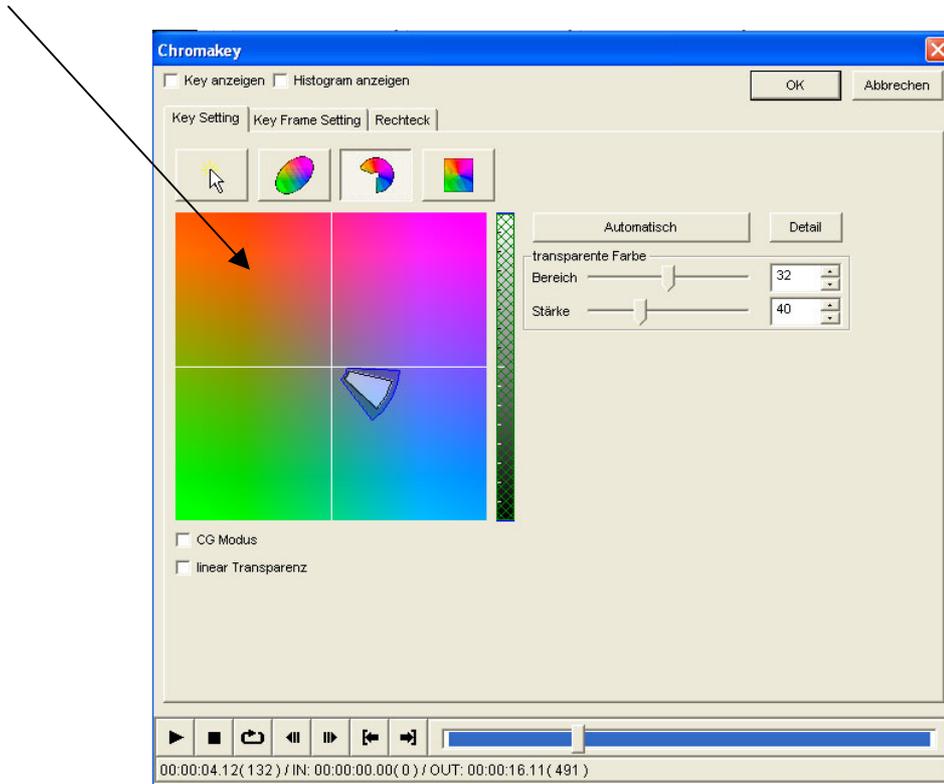
Alpha bestimmt den Bereich ausserhalb der Ellipse, in dem der Filter nur teilweise wirksam ist.

Mit **Brightness Min – Helligkeit Min** und **Brightness Max – Helligkeit Max** bestimmen Sie den minimalen und maximalen Luminanzwert des zu 100 % transparenten Bereichs des Videobildes.

Brightness Alpha Min und **Brightness Alpha Max** bestimmen den minimalen und maximalen Luminanzwert des halbtransparenten Bereichs des Videobildes.

Auswahl im Modus „Sweep“

Colorspace window/Farbfläche



Im Modus „Sweep“ wird die komplette Farbskala in Form einer Farbfläche dargestellt. Weiss befindet sich in der Mitte dieses Fensters. Der „Sweep“-Modus ist praktisch für die Auswahl aller Farben mit Ausnahme von Weiss.

Drehen Sie den „Sweep“-Pfeil mit der Maus in die gewünschte Richtung.

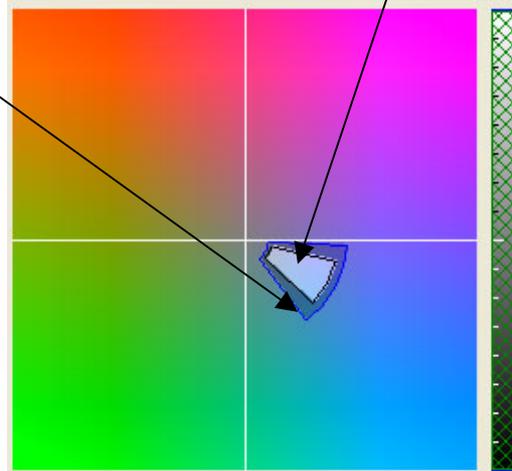
Die helle Fläche innerhalb des „Sweep“-Pfeils zeigt den ausgewählten Farbbereich. Sie können diesen Bereich vergrößern oder verkleinern, indem Sie ihn an den Eckpunkten mit der Maus anfassen und in die jeweils gewünschte Richtung ziehen. Der Rand der ausgewählten Farbfläche wird rot, sobald Sie sie mit dem Cursor berühren.

Darüber hinaus können Sie einen zusätzlichen Alpha-Bereich bestimmen, in dem die Effekte nur teilweise wirksam sind, indem Sie an dem blauen Rand des „Sweep“-Pfeils ziehen. Dieser wird gelb, sobald Sie ihn mit der Maus berühren. Die etwas dunklere Umrandung des hellen „Sweep“-Pfeils stellt diesen Alpha-Bereich dar.

Radius und Winkel des Sweep-Pfeils verändern Sie, indem Sie mit der Maus an dessen Kanten ziehen.

Alpha region/Alpha-Bereich

Selected region/Ausgewählter Farbbereich



Wahl des Farbbereichs im Modus „Sweep“

Feineinstellungen

Klicken Sie auf den Button **Detail**, um die Farbdetails anzuzeigen und Feineinstellungen vorzunehmen.

Winkel [In]	-43.08	Radius [In]	16.00
Winkel [Out]	-13.07	Radius [Out]	52.00
Alpha			
Winkel [In]	0.25	Linker Ton	0.03
Winkel [Out]	22.36	Rechter Ton	0.03
Helligkeit			
Min	0	Max	256
Alpha Min	0	Alpha Max	0

Feineinstellung (Modus „Oval“)

Mit **Angle (In) – Eintrittswinkel** und **Angle (Out) - Austrittswinkel** bestimmen Sie Anfangs- und Endwinkel des Sweep (von -90° bis $+90^\circ$).

Mit **Radius (In)** und **Radius (Out)** stellen Sie den Anfangs- und Endradius des Sweep ein. In diesem Bereich liegende Farben sind zu 100 % transparent.

Mit **Alpha Angle – Alpha-Winkel** definieren Sie den Bereich ausserhalb der Sweep-Fläche, in dem die Filter nur teilweise wirksam sind.

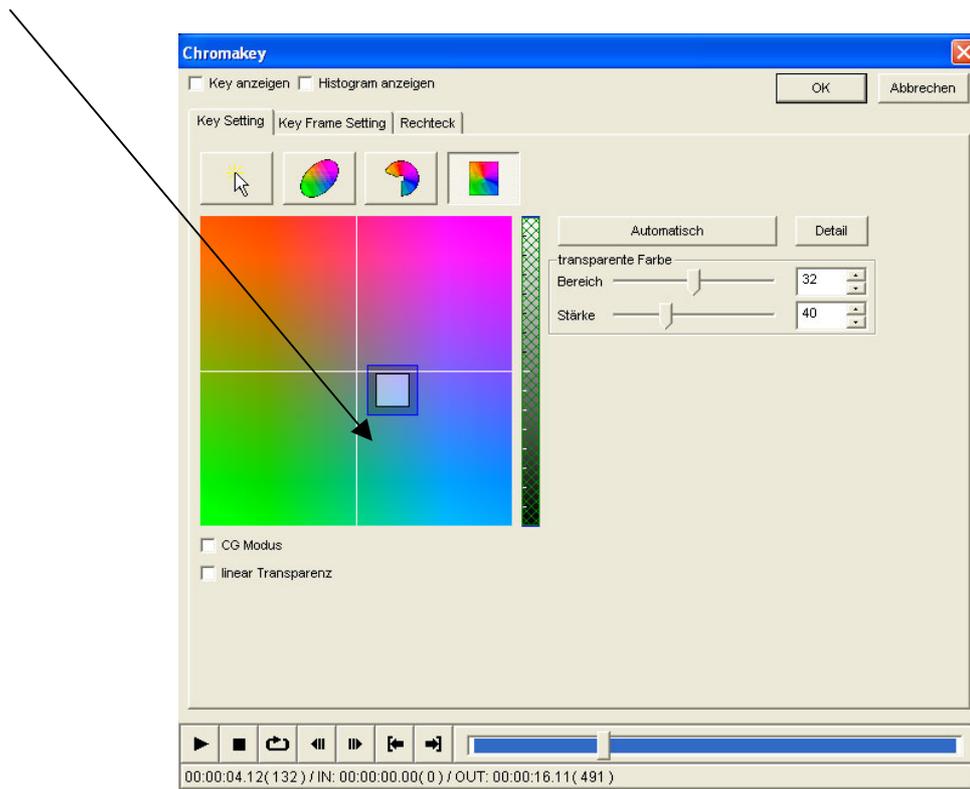
Mit **Alpha Chord – Alpha Flügel** stellen Sie den Winkel der Fläche ausserhalb des Sweep-Pfeils ein, in dem die Filter nur teilweise wirksam sind.

Mit **Brightness Min – Helligkeit Min** und **Brightness Max – Helligkeit Max** bestimmen Sie den minimalen und maximalen Luminanzwert des zu 100 % transparenten Bereichs des Videobildes.

Alpha Min und **Alpha Max** bestimmen die minimale und maximale Begrenzung des unteren bzw. oberen Alphabereichs.

Auswahl im Modus „Rectangle“

Colorspace window/Farbfläche



Chromakey –Modus „Rechteck“

Im Modus „Rectangle“ wird die komplette Farbskala in Form einer Farbfläche dargestellt.

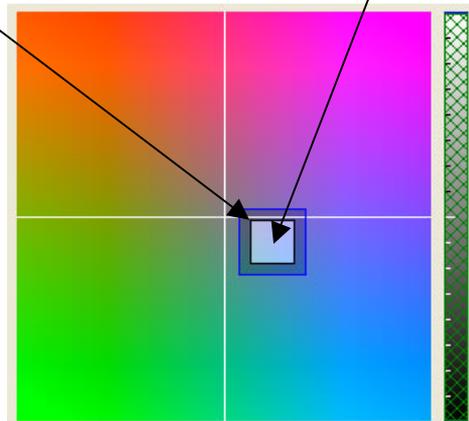
Verschieben Sie das Rechteck mit der Maus in die gewünschte Richtung und ziehen Sie es auf die gewünschte Größe.

Die helle Fläche innerhalb des Rechtecks zeigt den ausgewählten Farbbereich. Sie können diesen Bereich vergrößern oder verkleinern, indem Sie ihn am Rand mit der Maus anfassen und in die jeweils gewünschte Richtung ziehen. Der Rand der ausgewählten Farbfläche wird rot, sobald Sie sie mit dem Cursor berühren.

Darüber hinaus können Sie einen zusätzlichen Alpha-Bereich bestimmen, in dem die Effekte nur teilweise wirksam sind, indem Sie an dem blauen Rand des Rechtecks ziehen. Dieser wird gelb, sobald Sie ihn mit der Maus berühren. Die etwas dunklere Umrandung des hellen Rechtecks stellt diesen Alpha-Bereich dar.

Alpha region/Alpha-Bereich

Selected region/Ausgewählter Farbbereich



Wahl des Farbbereichs im Modus „Rechteck“

Feineinstellungen

Klicken Sie auf den Button **Detail**, um die Farbdetails anzuzeigen und Feineinstellungen vorzunehmen.

Links	144	Rechts	171
Open	125	Unten	98
Alpha			
Links	7	Rechts	7
Oben	7	Unten	7
Helligkeit			
Min	0	Max	256
Alpha Min	0	Alpha Max	0

Feineinstellung (Modus „Rechteck“)

Mit **Left**, **Right**, **Top** und **Bottom** (**Links**, **Rechts**, **Oben** und **Unten**) bestimmen Sie die Koordinaten der ausgewählten Fläche.

Mit **Alpha Left**, **Alpha Right**, **Alpha Top** und **Alpha Bottom** (**Alpha Links**, **Alpha Rechts**, **Alpha Oben** und **Alpha Unten**) definieren Sie den Alpha-Bereich ausserhalb der ausgewählten Farbfläche.

Mit **Brightness Min – Helligkeit Min** und **Brightness Max – Helligkeit Max** bestimmen Sie den minimalen und maximalen Luminanzwert des zu 100 % transparenten Bereichs des Videobildes.

Alpha Min und **Alpha Max** bestimmen die minimale und maximale Begrenzung des unteren bzw. oberen Alphabereichs.

Allgemeine Optionen (Alle Modi)

Aktivieren Sie die Option **CG Mode**, wenn Sie das Keysignal für die Darstellung auf dem Computerbildschirm optimieren wollen. Bei normalen Videoaufnahmen ist dies im allgemeinen nicht nötig.

Aktivieren Sie ausserdem die Option **Linear Color Cancel**, wenn Sie eine lineare Farbkompensation vornehmen wollen anstelle einer auf rechteckigen Pixeln basierenden.

Show key – Keysignal (alle Farbwahlmodi)



Keysignal

Aktivieren Sie die Funktion **Show key – Key-Signal**, wenn Sie statt des Bildes mit dem Filter in der Vorschau das Keysignal sehen wollen. Diese Darstellung erleichtert Ihnen die Feineinstellung der ausgewählten Farbe.

Die schwarzen Flächen zeigen den transparenten Bereich, die grauen die (teilweise transparenten) Alpha-Bereiche und die weissen die opaken Flächen.



TIPP

Wenn Sie die Funktion **Show key – Keysignal** eingeschaltet lassen, können Sie das Keysignal als eigenständigen Clip exportieren und in anderen Projekten als Stanzvorlage verwenden.

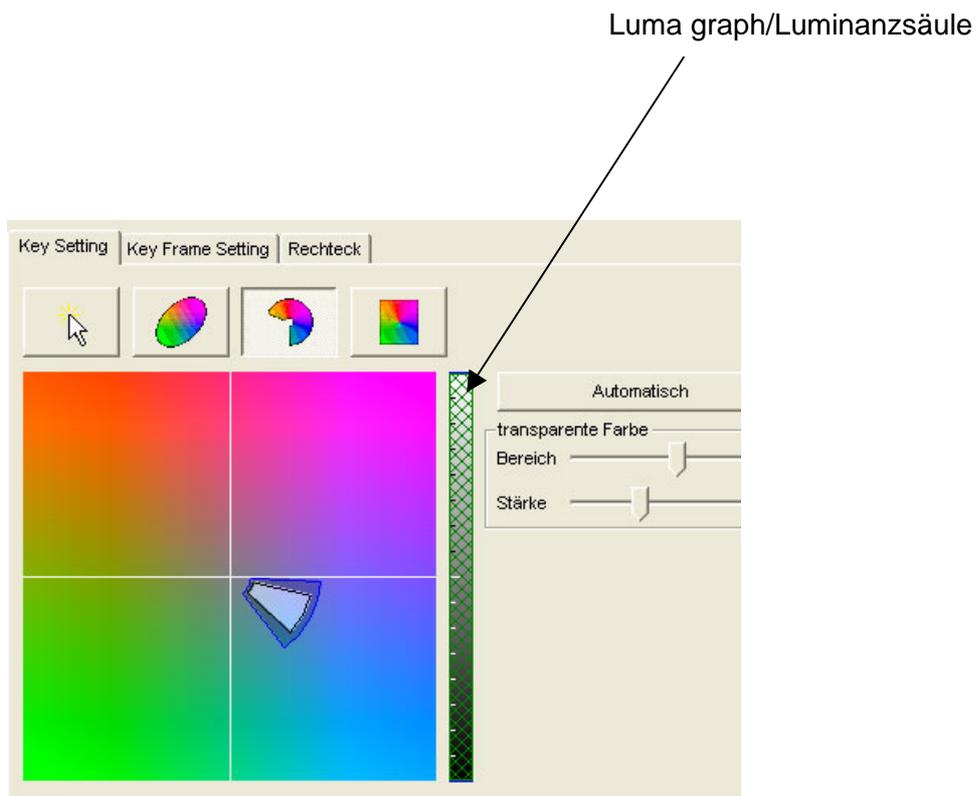
Autofit

Mit der Autofit-Funktion nehmen Sie eine automatische Chromakey-Einstellung vor..

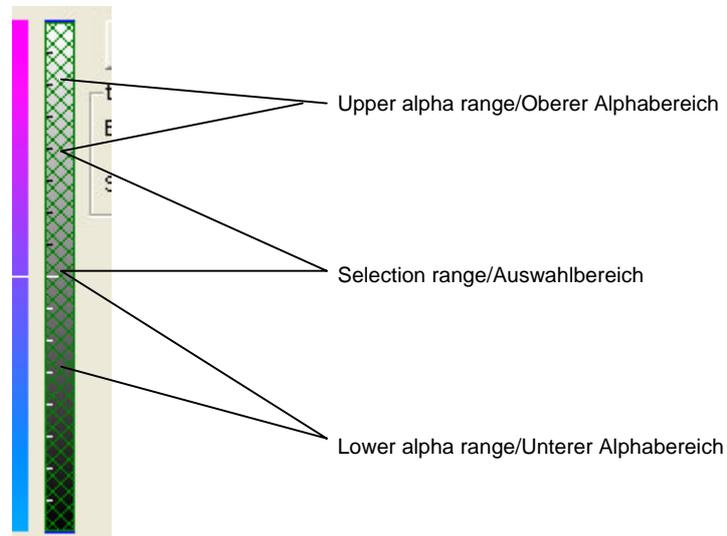
Spezielle Einstellungen

Begrenzung der ausgewählten Fläche mit Hilfe des Luminanzwertes (Modus „Oval“, „Sweep“ und „Rectangle“)

In den Modi „Oval“, „Sweep“ und „Rectangle“ lässt sich die Zielfläche mit Hilfe der Luminanzsäule noch weiter eingrenzen.



Mit der Luminanzsäule können Sie die ausgewählte Fläche auf einen bestimmten Luminanzwert eingrenzen. Die Luminanzsäule gliedert sich in drei Abschnitte: den oberen Alphabereich, den Auswahlbereich und den unteren Alphabereich.



Im oberen und unteren Alphabereich kommen die Filter nur teilweise zur Geltung, während sie im Auswahlbereich vollständig zu sehen sind.

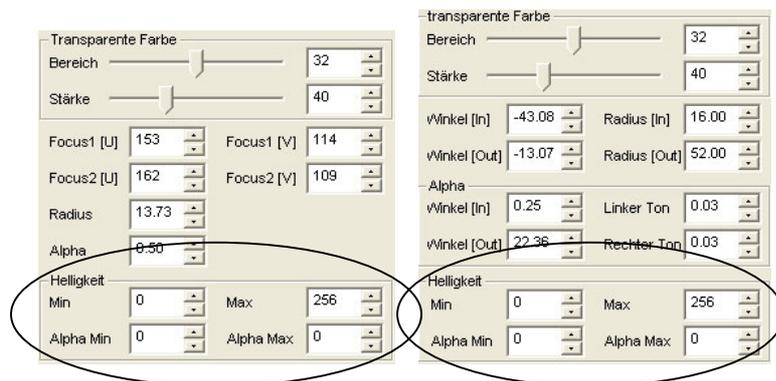
Möchten Sie die Grenze des oberen und unteren Alphabereichs verändern, so ziehen Sie die schwarze Linie oberhalb bzw. unterhalb des jeweiligen Bereichs mit der Maus nach oben oder unten. Diese schwarze Unterteilungslinie wird gelb, sobald Sie sie mit der Maus berühren.

Um die obere oder untere Grenze des Auswahlbereichs zu verändern, ziehen Sie die schwarze Begrenzungslinie über bzw. unter dem Auswahlbereich nach oben oder unten. Diese wird rot, wenn Sie sie mit der Maus berühren.

Alternativ können Sie den Luminanzbereich auch in den Einstellbereichen **Luma – Luminanz** und **Brightness – Helligkeit** der Feineinstellungen verändern:



Feineinstellung im Modus „Oval“



Feineinstellung im Modus „Sweep“

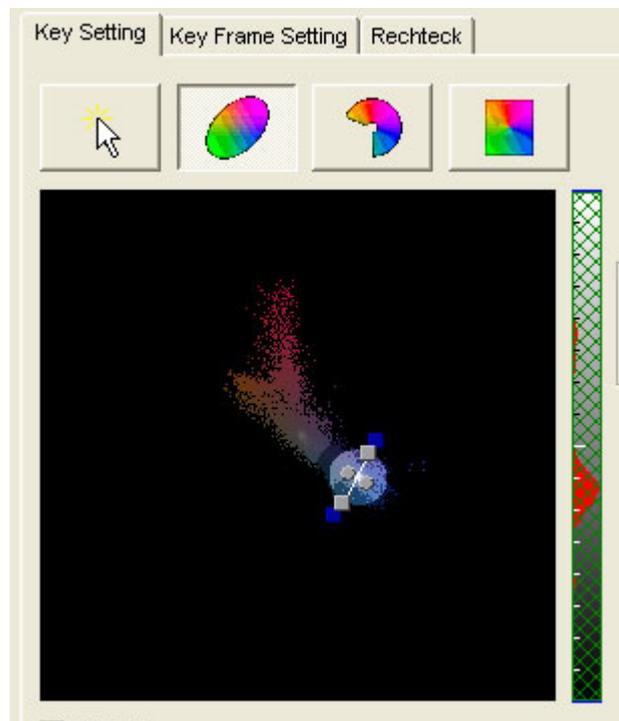
Feineinstellung im Modus „Rechteck“

Mit **Min** und **Max** bestimmen Sie den minimalen und maximalen Luminanzwert, bis zu dem der Filter voll zur Geltung kommen soll.

Mit **Alpha Min** und **Alpha Max** bestimmen Sie die Begrenzung des oberen bzw. unteren Alphabereichs nach oben und unten.

Histogramm (Modus „Oval“, „Sweep“ und „Rechteck“)

Aktivieren Sie die Option **Histogramm**, um die Farben des aktuellen Bildes als Farbfläche darzustellen und zu kontrollieren. Dies ist bei der Bestimmung des Chroma- und Luminanzbereiches eine zusätzliche Hilfe.



Histogrammdarstellung

Autofit Tracking

Aktivieren Sie die Option **Autofit Tracking**, wenn kleinere Veränderungen innerhalb des Bildes automatisch kompensiert werden sollen.

Da der Tracking-Vorgang sehr viel Prozessorleistung beansprucht, gibt es zwei Möglichkeiten – **Cull out line – Zeile auslassen** und **Cull out field – Halbbild auslassen** - mit denen man die Leistung erhöhen kann. In der Einstellung **Cull out line** werden bei der Tracking-Analyse Zeilen ausgelassen, in der Einstellung **Cull out field** Halbbilder.

Cancel Color

Mit **Color Cancel** können Sie ausserhalb des bearbeiteten Bereichs die Komplementärfarbe hinzufügen. Color Cancel ist nur möglich, wenn ein einziger Filter eingesetzt wird – Innen-, Kanten- oder Aussenfilter -, aber nicht, wenn diese miteinander kombiniert werden.

Color Cancel ist sehr praktisch, wenn Farbreflexe oder –schatten beseitigt werden sollen. Auf einem für einen Chromakey vor einer grünen Fläche aufgenommenen Objekt sind zum Beispiel unter Umständen grüne Farbreflexe zu sehen. Mit Color Cancel können Sie diese Reflexe neutralisieren, so dass sie unauffällig grauschwarz erscheinen.

Mit **Range – Bereich** stellen Sie die Grösse des zu korrigierenden Bereichs ein.

Mit **Power – Wirkung** bestimmen Sie den Grad der Farbkompensation.

Das beste Resultat erzielen Sie, wenn Sie für **Range** und **Power** den Maximalwert wählen, dann die Einstellung für **Range** auf einen akzeptablen Wert reduzieren und anschliessend **Power** so weit reduzieren, dass die Farbe kompensiert wird.

Kapitel 6

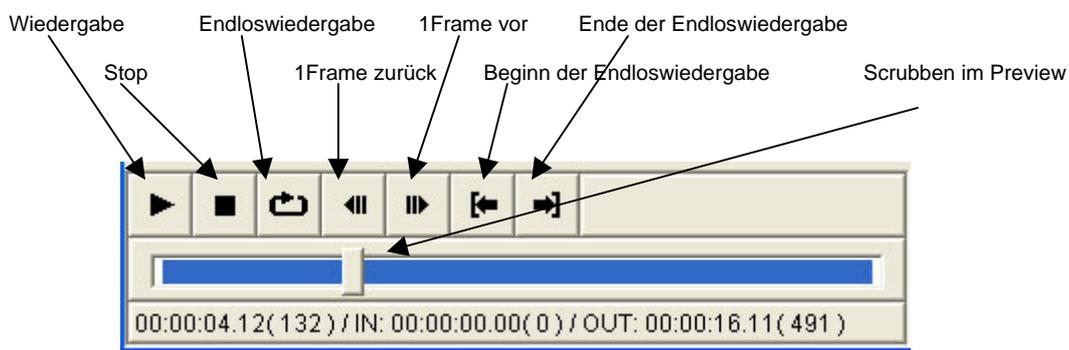
Audiofilter

Die Canopus-Echtzeit-Audiofilter und ihre Einstellmöglichkeiten

Bedienelemente für die Filtervorschau

Alle Audiofilter sind mit Bedienelementen für die Vorschau ausgestattet, mit denen der Clip mit dem Filtereffekt abgespielt werden kann.

Stop	Stop
Play	Wiedergabe
Loop Play	Endloswiedergabe
Frame Back	1 Frame zurück
Frame Forward	1 Frame vor
Loop In	Beginn der Endloswiedergabe
Loop Out	Ende der Endloswiedergabe
Preview scrub	Scrubben im Preview



Bedienelemente für die Filtervorschau

Mit diesen Bedienelementen können Sie den Clip mit dem Filter starten, stoppen und als Schleife wiedergeben. Es ist sogar möglich, während der Wiedergabe die Einstellungen zu ändern.

Die Einstiegs- und Ausstiegspunkte für die Endloswiedergabe setzen Sie mit den **In-** und **Out-**Buttons.

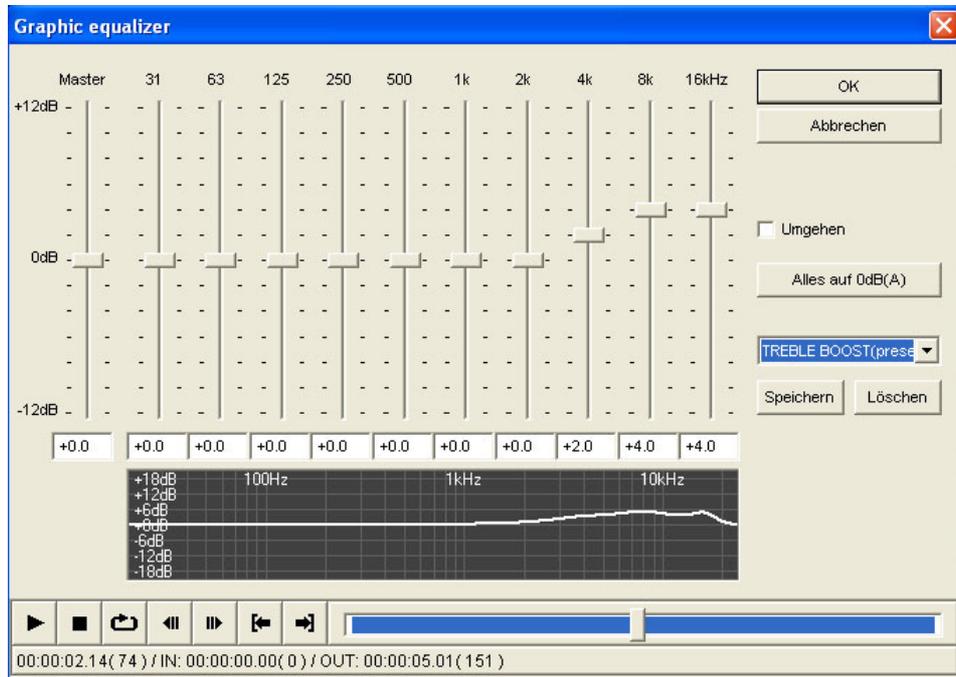


Tipp

Definieren Sie mit den **In-** und **Out-**Buttons ein Clipsegment auf der Timeline. Spielen Sie dieses Segment mit der Endloswiedergabe ab und verändern Sie dabei die Filtereinstellungen. Je nach Länge des wiederholt abgespielten Segments dauert es ein oder zwei Sekunden, bis Sie hören können, wie sich Ihre Einstellung auf den Filter auswirkt.

Graphic equalizer

Mit dem Graphic equalizer können Sie die Frequenzbereiche des Audiosignals individuell einstellen, wie bei dem Equalizer einer Stereoanlage.



Dialogbox Graphic equalizer

Pegel der verschiedenen Frequenzbereiche einstellen

Die einzelnen Frequenzen stellen Sie mit dem Schieberegler oder durch Eingabe von positiven oder negativen dB-Werten in das Feld unterhalb dem Regler ein.

Die Grafik im unteren Teil zeigt die Veränderungen der Lautstärke in bezug auf die jeweilige Frequenz als Kurve.

Mit einem Klick auf **Set all to 0 dB – Alle auf 0 dB setzen** setzen Sie alle Regler auf 0 dB zurück.

Mit der Option **Bypass** deaktivieren Sie die Filterwirkung, ohne die Einstellungen zu verändern. Diese Funktion ist praktisch, um den Ton abwechselnd mit und ohne die vorgenommenen Veränderungen zu kontrollieren.

Speichern, Laden und Löschen von Einstellungen

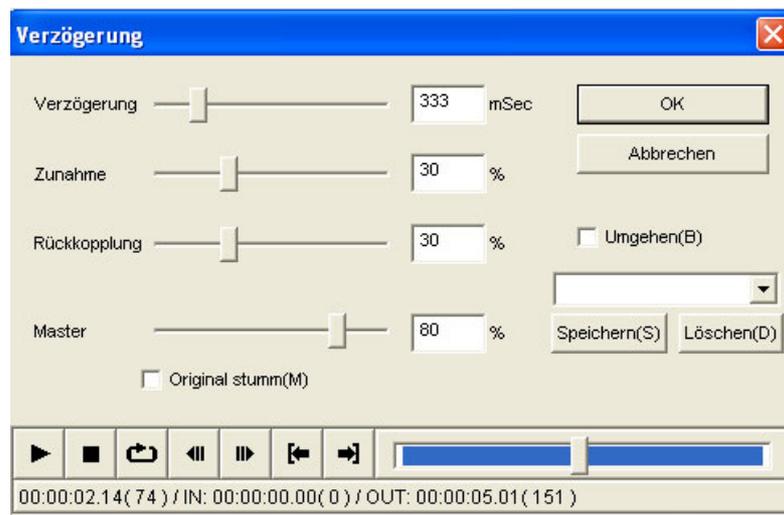
Um Ihre eigenen Einstellungen abzuspeichern, klicken Sie auf den Button **Save – Speichern** und geben einen Dateinamen ein.

In der Auswahlbox über den Buttons **Save – Speichern** und **Delete – Löschen** können Sie eine bereits vorhandene eigene Wertekombination auswählen und abrufen.

Um vorhandene Einstellungen zu löschen, wählen Sie diese in der Liste an und klicken dann auf den Button **Delete – Löschen**. Es erscheint eine Eingabeaufforderung, in der Sie gebeten werden, Ihre Wahl zu bestätigen. Mit einem Klick auf **Yes – Ja** löschen Sie die Einstellungen, und mit **No – Nein** brechen Sie den Vorgang ab.

Delay

Der Delay-Filter kann zur Erzeugung eines Echos eingesetzt werden oder einfach zur Verzögerung des Audiosignals.



Dialogbox Delay-Filter

Die **Delay time – Verzögerungszeit** bestimmt die Zeit in Millisekunden, um die das Audiosignal verzögert wird.

Mit **Delay gain** stellen Sie die relative Lautstärke des verzögerten Tons in bezug auf das Original ein. 100 % entspricht der Lautstärke des Originals.

Feedback – Echo bestimmt den Wert des Halls. Je grösser dieser Wert ist, desto länger dauert das Echo.

Mit **Master** regeln Sie die Master-Lautstärke. Da bei einer Verzögerung der Ton oft lauter erscheint, sollten Sie ihn mit dieser Funktion etwa dämpfen.

Mit **Mute original – Original stummschalten** blenden Sie den Originalton aus, so dass nur der verzögerte Ton zu hören ist.

Mit der Option **Bypass** deaktivieren Sie die Filterwirkung, ohne die Einstellungen zu verändern. Diese Funktion ist praktisch, um den Ton abwechselnd mit und ohne die vorgenommenen Veränderungen zu kontrollieren.

Speichern, Laden und Löschen von Einstellungen

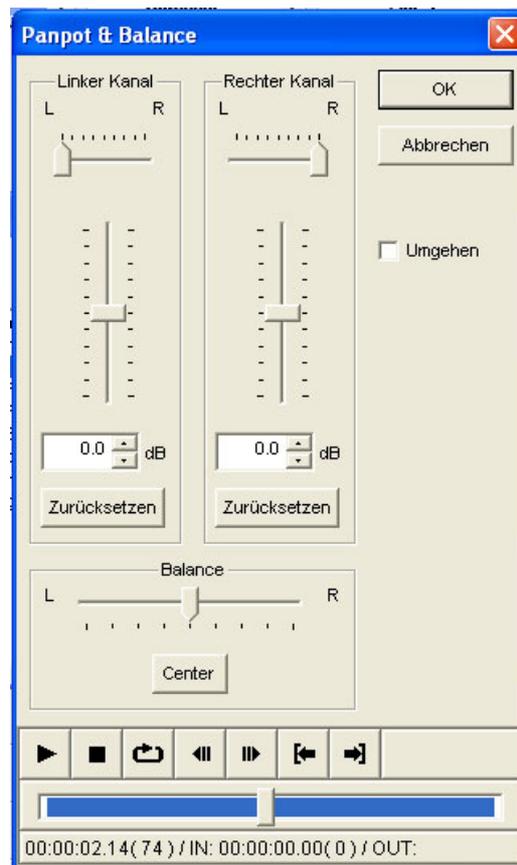
Um Ihre eigenen Einstellungen abzuspeichern, klicken Sie auf den Button **Save – Speichern** und geben einen Dateinamen ein.

In der Auswahlbox über den Buttons **Save – Speichern** und **Delete – Löschen** können Sie eine bereits vorhandene eigene Wertekombination auswählen und abrufen.

Um vorhandene Einstellungen zu löschen, wählen Sie diese in der Liste an und klicken dann auf den Button **Delete – Löschen**. Es erscheint eine Eingabeaufforderung, in der Sie gebeten werden, Ihre Wahl zu bestätigen. Mit einem Klick auf **Yes – Ja** löschen Sie die Einstellungen, und mit **No – Nein** brechen Sie den Vorgang ab.

Panpot & Balance

Mit dem Filter Panpot & Balance pannen Sie die Kanäle auf die jeweils gewünschte Seite, stellen die Lautstärke für die einzelnen Kanäle ein und regeln die Ausgangsbalance.



Dialogbox Panpot % Balance-Filter

Mit den horizontalen **L-R**-Reglern legen Sie die einzelnen Kanäle auf den linken oder rechten Ausgangskanal.

Mit den vertikalen **Volume – Lautstärke**-Reglern verändern Sie die Lautstärke des linken und rechten Kanals.

Der Button **Default – Grundeinstellung** setzt den Kanal wieder in die Ausgangsstellung zurück.

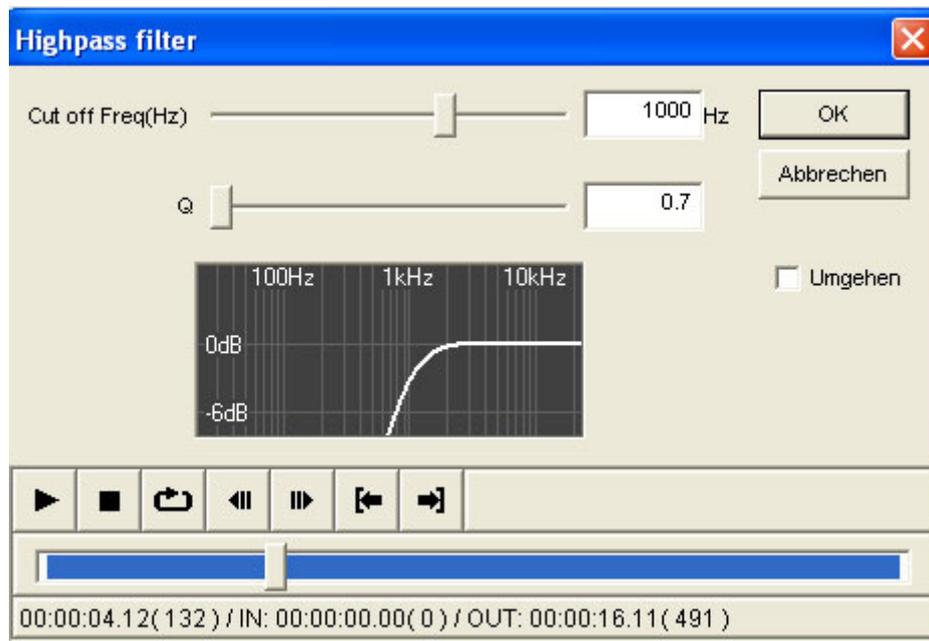
Mit dem **Balance**-Schieberegler bestimmen Sie, welcher Anteil von jedem der beiden Kanäle am Ausgang liegen soll.

Bei Anklicken des Buttons **Center – Mitte** kehrt der **Balance**-Regler wieder in seine Mittelstellung zurück.

Mit der Option **Bypass** deaktivieren Sie die Filterwirkung, ohne die Einstellungen zu verändern. Diese Funktion ist praktisch, um den Ton abwechselnd mit und ohne die vorgenommenen Veränderungen zu kontrollieren.

High-pass filter

Der High-pass-Audiofilter begrenzt das Audiosignal auf die hohen Frequenzen.



Dialogbox High-pass-Filter

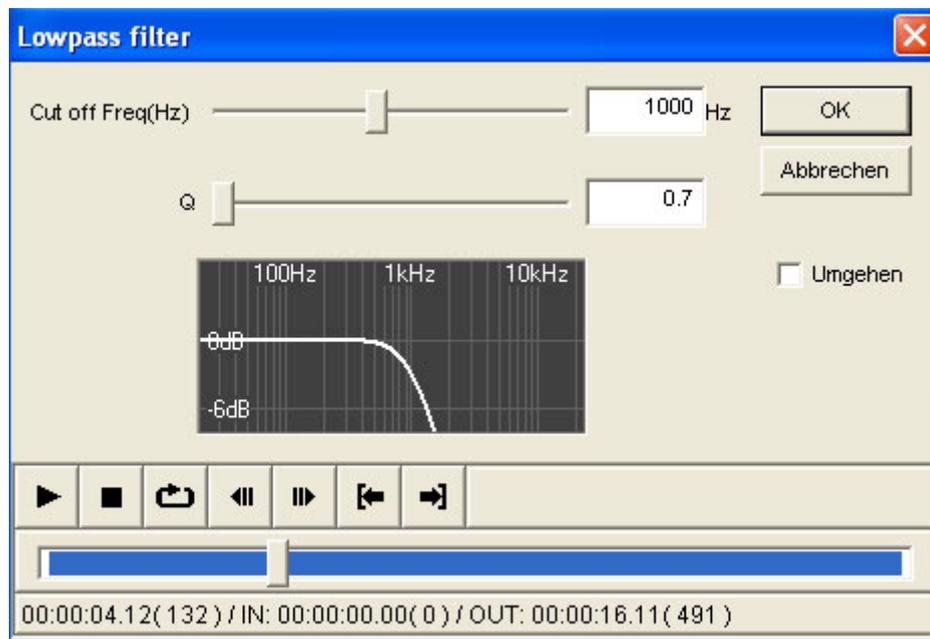
Die **Cutoff frequency – Grenzfrequenz** definiert die Untergrenze der Filterwirkung. Alle Frequenzen unterhalb dieser Grenze werden komplett unterdrückt.

Mit **Q** bestimmen Sie, wie stark die Frequenzen in der Nähe der Grenzfrequenz angehoben werden sollen. Je grösser der Wert Q ist, desto mehr werden diese Frequenzen verstärkt. Die Grafik unten in der Dialogbox zeigt die Verstärkung in bezug auf die Frequenzen.

Mit der Option **Bypass** deaktivieren Sie die Filterwirkung, ohne die Einstellungen zu verändern. Diese Funktion ist praktisch, um den Ton abwechselnd mit und ohne die vorgenommenen Veränderungen zu kontrollieren.

Low-pass filter

Der Low-pass-Audiofilter begrenzt das Audiosignal auf die niedrigen Frequenzen.



Dialogbox Low-pass-Filter

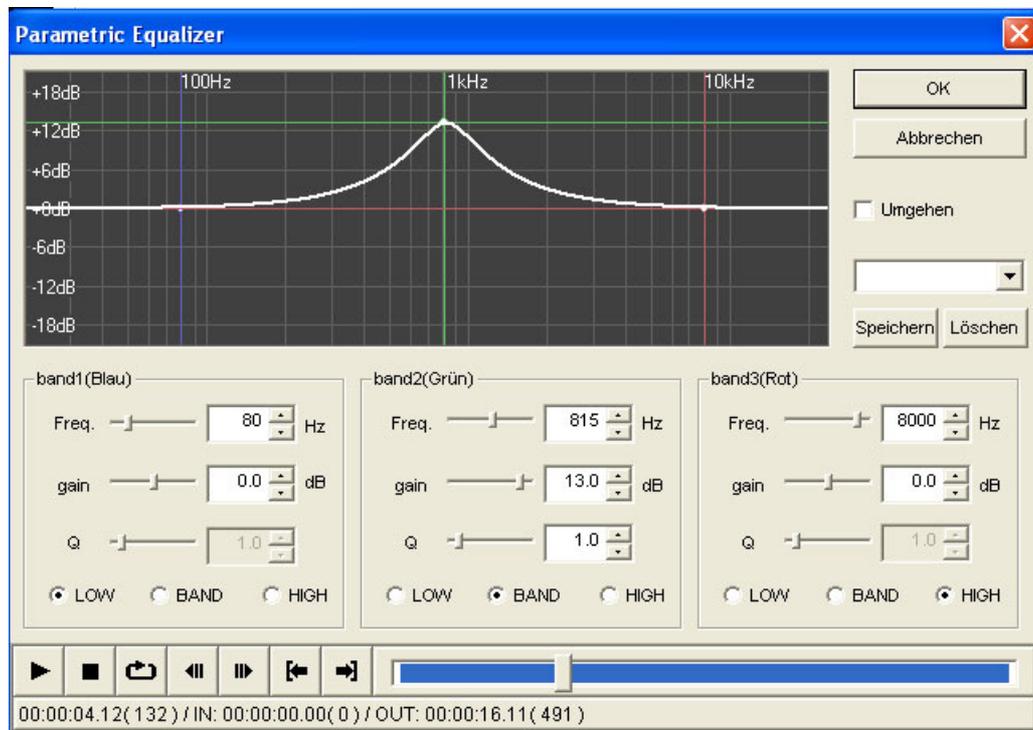
Die **Cutoff frequency – Grenzfrequenz** definiert die Obergrenze der Filterwirkung. Alle Frequenzen oberhalb dieser Grenze werden komplett unterdrückt.

Mit **Q** bestimmen Sie, wie stark die Frequenzen in der Nähe der Grenzfrequenz angehoben werden sollen. Je größer der Wert Q ist, desto mehr werden diese Frequenzen verstärkt. Die Grafik unten in der Dialogbox zeigt die Verstärkung in Bezug auf die Frequenzen.

Mit der Option **Bypass** deaktivieren Sie die Filterwirkung, ohne die Einstellungen zu verändern. Diese Funktion ist praktisch, um den Ton abwechselnd mit und ohne die vorgenommenen Veränderungen zu kontrollieren.

Parametric equalizer

Mi dem parametrischen Equalizer können Sie die Lautstärkepegel in allen drei Frequenzbändern vollständig kontrollieren.



Dialogbox Parametric equalizer

Der parametrische Equalizer hat drei Einstellbereiche:

Mit dem **Freq.**-Regler bestimmen Sie den Frequenzmittelpunkt des Bereichs.

Der **Gain**-Regler definiert die Verstärkung in diesem Bereich.

Frequenz und Gain können Sie auch gleichzeitig einstellen, indem Sie mit der Maus den Punkt in der Grafik verschieben.

Der Q-Wert legt fest, wie schnell die Gain-Änderung wirken soll: je höher der Q-Wert, desto schneller ändert sich die Verstärkung.

Low – Niedrig, Band - Mitte und **High – Hoch** beziehen sich auf den Frequenzbereich des jeweiligen Bandes.

Mit der Option **Bypass** deaktivieren Sie die Filterwirkung, ohne die Einstellungen zu verändern. Diese Funktion ist praktisch, um den Ton abwechselnd mit und ohne die vorgenommenen Veränderungen zu kontrollieren.

Speichern, Laden und Löschen von Einstellungen

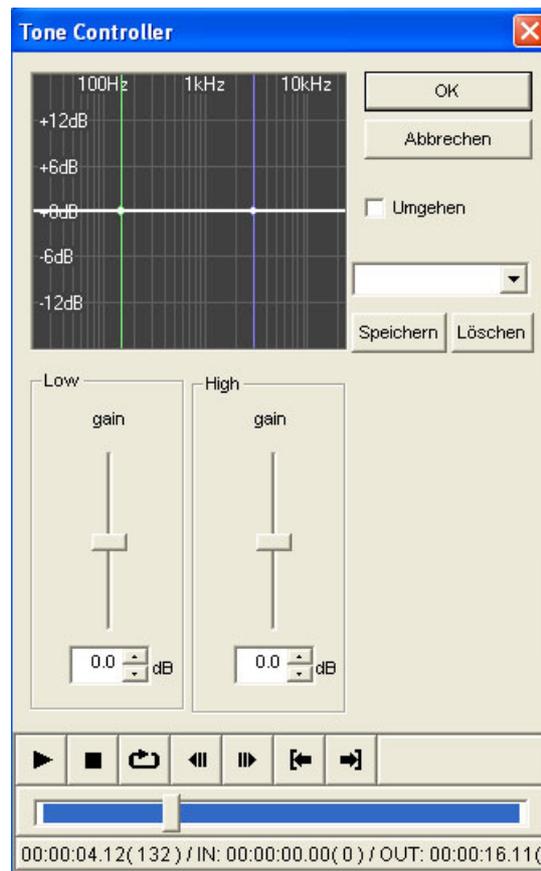
Um Ihre eigenen Einstellungen abzuspeichern, klicken Sie auf den Button **Save – Speichern** und geben einen Dateinamen ein.

In der Auswahlbox über den Buttons **Save – Speichern** und **Delete – Löschen** können Sie eine bereits vorhandene eigene Wertekombination auswählen und abrufen.

Um vorhandene Einstellungen zu löschen, wählen Sie diese in der Liste an und klicken dann auf den Button **Delete – Löschen**. Es erscheint eine Eingabeaufforderung, in der Sie gebeten werden, Ihre Wahl zu bestätigen. Mit einem Klick auf **Yes – Ja** löschen Sie die Einstellungen, und mit **No – Nein** brechen Sie den Vorgang ab.

Tone controller

Mit dem Tone controller stellen Sie die Verstärkung im oberen und unteren Frequenzbereich ein.



Dialogbox Tone controller

Den Gain im unteren und oberen Frequenzbereich verändern Sie mit den beiden Reglern, durch Eingabe eines dB-Wertes in die Felder neben den Reglern oder indem Sie mit der Maus die Punkte in der Grafik verschieben.

Mit der Option **Bypass** deaktivieren Sie die Filterwirkung, ohne die Einstellungen zu verändern. Diese Funktion ist praktisch, um den Ton abwechselnd mit und ohne die vorgenommenen Veränderungen zu kontrollieren.

Speichern, Laden und Löschen von Einstellungen

Um Ihre eigenen Einstellungen abzuspeichern, klicken Sie auf den Button **Save – Speichern** und geben einen Dateinamen ein.

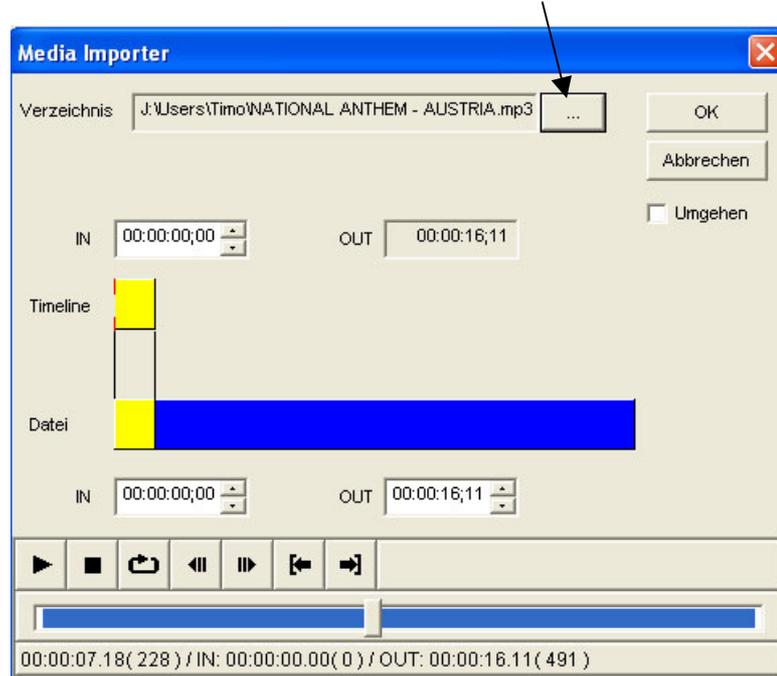
In der Auswahlbox über den Buttons **Save – Speichern** und **Delete – Löschen** können Sie eine bereits vorhandene eigene Wertekombination auswählen und abrufen.

Um vorhandene Einstellungen zu löschen, wählen Sie diese in der Liste an und klicken dann auf den Button **Delete – Löschen**. Es erscheint eine Eingabeaufforderung, in der Sie gebeten werden, Ihre Wahl zu bestätigen. Mit einem Klick auf **Yes – Ja** löschen Sie die Einstellungen, und mit **No – Nein** brechen Sie den Vorgang ab.

Media Importer

Mit dem Media Importer können Sie den Ton eines Clip auf der Timeline durch den Ton einer Datei ersetzen.

Browse button/Button **Suchen**



Dialogbox Media Importer

Wählen Sie mit dem Button **Suchen** eine Datei aus.

Mit dem Media Importer können Sie folgende Dateiformate laden:

- > Unkomprimierte PCM-WAV-Dateien (.wav)
- > MPEG-1 Layer 3 (.mp3)
- > AIFF (.aif)
- > Video for Windows (.avi)
- > Quick Time (.mov, .qt)
- > MPEG-1 (.mpg)

Die Töne müssen mit DV-kompatibel sein und eine Samplingrate von 32 kHz/12 Bit, 32 kHz/16 Bit, 44,1 kHz/16 Bit oder 48 kHz/16 Bit haben.

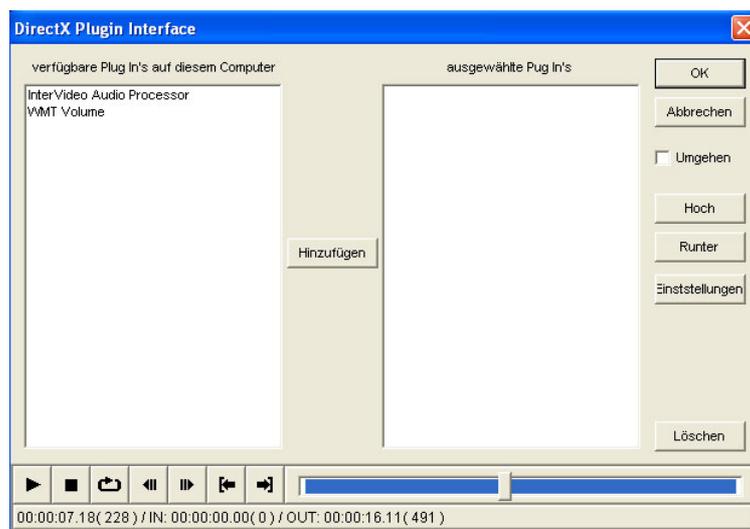
Definieren Sie den Startpunkt für die importierte Audiodatei im Feld **IN** über der Anzeige des Timeline-Clips oder ziehen Sie mit der Maus den gelben Abschnitt entlang dem Timeline-Clip an die gewünschte Position.

Mit **IN** und **OUT** unter der Dateianzeige stellen Sie das zu importierende Dateisegment ein. Alternativ können Sie mit der Maus den gelben Bereich entlang der Dateianzeige an die gewünschten Positionen schieben.

Mit der Option **Bypass** deaktivieren Sie die Filterwirkung, ohne die Einstellungen zu verändern. Diese Funktion ist praktisch, um den Ton abwechselnd mit und ohne die vorgenommenen Veränderungen zu kontrollieren.

DirectX Plugin Bridge

Mit der DirectX Plugin Bridge können Sie DirectX-Audiofilter einsetzen, wie z.B. die von Sonic Foundry.



Dialogbox DirectX Plugin Bridge

Links sind die verfügbaren DirectX-Audiofilter aufgelistet.

Wählen Sie einen Filter mit einem Doppelklick aus und setzen Sie ihn mit **Add – Hinzufügen** auf die Liste der aktuell verwendeten Filter im Feld rechts.

Um einen Filter von einem Clip zu entfernen, klicken Sie ihn an und wählen **Delete – Löschen**.

Zu den Einstellungen der einzelnen Filter gelangen Sie mit einem Doppelklick auf den Filternamen oder indem Sie den Filter anwählen und dann auf den **Setup**-Button klicken. Nun wird das Fenster mit den Filtereinstellungen eingeblendet.

Die Einstellmöglichkeiten hängen von den einzelnen Plugins ab. Nähere Informationen zu den DirectxX-Filtern finden Sie in den entsprechenden Unterlagen.

Die DirectX-Filter werden in der Reihenfolge angewendet, in der Sie hier aufgelistet sind. Um diese Reihenfolge zu ändern, klicken Sie auf einen Filter und rücken ihn mit den Buttons **Up – Auf** und **Down – Ab** an die gewünschte Position. Haben Sie z.B. zuerst den Reverb- und dann den Pitch-Filter angewählt, so erhalten Sie ein anderes Ergebnis als wenn Sie zuerst den Pitch- und dann den Reverb-Filter einsetzen.

Bitte beachten Sie, dass Sie für die Wiedergabe von Clips mit diesen Filtern im Preview die Bedienelemente im DirectX Plugin Bridge-Fenster benutzen müssen.

Kapitel 7

Arbeitsabläufe

Schritt-für-Schritt-Anleitung und Anwendungsbeispiele

In dieser Anleitung zeigen wir Ihnen Techniken und Tricks, die Sie direkt in Ihren Produktionen einsetzen können. Wenn Sie sich mit dem Prinzip vertraut gemacht haben, sind Sie auch für komplexe Aufgabenstellungen gut gerüstet. Wir empfehlen Ihnen, die in diesem Teil beschriebenen Funktionen alle einmal auszuprobieren.

Weitere Arbeitstechniken und Tricks finden Sie auf der Canopus-Website und bei den User-Groups unter www.canopus.com.

Arbeitstechniken

In diesem Kapitel werden zahlreiche Arbeitstechniken beschrieben:

Letter Box (Kinobalken)

Mit diesem Effekt gestalten Sie Ihr 4:3-Video im Format eines Breitwand-Kinofilms (S. 333).

Verkleinertes Bild auf einem Hintergrund mit Mosaik (S. 335)

Animierter Bild-im-Bildeffekt (S. 337)

3 bewegte Vordergrundbilder mit dem Picture-in-Picture-Effekt (S. 340)

Stanzen und Animation eines Titels (S. 343)

Stanzen und Animation eines Logos (S. 346)

Key mit einem Titel (S. 347)

Funkeln einer Halskette mit dem Luminanzkey (S. 350)

Erzeugung eines Streulichteffekts mit dem Luminanzkey (S. 350)

Maskieren eines Gesichts mit einer animierten Mosaikmaske (S. 351)

Erzeugung einer Bewegungsunschärfe mit dem Motion Blur (S. 353)

Animierte Bitmap-Dateien: Animation von Cliparts (S. 354)

Animation von Titeln auf mehreren Spuren (S. 357)

Animierte Titel mit Bewegungsunschärfe (S. 359)

Simulierte Drogenübergabe, mit der Infrarotkamera aufgenommen: Einfärben eines animierten Ausschnitts (S. 360)

Letter Box – Kinobalken

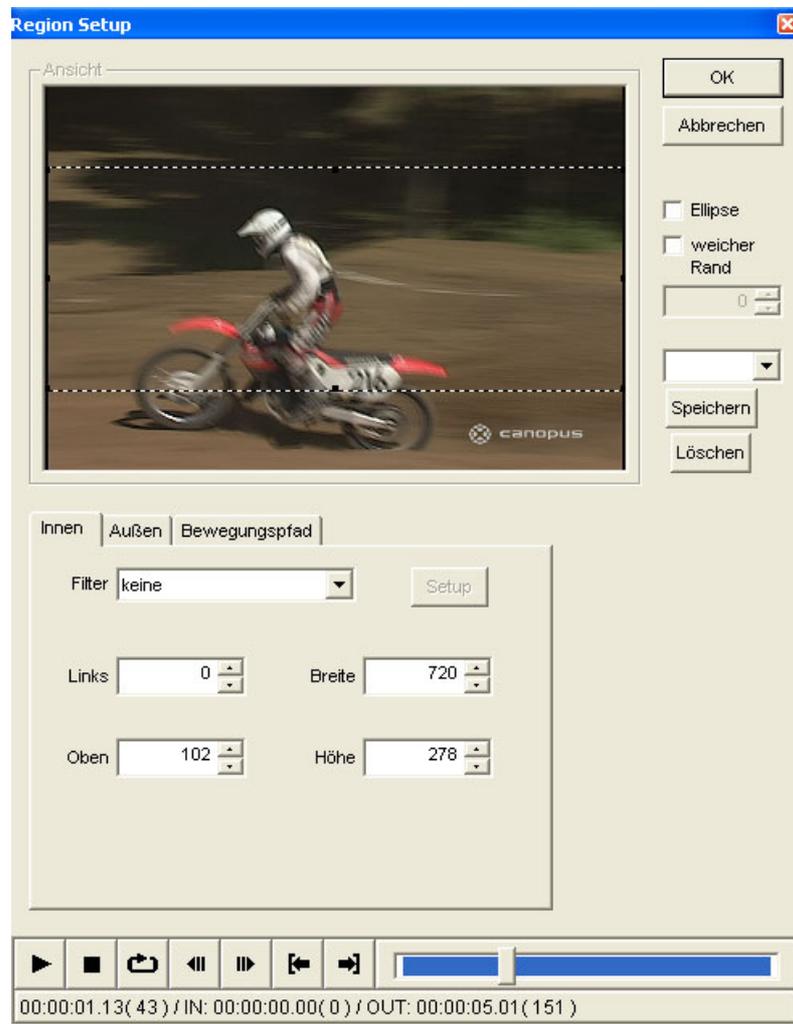
Der Breitwandeffekt entsteht hier mit dem **Region**-Filter, mit dem wir über ein normales Videobild im Format 4:3 „Kinobalken“ legen.



Einrichten des Region-Filters:

- 1 Ziehen Sie einen Clip auf die MainAV-Spur.
- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die MainAV-Spur und doppelklicken Sie dann in der Dialogbox **Videofilter** auf **Region**.
- 3 Geben Sie in die Felder für die Abmessungen folgende Werte ein: **Left:0, Top: 102, Width:720, Height: 278 – Links: 0, Top: 102, Breite: 720, Höhe: 278..**

- 4 Klicken Sie auf die Registerkarte **Outside – Aussen** und dann auf **Setup** und wählen Sie als Effekt **Color Correction**.



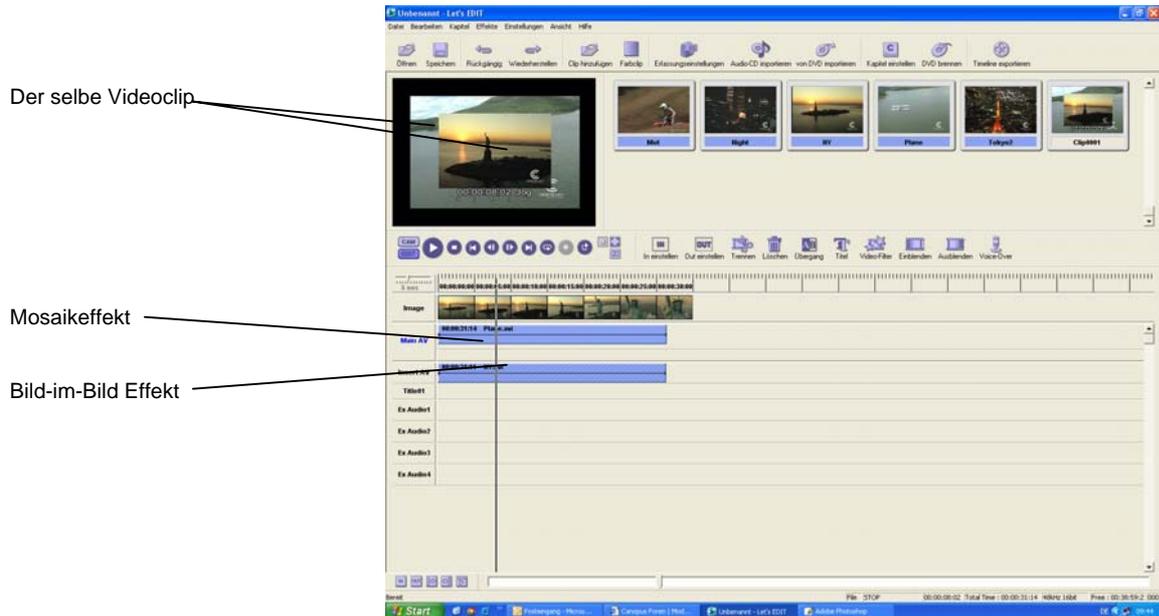
- 5 Färben Sie die Fläche, die mit dem **Outside – Aussen**-Filter erzeugt wird, schwarz ein, indem Sie **Brightness – Helligkeit**, **Contrast – Kontrast** und **Chroma** mit den Reglern auf **-128** setzen.

Verkleinertes Bild über einem Hintergrund mit Effekt

In unserem Beispiel wurde für Vorder- und Hintergrund das gleiche Bild verwendet: Das auf der MainAV-Spur liegende Hintergrundbild erhielt einen Mosaikeffekt, und das Vordergrundbild wurde verkleinert und mit einem Schatten darüber gelegt.



- 1 Ziehen Sie einen Videoclip auf die MainAV-Spur.
- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die MainAV-Spur und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Videofilter**.
- 3 Wählen Sie in der eingeblendeten Dialogbox **Videofilter** die Option **Mosaic** und bestätigen Sie mit **Ok**.
- 4 Ziehen Sie eine Kopie des gleichen Clips auf die InsertAV-Spur.
- 5 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die InsertAV-Spur und wählen Sie im Kontextmenü **Videofilter**.
- 6 Wählen Sie in der eingeblendeten Dialogbox **Videofilter** die Option **P-in-P** und bestätigen Sie mit **Ok**.



Der selbe Videoclip

Mosaik

Bild-im-Bild Effekt



TIPP

Sowohl der Bild-im-Bild- als auch der Mosaik-Effekt haben zahlreiche Einstellmöglichkeiten. Wir verwendeten in unserem Beispiel die Ausgangswerte.

Gezoomter Bild-im-Bild-Effekt

In diesem Beispiel wird ein verkleinertes Bild in das Hintergrund eingebildet und dann zur vollen Bildschirmgröße „aufgeblasen“. Nachdem das Bild die volle Bildschirmgröße erreicht hat, steht es mittig auf dem Hintergrundbild und wird dort wieder ausgeblendet.

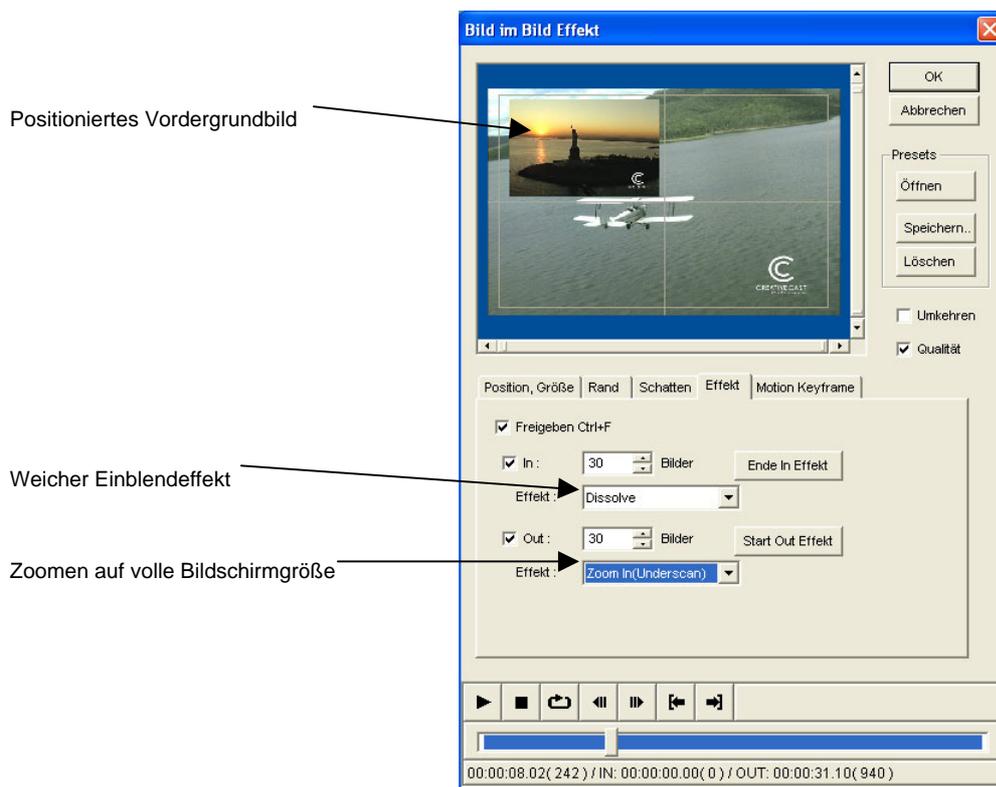


Anlegen des verkleinerten Bildes

- 1 Ziehen Sie einen Clip auf die MainAV-Spur.
- 2 Ziehen Sie einen anderen Clip auf die InsertAV-Spur.
- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die InsertAV-Spur und wählen Sie im Kontextmenü **Videofilter**.
- 4 Wählen Sie in der eingeblendeten Dialogbox **Videofilter** die Option **P-inP** und dann die Funktion **Setup**.
- 5 Ziehen Sie das Bild in die linke obere Ecke.
- 6 Bestätigen Sie mit **Ok**.

Zoomeffekt erzeugen (Segment 1)

- 7 Schieben Sie den Clip der InsertAV-Spur bis in halbe Bildschirmhöhe nach unten und trennen Sie ihn mit der **Separate – Trennen**-Funktion.
- 8 Schieben Sie ihn weiter nach unten und setzen Sie mit **Separate - Trennen** erneut eine Trennlinie. In der InsertAV-Spur müssen jetzt drei Segmente liegen.
- 9 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das erste Segment und wählen Sie die **Setup**-Funktion unter dem Button **P-in-P**.
- 10 Wählen Sie die Registerkarte **Effect** und klicken Sie auf **Enable – Ein**.
- 11 Wählen Sie als **In-effect – Einblenden** einen **Dissolve**.
- 12 Wählen Sie als **Out-effect – Ausblenden** einen **Zoom In (Underscan)** und bestätigen Sie mit **Ok**.



Auf volle Bildschirmgröße zoomen (Segment 2)

- 13 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zweite Segment und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Videofilter**.
- 14 Klicken Sie auf den **P-in-P**-Button, um den P-in-P-Effekt zu deaktivieren.

Auszoomen (Segment 3)

- 15 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das dritte Segment in der InsertAV-Spur und wählen Sie dann die Funktion **Setup** unter dem **P-in-P**-Button.
- 16 Wählen Sie die Registerkarte **Effects – Effekte** an und klicken Sie auf **Enable – Ein**.
- 17 Wählen Sie als **In-** und **Out**-Effekt einen **Dissolve** und bestätigen Sie mit **Ok**.

Animated P-in-P

Zoom-in Segment 1

Hold full-screen Segment 2

Zoom-out Segment 3

Animierter Bild-im-Bild-Effekt

Segment 1: Einzoomen

Segment 2: Stehen in voller Bildschirmgröße

Segment 3: Auszoomen

Animierter Bild-im-Bild Effekt

Segment 1: Einzoomen Segment 2: Stehen in voller Bildschirmgröße Segment 3: Auszoomen



TIPP

Wie schnell und mit welchen Effekten das Vordergrundbild beim P-in-P-Filter auf dem Bildschirm erscheint und diesen verlässt, bestimmen Sie mit den Eingaben für den In- und Out-Effekt (das Ein- und Ausblenden). Die Geschwindigkeit dieses Erscheinens und Verschwindens hängt davon ab, wo Sie den Endpunkt des In-Effekts (Einblendens) und den Startpunkt des Out-Effekts (Ausblendens) setzen. In unserem Beispiel wird ein Videobild animiert, aber Sie können auch eine Grafik auf diese Weise animieren. Selbst mit einem Luminanz- oder Chromakey lässt sich so ein Bewegungsablauf erzeugen. Für das Ein- und Auszoomen können Sie auch Keyframes setzen.

Drei bewegte Vordergrundbilder

Im folgenden Beispiel sind drei verkleinerte, bewegte Bilder gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen.



Vordergrundbild 1

- 1 Ziehen Sie einen Clip auf die MainAV-Spur.
- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die MainAV-Spur und wählen Sie in der Dialogbox **Videofilter** die Option **P-inP**.
- 3 Klicken Sie auf **Setup** und positionieren Sie das verkleinerte Bild links oben auf dem Bildschirm.

Vordergrundbild 2

- 4 Ziehen Sie einen Clip auf die InsertAV-Spur.
- 5 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die InsertAV-Spur und wählen Sie in der Dialogbox **Videofilter** die Option **P-inP**.
- 6 Klicken Sie auf **Setup** und positionieren Sie das verkleinerte Bild rechts unten auf dem Bildschirm.

Vordergrundbild 3

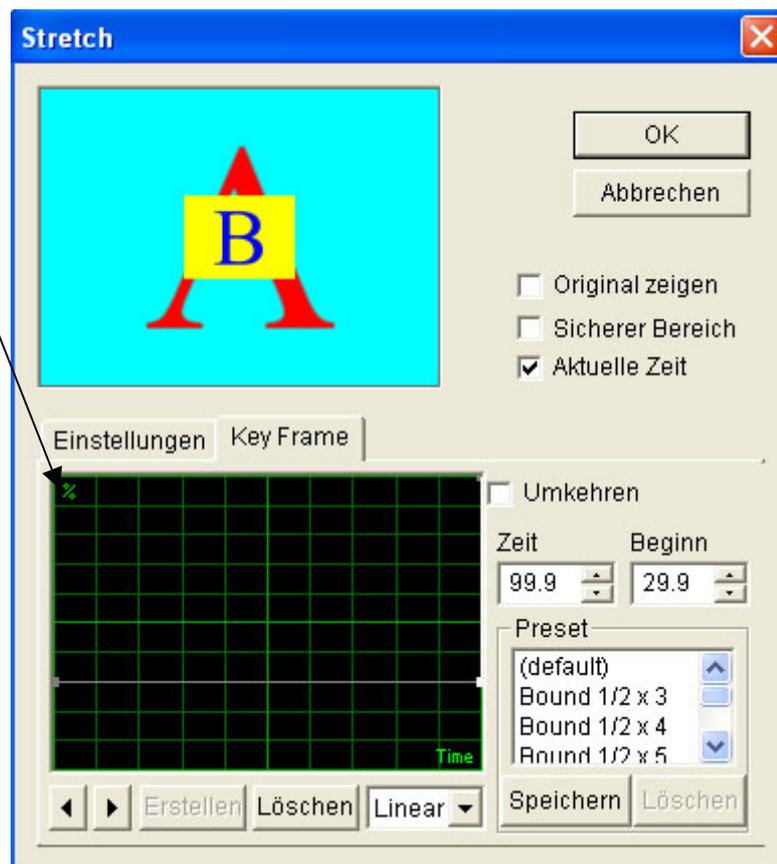
- 7 Legen Sie einen Clip hinter den ersten Clip auf der MainAV-Spur und legen Sie einen Übergangseffekt an.

- 8 Öffnen Sie die Dialogbox **Transition – Übergang > Settings – Einstellungen > Custom Settings – Eigene Einstellungen** und klicken Sie auf Basic **Stretch**.

Keyframes für den Stretch-Effekt anlegen

- 9 Klicken Sie auf die Registerkarte **Options – Optionen** und wählen Sie den Übergang in der Bildmitte.
- 10 Klicken Sie auf die Registerkarte **Keyframes** und dann auf **Create – Setzen**, um ein Keyframe zu erzeugen. Ziehen Sie dieses Keyframe an den linken Rand der Grafik. Geben Sie in das Feld **Progress – Ablauf** den Wert 50.0 ein.
- 11 Setzen Sie mit **Create – Setzen** ein weiteres Keyframe. Ziehen Sie dieses ganz an den rechten Rand der Grafik. Geben Sie in das Feld **Progress – Ablauf** den Wert 50.0 ein und bestätigen Sie mit **Ok**.
- 12 Schliessen Sie die Dialogbox **Transition – Übergang** und ziehen Sie die Effektdauer auf die gesamte Länge des ersten in der MainAV-Spur liegenden Clips, indem Sie an der linken Kante des Kästchens ziehen.

Key framer/Keyframe-Grafik



Unbenannt - Let's EDIT

Datei Bearbeiten Kapitel Effekte Einstellungen Ansicht Hilfe

Öffnen Speichern Rückgängig Wiederherstellen Clip hinzufügen Farbclip Erfassungseinstellungen Audio-C

Video 1

Video 3

Video 2

Ball Dive

CAM EDIT

In einstellen Out einstellen Trenner

5 sec

00:00:00:00 00:00:05:00 00:00:10:00 00:00:15:00 00:00:20:00 00:00:25:00 00:00:30:00 00:00:35:00

Image

Video 1

Main AV

Stretch-Effekt

00:00:16:12 Dive.avi

00:00:15:00 Ball.avi

Video 2

Video 3



TIPP

Keyframes können Sie bei allen Let's Edit-Effekten setzen. Probieren Sie einmal verschiedene Varianten aus und wagen Sie sich ruhig an komplexere Effekte heran.

Animierter gestanzter Titel

In diesem Beispiel wird der Titel hereingezoomt.



Titel anlegen

- 1 Erzeugen Sie einen schwarzen Farbclip mit einer Dauer von 5 Sekunden und legen Sie ihn in die MainAV-Spur.
- 2 Legen Sie im Titelmodus von Let's Edit 2 einen Titel an. In unserem Beispiel verwenden wir einen weissen Titel mit grauem Rand. *Hinweis: Ein grauer Rand erleichtert das Stanzen des Titels mit dem Luminanzkey, das hier beschrieben wird.*

Aus einem Titel eine .avi-Datei erzeugen

- 3 Wenn der Titel fertig ist, erzeugen Sie daraus eine .avi-Datei, indem Sie im **File – Datei**-Menü die Option **Create AVI from timeline – AVI aus Timeline erzeugen** anwählen.

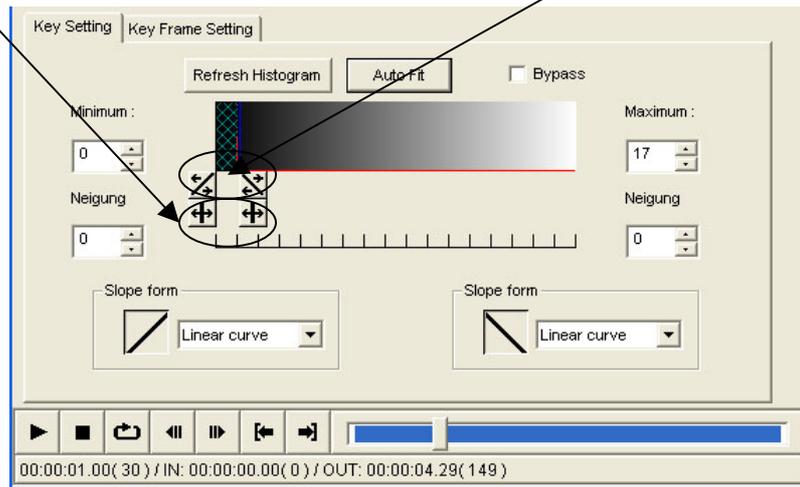
Titel zoomen

- 4 Löschen Sie die Timeline und legen Sie einen neuen Videoclip auf die MainAV-Spur.
- 5 Ziehen Sie die Titel-AVI auf die InsertAV-Spur.

- 6 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die InsertAV-Spur und wählen Sie den **Luminance key**. Geben Sie in der eingblendeten Dialogbox die gewünschten Werte für **Threshold – Clip** und **Edge softness – Gain** ein und bestätigen Sie mit **Ok**.

Threshold settings/Clip (oberer und unterer)
(upper and lower)

Edge softness settings/Gain-Einstellung



- 7 Klicken Sie auf **P-in-P** und wählen Sie die Option **Setup**.
- 8 Fahren Sie den Clip an den Anfang und verkleinern Sie ihn so, dass Sie ihn gerade noch sehen können. In unserem Beispiel haben wir den Titel über ein kleines Symbol im Hintergrundbild gesetzt.
- 9 Wählen Sie die Registerkarte **Effects – Effekte** an und klicken Sie auf **Enable – Ein**.

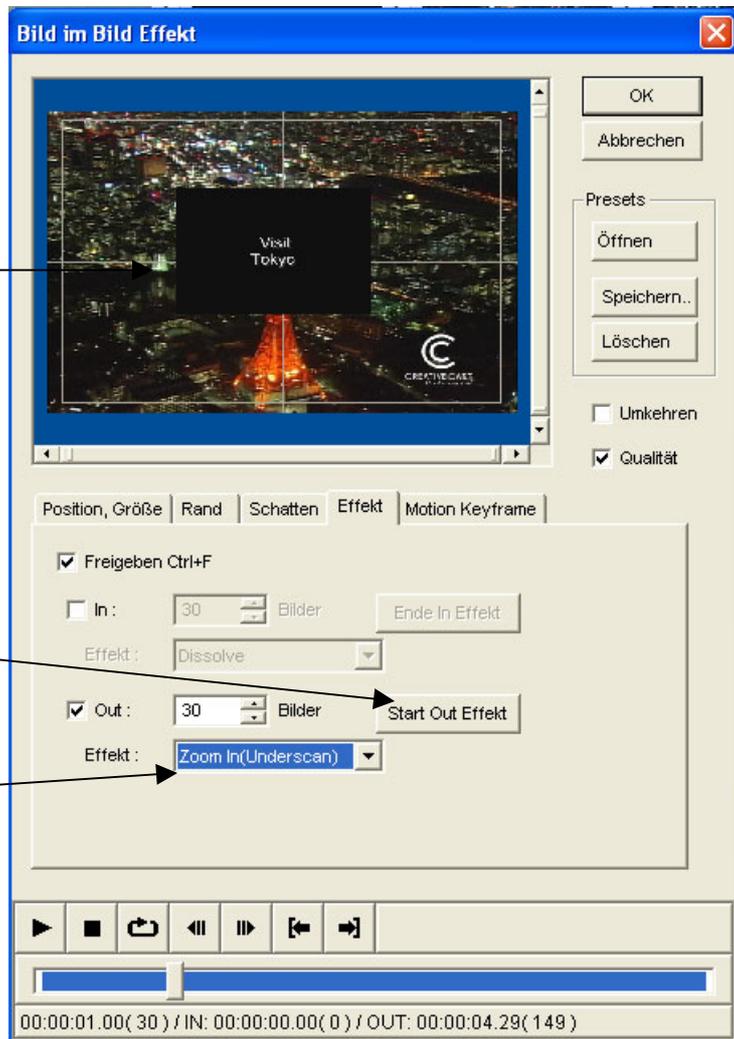
- 10 Klicken Sie auf **Out** (nicht **In**!) und wählen Sie **Zoom In (Underscan)**. Dann klicken Sie auf den Button **Start out effect – Start Ausblenden**.

1

Position und Grösse des Titels verändern

Mit dem Button **Start Out Effect** übernehmen Sie die aktuelle Position des AVI-Controllers als Beginn des Ausblendvorgangs.

In diesem Fall nur den Ausblendeffect Verwenden!



Animiertes und gestanztes Logo

Hier wird ein Firmenlogo in einen Videoclip eingestanzt.



- 1 Ziehen Sie einen Videoclip auf die MainAV-Spur.
- 2 Ziehen Sie eine stanzfähige Grafik auf die InsertAV-Spur. „Stanzfähig“ ist eine Grafik, wenn sie so angelegt ist, dass sie anhand ihrer Luminanzwerte in eine Videosequenz eingestanzt werden kann. Wenn Sie ein Logo mit dem Luminanzkey in ein Videobild einstanzen wollen, muss die Grafik überall da, wo später das Videobild zu sehen sein soll, schwarz sein. Dabei ist es wichtig, dass die Grafik selbst kein Schwarz enthält.

Logo in das Bild einstanzen

- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die InsertAV-Spur und wählen Sie in der Dialogbox **Videofilter**.
- 4 Wählen Sie in der eingeblendeten Dialogbox die Funktion **Luminance key** und dann **Setup**.
- 5 Schieben Sie den **Threshold – Clip**-Regler ganz nach rechts. Das Videobild der MainAV-Spur beginnt nun überall da durch die Grafik hindurch sichtbar zu werden, wo bei dieser eine schwarze Fläche ist. Stellen Sie den unteren und oberen **Threshold – Clip**-Wert ein, bis das Logo sauber ausgestanzt ist. Korrigieren Sie die Keyränder mit Hilfe der **Softness - Gain**-Regler, indem Sie die Übergänge etwas weicher zeichnen.

Invertierter Key

Hier läuft eine Schrift in Bildschirmgröße durch das Bild, die statt mit einer Farbe mit einem Videobild gefüllt ist. Der Hintergrund ist dabei schwarz.



Wahl der Hintergrundfarbe

- 1 Erzeugen Sie einen schwarzen Farbclip mit 5 Sekunden Dauer, indem Sie im Toolbar die Funktion **Color Clip – Farbclip** anwählen.
- 2 Ziehen Sie diesen Farbclip auf die MainAV-Spur.

Rolltitel anlegen

- 3 Klicken Sie im Toolbar auf das Symbol für **Titel** und geben Sie im Titelmodus den Text „AIR-SHOW“ ein. Aktivieren Sie für die Schrift die Option **Bold - Fett**, geben Sie für die Grösse den Wert **200** ein und als Farbe **White - Weiss**.
- 4 Aufgrund der Schriftgröße passt dieser Titel nicht ganz auf den Bildschirm. Ziehen Sie ihn mit der Maus nach rechts aus dem Fenster und klicken Sie auf **Center V – Zentrieren V**, um ihn vertikal auf der Seite zu zentrieren.
- 5 Klicken Sie auf die Registerkarte **Motion – Animation**, wählen Sie für **Out motion – Ausblenden** den Effekt **Slide Left A** und als Zeit 5 Sekunden. Geben Sie in den Feldern **In motion – Einblenden** und **Hold – Stehen/Halten** jeweils **0** ein. Nun läuft der Titel auf dem Bildschirm von rechts nach links durch.

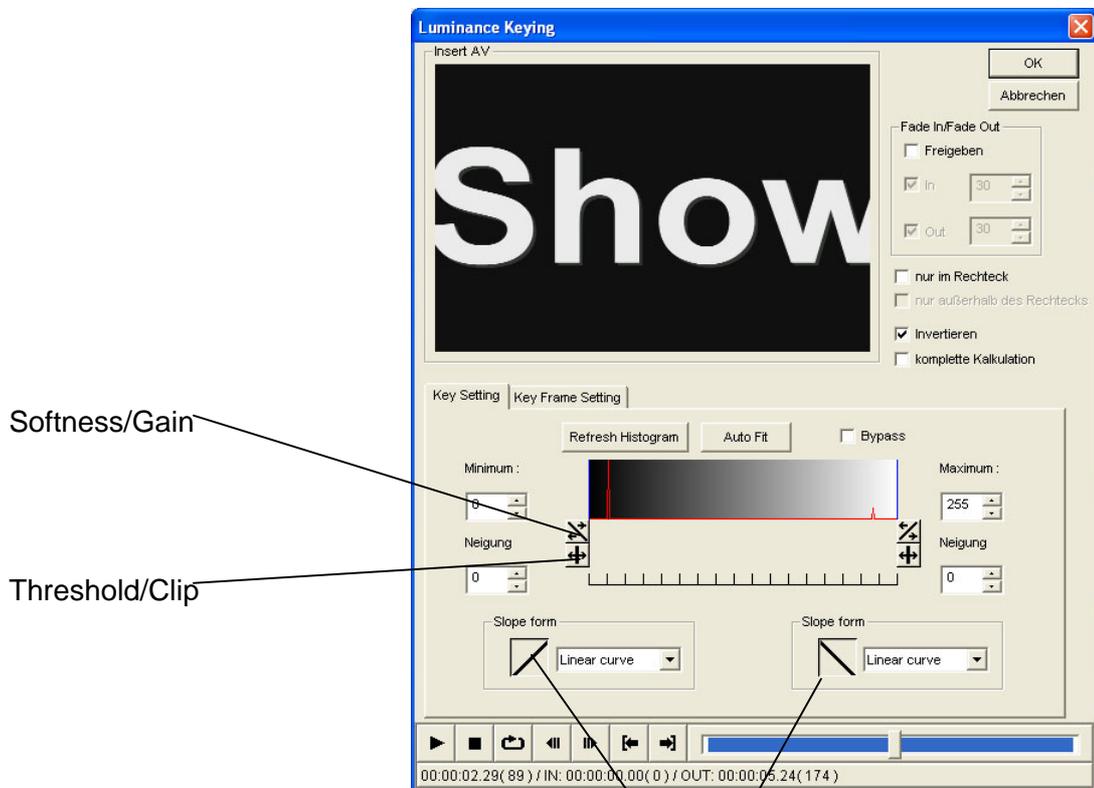
- 6 Bestätigen Sie mit **Ok**.
- 7 Spielen Sie die Timeline ab und kontrollieren Sie, ob nun ein weisser Titel durchläuft.

AVI-Datei erzeugen

- 8 Wenn der Bewegungsablauf Ihren Vorstellungen entspricht, speichern Sie die Timeline als .avi-Datei ab, indem Sie im **File – Datei**-Menü die Funktion **Create AVI from timeline – AVI-Datei aus Timeline erzeugen** > [Dateiname] anwählen.

Animierten Titel in das Videobild einstanzen

- 1 Starten Sie mit **File –Datei >New – Neu** ein neues Let's Edit 2-Projekt und speichern Sie das aktuelle Projekt zur späteren Verwendung.
- 2 Legen Sie einen Clip auf die MainAV-Spur. In unserem Beispiel ist dies ein Videobild mit einem Feuer.
- 3 Öffnen Sie die Datei, die Sie gerade in Schritt 8 erzeugt haben.
- 4 Ziehen Sie diese Datei auf die InsertAV-Spur.
- 5 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die InsertAV-Spur und wählen Sie die Funktion **Videofilter**.
- 6 Wählen Sie in der eingeblendeten Dialogbox den **Luminance key** und dann das **Setup**.
- 7 Klicken Sie auf die Option **Invert – Invertieren**, um statt einer schwarzen Fläche mit dem Luminancekey eine weisse Fläche auszustanzen. Schieben Sie den **Threshold – Clip**-Regler ganz nach rechts. Das Videobild der MainAV-Spur erscheint nun in der schwarzen Schrift. Stellen Sie den unteren und oberen **Threshold – Clip**-Wert ein, bis das Logo sauber ausgestanzt ist. Korrigieren Sie die Keyränder mit Hilfe der **Softness - Gain**-Regler, indem Sie die Übergänge etwas weicher zeichnen.



Softness/Gain

Threshold/Clip

Shape of soft edge/Form der weichen Konturen

Mit dem Luminanzkey ein Funkeln einstanzen

In diesem Beispiel wird ein mit Adobe PhotoShop erzeugtes schwarz-weisses Streulicht in einen Videoclip eingestanzt und mit dem Pin-P-Filter animiert. Als Ergebnis erhalten wir eine funkelnde Halskette.



PhotoShop (oder ein anderes Bildbearbeitungsprogramm)

- 1 Erzeugen Sie ein schwarz-weisses Funkeln und speichern Sie es als 24Bit-BMP-Datei ab. Damit Sie im richtigen Format arbeiten, speichern Sie die Grafik mit 720 x 576 Pixel ab.

Let's Edit 2

- 2 Laden Sie die Datei mit dem Funkeln ins DV Bin.
- 3 Legen Sie einen Videoclip auf die MainAV-Spur, auf dem ein Objekt zu sehen ist, das sie funkeln lassen wollen.
- 4 Ziehen Sie den Clip mit dem Funkeleffekt auf die InsertAV-Spur.
- 5 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die InsertAV-Spur und wählen Sie in der Dialogbox **Videofilter** den **Luminance key** an. Stellen Sie **Threshold – Clip und Softness – Gain** ein, bis Sie ein möglichst realistisches Funkeln erzielen. Bestätigen Sie mit **Ok**.
- 6 Wenn Sie diese Einstellungen beendet und die Dialogbox **Luminance key** geschlossen haben, wählen Sie den **P-in-P**-Effekt an.
- 7 Ziehen Sie das Funkeln mit der Maus an die gewünschte Stelle und stellen Sie die optimale Grösse ein.

Maskieren mit einem animierten Mosaikkasch

In diesem Bild werden die Gesichter zweier Personen mit einer animierten Mosaikmaske unkenntlich gemacht. Diese Funktion kommt besonders häufig in Videoproduktionen der Polizei vor, wo bestimmte Personen nicht zu erkennen sein dürfen.



- 1 Ziehen Sie den Videoclip auf die MainAV-Spur, in dem das Objekt zu sehen ist, das nicht zu erkennen sein soll.
- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die MainAV-Spur, wählen Sie den **Region filter** und dann **Setup**.
- 3 Schieben Sie den Regler für den Clipablauf in dieser Dialogbox ganz nach links an den Anfang.
- 4 Wählen Sie als **Inside filter – Innenfilter** das Mosaik.
- 5 Stellen Sie Position und Grösse der Maske so ein, dass das Objekt kaschiert wird.
- 6 Klicken Sie auf die Registerkarte **Motion – Animation** und aktivieren Sie den **Moving Path – Bewegungsablauf**.
- 7 Setzen Sie mit **Add – Hinzufügen** ein Keyframe für die Maske.
- 8 Fahren Sie mit dem Clip-Controller durch den Clip und passen Sie die Position der Maske ggfs. an die Bewegung des Objekts an. Klicken Sie bei jeder Änderung auf **Add – Hinzufügen**, um ein weiteres Keyframe zu setzen. Auf diese Weise bleibt das Objekt oder die Person auch dann kaschiert, wenn es bzw. sie sich bewegt. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit **Ok**.

Fahren Sie mit dem Clip Controller durch die Videosequenz. Wenn sich das Objekt bewegt, führen Sie die Maske des **Region-Filter** entsprechend nach und setzen Sie mit **Add – Hinzufügen** Keyframes. Wenn Sie die ganze Sequenz programmiert haben, folgt die Maske dem Objekt bei jeder Bewegung.

Keyframe list/Liste der Keyframes

Bild	Links	Oben	Breite	Höhe
36	362	72	128	110
40	342	62	128	110
62	348	4	128	110
101	416	92	128	110



TIPP

Wenn Sie den Bewegungsablauf korrigieren wollen, gehen Sie einfach zurück und setzen zwischen den bereits vorhandenen zusätzliche Keyframes. Die Animation wird automatisch mit den neuen Keyframes aktualisiert.

Motion Blur – Bewegungsunschärfe

Hier wurden ein Wasserfall und ein Feuer mit einer leichten Bewegungsunschärfe versehen.



- 1 Nehmen Sie einen Wasserfall oder fließendes Wasser auf. Das beste Ergebnis erhalten Sie bei diesem Effekt, wenn Sie ein bewegtes Objekt (fließendes Wasser, Tänzer oder Sportler) in einer unbewegten Umgebung (Felsen, Zuschauer oder Stadion) aufnehmen. Mit dem Motion Blur verwischen Sie die Konturen des bewegten Objekts.
- 2 Überspielen Sie dieses Material auf die Festplatte Ihres Computers und ziehen Sie den Videoclip auf die MainAV-Spur.
- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die MainAV-Spur und wählen Sie **Videofilter** an.
- 4 Öffnen Sie in der eingeblendeten Dialogbox **Videofilter** mit einem Doppelklick den **Motion Blur**. Klicken Sie auf **Setup** und stellen Sie **Motion Blur ratio – Grad der Bewegungsunschärfe** auf 90 ein.
- 5 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **Ok**.



TIPP

Der Motion Blur ist sehr wirkungsvoll bei „aufgeblasenen“, d.h. eingezoomten Videoclips. Arbeiten Sie in diesem Fall mit einem Stativ und nehmen Sie einen Zoom auf ein Objekt auf. Wenn Sie diesen Zoom anschliessend mit einer Bewegungsunschärfe versehen, erhalten Sie einen „superspazigen“ Effekt.

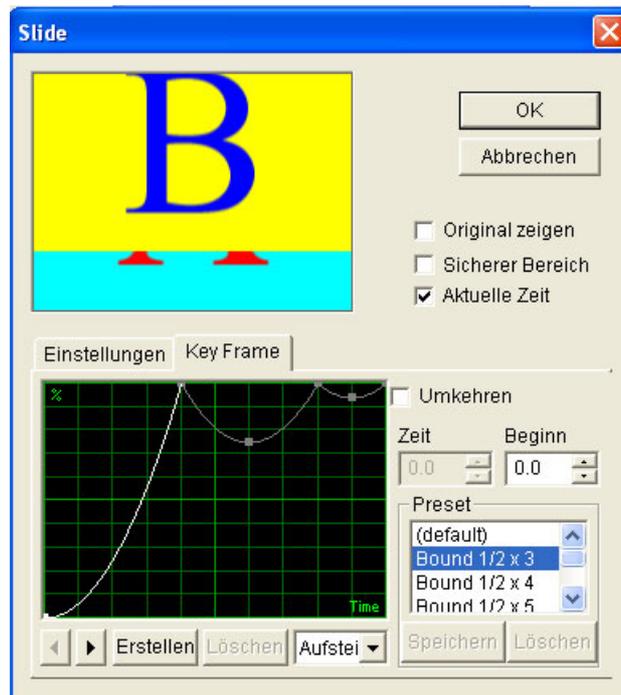
Animierte Bitmaps

In diesem Beispiel wird ein Clipart mit zwei Übergangseffekten kombiniert.



Basketball aufprallen lassen

- 1 Erzeugen Sie einen schwarzen Farbclip mit 5 Sekunden Dauer und legen Sie ihn auf die MainAV-Spur.
- 2 Ziehen Sie die Clipart auf die MainAV-Spur hinter den Schwarzclip. In unserem Beispiel zeigt die Clipart einen Basketball auf einem schwarzen Hintergrund.
- 3 Klicken Sie auf die Nahtstelle zwischen den beiden Clips und fügen Sie als Übergangseffekt einen **Slide** ein.
- 4 Bearbeiten Sie den **Slide** so, dass eine Bewegung von oben nach unten stattfindet, d.h. dass der Ball auf den Boden fällt. Hierfür wählen Sie als Effekt den **Slide** nach unten, klicken dann auf die Registerkarte **Keyframe** und stellen ein **Bound** $\frac{3}{4} \times 3$.



Eine AVI-Datei erzeugen

- 5 Wenn Sie den Übergangseffekt eingestellt haben, erzeugen Sie aus der Timeline eine AVI-Datei (**File – Datei -> Create AVI from timeline – AVI-Datei aus Timeline erzeugen**).

Kombination des hüpfenden Basketballs mit dem Übergang

- 6 Löschen Sie die Timeline und legen Sie zwei neue Videoclips auf die MainAV-Spur.
- 7 Fügen Sie zwischen den beiden Clips einen **Slide**-Übergang mit 5 Sekunden Dauer ein.
- 8 Ziehen Sie die Basketball-AVI auf die InsertAV-Spur.
- 9 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die InsertAV-Spur und wählen Sie den **Luminance key**. Stellen Sie in der eingeblendeten Dialogbox **Threshold – Clip** und **Softness – Gain** ein und bestätigen Sie mit **Ok**. Wenn Sie den Übergangseffekt nun abspielen, „titscht“ der Basketball in dem Moment auf, wo das Bild auf der MainAV-Spur von Clip A auf Clip B wechselt.

Golfball beim Abschlag

In diesem Beispiel setzen wir einen Clip ein, der einen Golfspieler beim Abschlag zeigt. In dem Augenblick, wo er den echten Golfball trifft, zoomen wir auf ein Bitmap von einem Golfball und lassen dieses aus dem Bild fliegen.

Erzeugen einer Grafik mit einem eingezoomten Golfball

- 1 Legen Sie den Clip mit dem Golfspieler auf die MainAV-Spur.
- 2 Legen Sie das Bild mit dem Golfball auf die InsertAV-Spur.
- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die InsertAV-Spur und wählen Sie in der Dialogbox **Videofilter** den **Luminance key** an. Stellen Sie **Threshold – Clip und Softness – Gain** ein und bestätigen Sie mit **Ok**.
- 4 Klicken Sie auf den **P-in-P**-Effekt und fahren Sie den Golfball zum Abschlag.
- 5 Wählen Sie die Registerkarte **Effects – Effekte** an und klicken Sie auf **Enable – Ein**.
- 6 Scrubben Sie durch das Bild bis zu der Stelle, wo der Golfspieler abschlägt. Klicken Sie auf **Start out effect – Start Ausblenden** und wählen Sie als Effekt einen **Zoom in**. Bestätigen Sie mit **Ok**.

Golfball mit einem Slide aus dem Bild fliegen lassen

- 7 Ziehen Sie einen weiteren Videoclip hinter den zweiten Videoclip und wählen Sie als Übergangseffekt einen **Slide**. Verwenden Sie in diesem Fall die **Default setting – Grundeinstellung**.
- 8 Verlängern Sie die Dauer der Grafik mit dem Golfball auf der InsertAV-Spur bis kurz hinter den zweiten Slide-Effekt auf der MainAV-Spur.
- 9 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die InsertAV-Spur und wählen Sie den **P-in-P**-Effekt.
- 10 Fahren Sie mit dem Controller ein paar Frames vor den **Slide**-Effekt auf der MainAV-Spur. Klicken Sie auf **Start Out effect – Start Ausblenden**, wählen Sie als Effekt wieder einen **Slide** und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **Ok**.

Animation von Titeln auf mehreren Spuren

In diesem Fall animieren wir Titel auf 5 Spuren mit unterschiedlichen Bewegungsabläufen.



Erzeugen von 5 Titelspuren mit unterschiedlichen Texten und Bewegungsabläufen

- 1 Legen Sie einen Farbclip mit 5 Sekunden Dauer an.
- 2 Ziehen Sie den Farbclip auf die MainAV-Spur.
- 3 Wählen Sie im Toolbar das Symbol für Titel an und erstellen Sie einen Titel.
- 4 In unserem Beispiel läuft der Titel auf dem Bildschirm durch. Hierfür fahren Sie den Titel nach rechts aus der Arbeitsfläche des Titelgenerators hinaus und wählen als **Out motion – Ausblenden** den Effekt **Slide Left**. Geben Sie als Dauer für **Out motion – Ausblenden** 5 Sekunden ein und für **Hold – Halten/Stehen** und **In motion – Einblenden** eine Dauer von jeweils 0 Sekunden.
- 5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für die anderen Titelspuren, aber wählen Sie für diese andere Bewegungsabläufe.

Color clip/Farbclip



5 tracks/5 Spuren

Animierte Titel mit Motion Blur (Bewegungsunschärfe)

Hier werden 5 Titel mit unterschiedlichen Bewegungsabläufen und einer Bewegungsunschärfe miteinander kombiniert .



Erzeugen von 5 Titelspuren mit unterschiedlichem Text und unterschiedlichen Bewegungsabläufen

- 1 Erzeugen Sie einen Farbclip mit 5 Sekunden Dauer.
- 2 Legen Sie den Farbclip auf die MainAV-Spur.
- 3 Wählen Sie im Toolbar das Symbol für Titel an und erstellen Sie einen Titel.
- 4 In unserem Beispiel läuft der Titel auf dem Bildschirm durch. Hierfür fahren Sie den Titel nach rechts aus der Arbeitsfläche des Titelgenerators hinaus und wählen als **Out motion – Ausblenden** den Effekt **Slide Left**. Geben Sie als Dauer für **Out motion – Ausblenden** 5 Sekunden ein und für **Hold – Halten/Stehen** und **In motion – Einblenden** eine Dauer von jeweils 0 Sekunden.
- 5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für die anderen Titelspuren, aber wählen Sie für diese andere Bewegungsabläufe.



TIPP

Diesen Effekt können Sie auch über ein Videobild legen. Verwenden Sie in diesem Fall in Schritt 1 einen schwarzen Hintergrund und stanzen Sie diesen mit dem Luminanzkey aus.

Sie können aber auch einen farbigen Hintergrund nehmen und diese Farbe mit dem Chromakey ausstanzen.

Eine AVI-Datei erzeugen

- 6 Wenn Sie die Titel alle angelegt haben, erzeugen Sie aus der Timeline eine AVI-Datei (**File – Datei > Create AVI from timeline – AVI-Datei aus Timeline erzeugen**).

Die animierten Titel mit einem Videoeffekt versehen

- 7 Legen Sie ein neues Let's Edit 2-Projekt an, öffnen Sie die soeben erzeugte AVI-Datei und legen Sie diese auf die Timeline.
- 8 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Videoclip und wählen Sie **Videofilter**.
- 9 Doppelklicken Sie auf **Motion Blur**, stellen Sie **Ratio - Anteil** auf 50 und bestätigen Sie mit **Ok**.

Einfärben eines animierten Ausschnitts

Die hier eingesetzten Filter lassen die Szene so erscheinen, als wäre vom Hubschrauber aus eine Drogenübergabe mit der Infrarotkamera aufgenommen worden.



Farbkorrektur einstellen

- 1 Ziehen Sie einen Videoclip auf die MainAV-Spur.
- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die MainAV-Spur und öffnen Sie mit einem Doppelklick auf **Color correction** in der Dialogbox **Videofilter** das Setup für die Farbkorrektur.

- 3 Klicken Sie auf das Rechteck mit den Farbkonfigurationen und wählen Sie mit **Load – Laden** die Voreinstellung für **monochrome – einfarbig**.
- 4 Dunkeln Sie das Bild etwas ab, indem Sie den **Brightness – Helligkeit**-Regler nach links schieben.
- 5 Färben Sie es nun grün ein, indem Sie den **Magenta**-Regler nach rechts (in Richtung grün) schieben. Bestätigen Sie mit **Ok**.

Einen bestimmten Bereich hell unterlegen

- 6 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die MainAV-Spur und doppelklicken Sie auf **Region**.
- 7 Fahren Sie den Scrollbar an den Anfang des Clips und wählen Sie die Registerkarte **Outside – Aussen** an.
- 8 Wählen Sie als Effekt für **Outside – Aussen** die **Color Correction**. Klicken Sie auf **Setup** und dunkeln Sie das Bild ausserhalb der Rechteckmaske ab, so dass die Innenfläche heller erscheint.

Slide to left to darken video/Zum Abdunkeln den Regler nach links schieben

Slide to **Green** for effect/Für die grüne Tönung den Regler nach rechts schieben

Zum Abdunkeln den Regler nach links schieben

Für die grüne Tönung den Regler nach rechts schieben

The screenshot shows the 'Farbkorrektur' dialog box with the following settings:

- Level: -128, -88, 0
- Chroma: [Slider]
- Helligkeit: [Slider moved left]
- Kontrast: [Slider]
- Level: 0, 72, 0
- Cyan: [Slider]
- Rot: [Slider]
- Dunkelrot: [Slider moved towards Grün]
- Grün: [Slider]
- Gelb: [Slider]
- Blau: [Slider]

Buttons: OK, Abbrechen, Umgehen, sichere Farben, Zurücksetzen, Vector Scope, Waveform, Löschen hier

Timeline: 00:00:00.25(25) / IN: 00:00:00.00(0) / OUT: 00:00:13.04(394)

- 9 Wählen Sie die Registerkarte **Moving path – Bewegungsablauf**, platzieren Sie die Rechteckmaske an der Stelle, die hell unterlegt werden soll und setzen Sie mit **Add – Hinzufügen** ein Keyframe.

- 10 Fahren Sie den Clip einige Frames vor, positionieren Sie die Maske neu und klicken Sie auf **Add – Hinzufügen**. Wiederholen Sie diesen Arbeitsschritt mehrmals bis zum Ende des Clips.

Region rectangle/**Region**-Rechteckmaske

On this effect.../Bei diesem Effekt wird das Bild ausserhalb der Rechteckmaske mit der **Color Correction** bearbeitet.

Key frame list/Keyframe-Liste

Region-Rechteckmaske

Bei diesem Effekt wird das Bild ausserhalb der Rechteckmaske mit der **Color Correction** bearbeitet.

Keyframe-Liste

Bild	Links	Oben	Breite	Höhe
198	220	178	242	110
256	156	172	242	110
301	210	154	242	110
341	194	144	242	110

Fahren Sie den Clip mit dem AVI Controller Frame für Frame vor, führen Sie die Rechteckmaske des **Region**-Filters nach und setzen Sie mit **Add – Hinzufügen** weitere Keyframes.



TIPP

Beim **Region**-Filter können Sie innerhalb und ausserhalb der Rechteckmaske unterschiedliche Effekte setzen und für diese einen Bewegungsablauf mit verschieden grossen Rechtecken anlegen.

canopus

Canopus GmbH
Bergstraße 16 – 18
56412 Ruppach-Goldhausen

Copyright © 2004 Canopus GmbH.
Alle Rechte vorbehalten