

/// MAGIX

VIDEO DELUXE



Handbuch Deutsch

Copyright

Die vorliegende Dokumentation ist urheberrechtlich geschützt.

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

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

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

MAGIX ist eine eingetragene Marke der MAGIX Software GmbH.

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

Copyright © MAGIX Software GmbH, 2009-2018. Alle Rechte vorbehalten.

Vorwort

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf von MAGIX Video deluxe Plus und Premium!

Die praktischen Assistenten und Vorlagen von MAGIX Video deluxe Plus und Premium machen den Einstieg in die Videobearbeitung so einfach wie nie zuvor. Mit flexiblen Tools für Effekte, Hintergrundmusik, Menüs u.v.m. erstellen Sie Videos, die Ihre Freunde und Familie begeistern werden. MAGIX Video deluxe bietet unter anderem:

- Aufnahme und Import aller gängigen Videoformate
- Optimierung von Video- und Audiomaterial
- Einfügen von Blenden, Titeln und Effekten
- Erstellen eines Disc-Menüs für DVD, Blu-ray Disc usw.
- Upload der Filme ins Internet, z. B. auf YouTube oder Facebook

Die Plus/Premium Version bietet neben vielen Extras alles, um 360°-Material zu bearbeiten und zu schneiden, sogar Objekte im 360°-Raum können positioniert werden. Anschließend können Sie das 360°-Video für 360°-Viewer exportieren. Sie können aber auch Ihr 360°-Material in Ihre 2D-Videos integrieren und dieses als „normales“ 2D-Video auf Ihrem TV präsentieren.

Viel Spaß wünscht Ihnen

Ihr MAGIX Team

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

Video 360

Wenn Sie MAGIX Video deluxe im Video 360-Paket erworben haben, stehen Ihnen neben den anderen Softwareteilen weitere Zusatzleistungen zur Verfügung:

Producer Planet - der Online-Store für Audio & Video Content

Unter www.producerplanet.com <https://www.producerplanet.com> können Sie den Gutschein einlösen, um MAGIX-Content Ihrer Wahl im Wert von \$35,00 zu erwerben.

Premium Telefon-Support

Nutzen Sie den Telefon-Support-Gutschein, indem Sie unseren MAGIX TechniksUPPORT (siehe Abschnitt "Premium Telefon-Support") kontaktieren.

Inhaltsverzeichnis

Copyright	2
Vorwort	2
Video 360	4
Kundendienst	12
Besonderheiten beim Kauf über Steam™	14
Systemvoraussetzungen	15
Seriennummer	15
Programm deaktivieren	16
Deinstallation des Programms	16
Update Service	16
Einführung	18
Was ist MAGIX Video deluxe?	18
Classic, Plus, Premium und Control	18
Was ist neu in MAGIX Video deluxe 2019?	19
Leistungsmerkmale	20
Zusatzprogramme	22
Schnelleinstieg	23
Projekte, Filme und Objekte	23
Programmstart	24
Video importieren	25
AVCHD-Material einfügen	25
Film abspielen	26
Media Pool	27
Anzeige-Modi	28
Unbrauchbare Szenen herausschneiden	32
Szenen umgruppieren	35
DVDs mit interaktiven Menüs brennen	36
Hinweis: Sicherheitskopien	37
Arbeitsflächen im Überblick	38
Oberfläche Bearbeiten	38
Vorschaumonitor	40

Transportkontrolle	44
Media Pool	46
Projektfenster	63
Werkzeuggestreifen	65
Arbeitsfläche anpassen	75
Oberfläche Brennen	76
Einstellungen	77
Projekt- und Filmeinstellungen	77
Programmeinstellungen	79
Proxy- und Vorschau-Rendering (Plus/Premium-Version)	87
Aufnahme	89
Aufnahmemethode auswählen	89
AVCHD-Aufnahme	89
HDV-Kamera	93
DV-Kamera	93
Analoge Videoaufnahme	99
Audio	102
Einzelbild	105
Bildschirmaufnahme	106
Bearbeitung nach der Aufnahme	108
Übertragen eines Movie Edit Touch-Projekts von Android	109
Import einer nicht kopiergeschützten DVD	111
Objekte	112
Objekte in das Projekt einfügen	113
Objekte markieren und gruppieren	116
Objekte verschieben	116
Objekte schneiden	117
Objekte vervielfältigen	117
Objektanfasser	118
Objekte trimmen	118
Ton und Bild voneinander trennen	121
Objekte separat speichern	122
Blenden	123
Marker	126
Abspielmarker	126
Projektmarker	126
Rastmarker	127

Bereichsmarker (In- & Out-Points)	128
Kapitelmarker	129
Szenemarker	130
Rastmarker und Transienten (Plus/Premium-Version)	132
Multicam Editing (Plus/Premium-Version)	133
Vorbereitung	133
Quellspuren und Vorschaubilder	134
Multicam-Schnittfunktionen	135
Video-Objekte anhand der Tonspur synchronisieren	136
Titel	138
Titel aus Vorlage erstellen	138
Kinetic Type Vorlagen	138
Titel ohne Vorlage erstellen	138
Titel nachträglich bearbeiten	139
Titel positionieren	140
Weitere Text Einstellungen	140
Datum als Titel einblenden	141
Timecode	141
Effekte	143
Effekte auf Objekte anwenden	143
Videoeffektvorlagen	145
Videoeffekte im Media Pool	145
Ansichts- und Animationseffekte im Media Pool	156
Stereo3D im Media Pool	162
360° Effekte im Mediapool	162
Audioeffekte im Media Pool	162
Designelemente im Media Pool	163
Rastmarker (Plus/Premium-Version)	164
Eigene Vorlagen im Media Pool	164
Zusatzeffekte	164
Effektmasken	166
Objekte animieren, Effektkurven	171
An Bildposition im Video heften	178
Bildstabilisierung	178
Bildverbesserungen für den gesamten Film	180
Bildverbesserungen für einzelne Objekte	182
Audiobearbeitung	183

Audiodateien laden und bearbeiten	183
Lautheit aller ausgewählten Objekte angleichen	183
Lautstärkekurve bearbeiten	184
Audio-CDs einlesen	185
Audioeffekte	189
Mixer	207
5.1 Surround	209
Scrubbing	215
MAGIX Soundtrack Maker	216
Audio-Objekte zusammenfassen (Mixdown)	217
Stereo3D (Plus/Premium-Version)	219
3D-Grundlagen	219
3D aufnehmen	220
3D-Bearbeitung vorbereiten	221
Wiedergabemodus für 3D einstellen	222
Bilder und Videos für 3D ausrichten	223
Kamerafahrten in 3D-Videos verwandeln	225
Exportieren und Brennen von 3D-Videos	226
Assistenten und Spezialfunktionen	228
Proxy-Schnitt (Plus/Premium-Version)	228
Vorschau-Rendering	229
Film- & Schnittvorlagen	231
Szenenerkennung	233
Reiserouten-Animation	235
Panoramabilder erstellen	243
360° Videos	245
MAGIX Fotoshow Maker	250
Takterkennungsassistent	254
Stapelkonvertierung	258
Sicherheitskopie	261
Backup-Projekt laden	262
Löschassistent	263
Brennen	264
Vorschau und Bearbeiten	264
Menü	265
Vorlagen	265
Menüelemente bearbeiten	267
Brennassistent	275

CD-Cover und Label erstellen	280
Exportieren	281
Als Videodatei ausgeben	281
Auf mobiles Gerät ausgeben	282
Ins Internet stellen	283
Auf Vimeo hochladen	284
Menüs	285
Menü Datei	285
Menü Bearbeiten	301
Menü Effekte	311
Menü Fenster	317
Menü Bereitstellen	319
Menü Hilfe	321
Kontextmenü	323
Probleme & Lösungen	339
Datei wird nicht geladen	339
Ruckelnde Wiedergabe	339
Tempo- und Takterkennungsassistent - Probleme und Abhilfe	340
Probleme bei der Aktivierung	341
Tastaturkürzel	342
Abspielfunktionen	342
Monitore	343
Projektfensteransicht	343
Ansicht und Startmarker bewegen	343
Transportkontrolle im Media Pool	344
Mausmodi	345
Einfügemodi	345
Menü Datei	345
Menü Bearbeiten	347
Menü Effekte	349
Menü Fenster	350
Menü Hilfe	351
Tastaturkürzel bearbeiten	351
Anhang: Digitales Video und Datenträger	353
MPEG-Komprimierung	353
Allgemeine Hinweise zu AVI-Videos	353
Übersicht über die verschiedenen Disc-Typen	354

Codecs aktivieren	358
MPEG-4 (MainConcept) kostenpflichtig aktivieren	359
HEVC aktivieren (kostenpflichtig)	360
MPEG-2-Encoder-Einstellungen (Standard)	361
Video	361
Audio	363
Bildeinstellungen	363
MPEG-4-Encoder-Einstellungen (Standard)	364
Video	364
Audio	366
Bildeinstellungen	367
Multiplexer	367
HEVC-Encoder-Einstellungen	368
Video	368
Audio	369
Multiplexer	369
MPEG-4-Encoder-Einstellungen	370
Video-Codec	371
Audio-Codec	379
Multiplexer	380
MPEG-Glossar	382
Bewegungsabschätzung	382
Bitrate	382
Block	383
Chroma-Format	383
Field	383
Frame	383
GOP	384
I-Frames	384
Interlace	385
P-Frames und B-Frames	386
Prediction	386
Quantisierungsskalierung	387
Falls Sie noch Fragen haben	389
Tipps zur Programmhilfe	389
PDF-Handbuch	389

Glossar	390
Stichwortverzeichnis	406

Kundendienst

Lieber MAGIX Kunde,

es ist unser Ziel, Ihnen jederzeit komfortable, schnelle und lösungsorientierte Hilfestellung zu leisten. Dafür stellen wir Ihnen ein umfassendes Angebot zur Verfügung:

- **Unbegrenzter Web-Support:**

Als registrierter Kunde von MAGIX erhalten Sie unbegrenzten Web-Support über das komfortabel gestaltete MAGIX Service-Portal support.magix.net. Hier haben Sie Zugang zu einem intelligenten Hilfeassistenten, hochqualitativen FAQs, Patches und Erfahrungsberichten, die fortlaufend aktualisiert werden. Einzige Voraussetzung zur Nutzung ist die Registrierung Ihres Produktes auf www.magix.com.

- **Online-Community als Soforthilfe und Austauschplattform:**

Die Online-Community www.magix.info steht Ihnen als MAGIX Kunde kostenlos unbegrenzt zur Verfügung. Die Community umfasst über 175.000 Mitglieder und beinhaltet die Möglichkeit, Fragen zu MAGIX Produkten an die Community zu stellen oder aber über die Suchfunktion nach spezifischen Themen oder Antworten zu suchen. Der Wissens-Pool enthält neben Fragen & Antworten ein Lexikon, Videoanleitungen (Tutorials) und ein Diskussionsforum. Die vielen Experten, die tagtäglich auf www.magix.info zu finden sind, garantieren schnelle Antwortzeiten von teilweise nur wenigen Minuten.

- **Premium Telefon-Support:**

Wenn Sie MAGIX Video deluxe im Video 360-Paket erworben haben, können Sie den Premium Telefon-Support nutzen. Während der Laufzeit von Video 360 stehen Ihnen dafür zwei Tickets pro Jahr zur Verfügung, die über den Gutschein-Code eingelöst werden können.

Den Gutschein-Code finden Sie in der Video 360-Bestellbestätigung. Nutzen Sie den Telefon-Support-Gutschein, indem Sie unseren MAGIX Kundendienst unter der folgenden Rufnummer kontaktieren und den Anweisungen folgen:

Telefon:	0351 316 497 55 (innerhalb Deutschlands) +49 351 316 497 55 (außerhalb Deutschlands)
Erreichbarkeit:	Montag - Freitag (werktags) 9:00-18:00 Uhr

Achtung! Der angegebene Gutschein-Code für den telefonischen Support ist zwei Mal innerhalb eines Jahres ab Vertragsabschluss nutzbar. Bei Verlängerung der Jahreslizenz ist derselbe Gutschein-Code **erneut** zwei Mal innerhalb eines Jahres ab Vertragsverlängerung nutzbar.

- **E-Mail-Support für MAGIX Produkte:**

Für jedes neue MAGIX Produkt erhalten Sie ab Kaufdatum automatisch 12 Monate kostenlosen Kundendienst per E-Mail.

- **Premium E-Mail-Support:**

Für einen priorisierten Support oder aber wenn Sie möchten, dass Sie das Supportteam bei der Lösung von nicht MAGIX bezogenen Hardwareproblemen unterstützt, können Sie optional ein Ticket für Premium E-Mail-Support erwerben. Bitte gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie die MAGIX Supportseite <http://support.magix.net>.
2. Melden Sie sich mit Ihren Zugangsdaten an.
3. Klicken in der Navigation auf „Zugangscodes erwerben“.
Jedes Ticket bezieht sich auf einen bestimmten Problemfall und ist so lange gültig, bis dieser Problemfall gelöst ist. Ein Ticket ist nicht auf eine einzelne E-Mail beschränkt. Auf die MAGIX Supportseite und klicken nach dem Login in der Navigation auf „Zugangscodes erwerben“. Das Ticket bezieht sich auf einen bestimmten Problemfall, bis dieser gelöst ist, und ist nicht auf eine E-Mail beschränkt.

Bitte beachten Sie: Um den Premium E-Mail-Support und den kostenlosen Produkt-E-Mail-Support via Internet in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie Ihr MAGIX Programm mit der Seriennummer registrieren. Die Seriennummer finden Sie auf der Hülle der Installations-Disc (bzw. auf der Innenseite der DVD-Box).

- **Zusätzlicher Telefonkundendienst:**

Über die zahlreichen kostenlosen Kundendienstleistungen hinaus steht Ihnen kostenpflichtig der Kundendienst auch per Telefon zur Verfügung.

Sie erreichen den MAGIX Kundendienst telefonisch unter:

DEUTSCHLAND

Tel.: 0900-17 71 115
(1,24 EURO/Min. aus dem Festnetz von T-Home (*),
werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

Post: MAGIX Support
Postfach 200914
01194 Dresden

ÖSTERREICH

Tel.: 0900-45 45 71
(1,56 EURO/Min. (*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

SCHWEIZ

Tel.: 0900-45 45 71
(1,50 CHF/Min. (*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

(* Die Gesprächspreise können je nach Anbieter variieren und sind aus dem Mobilfunk oft erheblich höher.

Bitte halten Sie folgende Informationen bereit:

- Welches MAGIX Programm verwenden Sie (Version)?
- Welches Betriebssystem verwenden Sie?
- Wie heißt Ihre Grafikkarte und in welcher Bildschirmauflösung wird sie betrieben?
- Wie heißt Ihre Soundkarte? Oder benutzen Sie das eingebaute Soundsystem Ihres Computers?
- Bei Videoprogrammen: Wie heißt Ihre Videokarte bzw. FireWire-Karte?
- Wie groß ist Ihr Arbeitsspeicher (RAM)?
- Welche DirectX-Version ist installiert?

MAGIX Vertrieb

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

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

Tel: +49 5741 3455-31

Montag – Freitag 9:00 Uhr – 12:30 Uhr und
13:15 Uhr – 17:30 Uhr

E-Mail: infoservice@magix.net

Post: MAGIX Software GmbH

Borsigstr. 24

32312 Lübbecke

Besonderheiten beim Kauf über Steam™

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

Systemvoraussetzungen

Für Microsoft Windows 7 | 8 | 10 (64 bit)

Minimale Systemvoraussetzungen

- Prozessor: Doppelkernprozessor mit 2,4 GHz
- Arbeitsspeicher: 2 GB
- Grafikkarte: Onboard-Grafikkarte mit einer Bildschirmauflösung von min. 1280 x 1024
- Festplattenspeicher: 2 GB freier Speicherplatz für die Programminstallation
- Optisches Laufwerk: DVD-Laufwerk
- Internetverbindung: Für Registrierung, Validierung und einzelne Programmfunktionen erforderlich. Programm erfordert einmalige Registrierung.

Empfohlene Konfiguration für 4K/HD-Bearbeitung

- Prozessor: Vierkernprozessor mit 2,8 GHz und besser
- Arbeitsspeicher: 8 GB
- Grafikkarte: dedizierte Grafikkarte mit min. 512 MB VRAM

Seriennummer

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

Welchen Nutzen eine Seriennummer hat

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

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

Wo Sie die Seriennummer finden

Die Seriennummer befindet sich auf einer Einlegekarte in der Programmbox.

Bei den speziell für das Internet optimierten Versionen (Download-Version) erhalten Sie Ihre Seriennummer zur Freischaltung der Software unmittelbar nach dem Kauf per E-Mail an die von Ihnen angegebene E-Mail-Adresse.

Wann Sie die Seriennummer brauchen

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

Programm deaktivieren

Verwendung der Seriennummer auf einem anderen Computer

Wenn die Seriennummer auf einem anderen Computer oder nach einer Re-Installation des Betriebssystems verwendet werden soll, müssen Sie das Programm für die Verwendung auf dem aktuellen PC deaktivieren (siehe Seite 323).

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

Hinweis: Die Programm kann auch nachträglich im MAGIX Service Center deaktiviert werden, aber über die integrierte Funktion von MAGIX Video deluxe ist es wesentlich komfortabler.

Deinstallation des Programms

Über die Systemsteuerung unter „Software“ bzw. „Programme & Funktionen“ kann MAGIX Video deluxe wieder deinstalliert werden.

Update Service

Wir wissen, dass viele von Ihnen es frustrierend finden, immer ein ganzes Jahr auf die nächste Programmversion warten zu müssen, obwohl wir ständig an Programmverbesserungen, neuen Funktionen und zusätzlichen Inhalten arbeiten. Und von unserer Seite her war es unbefriedigend, immer ganze zwölf Monate zu warten, bevor wir die Ergebnisse unserer Arbeit unseren Kunden zugänglich machen können.

Also haben wir das Verfahren geändert. Wir veröffentlichen nicht mehr im Jahresrhythmus, sondern immer dann, wenn etwas Neues fertig geworden ist. Wir glauben, dass der Wechsel weg von dem jährlichen großen Programm-Upgrade hin zu kleineren, regelmäßigen Updates besser für unsere Kunden ist.

Dazu haben wir den Update-Service entwickelt. Für 365 Tage nach dem Kauf erhalten Sie kostenlos Zugriff auf alle Programmaktualisierungen, Korrekturen und neue Programmfunktionen in MAGIX Video deluxe, die in diesem Zeitraum veröffentlicht werden.

Nach Ablauf dieser Jahresfrist können Sie sich entscheiden, ob Sie den Update Service dann kostenpflichtig verlängern oder nicht. Dies geht ganz bequem per Mausklick im Update-Dialog von MAGIX Video deluxe.

Es ist wichtig festzustellen, dass unser Update-Service kein Abonnement ist. Das von Ihnen gekaufte Programm ist Ihr Eigentum. Sie können es behalten und es wird weiter funktionieren, ohne dass Sie erneut etwas bezahlen müssen. Wenn Sie sich nach Ablauf der 365 Tage gegen die Verlängerung des Update-Services entscheiden, verlieren Sie lediglich den Zugang zu weiteren Updates, neuen Inhalten und Onlinediensten.

Hinweis: Wenn Sie den Update-Service nicht verlängern, funktionieren die Programmaktualisierungen auch nach Ablauf der 365 Tage weiter. Sobald Sie jedoch das Programm neu installieren, sind die Updates aus diesem Zeitraum nicht mehr enthalten. Die Software wird in diesem Fall auf den Stand zum Zeitpunkt der Registrierung zurückgesetzt.

Einführung

Was ist MAGIX Video deluxe?

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

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

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

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

Classic, Plus, Premium und Control

MAGIX Video deluxe wird in vier Versionen angeboten:

- Die normale Version **MAGIX Video deluxe** richtet sich vorrangig an Neueinsteiger, die ohne Vorkenntnisse auf möglichst einfache Weise Ihre Videos am PC schneiden und bearbeiten möchten. Diese Programmversion enthält viele praktische Assistenten für Bild und Ton, die die Videobearbeitung erleichtern, sowie eine besonders intuitiv bedienbare Benutzeroberfläche.
- Die erweiterte Version **MAGIX Video deluxe Plus** bietet alle Eigenschaften der normalen Version und darüber hinaus weitere Werkzeuge und Funktionen für die Videobearbeitung. Sie richtet sich an fortgeschrittene Anwender.
- **MAGIX Video deluxe Premium** verfügt über sämtliche Eigenschaften der erweiterten Plus-Version. Zusätzlich bietet sie attraktive Zusatzprogramme von Drittherstellern.
- **MAGIX Video deluxe Control** verbindet die Premium-Version mit der MAGIX Videoschnitt-Tastatur und bietet damit maximalen Arbeitskomfort für höchste Ansprüche.

Die zentralen Funktionen von MAGIX Video deluxe:

- 32 Spuren
- Automatische Assistenten
- 4K-, HD-Support
- > 1000 Effekte und Vorlagen
- Videos mit interaktiven Menüs auf DVD oder Blu-ray Disc brennen
- direkt auf YouTube, Facebook und Vimeo hochladen

Zusätzlich in den Versionen **PLUS**, **Premium** und **Control**:

- 99 (statt 32) Spuren
- > 1500 (statt 1000) Effekte und Vorlagen
- 3D-Support
- Multicam-Editing mit bis zu vier Kameras
- Lookabgleich
- 360-Grad-Kamera-Editing
- Dolby Digital 5.1
- skalierbarer Proxy-Schnitt
- Sekundäre Farbkorrektur
- NewBlue Titler EX

Exklusiv in den Versionen **Premium** und **Control**:

- Zusatzprogramme/Plugins: Motionstudios Vasco Da Gama 9, NewBlue Titler Pro Express, NewBlue ActionCam Package

Exklusiv in der Version **Control**:

- Videoschnitt-Tastatur mit LED-Hintergrundbeleuchtung

Was ist neu in MAGIX Video deluxe 2019?

Neue oder verbesserte Funktion	Classic	Plus	Prem.
Zielspur-Auswahl: Sie können die Spur vorher auswählen, auf der Objekte platziert werden, die mit den „Import“-Schaltflächen im Mediapool (siehe Seite 47) oder der Einfügen-Schaltfläche (siehe Seite 73) importiert werden. Auch Audio- und Videoaufnahmen werden auf der Zielspur platziert.	x	x	x
Spuren auswählen, kopieren, einfügen und löschen: Spuren sind jetzt als eigenständige Objekte auswählbar, Sie können Sie löschen und über die Zwischenablage neu sortieren.	x	x	x
Überarbeitete Plug-In-Dialoge: Die Bedienoberflächen der als OFX-Plug-In mitgelieferten Videoeffekte wurden komplett überarbeitet und sind nun wesentlich ergonomischer zu bedienen.	x	x	x

Kapitel-Export: Die Stapelkonvertierung (siehe Seite 258) erlaubt jetzt auch den Export der Kapitel eines Films in einzelne Dateien.	-	x	x
Neuer Titelgenerator: Mit den Voreinstellungen der Kinetic Type Engine lassen sich die typischen Titel mit tanzenden oder umherfliegenden Buchstaben erstellen.	x	x	x
	(weniger Presets)		
Objekthalt verschieben: Mit dem neuen Mausmodus „Objekthalt verschieben“ (siehe Seite 71) können Sie das Audio-oder Videomaterial „unter“ einem Objekt verschieben, wobei Objektposition und Länge bleiben erhalten bleiben.	x	x	x
Rendering mit besserer Moiré-Unterdrückung: Ein verbesserter Renderalgorithmus führt zu deutlich weniger Moiré-Effekten in exportierten FullHD-Filmen.	x	x	x

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

Leistungsmerkmale

Aufnahme

MAGIX Video deluxe bietet folgende Aufnahmemöglichkeiten:

- **AVCHD-Kamera**
- **HDV-Kamera:** HDV1 und HDV2 Camcorder
- **DV-Kamera:** Mini-DV-Camcorder oder DV-Videorekorder
- **Video:** Analog-TV, Videoeingang, VHS-Rekorder, Webcam
- **Audio:** Mikrophon, Kassettenrekorder, MiniDisc-Player, Plattenspieler
- **Bildschirm** (Plus/Premium-Version): der PC-Monitor.
- **Einzelbild:** Einzel- oder Serienbilder von Webcam, Videorekorder, Videokamera oder TV-Karte

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

Unterstützte Formate

Import:

Video: (DV-)AVI, HEVC/H.265*, MPEG-1/2/4, M(2)TS, MXV, MJPEG, MOV, WMV(HD), MKV, VOB

Audio: WAV, MP3, OGG, WMA, MIDI, Surround-Sound/5.1 (Downmix auf Stereo)

Bild: BMP, GIF, JPEG, TGA, TIF

Export:

Video: (DV-)AVI, HEVC/H.265*, MJPEG, MXV, MPEG-1/2/4, MOV, WMV(HD)

Audio: WAV, MP3

Bild: JPEG, BMP

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

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

Für Quicktime Dateien (*.mov) muss die Quicktime Bibliothek installiert sein.

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

Bearbeitung

- **Bilddoptimierung:** Farbverbesserung (RGB, Sättigung), Schärfe- (Scharf- und Weichzeichnen), Helligkeitsregelung (Helligkeit, Kontrast) und Anti-Flimmer-Filter.
- **Tonoptimierung:** Der Equalizer bietet Zugriff auf das Frequenzspektrum z. B. für Höhenanhebungen. Der Kompressor ist ein dynamischer Lautstärkereger. Mit dem Stereo FX-Prozessor wird die Position des Tons im Stereopanorama justiert. DeNoiser und DeHisser bieten professionelle Rauschunterdrückung.
- **Videoeffekte:** zum Beispiel Kunstfilter, Verzerrung, Videomix (Chromakey), Bewegungseffekte (z.B. Kamera-/Zoomfahrt oder Rotation), Ausschnitte, Bild-in-Bild-Collagen, Videoeffekt-Plug-in-Unterstützung.
- **Automatische Szenenerkennung**
- **MAGIX Fotoshow Maker** macht automatisch aus Foto-Collagen Multimedia-Shows.
- **MAGIX Soundtrack Maker** bietet eine Riesenauswahl an passenden Sounds für die Hintergrundmusik.

Brennbare Disc-Formate

Im Bereich „Brennen“ finden Sie folgende Brennoptionen:

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

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

Multimedial editierbare Disc-Menüs

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

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

Zusatzprogramme

Auf der Website von MAGIX finden Sie viele Zusatzprogramme, die Sie für Ihr MAGIX Video deluxe nutzen können. Schauen Sie dazu in den Rubriken „Video“ > „Ergänzende Produkte“ und „Free Download“ nach.

Schnelleinstieg

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

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

Auch die Tastaturkürzel des Programms (siehe Seite 342) für häufig verwendete Dialoge und Funktionen sind eine sinnvolle Unterstützung bei der Arbeit.

Projekte, Filme und Objekte

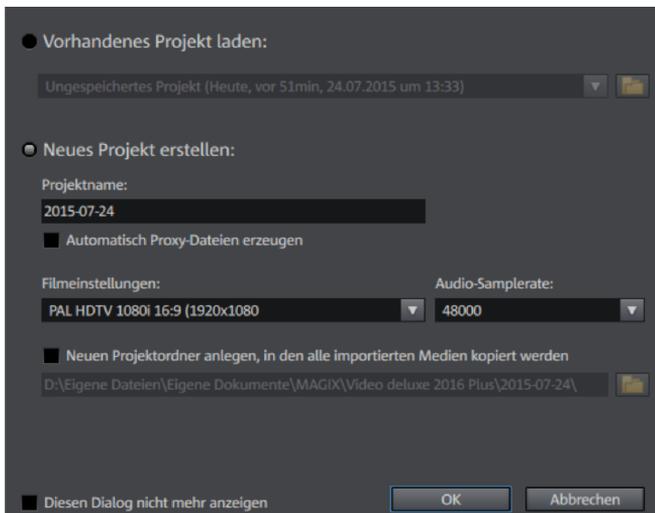
In MAGIX Video deluxe arbeiten Sie mit „Projekten“, „Filmen“ und „Objekten“. Für ein schnelles und intuitives Arbeiten ist es wichtig, sich den Unterschied dieser drei hierarchisch geordneten Begriffe klar zu machen.

- Projekt** Ein „Projekt“ umfasst alles, was Sie auf Ihrer Disc unterbringen wollen. In der Regel sind das ein oder mehrere Filme (mitsamt einer Menüstruktur, um die Filme später auf der Disc auswählen zu können). Projekte können als „MVP“-Dateien auf der Festplatte gespeichert und später wieder geladen werden, z. B. um die Bearbeitung der enthaltenen Filme fortzusetzen.
- Film** Der „Film“ kann ein einzelner Videofilm sein, aber auch eine Kombination aus beliebigen Videos und Fotos. Neben dem Bildmaterial kann er auch Musik, Titeltexte, Überblendeffekte und vieles mehr enthalten.
- Jeder Film lässt sich einzeln als Video exportieren. Das „Projekt“ kann als eine Art Schublade gesehen werden, in die Sie eine oder mehrere Filme legen, um sie gemeinsam zu bearbeiten oder auf Disc zu brennen.
- Objekte** „Objekte“ sind die einzelnen Teile eines Films. Es gibt ganz unterschiedliche Objekttypen (siehe Seite 112): Videos, Fotos, Titel, Blenden, Deko-Elemente, Audio (Ton).

Zusammengefasst: „Projekte“ enthalten „Filme“, „Filme“ enthalten „Objekte“.

Programmstart

Wenn Sie MAGIX Video deluxe installiert haben, starten Sie das Programm aus dem Windows-Startmenü. Dabei öffnet sich folgender Dialog:



Hier müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ein „Vorhandenes Projekt laden“ wollen, um es weiterzubearbeiten, oder ob Sie ein „Neues Projekt erstellen“ möchten.

In der Plus/Premium-Version können Sie „Automatisch Proxy-Dateien erzeugen“. Hierbei wird das Originalmaterial bereits vorab in ein passendes Zielformat konvertiert, was viel Zeit bei der Bearbeitung und beim abschließenden Export sparen kann (siehe Seite 228).

Stellen Sie bei „Filmeinstellungen“ das Zielformat für den Film ein, den Sie erzeugen wollen (Bildschirmnorm, Auflösung, Framerate). Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf die Qualität der internen Verarbeitung und kann jederzeit über „Datei“ > „Einstellungen“ > „Film“ (siehe Seite 77) geändert werden.

Wenn Sie die Option „Neuen Projektordner anlegen“ wählen, werden darin alle Dateien, die zu diesem Film gehören, als Kopie abgespeichert und zur Bearbeitung verwendet. Gedacht ist diese Option vor allem für die Fälle, in denen das Ausgangsmaterial auf vielen Medien verteilt ist (externe Festplatten, USB-Sticks, Speicherkarten...). Die interne Festplatte ist zur Bearbeitung eines Projekts in MAGIX Video deluxe am geeignetsten, da die Datenübertragen viel schneller ist als bei externen Festplatten etc. Bei externen Speichermedien kann es bei der Projektbearbeitung zu Rucklern kommen. Sie können später vom Projektordner eine Sicherheitskopie (siehe Seite 260) erstellen.

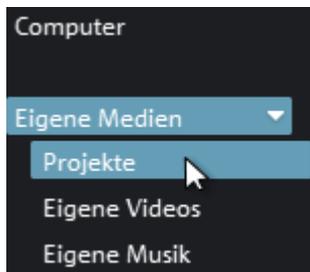
Hinweis: Wenn Ihre Festplatte in mehrere Laufwerke unterteilt ist, legen Sie die Projektordner nicht unbedingt unter C an, also nicht auf dem Laufwerk mit dem Betriebssystem Windows. MAGIX Video deluxe braucht beim Arbeiten viel Platz.

Video importieren

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

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

Wenn Sie gerade keine solche Aufnahme zur Hand haben, können Sie auch Videomaterial von der Festplatte laden, um damit die Arbeitsweise von MAGIX Video deluxe zu erkunden. Hier empfiehlt sich das mitgelieferte Demo-Projekt:



1. Klicken Sie im Media Pool auf die Schaltfläche „Eigene Medien“ > „Projekte“.
2. Anschließend öffnen Sie den Ordner „_Demo“ per Doppelklick und laden die MVP-Filmdatei („_Demo.MVP“) per Doppelklick.

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

AVCHD-Material einfügen

1. Verbinden Sie Ihr AVCHD-Speichermedium (Kamera, USB-Stick, SD-Karte, o. ä.) mit dem PC. Eine Kamera müssen Sie ggf. erst einschalten.
2. Klicken Sie auf die rote Schaltfläche unterhalb des Vorschaumonitors.



Der Aufnahme-Auswahldialog öffnet sich:



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

Film abspielen

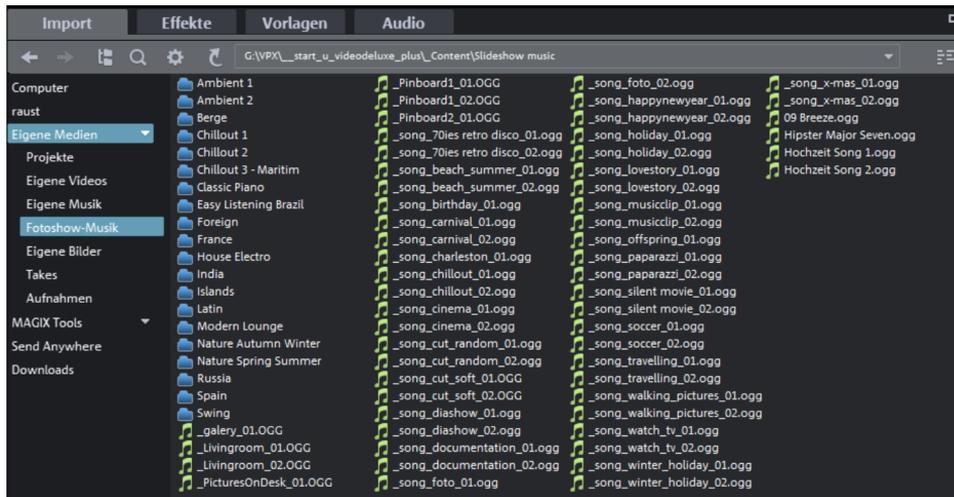
- Um die Aufnahme (oder das Demoprojekt) abzuspielen, klicken Sie mit der Maus auf die Wiedergabe-Schaltfläche in der „Transportkontrolle“ unterhalb des Vorschaumonitors.



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

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

Media Pool



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

- Suchen Sie in den Laufwerks-Ordnern nach verwertbaren Medien. Die Navigationsschaltflächen für Laufwerke und Ordner finden Sie unter „Import“ über dem Anzeigebereich.

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



Vorschau: Klicken Sie auf das Wiedergabesymbol, um das Medium wiederzugeben: Video- und Bilddateien werden im Vorschaumonitor angezeigt, Audiodateien über die Soundkarte abgespielt. Auch für die mitgelieferten Vorlagen gibt es eine Vorschau.



Trimmen: Wenn Sie nur einen Teil aus dem Gesamtvideo in das Projekt importieren möchten, klicken Sie auf das Trimm-Symbol mit den geschwungenen Klammern. Dadurch wird das Video in den Vorschaumonitor geladen. Begrenzen Sie nun auf der Zeitachse des Vorschaumonitor den Bereich, den Sie in das Projekt importieren möchten. Ziehen Sie abschließend das Video mit gehaltener Maustaste („Drag & Drop“) aus dem Vorschaumonitor in das Projekt. Dabei wird nur der zuvor eingegrenzte Bereich als Video-Objekt importiert.



Importieren: Klicken Sie auf das Importieren-Symbol, um das ausgewählte Medium ins Projektfenster zu laden.

Tip: Sie können Ihren persönlichen Medienordner mit einer eigenen Verknüpfung versehen, um mit einem Mausklick auf die enthaltenen Medien zugreifen zu können.

Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf einen der vorhandenen Einträge und wählen Sie im Kontextmenü „Verknüpfung erstellen“. Geben Sie Ihren Medienordner an und bestätigen Sie über „OK“.

Hinweis: Durch die Funktion „Programmeinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen“ werden alle eigenen Verknüpfungen automatisch gelöscht.

Anzeige-Modi

Mithilfe der Schalter auf der Werkzeugleiste in der Mitte können Sie zwischen den Modi „Timeline-Modus“, „Storyboard-Modus“ und „Szenenübersicht“ umschalten. In der Plus/Premium-Version steht Ihnen ein weiterer Schalter für den Multicam-Modus zur Verfügung.



Der **Storyboard-Modus** (siehe Seite 29) (erste Schaltfläche) ist die voreingestellte Ansicht. Diese Ansicht bietet die größte Übersichtlichkeit und das einfachste Handling. Im Storyboard-Modus werden sämtliche Szenen Ihres Films hintereinander aufgelistet. Jede Szene wird mit einem Vorschaubild auf dem Storyboard dargestellt.

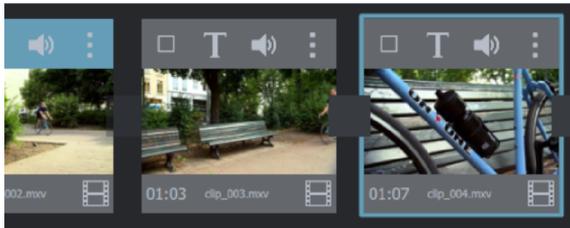
In der **Szenenübersicht** (siehe Seite 29) (zweite Schaltfläche) erhalten Sie eine skalierbare Übersichtsdarstellung der Szenen. Hier können Sie alles ganz bequem sichten, sortieren und überflüssige Szenen löschen.

Im **Timeline-Modus** (siehe Seite 30) (dritte Schaltfläche) werden Ihre Filme als „Objekte“ auf der „Zeitachse“ dargestellt. Das heißt: Je länger das stellvertretende Objekt, desto länger ist auch der zugehörige Film.

Alle Modi können Sie sich über die Schaltfläche rechts oben im Projektfenster auch als Vollbild anzeigen lassen.

Der **Multicam-Modus** (wenn vorhanden: vierte Schaltfläche) ist eine Funktion der Plus/Premium-Version von MAGIX Video deluxe. Multicam Editing ermöglicht komfortables Schneiden von verschiedenen Aufnahmen der gleichen Szene aus unterschiedlichen Kameraperspektiven.

Storyboard



Im Storyboard-Modus werden die Szenen eines Films der Reihe nach auf dem Storyboard dargestellt. Jede Szene bietet folgende Bearbeitungsoptionen:



Titel und Texte hinzufügen: Jeder Film lässt sich mit Texten und Titeln ausstatten. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „T“, tragen Sie Ihren Text direkt im Vorschaumonitor ein und wählen Sie aus verschiedenen Animationen, z. B. eine Bewegung von unten nach oben für einen klassischen Abspann.



Lautstärke einstellen: Die Lautstärke der Tonspur jeder Szene lässt sich über die Lautsprecherschaltfläche einstellen.



Effektemenü: Über diesen Schalter erreichen Sie ein Menü mit verschiedenen Bearbeitungsfunktionen wie z. B. Szenenerkennung, Bildstabilisierung oder die Trimmer-Dialloge. Das Rauschen auf der Tonspur lässt sich über die Option „Audio Cleaning“ minimieren.

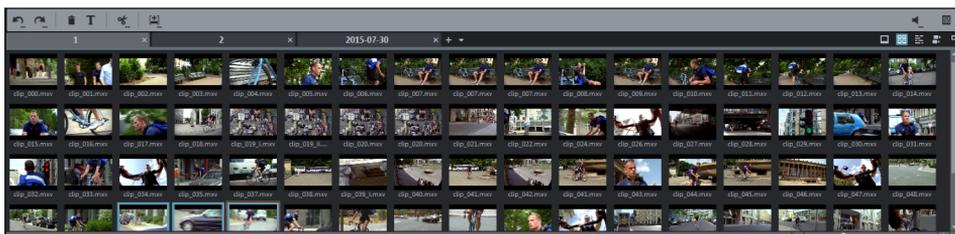


Übergänge/Blenden: Klicken Sie auf die große Schaltfläche zwischen den Szenen, um einen Szenen-Übergang („Blende“) auszuwählen.



Bild drehen (nur bei Bilddateien): Wenn ein Bild oder Foto auf der Seite liegt oder auf dem Kopf steht, klicken Sie auf diese Schaltfläche. Dadurch wird das Foto um 90 Grad gedreht.

Übersichtsmodus



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

Im Übersichtsmodus gibt es keine Start-, Abspiel- und Endmarker. Die Szene, die gerade abgespielt wird, erhält einen Rahmen.



Mit dem Zoomschieberegler lässt sich die Ansicht vergrößern oder verkleinern.

Dieser Regler bestimmt auch, wie viel Szenen dargestellt werden. Denn je kleiner die Vorschaubilder dargestellt werden, desto mehr Szenen passen gleichzeitig in die Übersicht.

- **Maximieren:** Mit dieser Schaltfläche können Sie die Szenenübersicht auf volle Bildschirmgröße maximieren.

Timeline-Modus



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

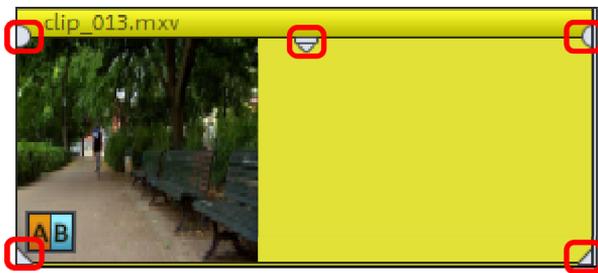
Abspielbereich: Durch einen Mausklick in die Bereichsleiste oberhalb der ersten Spur können Sie den Startmarker definieren, der den Startpunkt des Abspielbereiches kennzeichnet. Wenn Sie mit der rechten Maustaste weiter rechts klicken, erscheint dort der Endmarker, der den Endpunkt des Abspielbereiches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



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

- Um den Start- und Endmarker schnell wieder an den Anfang bzw. das Ende des Film zu befördern, wählen Sie im Menü „Fenster“ die Option „Filmansicht optimieren“.

Anfasser: Alle Objekte lassen sich verkürzen, indem die Maus an eine der unteren Ecken des Objekts geführt wird, bis der Mauszeiger zum Doppelpfeil wird. Jetzt lässt sich das Objekt einkürzen, bis die gewünschte Länge erreicht ist. An den beiden oberen Ecken jedes Objekts befinden sich zwei Fade-Anfasser, die nach innen gezogen werden können, um das Objekt ein- bzw. auszublenden. Mit dem Anfasser oben in der Mitte verstellen Sie die Lautstärke bei Audio-Objekten und die Transparenz bei Video-Objekten.

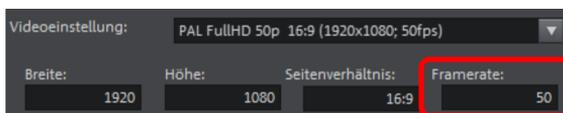


Objektauswahl: Für weitere Bearbeitungen, z. B. mit Effekten, müssen die Objekte zunächst markiert werden. Einzelne Objekte lassen sich per Mausklick markieren. Objekte ändern ihre Farbe, um die Auswahl anzuzeigen. Mehrere Objekte lassen sich mit gedrückter Umschalt-Taste markieren. Wenn Sie mit der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

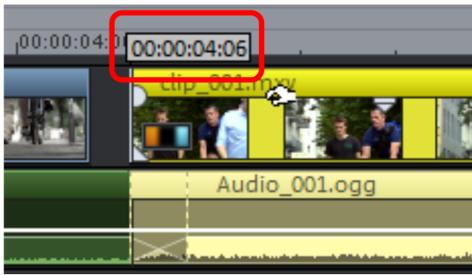
Raster

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

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



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



Die Positionsanzeige erfolgt in Form eines Tooltips beim Verschieben eines Objekts.

Sie informiert über „Stunden:Minuten:Sekunden:Frame“.

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



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

Unbrauchbare Szenen herauschneiden

Einer der wichtigsten Arbeitsschritte beim Import eigener Filme ist es, unbrauchbare Szenen aus dem Material herauszuschneiden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

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

Videos im Projekt schneiden

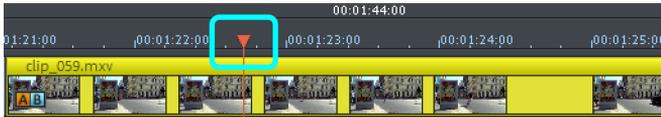
Wir gehen davon aus, dass Sie Ihr Filmmaterial bereits in ein Projekt importiert haben und es nun schneiden möchten.

1. Spielen Sie Ihr Video ab, indem Sie auf der Computertastatur die Pfeiltaste nach oben drücken.
2. Pausieren Sie an der Position den Abspielvorgang, an der sich eine Szene befindet, indem Sie auf die Pfeiltaste nach unten drücken. Der Abspielmarker bleibt in der Nähe des Beginns der unbrauchbaren Szene stehen.

Hinweis: Sie können auch die Leertaste oder die Wiedergabe-Taste der Transportkontrolle zum Abspielen verwenden. Um jedoch zu erreichen, dass der Abspielmarker an die Position versetzt wird, an der Sie die Wiedergabe stoppen, müssen Sie zuvor in den Programmeinstellungen (Datei > Einstellungen > Programm) im Reiter „Wiedergabe“ unter „Verhalten Leertaste“ die Funktion „Leertaste stoppt an aktueller Abspielposition“ auswählen.

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

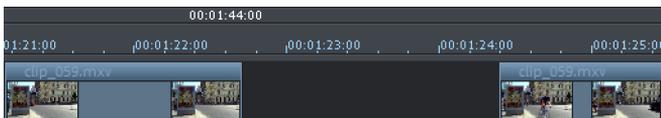
3. Setzen Sie den Abspielmarker jetzt an den Anfang des unbrauchbaren Materials. Um eine bessere Ansicht zu erhalten, empfiehlt sich bei längeren Filmen die Verwendung der Zoomfunktion (die „+/-“ Schaltflächen in der rechten unteren Ecke).



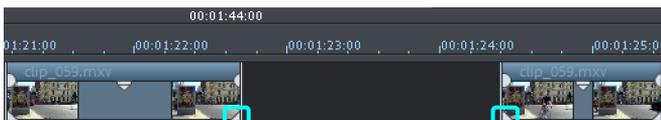
4. Drücken Sie die „T“-Taste auf der Computertastatur. Dadurch wird die aktuelle Szene an der Stelle des Abspielmarkers in zwei Teile geschnitten.
5. Wiederholen Sie diese Schritte auch für das Ende der unbrauchbaren Szene. D. h. suchen Sie das Ende der Szene, stellen Sie den Abspielmarker an den Endpunkt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



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



7. Wenn Sie beim Schneiden nicht ganz exakt gearbeitet haben, macht das nichts: Anhand der unteren Objektanfasser können Sie die verbleibenden Objekte jederzeit verlängern bzw. verkürzen und dabei Teile des gelöschten Materials wieder „herausziehen“ oder überflüssige Reste der gelöschten Szene „wegschieben“.



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

der hinteren Objekte am besten den Mausmodus „Alle Spuren“, der alle weiter hinten liegenden Objekte beim Verschieben automatisch „mitnimmt“.



Hinweis: Wenn Ihr Projekt neben der Bildspur auch eine Tonspur hat, ist es meist notwendig, Ton- und Bildspur synchron zu schneiden. Nach dem Kameraimport sind Bild- und Tonspur automatisch gruppiert, d. h. alle Schnitt- und Verschiebeaktionen wirken sich automatisch auf Bild- und Tonspur gleichermaßen aus. Sollten Sie jedoch z. B. eine separate Tonspur angelegt haben, die noch nicht mit dem Bildmaterial gruppiert ist, legen Sie vor den Schnittoperationen am besten eine Gruppe an.



Dazu markieren Sie sowohl das Video- als auch das Audio-Objekt mittels Strg + Mausklick und wählen im Menü „Bearbeiten“ die Option „Gruppe bilden“ (oder klicken auf das Gruppieren-Werkzeug).

Experimentieren Sie ruhig mit den Schnittfunktionen! Bei allen Schnitтарbeiten (wie auch bei allen anderen Bearbeitungsvorgängen in MAGIX Video deluxe) wird das Originalmaterial auf Ihrer Festplatte nicht verändert.

Einzelne Szenen aus längeren Videos importieren

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

1. Markieren Sie die Datei im Media Pool und klicken Sie auf das Trimmensymbol in der Mitte der Funktionen, die über der Datei erscheinen.

Nun lässt sich die markierte Datei aus dem Media Pool mithilfe der Transportkontrolle abspielen.

2. Suchen Sie den Startpunkt des zu importierenden Bereichs. Stellen Sie dazu den Abspielmarker oberhalb der Transportkontrolle an die Anfangsstelle des Bereichs.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“ (Tastaturkürzel: I).



Der Bereichsanfang wird an die aktuelle Position des Startmarkers gesetzt.

4. Stellen Sie den Abspielmarker an das Ende des Ausschnitts.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Outpoint setzen“ (Tastaturkürzel: O).



Das Bereichsende wird an die aktuelle Position des Startmarkers gesetzt.

Der aktuell gewählten Bereich wird als blauer Balken in der Bereichsanzeige dargestellt.

6. Sie können diesen Bereich mit der Schaltfläche „Bereichswiedergabe“ separat abspielen.



Hinweis: Die Bereichsgrenzen lassen sich auch mit gehaltener Maustaste verschieben.

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

Tipp: Benutzen Sie die die Einfügemodi (siehe Seite 345), um schnell und effizient die einzelnen Bereiche in den Film zu übernehmen.

Szenen umgruppieren

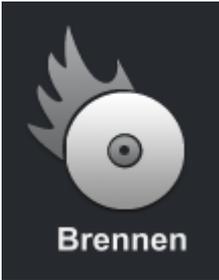
Häufig werden Sie bestimmte Szenen oder ganze Szenengruppen an eine andere Stelle im Film verschieben wollen. Dies funktioniert ganz intuitiv: Einzelne Szenen können Sie in jeder Ansicht (Timeline-Modus, Storyboard-Modus oder Übersichtsmodus) per Mausklick markieren und mit gehaltener Maustaste an die gewünschte Stelle verschieben. In den Ansichten Timeline-Modus und Übersichtsmodus können Sie auch Szenengruppen bilden und gemeinsam verschieben: Strg + Mausklick ermöglicht die Auswahl mehrerer Szenen, Shift + Mausklick ermöglicht die Auswahl aller dazwischen liegenden Szenen.

Zum Schluss noch drei Tipps für aufwändigere Arrangierarbeiten:

- Mit den Mausmodi „Alle Spuren“ bzw. „Eine Spur“ (siehe Seite 70) verschieben Sie nicht nur die markierte Szene, sondern alle Objekte, die sich hinter dem Objekt in derselben („Eine Spur“) oder allen Spuren („Alle Spuren“) befinden.
- Durch die Befehle „Gruppieren“ (siehe Seite 305) bzw. „Gruppe auflösen“ (siehe Seite 305) lassen sich im Timeline-Modus beliebige Szenen zu festen Gruppen zusammenfügen, die gemeinsam als Block verschoben werden können.
- Wenn Ihr Projekt durch die Schnitt- und Verschiebearbeiten zu sehr an einen Rangierbahnhof erinnert und unübersichtlich wird, können Sie auch umgekehrt arbeiten und die Szenen, die Sie verwenden wollen, in den „Takes“-Ordner im Media Pool schieben und dort zwischenlagern. D. h. Sie sammeln gewissermaßen die Szenen zusammen, die Sie verwenden wollen, schieben sie in den „Takes“-Ordner, legen ein zweites Projekt an und ziehen die Szenen aus dem Takes-Ordner in richtiger Reihenfolge ins zweite Projekt. Den Takes-Ordner erreichen Sie im Media Pool über die Schaltfläche „Import“ > „Eigene Medien“.

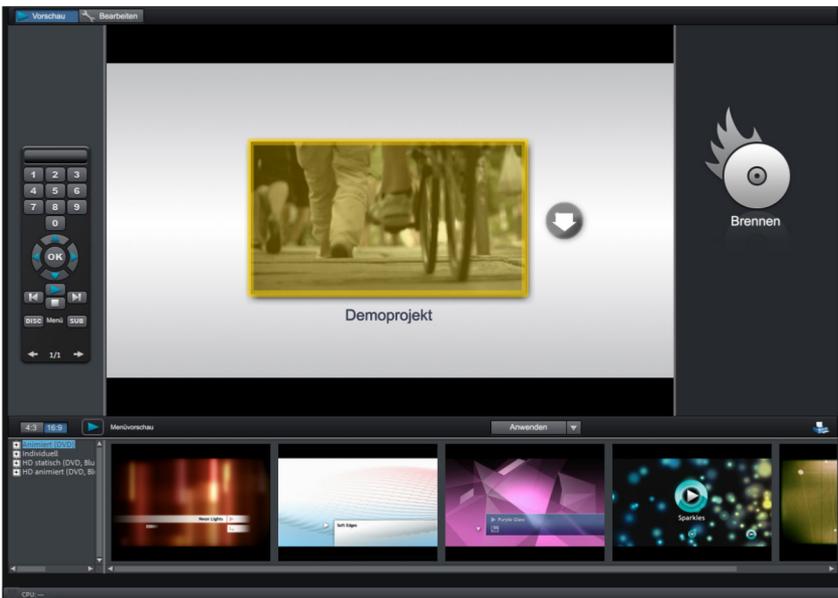
DVDs mit interaktiven Menüs brennen

Wenn Sie mit Ihren Filmen zufrieden sind, schalten Sie weiter in die Oberfläche „Brennen“, um sie gemeinsam mit einem interaktiven DVD-Menü auf eine Disc zu brennen.



- Wenn Sie einfach und auf schnellstem Weg eine DVD brennen wollen, klicken Sie „Brennen“.

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



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

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

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

In der „Bearbeiten“-Ansicht öffnen Sie über „Navigation“ die Struktur des Auswahlmenüs. Hier können Sie alle überflüssigen Kapitel ausschalten, indem Sie das

entsprechende Häkchen deaktivieren. Dadurch wird natürlich nur der Eintrag aus dem Menü herausgenommen, nicht aber die zugehörige Szene aus dem Film.

Um eine sinnvolle Kapitelunterteilung der Filme zu erzielen, muss jeder Film im „Bearbeiten“-Fenster mit entsprechenden Kapitelmarkern ausgestattet sein. Wenn Sie die derzeitige Szeneneinteilung ändern möchten, schalten Sie am besten zurück in die „Bearbeiten“-Oberfläche und wählen zunächst den Film aus, dessen Kapitel Sie anders einteilen wollen. Stellen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der ein neues Kapitel beginnen soll und wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Option „Kapitelmarker setzen“ (Tastaturkürzel: Umschalt- + Eingabetaste). Die Option „Kapitelmarker automatisch setzen“ setzt Kapitelmarker automatisch an jeder geschnittenen Szene im Film. Überflüssige Kapitelmarker lassen sich anklicken und löschen.

Wenn Sie zufrieden sind mit der Unterteilung in Filme und Kapitel, können Sie das Layout des Auswahlmenüs anpassen. Unten am Bildschirm liegt eine ganze Reihe vorgefertigter Menü-Layouts. Nutzen Sie den Scrollbalken, um sich sämtliche Vorlagen anzuschauen. Sie haben mehrere Möglichkeiten:

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

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

Hinweis: Sicherheitskopien

MAGIX Video deluxe bietet eine tolle Funktion (siehe Seite 260), um Ihr ganzes Projekt samt Video-Objekten, Effekten etc. schnell und einfach zu speichern. Das sollten Sie vor allem bei sehr großen Projekten immer wieder in regelmäßigen Abständen tun. So können Sie schnell und einfach auf „alte“ Projektstände zurückgreifen, falls es z. B. zu einem Festplatten-Crash kam oder das Projekt plötzlich einen Fehler hat. Sie finden diese Funktion im Menü „Datei“ > „Sicherheitskopie“ > „Projekt und Medien in Ordner kopieren“.

Arbeitsflächen im Überblick

Oberfläche Bearbeiten

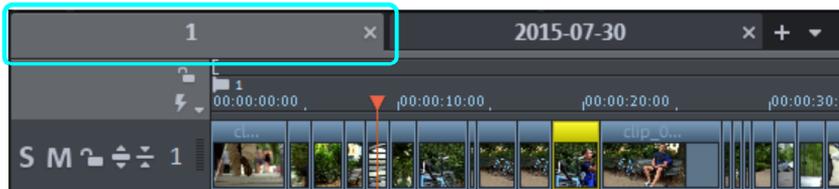


- 1 **Obere Werkzeugleiste:** Hier sind die Schaltflächen für den Schnellzugriff auf wichtige Befehle.
- 2 **Menüleiste:** Über die Menüs erreichen Sie die meisten Funktionen von MAGIX Video deluxe.
- 3 **Vorschaumonitor:** Hier werden die Video- und Bildobjekte gezeigt sowie eine Vorschau für Daten im Media Pool ausgegeben.
- 4 **Media Pool:** Hier finden Sie Ihre Festplatteninhalte und die Bereiche für Blenden, Titel und Effekte. Unter „Import“ erreichen Sie mit den Navigationsschaltflächen links oben alle Ordner Ihres PCs.
- 5 **Inhalte:** Je nachdem in welchem Bereich des Media Pools Sie sich befinden, werden die Inhalte angezeigt. Schauen Sie sich Vorlagen an oder importieren Sie Medien in das Projekt. Im Bereich „Effekte“ können Sie sich den Effektbereich einblenden lassen, um Effektkurven zu erstellen.
- 6 **Scrollleisten:** Die untere Scrollleiste kann zum Zoomen mit der Maus auseinandergezogen und zusammengeschoben werden. Die rechte Scrollleiste zoomt vertikal in die Spuren hinein. Klicken Sie an den Rand der Scrollleisten, um bei gehaltener Maustaste den sichtbaren Ausschnitt im Arrangement-Fenster zu ändern.

- 7 **Projektfenster im Timeline-Modus:** Alle Dateien lassen sich aus dem Media Pool per Drag & Drop auf die Spuren ziehen, positionieren und bearbeiten.
- 8 **Zeitachse mit Bereichsmarker:** Hier legen Sie den Abspielbereich fest. Es ist mit einer Zeitskala ausgestattet.
- 9 **Untere Werkzeugeleiste:** Hier lassen sich im Timeline-Modus verschiedene Bearbeitungswerzeuge und Mausmodi auswählen.
- 10 **Modi:**
 - Der **Storyboard-Modus** stellt die Szenen des aktuellen Films anhand kleiner Vorschaubilder dar und dient dem schnellen Arrangieren und Bearbeiten.
 - Der **Timeline-Modus** ist für aufwändigere Detailarbeiten. Er bietet eine Mehrspursansicht.
 - Der **Übersichtsmodus** stellt alle Szenen tabellarisch dar und ermöglicht ein schnelles Umsortieren.
 - Die rechte Schaltfläche aktiviert in der Plus/Premium-Version den **Multicam-Modus**.

Projektverwaltung

In der Oberfläche „Bearbeiten“ bearbeiten Sie nicht nur Ihre Filme, sondern verwalten auch die Projekte. D. h. Sie sortieren die Reihenfolge der Filme, fügen neue Filme ein, entfernen vorhandene Filme aus dem Projekt oder benennen die Filme um. Jeder Film des aktuellen Projekts lässt sich über einen eigenen Reiter oberhalb der Spuren ansteuern.



Um Filme umzubenennen, zu sortieren, zu laden oder aus dem Projekt herauszulöschen, klicken Sie am einfachsten mit der rechten Maustaste auf einen der Reiter. Im Kontextmenü können Sie dann auswählen, was zu tun ist.



Vorschaumonitor

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

- Titeleditor (siehe Seite 138)
- diverse Bewegungseffekte (siehe Seite 156)

Zusätzlich zeigt der Vorschaumonitor die Zeitposition des Abspielmarkers sowie die Filmlänge an.

Aufbau



- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1 Menü des Vorschaumonitors (siehe Seite 41) | 2 Position des Abspielmarkers |
| 3 Titelzeile, zeigt den Namen des aktuellen Films | 4 Länge des aktuellen Films |
| 5 Schaltfläche für Vollbildmodus | 6 Anzeigebereich |
| 7 Transportkontrolle (siehe Seite 43) | |

Funktion

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

- Vorschau von Video- und Bilddateien (siehe Seite 113)
- Bereiche aus Videodateien in den Film einfügen (siehe Seite 115)

- Filmüberblick (siehe Seite 318)
- Vollbildmodus (siehe Seite 43)

Optionen

- 3D-Anzeige (siehe Seite 218)
- Größe (Auflösung) einstellen (siehe Seite 42)
- Position verschieben (via Titelzeile)

Menü im Vorschaumonitor



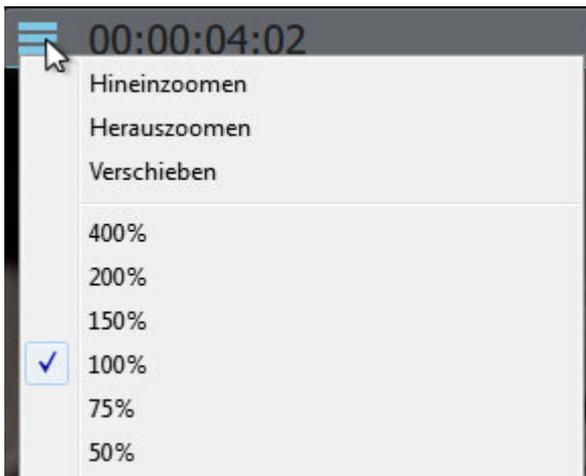
Das Menü des Vorschaumonitors wird über die Menüschaftfläche geöffnet.

Im Menü des Vorschaumonitors gibt es folgende Funktionen:

- Zoomfaktor bestimmen (siehe Seite 41)
- Bildposition für Vorschau festlegen
- Filmüberblick (siehe Seite 318) aktivieren
- Jog- und Shuttle ein- und ausblenden
- Standard (2D)-Ansicht des Programmmonitors einstellen
- 3D-Wiedergabe (siehe Seite 218) aktivieren
- 360°-Darstellung aktivieren
- Zugriff auf das Performance-Menü (auch im Kontextmenü der Schaltfläche Vorschauqualität (siehe Seite 45))

Zoom

Den **Vorschaumonitor** können Sie vergrößern oder verkleinern (siehe Seite 42).



- Das **Videobild** im Vorschaumonitor lässt sich mithilfe der Menüeinträge vergrößern bzw. verkleinern. Dies ist insbesondere für die Effekt-Animation sinnvoll (siehe Seite 177).

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

Tipp: Der Vorschaumonitor bietet auch einen Vollbildmodus (siehe Seite 43).

Größe einstellen

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

Größe frei einstellen

Der Vorschaumonitor lässt sich in der Größe frei einstellen:

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

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

Größe über Kontextmenü einstellen

1. Öffnen Sie das Kontextmenü im Anzeigebereich des Vorschaumonitors durch Anklicken mit der rechten Maustaste.
2. Wählen Sie aus dem Kontextmenü die gewünschte Größe:
 - Per Voreinstellung: Wählen Sie einen Eintrag aus dem Untermenü „Auflösungsvoreinstellungen“.
 - Manuell: Wählen Sie den Eintrag „Andere Auflösung“ und geben Sie die gewünschte Auflösung in den Dialog ein.

Größe durch Video festlegen

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

1. Wählen Sie im Projektfenster das Video-Objekt aus, durch das die Größe des Vorschaumonitors bestimmt werden soll.
2. Öffnen Sie das Kontextmenü im Anzeigebereich des Vorschaumonitors (6) durch Anklicken mit der rechten Maustaste.
3. Wählen Sie den Eintrag „Vorschaumonitor an markiertes Video anpassen“.
MAGIX Video deluxe passt die Größe des Vorschaumonitors an die Auflösung des gewählten Video-Objekts an.

Größe durch Filmeinstellung festlegen

1. Öffnen Sie das Kontextmenü im Anzeigebereich des Vorschauemonitors (6) durch Anklicken mit der rechten Maustaste.
2. Wählen Sie den Eintrag „Vorschauemonitor an Filmeinstellungen anpassen“. MAGIX Video deluxe stellt die Auflösung aus den Filmeinstellungen als neue Größe für den Vorschauemonitor ein.

Hinweis: Wenn die neue Auflösung des Vorschauemonitors größer ist als die des verwendeten Bildschirms, erhalten Sie eine entsprechende Warnmeldung von MAGIX Video deluxe und können die Aktion abbrechen oder fortsetzen.

Vollbildmodus

Der Vorschauemonitor kann auf volle Bildschirmgröße vergrößert werden.

Vollbildmodus aktivieren

- Doppelklicken Sie in den Anzeigebereich des Vorschauemonitors,
- drücken Sie die Tastenkombination „Alt + Enter“ auf der Computertastatur oder
- betätigen Sie die Schaltfläche  am oberen rechten Rand des Vorschauemonitors.
- Drücken von Escape (Esc) beendet den Vollbildmodus.

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

Transportkontrolle einblenden/ausblenden

- Voraussetzung: Vollbildmodus ist aktiv
1. Öffnen Sie das Kontextmenü im Anzeigebereich des Vorschauemonitors durch Anklicken mit der rechten Maustaste.
An einem Haken vor dem Menüeintrag „Transportkontrolle einblenden“ ist der aktuelle Zustand erkennbar.
 2. Wählen Sie den Eintrag „Transportkontrolle einblenden“.
Die Transportkontrolle wird ein- bzw. ausgeblendet.

Transportkontrolle

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



Schaltflächen der Transportkontrolle



Bereich: Oberhalb der Abspielfunktionen lässt sich der Bereich zwischen In- und Out-Point mit der Maus aufziehen.



Abspielmarker: Dieser Marker kennzeichnet die Stelle, die vom Vorschaumonitor gerade gezeigt wird.



In- / Out-Point setzen: Damit lassen sich Bereichsanfang und -ende bestimmen.



Zu Bereichsanfang: Diese Schaltfläche setzt den Abspielmarker zu Kontrollzwecken direkt an den Anfang des aktuellen Bereichs.



Zum Filmanfang springen: Setzt den Abspielmarker an den Anfang des Films.



Wiedergabe/Stopp (Pause): Die Wiedergabe-Schaltfläche in der Mitte startet die Wiedergabe. Ein zweiter Klick beendet die Wiedergabe.

Tipp: In Menü „Datei > Einstellungen > Programm > Wiedergabe“ können Sie festlegen, ob bei einem zweiten Klick bzw. über das zugehörige Tastaturkürzel (Leertaste) der Abspielmarker an die Startposition zurückgestellt wird (Stopp) oder ob er an der aktuellen Stelle stehenbleibt (Pause).



Bereichswiedergabe: Diese Schaltfläche spielt den aktuellen Bereich ab.



Zu Bereichsende: Diese Schaltfläche setzt den Abspielmarker zu Kontrollzwecken direkt an den Ende des aktuellen Bereichs.



Audio- oder Videoaufnahme: Hiermit gelangen Sie schnell zur Aufnahmeauswahl.



Jog Wheel: Mit diesem Rädchen können Sie sich in Einzelbildschritten innerhalb des Videos bewegen und auch den Abspielmarker bei großen Zoomstufen exakt positionieren.



Shuttle-Steuerung: Je weiter der Schieberegler zur Seite bewegt wird, desto schneller wird das Arrangement in der entsprechenden Richtung abgespielt. So kann schnell eine bestimmte Stelle „angefahren“ werden.



Vorschauqualität: Wenn es beim Abspielen des Films zu Rucklern kommt, aktivieren Sie die flüssige Wiedergabe (siehe Seite 45).

Hinweis: Jog Wheel und Shuttle-Steuerung sind standardmäßig ausgeblendet. Sie können über das Menü des Vorschaumonitor angezeigt werden.

Vorschauqualität ändern

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

Schwache Abspiel-Performance kann folgende Gründe haben:

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



Im Kontextmenü stellen Sie ein, welche Optionen Sie für die optimierte Vorschau nutzen möchten, wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren.

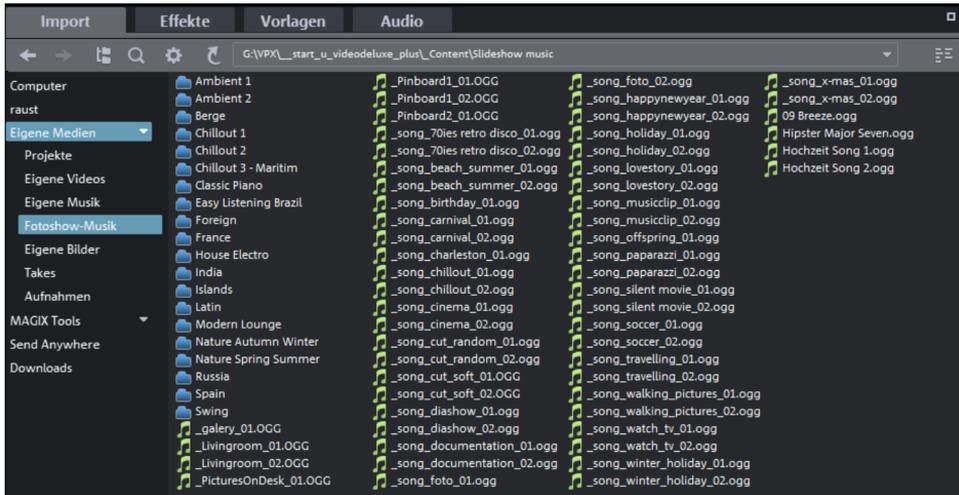
Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Auflösung reduzieren
- Framerate reduzieren: Die Anzahl der Bildwiederholungen pro Sekunde wird reduziert.
- Plug-ins deaktivieren: Es werden sämtliche Videoeffekt-Plugins (siehe Seite 164) deaktiviert.
- Effekte deaktivieren
- Proxy-Objekte nutzen: Diese Option erscheint nur, wenn Sie im Startdialog oder in den Filmeinstellungen die Option „Automatisch Proxy-Dateien erzeugen“ aktiviert haben.

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

Media Pool

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



Hinweis: Der Media Pool zeigt die Daten auf Ihrer Festplatte an. Wenn Sie hier Daten löschen, können sie auch über den Windows Explorer nicht wiedergefunden werden.

Wenn Sie mit der Maus über eine Mediendatei fahren, erscheinen zwei Symbole für die Funktionen: Wiedergabe (Vorschau) und Import:

- **Vorschau:** Alle verfügbaren Medien lassen sich über eine Vorschaufunktion betrachten. Klicken Sie auf das Wiedergabesymbol, wird das Medium im Vorschaumonitor wiedergegeben: Video- und Bilddateien werden auf dem Vorschaumonitor angezeigt, Audiodateien über die Soundkarte abgespielt. Auch für die mitgelieferten Vorlagen und Effekte gibt es Vorschauen, aus denen ersichtlich wird, wie sie funktionieren.
- **Importieren:** Alle Medien von den lokalen Laufwerken oder aus dem Internet werden mit gehaltener Maustaste oder über das Importsymbol in einen Film geladen.

Die Dateien aus dem Media Pool können Sie auch per Doppelklick laden. Markierte Einträge (auch ganze Ordner) lassen sich mit gehaltener linker Maustaste greifen (per Drag & Drop) und nach unten in den Film ziehen.

Wenn Sie mehrere Dateien gleichzeitig laden wollen, müssen Sie sie erst im Media Pool markieren.

- Klicken Sie der Reihe nach mit gedrückter „Strg“-Taste auf die gewünschten Einträge, um sie nacheinander auszuwählen.
- Wenn Sie eine fortlaufende Folge von Dateien laden wollen, halten Sie die „Umschalt“-Taste gedrückt und klicken erst auf den ersten und dann auf den letzten Eintrag. Alle dazwischen liegenden Einträge werden markiert.
- Mit der gehaltenen linken Maustaste können Sie auch über mehrere Bilder hinwegfahren und sie so auswählen. Mit „Strg + A“ markieren Sie alle Einträge eines Ordners im Media Pool.

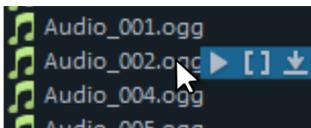
Tipp: Machen Sie sich im Media Pool im Bereich „Import“ den Ordner mit Ihren Mediendateien schnell zugänglich, indem Sie ihn als Verknüpfung fest verankern. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf einen der vorhandenen Einträge und wählen Sie im Kontextmenü „Verknüpfung erstellen“. Geben Sie Ihren Medienordner an und bestätigen Sie über „OK“.

Hinweis: Durch die Funktion „Programmeinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen“ (Menü „Datei“ > „Einstellungen“) werden die eigenen Verknüpfungen automatisch gelöscht.

Import

Struktur und Arbeitsweise der Importansicht ist an die des Windows Explorer angelehnt, mit dem Unterschied, dass nur verwertbare Dateien angezeigt werden. Er dient zum Ansteuern und Laden von Multimediadateien aller Art: Videodateien, Fotos und andere Bilddateien, Audiodateien, Blenden, Titel, Effekte und auch komplette Projekte.

Hinweis: Der Media Pool zeigt die Daten auf Ihrer Festplatte an. Wenn Sie hier Daten löschen, können sie auch über den Windows Explorer nicht wiedergefunden werden.



Wenn Sie mit der Maus über eine Mediendatei fahren, erscheinen drei Symbole für die Schnellfunktionen Vorschau, Bereichsimport und Komplettimport.



Vorschau: Alle verfügbaren Medien lassen sich über eine Vorschaufunktion betrachten. Wenn Sie auf das Wiedergabesymbol klicken, wird das Medium im Vorschaumonitor wiedergegeben: Video- und Bilddateien werden auf dem Vorschaumonitor angezeigt, Audiodateien über die Soundkarte abgespielt.

Auch für die mitgelieferten Vorlagen und Effekte gibt es Vorschauen, aus denen ersichtlich wird, wie sie funktionieren.



Bereichsimport: Am Vorschaumonitor können Sie einen Importbereich mithilfe der Schaltflächen für den In- und Out Point definieren.



Komplettimport: Mit dieser Schaltfläche wird die komplette Datei in das Projektfenster geladen. Beim Import mit der Import-Schaltfläche wird der aktuell eingestellte Einfügemodus (siehe Seite 73) verwendet.

Tipp: Verwenden Sie zum direkten Einfügen in den Film die Tastaturkürzel der Einfügemodi (siehe Seite 345).

Die Dateien aus dem Media Pool können Sie alternativ auch per Drag & Drop laden. Auch ganze Verzeichnisse lassen sich per Drag & Drop nach unten in das Projektfenster ziehen. Wenn Sie mehrere Dateien gleichzeitig laden wollen, müssen Sie diese Dateien zunächst im Media Pool markieren.

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

Tipp: Machen Sie sich im Media Pool im Bereich „Import“ den Ordner mit Ihren Mediendateien schnell zugänglich, indem Sie ihn als Verknüpfung fest verankern. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf einen der vorhandenen Einträge und wählen Sie im Kontextmenü „Verknüpfung erstellen“. Geben Sie Ihren Medienordner an und bestätigen Sie über „OK“.

Hinweis: Durch die Funktion „Programmeinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen“ (siehe Seite 300) werden die eigenen Verknüpfungen automatisch gelöscht.

Navigationsschaltflächen

Die Navigationsschaltflächen dienen zum Navigieren durch die Ordner und Laufwerke Ihres Computers.



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



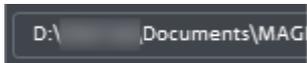
Aufwärts: Diese Schaltfläche dient zum Ansteuern der nächsthöheren Ordnerenebene.



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



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



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



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



Anzeigeeinstellungen: Hier lässt sich einstellen, wie die Einträge aufgelistet werden sollen.



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

Suche



Der Media Pool enthält eine komfortable Suchfunktion zum Auffinden von Dateien auf dem Computer. Sie lässt sich mit der abgebildeten Schaltfläche aktivieren und wieder ausschalten.

Dateiname: Geben Sie hier den gesuchten Dateinamen oder einen Teil des Dateinamens ein. Das X-Symbol löscht die Eingabe wieder. Ein „?“ kann als Platzhalter für ein einzelnes Zeichen verwendet werden, ein „*“ für beliebig viele Zeichen.

Dateityp: Hier wird die Dateinamenserweiterung angegeben. Mehrere Eingaben werden per Semikolon getrennt. Unter dem Eingabefeld lassen sich auch verschiedene Voreinstellungen für oft verwendete Dateinamenserweiterungen auswählen.

Datum: Hier lässt sich die Dateisuche auf einen bestimmten Zeitraum eingrenzen. Wählen Sie einen Eintrag aus der Liste aus.

Ordner: Wenn Sie nicht auf dem gesamten Computer suchen wollen, sondern nur auf einem bestimmten Datenträger oder innerhalb eines Ordners, können Sie hier den gewünschten Suchpfad einstellen.

Suchtiefe: Hier stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung, die festlegen, ob noch weitere Orte als die angegebenen durchsucht werden sollen.

- Indizierte Orte und den ausgewählten Ordner durchsuchen
- Indizierte Orte, den ausgewählten Ordner und Eigene Dateien durchsuchen
- Indizierte Orte, den ausgewählten Ordner, Eigene Dateien und den Projektordner durchsuchen

„Indizierte Orte“ sind Ordner, die durch den Indexdienst in Windows durchsucht und katalogisiert werden. Wenn der Indexdienst aktiviert ist, werden die Dateien in den eingestellten Ordnern indiziert, während sich der Computer im Leerlauf befindet, so dass der vom Nutzer ausgelöste Suchvorgang schneller durchgeführt wird.

Computer

Mit der Verknüpfung „Computer“ wird die Laufwerksanzeige im Media Pool angesprungen. Sämtliche Laufwerke werden mit ihren Laufwerksbuchstaben aufgeführt und lassen sich per Doppelklick öffnen.

Hinweis: Dateien, die hier gelöscht werden, werden von Ihrem PC/Datenträger entfernt!

Benutzerverzeichnis

Mit der zweiten Verknüpfung – die den Namen des Benutzers trägt – wird der persönliche Ordner des Benutzers angesprungen.

Eigene Medien

Projekte: Hier wechseln Sie in den Ordner, in dem standardmäßig Ihre Projekte und Filme abgelegt werden.

Im Kontextmenü eines Projekts finden Sie die Funktion „Inhalte des Projektes anzeigen“. Damit können Sie alle Objekte eines Projekts anzeigen und in das aktuelle Projekt kopieren, wobei der Bearbeitungs- und Effektstatus des Objekts erhalten bleibt. Das heißt Sie müssen die Objekte nicht noch einmal bearbeiten, um den Stand aus dem „alten“ Projekt zu erhalten. Aber natürlich können Sie weitere Anpassungen am übertragenen Objekt vornehmen. Diese Änderungen werden dann im aktuellen Projekt gespeichert.

Eigene Videos: Zeigt alle verwendbaren Dateien an, die unter „Eigene Dateien\Eigene Videos“ liegen.

Eigene Musik: Zeigt den Inhalt des Ordners „Eigene Dateien\Eigene Musik“.

Eigene Bilder: Wechselt in den Ordner „Eigene Dateien\Eigene Bilder“. Dieser Ordner wird z. B. häufig von Digitalkameras und Scannern verwendet, die dort standardmäßig die übertragenen Bilder ablegen.

Aufnahmen: Hier legt MAGIX Video deluxe standardmäßig alle Aufnahmen ab.

MAGIX Tools

Internetmedien: Hier öffnet sich der integrierte Browser von MAGIX Video deluxe. Dieser bietet ihnen die Möglichkeit, direkt Medien aus dem Internet zu sammeln, um diese z. B. für den aktuellen Film zu verwenden.

Reiseroute: Klicken Sie hier, wenn Sie eine Reiseroute erstellen (siehe Seite 234) möchten.

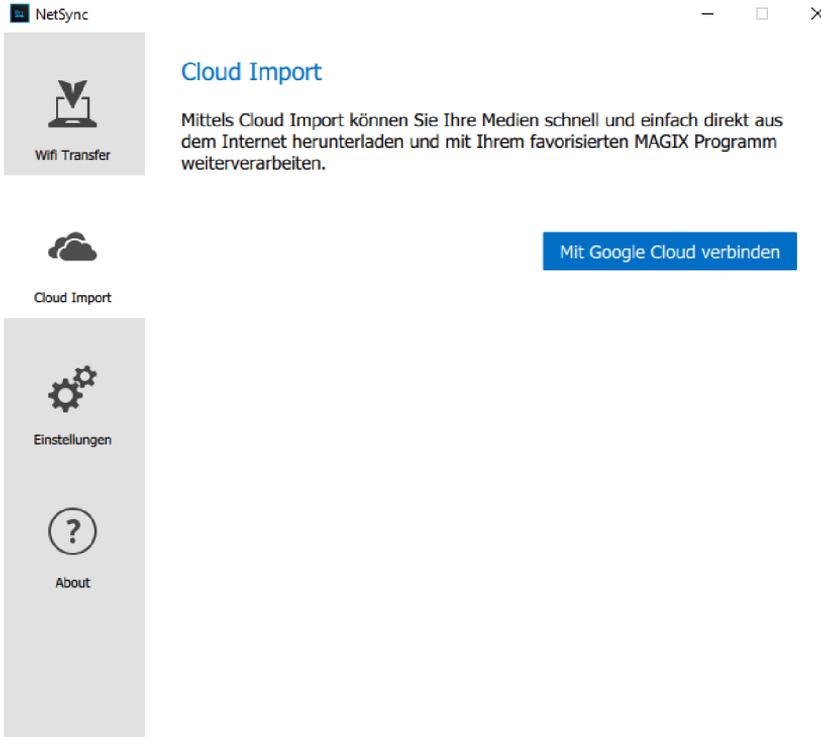
Send Anywhere

Haben Sie einen 6-stelligen Key für Send Anywhere erhalten und möchten nun die Medien empfangen, klicken Sie hier und geben Sie in das Textfeld den Key ein.

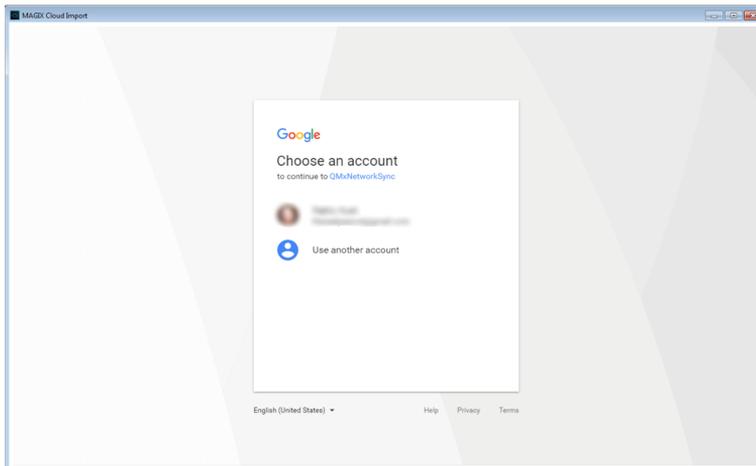
Klick auf „Empfangen“ startet die Übertragung.

Cloud Import

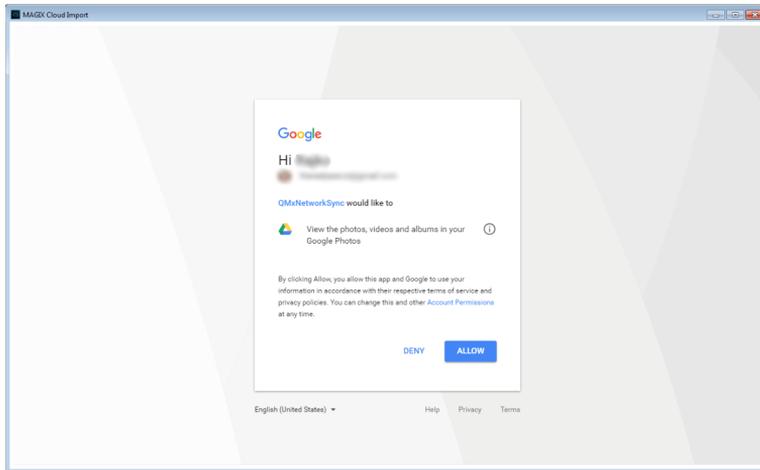
Mit dem Cloud Import können Sie Mediendateien aus Ihrem Google Drive Konto in MAGIX Video deluxe importieren. Klicken Sie im Import-Reiter des Media Pool auf „Cloud-Import“. Dadurch wird das NetSync-Tool geöffnet.



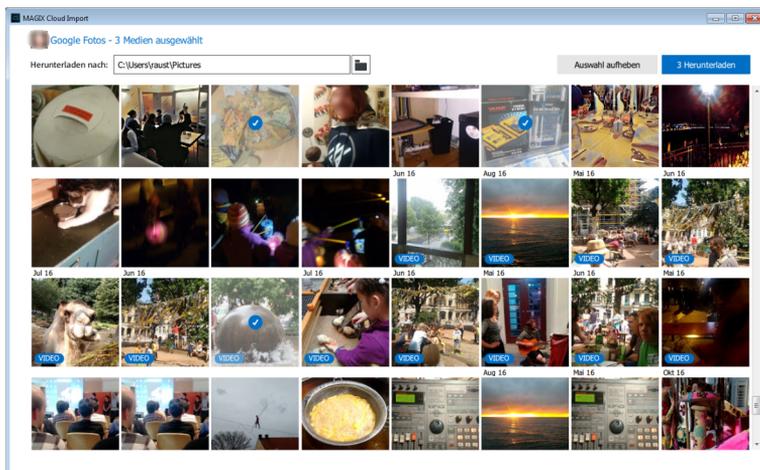
Klicken Sie auf „Mit Google Cloud verbinden“ und wählen Sie das Google-Konto aus, auf dessen Daten Sie zugreifen wollen



Wenn Sie das zum ersten Mal machen, müssen Sie NetSync zuerst für den Zugriff auf Ihr Google-Konto autorisieren. Melden Sie sich mit Ihrer E-Mail-Adresse und Ihrem Passwort an und klicken Sie im folgenden Bildschirm auf „Erlauben“.



Jetzt werden Ihre Google-Medien angezeigt. Wählen Sie die gewünschten Medien aus. Mit „Herunterladen“ werden die ausgewählten Medien heruntergeladen. Sie können den Speicherort oben im Dialog festlegen.



Nach erfolgreichem Download können Sie weitere Medien herunter laden oder den Cloud-Import schließen. Dadurch kehren Sie zurück zum NetSync-Tool und haben dort die Möglichkeit, die Dateien gleich mit MAGIX Video deluxe zu öffnen oder im Ordner anzuzeigen.

Hinweis: Das NetSync-Tool wird voreingestellt zusammen mit dem System gestartet, um auch Bilder zu übertragen, wenn MAGIX Video deluxe nicht läuft.

Wenn Sie das nicht wünschen, deaktivieren Sie in den Einstellungen des NetSync-Tools die Option „NetSync beim Systemstart ausführen“.

Downloads

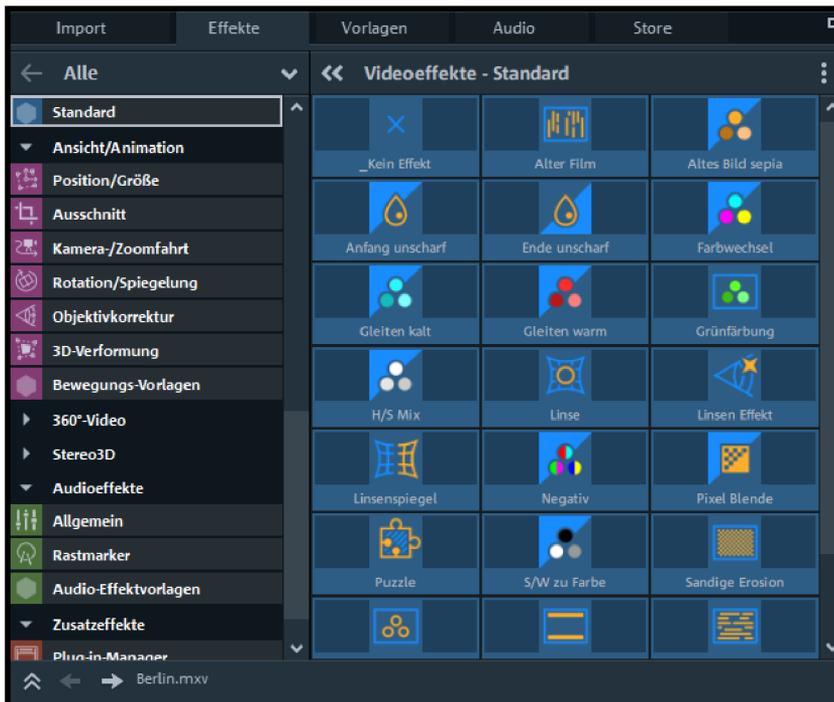
Mit dieser Schaltfläche haben Sie Zugriff auf die Mediendateien, die Sie mit Producer Planet - der Online-Store für Audio & Video Content heruntergeladen haben. Außerdem werden alle über Send Anywhere empfangenen Daten hier abgelegt.

Effekte

MAGIX Video deluxe bietet eine Fülle von Effekten und Einstellmöglichkeiten für Effekte, die im Kapitel „Effekte“ (siehe Seite 143) detailliert beschrieben werden.

Effektvorlagen

In den Rubriken „Videoeffekte“ > „Standard“ und „Ansicht/Animation“ > „Bewegungs-Vorlagen“ finden Sie vorkonfigurierte Effektvorlagen, die sich per Drag & Drop auf ein Video- oder Bildobjekt ziehen lassen.



Diese Effektvorlagen bestehen aus einer Kombination verschiedener Effekteinstellungen, die Sie in den zugehörigen Effektdialogen auch nachträglich anpassen können.

Videoeffekte

Hier finden Sie frei einstellbare Effekte für Video- und Bildobjekte. Die Effekte können erst nach dem Auswählen des Objekts im Dialogfenster des jeweiligen Effekts eingestellt werden. Mehr Informationen dazu finden Sie im Kapitel „Effekte“ unter „Videoeffekte im Media Pool“ (siehe Seite 145).

Ansicht/Animation

Hier finden Sie die Bewegungseffekte, mit denen Sie das Bild z. B. durch Zoom- oder Kamerafahrten animieren können. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Ansichts- und Animationseffekte im Media Pool“ (siehe Seite 156) im „Effekte“-Kapitel.

360° Effekte im Mediapool

Hier erreichen Sie die Effekte zur 360°-Videobearbeitung. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt 360° Videos (siehe Seite 244) im Kapitel „Assistenten und Spezialfunktionen“.

Stereo3D

Hier erreichen Sie die Stereo3D-Funktionalität. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Stereo3D“ (siehe Seite 218).

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

Audioeffekte

Hier finden Sie viele Audioeffektvorlagen für die Tonspuren. Lesen Sie hierzu das Kapitel „Audiobearbeitung“ (siehe Seite 183).

Rastmarker (Plus/Premium-Version)

Markieren Sie mit einem Rastmarker (siehe Seite 132) eine besondere Stelle **direkt im Video-Objekt**, an der ein anderes Objekt einrasten soll. Diese Rastmarker bleiben auch erhalten, wenn das Objekt in der Timeline bewegt wird.

Rastmarker sind nützlich beim Trimmen, Verschieben und Synchronisieren von Objekten, wenn Sie z. B. einen Titel an einer bestimmten Stelle eines Video-Objekts einblenden wollen. Rastmarker wirken außerdem magnetisch auf die Abspiel- und Stopp-Position, auf Objektkanten und untereinander.

Zusätzlich können Sie Rastmarker an Transienten (Signalspitzen) ausrichten, um diese Signalspitzen im Audiomaterial als Rastmarker zu markieren.

Designelemente

Bild-in-Bild: Hier finden Sie verschiedene Vorlagen für Bildverschachtelungen.

Collagen: funktionieren ähnlich wie normale Bild-in-Bild-Effekte, allerdings werden hierfür mehrere Objekte verwendet. Je nach Collage arrangieren Sie die gewünschten Objekte hintereinander und ziehen die Collage auf das erste Objekt.

Testbilder: Hier stehen zum einen professionelle Testbilder zum Kalibrieren Ihres Systems zur Verfügung. Zum Zweiten lassen sich farbliche Hintergründe beispielsweise für eigene Farbblenden oder als Texthintergrund benutzen. Die spezielle Vorlage „Benutzerdefiniert“ öffnet einen Farbauswahldialog, in dem sich die gewünschte Farbe frei einstellen lässt.

Hintergründe: Hier finden Sie statische und animierte Bild- und Videohintergründe. Videohintergründe sind loopfähig, das heißt, dass Sie durch Duplizieren beliebig verlängert werden können.

Bildobjekte: Hier finden Sie verschiedene Bildobjekte wie z. B. schwarze Balken, Denkblasen für Cartoons u. Ä.

Intros/Outros: Hier finden Sie Anfangs- und Endszenen für unterschiedlichste Anlässe im Film.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Designelemente im Media Pool“ im Kapitel „Effekte“ (siehe Seite 163).

Eigene Vorlagen

Hier finden Sie den Ordner für eigene Effektvorlagen. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Eigene Vorlagen im Media Pool“ im „Effekte“-Kapitel (siehe Seite 164).

Zusatzeffekte

Hier erreichen Sie die verfügbaren Effekt-Plug-ins. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Zusatzeffekte im Media Pool“ im „Effekte“-Kapitel (siehe Seite 164).

Vorlagen

Im Reiter Vorlagen finden Sie alle weiteren Inhalte, die Sie für Ihren Film verwenden können, wie Titel, Blenden, Intros/Outros und Filmvorlagen. Neben den mit MAGIX Video deluxe zusammen installierten Inhalten können Sie im Store weitere Inhalte direkt aus dem Programm heraus kaufen.

Folgende Kategorien sind verfügbar:

- Film- und Schnittvorlagen (siehe Seite 231)
- Intro-/Outro-Animationen
- Blenden (siehe Seite 123)
- Titelvorlagen (siehe Seite 138)
- Filmlooks
- Designelemente und Bildobjekte



- 1 Voreingestellt werden alle Inhalte des Mediapools angezeigt. Hier können Sie die Anzeige nach Kategorien wie Titel oder Blenden filtern.

Tipp: Ganz unten im Menü können Sie die Anzeige der Kategorien zwischen Kachel und Listenansicht umschalten!

- 2 Im Suchfeld können Sie die Vorlagen nach Namen durchsuchen.
- 3 Innerhalb einer Kategorie gibt es Unterkategorien. Beim Klick auf eine solche öffnet sich eine Detailansicht, in der die Inhalte einzeln angezeigt werden.



Wenn Sie mit der Maus über einen Inhalt fahren, erscheinen drei Symbole:



Damit laden Sie den Inhalt in ihren Film.



Spielt einen Vorschau des Inhalts im Vorschaumonitor ab.



Klicken Sie auf das Herz, um sich bestimmte Inhalte als Favoriten zu merken. In der Filterliste für die Kategorien gibt es eine Option, sich nur die Favoriten anzeigen zu lassen.

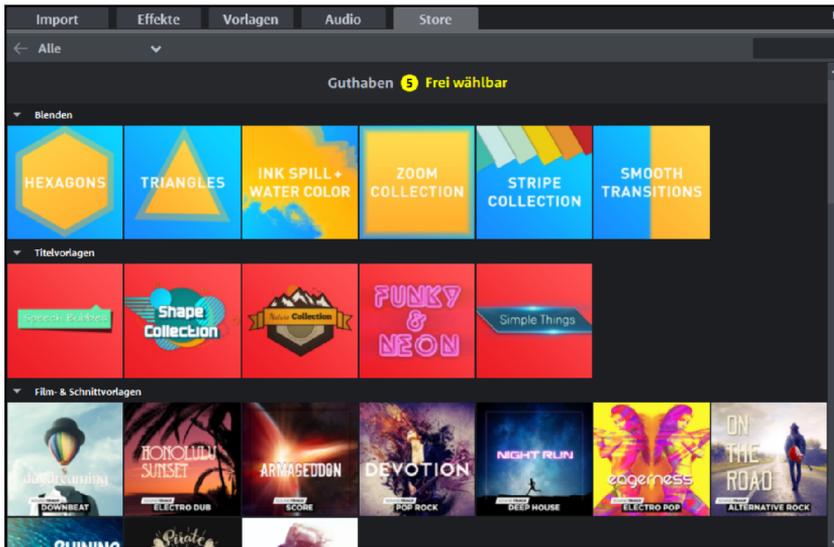
Tipp: Unter den drei Punkten rechts oben in der Detailansicht können Sie die Größe der Kacheln einstellen.

Audio

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

Store

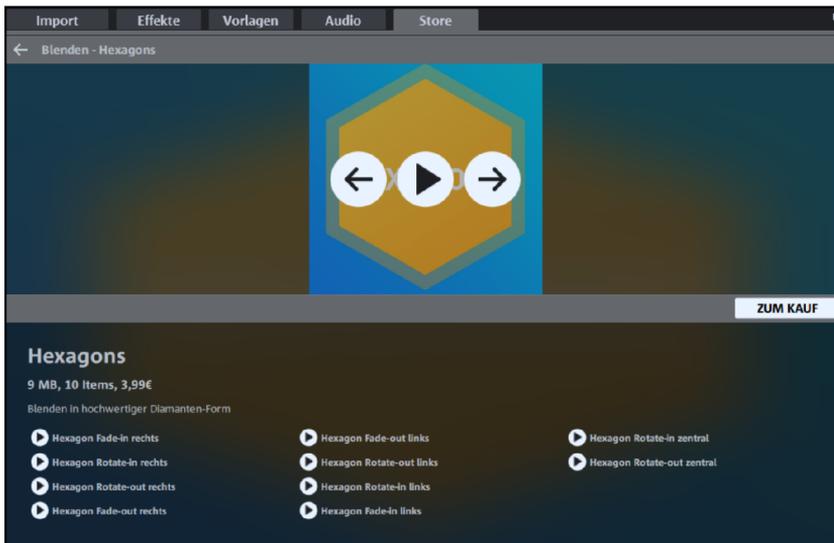
Neben den mit MAGIX Video deluxe zusammen installierten Inhalten können Sie im Store weitere Inhalte direkt aus dem Programm heraus kaufen.



Rechts oben ist wie bei den Vorlagen eine Filterung nach Kategorien möglich, dort können Sie auch eine Option wählen, sich nur neu oder gratis im Store verfügbare Artikel anzeigen zu lassen.

Neue Inhalte kaufen

Wenn Sie auf eine Shop-Kachel klicken, werden die Einzelheiten zum Paket angezeigt.



Es werden Preis und Umfang des Pakets angezeigt, mit den Play-Schaltflächen können Sie eine Vorschau abspielen. Mit **Zum Kauf** öffnen Sie das Shop-Fenster.

Beim ersten Kauf erfolgt zunächst die Auswahl der bevorzugten Wahrung. Danach melden Sie sich zunachst mit Ihrem MAGIX-Konto an.

// MAGIX

WILLKOMMEN

Bevor es losgehen kann, richten wir Ihren Account fertig ein.

Bitte wahlen Sie eine Wahrung aus, mit der Sie in Zukunft bezahlen mochten.

Euro

Durch Abgeben Ihrer Bestellung erkennen Sie die **AGB** und **Datenschutzbestimmungen** der MAGIX Software GmbH an. Sie willigen ein, dass der Kauf sofort verfugbar sein soll und verzichten damit auf Ihr gesetzliches **Widerrufsrecht**.

[Impressum](#)
[Abbrechen](#)
Weiter

// MAGIX

MIT PASSWORT BESTATIGEN

Bitte geben Sie das Passwort Ihres MAGIX Accounts ein, um fortzufahren:
RA***@ma***.net

[Passwort vergessen?](#)

Passwort merken fur Eine Stunde

Anmelden

Im nachsten Schritt wahlen Sie Ihre Zahlungsart und geben die entsprechenden Daten an

// MAGIX

IHRE AUSWAHL



2Step - Selecta
Im Paket sind 1239 Loops* mit 135 BPM enthalten.

343 Bass Loops (49 Loops in 7 Tonstufen)
8 einzelne Bass Loops

...

€ 19,⁹⁹

Gutscheine einlosen

[Abbrechen](#)
Zahlart wahlen

// MAGIX

ZAHLUNGSART WAHLEN

VISA
Bitte halten Sie Ihre Visa Card bereit. Am Ende des Bestellprozesses benotigen Sie Ihre Kreditkarteninformationen.

MASTERCARD
Bitte halten Sie Ihre Master Card bereit. Am Ende des Bestellprozesses benotigen Sie Ihre Kreditkarteninformationen.

BANKEINZUG
Fur die Zahlung per Bankeinzug benotigen Sie ein Bankkonto bei einer deutschen Bank. Bitte geben Sie im letzten Schritt Ihre Kontodetails an.

PAYPAL
Bezahlen Sie sicher, schnell und bequem mit PayPal. Nach Bestellbestatigung werden Sie automatisch an PayPal weitergeleitet.

🔒 Sichere Verbindung



Bei PayPal einloggen Deutsch ▾

Eingelogg bleiben und schneller bezahlen (?)

Dies funktioniert nur mit den von Ihnen gewahlten Geraten. Wenn Sie Ihre personlichen Angaben oder Finanzdaten aktualisieren wollen, mussen Sie sich zur Sicherheit immer einloggen.

Einloggen

Probleme beim Einloggen?

oder

PayPal-Konto erfoffnen

Abbrechen und zuruck zu Magix Software GmbH
Impressum · AGB · Datenschutz · Wichtige Hinweise zu unserem Service

© 1999-2015

Bei späteren Käufen wird dieser Schritt übersprungen, Sie kommen gleich zum abschließenden Fenster „Kaufen“. Sie können aber die Zahlungsweise auch noch nachträglich ändern, indem Sie auf das Stiftsymbol neben „Bezahlen mit“ klicken.



// MAGIX

IHRE AUSWAHL

2Step - Selecta
Im Paket sind 1239 Loops* mit 135 BPM enthalten.

343 Bass Loops (49 Loops in 7 Tonstufen)
8 einzelne Bass Loops
...

Bezahlen mit  iwI-wI

Durch Absenden Ihrer Bestellung erkennen Sie die **AGB** und **Datenschutzbestimmungen** der MAGIX Software GmbH an. Sie willigen ein, dass der Kauf sofort verfügbar sein soll und verzichten damit auf Ihr gesetzliches **Widerrufsrecht**.
Preis inkl. gesetzl. MwSt (19,0%, entspricht € 3,19)

Gutschein einlösen

Abbrechen **Jetzt Kaufen**

Mit Klick auf „Jetzt kaufen“ wird der Kauf abgeschlossen.

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



Hinweis für Nutzer der Premium-Version

Wenn Sie die zusätzlichen Content-Pakete über das Hilfe Menü (siehe Seite 322) freigeschaltet haben, können Sie können im Store fünf beliebige Inhalte gratis herunter laden. Sie brauchen dafür auch noch keine Zahlungsinformationen angeben.



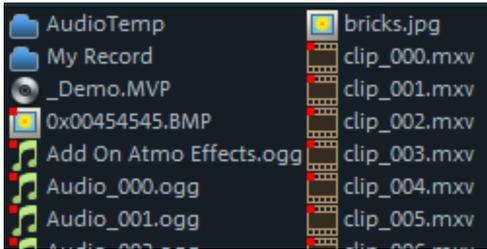
Damit können Sie den Store erst einmal unverbindlich ausprobieren.

Verschiedene Darstellungen der Dateiliste

In der **Dateiliste** werden alle unterstützten Multimediadateien und die Unterordner des aktuell ausgewählten Ordners aufgeführt.



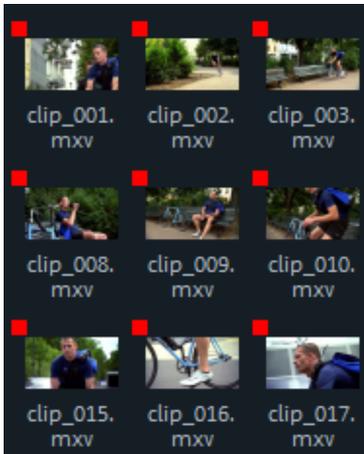
Drei verschiedene Ansichten (Liste, Details, Große Symbole) sind über die **Anzeigeoptionen** einstellbar.



Liste: Die Dateien werden nur mit ihrem Namen aufgelistet. Diese Darstellung zeigt die meisten Dateien gleichzeitig an.

Name	Typ	Größe
AudioTemp	Ordner	
My Record	Ordner	
_Demo	.MVP	879,45
0x00454545	.BMP	15,60
Add On Atmo E...	.ogg	2,203,17
Audio_000	.ogg	196,40

Details: Zu jeder Mediendatei werden neben dem Namen Typ, Größe und Änderungsdatum angezeigt.



Große Symbole haben den Vorteil, dass für jede Video- und Bilddatei ein Vorschau-Frame in der Dateiliste angezeigt wird. Dadurch lässt sich abschätzen, um welches Material es sich handelt.

Sobald Sie diese Ansicht aktivieren, erscheint daneben die **Zoomfunktion**. Damit können Sie die Vorschaubilder zusätzlich weiter vergrößern.

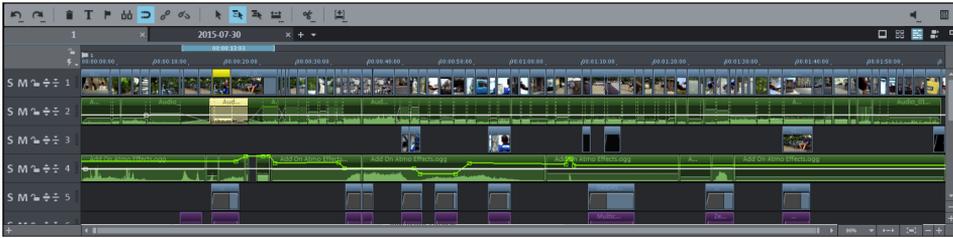
Vorschaufunktion

Für sämtliche Einträge im Media Pool gibt es eine Vorschaufunktion, die sich per Drag & Drop auf den Vorschaumonitor oder über die Wiedergabetaste starten lässt.

Auch Effekte lassen sich vorschauen, damit die Funktionsweise des ausgewählten Effekts verdeutlicht wird.

Über die Transportkontrollfunktionen am Vorschaumonitor lassen sich auch Ausschnitte aus einer längeren Videodatei im Media Pool auswählen und laden. Lesen Sie dazu das Kapitel „Objekte in das Projekt einfügen“.

Projektfenster



MAGIX Video deluxe bietet eine Bearbeitungsoberfläche für weitgehende Bearbeitungen: Anordnen, Nachvertonen, professioneller Schnitt, genau eingestellte Überblendungen und gezielte Effektbearbeitungen.

Bearbeitungsmodus

Mithilfe der Schalter auf der Werkzeugleiste in der Mitte können Sie zwischen den Modi „Timeline-Modus“, „Storyboard-Modus“ und „Szenenübersicht“ umschalten. In der Plus/Premium-Version steht Ihnen ein weiterer Schalter für den Multicam-Modus zur Verfügung.



Der **Storyboard-Modus** (siehe Seite 29) (erste Schaltfläche) ist die voreingestellte Ansicht. Diese Ansicht bietet die größte Übersichtlichkeit und das einfachste Handling. Im Storyboard-Modus werden sämtliche Szenen Ihres Films hintereinander aufgelistet. Jede Szene wird mit einem Vorschaubild auf dem Storyboard dargestellt.

In der **Szenenübersicht** (siehe Seite 29) (zweite Schaltfläche) erhalten Sie eine skalierbare Übersichtsdarstellung der Szenen. Hier können Sie alles ganz bequem sichten, sortieren und überflüssige Szenen löschen.

Im **Timeline-Modus** (siehe Seite 30) (dritte Schaltfläche) werden Ihre Filme als „Objekte“ auf der „Zeitachse“ dargestellt. Das heißt: Je länger das stellvertretende Objekt, desto länger ist auch der zugehörige Film.

Alle Modi können Sie sich über die Schaltfläche rechts oben im Projektfenster auch als Vollbild anzeigen lassen.

Der **Multicam-Modus** (wenn vorhanden: vierte Schaltfläche) ist eine Funktion der Plus/Premium-Version von MAGIX Video deluxe. Multicam Editing ermöglicht komfortables Schneiden von verschiedenen Aufnahmen der gleichen Szene aus unterschiedlichen Kameraperspektiven.

Spuren

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

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



Am linken Rand jeder Spur befindet sich eine Spurbox, auf der jede Spur stumm- (**Mute**) oder **Solo**-geschaltet werden kann.

Mit dem Schlosssymbol können alle Objekte einer Spur gegen Bearbeitungen gesperrt werden.

Mit den beiden Doppelpfeilsymbolen wird die Spurhöhe minimiert oder maximiert.

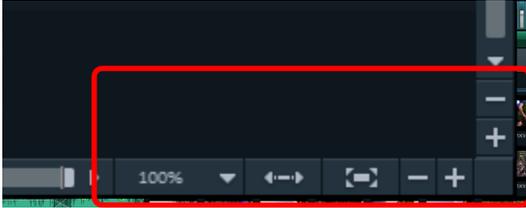
Ab einer bestimmten Spurhöhe ist in der Spurbox ein Textfeld für den Spurnamen zu sehen. Der Spurname kann durch Doppelklick in dieses Textfeld bearbeitet werden.

Rechtsklick auf die Spurbox oder auf das kleine Dreieck öffnet das Kontextmenü:

- **Hinzufügen:** Damit oder mit Klick auf das Plus-Symbol wird eine neue Spur oberhalb der angeklickten Spur eingefügt.
- **Löschen/Ausschneiden/Kopieren/Einfügen:** Mit diesen Optionen können Sie eine Spur einschließlich aller in ihr enthaltenen Objekte löschen, in die Zwischenablage kopieren oder ausschneiden sowie einfügen. Beim Einfügen wird die Spur aus der Zwischenablage oberhalb der angeklickten Spur eingefügt.
- **Multicam > Quellspur:** Hier können Sie eine Spur als Quellspur (siehe Seite 134) aktivieren bzw. deaktivieren.
- **Multicam > Masteraudiospur:** Hier legen Sie die Masteraudiospur für den Multicam-Schnitt (siehe Seite 135) fest.

- Spurböhe: Stellen Sie ein, ob die angeklickte Spur oder alle Spuren groß, klein oder standardmäßig groß angezeigt werden sollen. Sie können die Größe aber auch mit der Maus anpassen. Ziehen Sie dazu die untere Begrenzung einer Spurbox mit der Maus nach unten.

Zoomen



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

Mit den horizontalen Zoom-Funktionen lässt sich der sichtbare Ausschnitt des Projekts auf der Zeitachse einstellen.

Durch Ziehen an der Unterkante des Spurkopfs kann die Höhe einer Spur individuell eingestellt werden.



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



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

Beim Ausschalten der Funktion wird die alte Zoomstufe wiederhergestellt.

Vorschau-Rendering



Über diese Schaltfläche neben der Zeitachse erreichen Sie die Funktionen zum Vorschau-Rendering (siehe Seite 229).

Werkzeuggeste

Obere Werkzeuggeste



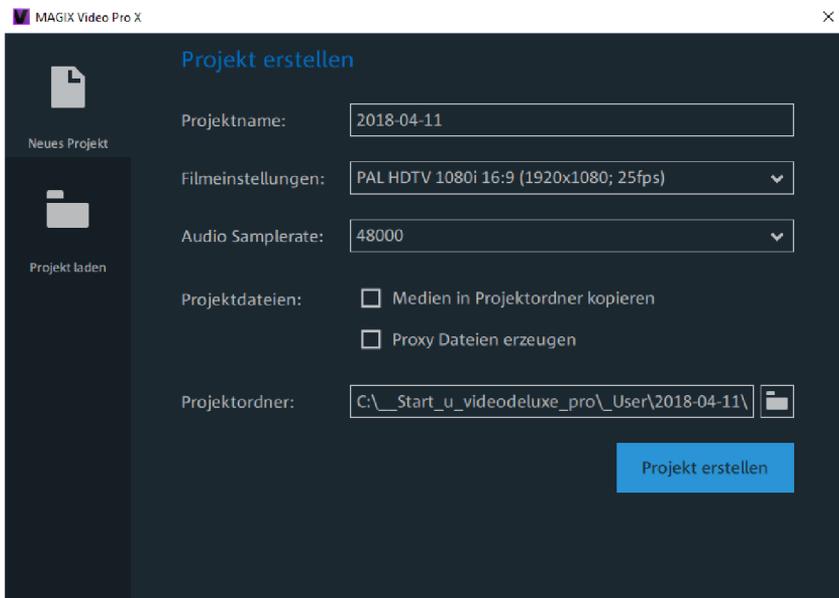
Die obere Werkzeuggeste befindet sich oben links am Monitor. Sie bietet folgende Optionen:

Neues Projekt



Es wird ein neues MAGIX Video deluxe-Projekt erzeugt. Dazu öffnet sich der Start-Dialog.

Hier können Sie wichtige Voreinstellungen für das Projekt treffen. Später können Sie diese Einstellungen über das Menü „Datei“ > „Einstellungen“ > „Film“ jederzeit ändern.



Neues Projekt

Projektname: Hier lässt sich ein Namen für das neue Projekt vergeben.

Filmeinstellungen: Hier stellen Sie das Zielformat für den Film ein, den Sie erzeugen wollen (Bildschirmnorm, Auflösung, Framerate). Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf die Qualität der internen Verarbeitung und kann jederzeit über „Datei > Einstellungen > Film“ (siehe Seite 77) geändert werden.

Audio-Samplerate: Hier stellen Sie die Audio-Samplerate der Tonspuren ein.

Medien in Projektordner kopieren: Hiermit können alle Dateien, die zum Projekt gehören, als Kopie im Projektordner abgespeichert werden. Gedacht ist diese Option vor allem für die Fälle, in denen das Ausgangsmaterial auf vielen Medien verteilt ist (externe Festplatten, USB-Sticks, Speicherkarten ...). Die interne Festplatte ist zur Bearbeitung eines Projekts in MAGIX Video deluxe am geeignetsten, da die Datenübertragen viel schneller ist als bei externen Festplatten. Bei externen Speichermedien kann es bei der Projektbearbeitung zu Rucklern kommen.

Automatisch Proxy-Dateien erzeugen: Hierbei wird das Originalmaterial beim Import in ein passendes Zielformat konvertiert, wodurch viel Zeit bei der Bearbeitung und beim abschließenden Export eingespart werden kann.

Projekt laden

Hier können Sie ein vorher gespeichertes Projekt auswählen und laden.

Projekt laden



Mit dieser Option laden Sie ein Projekt oder eine Mediendatei. Beachten Sie beim Laden eines Projektes, dass dazu auch alle zugehörigen Mediendateien verfügbar sein müssen.

MAGIX Video deluxe sucht die verwendeten Audio- und Videodateien in den Ordnern, in denen sie sich beim Speichern des Projekts befanden.

Tastaturkürzel: Strg + O

Projekt speichern



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

Beachten Sie: In der Projektdatei (*.MVP) werden alle Informationen über die verwendeten Mediendateien, Schnitte, Effekte und Titel gespeichert, nicht aber das Bild- und Tonmaterial selbst. Dieses befindet sich immer in den aufgenommenen bzw. importierten Mediendateien, die während der gesamten Bearbeitung mit MAGIX Video deluxe unverändert bleiben. Um einen Film vollständig in einen eigenen Ordner zu speichern, um ihn z. B. auf einem anderen PC weiter zu bearbeiten, benutzen Sie den Befehl „Film und Medien in Verzeichnis kopieren“.

Tastaturkürzel: Strg + S

MAGIX News Center



Auf der rechten Seite neben den Schaltflächen zum Umschalten der Oberflächen sehen Sie ein kleines Lämpchen, das den aktuellen Status des MAGIX News Center anzeigt.

Über das MAGIX News Center erhalten Sie aktuelle Informationen, z. B. Links zu Online-Workshops oder Tipps und Tricks zu bestimmten Anwendungen. Die „News“ werden farblich nach Inhalten gekennzeichnet:

- Grün meldet praktische Tipps und Tricks für Ihre Software
- Gelb meldet die Verfügbarkeit neuer Patches und Updates
- Rot steht für Aktionen, Gewinnspiele und Umfragen

Sollte keine neue Nachricht vorliegen, ist die Schaltfläche grau. Wenn Sie MAGIX News Center anklicken, werden Ihnen alle verfügbaren Informationen angezeigt. Klicken Sie auf eine der Nachrichten, um zur entsprechenden Webseite zu gelangen.

Untere Werkzeugleiste

Je nachdem, in welchem Modus sich das Projektfenster befindet, unterscheidet sich die untere Werkzeugleiste. Im „Timeline-Modus“ werden sämtliche Werkzeuge angezeigt:



Rückgängig



Mit diesem Befehl können die letzten Bearbeitungen zurückgenommen werden. So ist es kein Problem, kritische Operationen auszuprobieren. Entspricht das Ergebnis nicht den Erwartungen, gelangen Sie mit „Rückgängig“ wieder in den Ausgangszustand zurück.

Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet eine Liste der bisher gemachten Änderungen, so dass sich auch mehrere hintereinander gemachte Änderungen zurücknehmen lassen.

Hinweis: Die Länge der Liste lässt sich in den Programmeinstellungen (siehe Seite 79) den eigenen Bedürfnissen anpassen. Generell gilt: Je länger die Liste ist, desto mehr Arbeitsspeicher wird gebraucht.

Wiederherstellen



Dieser Befehl nimmt einen unmittelbar zuvor ausgeführten Rückgängig-Befehl wieder zurück.

Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet eine Liste der bisher zurückgenommenen Änderungen, so dass sich auch mehrere hintereinander gemachte Rückgängig-Befehle wiederherstellen lassen.

Objekte löschen



Dieser Befehl löscht die markierte Szene (bzw. das markierte Objekt im Timeline-Modus).

Tastaturkürzel: Entf

Titeleditor



Ruft den Titeleditor für das ausgewählte Titelobjekt auf.

Kapitelmarker setzen



Setzt einen Kapitelmarker an der Position des Abspielmarkers. Dies erzeugt einen Kapiteleintrag im Disc-Menü, wenn Sie den Film auf eine Disc brennen.

Sie können Ihren Kapitelmarker umbenennen, indem Sie im Kontextmenü „Umbenennen“ auswählen. Der Name erscheint auch im Kapitelmenü (siehe Seite 265).

Rastmarker setzen



Um einen Rastmarker zu setzen, wählen Sie ein Objekt aus und setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an die Sie den Rastmarker setzen möchten. Sie können beliebig viele Rastmarker pro Objekt setzen.

Mit dem Mauszeiger können Sie den Rastmarker anfassen und per Drag & Drop verschieben.

Objektraster



Über diese Schaltfläche schalten Sie das Objektraster (siehe Seite 31) ein bzw. aus. Bei eingeschaltetem Objektraster rasten die Objekte aneinander ein, so dass keine ungewollten Fugen entstehen.

Gruppe bilden



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

Gruppe auflösen



Dieser Befehl zerlegt eine Objektgruppe wieder in unabhängige Objekte.

Objekt



Der Mausmodus für einzelne Objekte ist der voreingestellte Mausmodus, in dem die meisten Arbeiten zu erledigen sind.

Mit einem linken Mausklick werden Objekte ausgewählt. Mit gehaltener Maustaste kann ein ausgewähltes Objekt verschoben werden. Ein rechter Mausklick öffnet das Kontextmenü.

Tastaturkürzel: 6

Alles auf Spur verschieben



Dieser Mausmodus verhält sich prinzipiell wie der „Mausmodus für einzelne Objekte“, jedoch werden beim Verschieben eines Objekts alle Objekte auf der Spur hinter diesem Objekt mit verschoben.

Dies ist sehr praktisch, wenn im vorderen Teil einer Spur noch Platz benötigt wird, dahinter liegende Objekte aber untereinander nicht verschoben werden dürfen.

Tastaturkürzel: 8

Alles verschieben



Dieser Mausmodus verhält sich grundsätzlich ähnlich wie der „Mausmodus für einzelne Objekte. Jedoch werden alle Objekte mitverschoben, die denselben oder einen späteren Startpunkt als das ausgewählte Objekt haben.

Dies ist nützlich, wenn inmitten des Arrangements etwas eingefügt werden soll, jedoch nicht genügend Platz vorhanden ist und alle Inhalte ab einer bestimmten Stelle nach hinten verschoben werden müssen.

Tastaturkürzel: 7

Weitere Mausmodi



MAGIX Video deluxe bietet weitere Mausmodi für spezielle Anwendungen.

Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet die Liste.

Stretchen



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

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

Achtung: Falls die Objekte mittels Effektkurven animiert werden, sollte für die Effektkurven die Option „Kurvenlänge mit Objektlänge verbinden“ (siehe Seite 174) gesetzt werden.

Tastaturkürzel: 0

Kurve



Dieser Mausmodus ist speziell zum Zeichnen der Effektkurven gedacht.

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

Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel „Objekte animieren“ (siehe Seite 171).

Tastaturkürzel: 9

Vorhören



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

Objekte lassen sich in diesem Modus nicht verschieben oder ändern.

Tastaturkürzel: Alt + 6

Objektinhalt verschieben



In diesem Modus lässt sich der Inhalt eines ausgewählten Objekts verschieben.

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

Tastaturkürzel Alt + Umschalt + F6

Tastaturkürzel für temporäres Wechseln: Alt + Umschalt

Schnittschaltfläche



MAGIX Video deluxe bietet verschiedene Schnittfunktionen. Ein Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet die Liste.

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

Szene zerschneiden



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

Tastaturkürzel: T

Anfang entfernen



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

Tastaturkürzel: Z

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

Ende entfernen



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

Tastaturkürzel: U

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

Szene entfernen



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

Tastaturkürzel: Strg + Entf

Film trennen



Dieser Befehl trennt den Film an der Position des Abspielmarkers in zwei selbständige Filme auf.

Im aktuellen Projektfenster verbleibt der Teil, der sich vor dem Abspielmarker befindet. Der hintere Teil wird aus dem aktuellen Projektfenster entfernt und als neuer Film angelegt. Sie erreichen diesen Film über das Menü „Fenster“.

Tastaturkürzel: Alt + Y

Spezialfunktionen zum Einfügen neuer Objekte

MAGIX Video deluxe bietet unterschiedliche Möglichkeiten, wie ein Objekt, das im Media Pool ausgewählt wurde, in das Projekt eingefügt wird. Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet die Liste.

Automatische Übernahme



Fügt die Auswahl im Monitor oder Media Pool im Projektfenster ein. Video- und Bildobjekte werden immer hinter das letzte Objekt in die erste Spur gestellt, Audio- und Textobjekte landen auf anderen Spuren.

Tastaturkürzel (wird direkt angewendet): 1

Einspur-Ripple



Fügt das aktuell markierte Objekt aus dem Media Pool oder der Projektablage bzw. den gewählten Bereich im Quellmonitor an der Stelle des Abspielmarkers ein und verschiebt gleichzeitig die weiter hinten liegenden Objekte auf der Spur.

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

Tastaturkürzel (wird direkt angewendet): 2

Mehrspur-Ripple



Fügt das aktuell markierte Objekt aus dem Media Pool oder der Projektablage bzw. den gewählten Bereich im Quellmonitor an der Position des Abspielmarkers ein. Alle Objekte, die sich auf Höhe des Abspielmarkers befinden, werden aufgetrennt und um die Breite des eingefügten Objektes verschoben. Alle nachfolgenden Objekte aller Spuren werden ebenfalls verschoben.

- Weiter hinten liegende Objekte aller Spuren werden mit nach hinten verschoben.
- Im Gegensatz zur automatischen Übernahme wird das Objekt an der Position des Abspielmarkers eingefügt.
- Videos und Bilder landen wie üblich auf der ersten Spur. Wenn sich an der Position des Abspielmarkers ein anderes Objekt befindet, wird dieses geschnitten und nach Ende des eingefügten Objektes fortgesetzt, so dass der

Anfang des neuen Objekts direkt an der aktuellen Position des Abspielmarkers beginnen kann.

- Wenn sich auf anderen Spuren an der Position des Abspielmarkers andere Objekte befinden, werden auch diese aufgetrennt und nach hinten verschoben.

Tastaturkürzel (wird direkt angewendet): 3

Austauschen



Ersetzt das im Projekt gewählte Objekt mit dem aktuell markierten Objekt aus dem Media Pool oder der Projektablage bzw. dem gewählten Bereich im Quellmonitor. Bei einer Längenanpassung werden nachfolgende Objekte mit verschoben.

Tastaturkürzel (wird direkt angewendet): 4

Überschreiben



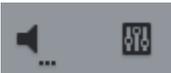
Überschreibt das Objekt an der Position des Abspielmarkers mit dem aktuell markierten Objekt aus dem Media Pool oder der Projektablage bzw. dem gewählten Bereich im Quellmonitor..

Hinweis: Im Gegensatz zum Austausch findet hier keine Längenanpassung statt. Während „Austauschen“ also nachfolgende Objekte verschiebt, ersetzt „Überschreiben“ diese (evtl. sogar nur teilweise), je nachdem, wie lang das eingefügte Objekt im Verhältnis zum überschriebenen Objekt ist.

Tastaturkürzel (wird direkt angewendet): 5

Audiofunktionen

Rechts unterhalb des Media Pool befinden sich zwei weitere Schaltflächen für wichtige Audiofunktionen.



Stummschalten



Mit der Lautsprecherschaltfläche können Sie das Arrangement stummschalten.



Ein stummgeschaltetes Arrangement wird durch ein durchkreuztes Lautsprechersymbol gekennzeichnet.

Scrubbing



Rechtsklick auf den Lautsprecher öffnet ein Menü, in dem Sie die Scrubbing-Funktionen (siehe Seite 215) auswählen können.

Mixer



Diese Schaltfläche öffnet den Audio-Mixer (siehe Seite 207).

Arbeitsfläche anpassen

Vorschaumonitor, Projektfenster und Media Pool lassen sich frei positionieren oder auch ganz ausblenden. Eigene Einstellungen werden mit dem Schließen von MAGIX Video deluxe automatisch gespeichert und bleiben beim nächsten Programmstart erhalten.

Bei größeren Arrangements lässt sich der Vorschaumonitor nutzen, um eine Übersichtsdarstellung des Projektfensters anzuzeigen: Menü „Fenster“ > „Filmüberblick (siehe Seite 318)“.

Hinweis: Sollten Sie einmal den Überblick verlieren, lässt sich die Ansicht über das Menü „Fenster“ > „Fensteranordnung“ zurücksetzen oder das Tastaturkürzel F9 wieder auf die Grundeinstellung zurücksetzen.

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

Oberfläche Brennen



- 1 **Menüvorschau:** Hier sehen Sie eine Vorschau des Auswahlmenüs. Lesen Sie hierzu auch das Kapitel „Disc-Menü bearbeiten“.
- 2 **Ansicht wechseln:** Hier schalten Sie zwischen der Vorschau- und der Bearbeiten-Ansicht (siehe Seite 267) um.
- 3 **Fernbedienung:** Hiermit können Sie überprüfen, wie Ihre spätere Disc reagieren wird, wenn Sie die Tasten der Fernbedienung Ihres Players drücken (siehe Seite 264).
- 4 **Ausgabe:** Wählen Sie das gewünschte Format (siehe Seite 274) vor dem Brennen des Projekts aus.
- 5 **Vorschau abspielen:** Hier spielen Sie die Menüvorschau ab, die Sie mit der Fernbedienung testen können.
- 6 **Vorlagenkategorie:** Wählen Sie aus verschiedenen Kategorien mit unterschiedlichen Menüs den gewünschten Bereich aus.
- 7 **Menüvorlagen:** Hier können Sie eine Vorlage zur Menügestaltung auswählen.
- 8 **Vorlagen anwenden:** Hier wählen Sie aus, ob eine Vorlage der Seite, dem Menü oder allen Menüs der Disc zugeordnet werden soll.

Mehr zum Thema finden Sie im Abschnitt „Brennen“ (siehe Seite 263).

Einstellungen

Die Einstellungsdialoge erreichen Sie im Menü „Datei“ > „Einstellungen“.

Projekt- und Filmeinstellungen

Sie erreichen diese Einstellungen über das Menü „Datei > Einstellungen > Film“. Hier werden die Einstellungen festgelegt, die sich für jeden Film bzw. jedes Projekt individuell anpassen lassen.

Hinweis: Ein Projekt kann mehrere Filme enthalten.

Einstellungen

Film im Loop-Modus abspielen: Der Film wird endlos abgespielt, die Wiedergabe wird bei Erreichen des Endmarkers wieder vom Startmarker an wiederholt.

Einstellungen als Voreinstellung für neue Filme verwenden: Die in dem Dialog gesetzten Einstellungen gelten als Standardeinstellung für neu angelegte Projekte.

Neue Bilder automatisch bildfüllend beschneiden (Ränder werden ausgeblendet): Diese Option ist insbesondere für Fotos sinnvoll, die mit in das Arrangement eingebunden werden sollen, aber ein anderes Format haben. Bei aktivierter Option gibt es keine störenden schwarzen Balken; dafür aber fallen Bildteile an den Rändern weg.

Automatisch Proxy-Dateien erzeugen (Plus/Premium-Version): Durch Proxy-/Vorschau-Rendering können Sie komplexe Passagen Ihres Projektes für eine flüssige Videovorschau vorab rendern. Sie starten diese Funktion über das Kontextmenü der Markerleiste. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Proxy-Schnitt“ (siehe Seite 228).

Anzahl der Spuren: Hier kann die Spurenanzahl umgeschaltet werden.

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

Videoeinstellung: Sie können die Standardeinstellungen für Bildformat und Framerate für PAL- bzw. NTSC-Fernsehbilder auswählen oder auch ein eigenes Format festlegen.

Filminformationen

Über diese Option gelangen Sie zu einem Informationsfenster.

Name: Hier steht der Name des aktuellen Films.

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

Letzte Änderung: Hier steht der Zeitpunkt der letzten Speicherung.

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

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

Projekteinstellungen

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

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

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

Zeitpunkt: Hier können Sie Ihrem Projekt ein bestimmtes Datum verleihen. Möglich sind sowohl eine reine Datumsangabe – z. B. „24.12.2010“ – als auch ausgeschriebene Begriffe – z. B. „Weihnachten 2010“.

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

Vorschaubild automatisch auswählen: MAGIX Video deluxe benutzt ein automatisch ausgewähltes Vorschaubild.

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

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

Programmeinstellungen

In diesem Dialog werden sämtliche Grundeinstellungen für MAGIX Video deluxe festgelegt.

Aufruf

Menü „Datei“ > „Einstellungen“ > „Programm“

Tastaturkürzel: Y

Wiedergabe

Audiowiedergabe

Treiberauswahl: Stellen Sie ein, ob die Windows Wave-Treiber oder die Direct-Sound-Treiber für die Soundausgabe benutzt werden sollen. DirectSound ist Bestandteil von DirectX und wird, falls notwendig, zusammen mit MAGIX Video deluxe installiert. Direct-Sound bietet den Vorteil, dass die Soundausgabe (bei allen modernen Soundkarten bzw. Onboard Soundchips) durch andere, gleichzeitig geöffnete Programme weiterhin nutzbar ist. Wave-Treiber empfehlen sich bei höherer PC-Belastung, da durch die größeren Puffer Belastungsspitzen (die sonst Knackser erzeugen) besser verkräftet werden.

Hinweis: Wenn Sie mit 5.1 Sound arbeiten, müssen Sie „Direct-Sound“ aktivieren (anstelle von „Wave-Treiber“).

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

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

Anzahl Puffer: Hier bestimmen Sie, wie viele Puffer verwendet werden sollen. Mehr Puffer erhöhen die Sicherheit für ein knackfreies Abspielen des Arrangements, aber auch den Speicherbedarf. Wenn das Abspielen über DirectSound erfolgt (siehe Einstellung im „Abspielparameter“-Dialog), wird automatisch nur ein Puffer benutzt.

Als Faustregel kann gelten: Bei zu langen Warte- und Ladezeiten sollte Pufferanzahl und -größe verkleinert werden, bei Aussetzern oder fehlerhafter Echtzeitberechnung von Effekten sollte der Puffer vergrößert werden. Da eine fehlerlose Wiedergabe

meist wichtiger als eine schnelle Reaktionszeit ist, sollte die Puffergröße bei Aussetzern auf 16384 oder 32768 erhöht werden. Die mögliche Anzahl der verwendeten Puffer-Aktualisierungen liegt zwischen 2 und 10.

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

Videowiedergabe

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

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

Anzahl Spuren für Parallelspuroptimierung: Hier handelt es sich um eine Option, die nur bei Projekten mit besonders vielen Spuren zum Einsatz kommt, wenn Speicherprobleme („Speicheranforderung fehlgeschlagen“) auftreten. Setzen Sie im Fehlerfall hier zunächst den Wert „2“. Falls es immer noch zu Fehlermeldungen kommt, setzen Sie den Wert „1“.

Hinweis: Diese Option beeinflusst das Programmverhalten nur dann, wenn MPEG- und AVCHD-Material verarbeitet wird. Die Performance lässt beim Setzen der Werte zugunsten des Speicherverbrauchs aber nach.

Arranger

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

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

Darstellung: Die Darstellung von Objekten im Timeline-Modus lässt sich zur Performancesteigerung vereinfachen. Es kann festgelegt werden, ob bei Video-Objekten Vorschaubilder über die gesamte Länge des Objekts oder nur für den ersten und letzten Frame dargestellt werden. Bei Audio-Objekten lässt sich die

Wellenformdarstellung ausblenden. Dies empfiehlt sich vor allem für MPEG-Datenströme.

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

Verhalten Leertaste: Hier legen Sie fest, ob während der Wiedergabe ein Drücken der Leertaste den Abspielmarker wieder zurücksetzt (deaktiviert) oder der Abspielmarker an der aktuellen Position stehen bleibt (aktiviert).

Wiedergabe von Bildmaterial

Bildmaterial im Hintergrund laden: Aktivieren Sie diese Option, um eingefügtes Bildmaterial bereits vor der Wiedergabe im Hintergrund zu laden.

Ordner

Hier lassen sich die Pfade einstellen, in denen

- die Projekte abgespeichert werden (**Projekte**)
- die exportierten (**Exporte**) bzw. importierten (**Import**) Dateien sowie die Aufnahmen (**Aufnahmen**) abgelegt werden
- **Disc Images** gespeichert werden
- **Downloads** gespeichert werden
- sich die EXE-Dateien für den externen **Audio-** und den **Bildeditor** befinden, die sich über das Kontext-, „Effekte“- oder „Bereitstellen“-Menü starten lassen (nur Plus/Premium-Version)
- die VST-Plug-ins installiert wurden.

Hinweis: Die hier gesetzten Ordner gelten grundlegend, d. h. für das gesamte Programm. Neu erstellte Projekte werden eigens in einem separaten Unterordner gespeichert, das Sie im Bildschirm „Programmstart (siehe Seite 24)“ definieren können.

Video/Audio

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

Videostandard

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

Timeline

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

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

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

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

Audio -6 dB bei Import: Wenn Sie eine Datei mit Audiomaterial (Ton) laden, wird die Objektlautstärke des erzeugten Objekts auf -6 dB eingestellt. Dies ist insbesondere dann hilfreich, wenn mehrere Objekte parallel abgespielt werden, die Audiomaterial enthalten. Das Risiko von unerwünschten Übersteuerungseffekten wird damit gesenkt. Die Objektlautstärke kann jederzeit nachbearbeitet werden (siehe Seite 118).

Import

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

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

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

Video separat bearbeitet werden, müssen Sie zunächst diese Gruppierung auflösen („Gruppe auflösen“-Schaltfläche in der Werkzeugleiste oder über das „Bearbeiten“-Menü).

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

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

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

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

Sonstiges

Auflösung für bessere Performance reduzieren: Beim Import von Bilddateien wird deren meist unnötig hohe Auflösung reduziert, so dass weniger Speicher gebraucht wird und der Computer weniger belastet wird.

Automatische Interlace-Verarbeitung: MAGIX Video deluxe erkennt normalerweise automatisch, ob die geladenen Videodateien im Interlace- oder Progressive-Verfahren aufgenommen wurden, bei Videos im Interlace-Verfahren wird auch die Halbbildfolge erkannt. Falls die automatische Erkennung fehlschlägt, können Sie sie hier abschalten und in den Objekteigenschaften (siehe Seite 328) von Video-Objekten selbst die richtige Verarbeitung einstellen.

System

Programmoberfläche

Hinweisdialoge reaktivieren: Im neu installierten Zustand zeigt MAGIX Video deluxe eine Anzahl von Sicherheitsabfragen an verschiedenen Stellen des Programms. Jede einzelne von ihnen lässt sich abstellen, indem Sie die kleine Box am unteren Dialogrand mit der Aufschrift „Diese Meldung nicht mehr anzeigen“ aktivieren. Um sich diese Warnmeldungen anzeigen zu lassen, wählen Sie die Option „Hinweisdialoge reaktivieren“.

Online-Konfiguration starten: Wenn Sie über eine Internetverbindung verfügen und auch MAGIX Online Services nutzen, können Sie hier Ihre Services konfigurieren.

Rückgängig/Wiederherstellen

Hier stellen Sie die maximale Anzahl der rückgängig zu machenden Befehle ein. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Arbeitsspeicher wird benötigt.

Automatisches Speichern

In Auto-Save-Projekten wird nach der hier angegebenen Zeitspanne regelmäßig automatisch gespeichert. Falls das Programm einmal abstürzen sollte, können Sie über das letzte Auto-Save-Projekt den letzten Arbeitsstand zum Zeitpunkt des Speicherns zurückholen.

Sonstiges

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

Hohe Ausgabequalität bei dynamischem Zoom und Kombinationseffekten: Der Titeleditor wird standardmäßig in hoher Auflösung verwendet. Die Darstellungsqualität der Titel ist damit deutlich besser, jedoch erhöht sich auch die Ladezeit von Filmen, die Titel verwenden deutlich.

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

Mobile-Sync einschalten: Mobile-Sync wird für das Übertragen von Movie Edit Touch-Projekten auf MAGIX Video deluxe (siehe Seite 109) benötigt. Wenn die Option aktiviert ist, können Sie die mit Movie Edit Touch erstellten Projekte direkt auf MAGIX Video deluxe übertragen, um deren Bearbeitung mit MAGIX Video deluxe fortzusetzen.

Verhalten bei Doppelklick: Legen Sie fest, ob Dateien im Media Pool bei Doppelklick abgespielt oder in das Projektfenster importiert werden sollen.

Importformate

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

Anzeigeoptionen

Videoausgabe auf externes Gerät

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

Vorschau im Arranger und Vorschau und Wiedergabe in Videorekorder/Analogaufnahme

Sie können den Wiedergabemodus getrennt für das Projektfenster (inklusive aller Vorschau Fenster in den Effektdialogen) einerseits und die Vorschau Monitore bei der Aufnahme und im Videorekorder andererseits einstellen.

Videomodus:

Die Standardeinstellung ist hier „Hardwarebeschleunigung (Direct3D)“, die Sie in der Regel nicht ändern sollten, weil sie die besten Ergebnisse liefert. Sollten Probleme auftreten, z. B. das Bild schwarz bleiben, können Sie ausprobieren, ob die anderen Modi Abhilfe schaffen. Der „Kompatibilitätsmodus (VideoForWindows)“ schaltet die Hardwarebeschleunigung völlig aus, sollte also am ehesten funktionieren. Allerdings ist er auch der langsamste Modus, so dass das Projekt vermutlich nicht flüssig abgespielt werden kann. Für den Dateixport oder das Disc brennen sind diese Optionen irrelevant.

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

Kompatibilitätsmodus (Video for Windows): Dies ist der (altbewährte) Standardmodus, der auf allen Systemen funktioniert.

Standardmodus (Hardwarebeschleunigung, Direct 3D): Dieser Modus bietet extreme Geschwindigkeitsvorteile, da das Mischen, eine Vielzahl von Effekten und diverse Blenden direkt auf der Grafikkarte berechnet werden. Abhängig von der Grafikkarte kann die Leistungsfähigkeit um 300 % gesteigert werden. Beim Export wird die Grafikkarte nicht benutzt. Aktivieren Sie diesen Modus und haben mehrere Grafikkarten verbaut, können Sie außerdem die gewünschte Grafikkarte wählen, die genutzt werden soll.

Achtung: Für die Nutzung dieses Modus, muss die Grafikkarte mindestens 128 MB eigenen Speicher zur Verfügung stellen. Es muss mindestens Direct 3D 9 installiert sein und der Grafikkartentreiber muss die „High Level Pixel Shader Language 2.0“ unterstützen. MAGIX Video deluxe überprüft die entsprechenden Eigenschaften, wenn dieser Modus eingestellt wurde und setzt ihn bei Bedarf zurück.

Alternativmodus 2 (Video Mixing Renderer 9): Dieser Modus nutzt das Hardware-Deinterlacing von modernen Grafikkarten in Verbindung mit DirectX9. Stellen Sie sicher, dass Sie den neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert haben, der mit DirectX9 kompatibel sein muss.

Bildaufbau im Vertical Blank Interval: Der Bildaufbau erfolgt in der Vertikalaustastlücke des Monitorsignals (bzw. des angeschlossenen Fernsehgeräts). Damit werden Bildabriss vermieden. Die Option ist nur im Kompatibilitätsmodus (Video for Windows) wählbar.

Achtung: Dies kostet wegen der eventuell notwendigen Wartezeit auf den nächsten VBI nicht unbeträchtlich zusätzliche Rechenzeit.

Bei digitalen Displays wie TFT Monitoren können Sie die Option deaktiviert lassen.

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

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

Deinterlacing: In den Direct Show Modi „Overlay Mixer“ und „Video Mixing Renderer 9“ können Sie ein Hardware-Deinterlacing durch die Grafikkarte aktivieren. Zum Deinterlacing allgemein und den Optionen „Top/Bottom Field first“ lesen Sie bitte den entsprechenden Artikel Deinterlacing (siehe Seite 385) des PDF-Handbuchs.

Vergleichsbild im Quellmonitor beim Bearbeiten von Effekten im Media Pool: Ist diese Option aktiviert, wird beim Wechsel in die Effekte des Media Pools automatisch der Vergleichsmodus „Markiertes Objekt ohne Effekte“ aktiviert und beim Verlassen auch wieder deaktiviert. Dies dient dem Vergleich zwischen originalem und bearbeitetem Objekt. Bei deaktivierter Option wird diese Automatik unterbunden.

Import/Export

Hardwarebeschleunigung

Hardwarebeschleunigung bei Wiedergabe, falls möglich: Hier können Sie einstellen, dass bei der Wiedergabe die Hardwarebeschleunigung standardmäßig aktiviert sein soll, falls Ihr System dieses unterstützt.

Hardwareencoding beim Export, falls möglich: Hier können Sie einstellen, dass beim Export die Hardwarebeschleunigung standardmäßig aktiviert sein soll, falls Ihr System dieses unterstützt.

Sonstige

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

Bevorzugter Codec für Im- und Export von MPEG-2/MPEG-4: Diese Optionen sind nur verfügbar, wenn Sie den MainConcept-Encoder für MPEG-2 bzw. MPEG-4 installiert haben und legt fest, ob der Standard-Encoder oder der MainConcept-Encoder für Import und Export der entsprechenden Dateiformate verwendet wird.

Importformate

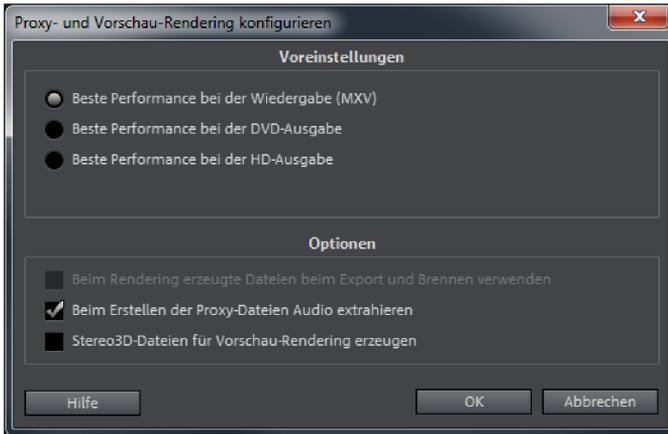
Dateiformate, die Sie nie verwenden, können Sie hier abwählen, diese werden dann nicht mehr importiert. Beachten Sie auch, dass es für manche Dateitypen (AVI, WMA) mehrere passende Importmodule gibt, MAGIX Video deluxe verwendet dann jeweils das schnellste. Wenn Sie Probleme beim Import bestimmter Dateien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

Proxy- und Vorschau-Rendering (Plus/Premium-Version)

Die Proxy-/Vorschau-Rendering-Einstellungen betreffen die Art, wie MAGIX Video deluxe beim Import Proxy-Dateien anlegt (siehe Seite 228) bzw. im Projektfenster markierte Bereiche rendert. Sie erreichen sie über das Menü „Datei“ > „Einstellungen“ > „Proxy- und Vorschau-Rendering“.

Tastaturkürzel: Alt + R

Info: Durch Proxy-/Vorschau-Rendering können Sie komplexe Passagen Ihres Projektes für eine flüssige Videovorschau vorab rendern. Sie starten diese Funktion über das Kontextmenü der Markerleiste. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Vorschau-Rendering“ (siehe Seite 229).



Voreinstellungen: Wählen Sie eine der Voreinstellungen aus, die für Ihren Fall passt. Dementsprechend höher oder niedriger wird die Qualität der Rendering-Dateien ausfallen und die Vorschau qualitativ festgelegt.

- **Wiedergabe:** Die niedrigste Qualitätsstufe. Vorschau-Rendering soll nicht für den Export oder das Brennen genutzt werden, sondern nur für eine bessere Performance bei der Wiedergabe im Programm. Diese Einstellung ist voreingestellt.
- **DVD-Ausgabe:** Die Wiedergabe im Programm wird flüssiger und das Erstellen einer Standard-Video-DVD wird beschleunigt.
- **HD-Ausgabe:** Die Wiedergabe im Programm wird flüssiger und das Erstellen einer Blu-ray/AVCHD wird beschleunigt.

Optionen

- **Beim Rendering erzeugte Dateien beim Export und Brennen verwenden:** Wenn Ihnen die Auflösung der gerenderten Dateien für den fertigen Film ausreicht, können Sie diese für den finalen Export mitverwenden. Dadurch wird die Zeit zur Erstellung des Films verkürzt.
Diese Funktion ist voreingestellt, wenn Sie in den Voreinstellungen für DVD-Ausgabe bzw. HD-Ausgabe gewählt haben, da die Qualität auch für den Export optimiert ist.
Haben Sie „Beste Performance bei der Wiedergabe“ gewählt, können Sie diese Einstellung nicht wählen.
- **Beim Erstellen von Proxy-Dateien Audio extrahieren:** Neben den Proxy-Dateien für Videos werden separate Audio-Dateien (*.wav) erstellt, um die Performance bei der Wiedergabe zu verbessern.
- **Stereo3D-Dateien für Vorschau-Rendering erzeugen:** Sie können auch die Vorschau in 3D sehen.

Bitte beachten Sie: Je nach gewähltem Format und Größe des aufgezogenen Bereichs dauert das Rendern länger.

Aufnahme

Aufnahmemethode auswählen



Um eine Aufnahme zu starten, klicken Sie auf die rote Schaltfläche „Aufnahme“ unter dem Vorschaumonitor.

Im folgenden Dialogfenster stehen zur Auswahl:



- **Import von AVCHD/SD-Karte/USB** für den Import von AVCHD-Kameras, Wechseldatenträgern und sogenannten MTP-Geräten.
- **HDV-Kamera** für HDV-Kameras
- **DV-Kamera** für Mini-DV-Kameras und DV-Videorekorder
- **Video** für analoge Videokameras, Analog-TV, VHS-Rekorder, Webcam u.ä.
- **Audio** für Mikrofon, Kassettenrekorder, MiniDisc-Player, Plattenspieler u.a.
- **Bildschirm:** nimmt direkt vom Computerbildschirm auf.
- **Einzelbild** für Schnappschüsse oder Serienbilder von analogen Videokameras, Analog-TV, VHS-Rekorder, Webcam u.ä.

AVCHD-Aufnahme

Beim Import von AVCHD/SD-Karte/USB werden die durch Kamera erzeugten Videodateien auf den Computer kopiert.

Neben gewöhnlichen Wechseldatenträgern werden auch Geräte unterstützt, die als sogenannte „MTP“-Geräte bezeichnet werden. „MTP“ ist die Abkürzung für „Media Transfer Protocol“ und bezeichnet das Übertragungsprotokoll von Mediengeräten, wie beispielsweise Fotokameras, Videokameras, MP3-Playern usw.

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

Hinweis: Beim Import von AVCHD-Videos ist es notwendig, den MPEG-4-Codec zu aktivieren (siehe Seite 358) und ggf. ein Audiopaket-Upgrade herunterzuladen. Dies wird von MAGIX Video deluxe automatisch angeboten, sobald ein Codec benötigt wird.

Kamera anschließen

Geeignete Kameras gibt es in drei Bauformen:

- **Kameras mit Speicherkarte als Wechseldatenträger:** Die Kamera bietet einen Steckplatz für eine Speicherkarte. Ihr Computer sollte einen Kartenleser für die entsprechende Speicherkarte besitzen, die Sie der Kamera entnehmen und in den Kartenleser stecken. Verschiedene Kameramodelle lassen sich auch per USB anschließen.
- **Kameras, die direkt DVDs brennen,** oft auch in kleiner Abmessung (80 mm Durchmesser statt der üblichen 120 mm): Die DVD kann der Kamera entnommen und in das DVD-Laufwerk des Computers gelegt werden. Bei einem sogenannten Slot-in-DVD-Laufwerk schauen Sie unbedingt vorher in dessen Bedienungsanleitung nach, ob es mit 80mm-DVDs (auch als 3"-DVD oder MiniDVD bezeichnet) umgehen kann.
- **Kameras mit eingebauter Festplatte:** Die Kamera meldet sich als Laufwerk an, sobald sie über ein USB-Kabel am PC angeschlossen ist. Dieses zusätzliche Laufwerk ist im Media Pool zu sehen.

Hinweis: Die hier aufgelisteten Varianten und Vorgehensweisen spiegeln unsere Erfahrung wieder. Dennoch empfehlen wir, sich die Anleitung der Kamera zur genauen Vorgehensweise durchzulesen und im Zweifelsfall den Hersteller zu kontaktieren.

AVCHD/SD-Karte/USB

Nach der Auswahl des Imports öffnet sich folgender Dialog:



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

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

9 Importieren: Löst den Importprozess der ausgewählten Dateien in den Zielordner aus.

Abbrechen: Schließt den Dialog ohne Import.

10 Anzeigefilter: Mit dem Anzeigefilter können Sie einstellen, ob bestimmte Dateien ausgeblendet werden sollen.

Wenn Sie einen Haken **entfernen**, werden die entsprechenden Dateien ausgeblendet:

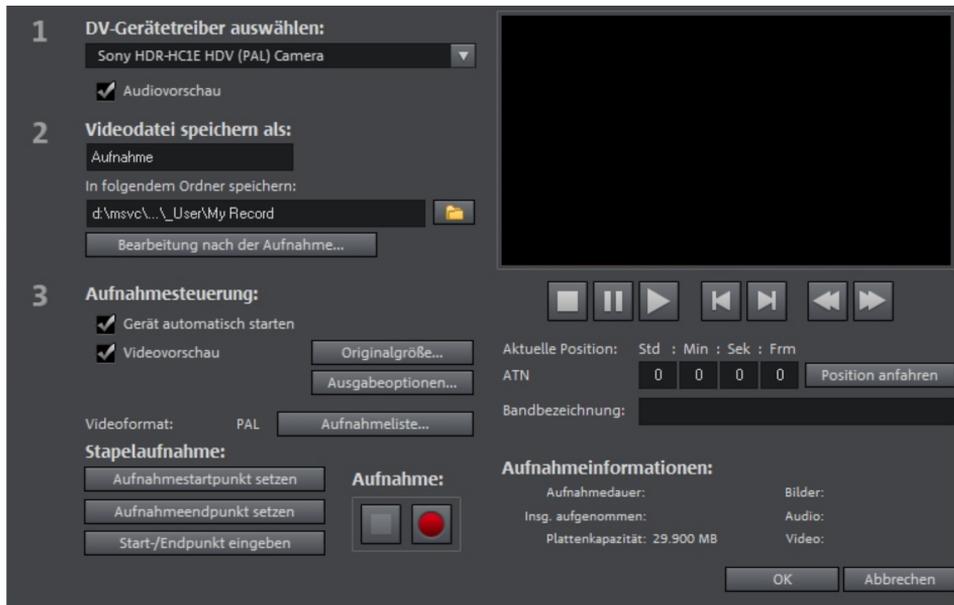
- **Videos:** Alle Videodateien werden ausgeblendet.
- **Fotos:** Alle Fotodateien werden ausgeblendet.
- **Markierte Dateien:** Alle für den Import ausgewählten Dateien werden ausgeblendet. Dadurch werden ihnen nur noch die **nicht ausgewählten Dateien** angezeigt.
- **Nicht markierte Dateien:** Alle nicht ausgewählten Dateien werden ausgeblendet. Dies ist hilfreich, wenn Sie ihre Auswahl vor dem Import überprüfen wollen.
- **Importierte Dateien:** Es werden alle Dateien ausgeblendet, die bereits durch MAGIX Video deluxe von dem eingestellten Gerät importiert wurden.

11 Importoptionen: Hier legen Sie fest, was nach dem Importieren zusätzlich geschieht:

- **In den Film importieren:** Die Medien werden direkt als Objekte in den geöffneten Film eingefügt. Bei deaktivierter Option werden sie lediglich in den Zielordner kopiert und sind danach jederzeit über den Media Pool ansteuerbar.
- **Ausgewählte Medien nach Import von Kamera löschen:** Mit dieser Option löschen Sie die ausgewählten Medien nach dem Import von der Kamera.
- **Dialog nach Import schließen:** Der Dialog schließt sich, sobald der Importvorgang abgeschlossen ist.

HDV-Kamera

Mit dieser Option öffnen Sie den Aufnahmedialog für HDV-Camcorder. Dazu muss ein betriebsbereiter HDV-Camcorder angeschlossen sein.



Die Optionen in diesem Dialog finden Sie weiter unten bei der DV-Aufnahme erklärt.

DV-Kamera

DV-Geräte

MAGIX Video deluxe unterstützt die durchgängige Bearbeitung von DV (Digital Video)-Daten. Voraussetzung dafür sind ein DV-Recorder oder -Camcorder und Computer mit FireWire-Schnittstelle.

Für eine digitale Videoaufnahme muss der digitale Ausgang des MiniDV-Camcorders oder DV-Videorekorders im ausgeschalteten Zustand an die DV-Schnittstelle (auch FireWire oder iLink genannt) des PCs angeschlossen sein. Außerdem muss auf Ihrem PC Microsofts „DirectX8a“ oder höher installiert sein. Dann schalten Sie Ihren Camcorder in die Betriebsart „Videorekorder“ oder „Playback“ und öffnen den DV-Aufnahmedialog.

DV- oder HDV-Kamera anschließen

- Verbinden Sie den digitalen Ausgang der ausgeschalteten Kamera mit der DV-Schnittstelle des Computers (auch FireWire oder iLink genannt).
- Legen Sie die DV-Kassette bzw. den Datenträger in die Kamera ein.
- Schalten Sie die Kamera in die Betriebsart „Videorekorder“ oder „Wiedergabe“.

Die Kamera ist jetzt bereit für das Überspielen des Videos auf den Computer.

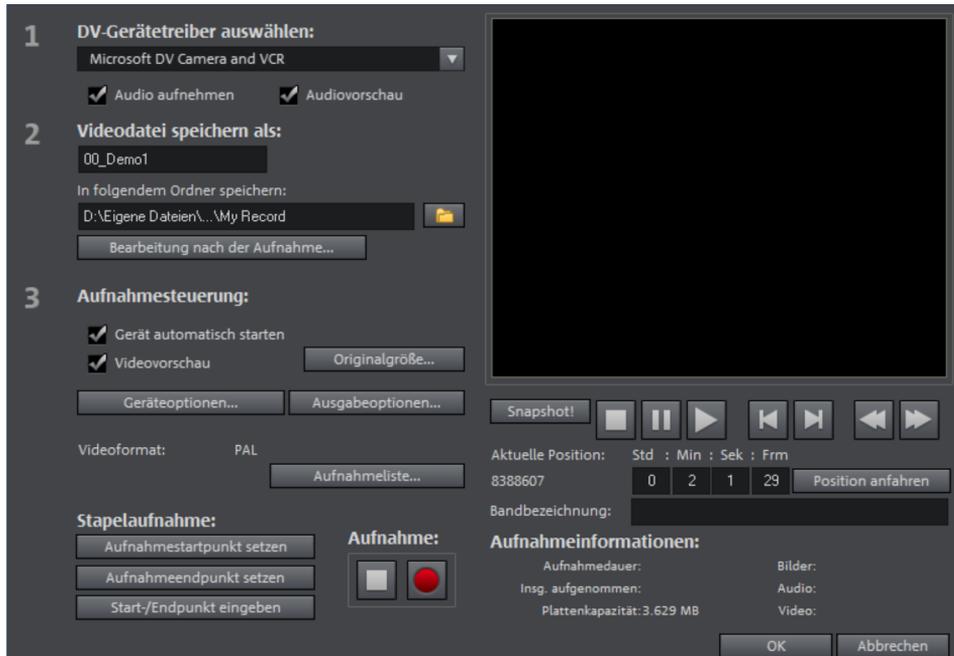
Hinweis: Unter Umständen verwenden Sie eine HDV-Kamera im DV-Modus, um beispielsweise Aufnahmen im alten DV-Format zu übertragen. Bei vielen Kameras wurden Probleme mit diesem Modus festgestellt, daher die Empfehlung, auch den **Aufnahmemodus** der Kamera auf „DV“ umzustellen und die Kamera anschließend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

Aufnahme von DV-Videorekorder oder -Kamera

- Klicken Sie im Aufnahme-Auswahldialog auf „DV-Kamera“. Unkomprimierte DV-Aufnahmen benötigen ca. 220 MB pro Minute Video. Wenn Sie Ihr Video stattdessen im platzsparenden MPEG-Format aufnehmen wollen, aktivieren Sie vorher noch die Box „DV als MPEG aufnehmen“.
- Daraufhin öffnet sich der eigentliche Aufnahmedialog. Prüfen Sie, ob ein DV-Kamera-Treiber ausgewählt ist.
- Benennen Sie die Aufnahme. Wählen Sie einen aussagekräftigen Namen, unter dem Sie später Ihren Film auf der Festplatte wiederfinden wollen.
- Mit den Schaltflächen der Fernsteuerung können Sie die passende Stelle auf dem Band des Camcorders ansteuern: Spulen Sie vorwärts, rückwärts und starten Sie die Wiedergabe zu Kontrollzwecken. Beginnen Sie die Aufnahme mit der Aufnahme-Schaltfläche. Achten Sie dabei auf den verbleibenden Festplattenspeicher.
- Beenden Sie den Aufnahmedialog mit „Stop“ und verlassen Sie den Aufnahmedialog. Ihre Filmaufnahme sehen Sie im Projektfenster im unteren Drittel des Bildschirms.

Tipp: Im DV-Aufnahmedialog lassen sich auch Ausschnitte aus dem DV-Video festlegen, die nacheinander aufgenommen werden (Stapelaufnahme). Lesen Sie dazu das Thema „Stapelaufnahme“ (siehe Seite 98)

Aufnahmedialog DV-Aufnahme



Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie vor jeder Aufnahme genügend Speicherplatz auf der Festplatte vorhanden haben. DV-Aufnahmen benötigen ca. 220 MB pro Minute Video.

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

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

Videodatei speichern als / In folgendem Ordner speichern: Hier geben Sie den Titel Ihres aufzunehmenden Films ein. Außerdem können Sie den Ordner auswählen, in den Ihre Videodatei gespeichert werden soll. Voreingestellt ist der Standard-Aufnahmeordner, den Sie in den Pfadeinstellungen (siehe Seite 81) unter Menü „Datei“ > „Programmeinstellungen“ > „Ordner“ ändern können.

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

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

Videovorschau: Auf dem Vorschaumonitor sehen Sie Ihr Video als Vorschau.

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

Stapelaufnahme: Hier lassen sich Start- und Endpunkte für die Aufnahme setzen. Sie können also im Videoband zunächst alle zu verwendenden Aufnahmen heraussuchen und in einer Liste für geplante Aufnahmen zusammenstellen. Diese wird beim Aufnahmestart (rote Schaltfläche) der Reihe nach abgearbeitet, d. h. automatisch aufgenommen. Sie müssen also nicht jede Szene einzeln aufnehmen. Sie legen nur die Aufnahmezeitpunkte fest, der Computer erledigt den Rest. Um den Start- und Endpunkt präzise einzustellen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Start-/Endpunkt eingeben“ (siehe Seite 97).

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

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

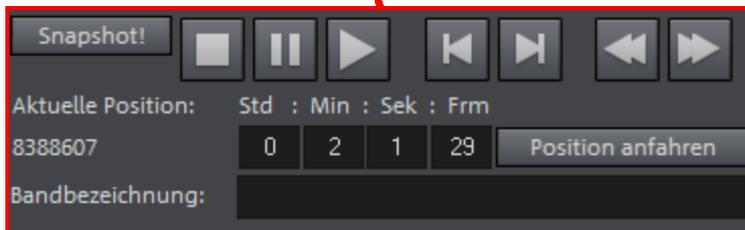
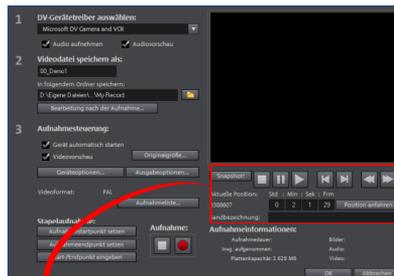
Stopp: Der Aufnahmevorgang wird gestoppt.

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

Fernsteuerung

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

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

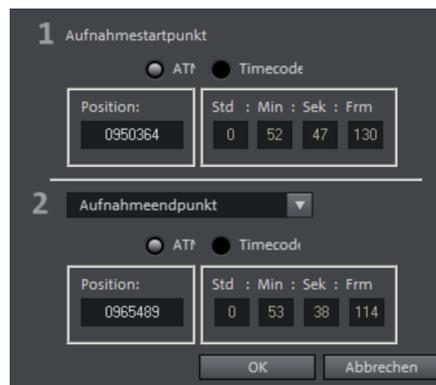


Bandbezeichnung: Benennen Sie hier Ihr Band. MAGIX Video deluxe benötigt diese Bezeichnung für die DV-Logging-Funktion.

Aufnahmeinformationen: Zeigt Ihnen verschiedene Informationen zu Ihren Aufnahmen an.

Start-/Endpunkt eingeben: Hier lassen sich der Start- und Endpunkt oder alternativ die Aufnahmelänge für eine Szene exakt eingeben.

Beide Werte können jeweils in ATN (Absolute Track Number) oder als Timecode (Zeitstempel) in Stunden:Minuten:Sekunden:Frames eingeben werden.



DV als MPEG

Diese Option im Aufnahme-Auswahldialog ermöglicht es, die DV-Aufnahme direkt im platzsparenden MPEG-Format auf die Festplatte zu überspielen.

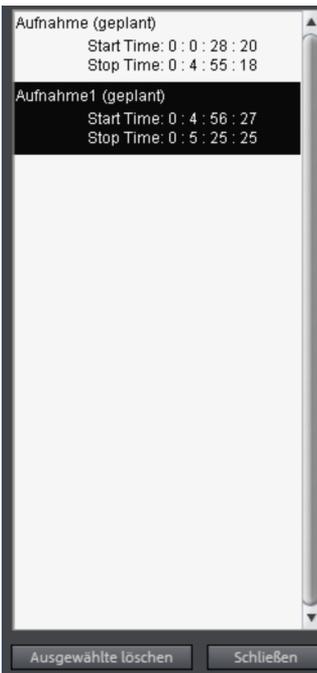


Im „DV als MPEG“-Dialogfenster gelangen Sie über „Erweitert“ an die Einstellungsoptionen des MPEG-Encoders.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Ihr DV-Material ohne Zwischenschritt sofort auf eine Disc zu brennen.

Aufnahmeliste

Hier lassen sich Start- und Endpunkte für die Aufnahme setzen. Sie können also im Videoband zunächst alle zu verwendenden Aufnahmen herausuchen und in einer Liste für geplante Aufnahmen zusammenstellen. Diese wird beim Aufnahmestart (rote Schaltfläche) der Reihe nach abgearbeitet, d. h. automatisch aufgenommen. Sie müssen also nicht jede Szene einzeln aufnehmen. Sie legen nur die Aufnahmezeitpunkte fest, der Computer erledigt den Rest. Um den Start- und Endpunkt präzise einzustellen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Start-/Endpunkt eingeben“ (siehe Seite 97).



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

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

Logging

Logging bedeutet, dass MAGIX Video deluxe den ursprünglichen Speicherort, Position sowie weitere Informationen (Metadaten, z. B. Szene, Take, Bewertung, Kommentar usw.) von DV-Videos und Audiodateien mit abspeichert.

Alles, was per DV-Aufnahme, DV zu MPEG-Aufnahme und HDV-Aufnahme kopiert wird, taucht automatisch in der Aufnahmeliste des entsprechenden Aufnahmedialoges auf. So erscheinen Aufnahmen als „geplant“, wenn von diesen das zugehörige Videomaterial auf der Festplatte fehlt.

Findet Video deluxe beim Laden eines Films dazugehörige DV- und Wave-Dateien nicht, fordert es automatisch dazu auf, das entsprechende DV-Band in den Camcorder zu legen und liest die betroffenen Szenen vom DV-Band automatisch wieder ein.

Es kann also auf die Sicherung der (u. U. sehr großen) DV-AVI- und Audiodateien verzichtet werden. Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal an einem Film arbeiten möchten, in der Zwischenzeit aber den Festplattenplatz brauchen, löschen Sie die großen DV-AVI- und Audiodateien.

Analoge Videoaufnahme

Analoge Videoquelle anschließen

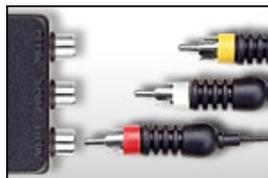
Verbinden Sie den Videoausgang der Videokamera oder des Videorekorders mit dem Videoeingang (TV-, Video- oder VideoIn-Grafikkarte) Ihres PCs und den Audioausgang mit dem Line-Eingang Ihrer Soundkarte.

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

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



Scart/Cinch-Adapter



Scart/Cinch-Adapter mit 3 Cinchkabeln

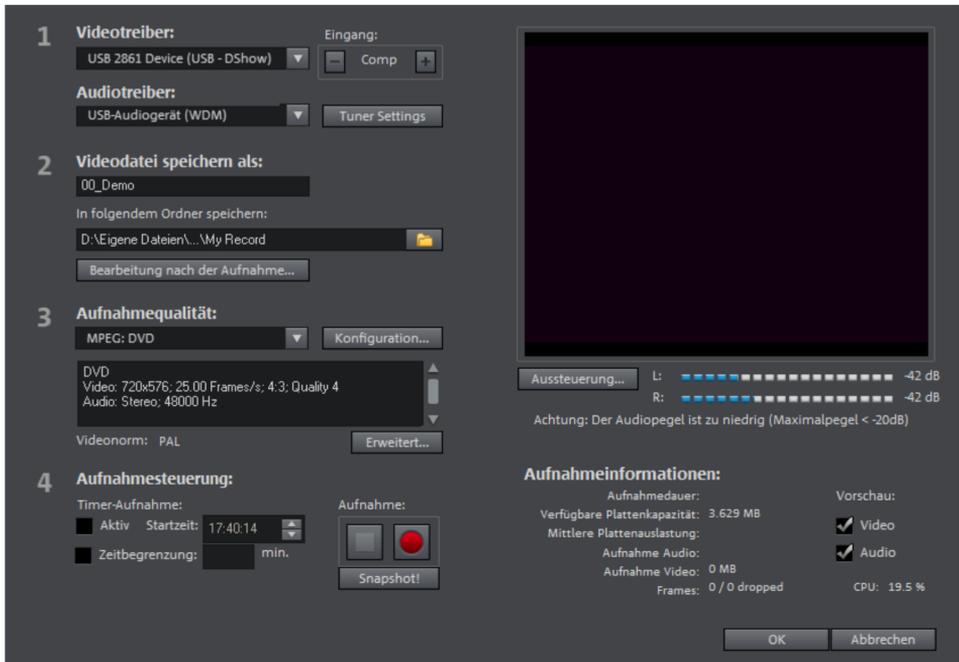


Stereo-Cinch/Mini-Klinke-Adapter

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

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

Analoge Videoaufnahme-Dialog



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

Hinweis: Unter „Videotreiber“ lässt sich in der Plus/Premium-Version auch der Eintrag „Bildschirmaufnahme“ auswählen. Wie diese genau funktioniert, lesen Sie im Abschnitt „Bildschirm Inhalte aufnehmen (Plus/Premium-Version)“ (siehe Seite 106).

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

Videodatei speichern als / In folgendem Ordner speichern: Hier geben Sie den Titel Ihres aufzunehmenden Films ein. Außerdem können Sie den Ordner auswählen, in den Ihre Videodatei gespeichert werden soll. Voreingestellt ist der Standard-Aufnahmeordner. Diesen können Sie in den Pfadeinstellungen (siehe Seite 81) unter Menü „Datei > Programmeinstellungen > Verzeichnisse“ ändern.

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

Aufnahmequalität: In der Listbox können Sie verschiedene vordefinierte Aufnahmequalitäten wählen, je nach Verwendungszweck des Bildmaterials und Computerleistung. Sie sind nach Bildqualität geordnet. Mit **Konfiguration** können Sie die Qualität für das gewählte Preset noch feineinstellen.

Die mit MPEG gekennzeichneten Presets nehmen direkt ins MPEG-Format auf.

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

Erweitert...: Öffnet den Einstellungsdialog des Videotreibers (siehe Seite 101).

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

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

Snapshot!: Mit Snapshot! erzeugen Sie ein Standbild direkt aus dem Vorschaumonitor heraus. Die Bilder werden als Grafikdatei in der angegebenen Auflösung im Aufnahmeverzeichnis gespeichert.

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

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

Erweiterte Einstellungen im Videoaufnahme-Dialog

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

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

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

Composite In = der normale Videoeingang (i. a. Cinch-Buchse)

S-Video = S-Video-Eingang (Mini-DIN-Buchse)

S-VHS In = S-VHS-Eingang (Spezialkabel)

Tuner In = TV-Signal des eingebauten Tuners

Bildeinstellung

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

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

Format: Hier bitte **keine** Änderungen vornehmen. Einstellungen zum Aufnahmeformat werden im Videoaufnahmedialog unter Aufnahmequalität vorgenommen.

Senderwahl

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

Audio

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

Anschluss der Aufnahmequellen

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

- Wenn Sie Musik von einer Stereoanlage überspielen wollen, benutzen Sie den Line-In-Eingang. Wenn der Verstärker Ihrer Stereoanlage über separate Line-out- bzw. Aux-out-Buchsen verfügt, sollten Sie diese Buchsen benutzen.

Dazu müssen Sie diese mit dem Line-In-Eingang des Computers verbinden. Meistens bietet der HiFi-Verstärker Cinch-Buchsen und der Computer Mini-Stereo-Klinkenbuchsen. Sie müssen sich also zunächst ein entsprechendes Kabel mit zwei Cinch-Steckern und einem Mini-Stereo-Klinkenstecker besorgen.

- Wenn der Verstärker über keine separaten Ausgänge (außer den Boxenanschlüssen) verfügt, können Sie den Kopfhöreranschluss für die Aufnahme benutzen. Dazu brauchen Sie (in der Regel) ein Kabel mit Stereo- bzw. Mini-Stereo-Klinkensteckern. Dieser Anschluss hat den Vorteil, dass der Pegel des Signals am Kopfhörerausgang mit einem separaten Lautstärkereglер eingestellt werden kann. Allerdings sind Kopfhöreranschlüsse oft nicht sehr hochwertig. Deshalb sollten Sie, wenn möglich, die Line-Out-Ausgänge verwenden.
- Bei Kassettenüberspielungen von einem Kassettendeck können Sie die Line-Out-Anschlüsse des Tape-Decks direkt an den Line-Eingang des Computers anschließen.
- Bei Schallplattenüberspielungen sollten Sie die Ausgänge des Plattenspielers nicht direkt an den Computer anschließen, weil das Phono-Signal erst vorverstärkt werden muss. Hier bleibt meist nur die Lösung über den Kopfhöreranschluss oder über einen externen Vorverstärker. Es gibt aber auch Schallplattenspieler mit einem normalen Line-Out-Anschluss.
- Wenn Sie Mikrofonaufnahmen machen wollen, verbinden Sie das Mikrofon mit dem Mikrofoneingang des Computers.

Einpegeln des Signals und Aufnahme

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

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

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

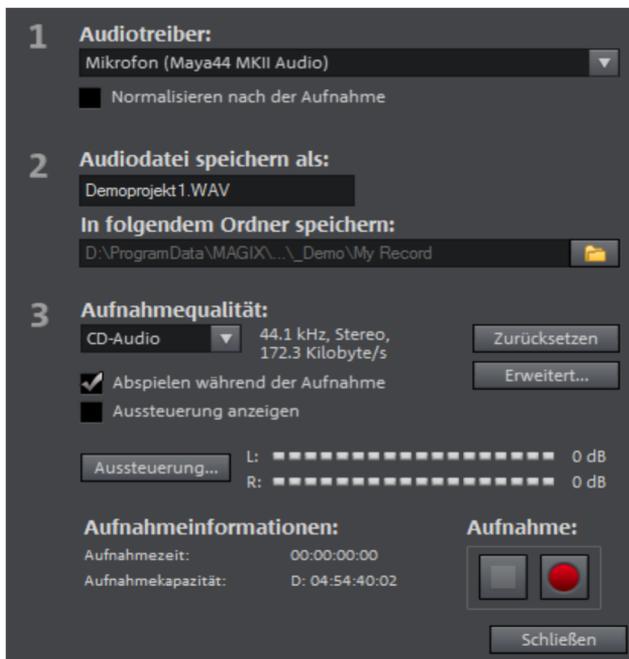
Ist sie zu hoch, so dass sich Verzerrungen ergeben, muss das eingehende Signal reduziert werden. Wenn Sie die Klangquelle über Line-out-Anschlüsse vom Verstärker oder Kassettendeck mit der Soundkarte verbunden haben, geht dies nur über das Mixerfenster Ihrer Soundkarte. Sie erreichen den Mixer direkt aus dem Aufnahmedialog über die Schaltfläche „Aussteuerung“.

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

Maßstab für die optimale Einpegelung ist natürlich die lauteste Stelle des Materials. Diese sollte maximal ausgesteuert werden. Die eigentliche Aufnahme beginnt, wenn die Schaltfläche „Aufnahme“ im Fenster „Audioaufnahme“ angeklickt wird. Am Ende

der Aufnahme erfolgt eine Abfrage, ob die Aufnahme verwendet werden soll. Das neu aufgenommene Material wird in der nächsten freien Spur an der aktuellen Position des Abspielmarkers im Projekt platziert.

Dialog Audioaufnahme



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

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

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

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

Aussteuerung anzeigen (Monitor): Mit der Aussteuerungsanzeige (Peakmeter) überwachen Sie die Stärke des Eingangssignals. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt zum Thema Einpegeln (siehe Seite 103).

Aufnahme: Diese Schaltfläche startet die eigentliche Aufnahme.

Stopp: Diese Schaltfläche beendet den Aufnahmevorgang.

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

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

Erweiterte Einstellungen

- **Monoaufnahme:** aktivieren Sie für eine Monoaufnahme. Dadurch wird der benötigte Speicherplatz um die Hälfte reduziert. Monoaufnahmen sind vor allem für Sprachaufnahmen zu empfehlen, bei denen nur ein (Standard-)Monomikrofon verwendet wird.
- **Echtzeitanpassung der Samplerate:** Damit wird die Samplerate der neu aufzunehmenden Datei automatisch an die Samplerate der Tonspur des aktuellen Films angepasst (die Sie bei der Videoaufnahme einstellen).
- **Lautstärkeabsenkung („Ducking“):** Wenn Sie ein Video, das bereits mit einer gut ausgesteuerten Tonspur ausgestattet ist, mit zusätzlichen Sprecherkommentaren oder Tonmaterialien versorgen wollen, aktivieren Sie im Aufnahmedialog die Option „Automatische Lautstärkeabsenkung anderer Audiospuren“. Dadurch wird bei der Aufnahme an den Stellen im Projekt, an denen sich Audio-Objekte befinden, automatisch die Lautstärke abgesenkt. Dies erfolgt über eine automatisch konfigurierte Lautstärke-Kurve: Vor und nach der Aufnahme wird aus- bzw. eingefadet, so dass Sie eine homogene Gesamtlautstärke erreichen. (Das Absenken der Lautstärke während des Sprecherkommentars wird auch „Ducking“ genannt.)

Einzelbild

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

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

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

Alle aufgenommenen Bilder werden in das geöffnete Projekt eingefügt.

Zeitsteuerung

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

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

Erweiterte Einstellungen

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

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

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

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

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

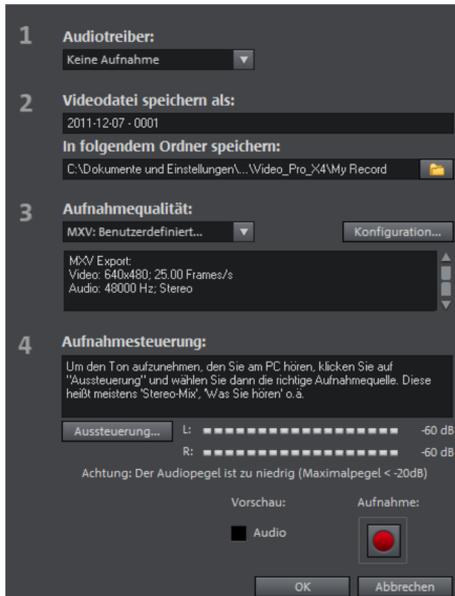
Format: Hier bitte keine Änderungen vornehmen! Einstellungen zum Aufnahmeformat werden im Aufnahmeialog unter Auflösung vorgenommen.

Bildschirmaufnahme

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

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

Schrittfolge Bildschirmaufnahme



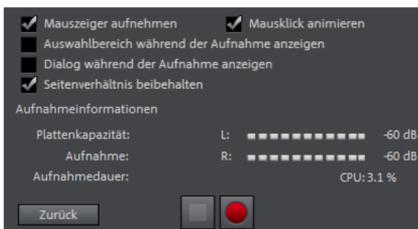
- Unter „**Aufnahmequalität**“ finden Sie verschiedene Voreinstellungen für unterschiedliche Zwecke. Sie können entweder den kompletten Monitor abfilmen oder einen Rahmen in unterschiedlicher Größe wählen, um z.B. den Monitor des Windows Media Players oder eines anderen Videoplayer abzufilmen. Klicken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

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

- Wählen Sie „Bildschirm“ im Aufnahme-Auswahldialog.

Es erscheint ein weiterer Dialog mit einer roten Aufnahme-Schaltfläche und einer schwarzen Stopp-Schaltfläche, außerdem der Rahmen mit gestrichelter Umrandung.

- Aktivieren Sie die Option „Mauszeiger aufnehmen“, um die Bewegungen des Mauszeigers mit aufzuzeichnen.

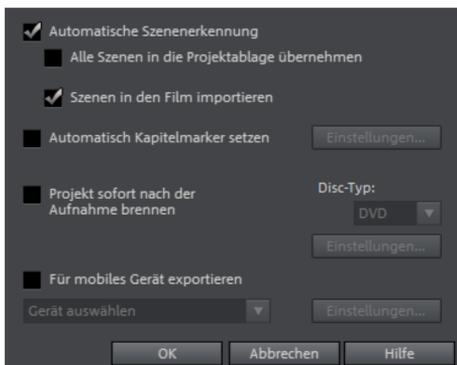


- Wählen Sie nun den aufzunehmenden Bildschirmbereich aus, z. B. den Monitor des Videoplayer, in dem das Video abgespielt wird. Schieben Sie dazu den Rahmen über den aufzunehmenden Bereich und passen Sie ihn, wenn nötig, durch Ziehen an den Ecken noch auf die richtige Größe an.

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

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

Bearbeitung nach der Aufnahme



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

Der Dialog bietet folgende Optionen:

- **Automatische Szenenerkennung:** Damit lässt sich das Material in Szenen unterteilen. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Automatische Szenenerkennung“ (siehe Seite 233).
- **Automatisch Kapitelmarker setzen:** Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Kapitelmarker automatisch setzen“ (siehe Seite 308) im Kapitel „Menü Bearbeiten“ des PDF-Handbuchs oder der Hilfe (F1-Taste).

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

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

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

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

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

Für mobiles Gerät exportieren: Der aufgenommene Film wird sofort in das Format des ausgewählten mobilen Geräts gewandelt und auf das Gerät übertragen. Im Listenfeld voreingestellt ist das Gerät, welches im Dialog Video/Audio ausspielen (siehe Seite 294) ausgewählt wurde.

Einstellungen: öffnet den Dialog Exportheinstellungen (siehe Seite 288) für das gewählte Zielgerät.

Übertragen eines Movie Edit Touch-Projekts von Android

Projekte von Movie Edit Touch für Android lassen sich ganz einfach auf MAGIX Video deluxe übertragen. Während MAGIX Video deluxe läuft, wird das Movie Edit Touch-Projekt von einem Android-Tablet oder -Smartphone an MAGIX Video deluxe übermittelt und kann dort als eigenständiger Film weiterverarbeitet werden.



Tipp: Scannen Sie den abgebildeten QR-Code mit Ihrem Android-Gerät, um die Produktseite von Movie Edit Touch im Google Play Store <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magix.android.met> zu öffnen.

Anwendungsbeispiel

Sie haben mit Ihrem Android-Gerät und Movie Edit Touch einige Videoszenen aufgenommen, bereits grob vorsortiert und geschnitten. Sie wollen nun das Movie Edit Touch-Projekt auf MAGIX Video deluxe übertragen und dort fertigstellen.

Bereits übertragene Movie Edit Touch-Projekte können durch erneutes Übertragen aktualisiert werden, allerdings wird dann das mit MAGIX Video deluxe bearbeitete Projekt überschrieben. Speichern Sie daher in diesem Fall einfach den Film mit MAGIX Video deluxe unter einem anderen Namen ab.

Voraussetzungen

- Android-Gerät und PC mit MAGIX Video deluxe befinden sich im selben Netzwerk.
- Auf dem Android-Gerät ist die Android-Version 4.3 oder höher installiert, um Movie Edit Touch installieren zu können.
- Auf dem Android-Gerät ist Movie Edit Touch installiert.

Vorgehensweise

1. Starten Sie MAGIX Video deluxe.
2. Starten Sie Movie Edit Touch auf dem Android-Gerät.
3. Öffnen Sie das Movie Edit Touch-Projekt.
4. Aktivieren Sie die Schnittansicht in Movie Edit Touch.
5. Betätigen Sie die folgende Schaltfläche in Movie Edit Touch: 
6. Bestätigen Sie die Projektübertragung mit der Schaltfläche „Start“.

Ergebnis: Movie Edit Touch sucht ein gestartetes MAGIX Video deluxe im gleichen Netzwerk. Sobald Movie Edit Touch ein MAGIX Video deluxe im gleichen Netzwerk gefunden hat, zeigt MAGIX Video deluxe eine entsprechende Abfrage an.

7. Bestätigen Sie die Abfrage zum Übertragen des Projekts in MAGIX Video deluxe.

Ergebnis: Das Movie Edit Touch-Projekt wird an MAGIX Video deluxe übertragen und als eigenständiger Film geöffnet.

Wenn bereits ein anderer Film geöffnet ist, fragt MAGIX Video deluxe ab, ob der neue Film hinzugefügt oder als eigenständiges Projekt angelegt werden soll.

Hinweise

- Wenn Sie das Movie Edit Touch-Projekt zwischenzeitlich auf Ihrem Android-Gerät bearbeitet haben und erneut übertragen wollen, stellen Sie sicher, dass dieses Projekt nicht mit MAGIX Video deluxe geöffnet ist, da es sonst nicht überschrieben werden kann.
- Änderungen, die bisher mit MAGIX Video deluxe gemacht wurden, gehen beim erneuten Übertragen eines Movie Edit Touch-Projekts verloren.

Probleme und Lösungen

Movie Edit Touch findet MAGIX Video deluxe nicht.

- Prüfen Sie die Netzwerkverbindungen des Android-Geräts sowie des PCs. Beide Geräte müssen sich im gleichen Netzwerk befinden.
- Stellen Sie sicher, dass folgende Ports im Netzwerk freigegeben sind:
 - UDP-Port 6666
 - HTTP-Port kann dynamisch durch das Android-Gerät zugewiesen werden.

Das Projekt kann nicht erneut übertragen werden.

- Eventuell ist das Projekt noch in MAGIX Video deluxe geöffnet. Schließen Sie das Projekt in MAGIX Video deluxe und wiederholen Sie das Übertragen des Movie Edit Touch-Projekts.

Import einer nicht kopiergeschützten DVD

Klicken Sie im Media Pool unter „Import“ auf „Computer“ und wählen per Doppelklick das DVD-Laufwerk aus, in dem die einzulesende DVD liegt.

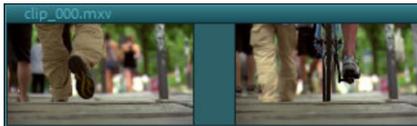
Nun laden Sie, wie im Kapitel „Objekte in das Projekt einfügen“ beschrieben, die aufgelisteten VOB-Dateien in das Projekt. MAGIX Video deluxe erkennt, welche Dateien zusammenhängen, so dass Sie nur eine der Dateien laden müssen.

Objekte

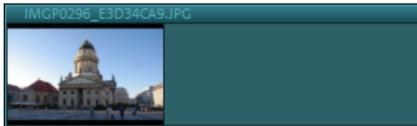
Im Timeline-Modus von MAGIX Video deluxe haben Sie es mit „Objekten“ zu tun. Unter diese allgemeine Bezeichnung fallen alle Medientypen, die auf den Spuren des Projektfensters liegen. In MAGIX Video deluxe gibt es grundsätzlich die folgenden Objekttypen:



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



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



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



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



Titelobjekte: Titelobjekte werden mit dem Titeleditor (siehe Seite 138) erzeugt und beinhalten Text, der in Ihre Projekte eingeblendet wird. Sie haben keine Dateierweiterung.

Im folgenden Kapitel wird beschrieben, wie man mit den Objekten arbeitet. Die Arbeitsweise ist für alle Objekttypen einheitlich. Im folgenden Kapitel wird beschrieben, was man mit diesen Objekten alles anfangen kann. Denn die Arbeitsweise ist für alle Objekttypen einheitlich.

Tip: Viele Funktionen erreichen Sie im Kontextmenü (siehe Seite 323) für Objekte, das Sie über einen rechten Mausklick auf das Objekt öffnen. Dort finden Sie auch

den Dialog „Objekteigenschaften“, wo Sie neben Informationen zu den aktuellen Einstellungen auch verschiedene Interlace-Einstellungen für das Objekt treffen können.

Objekte in das Projekt einfügen

Dateiauswahl per Vorschaumonitor

Mit dem Vorschaumonitor können Sie Ihr Material vor dem Importieren genau sichten und schneiden. Auf der Transportkontrolle (siehe Seite 43) unterhalb des Vorschaumonitors stehen Ihnen dazu verschiedene Schaltflächen zur Verfügung. Für die meisten Einträge im Media Pool gibt es eine Vorschaufunktion.

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

Vollbildansicht

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

Filmüberblick

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

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

- Wenn Sie auf ein bestimmtes Objekt im Vorschaumonitor klicken, wird im Projektfenster auf das Objekt gezoomt.

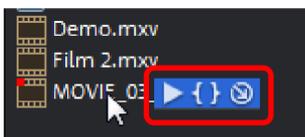
- Wenn Sie im Vorschaumonitor mit der Maus einen Rahmen aufziehen, wird im Projektfenster auf den entsprechenden Bereich gezoomt.
- Wenn Sie den Abspielmarker des Vorschaumonitors verschieben, wird auch der Abspielmarker des Projektfensters entsprechend mitverschoben.

Tip: Wenn Sie diese Funktion sehr oft nutzen, bietet es sich für das schnelle Wechseln an, das Tastaturkürzel „Umschalt + A“ zu verwenden.

Dateien laden

Mediendateien lassen sich auf verschiedene Weise aus dem Media Pool in das Projektfenster laden:

- **Der schnellste Weg:** Sie ziehen die gewünschte Datei mit gehaltener Maus direkt aus dem Media Pool auf die gewünschte Spur. Befindet sich auf dieser Position bereits ein Objekt, wird die Datei an der gewählten Zeitposition auf der nächsten leeren Spur darunter eingefügt.
- **Mehrere Dateien laden:** Wenn Sie mehrere Dateien aus dem Ordner laden wollen, klicken Sie der Reihe nach mit gedrückter Strg-Taste auf die Einträge, die Sie verwenden wollen. Wenn Sie eine fortlaufende Folge von Dateien laden wollen, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken erst auf den ersten und dann auf den letzten Eintrag. Alle dazwischen liegenden Einträge werden markiert. Anschließend ziehen Sie alle markierten Dateien mit gehaltener Maustaste in das Projektfenster.
- **Einfügen per Befehl:** Sie können auch die Befehle der Schaltfläche „Einfügemodi“ (siehe Seite 73) nutzen.
- **Popup-Symbol:** Für jeden Eintrag im Media Pool gib es ein zwei- bis dreiteiliges Popup-Symbol. Es erscheint, wenn der Mauszeiger über einem Eintrag kurz stillgehalten wird.



Vorschau: Klicken Sie auf das Wiedergabesymbol, um das Medium wiederzugeben: Video- und Bilddateien werden im Vorschaumonitor angezeigt, Audiodateien über die Soundkarte abgespielt. Auch für die mitgelieferten Vorlagen gibt es eine Vorschau.



Trimmen: Wenn Sie nur einen Teil aus dem Gesamtvideo in das Projekt importieren möchten, klicken Sie auf das Trimm-Symbol mit den geschwungenen Klammern. Dadurch wird das Video in den Vorschaumonitor geladen. Begrenzen Sie nun auf der Zeitachse des Vorschaumonitors den Bereich, den Sie in das Projekt importieren möchten. Ziehen Sie abschließend das Video mit gehaltener Maustaste („Drag & Drop“) aus dem Vorschaumonitor in das Projekt. Dabei wird nur der zuvor eingegrenzte Bereich als Video-Objekt importiert (siehe Seite 115).



Importieren: Klicken Sie auf das Importieren-Symbol, um das ausgewählte Medium ins Projektfenster zu laden.

Dateien mit mehreren Tonspuren

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

Hinweis: Um Audio-Objekte im Projekt zu sehen und auszuwählen, muss der Timeline-Modus (siehe Seite 30) eingestellt sein.

Bereiche aus Filmdateien laden

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

1. Wählen Sie die gewünschte Datei aus:
 - im Media Pool per Doppelklick,
 - im Media Pool per Klick auf das mittlere Symbol  oder
 - per Drag & Drop aus dem Media Pool in den Vorschaumonitor
2. Wenn Sie sich zunächst einen Überblick über das Videomaterial verschaffen wollen, lokalisieren Sie zunächst die Bereichsgrenzen. Dazu spielen Sie die gewählte Datei im Vorschaumonitor ab und ermitteln Sie den Bereich, den Sie im Projekt verwenden wollen.
3. Setzen Sie die Bereichsgrenzen (In Point und Out Point):

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

- Verschieben Sie die Bereichsgrenzen direkt mit gehaltener Maustaste,

- setzen Sie die Bereichsgrenzen mit den Schaltflächen



oder

- setzen Sie die Bereichsgrenzen mit den Tastaturkürzeln I (= In Point) und O (= Out Point).

4. Übernehmen Sie den Bereich in den Film:

- Klicken Sie auf das Bild im Vorschaumonitor und ziehen Sie es mit gehaltener Maustaste in das Projektfenster oder
- Verwenden Sie die Einfügemodi (siehe Seite 345), um die Auswahl in das Projektfenster zu übernehmen.
Nutzen Sie auch die Tastaturkürzel der Einfügemodi (siehe Seite 345)!

Ergebnis: Es erscheint ein Objekt in der Spur, das dem gewählten Bereich entspricht.

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

Objekte markieren und gruppieren

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

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

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

Objekte verschieben

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

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

Objekte schneiden

Alle Objekte lassen sich zerschneiden. Jedes Objektteil wird dabei zu einem völlig selbstständigen Objekt:



1. Markieren Sie das zu zerschneidende Objekt.
2. Stellen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der geschnitten werden soll.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schneiden“ (siehe Seite 71) oder wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Option „Schneiden“ > „Szene zerschneiden“.

Hinweis: Wenn Sie den Befehl „Szene zerschneiden“ anwenden, ohne ein Objekt ausgewählt zu haben, werden alle Objekte an der Position des Abspielmarkers zerschnitten.

Tipp: Im Kapitel „Schnelleinstieg“ finden Sie eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie man unbrauchbare Szenen aus dem Material herauschneidet (siehe Seite 32).

Es gibt drei Optionen, um zerschnittene Objekte wieder zusammenzufügen:

- Klicken Sie auf die Rückgängig-Schaltfläche in der unteren Werkzeugleiste (siehe Seite 68). Diese können Sie allerdings nur direkt nach dem Zerschneiden verwenden.
- Markieren Sie die einzelnen Teile und wählen Sie den Befehl „Gruppe bilden“, der alle markierten Objekte zu einer Gruppe zusammenfügt.
- Entfernen Sie das hintere Objekt und erweitern Sie das vordere Objekt mit dem rechten unteren Anfasser wieder auf die alte Länge.

Objekte vervielfältigen

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

Objektanfasser

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



5 „Anfasser“: Länge, Fade, Transparenz (Lautstärke)

Mit den Anfassern oben links bzw. rechts kann ein Objekt ein- bzw. ausgeblendet werden. Durch das Ein- und Ausblenden von sich überlappenden Objekten können Überblendungen (Crossfades) zwischen verschiedenen Objekten realisiert werden. Die Länge der Überblendung kann dabei direkt mit den Anfassern reguliert werden.

Mit dem Transparenz- bzw. Lautstärkeanfasser oben in der Mitte des Objekts kann die Transparenz von Video- und Bitmap-Objekten bzw. die Lautstärke von Audio-Objekten geändert werden.

Wenn Sie also den mittleren Anfasser eines Video-Objekts nach unten regeln, wird das Objekt im Prinzip durchsichtig. Wenn es kein weiteres Objekt auf einer darüberliegenden Spur gibt, scheint die Farbe schwarz durch, so dass sich eine Reduzierung der Helligkeit ergibt.

Objekte trimmen

Das Trimmen bezeichnet das genaue Einstellen von Objektgrenzen bzw. von Ein-, Aus- und Überblendungen. Daher gibt es in MAGIX Video deluxe zwei verschiedene Trimmer, die über das Kontextmenü eines Video- oder Bildobjekts aufgerufen werden.

Allgemeine Bedienungshinweise für beide Trim-Editoren

Abspielfunktionen: Das Trim-Fenster verfügt über eigene Abspielfunktionen, mit denen das Objekt einzeln oder im Zusammenhang des Projekts abgespielt werden kann.

Die **rechte Wiedergabe-Schaltfläche** spielt das Projekt ganz normal ab. Dabei kann die Bildwiedergabe ruckeln, weil der Prozessor ausgelastet ist. Dabei werden Frames, die der Prozessor nicht mehr schnell genug errechnen kann, ausgelassen.

Die **mittlere Wiedergabe-Schaltfläche** spielt den Abspielbereich „Frame by Frame“, d. h. es werden keine Frames ausgelassen, die Wiedergabe ist also je nach Prozessorauslastung verlangsamt, aber trotzdem flüssig.

Die **linke Wiedergabe-Schaltfläche** rendert vor dem Abspielen, d. h. die aktuellen Einstellungen werden zunächst berechnet und dann ausgegeben. Dies Verfahren sorgt für ein sicheres, ruckelfreies Abspielen.

Mit den **Vor- und Zurückspulfunktionen** wird der Bereichsanfang in der Zeitachse versetzt. Auf diese Weise lassen sich die Übergänge zwischen zwei Videos genau kontrollieren.

Schrittweite: Ein Klick auf die Pfeil-Schaltflächen in den beiden Trim-Editoren versetzt den jeweiligen Anfasser oder das Material innerhalb des Objekts genau um ein Frame. Über die Strg-Taste lässt sich die Schrittweite auf 5 Frames pro Mausklick verlängern.

Trimmer für einzelne Objekte

In der Mitte des Trimm-Fensters befindet sich eine schematische Darstellung des ausgewählten Objekts mit seinen Anfassern.



Einblenden/Ausblenden (4, 5): Diese Schaltflächen justieren die oberen Fade-Anfasser des Objekts.

Objekt-Inhalt (3): Hier lässt sich das Videomaterial verschieben, das abgespielt wird, ohne die Objektlänge zu verändern.

Position (2): Über diese Schaltflächen wird das Objekt auf der Spur verschoben.

Erstes Frame / Ende Fade In (7): Mit diesen beiden Reitern schalten Sie die Ansicht des linken Monitors zwischen dem ersten Frame des Objekts und dem Ende der Einblendung um.

Start Fade Out / letztes Frame (8): Mit diesen beiden Reitern schalten Sie die Ansicht des rechten Monitors zwischen dem Start der Ausblendung und dem letzten Frame des Objekts um.

Linke/Rechte Pfeil-Schaltflächen (1, 6): Hier werden die unteren Objektanfasser justiert.

Nächstes Objekt/Schnitt (9, 10): Die Schaltflächen ganz rechts unten springen zum nächsten / vorherigen Objekt bzw. Schnitt im Projektfenster. Dadurch können Sie sich im Arrangement bewegen und Objekte trimmen, ohne den Trimmer verlassen zu müssen.

Tastaturkürzel: Umschalt + N

Schnitttrimmer



In der Mitte des Trim-Fensters befindet sich eine schematische Darstellung des ausgewählten Übergangs mit seinen Anfassern.

Linke Pfeil-Schaltflächen (1): verschiebt das letzte Frame des ersten Objekts, das zweite Objekt wird nachgeführt. Die Länge des Übergangs bleibt bestehen. Die Anzeige zeigt die relative Änderung im Vergleich zum Ausgangszustand beim Öffnen des Trimmers an.

Position (2): verschiebt das zweite Objekt. Die Länge des Übergangs wird dadurch verändert. Dies entspricht dem Verschieben des Objekts im Projektfenster.

Objektinhalt (3): verschiebt den Film unter dem zweiten Objekt. Die Länge des Übergangs und die Objekte selbst werden nicht verändert.

Kreuzblende (4): verändert die Übergangslänge symmetrisch zu beiden Objekten. Die Objekte selbst bleiben gleichlang. Die Länge kann numerisch eingegeben werden.

Mittlere Pfeil-Schaltflächen (5): verschiebt den bestehenden Übergang. Beide Objekte bleiben an ihrer Position, nur der Schnittpunkt wandert.

Blende (6): zeigt die Art des Übergangs an. Ein Mausklick öffnet ein Popup-Menü, in dem eine Blende ausgewählt werden kann.

Rechte Pfeil-Schaltflächen (7): verschiebt das Startframe des zweiten Objekts. Das erste Objekt und der Übergang bleiben bestehen. Nur die Länge des zweiten Objekts ändert sich.

Start Fade Out / letztes Frame (8): schaltet den linken Monitor zwischen dem Übergangs-Start und dem letzten Frame des Objekts um.

Erstes Frame / Ende Fade In (9): schaltet den rechten Monitor zwischen dem ersten Frame des hinteren Objekts und dem Übergangs-Ende um.

Nächster Schnitt (10) / nächstes Objekt (11): Diese Schaltflächen springen zum nächsten/vorherigen Schnitt/Objekt im Projektfenster. Dadurch können Sie sich im Projekt bewegen und Schnitte trimmen, ohne den Trimmer verlassen zu müssen.

Ton und Bild voneinander trennen

Normalerweise werden Videos mit Originalton zusammen geschnitten, um stets sicher zu stellen, dass der passende Ton synchron zum Video abgespielt wird. Dies wird in Video deluxe dadurch erreicht, dass das Video-Objekt mit dem dazugehörigen Audio-Objekt gruppiert ist und voreingestellt auf einer Spur zusammen dargestellt wird.

Videos mit Tonmaterial erscheinen im Projektfenster als Kombiobjekt (Audio und Video in einem Objekt).



So können Sie Audio- und Bildmaterial voneinander trennen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt.
2. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl „Audiofunktionen“ > „Video/Audio auf separaten Spuren“.

Ergebnis: Audio-Objekt und Video-Objekt werden als Objektgruppe in zwei Spuren angezeigt.

3. Wählen Sie die Objektgruppe aus.
4. Öffnen Sie das Menü „Bearbeiten“ und wählen Sie die Funktion „Gruppe auflösen“ (siehe Seite 305).

- oder -

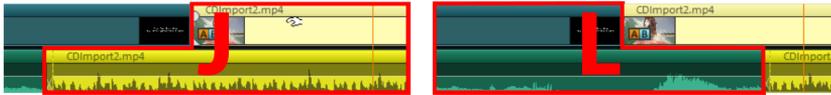
Wählen Sie die entsprechende Schaltfläche auf der Werkzeugleiste (siehe Seite 69).

Ergebnis: Die Gruppierung wird aufgelöst, beide Objekte können nun unabhängig voneinander bearbeitet werden.

Die Objekte lassen sich anschließend mit der Funktion „Gruppe bilden“ wieder gruppieren.

J-L-Schnitt

Audio- und Bildmaterial lassen sich auch temporär voneinander trennen, zum Beispiel ist es eine beliebte Schnitttechnik, bei einem Schnitt den O-Ton der nächsten Szene bereits ein wenig eher einsetzen zu lassen als das Bild (oder umgekehrt). Die dabei entstehende Anordnung der Objekte erinnert in Ihrer Form an ein J bzw L, daher der Name.



Mit dem J-L-Schnitt ist es möglich, solche Schnitte zu erzeugen, ohne dabei die Gruppierung des Videos mit seinem O-Ton aufzuheben:

1. Klicken Sie mit gehaltener **Alt-Taste** an der äußere Kante des Audio- oder Videoobjekts. Dadurch schalten Sie in den „J-L“-Schnittmodus.
2. Verschieben Sie die Kante, so dass Audio- und Videoobjekt nicht mehr an derselben Stelle beginnen bzw. enden.
Ergebnis: Die Gruppierung bleibt bestehen, aber die Längen des Audio- und Video-Objekts lassen sich nun unabhängig voneinander einstellen.

Wenn Sie eines der Objekte wieder auf die Länge des anderen ziehen, rasten die Kanten aneinander und der „J-L“-Schnittmodus wird beendet.

Objekte separat speichern

Einzelne Objekte oder Objektgruppen aus dem Arranger können Sie als separate Dateien abspeichern. Schneiden Sie beispielsweise kleine Trailer, Jingles und dergleichen, die Sie immer wieder leicht abgewandelt brauchen und speichern Sie diese für andere Projekte zur Wiederverwendung als Take.

Diese so genannte Take-Datei (*.TK2) enthält einen Verweis auf eine bestimmte Multimediadatei oder auf ein Sonderobjekt (Videos, Ton, Visuals etc.) mit allen zusätzlichen Eigenschaften, die ein Objekt haben kann, wie Start- und Endzeitpunkt, Fades und Effektbearbeitungen inklusive Effektkurven (siehe Seite 171).

Take speichern

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

Take via Drag & Drop speichern

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

Take umbenennen

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

Take laden

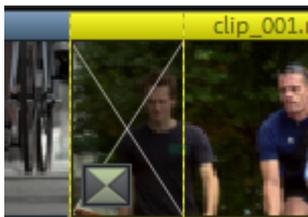
Takes werden wie alle anderen Objekte in das Projekt eingefügt.

Blenden

Wenn Sie Videodateien in das Projektfenster ziehen, folgen die einzelnen Objekte normalerweise direkt hintereinander. Das wird als „harter Schnitt“ bezeichnet. Sie können aber die Filmszenen auch ineinander überblenden.

Dies bedeutet, dass für die Dauer der Überblendung zwei Objekte gleichzeitig abgespielt werden und auf verschiedene Arten gemischt, „überblendet“, werden können. Sie finden eine Vielzahl von Blenden im Blenden-Ordner des Media Pools.

Einfacher Crossfade



Überblendungen im Projektfenster erzeugen Sie, indem Sie das zweite Objekt über das erste ziehen. Dabei wird automatisch ein **Crossfade** (dt. **Kreuzüberblendung**) erzeugt. Bei dieser Standardüberblendung werden lediglich die Helligkeitswerte der beiden Objekte addiert, der erste Clip wird ausgeblendet, der zweite gleichzeitig eingeblendet. Die Dauer des Crossfade wird dabei im Projektfenster durch sich kreuzende weiße Linien dargestellt. Ziehen am oberen Objektanfassers des zweiten Objekts regelt gleichzeitig die Einblenddauer des zweiten und die Ausblenddauer des ersten Objekts, also die Crossfade-Länge.



Zum Auswählen einer anderen Blende klicken Sie auf das Überblendungssymbol, welches an einem markierten Objekt dargestellt wird.

Es öffnet sich das Blenden-Menü. Das Icon des Überblendungssymbols ändert sich entsprechend der gewählten Blende.

Blenden aus dem Media Pool

1. Klicken Sie im Reiter Vorlagen „Blenden“ im Media Pool im Abschnitt „Blenden“ auf eine der Kacheln, um die Blenden dieser Sammlung anzuzeigen.
2. Ein Klick auf einen Eintrag ermöglicht wie immer eine Vorschau der Blende.
3. Ziehen Sie die gewünschte Blende auf den Übergang der beiden zu überblendenden Objekte. Nur wenn sich der Mauszeiger über einem Szenenwechsel befindet, verändert er sich von einem Sperrsymbol zu einem Objektsymbol, d. h. Sie können die Blende dort platzieren. Das hintere Objekt wird um die Dauer der Blende nach vorn verschoben.

Blenden können eine beliebige Länge haben, d. h. wenn die Überblendung verkürzt wird, wird der Effekt entsprechend schneller abgespielt.

Einige Blenden lassen sich im Media Pool noch genauer einstellen (z. B. die Stärke der Kantenglättung oder Spiegelung links bzw. rechts). Dabei werden im Media Pool immer die Einstellungen gezeigt, die für die Blende am Anfang des selektierten Objektes gelten.

Die sog. Alpha-Blenden (in den Unterordnern „Objekte“, „Iris“, „Zufällig“ usw.) sind eigentlich vorproduzierte Schwarz-Weiß-Videos, die in Verbindung mit dem Alpha-Keying-Effekt zur Überblendung verwendet werden.

Andere Blenden verwenden Soundeffekte und unter den Effektblenden (nur in Plus/Premium-Version) finden Sie verschiedene Unschärfen. Testen Sie einfach, welche Blende wie aussieht, um für zukünftige Projekte einen Überblick über die Möglichkeiten zu gewinnen.

Tip: Wenden Sie Blenden sparsam an. Wenn Sie sich Filme im Kino oder Fernsehen aufmerksam anschauen, werden Sie bemerken, dass der „harte Schnitt“ der Regelfall ist und Blenden eher die Ausnahmen sind. Videos wirken schnell unprofessionell und überladen, wenn Sie an jedem Szenenübergang überblenden.

Eigene Blenden exportieren

Sie können MAGIX Video deluxe sehr leicht um weitere Überblendeffekte erweitern, indem Sie Videos produzieren, die einen beliebigen Übergang von Schwarz nach Weiß enthalten. Sie können ein solches Video aus beliebigem (auch farbigem) Videomaterial erzeugen, indem Sie es als Transition exportieren (Menü „Datei“ > „Film exportieren“ > „Export als Blende“).

Dabei wird der geladene Film bzw. ein Ausschnitt davon als Schwarz-Weiß-Video im MXV-Format exportiert und im Blendenordner abgelegt. Anschließend ist es dort im Media Pool und auch im Blendenmenü verfügbar.

3D-Blenden

3D-Effekte bieten abwechslungsreiche und spannende Möglichkeiten, dreidimensionale Übergänge zwischen zwei Videos zu schaffen.

Folgende Blendeneinstellungen stehen zur Verfügung:

Anti-Aliasing: An den Kanten dreidimensionaler Objekte entsteht häufig ein unschöner Treppeneffekt. Das Anti-Aliasing (Kantenglättung) verringert diesen Effekt, benötigt aber auch mehr Rechenleistung. Die Einstellung gilt global für alle 3D-Blenden, eine Umschaltung des Anti-Aliasing bei einer 3D-Blende bewirkt also, dass auch alle anderen 3D-Blenden diese Einstellung übernehmen.

Horizontal / Vertikal Mirror: Mit diesen Optionen kann die Bewegungsbahn der 3D-Objekte innerhalb der Blenden beeinflusst werden. „Horizontal“ spiegelt die Bewegung des Objektes horizontal, also entlang der X-Achse. „Vertikal“ spiegelt die Bewegung des Objektes vertikal, also entlang der Y-Achse.

3D-Folgen

Die 3D-Folgen stellen eine Weiterentwicklung der 3D-Blenden (siehe Seite 125) dar, wobei die Blenden thematisch geordnet sind. So können Sie z. B. Fotos auf einer Pinnwand oder an den Wänden einer Galerie erscheinen lassen.

- Klicken Sie im Media Pool > „Vorlagen“ > „Blenden“ > „3D Folgen“. Wählen Sie die gewünschte 3D-Folge und ziehen Sie sie auf den ersten Szenen- oder Bilderwechsel, ab dem die 3D-Folge beginnen soll.

Im Dialog können Sie auswählen, wie viele der folgenden Blenden durch die 3D-Folge ersetzt werden sollen.

Marker

In MAGIX Video deluxe können Sie innerhalb Ihres Projektes verschiedene Arten von Markern setzen oder setzen lassen.



Mit der **Schloss-Schaltfläche** (ganz vorn neben der Zeitachse) lassen sich alle Marker gegen ein versehentliches Verschieben oder Löschen sperren.

Abspielmarker



Der Abspielmarker markiert den Punkt, ab dem das abzuspielende Material – entweder das Projekt oder eine ausgewählte Datei im Media Pool – abgespielt wird. Es gibt je einen Abspielmarker unterhalb jedes Vorschaumonitors und zusätzlich einen oberhalb der Zeitachse am Projektfenster.

Unterhalb der Monitore und in der Zeitachse ist der Abspielmarker ein rotes Dreieck. Im Projektfenster wird die Abspielposition zusätzlich durch eine senkrechte Linie angezeigt.

Um den Abspielmarker zu verschieben, klicken Sie auf die gewünschte Stelle unterhalb des Monitors. Alternativ können Sie den Abspielmarker auch mit gedrückter Maustaste verschieben. Während des Verschiebens wird das aktuelle Bild am Monitor ausgegeben, so dass Sie sehen können, wo im Material Sie sich befinden.

Den Abspielmarker im Programmmonitor können Sie zusätzlich im unteren Teil der Zeitachse am Projektfenster verschieben. Dabei wird auch der Abspielmarker am Programmmonitor mitversetzt – beide Marker sind miteinander gekoppelt.

Die genaue Position des Abspielmarkers sehen Sie in der Zeitanzeige links oben über dem jeweiligen Monitor. Dort können Sie die angezeigten Werte (Stunde:Minute: Sekunde:Frame) auch direkt per Mausklick ändern, um einen bestimmten Zeitpunkt anzusteuern. Geben Sie die gewünschte Zahl ein und der Abspielmarker springt an die entsprechende Position.

Tip: Unter „Datei“ > „Einstellungen“ > „Programm...“ können Sie im Reiter „Wiedergabe“ einstellen, ob ein erneutes Drücken der Leertaste während der Wiedergabe den Abspielmarker an die aktuelle Position versetzt oder ob dieser zurück an seine Ursprungsposition springt.

Projektmarker

Über das Menü „Bearbeiten“ oder die Tastenkombination „Umschalt + Zifferntasten 1-0“ (0 für den zehnten Marker) gibt es die Möglichkeit, an die aktuelle Position des

Abspielmarkers einen Projektmarker zu setzen (siehe Seite 307). Sie dienen beispielsweise als Gedankenstütze oder markieren bestimmte Stellen oder Ereignisse im Projekt.

Nach dem Auswählen des Menüpunkts öffnet sich ein Dialog zur Eingabe eines Namens für den zu erstellenden Marker. Die ersten zehn Projektmarker lassen sich über die Kombination „Strg + Zifferntasten 1-0“ aufrufen. Damit ist es möglich, schnell an bestimmte Positionen in einem längeren Video zu springen, ohne lange zu suchen und zu scrollen.

Projektmarker lassen sich jederzeit über das Kontextmenü löschen oder umbenennen. Sie haben keinen direkten Einfluss auf das Resultat, stellen aber eine große Arbeitserleichterung dar.

Rastmarker

Objekte, Objektkanten, Marker oder der Abspielmarker springen automatisch an bestimmte „Schlüsselpositionen“, sobald sie mit der Maus nah genug an diese heranbewegt werden. Dies nennt man „Rasten“. Damit können Objekte auch dann exakt positioniert werden, wenn das Projekt weit herausgezoomt ist. Pro Objekt kann ein Rastmarker bestimmt werden, um innerhalb eines Objekts bestimmte Stellen zu markieren, an denen andere Objekte rasten. Dies hilft z. B. wenn Sie einen Titel an einer bestimmten Stelle eines Video-Objekts einblenden wollen.

Rastmarker setzen: Um einen Rastmarker zu setzen, wählen Sie ein Objekt aus und setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an die Sie den Rastmarker setzen möchten. Sie können beliebig viele Rastmarker pro Objekt setzen.

Mit dem Mauszeiger können Sie über den Rastmarker gehen, ihn anfassen und per Drag & Drop verschieben. Oder nutzen Sie die Funktion „Objekte an Rastmarker ausrichten“.

Tastaturkürzel: Strg + P

Dort, wo der Abspielmarker im markierten Objekt steht, wird ein Rastmarker gesetzt.

Rastmarker setzen (erweitert): Öffnet im Media Pool unter „Effekte“ den Bereich für die Rastmarker.

Objekte an Rastmarker ausrichten: Richtet die Objekte so aus, dass sie an den Rastmarkern anheften.

Alle Rastmarker löschen: Alle Rastmarker in allen Objekten innerhalb eines Films werden gelöscht.

Rastmarker anzeigen bzw. verstecken: Sie können Rastmarker bei Bedarf ausblenden und wieder anzeigen.

Bereichsmarker (In- & Out-Points)

Bereichsmarker sind der Startmarker (In-Point) und Endmarker (Out-Point). Sie dienen im Vorschaumonitor dazu, einen bestimmten Bereich zu markieren, der mit der Schaltfläche „Bereichswiedergabe“ (Taste: #) unterhalb des entsprechenden Monitors wiedergegeben werden kann.



Im Arrangement dienen die Bereichsmarker dem Angeben der Einfügeposition für neues Bild- oder Tonmaterial.

Hinweis: Die Zahl zwischen den beiden Markern zeigt die Länge des ausgewählten Bereichs nach dem Muster (Stunden:) Minuten: Sekunden: Frames an.

Wiedergabebereich ändern

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Wiedergabebereich und damit den Start- und Endmarker im Projekt zu verändern.

- Gesamten Bereich verschieben:
 - Drücken Sie die Strg-Taste und halten Sie diese gedrückt, klicken Sie in den blauen Bereich zwischen Start- und Endmarker und verschieben Sie die Mausposition nach links oder rechts, während Sie die Strg-Taste und die linke Maustaste gedrückt halten.
- Bereichsgrenzen verschieben:
 - Klicken Sie in der oberen Leiste des Projektfensters auf einen der beiden Marker und verschieben Sie diesen bei gehaltener Maustaste.
 - Klicken Sie auf einen der beiden Marker unterhalb des Vorschaumonitors und verschieben Sie diesen mit gehaltener Maustaste.
- Bereichsgrenzen neu setzen:
 - Mit Maus und Tastatur:
 - Setzen Sie den Abspielmarker auf die gewünschte Position und drücken Sie die Schaltfläche „Bereichsanfang (In-Point)“ bzw. „Bereichsende (Out-Point)“ unterhalb des Vorschaumonitors, um den Start- bzw. Endpunkt Ihres Bereichs festzulegen.
 - Bereichsanfang per Maus
 - Klicken Sie in der oberen Leiste des Projektfensters mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle.
 - Der Bereichsanfang wird an diese Stelle gesetzt.
 - Wenn Sie hinter das Bereichsende klicken, wird der Wiedergabebereich auf die gesamte Filmlänge eingestellt.
 - Bereichsende per Maus:
 - Klicken Sie in der oberen Leiste des Projektfensters mit der rechten

Maustaste auf eine beliebige Stelle.
 Das Bereichsende wird an diese Stelle gesetzt.
 Wenn Sie vor das Bereichsende klicken, wird der Wiedergabebereich auf die gesamte Filmlänge eingestellt

Kapitelmarker



Der Kapitelmarker bestimmt den Anfang eines neuen Kapitels. Kapitel dienen zur besseren Navigation, wenn Sie Ihr Projekt auf eine Disc brennen.

Die nachfolgenden Optionen finden Sie im Menü „Bearbeiten“ > „Marker“ oder indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Abspielmarker klicken.

Kapitelmarker setzen



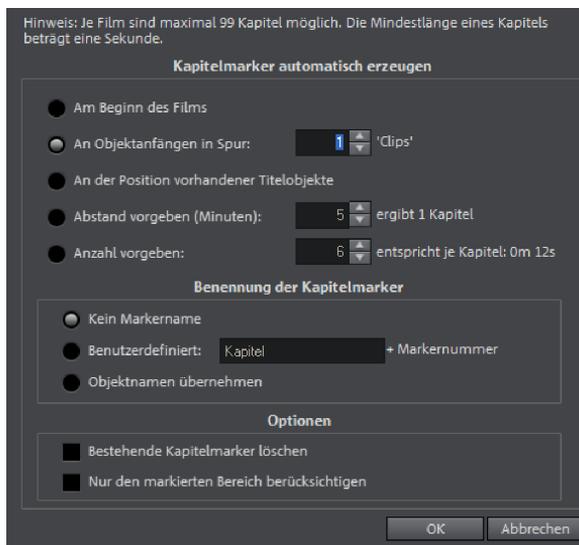
Setzt einen Kapitelmarker an der Position des Abspielmarkers. Dies erzeugt einen Kapiteleintrag im Disc-Menü, wenn Sie den Film auf eine Disc brennen.

Sie können Ihren Kapitelmarker umbenennen, indem Sie im Kontextmenü „Umbenennen“ auswählen. Der Name erscheint auch im Kapitelmenü (siehe Seite 265).

Kapitelmarker automatisch setzen

Diese Option setzt automatisch nach bestimmten Regeln Kapitelmarker im Projekt, die im Filmmenü einer Disc als Kapitel erscheinen können. Dies ist nützlich, wenn sofort nach einer Aufnahme eine Disc gebrannt werden soll.

Tastaturkürzel: Alt + Umschalt + Enter



Kapitelmarker automatisch erzeugen

- **Am Beginn des Films:** Der Film enthält nur ein Kapitel.
- **An den Objektanfängen in Spur:** Jedes Objekt einer Spur erzeugt ein Kapitel, voreingestellt ist Spur 1.
- **An der Position vorhandener Titelobjekte:** Untertitel, z. B. als Zwischentitel eingeblendet, geben die Position der Kapitelmarker vor.
- **Abstand vorgeben (Minuten)/Anzahl vorgeben:** Wenn die Kapitelunterteilungen keinen inhaltlichen Bezug haben und nur zum schnelleren Navigieren benötigt werden, können Sie auch in vorgegebenen Zeitabständen Kapitelmarker einfügen oder eine beliebige Anzahl Kapitelmarker festlegen.

Benennung der Kapitelmarker

- **Kein Markername:** Es wird kein Markername und keine Markernummer vergeben.
- **Benutzerdefiniert:** Sie können einen benutzerdefinierten Namen verwenden, an diesen wird eine fortlaufende Markernummer angehängt.
- **Objektnamen übernehmen:** Der Markername wird aus den Objektnamen bzw. aus dem Text der Textobjekte übernommen. Es wird **keine fortlaufende Markernummer** vergeben.

Optionen

- **Bestehende Kapitelmarker löschen:** Bereits zuvor gesetzte Kapitelmarker werden gelöscht.
- **Nur den markierten Bereich berücksichtigen:** Automatisches Setzen der Kapitelmarker auf den Bereich zwischen Start- und Endmarker beschränken.

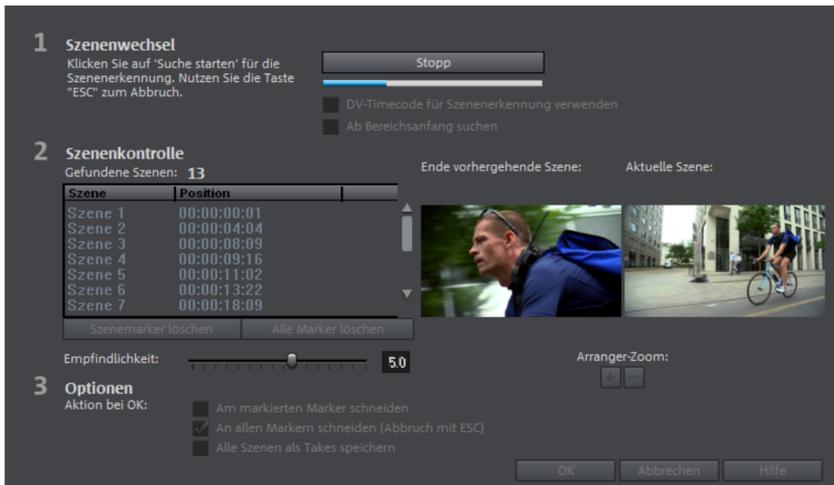
Kapitelmarker löschen/ Alle Kapitelmarker löschen

Löscht einen bzw. alle Kapitelmarker. Dies entfernt Kapiteleinträge im Disc-Menü, wenn Sie den Film auf eine Disc brennen.

Szenemarkers

Szenemarkers dienen zur Unterteilung eines kompletten Videos in Szenen. Sie können ein beliebiges Video in MAGIX Video deluxe laden und anschließend in Szenen unterteilen lassen.

Laden Sie hierzu zunächst das gewünschte Video in das Projektfenster. Klicken Sie anschließend rechts auf das Video und wählen Sie „Szenenerkennung“. Es erscheint folgender Dialog:



Nach einem Klick auf „Suche Starten“ wird Ihnen unter Szenenkontrolle eine Übersicht über die gefundenen Szenen gegeben.

Szenemarker löschen: Hier können Sie einzeln aus der Liste ausgewählte Szenemarker löschen.

Alle Marker löschen: Hiermit können Sie alle Marker löschen.

Aktion bei OK: Sie haben drei Möglichkeiten. Entweder MAGIX Video deluxe zerschneidet Ihr Video in jede einzelne Szene („An allen Markern schneiden“), Sie wählen eine Szene aus und schneiden nur an dieser Stelle („Am markierten Marker schneiden“) oder Sie speichern alle Szenen als „Takes“ (siehe Seite 122).

Nachdem Sie sich für eine der Varianten entschieden haben, erscheinen rote Szenemarker auf der Zeitachse im Projektfenster.



Achtung: Ein wichtiger Unterschied zwischen Szene- und Kapitelmarkern ist, dass Szenemarker nur innerhalb eines zusammenhängenden Videos gesetzt werden können, während Kapitelmarker auch mehrere hintereinanderliegende Videos umfassen können.

Weitere Informationen zur Szenenerkennung finden Sie im Kapitel „Objekte in das Projekt einfügen“ (siehe Seite 233).

Tastaturkürzel für Szenenerkennung: Umschalt + Z

Rastmarker und Transienten (Plus/Premium-Version)

Objekte, Objektkanten, Marker oder der Abspielmarker springen automatisch an bestimmte „Schlüsselpositionen“, sobald sie mit der Maus nah genug an diese heran bewegt werden. Dies nennt man „Rasten“.

Markieren Sie mit einem Rastmarker eine bestimmte Stelle im Objekt, an der ein anderes Objekt einrasten soll. Dies hilft z. B. wenn Sie einen Titel an einer bestimmten Stelle eines Video-Objekts einblenden wollen.

Im Media Pool unter „Effekte“ finden Sie den Eintrag „Rastmarker“.

Rastmarker setzen

- Um einen Rastmarker zu setzen, wählen Sie ein Objekt aus und setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an die Sie den Rastmarker setzen möchten.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Rastmarker setzen“.
- Mit dem Mauszeiger können Sie über den Rastmarker gehen, ihn anfassen und per Drag & Drop verschieben.

Sie können beliebig viele Rastmarker pro Objekt setzen.

Rastmarker an Transienten ausrichten

Transienten sind Signalspitzen im Audiomaterial, die auch im Videomaterial vorkommen können; z. B. eine zuschlagende Tür.

Solche Ereignisse im Videomaterial können als Startpunkt für neue Ereignisse im bearbeiteten Video dienen; ein Titel wird eingeblendet, ein Bild-in-Bild-Effekt erscheint usw.

Die Funktion „Rastmarker an Transienten ausrichten“ analysiert das markierte Objekt auf Signalspitzen und setzt Rastmarker an diese Stellen. Dabei werden bereits vorhandene Rastmarker versetzt, die schon in der Nähe dieser Transienten gesetzt wurden.

Hinweis: Kombiobjekte müssen „entfaltet“ werden, damit man Transienten sehen kann: Kontextmenü eines Kombiobjekts > Audiofunktionen > Video/Audio auf separaten Spuren. Rastmarker werden unabhängig von dieser Ansicht immer gesetzt.

Multicam Editing (Plus/Premium-Version)

Multicam-Editing ermöglicht komfortables Schneiden von verschiedenen Aufnahmen der gleichen Szene aus unterschiedlichen Kameraperspektiven. Der Programmmonitor zeigt das Bildmaterial aus bis zu 4 Quellen gleichzeitig an, aus denen per Mausklick das „Programm“ in Echtzeit geschnitten werden kann, wie in einer Bildregie im Studio.

Tipp: Multicam-Spuren werden durch eine Audioanalyse von MAGIX Video deluxe synchronisiert. Beachten Sie daher folgende Hinweise:

- Deaktivieren Sie die Dynamikbearbeitung (Limiter, Kompressor und Leveler) der Kamera **vor** dem Aufnehmen, die Qualität der Effekte von MAGIX Video deluxe kann sonst negativ beeinflusst werden. Außerdem kann einmal „angepasstes“ Ausgangsmaterial im Programm nicht mehr in voller Breite bearbeitet werden.
- Benutzen Sie für die Tonbearbeitung im Vorfeld ausschließlich Audioeffekte von MAGIX Video deluxe (siehe Seite 189).

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

Vorbereitung

Der Multicam-Schnitt ist ein besonderer Modus des Projektfensters. Die beiden oberen Spuren dienen dabei als Zielspuren, auf die das Bild- und Tonmaterial aus zwei verschiedenen Quellspuren kopiert wird. Die obersten beiden Spuren müssen daher beim Wechsel in den Multicam-Modus leer sein, gegebenenfalls werden bestehende Objekt auf eine andere Spur verschoben.

Laden Sie zunächst Ihre verschiedenen Videoaufnahmen der gleichen Szene ab Spur 3 untereinander in das Projektfenster.

Es ist wichtig, dass die einzelnen Quellen genau aufeinander synchronisiert sind. Am besten, Sie suchen sich in allen Quellen eine markante Bewegung, wenn O-Ton mit aufgezeichnet wurde, besser noch ein markantes Geräusch.

Hinweis: Um ein Geräusch in der Tonspur genau zu lokalisieren, müssen Sie unter Umständen erst die Wellenformanzeige der Tonspur erzeugen. Klicken Sie dazu rechts auf die Tonspur und wählen Sie „Wellenformdarstellung erzeugen“.

Benutzen Sie eine Filmklappe bei der Aufnahme, diese liefert beides. Behelfsweise tut es auch ein Klatschen eines Akteurs bei laufenden Kameras vor Beginn der

eigentlichen Szene. Setzen Sie in jedem Quellobjekt an diesen Stellen framegenau einen Rastmarker. Schieben Sie jetzt die Quellobjekte so übereinander, dass alle Rastmarker aufeinander einrasten.

Zwei Videoquellen mit Tonspur lassen sich am besten anhand ihres Audiomaterials synchronisieren. Schieben Sie dazu die Video- und Audio-Objekte mit der Maus an die richtige Position, bis der Ton beider Videos exakt synchron ist.

Wichtig ist außerdem, dass Sie alle Effektbearbeitungen des Ausgangsmaterials (z. B. Video- oder Audio-Cleaning) **vor** dem Multicam-Schnitt an den Objekten auf den Quellspuren und der Master-Audiospur (siehe Seite 136) vornehmen. Diese Objekteffekte werden beim Schnitt mit auf die Objekte in der Zielspur übertragen. Andernfalls müssten Sie die Effekte auf jedes einzelne Objekt auf der Zielspur anwenden.



Sie aktivieren den Multicam-Modus mit dieser Schaltfläche oder mit dem Befehl „Multicam“ im Menü „Bearbeiten“.

Quellspuren und Vorschaubilder

Das Festlegen der Spuren als Quellspuren für den Multicam-Schnitt geschieht automatisch. Wenn der Multicam-Schnittmodus aktiviert wird, werden die Quellspuren allen durch Video-Objekte belegten Spuren ab Spur 3 zugewiesen.

Sie können die Zuweisung aber auch manuell vornehmen oder ändern. Öffnen Sie dazu das Kontextmenü der entsprechenden Spurbox, um eine Spur als Quellspur zu aktivieren oder zu deaktivieren. Dadurch können Sie auch mehr als die zwei Spuren für den Multicam-Schnitt nutzen, jedoch nicht mehr als zwei Spuren gleichzeitig. Die Quellspuren werden farblich gekennzeichnet.

Für jede zugewiesene Spur erscheint im Vorschaumonitor ein eigenes Vorschaubild, die Farbe der Quellspuren findet sich als Umrandung an den Vorschaubildern im Programmmonitor wieder, so dass Sie die Spur dem entsprechenden Vorschaubild schnell zuordnen können.

Tipp: Wenn Ihr Computer leistungsfähig genug ist, führen Sie den Multicam-Schnitt im Vollbildmodus durch.



Befinden sich durch Multicam-Schnitt angelegte Objekte auf der Zielspur, wird für die Dauer der Wiedergabe das Vorschaubild der zugeordneten Quellspur durch einen gelben Rahmen hervorgehoben.

Multicam-Schnittfunktionen

Sie können sowohl bei laufender Wiedergabe in Echtzeit als auch bei gestoppter Wiedergabe die verschiedenen Quellen in die Zielspur schneiden.

Echtzeit-Multicam-Schnitt

So schneiden Sie die verschiedenen Quellen bei laufender Wiedergabe in Echtzeit:

1. Starten Sie die Wiedergabe.
2. Klicken Sie auf die gewünschte Quelle im Vorschaumonitor. Ab diesem Zeitpunkt wird das entsprechende Video in die Zielspur eingefügt.
3. Für einen Wechsel der Quelle klicken Sie im Quellmonitor auf eine andere Quelle. In der Zielspur wird ab diesem Zeitpunkt jetzt ein neues Objekt mit der anderen Quelle erzeugt.
4. Wiederholen Sie den Vorgang so oft wie erforderlich.

Für den Feinschnitt in der Zielspur benutzen Sie die üblichen Schnittfunktionen oder die Trimmer (siehe Seite 118). Achten Sie jedoch darauf, dass Sie, solange Sie sich im Multicam-Schnittmodus befinden, nur die Objektgrenzen verschieben, nicht aber die Objekte selbst. Sonst können Lücken oder Bildsprünge entstehen, wenn Sie danach wieder die Multicam-Schnittfunktionen nutzen.

Quelle eines Objekts ersetzen

So ersetzen Sie das Videomaterial eines Objekts in der Zielspur durch eine andere Quelle:

- Wählen Sie in der Zielspur das Objekt aus, in dem die Quelle ersetzt werden soll.
- Klicken Sie im Quellmonitor auf die Quelle, die das Videomaterial im Objekt ersetzen soll.

Das Videomaterial wird durch die neue Quelle ersetzt. Die Länge des Objekts bleibt erhalten.

Schnitt einfügen

So fügen Sie das Material aus einer der Quellen zwischen einer beliebigen Stelle der Zielspur und dem nächsten Objekt ein:

- Stellen Sie den Abspielmarker an die gewünschte Position.
- Klicken Sie auf die gewünschte Quelle im Programmmonitor.

Das Material aus dieser Quelle wird in die Zielspur eingefügt. Das neue Objekt endet am nächsten Objekt. Der darunter liegende Teil eines vorhandenen Objekts wird dabei überschrieben.

Bereich überschreiben

So können Sie einen ausgewählten Bereich der Zielspur mit einem der Quellvideos überschreiben:

- Wählen Sie am oberen Rand des Projektfensters einen Bereich für den Schnitt aus, indem Sie mit der linken Maustaste den Bereichsanfang und mit der rechten Maustaste das Bereichsende festlegen. Oder benutzen Sie die entsprechenden Schaltflächen in der Transportkontrolle.
- Klicken Sie auf die gewünschte Quelle im Vorschaumonitor.

Die Zielspur wird im gewählten Bereich mit dem Videomaterial aus der gewählten Quelle überschrieben.

Master-Audiospur

Normalerweise werden die Videos der Quellspuren zusammen mit ihren entsprechenden Audiospuren geschnitten. Da sich aber die O-Töne, bedingt durch die verschiedenen Kamerapositionen, von Quelle zu Quelle deutlich unterscheiden können, werden Sie es wahrscheinlich vorziehen, entweder den O-Ton nur einer Kamera für alle Einstellungen zu verwenden oder aber den O-Ton gleich ganz zu ersetzen. (Bei Musikvideos verwenden Sie beispielsweise die Studioversion des Originaltitels).

Klicken Sie rechts auf die Spurbox einer der Audiospuren der Quellen oder einer anderen Audiospur und wählen Sie aus dem Kontextmenü „Multicam: Masteraudiospur“, um die Masteraudiospur für den Multicam-Schnitt festzulegen. Die Masteraudiospur wird im Projektfenster dunkelblau eingefärbt.

Bei allen Multicam-Schnitten wird jetzt immer das Material der Master-Audiospur auf Spur 2 eingefügt, unabhängig von der benutzten Quellspur.

Video-Objekte anhand der Tonspur synchronisieren

Sie können Video-Objekte mit Tonspur anhand ihres Audiomaterials synchronisieren. Dazu werden die Tonspuren auf Ähnlichkeiten verglichen. Wenn die Videos aus der gleichen Aufnahmesituation stammen, werden sich auch auf den Tonspuren die gleichen auffälligen akustischen Ereignisse finden, z. B. das Knallen der Filmklappe.

Die Synchronisation ist für mehrere Objekte aus jeweils einer Spur möglich.

- Wählen Sie zuerst auf einer Spur alle Audio-Objekte aus, die als Referenzpositionen dienen sollen.

- Wählen Sie danach auf einer anderen Spur alle Audio-Objekte aus, die verschoben werden sollen.
- Wählen Sie aus dem Kontextmenü der Audio-Objekte die Funktion „Andere Audio-Objekte an dieser Spur ausrichten“.

Hinweis: Sollte sich die gewünschte Audiospur in einem Kombiobjekt befinden, finden Sie die Option „Andere Audio-Objekte an dieser Spur ausrichten“ im Untermenü des Punkts „Audiofunktionen“.

MAGIX Video deluxe versucht jetzt, die akustischen Ereignisse in den Referenzobjekten in den Objekten der zweiten Spur wieder zu finden und diese an die entsprechende Zeitposition zu verschieben. Da die Audio-Objekte mit ihren dazugehörigen Video-Objekten gruppiert sind bzw. ein gemeinsames Objekt bilden, werden die Videos dabei synchronisiert.

Titel

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

Titel aus Vorlage erstellen

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

- Öffnen Sie einen dieser Ordner und wählen Sie eine beliebige Titelvorlage aus. Über die Schnellzugriffsfunktionen starten Sie eine Vorschau bzw. fügen den Titel an der Stelle des Abspielmarkers ein.

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

Kinetic Type Vorlagen

In der Kategorie Kinetic Type finden Sie Vorlagen, mit denen Sie Titel mit der neuen Kinetic Type Engine erstellen können.

Die Vorlagen beinhalten die typischen Text-Animationen, in denen sich z.B. Texte aus umher fliegenden Buchstaben zusammensetzen oder Wellenbewegungen durch die Buchstaben der Wörter gehen.

Da die Programmierung solcher Animationen ziemlich komplex ist, gibt es außer der Möglichkeit, eigenen Text einzugeben keine weiteren Einstellmöglichkeiten. Probieren Sie einfach die angebotenen Vorlagen aus.

Titel ohne Vorlage erstellen

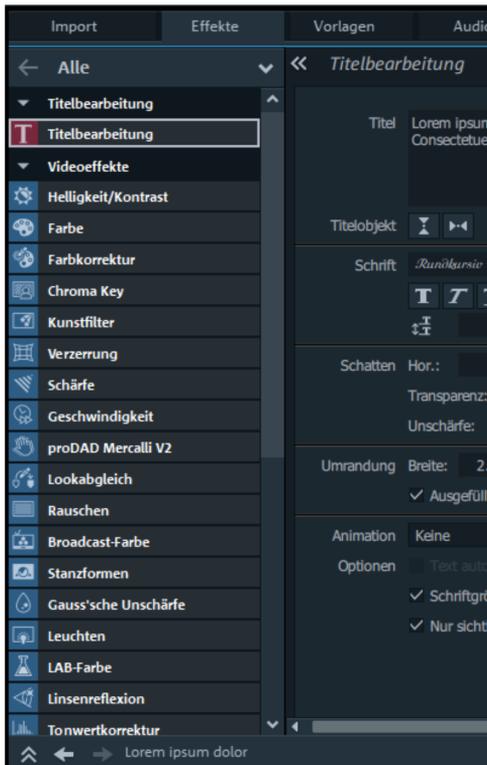
1. Markieren Sie das Objekt, das mit einem Titel versehen werden soll.
2. Setzen Sie den Startmarker im Projektfenster an die Stelle, an der der Titel eingeblendet werden soll.

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

3. Öffnen Sie den Titeleditor:
 - Wenn Sie im Storyboard-Modus arbeiten: Klicken Sie auf das **T** (für Titeleditor) des Objektes, welches einen Titel erhalten soll.

- Wenn Sie im Timeline-Modus arbeiten: Klicken Sie in der unteren Werkzeugleiste auf das **T**.

Ein Titelobjekt wird erstellt und im Media Pool öffnet sich der Bereich „Titel“. Geben Sie gleich den gewünschten Text ein oder ändern Sie den Text später unter „Titel“.



Die Texte können in allen möglichen Schriftarten und Farben dargestellt werden.

Wenn Sie einzelne Worte oder Buchstaben separat formatieren wollen, markieren Sie diese mit der Maus und wählen Sie ein anderes Format oder eine andere Farbe.

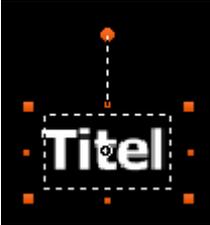
Ohne Markierung wird immer der gesamte Text des markierten Textobjektes formatiert.

Titel nachträglich bearbeiten

- Klicken Sie doppelt auf den Titel im Vorschaumonitor oder das Titelobjekt im Projektfenster. Der Text lässt sich nach Belieben ändern und anpassen.
- Oder geben Sie im Media Pool im Bereich „Titel“ neben Titel im Eingabefeld den gewünschten Text ein.

Titel positionieren

- Klicken Sie im Vorschaumonitor auf den Titel, um den Positionierungsrahmen zu erreichen. Verschieben Sie den Positionierungsrahmen per Drag & Drop.



- Klicken Sie auf die Ecken des Positionierungsrahmen und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Größe.
Wenn die Funktion „Schriftgröße an Titelfeld anpassen“ aktiviert ist: Die Größe des Textes wird an die Größe des Positionierungsrahmens angepasst.
- Ein Klick auf die folgende Schaltfläche im Media Pool unter „Titel > Allgemein > Titellobjekt“ zentriert den Titel vertikal bzw. horizontal:



Weitere Text Einstellungen

Durch verschiedene Texteffekte können Sie Titel detailliert bearbeiten: Schriftart /-größe, Ausrichtung, Zeilen- und Zeichenabstand u.v.m.

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

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

Transparenz: Regelt, wie stark der Hintergrund durchscheint.

Unschärfe: Der Rand des Schattens wird weichgezeichnet.

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

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

Umrandung: Ein Rahmen umgibt die Buchstaben des Textes.

Schatten: Es kann die Position des Schattens auf der horizontalen und vertikalen Achse in Punkten eingestellt werden.

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

Farbe: Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet einen Farbauswahldialog, mit dem die Farbe des Rahmens bestimmt wird.

Animation: Damit beispielsweise ein Abspann von unten nach oben durch das Bild läuft, können Sie aus dem Menü verschiedene Bewegungen auswählen. Außerdem können Sie hier die Anzeigedauer des Titels einstellen.

Text automatisch umbrechen: Bei aktivierter Option erfolgt nach jeder Zeile ein automatischer Umbruch.

Schriftgröße an Titelfeld anpassen: Die Größe des Textes wird an die Größe des Positionierungsrahmens angepasst.

Nur sichtbaren TV-Bereich verwenden: Der Text wird so gezoomt, dass er sich in jedem Fall innerhalb des TV-Bereichs befindet, der in den Effekteinstellungen des gesamten Films (siehe Seite 181) festgelegt wurde.

Datum als Titel einblenden

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

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

Timecode

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

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

- Wählen Sie das passende Vorlagen für Ihr Projekt aus. Testen Sie einfach aus, welches Ihnen am ehesten zusagt.

Folgende Zeiten werden in den verschiedenen Vorlagen angezeigt:

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

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

Effekte

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

Effekte auf Objekte anwenden

Bei der Anwendung von Effekten gibt es verschiedene Vorgehensweisen:

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

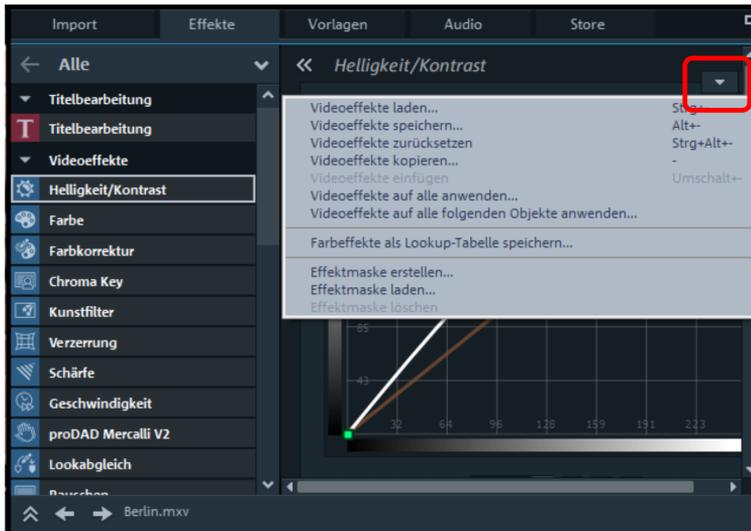


Diese Schaltfläche setzt die aktuellen Effekteinstellungen zurück.

Hinweis: Falls der Effekt mittels Keyframes animiert wurde, ist vom Zurücksetzen die gesamte Animation betroffen. Einzelne Keyframes lassen sich durch anklicken und anschließendes Drücken der Entf-Taste löschen (siehe Seite 173).

Effekteinstellungen übertragen

Sie haben in allen Effektseiten der Punkte Videoeffekte (siehe Seite 145), Bewegungseffekte (siehe Seite 156) und Stereo3D (siehe Seite 218) die Möglichkeit, Ihre aktuellen Effekteinstellungen auf andere Objekte zu übertragen bzw. bereits gespeicherte Einstellungen zu laden. Öffnen Sie dazu über die Pfeil-Schaltfläche oben rechts das Menü.



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

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

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

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

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

Effektmaske laden: Zum markierten Objekt kann eine Effektmaske (siehe Seite 166) geladen werden.

Videoeffektvorlagen

Videoeffektvorlagen können direkt aus dem Media Pool per Drag & Drop auf Video- oder Bildobjekte gezogen werden. Insgesamt finden Sie unter diesem Punkt folgende Kategorien:

- **Allgemein:** Bietet verschiedene Verfremdungs- oder Optimierungseffekte, die Ihren Dateien ein bestimmtes Aussehen, z. B. das eines alten Bildes geben.
- **Video-Mix-Effekte:** Verschiedene Voreinstellungen für Chroma-Key-Effekte (siehe Seite 147). Wählen Sie je nach Hintergrund, der ausgeblendet werden soll, „Blackbox“ (schwarzer Hintergrund), „Bluebox“ (blau), „Greenbox“ (grün) oder „Whitebox“ (weiß).
- **Filmlooks:** Speziell dem Aussehen von bestimmten Filmarten nachempfundene Voreinstellungen

Videoeffekte im Media Pool

Die Videoeffekte können im Media Pool unabhängig von der Auswahl eines Objektes immer geöffnet bleiben.

Im Programmmonitor wird immer das Bild an der Stelle des Abspielmarkers angezeigt. Um die Auswirkungen der Effekteinstellungen zu sehen, müssen Sie den Abspielmarker also immer an die Stelle versetzen, an der sich das markierte Objekt befinden. Mit dem Abspielmarker lässt sich auch innerhalb des Video-Objekts an verschiedene Stellen springen und per Wiedergabe und Stopp das Resultat der Effektbearbeitung überprüfen.

Helligkeit & Kontrast

Auto-Belichtung

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

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

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

HDR-Gamma: Im Gegensatz zu „Gamma“ werden sehr dunkle Bereiche selektiv aufgehellt.

HDR-Blur: Verändert im Zusammenspiel mit „HDR-Gamma“ die Übergänge zwischen hellen und dunklen Bereichen.

Hinweis: Die Funktionen HDR-Gamma und HDR-Blur sind nur in der Plus/Premium-Version von MAGIX Video deluxe verfügbar.

Farbe

Sättigung: Über den Schieberegler „Sättigung“ erhöhen bzw. reduzieren Sie die Farbanteile des Bildes. Dabei kommt ein neu entwickelter Algorithmus zum Einsatz, der die Farbveränderungen in Abhängigkeit anderer Parameter (z. B. Kontrasteinstellungen) vornimmt, um eine möglichst natürliche Färbung zu erreichen. Mit etwas Experimentierfreude erreichen Sie die erstaunlichsten Ergebnisse - von ahnungsvoller Herbststimmung im Sommerbild bis hin zu schräger PopArt.

Weißabgleich: Ein falscher Weißabgleich macht sich durch einen unnatürlichen Blau- oder Rotstich bemerkbar. Zum Anwenden des Weißabgleichs klicken Sie auf die Schaltfläche „Weißpunkt“ und wählen Sie im Bild einen Punkt, dem in der „wirklichen Welt“ weiß oder neutral grau entspricht. Nun wird automatisch die Farbtemperatur korrigiert.

Tip: Außergewöhnliche Farbeffekte können Sie erreichen, indem Sie statt des weißen einen anderen Farbton wählen. Hier ist also Raum für Experimente.

Farbton: Auf dem Farbkreis wählen Sie einen Farbton zur Nachfärbung des Bildes aus.

Rot/Grün/Blau: Über die Schieberegler Rot/Grün/Blau können Sie das Mischungsverhältnis des jeweiligen Farbanteils korrigieren.

Rote Augen entfernen: Mit dieser Fotofunktion können Sie unnatürlich rote Augen entfernen, die durch Blitzlicht entstanden sind. Klicken Sie auf das Augensymbol und markieren Sie im Vorschauenfenster mit der Maus den Korrekturbereich über den roten Pupillen.

Farbkorrektur (Plus/Premium-Version)

Über die sekundäre Farbkorrektur lassen sich einzelne Farbbereiche in Video- und Bildobjekten anpassen. Dazu werden zwei Ebenen - die Vorder- und die Hintergrundebene - mithilfe einer Maske voneinander getrennt. Beide lassen sich separat bearbeiten. Zusätzlich kann Einfluss auf das gesamte Bild genommen werden („Master“).

Die Vordergrundebene entspricht der erstellten Maske, die Hintergrundebene dem Rest des Bildes. So erstellen Sie eine Maske für den Vordergrund:

- Aktivieren Sie „Hinzufügen“.

- Führen Sie die Maus auf den Vorschaumonitor. Der Mauszeiger wird dabei zu einer Pipette.
- Klicken Sie mit der Pipette nacheinander die Farben oder Farbbereiche im Programmmonitor an, die Sie der Maske zuordnen wollen. Unerwünschte Farben lassen sich wieder aus der Auswahl entfernen, in dem Sie „Abziehen“ wählen und die entsprechende Farbe erneut anklicken.

MAGIX Video deluxe stellt während der Auswahl die Maske in schwarz-weißen Streifen dar, um die aktuelle Auswahl zu verdeutlichen.

- Ändern Sie am Farbauswahlregler die Farbe so, wie Sie sie haben möchten.

Chroma Key

Hier finden Sie die Effekte für das Chroma Keying, um zwei Videos zu Hinter- und Vordergrund zusammenzumischen.

Hinweis: Das Hintergrundvideo muss in der Spur oberhalb des Objekts für den Vordergrund liegen! Z. B.: Spur 1: Hintergrund, Spur 2: Vordergrund

Modus

Stamp: Das markierte Objekt wird in das Video der darüber liegenden Spur „eingestanzt“. Das ist natürlich nur möglich, wenn das untere Video nur einen Bildausschnitt einnimmt, ansonsten wäre nur das untere (aktuell markierte) Video zu sehen. In der Regel muss also das Objekt zunächst verkleinert bzw. verschoben werden. Dies erfolgt mithilfe des Effekts „Position/Größe“ (siehe Seite 156) oder dem Untermenü „Ausschnitt“ im „Effekte > Video-Objekteffekte“-Menü.

Color: Ziehen Sie im Vorschaumonitor mit dem Mauszeiger über der Farbe, die transparent werden soll, einen Bereich auf. Das Video wird an den Stellen mit dieser Farbe transparent, das Video auf der Spur darüber scheint durch. Über die Regler „Schwellwert“, „Überblendbereich“ und „Antispill“ können Sie das Ergebnis verfeinern, um z. B. Reflexionen der auszublendenden Farbe auf Oberflächen zu entfernen oder um die Übergänge zu Objekten schärfer zu zeichnen.

Mix: Diese Schaltfläche mischt beide Videos aufgrund ihrer Helligkeit ineinander. Helle Stellen addieren sich in ihrer Helligkeit und erscheinen schnell weiß; dunkle Stellen wirken sich weniger auf das Ergebnis aus.

Auszublendende Farbe

Grün/Blau/Schwarz/Weiß: Alle grünen/blauen/schwarzen/weißen Bereiche des unteren Videos erscheinen durchsichtig. Damit ist es z. B. möglich, einen vor einem blauen Hintergrund aufgenommenen Menschen in eine beliebige Landschaft zu „setzen“.

Wasser: Lediglich die Konturen des oberen Video werden eingemischt, woraus sich eine Art Wassereffekt ergibt.

Alpha: Dieser Videoeffekt verwendet die Helligkeit eines Videos, um einen Überblendeffekt zwischen zwei weiteren Videos auf benachbarten Spuren zu steuern. Diese zusätzlichen Videos sollten also direkt über und unter dem Alpha-Keying-Objekt liegen.

An allen schwarzen Stellen des Alpha Keying-Objekts wird das obere Video eingeblendet, an allen weißen Stellen wird das untere Video dargestellt. Graue Passagen sind durchlässig für beide Videos und erzeugen eine Mischung. Bei farbigen Passagen wird die Helligkeit des Farbtons zur Steuerung verwendet.

Video-Level

Ändert die Helligkeit des Videos, bevor weitere Videoeffekte hinzugefügt werden. Dies kann erheblichen Einfluss auf die Wirkung der Effekte, insbesondere beim Chroma Keying, haben. Die Level-Einstellung lässt sich automatisieren, so dass Sie zwei Videos dynamisch miteinander vermischen können.. Lesen Sie dazu das Kapitel „Objekte animieren“ (siehe Seite 171).

Antispill

Glättet die Kanten, um Artefakte zu minimieren.

Kunstofffilter

Erosion: Das Bild wird durch kleine Rechtecke verfremdet zu einem „Patchwork“.

Dilate: arbeitet ähnlich wie Erosion, verwendet zur Bildung der Rechtecke aber helle statt dunkle Flächen.

Emboss: bildet ein Relief aus den Bildkanten, wobei alle starken Kontrastunterschiede als Kanten interpretiert werden.

Substitution: Anhand der Regenbogenskala werden die Rot-, Grün- und Blauanteile ausgetauscht. Schnell entstehen dabei surrealistische Landschaften oder ein grünes Gesicht.

Verschieben: Die Farbwerte werden zunehmend umgekehrt. Blaue Farben werden rötlich, grüne erscheinen violett.

Quantisieren: Die Farbwerte werden je nach Einstellung auf- oder abgerundet, so dass sich die Gesamtanzahl der Farben reduziert. Dabei entstehen effektvolle Rasterungen und Muster.

Einfärben: Mit diesem Regler können Sie Ihr Video in den Farben Rot, Grün und Blau (also den Grundfarben eines Fernsehbildes) einfärben.

Kontur: Das Bild wird in zwei Stärken auf seine Konturen reduziert (3 x 3 bzw. 5 x 5). Dabei können die vertikalen oder die horizontalen Konturen ausgewählt werden.

Verzerrung

Motion: Bewegte Bildelemente werden verstärkt und verfremdet.

Echo: Die bewegten Bilder erzeugen ein optisches „Echo“; vorherige Bilder bleiben stehen und werden stufenförmig heller, bis sie verschwinden.

Whirlpool: Das Bild wird strudelförmig verdreht.

Fisheye: Die Perspektive wird verzerrt, als würde das Bild durch eine Fischaugen-Linse betrachtet.

Mosaik: Das Video wird als zusammengesetztes Mosaik dargestellt.

Lens: Das Bild wird an den Rändern dynamisch verzerrt.

Sand: Das Bild wird gekörnt dargestellt.

Kaleidoskop: Die linke obere Ecke wird horizontal und vertikal gespiegelt.

Horizontale/Vertikale Mitte spiegeln: Das Objekt wird vertikal bzw. horizontal gespiegelt – es erscheint seitenverkehrt bzw. steht auf dem Kopf.

Schärfe

Schärfen: Mit dem Schieberegler erhöhen Sie die Schärfe des Bildes.

Weichzeichnen: Mit dem Schieberegler verringern Sie die Schärfe des Bildes, es wird unscharf bzw. verschwommen.

- **Anwenden auf:** Hier können Sie zusätzlich einstellen, inwiefern das Schärfen oder Weichzeichnen auf Flächen bzw. auf Kanten wirken soll. Damit können Sie konstante Bildstörungen (Rauschen) wirkungsvoll abschwächen.

Künstlerische Unschärfe: Hier können Sie Ihr Bild auf alternative Weise weichzeichnen. Die erzielten Effekte sind dabei wesentlich stärker, als wenn Sie nur den Regler unter „Weichzeichnen“ einstellen.

- **Qualität:** Die künstlerische Unschärfe wird verstärkt.

Tipp: Die künstlerische Unschärfe lässt sich gut für Überblendungen nutzen. Animieren Sie dazu (siehe Seite 171) das vordere Video so, dass es sehr stark unscharf wird und lassen Sie das hintere Video mit starker Unschärfe starten, ehe es langsam wieder normal angezeigt wird.

Hinweis: Je höher die Qualität eingestellt ist, umso länger dauert die Berechnung.

Geschwindigkeit

Mit dem Schieberegler lässt sich die Abspielgeschwindigkeit einstellen. Im Bereich von 0 bis 1 wird das Video verlangsamt abgespielt, bei Werten über 1 beschleunigt. Bei erhöhter Abspielgeschwindigkeit wird die Objektlänge im Projektfenster automatisch entsprechend verkürzt.

Framerate: Hier lässt sich die Framerate eines Videos direkt einstellen. Eine Eingabe in dieses beeinflusst direkt den Geschwindigkeitsfaktor, das Ziehen am Schieberegler ist umgekehrt auch in der daraus resultierenden Framerate des Videos ersichtlich.

Algorithmus: Hier lässt sich auswählen, wie die Tonspur behandelt werden soll. „Timestretching“ verändert die Abspielgeschwindigkeit, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen; „Resampling“ verändert die Abspielgeschwindigkeit in Abhängigkeit von der Tonhöhe (je schneller, desto höher).

Rückwärts: Mit dieser Schaltfläche wird die Abspielrichtung umgekehrt (bei gleichem Tempo).

Zwischenbilder interpolieren: Aktivieren Sie diese Option, falls Ihr Video ruckelt, weil Sie es verlangsamt haben. MAGIX Video deluxe ergänzt dann automatisch die fehlenden Bilder, so dass Ihr Video wesentlich sanfter abgespielt wird.

Länge beibehalten: Haben Sie ein Objekt im Arranger eingekürzt, kann man ein Video schneller abspielen, ohne dass die Objektlänge verkürzt wird. Das eingekürzte Material wird herangezogen, um die Objektlänge beizubehalten.

proDAD Mercalli 2.0

Bei proDAD Mercalli V2 handelt es sich um ein mitgeliefertes Effekt-Plug-in der Firma proDAD. Entfernen Sie nachträglich Verwacklungen, Stöße und Zitter-Effekte aus Ihren Videoaufnahmen. Auch ungleichmäßige Schwenks und Zoomaufnahmen können beruhigt und somit aufgewertet werden.

- Klicken Sie auf „Effekt anwenden“, um das Plug-in zu aktivieren.

Hinweis: Vor der Erstbenutzung ist zunächst eine kostenfreie Registrierung notwendig.

Profil: Wählen Sie den richtigen Kameratyp zur Analyse und Korrektur der Videodaten. Abhängig, wie das Ausgangsvideo gefilmt wurde und in Anlehnung an das gewünschte Ergebnis muss hier die richtige Auswahl erfolgen. Auch wenn das Universal-Profil in allen Fällen eine Verbesserung bringt, testen Sie einfach durch, welcher Kameratyp für Ihren Zweck das beste Ergebnis erzielt.

Analyse ausführen... : Die Analyse der Videodaten ist immer der erste Arbeitsschritt bevor man an die Detailverbesserungen geht.

Rolling-Shutter-Korrektur: Eine mögliche Verzerrung (nur bei CMOS), die bei bewegten Bildern, sprich Videos, auftreten kann, wird ausgeglichen.

Hinweis: Der Effekt kann nur korrekt angewendet werden, wenn die korrekte Halbbildeinstellung des Videos verwendet wird.

Kamera-Dynamik erhalten: Sollen gewollte Kamerabewegungen nicht geglättet oder stabilisiert werden, aktivieren Sie diese Funktion.

Bewegung Kameraschwenk verbessern: Gesamtbewegungen im Video können ausgeglichen werden.

Zoom glätten: Vorhandene Verwacklungen im Zoom werden ausgeglichen.

Kippen reduzieren: Horizontale und vertikale Kippbewegungen der Kamera bei der Aufnahme können reduziert werden.

Randbearbeitung: Durch den Ausgleich von ungewollten Bewegungen im Filmmaterial kommt es durch die Bearbeitung zu Rändern. Legen Sie hier fest, wie mit Rändern verfahren werden soll:

- **Beste Stabilisierung:** Es erscheint im stabilisierten Video ein schwarzer Rand. Dieser kann von Bild zu Bild unterschiedlich sein, je nach Stärke der Verwacklung in der aktuellen Situation.
- **Ohne Rand:** Es erscheint im stabilisierten Video kein Rand. Durch Zoomen in das Video wird der Rand umgangen. Dies erfolgt in Abhängigkeit der Verwacklungen und der gewünschten Stärke der Korrektur.
- **Bildausschnitt:** Es erscheint im stabilisierten Video ein statischer Rand. Dieser ist in seiner Ausprägung von den stärksten Verwacklungen im Video abhängig.

Zoom: Durch Zoomen in das Video kann der Rand minimiert werden.

Mit Kantenfarben auffüllen: Ein entstandener Rand kann durch diese Option ausgefüllt werden. Dabei wird der Videoinhalt jedoch unscharf dargestellt.

Vergleichsansicht: Das stabilisierte Video kann in der Vorschau angezeigt werden.

- **Endergebnis:** Nur das stabilisierte Video wird in der Vorschau angezeigt.
- **Vertikaler Splittscreen:** Im vertikalen Schnitt wird das Ausgangsmaterial und das stabilisierte Video angezeigt.
- **Horizontaler Splittscreen:** Im horizontalen Schnitt wird das Ausgangsmaterial und das stabilisierte Video angezeigt.

Beurteilungsraster anzeigen: Ein Raster zur besseren Beurteilung der Stabilisierung wird eingeblendet.

Lookabgleich

Mit dieser Funktion können Sie den Look eines Videoclips auf einen anderen übertragen. Dabei werden Farben und Tonwerte automatisch aneinander angepasst.

So gehen Sie vor:

1. Öffnen Sie im Media Pool unter „Effekte“ > „Videoeffekte“ den Effektbereich „Lookabgleich“.
2. Markieren Sie das Objekt, dessen Look Sie angleichen möchten („Ziel“) und setzen in diesem Objekt den Abspielmarker an die Position, deren Look Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zielframe wählen“. Die gewählte Position wird angezeigt.
4. Platzieren Sie den **Abspielmarker** im Arrangement an die Position, deren Look Sie übernehmen möchten („Referenz“).

Hinweis: Ändern Sie dabei nicht die Objektauswahl! Diese muss beim Zielobjekt bleiben.

5. Klicken Sie auf „Referenzframe wählen“. Die gewählte Position wird angezeigt.
6. Klicken Sie auf „Look abgleichen“, um den Look anzugleichen. Der Abspielmarker springt automatisch zurück zum angepassten Zielobjekt.
7. Sie können die Stärke des Effekts reduzieren, indem Sie den Schieberegler „**Intensität**“ verwenden.

Unter folgenden Voraussetzungen funktioniert der Lookabgleich am besten:

- Die gleiche Szene wurde mit mehreren (auch verschiedenen) Kameras aus verschiedenen Blickwinkeln aufgenommen.
- Die gleiche Szene wurde in unterschiedlichen Lichtverhältnissen aufgenommen.

Wenn die Voraussetzungen davon abweichen, kann das Ergebnis suboptimal sein.

Hinweis zur Mehrfachauswahl: Wenn mehrere Objekte markiert sind, wird das Ergebnis des Lookabgleichs auf alle markierten Objekte angewendet.

Stanzformen

Mit diesem Effekt können Sie schnell ein Video mit einer einfachen geometrischen Form ausstanzen, um z. B. Bild-im-Bild-Effekte zu erstellen.

- Klicken Sie auf „Effekt anwenden“, um das Open-FX-Plug-in zu aktivieren. Das markierte Objekt wird voreingestellt kreisförmig ausgestanzt. Dies können Sie nach Belieben anpassen.



Original



Stanzform (Voreinstellung=Kreis, Mitte)

- Farbe** Mit den Werten r,g und b für Rot, Grün und Blau legen Sie die Farbe für den Rahmen fest. (Das ist nur zu sehen, wenn Rahmen > 0, s.u.)
- Form** Wählen Sie in der Dropdownliste eine Einstellung aus, um die ausgeschnittene Form festzulegen.
- Methode** Legt fest, welcher Teil des Videobildes sichtbar/maskiert ist:
- **Alles außer Abschnitt ausschneiden:** Die ausgeschnittene Form stellt ein Fenster bereit, in dem Ihr Video angezeigt wird.
 - **Abschnitt ausschneiden:** Die ausgeschnittene Form verdeckt Ihr Video, und der Bereich außerhalb der Form ist sichtbar.
- Feder** Ziehen Sie den Schieberegler, um festzulegen, wie glatt der ausgeschnittene Rahmen in den Hintergrund übergeht.
- Rahmen** Ziehen Sie den Schieberegler, um die Größe des Rahmens um die ausgeschnittene Form festzulegen.
- X/Y wiederh.** Ziehen Sie den Schieberegler, um die ausgeschnittene Form entlang der Horizontalen bzw. Vertikalen in der angegebenen Anzahl zu wiederholen.
- Größe** Ziehen Sie den Schieberegler, um die Größe der ausgewählten ausgeschnittenen Form festzulegen.
- Mitte** Ziehen Sie die Schieberegler, um die Mitte des ausgeschnittenen Bereichs innerhalb des Video-Frames festzulegen. 0,00, 0,00 stellt die linke untere Ecke des Frames dar, 0,50, 0,50 stellt die Mitte dar und 1,00, 1,00 die obere rechte Ecke.

Gauss'sche Unschärfe

Dieser Filter verändert den Fokus des Videos und fügt Unschärfe- und Weichzeichnereffekte hinzu. Er kann auch verwendet werden, um bestimmte Arten von Rauschen zu glätten, oder als Korrekturfilter eingesetzt werden.

- Klicken Sie auf „Effekt anwenden“, um das Open-FX-Plug-in zu aktivieren.

Horizontaler Bereich/Vertikaler Bereich: Ziehen Sie die Schieberegler, oder geben Sie Werte in den Bearbeitungsfeldern ein, wenn Sie festlegen möchten, wie viele Pixel in einem Block zusammengefasst werden sollen.

Farbkanäle: Wählen Sie die einzelnen Farbkanäle aus (Rot, Grün, Blau oder Alpha), auf die die Unschärfe angewendet werden soll. Wenn das Video oder Bild einen Alphakanal besitzt, kann das Anwenden der Unschärfe auf diesen Kanal die Transparenz und die Maskenüberblendung verbessern.

Leuchten

Dieser Effekt erzeugt einen Haloeffekt um helle Bildobjekte herum.

- Klicken Sie auf „Effekt anwenden“, um das Open-FX-Plug-in zu aktivieren.



Original



Glow (Rot)

Lichtintensität Ändert die Menge, die das Licht abstrahlt (ähnlich der Weichzeichnung). Lichtintensität, Effekttintensität und Unterdrückung wirken zusammen. Passen Sie die Einstellung aneinander an, um den gewünschten Effekt zu erhalten.

Effekttintensität Stellt die Intensität der Farbe des Leuchtens ein.

- Unterdrückung** Ziehen Sie, um das Leuchten zu unterdrücken, damit es nur auf Highlights angewendet wird.
- Farbe** Mit den Werten r,g und b für Rot, Grün und Blau legen Sie die Farbe für den Leuchteffekt fest.

Tipp: Mit Umschalt + Mausziehen können Sie die Werte feiner einstellen.

Linsenreflexion

Verwenden Sie den Effekt „Linsenreflexion“, um das von einer Kameralinse reflektierte Licht zu simulieren.

Farbe des Lichts: Legen Sie die Farbwerte fest, auf die der Effekt angewendet werden soll.

Position des Lichts: Legen Sie die Position der Lichtquelle fest, die den Lens Flare-Effekt erzeugt.

Linsentyp: Wählen Sie eine Linse in der Dropdownliste aus, um die Anzahl der Lichtreflexe auszuwählen, die erzeugt werden.

Farbton: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um die Stärke der Tönung festzulegen, die auf die gerenderte Lichtquelle angewendet wird.

Intensität: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um die Stärke des Effektes festzulegen.

Mischen: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um die Transparenz des Lichtreflexeffektes festzulegen. Die Einstellung 0 ist vollständig transparent; die Einstellung 1 ist deckend.

Größe: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um die Größe der Lichtreflexeffekte festzulegen.

Perspektive: Ziehen Sie den Schieberegler, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um den Blickwinkel der Lichtreflexeffekte festzulegen.

Maskengenerator

Mit diesem Effekt können Sie aus beliebigen Video oder Bild eine Maske erstellen. Es wird dazu in Graustufen umgewandelt und teilweise transparent gemacht. Als Quelle der Transparenzinformation kann unter **Typ** die Helligkeit (**Luminanz**), einer der Farbkanäle **Rot/Grün/Blau** oder ein **Alphakanal** (bei Bilddateien im PNG- oder TGA-Format) eingestellt werden.

- Klicken Sie auf „Effekt anwenden“, um das Open-FX-Plug-in zu aktivieren.

Invertieren kehrt transparente und undurchsichtige Bereiche in der Maske um.

Tiefen/Höhen ein legt einen Bereich zwischen unteren und oberen Helligkeitswert der Quelle (abhängig vom Typ) fest, für den das Bild/Video intransparent wird. Sind beide Werte gleich, entspricht das einer Maske mit harter Kante (Schwellwert), ist der zweite Wert höher, entsteht ein Transparenzverlauf an den Kanten der Maske.

Tiefen/Höhen aus bestimmt den Minimalwert/Maximalwert der Transparenz. Wird Tiefen aus angehoben, wird das Bild insgesamt heller (also intransparenter)

Hinweis: 1,0 entspricht maximal weiß und damit einer maximalen Undurchsichtigkeit.

Ansichts- und Animationseffekte im Media Pool

Position/Größe

Werte in: Hier bestimmen Sie, ob die Angaben in Prozent oder Pixel gemacht werden.

Position

Links: Geben Sie hier die Startposition ausgehend von der linken Bildgrenze an.

Oben: Geben Sie hier die Startposition ausgehend von der oberen Bildgrenze an.

Zentrieren: Ausgehend von der aktuellen Bildgröße, werden die Anfangspunkte (Links & Oben) des Bildes so positioniert, dass es zentriert ist.

Hinweis: Es können natürlich auch negative Werte eingegeben werden. Die Ränder des Bildes sind dann außerhalb des sichtbaren Bereichs.

Größe

Breite: Geben Sie hier die Breite des Bildes an.

Höhe: Hier wird die Höhe des Bildes angegeben.

Maximieren: Das Bild wird auf die Auflösung des Films maximiert.

Originalgröße setzen: Das Bild wird auf seine originale Größe skaliert.

Proportionen beibehalten: Diese Option sorgt dafür, dass das Bildmaterial nicht gestreckt oder gestaucht wird. Das Verhältnis von Breite und Höhe bleibt immer gleich.

Hinweis: Im Programmmonitor können Sie durch die Objektanfasser die Größe des Objekts anpassen. Durch den zusätzlichen Anfasser für die Rotation oben können Sie das Element kippen.

Die Größe und Position des Bildes können Sie auch grob im Vorschaumonitor angeben, indem Sie dort das Bild mit der Maus verschieben bzw. an dessen Anfassern ziehen. Der Rahmen mit den Anfassern lässt sich auch per Tastatur verschieben.

Tastaturkürzel zum Verschieben des Rahmens im Vorschaumonitor:

Rahmen um 1 Pixel verschieben: Pfeiltasten

Rahmen um 5 Prozent verschieben: Umschalt + Pfeiltasten

Für animierte Bewegungseffekte ist es oft sinnvoll, aus dem Vorschaumonitor herauszuzoomen und die dabei entstehende Arbeitsfläche zu nutzen, z. B. um ein verkleinertes Bild oder ein Textobjekt durchs Bild zu bewegen.

Tastaturkürzel für das Vorschaubild:

Vorschaubild ein-/auszoomen: Strg + Mausrad

Vorschaubild verschieben: Strg + linke Maustaste + Ziehen

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Animation von außerhalb des Bildes“ (siehe Seite 177).

Ausschnitt

Hinweis: Um den Ausschnitt mithilfe eines Bewegungseffektes durchs Bild zu bewegen, lesen Sie bitte den nachfolgenden Abschnitt „Kamera-/Zoomfahrt“ (siehe Seite 158).

Ausschnitte lassen sich verwenden, um nur einen Teil des Bildes anzeigen zu lassen.

- Im Vorschaumonitor können Sie einen Bildausschnitt festlegen: Verkleinern Sie dazu mithilfe der acht Anfasser den im Monitor angezeigten Rahmen und verschieben Sie ihn an die gewünschte Position.

Vorschau: Mit dieser Schaltfläche können Sie sehen, wie Ihr Ausschnitt im Film aussehen wird. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um den Ausschnitt weiter bearbeiten zu können.

Filmgröße: Der Ausschnitt wird auf Filmgröße angepasst. So erhalten Sie z. B. einen Ausschnitt in bester Full HD-Qualität bei 4k-Ausgangsmaterial.

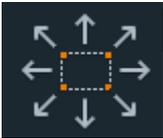
Proportionen beibehalten: In diesem Ausklappmenü können Sie das Format für den Ausschnitt festlegen. Standardmäßig wird das Format des originalen Bildes als Grundlage verwendet.

Bildfüllend: Wenn dieses Häkchen aktiviert ist, wird der Ausschnitt auf Bildschirmgröße herangezoomt. Bei ausgeschalteter Option wird nur der Ausschnitt des Bildes innerhalb des Rahmens gezeigt und der Rand schwarz gelassen bzw. mit dahinter liegenden Objekten gefüllt.

Kamera-/Zoomfahrt

Mit diesem Effekt können Sie einen zuvor gewählten Ausschnitt auf verschiedene Weise durchs Bild bewegen, so dass der Eindruck einer Kamera- bzw. Zoomfahrt entsteht.

Bewegen in Richtung



Hiermit bestimmen Sie die Richtung, in die der gewählte Ausschnitt bzw. das Bild im Verlauf der unter „Zeitraum“ gewählten Zeit bewegt wird. Dabei sind neben horizontalen und vertikalen auch diagonale Bewegungen möglich.

Vorschau: Zeigt eine Vorschau des Ausschnitts an der Stelle des Abspielmarkers.



Vom Ausschnitt: Hierbei wird zunächst der gewählte Ausschnitt gezeigt und im Verlauf der unter „Zeitraum“ gewählten Zeit bis auf die volle Bildgröße gezoomt. Ohne vorher gesetzten Ausschnitt wird ein zentraler Ausschnitt von 50% des Bildes vergrößert festgelegt.



Zum Ausschnitt: Hierbei wird zunächst das komplette Bild gezeigt und im Verlauf der unter „Zeitraum“ gewählten Zeit bis auf den gewählten Ausschnitt verkleinert. Ohne vorher gesetzten Ausschnitt wird ein zentraler Ausschnitt von 50% des Bildes vergrößert festgelegt.

Richtung und Dauer

Die hier festgelegte Option bestimmt, an welcher Position die Keyframes des jeweiligen Bewegungseffekts standardmäßig gesetzt werden. Sie bestimmen die Positionen, an der eine Bewegung beginnt und endet.

Hinweis: Die so automatisch gesetzten Keyframes lassen sich nachbearbeiten, dann wird die Option auf „Benutzerdefiniert“ gesetzt. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Keyframes eines Effekts nachträglich ändern“ (siehe Seite 173).



Zurücksetzen: Diese Schaltfläche setzt die aktuellen Einstellungen zurück.

Die Größe und Position des Bildes können Sie auch grob im Vorschaumonitor angeben, indem Sie dort das Bild mit der Maus verschieben bzw. an dessen Anfassern ziehen. Der Rahmen mit den Anfassern lässt sich auch per Tastatur verschieben.

Tastaturkürzel zum Verschieben des Rahmens im Vorschaumonitor:

Rahmen um 1 Pixel verschieben: Pfeiltasten

Rahmen um 5 Prozent verschieben: Umschalt + Pfeiltasten

Für animierte Bewegungseffekte ist es oft sinnvoll, aus dem Vorschaumonitor herauszuzoomen und die dabei entstehende Arbeitsfläche zu nutzen, z. B. um ein verkleinertes Bild oder ein Textobjekt durchs Bild zu bewegen.

Tastaturkürzel für das Vorschaubild:

Vorschaubild ein-/auszoomen: Strg + Mausrad

Vorschaubild verschieben: Strg + linke Maustaste + Ziehen

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Animation von außerhalb des Bildes“ (siehe Seite 177).

Rotation/Spiegelung

Drehen



Dreht das Bild um die horizontale Achse.



Dreht das Bild um die vertikale Achse.



Dreht das Bild um dessen Mittelpunkt.

Horizont begradigen

Mit dem Schieberegler lässt sich das Bild um die eigene Achse drehen. Dabei wird automatisch so gezoomt, dass keine schwarzen Ränder überstehen.

Hilfslinien zeigen: Bei Aktivierung dieses Häkchens wird im Programmmonitor ein Gitter angezeigt, das als Orientierung für die Horizontbegradigung dient.

Automatisch zoomen: Diese Funktion ist voreingestellt aktiviert. Unliebsame schwarze Ränder, die bei der Horizontbegradigung sonst entstehen würden, werden automatisch beseitigt, in dem in das Bild hineingezoomt wird.

Hinweis: Stimmt das Bildformat nicht mit dem aktuellen Filmformat überein, gibt es bereits schwarze Ränder, die dann auch bei der Horizontbegradigung nicht entfernt werden können.

Spiegeln/Drehen



Spiegelt das Bild an der vertikalen Achse.



Spiegelt das Bild an der horizontalen Achse.



Dreht das Bild um 90° im Uhrzeigersinn.



Dreht das Bild um 90° entgegen dem Uhrzeigersinn.

Objektivkorrektur

Mit der Objektivkorrektur gleichen Sie Bildverzerrungen aus, die durch Linsen in bestimmten Objektiven verursacht werden. Auch sogenannte „stürzende Linien“ lassen sich problemlos begradigen. Im folgenden ein Beispiel:



Originalbild



Bild nach der Bearbeitung

Aufbau



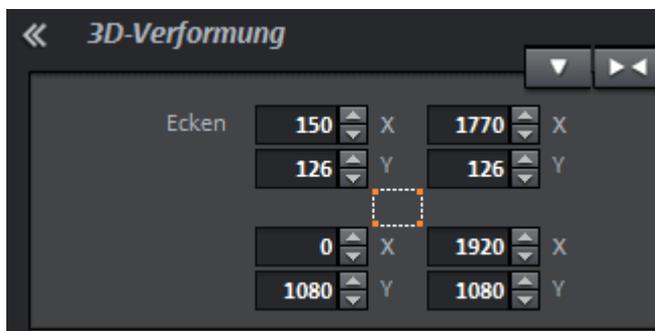
- **Linse:** Beeinflusst die Krümmung des Bildes
- **Ausschnitt//Zoom:** Die durch Änderungen des Parameters „Linse“ entstehenden schwarzen Ränder an den Bildrändern wird mit „Ausschnitt/Zoom“ wieder ausgeglichen.
- **Automatisch:** Der Parameter „Ausschnitt/Zoom“ wird automatisch so eingestellt, dass keine schwarzen Ränder mehr zu sehen sind, die durch Änderungen des Parameters „Linse“ hervorgerufen werden.

Hinweis: Wenn Sie den Parameter „Ausschnitt/Zoom“ manuell ändern, wird diese Automatik deaktiviert.

- **Perspektive:** Stark nach oben oder unten gerichtetes Bildmaterial hat oft eine perspektivische Verzerrung, die für das menschliche Auge unnatürlich ist – es entstehen sogenannte „stürzende Linien“. Durch diesen Parameter lässt sich diese Verzerrung ausgleichen, das Bildmaterial mit den „stürzenden Linien“ wirkt dann natürlicher.

Tipp: Die Parameter der Objektivkorrektur können animiert werden (siehe Seite 171). Dies ist insbesondere bei Videos hilfreich, in denen sich die Perspektive ändert und damit beispielsweise auch die „stürzenden Linien“ im zeitlichen Verlauf.

3D-Verformung



Hier können Sie Bilder perspektivisch verzerren und verschieben. Dadurch entsteht ein 3D-Eindruck, wobei einige Teile des Bildes weiter vorne als andere erscheinen.

Sie können alle Positionen der vier Eckpunkte numerisch eingeben oder im Vorschaumonitor mit der Maus ändern.

Hinweis: Im Gegensatz zu Stereo3D findet keine wirkliche 3D-Positionierung statt. Das Bild wird lediglich so verzerrt, dass es auf einem normalen, zweidimensionalen Bildschirm dreidimensional wirkt.

Bewegungsvorlagen

Hier finden Sie fertige Vorlagen für Bewegungseffekte, die Sie auf Ihre Objekte anwenden können.

Stereo3D im Media Pool

Hier erreichen Sie die Stereo3D-Funktionalität. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Stereo3D“ (siehe Seite 218).

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

360° Effekte im Mediapool

Hier erreichen Sie die Effekte zur 360°-Videobearbeitung. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt 360° Videos (siehe Seite 244) im Kapitel „Assistenten und Spezialfunktionen“.

Audioeffekte im Media Pool

Im Media Pool finden Sie zahlreiche Möglichkeiten, um auch Audio-Objekte mit Effekten zu versehen. Ein Vorteil dieser objektbezogenen Effekte ist, dass beim Verschieben von Objekten die Effekteinstellungen mitsamt den Automationen direkt mitverschoben werden, weil sie am Objekt „hängen“, nicht in der Spur.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Audioeffekte“ (siehe Seite 189).

Allgemein



Unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ > „Allgemein“ finden Sie neben **Lautstärke** und **Panorama** auch die Audioeffekte **Declipper**, **DeNoiser**, **DeHisser**, **Equalizer**, **Kompressor** und **StereoFX** (alle im **Audio-Cleaning-Editor** (siehe Seite 190)), **Echo/Hall**, **Timestrech/Resample** (siehe Seite 195), ein **Scharfes Filter**, ein **Weiches Filter** und eine **Verzerrung**.

Die Fader **AUX 1** und **AUX 2** regeln die Lautstärke, mit der das Signal des Objektes an die jeweiligen FX-Spuren im Mixer gesendet wird (siehe Seite 208).

Hinweis: Die Lautstärke- und Balance-Kurven existieren zusätzlich in der Spur. Die eingestellten Werte der Kurven addieren sich jeweils.

Audioeffektvorlagen

Im Media Pool finden Sie eine breite Palette an Effekteinstellungen, die sich per Drag & Drop auf das gewünschte Audio-Objekt ziehen lassen.

Designelemente im Media Pool

In dieser Kategorie finden Sie eine große Auswahl an Dekorationselementen: Vorlagen für Bildverschachtelungen („Multi-Bild-in-Bild“) und -Collagen, bewegte Objekte (durchs Bild fliegende Ballons, fahrende Eisenbahnen, Schneefall...), Bildrandeffekte, die vor allem für Hochkantbilder gedacht sind, Farbflächen für eigene Hintergründe, frei positionierbare und animierbare Bildobjekte, Intro- und Outro-Videos usw.

Hier sollten Sie in erster Linie einmal stöbern und nachgucken, was es alles gibt.

- Öffnen Sie die Kategorien der Reihe nach und klicken Sie auf die Inhalte, um einen Eindruck zu bekommen. Für alle Designelemente wird eine Vorschau ausgegeben.

Ein Beispiel für die Verwendung liefern die Rahmen (Media Pool > Effekte > Designelemente > Bildobjekte > Rahmen“). Das sind virtuelle Bilderrahmen, die mit einem Videomixeffekt ausgestattet sind. Ziehen Sie sie auf ein Objekt, das dann wie in einem Bilderrahmen erscheint.

Die Designelemente ergeben eigene Objekte auf einer anderen Spur. Als Objekte können sie wie üblich an den unteren Anfassern beliebig weit aufgezogen oder zusammengeschoben werden. Auch durch Ein- und Ausblendungen lassen sich hübsche Effekte erzielen.

Rastmarker (Plus/Premium-Version)

Mehr zum Thema finden Sie im Abschnitt „Rastmarker und Transienten“ (siehe Seite 132).

Eigene Vorlagen im Media Pool

Eigene bewährte Effektkonfigurationen im Media Pool lassen sich abspeichern und für andere Anwendungsfälle übernehmen. Diese individuellen Konfigurationen erreichen Sie in den Effektdialogen des Media Pool über das Pfeilmenü.

Zunächst ist dieser Ordner natürlich noch leer, weil Sie zu Beginn noch keine eigenen Konfigurationen vorgenommen haben.

Zusatzeffekte

Videoeffekt-Plug-ins sind Zusatzprogramme von Drittherstellern, mit denen sich zusätzliche Videoeffekte auf Video-Objekte anwenden lassen. MAGIX Video deluxe unterstützt dabei das Plug-in-Format für die freie Videoschnitt-Software „VirtualDub“ sowie der Programme „VitaScene“, „Adorage“ der Firma „proDAD“ und Effekte nach OpenFX-Standard.

Installieren Sie die OpenFX-Plug-ins und klicken Sie im Media Pool unter „Effekte“ > „Zusatzeffekte“ auf „Scannen“ und starten Sie MAGIX Video deluxe neu. Die OpenFX-Plug-ins erscheinen direkt darunter und sind einsatzbereit.

Wichtige Anwendungsfälle für Plug-ins:

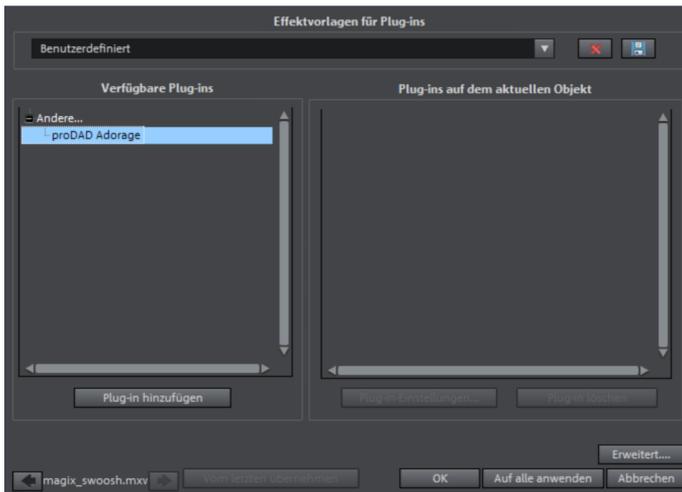
- Entfernen von Senderlogos
- Störungsentfernung
- Hinzufügen von Spezialeffekten

Videoeffekt-Plug-ins einsetzen

Wählen Sie zunächst das Video- oder Bildobjekt aus. Öffnen Sie dann im Media Pool den Plug-in-Manager (unter „Effekte“ > „Zusatzeffekte“ > „Plug-in-Manager“). Es öffnet sich der Manager-Dialog für Videoeffekt-Plug-ins. Dieser listet alle verfügbaren Plug-ins auf der rechten Seite des Dialogs auf.

Hinweis: Sie müssen die Plug-ins erst installieren, bevor Sie sie einsetzen können. Erst nach der Installation werden die Plug-ins angezeigt.

Manager für Video-Plug-ins



Effektvorlagen für Plug-ins: MAGIX Video deluxe liefert selbst aus lizenzrechtlichen Gründen keine Plug-ins mit.



Mit „**Speichern**“ können Sie eigene Einstellungen speichern, mit „**Löschen**“ auch wieder aus der Liste entfernen.

Verfügbare Plug-ins: Hier werden alle verfügbaren Plug-ins aufgelistet.

Plug-in hinzufügen: Das ausgewählte Plug-in wird in die Bearbeitungskette (Liste „Plug-ins auf aktuellem Objekt“ auf der rechten Dialogseite) hinzugefügt. Sie können eine beliebige Anzahl Plug-ins gleichzeitig laden, diese werden nacheinander in der Listenreihenfolge abgearbeitet. Die Plug-in-Reihenfolge können Sie mit Drag & Drop in der Liste ändern.

Plug-in-Einstellungen: Damit öffnen Sie den Einstellungsdialog für das ausgewählte Plug-in. Alle Plug-in-Einstellungen der gesamten Liste lassen sich zusammen als Preset abspeichern (Effektvorlagen für Plug-ins).

Erweitert...: Öffnet den Dialog mit den erweiterten Einstellungen.

Navigationsschaltflächen: Hier können Sie mithilfe der Navigationsschaltflächen ganz unten im Dialog von einem Video auf das nächste wechseln.

Vom letzten übernehmen: Die Einstellungen des zuletzt eingestellten Videos werden übernommen. Diese Option ist nur aktiv, wenn Sie mithilfe der Navigationsschaltflächen (s. o.) ein Bild nach dem anderen bearbeiten.

OK: Die gemachten Einstellungen werden für das aktuelle Video übernommen.

Auf alle anwenden: Die Effekte werden auf alle im Film enthaltenen Objekte angewendet.

Abbrechen: Der Dialog wird geschlossen, die Einstellungen nicht mit übernommen.

Erweitert...

Im „Erweitert“-Dialog wird der Suchpfad für die Plug-ins festgelegt. In diesen Ordnern prüft MAGIX Video deluxe beim Programmstart nach vorhandenen Plug-in-Dateien und nimmt diese in die Liste der verfügbaren Plug-ins auf. Mit „Suchpfad hinzufügen“ werden neue Suchpfade hinzugefügt, mit „Suchpfad löschen“ wieder aus der Liste entfernt.

Nur auf Dateieindung prüfen: Damit können Sie die Suche nach neuen Plug-ins bei einer großen Anzahl vorhandener Plug-ins beschleunigen, indem die Plug-ins nicht nach Gültigkeit überprüft werden.

Unterordner durchsuchen: Die Suche wird auf Unterordner unter den angegebenen Pfaden ausgedehnt.

Lokale Einstellungen

Videoeffekt-Plug-in auf Bitmaps für jeden Frame dynamisch neu berechnen: Wenn Sie ein Plug-in auf ein Bitmap- (Bild-)Objekt anwenden, müssen Sie diese Option aktivieren, wenn das Plug-in bewegte Effekte erzeugt.

Effektmasken

Effektmasken helfen Ihnen, Effekte an verschiedenen Bereichen eines Videobildes unterschiedlich stark anzuwenden. Als Maske wird dabei ein Bild angewendet, dessen Helligkeiten die Bereiche bestimmt, an denen der Effekt zum Einsatz kommt.

Typische Anwendungsfälle sind:

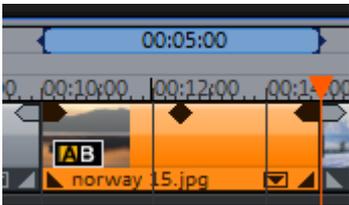
- Bildoptimierungen. Ein typisches Beispiel dafür sind horizontale Videoschwenks mit Horizont, bei denen der obere bzw. untere Bildbereich aufgehellt oder eingefärbt werden soll.

- Effektvolle Farbverläufe, Einfärbungen u. ä.
- Spezialeffekte wie z. B. Autokennzeichen unkenntlich machen

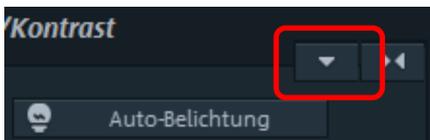
Effektmasken sind ansonsten normale Bildobjekte und lassen sich wie diese animieren oder an eine bestimmte Bildposition heften, um sie für bewegte Videobilder nutzen zu können.

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

Effektmasken mit MAGIX Video deluxe erstellen



- Wählen Sie im Arrangement zunächst das Objekt aus, für das eine Effektmaske verwendet werden soll.

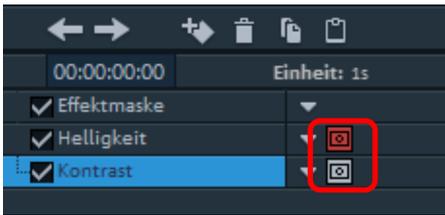


- Öffnen Sie die gewünschte Effektseite im Media Pool.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Pfeil nach unten und wählen aus dem Menü den Eintrag „Effektmaske laden“.

Beim Verwenden farbiger Bilder werden die Helligkeitswerte genutzt. Je heller die Stelle in der Effektmaske, desto stärker wirkt der Effekt: schwarz bedeutet keine Effektwirkung, weiß bedeutet volle Effektwirkung.

Um die Effektmaske auf eine bestimmte Stelle im Video anzuwenden, müssen Sie sie weiter bearbeiten. Zum Bearbeiten der Effektmaske gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Sie können die Größe und Position der Effektmaske so festlegen, dass die Maske genau auf das zu bearbeitende Bildelement passt. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Position/Größe“ (siehe Seite 156).
- Anschließend heften Sie die Maske an die Position im Video, damit sie sich mit dem dazugehörigen Bildelement mitbewegt. Lesen Sie dazu den Abschnitt „An Bildposition im Video heften“ (siehe Seite 178).
- Oder Sie animieren das Effektmasken-Objekt direkt. Zum weiteren Vorgehen lesen Sie bitte den Abschnitt „Effekte animieren“ (siehe Seite 171).



- In der Effektübersicht lässt sich die Effektmaske für einzelne Effekte deaktivieren. Die Effekte wirken immer auf das gesamte Bild.
- Um die Effektmaske wieder zu entfernen, klicken Sie wieder auf die Schaltfläche mit dem Pfeil nach unten und wählen den Eintrag „Effektmaske löschen“.

Tipp: Sie können auch eigene Effektmasken nutzen. Jedes Bild oder Foto im JPG-Format lässt sich verwenden. Zeichnen Sie beispielsweise ein passendes Bild mit einem Zeichenprogramm, speichern Sie es als JPEG ab und laden Sie es mit der Option „Effektmaske laden“ in Video deluxe.

Jede Effektmaske lässt sich ganz einfach umkehren, so dass die hellen Bereiche dunkel und die dunklen hell werden. Klicken Sie dazu auf den Pfeil auf dem Effektmaskenobjekt.



Anschließend wird die Effektmaske invertiert.

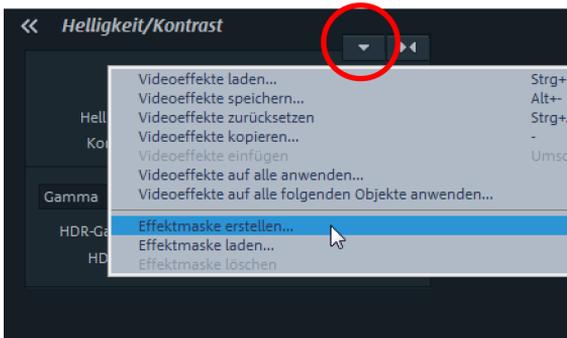


Animierte Effektmaske erstellen

Sie können auch animierte Effektmasken im Flash-Format erstellen, um die Effektregulierung an die bewegten Videobilder anzupassen. Dazu muss die Programmversion MAGIX Foto & Grafik Designer 2013 (oder neuer) bzw. MAGIX Designer Pro X (oder neuer) auf dem PC installiert sein.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Markieren Sie im Projekt das Bild-/Video-Objekt, für die Sie eine Effektmaske erstellt möchten.
2. Öffnen Sie die gewünschte Effektseite im Media Pool, die als Effekt angewendet werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Pfeil nach unten und wählen Sie aus dem Menü „Effektmaske erstellen“.
Hier finden Sie auch einen Eintrag mit dem Sie die Effektmaske bei Bedarf auch wieder löschen können.



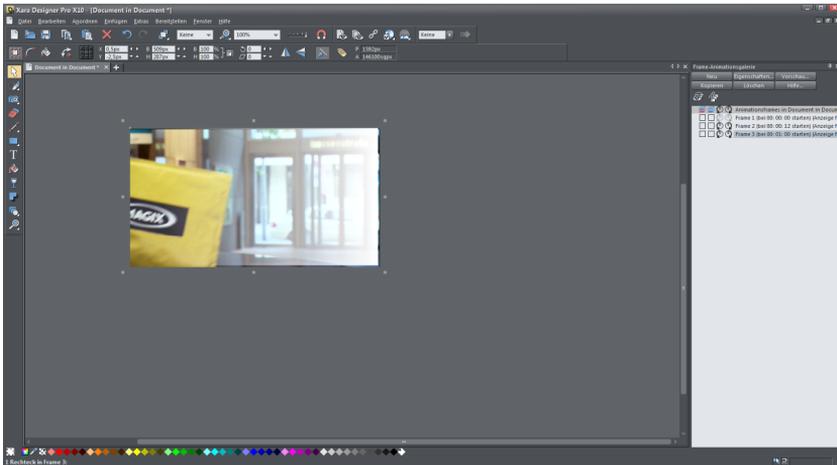
MAGIX Foto Designer bzw. Xara Designer Pro startet nun mit einem Animationsdokument und der geöffneten Frame-Galerie. Der erste Frame wird automatisch angelegt und zeigt das Startbild des markierten Bild-/Video-Objekt aus MAGIX Video deluxe.

3. Effektmaske erstellen:

Hinweis: Beachten Sie dabei: Je heller die Effektmaske, desto stärker wirkt der Effekt in MAGIX Video deluxe später. Schwarz bedeutet: keine Effektwirkung; Weiß bedeutet: volle Effektwirkung. Am besten ist, Sie färben die Objekte, die später als Effektmaske dienen sollen, weiß ein und steuern die Intensität des Effekts über MAGIX Video deluxe selbst.

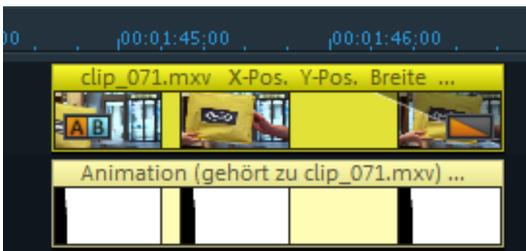
1. Erstellen Sie mit den Werkzeugen des Editors die gewünschte Maskenform. Legen Sie also ein Objekt an, welches den Bereich markiert, wo der Effekt später angewendet werden soll. Es wird automatisch dem ersten Frame zugewiesen.
Mit der Funktion „Maske umkehren“ in MAGIX Video deluxe können Sie indirekt auch genau den Bereich durch ein Objekt markieren, auf den der Effekt nicht angewendet werden soll.
2. Färben Sie das Objekt weiß ein.
3. Geben Sie dem Objekt einen Namen, in dem Sie im Kontextmenü auf „Namen...“ klicken. Geben Sie unter „Namen“ den Namen an und klicken Sie auf „Hinzufügen“ und „Schließen“.

4. Erstellen Sie durch Klick auf „Kopieren“ in der Frame-Animationsgalerie weitere Frames. Das Objekt, welches sich später bewegen soll, wird automatisch in den neuen Frame übernommen. Mit jedem neuen Frame wird automatisch an die korrespondierende Stelle im Video gesprungen, so dass Sie das Objekt direkt an das Videobild anpassen können, indem Sie sie an die richtige Stelle verschieben.



Tip: Weitere Informationen zur Arbeit mit Flash-Animationen finden Sie in der Dokumentation des Editors.

4. Schließen Sie das Dokument des externen Editors. Sie müssen es nicht speichern, denn es wird beim Schließen automatisch an MAGIX Video deluxe übergeben und als Effektmaskenobjekt unterhalb des Bild- oder Video-Objektes angelegt und damit verknüpft.



Möchten Sie die Effektmaske nachträglich bearbeiten, klicken Sie doppelt auf das Effektmaskenobjekt, um den externe Editor mit der geöffneten Maske zu starten. Als Nächstes geht es darum, den Effekt einzustellen, der von der Effektmaske geregelt werden soll.

5. Effekt einstellen:

1. Markieren Sie das Ausgangsobjekt, zu dem Sie gerade eine Maske erstellt haben.
2. Stellen Sie im Media Pool die Effektparameter ein, die von der Effektmaske reguliert werden sollen. Es muss sich dabei um Parameter aus dem Bereich

„Videoeffekte“ handeln (ohne „Geschwindigkeit“ und „Chroma Key“).
Der Effekt wird zunächst auf das gesamte Objekt angewendet.

6. Effektmaske aktivieren:

Klicken Sie in der Effektübersicht am unteren Rand des Media Pools auf das Maskensymbol für jeden Effekt, für den die Effektmaske gelten soll.
Sie können die Effektmaske umkehren, indem Sie mit dem Mauszeiger über das Effektmasken-Objekt gehen und auf den kleinen Pfeil links klicken. Die Effekte werden dann nicht auf die Maske entgewandt, sondern auf das restliche Bild.



Objekte animieren, Effektkurven

Im Reiter „Effekte“ unter „Videoeffekte“ und „Bewegungseffekte“ finden Sie Effekte, die mittels Keyframes animiert werden können.

Folgende Objekte lassen sich animieren:

- Kombiobjekte
- Video-Objekte
- Bildobjekte (Standbilder und Panoramen)
- Titelobjekte
- Audio-Objekte (im Media Pool unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ > „Allgemein“)
- MAGIX 3D Maker-Objekte (3D-Texte)

Animation vorbereiten

- Wählen Sie zunächst im Projektfenster das Objekt aus, das animiert werden soll. Bei komplexen Animationen empfiehlt es sich, vorher Marker zur Orientierung zu setzen.
- Öffnen Sie im Media Pool den Reiter „Effekte“ und klicken Sie unter „Videoeffekte“ bzw. „Bewegungseffekte“ auf den Effekt, den Sie animieren möchten.
- Falls nötig, stellen Sie den Effekt so ein, wie es für den Beginn der Animation gewünscht ist.



- Mit dieser Schaltfläche unten im Media Pool blenden Sie die Zeitachse ein (und bei Bedarf auch wieder aus). Hier sehen Sie, welche animierbaren Effekte für das ausgewählte Objekt aktuell verwendet werden. Es können Keyframes gesetzt, ausgewählt, verschoben und gelöscht werden.



In der Zeitachse zum Bearbeiten der Bewegungen befinden sich zwei gestrichelte Linien, die zur Orientierung dienen. Mit diesen Linien erkennt man den Anfang bzw. das Ende der Blenden.

Keyframe setzen

Mit einem Mausklick in die Zeitachse setzen Sie den Abspielmarker an die Stellen, an denen ein Keyframe eingefügt werden soll.

Hinweis: Sie können zum exakten Positionieren auch die Zeitachse im Projektfenster nutzen. Dabei empfiehlt sich die Verwendung von Projektmarkern (siehe Seite 126).



- Mit dieser Schaltfläche setzen Sie einen Keyframe für alle in der Animation benötigten Parameter.
- Weitere Keyframes fügen Sie hinzu, indem Sie zuerst den Abspielmarker an die Stelle für den nächsten Keyframe setzen und anschließend direkt den Effekt-Parameter ändern.

Die gesetzten Keyframes lassen sich auch nachträglich mit der Maus per Drag & Drop verschieben.

Keyframe kopieren



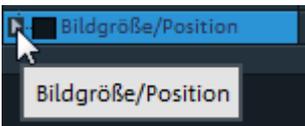
- Wählen Sie den zu kopierenden Keyframe durch einen Mausklick aus und klicken Sie die Schaltfläche zum Kopieren.



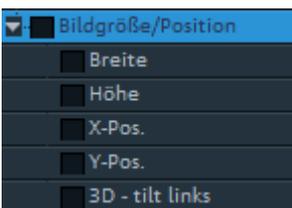
- Anschließend setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle zum Einfügen und klicken auf die Einfügen-Schaltfläche.

Keyframes einzelner Parameter anzeigen

Effekten werden immer mehrere Keyframes gleichzeitig zugewiesen, wenn sie mehrere Parameter enthalten.



- Klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben dem Namen des animierten Effektes, um alle seine Parameter angezeigt zu bekommen.



- Es lassen sich alle Keyframes der Effektparameter einzeln zeitlich verschieben, löschen und aktivieren bzw. deaktivieren.

Hinweis: Es werden nur die Parameter aufgelistet, die für die Animation benutzt werden. Sobald beim Bearbeiten des Effektes ein weiterer Parameter benötigt wird, wird er auch hier sichtbar.

Keyframes eines Effekts nachträglich ändern

Bereits gesetzte Keyframes lassen sich nachträglich sowohl zeitlich verschieben als auch in ihren Parametern ändern.

- Keyframes lassen sich per Drag & Drop verschieben. Klicken Sie den zu verschiebenden Keyframe an und ziehen Sie ihn an die gewünschte Stelle.
- Um eine Effekteinstellung an einem bereits gesetzten Keyframe zu ändern, klicken Sie auf den Keyframe und passen anschließend im Media Pool den Effekt an.

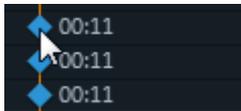
Weiche Bewegung



Die automatische Bezier-Interpolation sorgt für eine Näherungskurve am Keyframe.

Dadurch werden die Bewegungsabläufe weicher und natürlicher.

Keyframe löschen



Mit einem Mausklick auf den zu löschenden Keyframe wählen Sie ihn aus.



Diese Schaltfläche entfernt den ausgewählten Keyframe.

Effektkurve im Objekt bearbeiten

- 
Effektkurve aktivieren: Für jeden animierten Effektparameter wird eine eigene Kurve erzeugt, die über das Objekt gelegt wird. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Effektkurve auf dem Objekt anzuzeigen.

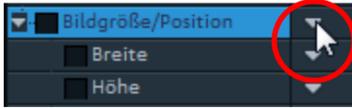


Kurvenpunkte bearbeiten: Die Kurve kann entweder über einzelne Kurvenpunkte bearbeitet werden (im Standard-Mausmodus) oder per Freihandzeichnen (im Kurven-Mausmodus) direkt gezeichnet werden.

Neue Kurvenpunkte lassen sich im Standard-Mausmodus per Strg + Umschalt + Mausklick auf der Kurve hinzufügen, vorhandene werden auf dieselbe Art und Weise gelöscht. Alle Kurvenpunkte können mit der Maus horizontal und vertikal bewegt werden.

Hinweis: Die Schaltfläche zur Aktivierung der Effektkurve wird erst angezeigt, nachdem ein erster Keyframe gesetzt wurde.

Effektkurven – weitere Funktionen



Das Kontextmenü lässt sich auch über den kleinen Pfeil neben der Effektbezeichnung öffnen.

Effekt löschen: Der ausgewählte Effekt wird komplett entfernt.

Effektkurve löschen: Die Effektkurve wird entfernt und kann nun neu erstellt werden.

Effektkurve kopieren: Die Effektkurve wird in die Zwischenablage kopiert und kann an anderer Stelle wieder eingefügt werden.

Effektkurve einfügen: Eine zuvor kopierte Effektkurve lässt sich mit dieser Funktion jederzeit woanders einfügen. Das kann ein anderer Effektparameter im selben Objekt oder in einem anderen Objekt sein.

Hinweis: Wenn Sie die Kurve in ein längeres oder kürzeres Objekt einfügen wollen, denken Sie daran, vor dem Kopieren die Option „Kurvenlänge mit Objektlänge verbinden“ richtig zu setzen.

Kurvenlänge mit Objektlänge verbinden: Wenn diese Option gesetzt ist, wirken sich Längenänderungen des Objekts entsprechend auch auf die Effektkurve aus. In der Praxis ist dieses Verhalten nur selten erwünscht, beispielsweise wenn Objekte gestreckt oder gestaucht werden. Daher ist die Option standardmäßig deaktiviert.

Effektkurve laden: Eine zuvor abgespeicherte Effektkurve lässt sich über diesen Menüpunkt laden. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Sie eigene Standardanimationen angelegt haben.

Hinweis: Die aktuelle Effektkurve wird durch das Laden einer anderen überschrieben.

Effektkurve speichern: Effektkurven lassen sich als separate Datei abspeichern. Das ist nützlich, wenn Sie eigene Standardanimationen anlegen wollen, die sich an anderen Stellen wieder laden lassen.

Tipp: Beachten Sie, dass beim Speichern die Einstellung „Kurvenlänge mit Objektlänge verbinden“ mit abgespeichert und beim Laden angewendet wird.

Effektkurve bearbeiten

Dieser Dialog dient dem Strecken, Stauchen und Verschieben von Effektkurven innerhalb eines Objektes. In der Titelzeile des Dialogs wird der Effekt angezeigt, dessen Automationskurve gerade bearbeitet wird.

Position verschieben

Zeitachse: Mit jedem Klick auf den Pfeil nach vorne oder hinten verschieben Sie die Effektkurve um den hier eingegebenen Zeitwert.

Effekt: Jeder Klick auf den Pfeil nach oben oder unten verschiebt die Effektkurve um den eingegebenen Wert. Abhängig vom Effekt ist es möglich, exakte oder prozentuale Werte anzugeben.

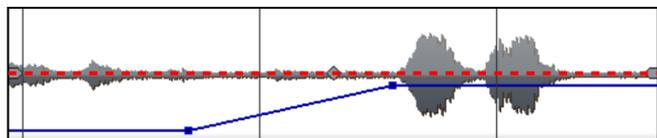
Strecken/Stauchen

Zeitachse: Die Effektkurve wird um den angegebenen Zeitwert gestreckt bzw. gestaucht. **Invertieren** kehrt die Kurve zeitlich um, sie wird „rückwärts“ eingefügt. Dabei wird von der gesamten Objektlänge ausgegangen.

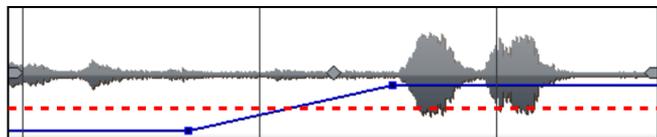
Effekt: Die Effektkurve wird in ihren Werten gedehnt oder gestaucht, eine zeitbezogene Bearbeitung findet nicht statt. Bei der Bearbeitung ist die gesetzte Option (siehe Tabelle) von entscheidender Bedeutung.

Spiegeln: Die gesamte Kurve wird auf der X-Achse gespiegelt, deren Lage durch die folgende Option bestimmt wird.

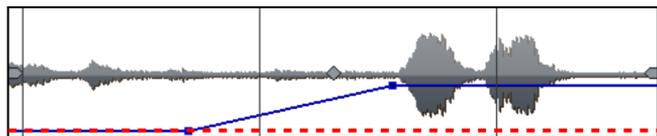
...um Objektmitte: Die X-Achse liegt genau in der Objektmitte.



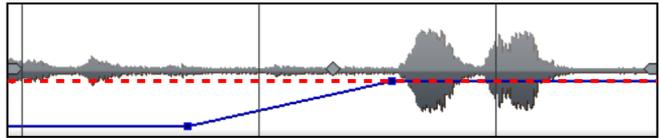
...um Kurvenmitte: Die X-Achse liegt zwischen oberem und unterem Automationspunkt.



...um Kurvenminimum: Die X-Achse liegt auf Höhe des untersten Automationspunktes.



...um Kurvenmaximum: Die X-Achse liegt auf Höhe des obersten Automationspunktes.



Überlagerungsgrafik/-animation erstellen

Erstellen Sie Vektorgrafiken bzw. -animation in einem externen Editor wie Xara Designer Pro, um diese als Overlay-Objekte in MAGIX Video deluxe weiterzuverwenden. Ein typischer Anwendungsfall wäre das Zeichnen eines Objekts, um im Video bestimmte Bereiche zu überdecken, z. B. ein schwarzer Balken für die Augen einer Person. Overlay-Objekte sind nicht an das Ausgangsmaterial durch Gruppierungen geheftet. Sie können frei verschoben und weiterverarbeitet werden.

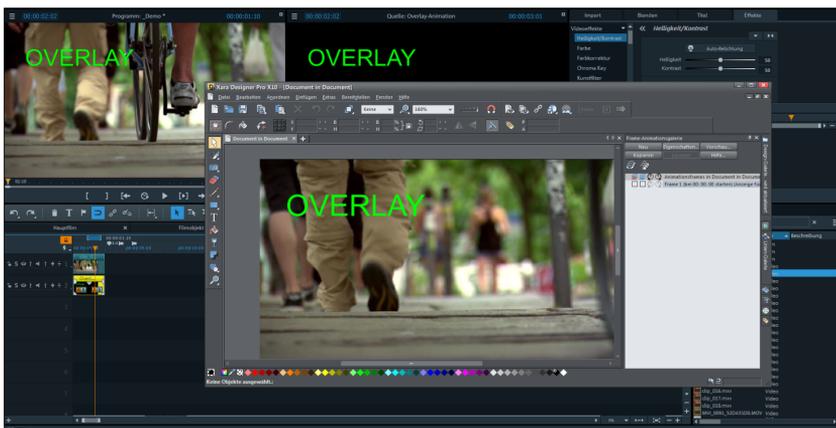
Hinweis: Dieser Menüeintrag wird nur sichtbar, wenn ein entsprechendes Grafikprogramm auf dem PC installiert ist.

Zum Erstellen eines Overlay-Objekts, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Projekt das Bild- oder Video-Objekt aus, zu dem ein Overlay-Effekt erstellt werden soll.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dieses Objekt und wählen Sie im Kontextmenü den Videoeffekt „Überlagerungsgrafik/-animation erstellen“.

Der externe Grafikeditor wird gestartet. Ihr ausgewähltes Objekt wird angezeigt, damit Sie eine bessere Vorstellung bei der Erstellung des Overlays haben.

3. Erstellen Sie die Vorlage für das Overlay-Objekt. Sie können alle Funktionen des Editors nutzen.



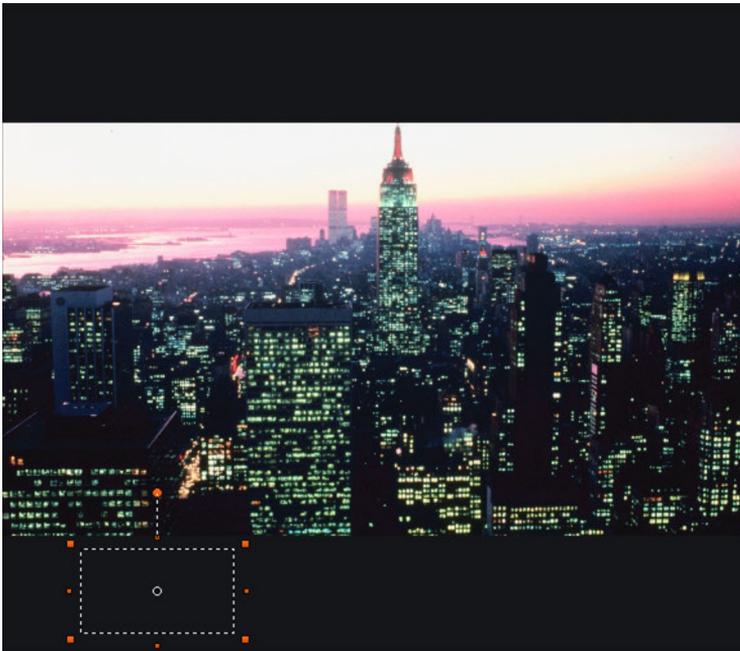
4. Schließen Sie den Editor. Sie müssen das Projekt im Editor nicht speichern, denn es wird beim Schließen des Programms automatisch an MAGIX Video deluxe übergeben und als Overlay-Objekt unterhalb des Bild- oder Video-Objektes angelegt.

Dieses können Sie nun mit MAGIX Video deluxe nach Ihren Wünschen weiter bearbeiten, z. B. mithilfe der Bewegungseffekte animieren (siehe Seite 156).

Animation von außerhalb des Bildes

Animierte Effekte lassen sich gut nutzen, um Objekte oder Titel durchs Bild „fliegen“ zu lassen. Hierbei empfiehlt es sich, den Start- und den Endpunkt der Animation außerhalb des Bildes zu legen.

Dazu benötigen Sie ein Video-Objekt und ein zu animierendes zweites Objekt, z. B. einen Titel oder ein verkleinertes Bild, das durchs Videobild fliegen soll.



So geht's:

1. Klicken Sie auf den Vorschaumonitor und zoomen Sie aus dem Videobild heraus (Strg + Mausrad). Dabei entsteht eine Arbeitsfläche an den Rändern des verkleinerten Vorschaubildes.
2. Wählen Sie den Effekt „Position/Größe“ (siehe Seite 156).
3. Schieben Sie das zu animierende Objekt an die Stelle der Arbeitsfläche, von der aus die Animation starten soll. Z. B. links neben das Vorschaubild.
4. Setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der die Animation beginnen soll.
5. Setzen Sie einen Keyframe für den Start der Animation.

6. Setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der das zu animierende Objekt wieder aus dem Bild verschwunden sein soll.
7. Schieben Sie das Objekt an die Stelle der Arbeitsfläche, an der die Animation enden soll. Z. B. rechts neben das Vorschaubild.
8. Es wird automatisch ein zweiter Keyframe für das Ende der Animation gesetzt.
9. Spielen Sie das Ergebnis ab. Und schon fliegt das zu animierende Objekt von links nach rechts durchs Videobild.

An Bildposition im Video heften

Sie können ein Bildobjekt oder einen Titel an einen bewegten Bildinhalt eines Videos „anheften“ - auch Objektverfolgung genannt. Das angeheftete Objekt vollzieht die Bewegung des Bildinhalts aus dem Video automatisch mit. Sie können zum Beispiel einer Person im Video einen Hut aufsetzen, der immer auf dem Kopf bleibt, auch wenn die Person hüpfend durch das Bild läuft.

So geht's:

- Platzieren Sie das gewünschte Bildobjekt (Overlay-Objekt), z. B. ein Hut, auf einer Spur unter dem Hintergrundvideo (Referenzvideo) mit dem bewegten Bildinhalt, z. B. eine gehende Person.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bildobjekt und wählen Sie „An Bildposition im Video heften“.
- Lesen Sie die Infos im Dialog und klicken Sie auf „Weiter“.

Hinweis: Wenn Sie zwei Objekte anheften wollen - z. B. einen Titel und eine Sprechblase -, erscheint jetzt ein zusätzlicher Dialog, in dem Sie festlegen können, welches der Objekte Sie an das Video anheften wollen.

- Im nächsten Dialog werden Sie aufgefordert, einen Rahmen um den zu verfolgenden Bildinhalt zu zeichnen.
- Anschließend wird die Bewegung automatisch berechnet.

Bildstabilisierung

Die Bildstabilisierung ist das Werkzeug Ihrer Wahl, um wackelige und zitterige Bilder zu beruhigen. Diese Funktion lässt sich über das Kontextmenü eines Video-Objektes oder das Menü „Effekte“ > „Video-Objekteffekte“ > „Bildstabilisierung“ aufrufen.

Wählen Sie, welche Bildstabilisierung Sie nutzen möchten: Es stehen der bekannte Bildstabilisierungsdialog (siehe Seite 178) und proDAD Mercalli 2.0 (siehe Seite 150) im Media Pool zur Auswahl. Mit beiden können Sie „verwackelte“ Aufnahmen korrigieren. Testen Sie, mit welcher Vorgehensweise Sie bessere Erfolge erzielen.

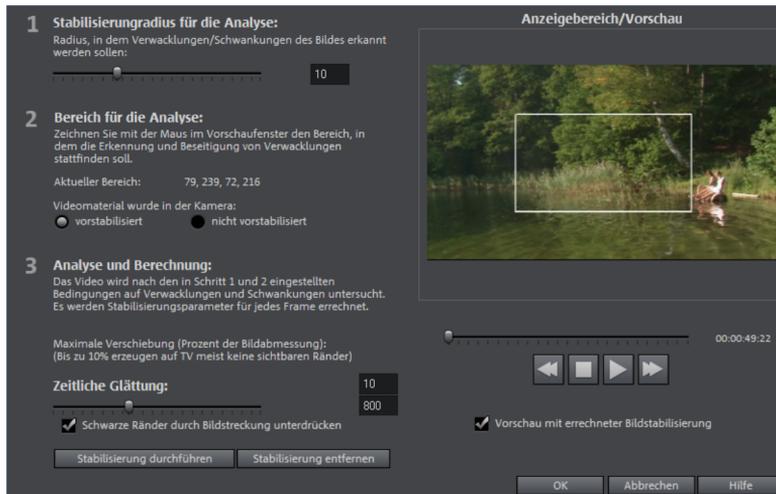
Funktionsweise

Die Bildstabilisierung gleicht ungewollte Bewegungen im Bild aus. Dazu verschiebt sie das Bild entsprechend der fehlerhaften Bewegungen in die jeweilige Gegenrichtung.

Dadurch entstehen am Rand des verschobenen Bildes einerseits überstehende Kanten, die automatisch weggeschnitten werden, andererseits schwarze Streifen, die durch einen entsprechenden Zoom aus dem Bild verbannt werden. Das Ergebnis: ein deutlich ruhigeres, nahezu unmerklich vergrößertes Bild.

Bildstabilisierungsdialog

Tastaturkürzel: Strg + L



Anwendung

Zunächst muss das Bildmaterial auf Verwacklungen untersucht werden. Dazu klicken Sie auf die Schaltfläche „Stabilisierung durchführen“. Anhand der voreingestellten Parameter wird eine relative Verschiebung zwischen den Bildern errechnet. Nach Abschluss der Analyse schauen Sie sich die vorgeschlagene Korrektur an. Nutzen Sie dazu den Schieberegler (Fader). Wenn Sie mit der Korrektur zufrieden sind, klicken Sie auf „OK“. Wenn nicht, müssen Sie die unten aufgeführten Parameter ändern und die Analyse ggf. wiederholen.

Stabilisierungsradius: Damit die Bildstabilisierung nicht jede Bewegung und jeden Kameraschwenk als Verwacklung auffasst, können Sie hier den Radius bestimmen, die die Verwacklungen einnehmen können: Je größer der Stabilisierungsradius, desto größere Verwackler werden korrigiert. Wenn Sie diesen Wert ändern, müssen Sie das Material neu analysieren.

Bereich für Analyse: Hier stellen Sie ein, welcher Bereich im Bildmaterial analysiert werden soll. Voreingestellt ist die Bildmitte. Wenn die Verwacklung in einem anderen Bereich stärker auftritt (z. B. bei einem Vordergrundelement an der Bildseite), verschieben Sie den Analysebereich. Dazu benutzen Sie die Maus, mit der Sie den verwackelten Bereich aufziehen. Je kleiner der Analysebereich, desto schneller wird die Analyse berechnet. Denn auch bei diesem Wert gilt: Wenn Sie diesen Wert ändern, müssen Sie das Material neu analysieren.

Maximale Verschiebung: Bei der Korrektur wird das Bild entsprechend der Wackelbewegungen verschoben. Das bedeutet, dass Randbereiche des Bildes entfernt werden. Mit diesem Wert wird festgelegt, wie groß der Randbereich ist, der durch die Ausgleichsbewegungen weggeschnitten werden darf: Je kleiner der Wert, desto geringer fällt der Bewegungsausgleich aus. Änderungen dieses Wertes sind sofort wirksam.

Zeitliche Glättung: Dieser Wert bestimmt die Geschwindigkeit der Bewegungen, die als Verwacklungen gelten. Damit unterscheiden Sie beispielsweise Kameranackens von nervösem Handzittern. Änderungen dieses Wertes sind sofort wirksam.

Abbruch: verlässt den Dialog, ohne die Einstellungen zu übernehmen.

Rücksetzen: setzt die aktuellen Einstellungen zurück.

Bildverbesserungen für den gesamten Film

Sie erreichen die „Effekteinstellungen Film“ über das Menü „Effekte“. Alle hier getroffenen Einstellungen wirken sich auf den gesamten Film aus. Für jeden Film im Projekt werden die Einstellungen separat vorgenommen.

Auf der rechten Seite sehen Sie eine Vorschau für die aktuellen Einstellungen. Über den Positionsschieberegler steuern Sie verschiedene Stellen im Film an, um zu sehen, wie sich die gerade gewählte Einstellung auf das Bildmaterial auswirkt.

Helligkeit/Kontrast

Helligkeit: Mit den Schieberegler erhöhen bzw. reduzieren Sie die Helligkeit des Objektes.

Selektive Helligkeit (Gamma): „Gamma“ legt den mittleren Grauwert fest, der sich aus verschiedenen Farbbereichen ermitteln lässt. „Selektive Helligkeit“ ist die wichtigste Funktion zur Bildverbesserung. In der Preset-Liste wählen Sie unterschiedliche Regelkurven aus und bearbeiten nur die dunklen, mittleren oder hellsten Stellen im Bild.

Mit dem Schieberegler lässt sich die Stärke der Aufhellung bzw. Abdunkelung einstellen.

Kontrast: Mit den Schieberegler erhöhen bzw. reduzieren Sie den Kontrast des Objektes.

Farbraumanpassung: Diese Option wirkt gegen zu kräftige Farben, die gegen die Fernsehnorm verstoßen und auf dem TV-Bildschirm nicht mehr korrekt dargestellt werden können. Dabei wird die Farbsättigung des betroffenen Materials soweit herabgesetzt, bis der maximal zulässige Wert erreicht ist.

Farbe

Farbton: Auf der Farbtafel können Sie einen Farbton zur Nachfärbung des Bildes auswählen.

Sättigung: Über den Schieberegler „Sättigung“ erhöhen bzw. reduzieren Sie die Farbanteile des Bildes. Dabei kommt ein Algorithmus zum Einsatz, der die Farbveränderungen in Abhängigkeit anderer Parameter (z. B. Kontrasteinstellungen) vornimmt, um eine möglichst natürliche Färbung zu erreichen.

Rot/Grün/Blau: Über die Schieberegler Rot/Grün/Blau können Sie das Mischungsverhältnis des jeweiligen Farbanteils korrigieren.

Bildschärfe

Mit den Schieberegler können Sie die gesamte Photostory schärfen bzw. weichzeichnen.

Anwenden auf: Stellen Sie ein, ob die Schärfe-Einstellung ausschließlich auf Kanten bzw. der Weichzeichner nur auf Flächen wirken soll. Damit können Sie konstante Bildstörungen wirkungsvoll abschwächen.

Stärke des Anti-Flimmerfilters: Das Anti-Flimmerfilter wirkt sich nur auf Bilder aus. Es ist vor allem für Zoomfahrten bei Bildern mit vielen kontrastreichen Übergängen/Kanten (z. B. Zäune, Gitter, Ziegelmauern) gedacht. Solche hochfrequenten Bereiche erzeugen beim Verkleinern häufig Flimmern. Durch das Filter werden diese Kanten etwas geglättet. Die Stärke des Anti-Flimmerfilters sollten Sie nach persönlichem Geschmack einstellen, da eine Glättung immer ein Kompromiss zwischen gutem Kontrast und flüssigem Bildverlauf beim Abspielen ist..

TV-Bild

Diese Option sorgt für eine optimale Anpassung der Bildgröße an das reale Fernsehbild („Anti-Cropping“). Ohne eine Justierung würde der Fernseher ggf. Bildrandbereiche abschneiden.

TV-Anzeigebereich in Vorschaumonitor einblenden: Mit dieser Option werden die Bildränder des Fernsehers als Linien am Vorschaumonitor angezeigt. Die vier Bildränder des TV-Anzeigebereichs lassen sich anhand der vier Eingabefelder festlegen. Dazu muss natürlich die reale Größe des TV-Bildes bekannt sein. Um das festzustellen bietet sich folgendes Verfahren an:

Anhand der vier Eingabefelder lassen sich die vier Seitenränder des Bildes prozentual frei justieren. Hier gilt es den besten Ausgleich zu finden zwischen einer Verkleinerung, einer Balkenbildung und einem Beschnitt des Bildes:

- Wenn für alle vier Ränder der gleiche Wert eingegeben wird, wird das Bild proportional verkleinert. Dabei treten keine Verzerrungen auf, jedoch entstehen Balken an den Rändern.
- Wenn für die 4 Felder unterschiedliche Werte eingegeben werden, wird das Bild unproportional verkleinert. Dadurch entsteht eine Verzerrung des Bildes.

Randbereiche anwenden auf: Mit dieser Option werden die Eingabewerte für die vier Bildränder als Verkleinerung angewendet. Das Ergebnis lässt sich sofort am Vorschaumonitor überprüfen.

Ermittlung des sichtbaren TV-Bildes

Um die Bildeigenschaften Ihres Fernsehers und die optimalen Einstellungen des Bildgröße-Editors herauszufinden, sollten Sie einen Testdurchlauf machen:

- Laden Sie das Projekt „Sichtbares TV-Bild“ aus dem Ordner „Eigene Medien > Projekte > Sichtbares TV-Bild“ im Media Pool.
- Spielen Sie es ab und lesen Sie dabei die Erläuterungen am Vorschaumonitor.
- Brennen Sie das Projekt auf DVD.
- Legen Sie den Datenträger in Ihren Player und spielen Sie den Testfilm ab. Vergleichen Sie das Fernsehbild mit dem Bild, das Ihnen auf dem Vorschaumonitor von MAGIX Video deluxe gezeigt wird.
- Anhand der vier Maßstäbe an den Rändern des Testbildes können Sie für jeden Rand den prozentualen Wert ermitteln, der vom Fernseher abgeschnitten wird.
- Geben Sie die abgelesenen Werte im Editor „Volle TV-Größe“ ein.

Jetzt haben Sie eine auf Ihr Fernsehbild optimierte Bildgröße. Beachten Sie aber, dass sich die Beschnittwerte je nach Geräteeinstellung und Datenträgertyp ändern können.

Bildverbesserungen für einzelne Objekte

Im Kontextmenü finden Sie verschiedene Anpassungsmöglichkeiten für ausgewählte Video- oder Bildobjekte.

Interpolation für Interlace-Material: Wählen Sie diese Option, um Kammstrukturen aus einem (Video-) Bild zu entfernen. Wenn Sie z. B. Standbilder aus einem Video extrahieren, entstehen solche Kammstrukturen in Bildteilen mit Bewegung.

Anti-Interlace-Filter: Wählen Sie diese Option für Standbilder, die sehr feine Strukturen mit hohem Kontrast haben. Bei der Wiedergabe auf TV-Bildschirm können Sie damit das Zeilenflimmern beseitigen.

Randbeschneidungsausgleich: Wählen Sie diese Option, wenn Randbereiche bei der Wiedergabe am Fernseher abgeschnitten werden. Hierbei werden die Werte aus „Effekteinstellungen Film“ (siehe Seite 181) verwendet.

Audiobearbeitung

In MAGIX Video deluxe kann prinzipiell jede Spur als Tonspur dienen. Es gibt somit keine verschiedenen Spurtypen. Jedoch ist es übersichtlicher, wenn man verschiedene Objekttypen nicht innerhalb einer Spur vermischt.

Audiodateien laden und bearbeiten

- Alle importierbaren Audiodateien können Sie über den Media Pool ansteuern und durch einen einfachen Klick auf den Dateinamen über die Transportkontrolle des Vorschauemonitors vorhören.
- Die Dateien lassen sich mit gedrückter Maustaste in das Projektfenster ziehen (Drag & Drop). Auch Tracks von Audio-CDs lassen sich per Drag & Drop integrieren.
- Schnitte, Feinpositionierungen, Lautstärke-Einstellung, Ein- und Ausblendungen erfolgen mithilfe der Objektanfasser direkt im Projektfenster.
- Für Tonspuren lassen sich auch Effektkurven (siehe Seite 173) verwenden, die verschiedene auswählbare Effekte, Lautstärke oder Stereopanorama dynamisch steuern.

Lautheit aller ausgewählten Objekte angleichen

Diese Funktion gleicht die Lautheitswerte aller ausgewählten Objekte an die des „Referenzobjekts“ an. Als Referenzobjekt dient das gerade aktivierte Objekt.

Voraussetzungen

- Die Objekte sind für eine sinnvolle Berechnung mindestens 5 Sekunden lang. Bessere Ergebnisse erhält man ab einer Objektlänge von 10 Sekunden.
- Die besten Ergebnisse werden mit Hintergrundmusik erzielt. Musik liefert in den allermeisten Fällen ein homogenes Klangbild und nicht allzu große Lautstärkeschwankungen (es werden aber natürlich auch sehr gute Ergebnisse mit Videomaterial erzielt).

Aufruf

1. Stellen Sie die Objektlautstärke (siehe Seite 118) des Referenzobjekts auf den gewünschten Wert ein.
2. Markieren Sie alle Objekte (inklusive dem Referenzobjekt), deren Lautheit angeglichen werden soll.
3. Öffnen Sie das Kontextmenü des Referenzobjekts, dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt. Wählen Sie dort den Eintrag „Lautheit der ausgewählten Objekte angleichen“ (bei Kombiobjekten (siehe Seite 112) im Untermenü „Audiofunktionen“) aus.

Oder

Drücken Sie die Umschalt-Taste und klicken Sie gleichzeitig das Referenzobjekt an. Wählen Sie dann im Menü „Effekte > Audio-Objekteffekte“ den Eintrag „Lautheit der ausgewählten Objekte angleichen“ auswählen.

Ergebnis:

- MAGIX Video deluxe ermittelt nun sämtliche Lautheitswerte der ausgewählten Objekte und gleicht die Werte an den des Referenzobjekts an. Dabei wird die Objektlautstärke der übrigen Objekte entsprechend angepasst.
- Wenn eine der Objektlautstärken durch die Anpassung so hoch ist, dass möglicherweise Übersteuerungen auftreten, bietet MAGIX Video deluxe eine automatische Korrektur an. Dadurch wird die Lautstärke aller Objekte (inklusive des Referenzobjekts) nach unten geändert.

Probleme & Lösungen

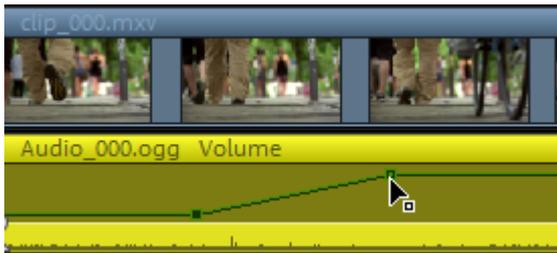
Bei Objekten, die im zeitlichen Verlauf große Lautstärkeunterschiede aufweisen oder Störgeräusche enthalten (z. B. bei Videoaufnahmen von einer Kamera), kann es passieren, dass das Resultat nicht befriedigend ist. Bereiten Sie diese Objekte folgendermaßen vor:

1. Trennen (siehe Seite 302) Sie das Objekt vor dem Ausführen der Funktion an den entsprechenden Übergängen.
2. Rufen Sie die Funktion auf (siehe Aufruf).
3. Überblenden Sie danach die Objekte entsprechend mit einfachen Crossfades (siehe Seite 123).

Lautstärkekurve bearbeiten

Mit der Lautstärkekurve können Sie die Audiospur eines Objektes komfortabel ganz nach Ihren Wünschen anpassen.

1. Markieren Sie im Projekt das Audio-Objekt, dessen Lautstärkeverlauf Sie anpassen möchten.
2. Rufen Sie die Lautstärkekurve im Menü „Effekte“ > „Audio-Objekteffekte“ > „Lautstärkekurve“ auf.
Sie sehen nun eine weitere Linie in der Tonspur, die Lautstärkekurve.
3. Wenn Sie mit dem Mauszeiger diese Linie berühren, verwandelt sich der Mauszeiger vom Handsymbol in einen Pfeil. Klicken Sie nun auf die Linie, erstellen Sie einen Punkt (Keyframe), den Sie mit dem Mauszeiger anfassen und nach unten verschieben können. Damit senken Sie die Lautstärke über das gesamte Objekt ab.



4. Erstellen Sie einen weiteren Punkt und verschieben diesen ebenfalls, sehen Sie, dass nicht mehr die gesamte Lautstärkekurve angepasst wird, sondern nur noch ein bestimmter Teil.

Sie können so viele Keyframes erstellen, wie Sie benötigen und die Lautstärkekurve abschnittsweise anpassen, bis alle Bereiche in der gewünschten Lautstärke wiedergegeben werden. Testen Sie die richtigen Positionen der Keyframes durch die Wiedergabefunktion aus (Leertaste startet und stoppt die Wiedergabe), um die Auswirkung der Keyframes zu hören."

Möchten Sie einen Keyframe in der Position nach rechts oder links verschieben, so fassen Sie ihn mit dem Mauszeiger an und verschieben Sie ihn an die richtige Position.

Möchten Sie Keyframes löschen, nutzen Sie im Media Pool unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ > „Allgemein“ die Effektübersicht wie sie unter „Objekte animieren, Effektkurven“ (siehe Seite 171) beschrieben ist. Markieren Sie den Keyframe, der zu löschen ist, und klicken Sie auf die Entfernen-Schaltfläche .

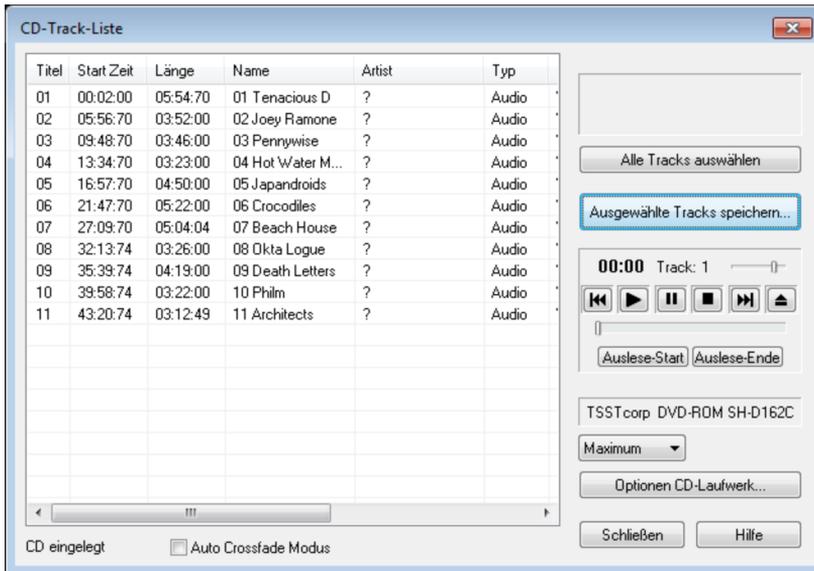
Audio-CDs einlesen

Komplette Musikstücke von Audio-CDs können auf die gleiche Weise über den Media Pool ins Projekt importiert werden wie Dateien von der Festplatte.

1. Legen Sie eine Audio-CD ins CD-/DVD-Laufwerk.
2. Wechseln Sie im Media Pool (Dateimanager, Computer) auf Ihr CD-/DVD-Laufwerk. Es erscheinen die einzelnen Titel der CD in der Dateiliste
3. Ein Mausklick startet die Wiedergabe des CD-Titels zum Vorhören.
4. Mit Drag & Drop in eine Spur des aktuellen Projekts wird der CD-Titel digital ausgelesen („gegrabbt“) und auf die Festplatte kopiert. Die Dateien werden im Importordner gespeichert (einstellbar unter Menü „Datei“ > „Einstellungen“ > „Programm...“ > „Ordner“ (Mehr Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Ordner" auf Seite 81)).
5. In der Spur erscheint der CD-Track als Audio-Objekt und kann sofort abgespielt und bearbeitet werden.

CD-Track-Liste

Für eine erweiterte Steuerung des Importvorgangs, z. B. den Import von Ausschnitten aus Musikstücken benutzen Sie den CD-Import-Dialog. Sie erreichen diesen Dialog über das Menü „Datei“ > „Audio-CD-Track(s) importieren...“. Es öffnet sich der Dialog „CD-Track-Liste“.



Die Tracks in der Liste lassen sich per Mausklick oder mit den Tastenkombinationen Umschalt + Pfeiltasten bzw. Strg + Mausklick auswählen.

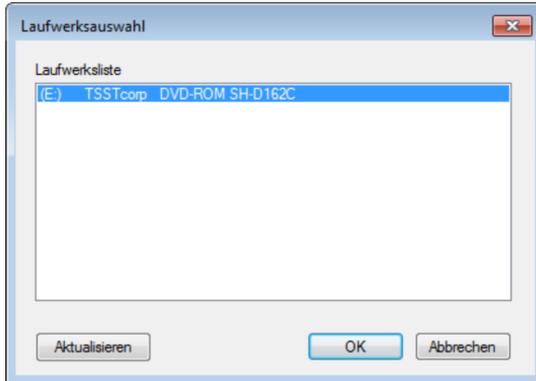
Die Transportkontrolle im Dialog aktiviert die Vorhörfunktion. Der Abspielpfeil startet die Audiowiedergabe des (ersten) markierten Tracks.

Alle Tracks auswählen: Mit dieser Option werden alle Audiotracks ausgewählt, um die komplette CD zu kopieren.

Ausgewählte Tracks speichern: Diese Schaltfläche öffnet einen Dialog zum Speichern der ausgewählten Tracks. Dabei können entweder alle Tracks in einer WAV-Datei oder für jeden Track eine eigene WAV-Datei angelegt werden. Im Projekt wird in beiden Fällen für jeden Track ein neues Objekt angelegt.

CD-Laufwerksoptionen: Mit dieser Option erreichen Sie den Dialog „CD-/DVD-Laufwerkliste“.

CD-/DVD-Laufwerksliste



Konfigurieren: Diese Schaltfläche öffnet den Konfigurationsdialog, in dem diverse Spezialeinstellungen gesetzt werden können.

Hinzufügen: erzeugt einen neuen Laufwerkseintrag in der Liste, der noch mit speziellen Einstellungen versehen werden muss.

Löschen: löscht das markierte Laufwerk aus der Liste.

Setup laden: Lädt die aktuelle Laufwerksliste und alle Konfigurationsdaten aus einer *.cfg Datei.

Setup speichern: Speichert die aktuelle Laufwerksliste und alle Konfigurationsdaten in einem *.cfg Datei.

Zurücksetzen: stellt die Laufwerkseinstellungen wieder auf Standard.

CD/DVD-ROM-Konfiguration



Laufwerksname: Hier kann der Name des Laufwerks eingegeben werden. Das ist nützlich, wenn mehrere Einträge für das gleiche physikalische Laufwerk verwendet werden.

Host Adapter Nummer: Hier kann die Nummer des SCSI-Hostadapters eingegeben werden – normalerweise 0.

Bus-ID: Hier kann die ID Ihres CD-ROM-Laufwerks angegeben werden. Achten Sie auf die korrekte ID, es erfolgt keine Fehlerabfrage.

Bus-LUN: setzt den LUN Parameter, normalerweise 0.

Alias: Hier kann der Hersteller des CD-Laufwerks eingetragen werden.

Kopiermodus Normal: kopiert die Audiodaten ohne jede Softwarekorrektur.

Kopiermodus Sektor-Synchronisation: kopiert die Audiodaten mit einem speziellen Korrekturalgorithmus. Dies ist besonders nützlich, da viele CD-Laufwerke Probleme haben, eine bestimmte Position exakt wieder anzusteuern, so dass Knackser auftreten können.

Kopiermodus Burst Copy: optimiert die Geschwindigkeit des Kopiervorgangs, es wird keine Softwarekorrektur verwendet.

Sektoren pro Zyklus: definiert die Anzahl an Audiosektoren, die in einem Lesezyklus von der Audio-CD gelesen werden sollen. Je größer die Anzahl ist, desto schneller läuft der Kopiervorgang. Allerdings haben viele SCSI-Systeme Probleme mit mehr als 27 Sektoren.

Sync-Sektoren: setzt die Anzahl an Audiosektoren, die für die Softwarekorrektur verwendet werden. Je größer die Anzahl ist, umso stabiler arbeitet die Korrektur, wird gleichzeitig aber auch langsamer.

Audioeffekte

Audioeffekte einsetzen

Audioeffektvorlagen

Im Media Pool finden Sie eine breite Palette an Effekteinstellungen, die sich per Drag & Drop auf das gewünschte Audio-Objekt ziehen lassen.

Spureffekte

Spureffekte wirken immer auf alle Audio-Objekte einer Spur. Sie werden im Mixer eingestellt (siehe Seite 189). Sie rufen den Mixer über die Taste M auf der Tastatur auf.

Master-Effekte

Master-Effekte wirken auf die zusammengemischte Summe aller Audiospuren. Dazu gibt es im Mixerfenster ein Master-Audioeffekt-Rack und ebenfalls Plug-ins. Zusätzlich gibt es in der Plus/Premium-Version die spezielle MAGIX Mastering Suite für den perfekten Sound.

Audioeffekt-Plug-ins (nur Plus/Premium)

MAGIX Video deluxe (nur Plus/Premium-Version) unterstützt VST-Effekt-Plug-ins. Dies sind Effektmodule wie beispielsweise Hall, Equalizer, Dynamikprozessoren etc.

Installation

Vor der Verwendung von Audioeffekt-Plug-ins müssen die entsprechenden Plug-ins installiert werden. Die Installation des Plug-ins ansich richtet sich nach dem verwendeten Plug-in. VST-Plug-ins werden typischerweise in einem bestimmten Ordner abgelegt.

In MAGIX Video deluxe müssen Sie den Ordner für die VST-Plug-ins in den Pfadeinstellungen angeben (siehe Seite 81). Nachdem der Pfad angegeben wurde, scannt MAGIX Video deluxe diesen nach funktionierenden Plug-ins und stellt diese zur Verfügung.

Plug-ins einsetzen

Plugin-Effekte werden im Audio-Effekt-Rack von Objekt, Spur oder Master eingesetzt.



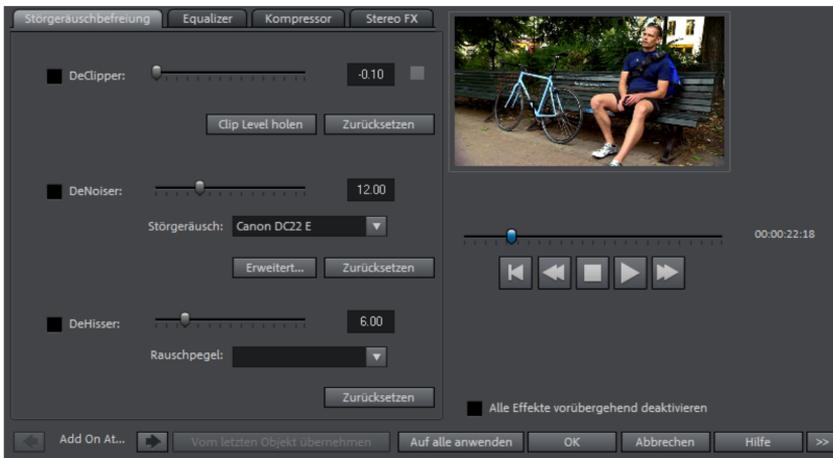
Mit Klick auf diese Schaltfläche können Sie Plug-in-Effekte einsetzen, ihre Bedienoberfläche wird geöffnet und sie sind dann sofort aktiv. Wenn Sie die Bedienoberfläche geschlossen haben, können Sie sie per Doppelklick auf den Plug-in-Namen wieder öffnen



Mit dieser Schaltfläche entfernen Sie die Plug-in-Effekte aus dem Rack. Da auch deaktivierte Effekte keine Rechenleistung verbrauchen, dient diese Option vor allem der Übersichtlichkeit.

Audio Cleaning

Im Kontextmenü von Audio-Objekten öffnen Sie den Editor „Audio Cleaning“ zur Korrektur von Störungen im Audiomaterial.



Über die Schaltflächen oben im Dialog wählen Sie den gewünschten Effekt:

- Der Equalizer bietet Zugriff auf das Frequenzspektrum z. B. für Höhenanhebungen bei zu dumpfen Dialogen.
- Der Kompressor ist ein dynamischer Lautstärkereger, der den Sound insgesamt dichter und druckvoller macht.
- Mit dem Stereo FX-Prozessor wird die Position des Tons im Stereopanorama justiert.
- DeClipper, DeNoiser und DeHisser bieten professionelle Rauschunterdrückung und Störgeräuschbeseitigung.

Voreinstellung: In den Voreinstellungs-Menüs finden Sie sinnvolle Voreinstellungen.

Alle Effekte vorübergehend deaktivieren: Mit dieser Option schalten Sie die Effekte global aus.

Auf alle anwenden: Mit dieser Option wenden Sie die aktuellen Einstellungen sämtlicher Effekte auf alle Szenen des aktuellen Films an.

DeClipper

Wenn bei einer Audioaufnahme der Eingangspegel zu hoch war, kann es an den lautesten Stellen, den Signalspitzen, zur Übersteuerung kommen. Diese Verzerrung wird auch „Clipping“ genannt: An der übersteuerten Stelle werden die zu hohen Pegelwerte abgeschnitten und es kommt zu den typischen, sehr unangenehm klingenden Knacksern und Verzerrungen.

MAGIX Video deluxe enthält eine spezielle Funktion zur Beseitigung von digitalem Clipping und analogen Verzerrungen. Dies funktioniert natürlich nur bis zu einem gewissen Grad. Besser ist es, bereits bei der Aufnahme Übersteuerungen zu vermeiden.

Mit dem Schieberegler kann eingestellt werden, ab welchem Pegel der DeClipper das Signal als übersteuert ansieht und ggf. korrigiert (Clip Level). Dies ist wichtig, da verschiedene Soundkarten unterschiedliches Clipping-Verhalten zeigen. Je mehr der Regler aufgedreht wird, desto geringer ist der Pegel, der vom Programm als übersteuert angesehen wird. Bei einem zu stark eingestellten Clip Level kann es daher zu ungewollten Klangveränderungen kommen.

Clip Level holen: Der Clip Level wird von der aktuellen Position des Abspielmarkers genommen.

Vorgehensweise (Clip Level holen):

1. Abspielposition knapp vor den lautesten Bereich stellen.
2. „Clip Level holen“ drücken.
3. Bei Bedarf den Regler „Clip Level“ feineinstellen.

DeNoiser

Der DeNoiser ist besonders für die Beseitigung von langanhaltenden Störgeräuschen geeignet, beispielsweise Netzbrummen, Rauschen, Störgeräusche von Soundkarten oder Erdschleifen, Einstreuungen auf Audiogeräte mit hochohmigen Ausgängen (Plattenspieler), Trittschall oder Rumpeln von Schallplatten.

Der DeNoiser benötigt hierzu eine Probe des reinen **Störgeräusches**. Es stehen einige typische Störgeräusche zur Verfügung, die sich über das „Preset“-Auswahlmenü aussuchen lassen.

Mit dem **Schieberegler** stellen Sie den Grad der Dämpfung des Störgeräusches ein. Oft ist es sinnvoll, Störsignale nicht vollständig sondern z. B. nur um 3–6 dB abzusenken, um die Natürlichkeit des Materials zu erhalten.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, ein Störgeräusch selbst zu erzeugen. Benötigt wird ein kurzer Ausschnitt aus der Tonspur, in der nur das Störgeräusch erklingt. Wechseln Sie dazu über „**Erweitert**“ in den DeNoiser-Dialog.

Erweiterte Einstellungen

Schritt 1: Noise Sample auswählen

Zunächst muss eine Probe des zu entfernenden Störgeräuschs ausgewählt werden, das sog. „Noise Sample“.

Sie haben zwei Möglichkeiten:

Typisches Störgeräusch aussuchen: Aus dem Flipmenü lassen sich verschiedene typische Störgeräusche auswählen und verwenden. Wählen Sie ein Störgeräusch aus und hören Sie es sich an, indem Sie „Abspielen“ betätigen. Wenn das mitgelieferte Noise Sample dem Störgeräusch Ihrer Tonspur ähnlich ist, können Sie es verwenden (siehe „Schritt 2: Störgeräusch entfernen“).

Neues Noise-Sample aus Tonspur extrahieren: Sie können auch aus der vorhandenen Tonspur eine kurze Passage suchen, in der nach Möglichkeit das reine Störgeräusch zu hören ist (z. B. am Anfang oder am Ende der Tonspur).

Automatische Suche: Ist die „Automatische Suche“ aktiv, wird das Material nach besonders leisen Stellen abgesucht, an denen wahrscheinlich das reine Störgeräusch zu finden ist.

Vorheriges / Abspielen / Nächstes: Mit diesen Schaltflächen können Sie sich alle Fundstücke anhören und miteinander vergleichen.

Speichern unter: Wenn Sie ein Noise Sample gefunden haben, können Sie es auf der Festplatte speichern. Nach der Speicherung erscheint es als weiterer Eintrag im Flipmenü „Typische Störgeräusche“ und lässt sich für spätere Projekte verwenden.

Wenn Sie das Noise Sample nur im aktuellen Projekt verwenden wollen, brauchen Sie es nicht zu speichern, sondern können direkt in die Rubrik „Störgeräusch entfernen“ wechseln.

Schritt 2: Störgeräusch entfernen

Noise Level: Hier muss die Einsatzschwelle der Störgeräuschbefreiungsfunktion möglichst genau eingestellt werden. Zu niedrige Werte äußern sich durch zu geringe Rauschdämpfung und durch Artefakte wie Störtöne oder „Zwitschern“. Zu hohe Werte führen zu dumpfen Ergebnissen – es werden auch die Höhen des Nutzsignals weggefiltert. Hier lohnt sich also eine gründliche Suche nach der besten Einstellung.

Absenkung: Hier kann eine Balance zwischen Originalsignal und entstörtem Signal eingestellt werden. Oft ist es sinnvoll, Störsignale nicht vollständig sondern z. B. nur um 3 bis 6 dB abzusenken, um die Natürlichkeit des Materials zu erhalten. Bei Brummen empfiehlt sich eine vollständige Beseitigung.

DeHisser

Der DeHisser dient zur Beseitigung von gleichmäßigem, „weißem“ Rauschen, wie es typischerweise von analogen Bandaufnahmen, Mikrofonvorverstärkern oder AD-Wandlern verursacht wird. Mit dem Schieberegler kann die Dämpfung des Rauschens in Dezibel eingestellt werden. Oft ist es sinnvoll, das Rauschen nicht vollständig, sondern z. B. nur um -3 – -6 dB abzusenken, um die Natürlichkeit des Materials zu erhalten.

Rauschpegel: Sie können zwischen verschiedenen Rauschstärken wählen. Die Auswahl sollte möglichst genau eingestellt werden. Zu niedrige Werte äußern sich durch eine unvollkommene Beseitigung des Rauschens. Zu hohe Werte führen zu dumpfen Ergebnissen – es werden auch rauschähnliche Bestandteile des Nutzsignals (z. B. Anblasgeräusche von Blasinstrumenten) weggefiltert.

Equalizer

Der 10-Band-Equalizer unterteilt das Frequenzspektrum in zehn Bereiche („Bänder“) und stattet sie mit separaten Lautstärkereglern aus. Dadurch können von der einfachen Bassanhebung bis zur völligen Verfremdung viele eindrucksvolle Effekte erreicht werden. Bei zu starker Anhebung besonders von tiefen Frequenzen wird der Gesamtpegel so stark erhöht, dass Verzerrungen auftreten können.

Schieberegler: Jeder der zehn Frequenzbereiche kann mit den zehn Lautstärkereglern separat angehoben oder leiser gestellt werden.

Frequenzbänder koppeln: Mit diesem Schalter werden die Frequenzbereiche flexibel miteinander verbunden, so dass künstlich klingende Überbetonungen einzelner Frequenzbereiche vermieden werden.

Kompressor

Der Kompressor ist eine automatische, dynamische Lautstärkeregelung. Laute Passagen werden leiser und die Gesamtlautstärke wird wieder angehoben. Somit wird die Lautstärke einheitlich und Sprache verständlicher. Ein Kompressor ist vor allem dann sinnvoll, wenn Hintergrundgeräusche oder -musik Sprachaufnahmen überlagern und eine reine Lautstärkeänderung der einzelnen Objekte oder Spuren keine Besserung bringt.

Stärke: Dieser Schieberegler steuert die Stärke („Ratio“) der Kompression.

Funktion: Hier lässt sich die Arbeitsweise des Kompressors abhängig vom Tonmaterial einstellen.

Stereo FX

Mit dem Stereoprozessor lässt sich die Ausrichtung des Audiomaterials im Stereopanorama bearbeiten. Wenn Stereoaufnahmen schwammig und undifferenziert klingen, kann eine Erweiterung der Stereo-Basisbreite häufig für größere Transparenz sorgen.

Stereobreite: Hier wird die Basisbreite zwischen Mono (ganz links), unveränderter Basisbreite (Mitte) und maximaler Basisbreite („Wide“, ganz rechts) eingestellt.

Beim Verkleinern der Basisbreite kann es zu einer Anhebung des Pegels kommen. Im Extremfall – wenn der linke und der rechte Kanal identisches Material enthalten und der Basisbandbreitenregler ganz nach links auf „Mono“ gezogen wird – kommt es zu einer Pegelanhebung von 3 dB.

Bei einer Erhöhung der Basisbreite (Werte über 100) verschlechtert sich die Monokompatibilität, d. h. es entsteht die Gefahr, dass sich einige Frequenzbereiche gegenseitig auslöschen, wenn das Stereosignal auf einem Monogerät abgespielt wird.

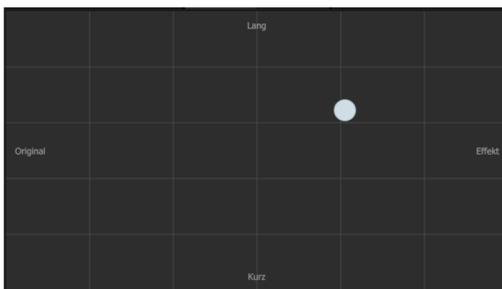
Audioeffekt-Dialoge

Die folgenden Effekte lassen sich teilweise einzeln (Kontextmenü), teilweise auch als Bestandteil des Spur- oder Master-Effekt-Racks aufrufen. Die Funktionsweise ist jeweils identisch.

Steuerung der Effektgeräte

Manche Effektoptionen öffnen eine grafische Oberfläche, die einem Effektgerät aus dem Tonstudio realistisch nachempfunden ist (z. B. die Optionen aus dem Effekte-Menü „Echo/Hall“ oder „Timestretching“).

Diese virtuellen Effektgeräte werden entweder auf herkömmliche Weise über Schieberegler, Drehregler oder Schaltflächen oder alternativ über grafische Sensorfelder gesteuert.



Sensorfelder: Sensorfelder lassen sich mit Mausbewegungen intuitiv beeinflussen, wobei sich die Grafik und die jeweilige Effekteinstellung in Abhängigkeit voneinander ändern.



Powerschalter: Jedes Effektgerät im Rack lässt sich am Schalter links oben separat ein- und ausschalten. Mit dieser Schaltfläche lässt sich der neutrale, unbearbeitete Sound des Audio-Objekts und die gewählte Effekteinstellung direkt miteinander vergleichen.

Zurücksetzen

Jeder Effekt verfügt über eine Reset-Funktion (Zurücksetzen), der das Effektgerät in den neutralen Ausgangszustand zurückversetzt. In diesem Zustand wird keine Rechenleistung verbraucht und kein Effekt in den Sound eingerechnet.

Voreinstellungen:

Jedes Effektgerät verfügt über eine Auswahl an bewährten Voreinstellungen („Presets“), die sich über ein Ausklappenmenü auswählen lassen.



A/B: Der A/B-Schalter vergleicht zwei Einstellungen miteinander. Wenn Sie z. B. ein Preset für den Effekt ausgewählt haben und die Einstellungen anschließend manuell ändern, können Sie mithilfe des A/B-Schalters den Original-Preset-Sound mit den neuen Einstellungen vergleichen.

Hinweis: Die abgebildeten Grafiken sind nur Beispiele und unterscheiden sich je nach Effektgerät.

Tempo-Pitch/Resample



Dieses Effektgerät verändert die Geschwindigkeit und/oder die Tonhöhe des Objekts.

Tempo: Dieser Regler ändert die Geschwindigkeit unabhängig von der Tonhöhe („Timestretching“). Das Objekt wird gewissermaßen in der Spur zusammen gestaucht bzw. auseinander gezogen.

Pitch: Dieser Regler ändert die Tonhöhe unabhängig von der Geschwindigkeit des Objekts („Pitchshifting“).

+/- Schaltflächen: Damit ändern Sie die Tonhöhe in Halbtonschritten.

Setup: Diese Schaltfläche öffnet einen Einstellungsdialog, in dem Sie den Algorithmus für die Tempo- und Tonhöhenkorrektur festlegen können.

- **Standard:** Timestretching und Pitchshifting in Standardqualität. Die Methode ist für Audiomaterial ohne ausgeprägte Schläge geeignet. Beat-Marker werden zur Verbesserung der Audioqualität ausgewertet.
- **Geglättet:** Timestretching und Pitchshifting für Audiomaterial ohne impulshafte Bestandteile. Diese Methode eignet sich für mehrstimmige Orchesterinstrumente, Flächen, Sprache und Gesang. Beat-Marker werden nicht ausgewertet.

Hier kommt ein wesentlich aufwendigerer Algorithmus zum Einsatz, der eine höhere Rechenzeit fordert. Das Material kann auch bei sehr großen Faktoren verarbeitet werden (0.2...50), ohne dass starke Artefakte auftreten. Dafür wird das Material etwas „geglättet“, was sich in einem weicheren Klang und in einer veränderten Phasenlage äußert. Diese Glättung ist beispielsweise bei Sprache, Gesang oder Soloinstrumenten kaum vernehmbar. Bei komplexeren Spektren - Klanggemischen von verschiedenen Instrumenten oder fertigen Mixen - kann es dagegen Probleme geben.

- **Beat-Marker-Slicing:** Beatsynchrones Timestretching und Pitchshifting durch Zerschneiden und zeitliche Neupositionierung. Exakt gesetzte Beat-Marker an den Schlägen bzw. Transienten werden benötigt. Die Marker können in Echtzeit generiert werden (Automatisch) oder aus der Quell-Datei ausgelesen werden, sofern sie hier vorhanden sind (Gepatchet). Im MAGIX Music Editor 3 ist ein Patch-Werkzeug enthalten, mit dem der Anwender die Marker selbst setzen kann. Der Algorithmus eignet sich für rhythmisches Material, das in einzelne Schläge oder Noten aufgeteilt werden kann. Hierzu bedarf es eines geringen Pegels vor bzw. nach den einzelnen Schlägen oder Noten.
- **Beat-Marker-Stretching:** Beatsynchrones Timestretching und Pitchshifting in Standardqualität. Das Material wird zwischen den Positionen der Beat-Marker gestretcht, so dass die Schläge oder Attacks an den Positionen der Marker durch das Stretchen nicht beeinträchtigt werden. Die Marker können in Echtzeit generiert werden (Auto) oder aus der Quelldatei ausgelesen werden, sofern sie hier vorhanden sind (Patched). Die Methode eignet sich für rhythmisches Material, das nicht in einzelne Schläge oder Noten aufgeteilt werden kann, weil sich die Schläge oder Noten überlappen.
- **Beat-Marker Stretching (geglättet):** Beatsynchrones Timestretching und Pitchshifting in hoher Audioqualität auch bei stärkeren Zeitverlängerungen. Es werden Beat-Marker an den Schlägen bzw. Transienten verwendet. Die Marker können in Echtzeit generiert werden (Automatisch) oder aus der Wave-Datei

ausgelesen werden, sofern sie hier vorhanden sind (Gepatcht). Die Methode eignet sich für rhythmisches Material, das nicht in einzelne Schläge oder Noten aufgeteilt werden kann, weil sich die Schläge oder Noten überlappen. Diese Methode benötigt relativ viel Rechenzeit, weshalb sie auf schwächeren Systemen nur bedingt zum Einsatz kommen sollte.

- **Universal HQ:** Universalmethode für Timestretching und Pitchshifting in sehr hoher Audioqualität. Geeignet für alle Arten von Audiomaterial. Beat-Marker werden zur Verbesserung der Audioqualität ausgewertet. Diese Methode benötigt sehr viel Rechenzeit, eine Echtzeit-Anwendung ist nur im Ausnahmefall sinnvoll.
- **Monophone Stimme:** Timestretching und Pitchshifting für einstimmigen Gesang, Sprache oder Soloinstrumente. Das Material darf keine Hintergrundgeräusche enthalten, auch starker Hall kann die Verwendbarkeit dieser Methode verringern. Bei geeignetem Material ist die Audioqualität sehr hoch. Außerdem bleiben die Formanten beim Pitchshifting erhalten. Beat-Marker werden nicht ausgewertet.
- **Resampling:** Tonhöhe und Tempo können nicht getrennt verändert werden. Diese Methode benötigt eine sehr geringe Rechenzeit.

Hall

Sie können den Klang des Hall-Effekts über folgende Parameter steuern:

Raumgröße: Hiermit bestimmen Sie die Größe des Raums (bzw. bei Plate & Spring der Systeme). Je größer ein Raum, desto länger ist der Schall zwischen Wänden oder Gegenständen unterwegs. Bei geringen „Size“-Einstellungen verringern Sie auch den Abstand der einzelnen Reflexionen zueinander, dadurch können u. U. auch Resonanzen (hervorgehobene Frequenzbereiche) entstehen, diese können bei zu viel Nachhallzeit „beklemmend“ wirken.

Klangfarbe: Sie können hiermit in gewissen Grenzen die Klangeigenschaft des Effekts beeinflussen. Die Wirkung dieses Reglers ist vom verwendeten Preset abhängig, bei den Räumen regeln Sie mit „Color“ die Höhendämpfung des Nachhalls (von dunkel nach hell) sowie eine „Vorfilterung“ des Signals. Bei Plate- und Spring-Presets bestimmt dieser Regler auch die Dämpfung der Bässe mit.

Nachhallzeit: Mit diesem Regler stellen Sie die Nachhallzeit ein und bestimmen, inwieweit Echos absorbiert werden und damit auch die Ausklingzeit für den Hall.

Pre-Delay: Für die Wahrnehmung von Klängen im Raum spielen der Hallanteil („Mix“) einerseits und die ersten Reflexionen („Early Reflections“) andererseits eine große Rolle. Die Zeit bis nach dem Eintreffen der ersten Reflexionen wird als „Pre Delay“ bezeichnet. Bei nahe befindlichen Schallquellen ist der Hallanteil eher gering und die ersten Reflexionen treffen deutlich nach dem Direktschall am Ohr ein. Weit entfernt liegende Schallquellen hingegen weisen meist einen hohen Hallanteil auf und die ersten Reflexionen treffen fast gleichzeitig mit dem Direktschall am Ohr ein. Mit der Länge des Pre-Delays können Sie also den „gefühlten“ Abstand der Schallquelle vom Zuhörer beeinflussen.

Mix: dieser Regler bestimmt das Mischungsverhältnis von Original- zu bearbeitetem Signal. Bei Räumen lässt sich somit relativ ein Signal tiefer in den Raum „hineinstellen“, indem der Effektanteil vergrößert wird. Die letzten vier Presets sind für die Verwendung in einem Aux-Kanal des Mixers vorgesehen und auf 100% eingestellt.

Voreinstellungen

Die Voreinstellungen stellen die Grundeinstellungen für die verschiedenen Raum-Algorithmen da, die Sie mit den restlichen Parametern noch variieren können. Sie sind also mehr als reine Parameter-Sets.

Echo (Delay)

„Delay“ heißt eigentlich Verzögerung. Dieser Effekt wirkt wie ein Echo, da das Signal verzögert wiedergegeben wird.

Verzögerung: Hier kann die Zeitspanne zwischen den einzelnen Echos bestimmt werden: Je weiter links der Regler eingestellt wird, desto schneller folgen die Echos aufeinander.

Rückkopplung: Hier lässt sich die Anzahl der Echos einstellen. Ganz links gibt es überhaupt kein Echo, ganz rechts gibt es nahezu endlos viele Wiederholungen.

Mix: Dieser Regler bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen unbearbeitetem Originalsound („Dry“-Signal) und Echoanteil („Wet“-Signal).

Audioeffekte im Mixer

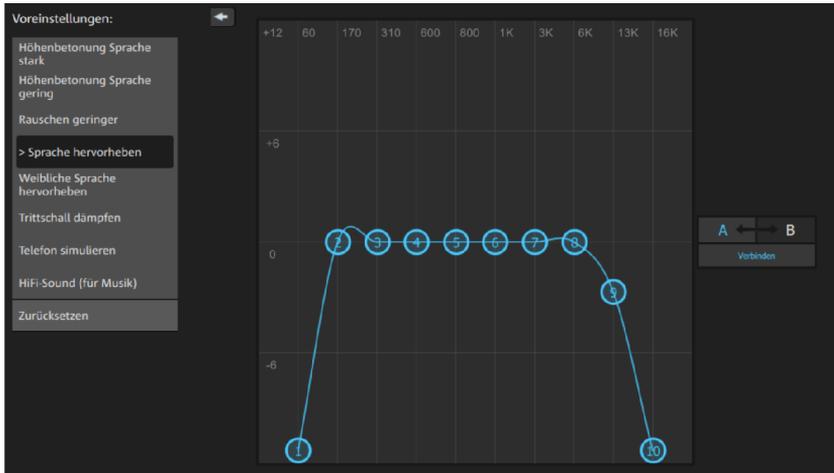


Sie öffnen die Audioeffektrack im Mixer über die „FX“-Schaltfläche jeder einzelnen Spur bzw. im rechten Master-Bereich.

Dort finden Sie unter „Mastering“ auch die MAGIX Mastering Suite.

„Reset“ setzt sämtliche Effekteinstellungen zurück.

10-Band-Equalizer



Der 10-Band-Equalizer unterteilt das Frequenzspektrum in 10 Bereiche („Bänder“) und stattet sie mit separaten Lautstärkereglern aus. Dadurch können von der einfachen Bassanhebung bis zur völligen Verfremdung viele eindrucksvolle Effekte erreicht werden. Bei zu starker Anhebung besonders von tiefen Frequenzen wird der Gesamtpegel stark erhöht, so dass Verzerrungen auftreten können. In diesem Fall sollte die Gesamtlautstärke mithilfe des „Master Volume“-Reglers in der unteren Mitte des Effekt-Racks zurückgeregelt werden.

Schieberegler: Jedes der 10 Frequenzbereiche kann mit den 10 Lautstärkereglern separat angehoben oder leiser gestellt werden.

Link Bands: Mit diesem Schalter werden die Frequenzbereiche flexibel miteinander verbunden, so dass künstlich klingende Überbetonungen einzelner Frequenzbereiche vermieden werden.

Touchscreen (rechte EQ-Sektion): Dies ist das „Sensorfeld“ des EQ: Sie können mit der Maus eine beliebige Kurve zeichnen, die sofort in eine entsprechende Reglerstellung auf der linken Seite des EQs übersetzt wird.

Kompressor



Der Kompressor ist eine automatisierte, dynamische Lautstärkeregelung: Laute Passagen werden leiser bzw. leise lauter. Ein Kompressor lässt sich sinnvoll einsetzen, damit sich Sprachaufnahmen besser gegenüber Hintergrundgeräuschen oder -musik durchsetzen, wenn eine Lautstärke-Erhöhung der Sprach-Spur nicht die gewünschten Erfolge bringt. Hierfür werden einige passende Presets bereits mitgeliefert, sie können die Kompression aber auch manuell einstellen.

Threshold: Hier kann die Einsatzschwelle eingestellt werden, oberhalb oder unterhalb derer die Kompression wirkt.

Ratio: Dieser Parameter steuert die Stärke der Kompression.

Attack: Hier kann die Zeit eingestellt werden, in der der Algorithmus auf steigende Pegel reagiert.

Release: Hier kann die Zeit eingestellt werden, in der der Algorithmus auf fallende Pegel reagiert.

Gain: Der Gain-Regler verstärkt das komprimierte Signal.

MAGIX Mastering Suite

Die MAGIX Mastering Suite ist ein spezielles Effekt-Rack für den Einsatz im Mixer-Masterkanal. Die enthaltenen Effekte dienen dem sogenannten „Mastering“, bei dem dem fertig abgemischten Musikstück der letzte „Schliff“ gegeben wird.



Mit den **Power-Schaltern** können die Effekte einzeln an- und abgeschaltet werden. Jeder Effekt bietet eine Reihe von Voreinstellungen, die sich aus einer Liste am unteren Rand des Effekts auswählen lassen.

Zurücksetzen

Jeder Effekt lässt sich mit **Reset** auf seine Grundeinstellungen zurücksetzen.

Hinweis: Im 5.1-Surround-Modus (siehe Seite 209) stehen nur der Kompressor (siehe Seite 200) sowie der parametrische Equalizer zur Verfügung.

Auto Mastering

Mit Auto-Mastering können Sie Ihr Audiomaterial automatisch an den Klang typischer Musikstile der Vergangenheit und Gegenwart (z. B. 70er Disco, 90er Club, Bar Jazz...) anpassen. Der Klang des Ausgangsmaterials wird analysiert und dazu passende Equalizer- und Dynamikeffekte angewendet.



Auto Mastering

1. Aktivieren Sie den Auto Mastering-Assistenten.

2. Wählen Sie jetzt den gewünschten Musikstil aus.

MAGIX Video deluxe analysiert nun das Audiomaterial im Projekt. Die Einstellungen, die zum Erzielen des Sounds für einen bestimmten Musikstil verwendet werden, hängen von den Klangeigenschaften des Ausgangsmaterials ab.

Nutzen Sie die Schaltfläche „Original“, um die Bearbeitung und das Original zu vergleichen.

Parametrischer 6-Band-Equalizer

Der parametrische Equalizer besteht aus sechs Filter-„Bändern“, mit denen Sie den Klang des Musikstücks formen können. Jedes Band ist ein Filter, der eine typische „Glockenform“ aufweist. In einem bestimmten Frequenzbereich um eine einstellbare Mittenfrequenz (**Frequenz**) herum lässt sich der Signalpegel um einen bestimmten Betrag (**Gain**) anheben- oder absenken. Die Breite dieses Frequenzbereichs wird Bandbreite genannt. Die Bandbreite wird durch den **Q-Wert** (Filtergüte) bestimmt, je größer der Q-Wert, desto schmaler und steiler verläuft die Filterkurve.

Mit „breitbandigen“ Anhebungen und Absenkungen bestimmter Frequenzbereiche (kleiner Q-Wert) können Sie den „Grundklang“ des Mixes beeinflussen, um ihm z. B. mehr „Bauch“ (untere Mitten 200-600 Hz) oder mehr „Luft“ (Höhen 10kHz) zu geben. Sie können aber auch schmalbandige Absenkungen (hoher Q-Wert) im Frequenzgang vornehmen, um zum Beispiel störende Frequenzen zu entfernen.



Sensorfeld: Im Sensorfeld wird der resultierende Frequenzgang des Equalizers dargestellt. Waagrecht ist die Frequenz aufgetragen, senkrecht die Anhebung bzw. Absenkung der jeweiligen Frequenz.

Die **blauen Kugeln 1-6** symbolisieren die sechs Frequenzbänder. Sie können mit der Maus verschoben werden, um den gewünschten Frequenzgang zu realisieren. Die Bandbreite (Q-Wert) lässt sich mit dem Mausexplorer justieren.

Passend zur jeweils angeklickten Kugel zeigen die Regler neben der Filtergrafik die Parameter des entsprechenden Bandes.



Mit den Drehknöpfen können Sie hier die Werte für jedes Band genauer einstellen, außerdem gibt es für jeden Parameter der Bänder ein numerisches Werte-Eingabefeld

Gain: Hier stellen Sie die Anhebung oder Absenkung der Filter ein. Eine Reglerstellung von 0 deaktiviert das Filter und verbraucht somit keine Rechenzeit.

Freq: Mit dem Frequenzregler stellen Sie die Mittenfrequenz der einzelnen Filter zwischen 10 Hz und 24 kHz ein. Durch die freie Wahl der Frequenz können auch mehrere Filter auf die gleiche Frequenz eingestellt werden, um eine größere Wirkung zu erzielen.

Q (Bandbreite): Hier kann die Bandbreite der einzelnen Filter zwischen 10 Hz und 10 kHz eingestellt werden.

Band 1 und 6 enthalten eine Besonderheit: Ihre **Filterkurve** lässt sich in drei verschiedenen Modi bearbeiten, die vier Arbeitspunkte in der Grafik erhalten dabei jeweils verschiedene Funktionen.



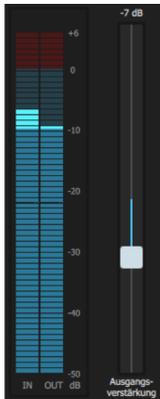
Peaking: Hier wird die Effektkurve von beiden Seiten gleichzeitig an den Arbeitspunkt angenähert, der den Höhepunkt (Peak) der Kurve darstellt.



Shelving (Grundeinstellung): Hierbei stellt der Arbeitspunkt den Anfang der Filterkurve dar. Ab diesem Punkt erfolgt eine sanfte Anhebung bzw. Absenkung der Frequenzen.

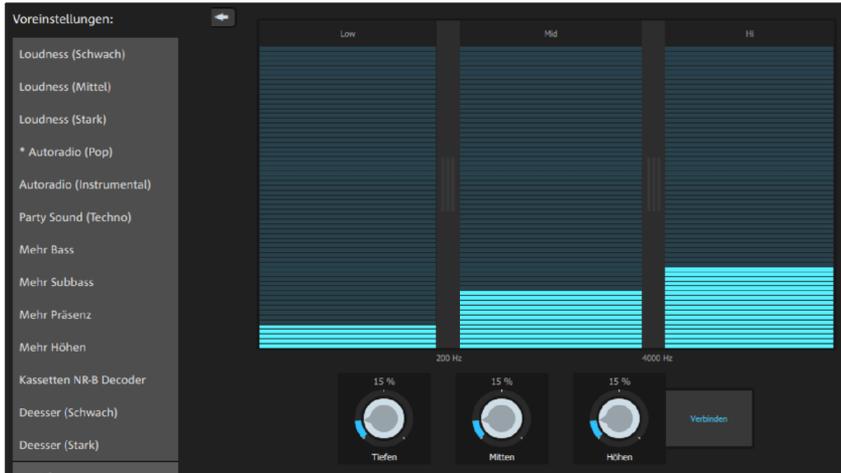


Hoch- bzw. **Tiefpass:** In Band 1 stellt der Arbeitspunkt die Frequenz dar, ab der die höheren bzw. tieferen Frequenzen weggefiltert werden.



Mit dem **Peakmeter** können Sie den Ausgangspegel des Equalizers kontrollieren. Mit dem Regler **Ausgangsverstärkung** können Sie Pegeländerungen durch den EQ ausgleichen.

Multimax



Der Multimax ist ein Kompressor mit drei unabhängigen Frequenzbändern. Die Dynamikbearbeitung erfolgt separat für jedes Band.

Der Vorteil eines Multibandkompressors gegenüber dem „normalen“ Kompressor liegt vor allem darin, dass die Pumpneigung und andere störende Nebenwirkungen bei der Dynamikbearbeitung drastisch gesenkt werden. Es wird beispielsweise verhindert, dass eine Pegelspitze im Bassbereich das ganze Signal „herunterdrückt“.

Außerdem ermöglicht es die Multibandtechnik, einzelne Frequenzbereiche gezielt zu bearbeiten.

Einstellung der Frequenzbänder: Die Einstellung der Frequenzbänder erfolgt direkt in der Grafik. Klicken Sie auf die Trennlinien und verschieben Sie diese.

Tiefen/Mitten/Höhen: Mit diesen Drehreglern regeln Sie den Grad der Komprimierung für jedes Frequenzband.

Verbinden: Wenn diese Schaltfläche aktiviert ist, verändern sich beim Verstellen eines Reglers alle anderen im gleichen Verhältnis. Die Art der Dynamikbearbeitung wird dadurch aber nicht beeinflusst.

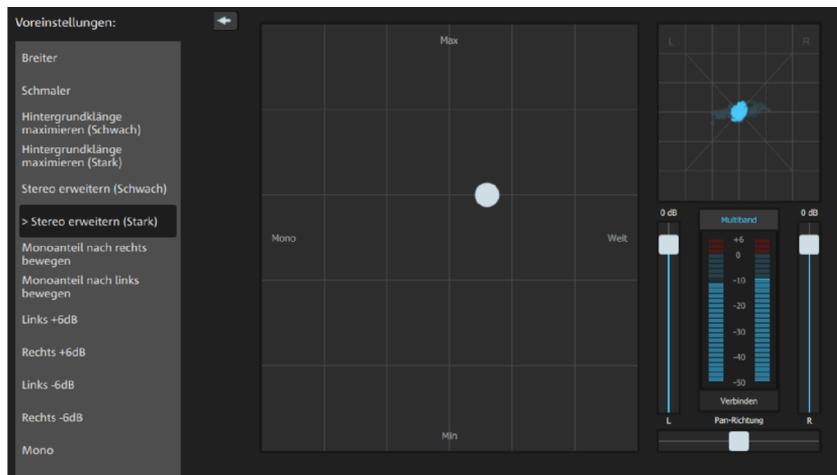
Voreinstellungen: Im Multimax lassen sich mithilfe der Presets 2 weitere Spezialfunktionen aufrufen:

- **Kassetten NR-B Decoder:** MAGIX Video deluxe simuliert die Dekodierung der Dolby B + C-Rauschunterdrückung, falls kein Abspielgerät mit Dolby zur Verfügung steht. Mit Dolby B oder C aufgenommene Kassetten klingen dumpfer und leiern, wenn sie ohne entsprechendes Dolby abgespielt werden.
- **De-Esser:** Diese Spezialvoreinstellungen dienen zur Entfernung von überbetonten Zischlauten in Sprachaufnahmen.

Stereo Enhancer

Mit dem Stereo Enhancer können Sie die Ausrichtung des Audiomaterials im Stereopanorama bearbeiten. Wenn Stereo-Aufnahmen schwammig und undifferenziert klingen, kann eine Erweiterung der Stereo-Basisbreite häufig für größere Transparenz sorgen.

Mit der Maximize-Funktion lässt sich der Raumanteil in den Vordergrund bringen und so die Stereoabbildung verbessern.



Lautstärkereglern: Hier kann für die einzelnen Kanäle die Lautstärke und damit das Panorama insgesamt eingestellt werden. Unter den Reglern wird die Dämpfung für links und rechts in dB angezeigt.

Pan-Direction: Mit diesem Regler können Sie die Klangquelle, die aus der Mitte kommt, im Stereopanorama verschieben. Dabei bleiben die Signale an den äußeren Rändern des Klangbildes unbeeinflusst.

Multiband: Damit versetzen Sie den Stereo FX in den Multiband-Modus. Die Stereo-Bearbeitung bezieht sich jetzt nur auf das Mittenband, die Bässe und Höhen bleiben unbearbeitet.

Basisbreiten-/Maximize-Sensorfeld: Hier wird die Basisbreite zwischen „Mono“ (ganz links), unveränderte Basisbreite („Normal -Stereo“) und maximale Basisbreite („Wide“, ganz rechts) eingestellt. Bei einer Erhöhung der Basisbreite (Werte über 100) verschlechtert sich die Monokompatibilität. Das bedeutet, solche bearbeitete Aufnahmen klingen hohl, wenn Sie sie mono abhören.

Über Maximize wird der Raumanteil der Aufnahme verstärkt, was ebenfalls die Stereotransparenz erhöht, jedoch ohne die Monokompatibilität zu beeinflussen.

Stereometer (Korrelationsgradmesser): Hier wird die Phasenlage des Audiosignals grafisch angezeigt. Damit können Sie die Ausrichtung des Signals im Stereopanorama und die Wirkung des Stereo-Enhancers überprüfen. Um die Monokompatibilität zu bewahren, sollte die angezeigte „Wolke“ immer etwas höher als breit sein.

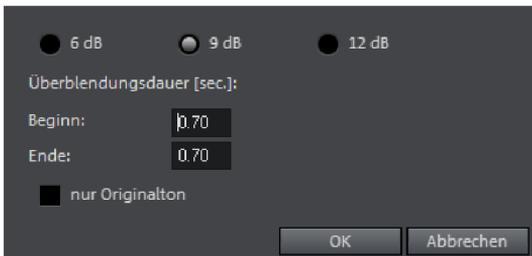
Limiter



Der Limiter verhindert Übersteuerungen, indem er zu hohe Pegel automatisch herunterregelt. Leise Passagen bleiben unbearbeitet. Im Gegensatz zum Kompressor versucht er dabei den Grundklang möglichst unverändert zu lassen.

Lautstärkeabsenkung

Die Lautstärkeabsenkung im Kontextmenü von Audio-Objekten führt eine automatische Lautstärkeabsenkung für die Länge des Objekts auf allen anderen Spuren durch. Die Lautstärke auf der Spur des ausgewählten Objekts bleibt also erhalten.



Nur Originalton: Hier lässt sich festlegen, ob nur der Originalton von Video-Objekten oder alle Tonspuren abgesenkt werden sollen.

Überblendungsdauer: Im Dialog lässt sich die Absenkung und die Länge der Ein- und Ausblendung einstellen. Der Befehl lässt sich auch schon während einer Audioaufnahme anwenden (Audioaufnahme (siehe Seite 104), erweiterte Optionen).

Mixer



Der Mixer kann mit der Taste M der Computertastatur oder über Menü „Fenster“ > „Mixer“ geöffnet werden.

Mixer-Kanäle

Im Mixer wird jede Spur des Projektfensters durch einen entsprechenden Mixerkanal repräsentiert. Der Mixerkanal bietet eine Reihe von Möglichkeiten, die Audiosignale der Objekte in der Spur gemeinsam zu regulieren.



FX: Hier wird das Audio-Effect-Rack der entsprechend Spur geöffnet (siehe Seite 198).

Auto: Aktiviert die Volumen- und Panorama-Automation (siehe Seite 209) der entsprechenden Spur.



Lautstärke: Mit dem großen Schieberegler lässt sich die Lautstärke der Spur einstellen.

Der Schieberegler wird folgendermaßen feineingestellt:

- Während des Einstellens die Umschalttaste drücken. Dadurch verzehnfacht sich der Regelweg des Schiebereglers.
- Während des Einstellens die Maus horizontal vom Schieberegler weg bewegen. Dadurch vergrößert sich der Regelweg für den Schieberegler abhängig von der Entfernung des Mauszeigers zum Schieberegler.



Stereo-Panorama: Mit dem Drehregler kann für jede Spur die Stereo-Position festgelegt werden.

Hinweis: Ein Doppelklick auf den Lautstärke- oder Panorama- Regler setzt ihn wieder auf die passive Grundeinstellung zurück, in der keine Rechenleistung verbraucht wird. Ein erneuter Doppelklick stellt ihn wieder auf seine letzte Position ein.



Solo/Mute: Die „Solo“-Schaltfläche schaltet die Tonwiedergabe einer Spur in den Solo-Modus, d. h. bei allen nicht „solo“-geschalteten Spuren wird die Tonwiedergabe ausgeschaltet. „Mute“ schaltet die Tonwiedergabe der Spur stumm.

Effektkanäle

Neben den normalen Mixerkanälen, die den Spuren im Projekt entsprechen, lassen sich zwei separate Effektkanäle anlegen. Das Prinzip dahinter: Sie können einen Signalanteil aus einem normalen Kanal in einen Effektkanal leiten, wo der Signalanteil dann separat mit weiteren Effekten angereichert wird. Dies ist ein gängiges Verfahren aus der professionellen Audioproduktion.



Unter den Schaltflächen FX und Auto befinden sich in jedem Mixerkanal zwei FX-Send-Regler (FX 1 und FX2).

Hier bestimmen Sie, wie laut das Signal aus der Spur in die beiden verfügbaren Effektkanäle geführt wird.

Die FX-Spuren sind im Mixer normalerweise verborgen. Sie werden links neben der Mastersektion angezeigt, sobald ein FX-Send-Regler benutzt wird.



Ein Effektkanal ist ein kompletter zusätzlicher Mixerkanal mit Lautstärke- und Panoramaregler und Effekt-Rack.

Im ersten Effektkanal ist standardmäßig der Hall aktiviert, da dies die wichtigste Anwendung von Send-Effekten darstellt.

Der Volume-Regler dient zur Regelung der Lautstärke des Effektkanals und entspricht somit einem AUX-Return-Regler. „Mute“ dient zum kompletten An- und Ausschalten des FX-Anteils. Mit „Solo“ kann der Effektkanal separat abgehört werden. Die Peakmeter der Spuren, die auf die FX-Spur senden, werden dabei grau dargestellt.

Masterkanal

Der Masterkanal befindet sich rechts von den einzelnen Kanälen. Er regelt den Gesamtsound und bietet noch einmal alle Bearbeitungsmöglichkeiten: Lautstärke, Panorama, Plug-ins und Effekte.

Die FX-Schaltfläche und die Plug-in-Slots funktionieren genauso wie in den anderen Kanälen. Die FX-Schaltfläche ruft das Master Audio Effekt-Rack auf. Mit „Reset“ können die kompletten Mixer-Einstellungen inklusive der Effektkanäle zurückgesetzt werden.

Mastering: Hier wird die MAGIX Mastering Suite aufgerufen.

5.1 Surround: Diese Schaltfläche schaltet den Mixer in den Surround-Modus (siehe Seite 213).

Die beiden Fader regeln die Gesamtlautstärke.



Link-Schaltflächen: Wenn Sie die Link-Schaltfläche deaktivieren, können Sie Lautstärke des rechten und linken Kanals getrennt einstellen.

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

Volumen- und Panorama-Automation

Sie können den Lautstärke- und Panoramaverlauf für eine Spur automatisieren. Das bedeutet, Sie können während des Abspielens die Schieberegler für die Spurlautstärke und die Panorama-Regler bewegen und aufzeichnen. Damit können Sie zum Beispiel die Bewegung einer Schallquelle von links nach rechts simulieren und Lautstärkeanpassungen direkt beim Abspielen vornehmen.



Solange die **Auto**-Schaltfläche in einer Spur aktiv ist, werden alle Bewegungen des Lautstärke- und Panoramareglers aufgezeichnet.

Die Automation wird in Form einer Kurve im Projektfenster dargestellt und lässt sich dort mit der Maus auch im Nachhinein bearbeiten.

Hinweis: Automationskurven des Mixers sind spurbezogen, d. h. unabhängig von den in der Spur enthaltenen Objekten.

5.1 Surround

MAGIX Video deluxe unterstützt die Wiedergabe und den Export in echtem 5.1 Surround.

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

Voraussetzungen

Zum Bearbeiten der Audiospuren im Surround-Modus brauchen Sie eine 5.1-Surround-fähige Soundkarte in Ihrem Computer, die folgende Kanäle bedienen kann:

- vorne links (L) / rechts (R)
- Mitte (C) / Tiefbass-Wiedergabe (Subwoofer) (LFE)
- hinten links (Ls) / rechts (Rs)

Die Surround-Wiedergabe ist mit allen Audiotreiber-Modellen (Wave, DirectSound) möglich. Sie stellen diese in den Programmeinstellungen im Reiter „Wiedergabe“ ein.

DirectSound wird von den meisten handelsüblichen Soundkarten unterstützt.

Wave-Treiber werden ebenso von vielen handelsüblichen Soundkarten unterstützt, einzelne Audiokarten (z. B. Soundblaster) verlangen jedoch die Ansprache über DirectSound.

Die Ausgabe der sechs Ausgangssignale erfolgt bei allen Treibermodellen auf die Ausgangskanäle in der gleichen (genormten) Reihenfolge:

Kanäle 1/2: L- R

Kanäle 3/4: C - LFE

Kanäle 5/6: Ls - Rs

Bei Verwendung von WAVE-Treibern müssen normalerweise die Lautsprechereinstellungen in der Systemsteuerung auf 5.1-Wiedergabe umgestellt werden. Bei Verwendung von DirectSound kann dies auf den meisten Systemen vom Programm selbst erledigt werden (**Automatische 5.1 Surround Lautsprecherkonfiguration**).

Import und Export von Surround-Audiodateien

Import

Beim Import von MPEG-2-Dateien mit Surround-Ton (z. B. VOB-Dateien von DVDs oder DVB-TV-Aufnahmen) kann zwischen zwei verschiedenen Anwendungsfällen ausgewählt werden:

- **Downmix:** Der Surround-Ton wird als ein Audio-Objekt unter dem Video-Objekt dargestellt, die Wiedergabe der Surroundspur wird auf Stereo-Wiedergabe heruntergerechnet. Benutzen Sie diese Option, wenn Sie den Surround-Ton nicht bearbeiten wollen, sondern unverändert exportieren wollen oder wenn Ihnen ein Stereo-Export ausreicht.

- **Surround-Mix:** Die einzelnen Surround-Kanalpaare (L-R, C-LFE, Ls-Rs) werden in separaten Objekten auf drei Audio-Spuren verteilt und der Mixer in den Surround-Modus (siehe Seite 212) versetzt. In diesem Modus können Sie die Surround-Abmischung verändern.

Hinweis: Zum Import von Surround-Dateien ist das Herunterladen eines Audiopaket-Upgrades notwendig. Dies geschieht automatisch beim ersten Import einer betroffenen Datei.

In MAGIX Video deluxe erfolgt der Import von Surround immer als Downmix.

MAGIX Video deluxe Plus und Premium kann zusätzlich Interleaved Wave-Dateien (Mehr-Kanal Wave-Dateien), Mehrkanal Windows Media Audio und MP3-Surround Dateien importieren, dabei wird immer ein Surround-Mix angelegt.

Export

Surround Mix-Exporte können in eines der folgenden Formate erfolgen:

- 6-Kanal-PCM-Dateien (Interleaved Wave)
- Windows Media Dateien (als Surround-Tonspur eines Windows Media Videos oder WMV HD-Disc)
- MPEG-2-Dateien; erfordert Herunterladen des Audiopaket-Upgrades

Die entstehenden Dateien sind dabei voll kompatibel zu den normalen Dateiformaten, d. h. sie werden auch auf nicht Surround-fähigen Computern (in normalem Stereo) abgespielt.

Der Export erfolgt über die gleichen Menübefehle (z. B. Menü „Datei“ > „Film exportieren“ > „Audio als Wave“) wie der normale Stereo-Export. Es wird abgefragt, ob der Export in Stereo oder Surround erfolgen soll.

5.1-Surround per Smart Encoding exportieren

Ausgangsmaterial mit Surround-Ton können Sie auch ohne 5.1-Surround-Codec wieder auf DVD brennen bzw. entsprechende MPEG-Dateien exportieren, wobei der 5.1-Surround-Sound erhalten bleibt. Dazu nutzen Sie die Möglichkeit des „Smart Renderings“, wobei unbearbeitete Teile des Ausgangsmaterials ohne erneutes Encodieren in die Zielformatdatei übernommen werden. Lesen Sie dazu im Anhang MPEG-Encoder-Einstellungen, Abschnitt Allgemeine Einstellungen.

Hinweis: Der Import muss dabei als Downmix erfolgen, das Audiomaterial darf nicht verändert werden (keine Blenden, kein Audio Cleaning, keine Lautstärkeänderung). Harte Schnitte erfolgen unter Umständen nicht framegenau, sondern an den GOP-Grenzen.

Mixer im Surround-Modus



Um die Surround-Wiedergabe zu aktivieren, öffnen Sie den Mixer (Taste M) und klicken Sie die Schaltfläche „5.1 Surround“ im Master.

Im Master werden sechs Peakmeter für die einzelnen Kanäle angezeigt. Die normale Panorama-Schaltfläche wird zu einer symbolischen Darstellung des Surround-Editors (siehe unten (siehe Seite 213)), der sich mit einem Klick auf die Darstellung öffnen lässt.

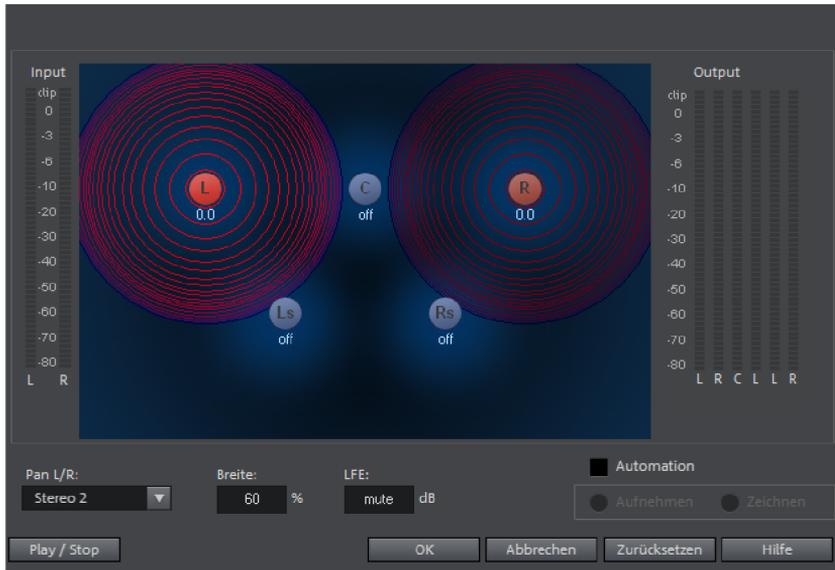
Der Surround Sound-Editor steht auch für die FX-Spuren zur Verfügung. Somit kann z. B. die Originalspur auf die vorderen Lautsprecher **L/R** geschickt werden, die FX-Spur aber mit einem Halleffekt auf die hinteren Lautsprecher **Ls/Rs**.

Das Master-Volumen wird auf alle Kanäle angewandt, dabei beeinflusst der linke Pegel die Kanäle L und Ls, der rechte Pegel die Kanäle R und Rs und der Mittelwert beider Pegel die Kanäle C und LFE.

Die Master-Plug-ins werden nur auf die vorderen Kanäle angewandt.

Im Master FX Rack und in der MAGIX Mastering Suite gibt es im 5.1 Surround-Modus nicht die volle Effektpalette, sondern nur den Kompressor und den parametrischen Equalizer (siehe Seite 201) (aus der Mastering Suite). Die Einstellungen dieser Effekte wirken auf alle sechs Kanäle gleichermaßen.

5.1 Surround-Editor



Im 5.1 Surround-Editor der Mixerspur können Sie das Audiosignal der Spur (dargestellt durch die zwei roten Schallquellen) im „gedachten“ Raum anordnen. Dazu wird das Signal auf die 5 (blauen) Lautsprecher, welche die einzelnen Surround-Kanäle darstellen, verteilt.

Es gibt 6 Kanäle:

- L:** vorne links
- R:** vorne rechts
- C:** Center
- Ls:** hinten links / links surround
- Rs:** hinten rechts / rechts surround
- LFE:** Subbass (**L**ow **F**requency **E**ffect) Kanal

Das Verteilen auf die 5 Lautsprecher erfolgt dabei nach dem sogenannten Positions-Panning, wobei eine Schallquelle ein Schallfeld einer bestimmten Ausdehnung aussendet (dargestellt durch die roten Kreise). Desto weiter die Quelle von einem Lautsprecher entfernt ist, desto geringer ist dabei ihr Anteil auf dem entsprechenden Lautsprecher-Kanal. Die Position der Quelle und der Lautsprecher kann mit der Maus verschoben werden.

Der Subbass-Anteil (**LFE**) wird direkt im entsprechenden Wertefeld eingestellt. Dieses auch durch Ziehen mit der Maus verändert werden kann.

Es gibt verschiedene Modi für den Umgang mit dem Quellsignal:

- **Mono:** Das (Stereo)-Quell-Signal wird als Mono-Material betrachtet, der linke und rechte Kanal werden zusammengemischt und gemeinsam angeordnet. Die ursprünglichen Stereo-Informationen gehen verloren.
- **Stereo 1:** Ähnlich dem Mono-Modus werden linker und rechter Kanal gemeinsam bewegt, jedoch werden auf den linken Lautsprechern **L** und **Ls** nur Anteile der linken Quelle hörbar und auf den rechten Kanälen **R** und **Rs** nur Anteile der rechten Quelle. Die Stereo-Informationen bleiben somit weitestgehend erhalten.
- **Stereo 2:** Linker und rechter Kanal können unabhängig voneinander angeordnet werden, beim Verschieben der linken Quelle bleibt dabei der Abstand zwischen linker und rechter Quelle erhalten. Eine einzelne Quelle kann mit gedrückter Alt-Taste verschoben werden.
- **Center / LFE:** Nur der linke Kanal wird angeordnet. Dafür wird der LFE Anteil ausschließlich aus dem rechten Kanal abgeleitet. Dieser Modus ist nur für den Import von Surround-Material von Bedeutung.

Die „**Breite**“ bestimmt die Ausdehnung des Schallfeldes einer einzelnen Quelle.

Automation:

Das Panning der Schallquelle auf die Lautsprecher ist automatisierbar, um Bewegungen im Raum zu simulieren.

Hierzu muss „**Automation**“ aktiviert werden. Es gibt zwei Methoden, Automationen zu erzeugen: Aufnehmen und Zeichnen.

Zum **Aufnehmen** wird die bei aktivierter Automation während der Wiedergabe die Schallquelle zwischen den Lautsprechern bewegt. Beim Aufzeichnen der Automation leuchtet dabei die „Aufnehmen“-Checkbox rot auf.

Eine alternative Möglichkeit für das Aufzeichnen komplexer Bewegungen ist die Zeichnen-Funktion, bei aktiviertem Zeichnen-Modus werden alle Bewegungen des Panners bei gedrückter Maustaste auf das Zeitintervall zwischen Start und Endmarker übertragen. Sie zeichnen also die komplette Bewegungskurve für den gewählten Zeitabschnitt ein.

Mit „**Zurücksetzen**“ wird die Surround Automation von der Spur gelöscht.

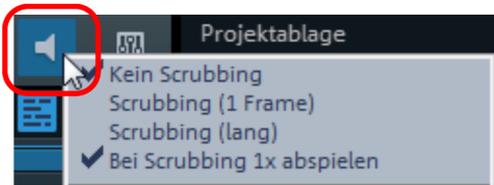
Hinweis: Es erfolgt keine Automation der Parameter für Breite und LFE, des Abstandes zwischen linker und rechter Quelle im „Stereo 2“ -Modus sowie der Lautsprecherpositionen.

Scrubbing

Scrubbing dient dem schnellen Vorhören einzelner Passagen eines Films oder Musikstücks. Es spielt kurze Samples (Tonschnipsel) in der originalen Geschwindigkeit ab.

Hinweis: Um einzelne Audio-Objekte komplett vorzuhören, gibt es den Mausmodus „Vorhören“ (siehe Seite 71).

Scrubbing aktivieren



Das Scrubbing lässt sich über einen Klick mit der rechten Maustaste auf die Lautsprecher-Schaltfläche aktivieren.

Scrubbing-Modi

Kein Scrubbing: Das Scrubbing ist deaktiviert. Beim Setzen und Verschieben des Abspielmarkers wird kein Ton wiedergegeben.

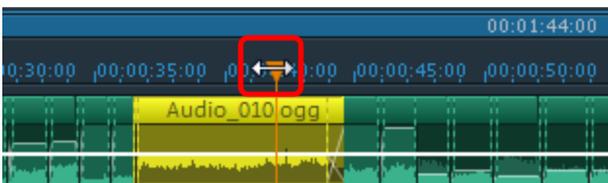
Scrubbing (1 Frame): Das Scrubbing ist aktiv, die Samples sind immer 1 (Video-)Frame lang. Bei 25 fps also 1/25 Sekunde. Dieser Modus eignet sich zur exakten Positionierung des Abspielmarkers.

Scrubbing (lang): Das Scrubbing ist aktiv, die Sample-Länge beträgt ungefähr 0,5 Sekunden. In diesem Modus ist besonders das Orten bestimmter Stellen einfach.

Bei Scrubbing 1x abspielen: Bei aktivierter Option wird die angefahrte Stelle nur einmalig wiedergegeben. Ist sie dagegen deaktiviert, wird wiederholt abgespielt.

Anwendung

Ist ein Scrub-Modus ausgewählt, setzen Sie den Abspielmarker mit der Maus an eine bestimmte Stelle auf der Zeitachse. Halten Sie die Maustaste gedrückt und schieben Sie den Abspielmarker an verschiedene Stellen im Projekt.



Auch beim Einsatz des Jog & Shuttle Wheels am Vorschaumonitor kann das Scrubbing genutzt werden und damit auch für diverse Hardware-Controller, wodurch sich die Software schon fast wie ein analoges Videoschnittsystem anfühlt!

MAGIX Soundtrack Maker

Der MAGIX Soundtrack Maker generiert automatisch Musikstücke, die der angegebenen Stimmung entsprechen. Selbst Stimmungswechsel sind möglich.

Sie öffnen den MAGIX Soundtrack Maker über das Menü „Bearbeiten“ > „Assistenten“ (siehe Seite 305).

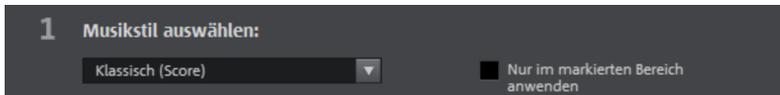
Musikstil auswählen

Als Erstes wählen Sie den Musikstil aus.

Mit der Option „Nur im markierten Bereich anwenden“ können Sie die Länge der zu erzeugenden Hintergrundmusik eingrenzen.

Hinweis: „Nur im markierten Bereich anwenden“ funktioniert nur, wenn noch keine Emotion außerhalb des aktuell ausgewählten Bereichs existiert. Ansonsten wird der Soundtrack bis zur bereits existierenden Emotion aufgefüllt, damit keine Lücke im Soundtrack entsteht.

Bereichsanfang und -ende können Sie auch bei geöffnetem MAGIX Soundtrack Maker mittels linker und rechter Maustaste setzen.



Stimmungswechsel festlegen

In der Liste können Sie aus den verfügbaren Emotionen eine auswählen.



Vorhören: Hier bekommen Sie eine Vorschau der ausgewählten Emotion.

Position: Mit dem Positionsschieber können Sie eine bestimmte Stelle anfahren, um anschließend Emotionen an bestimmten Stellen zu setzen. Sie können stattdessen auch den Abspielermarker mit der linken Maustaste versetzen. Gleichzeitig sehen Sie die Vorschau im Vorschaumonitor.

Emotion einfügen: Diese Schaltfläche fügt die ausgewählte Emotion an der aktuellen Position ein. Danach schlägt der MAGIX Soundtrack Maker eine neue Position für die

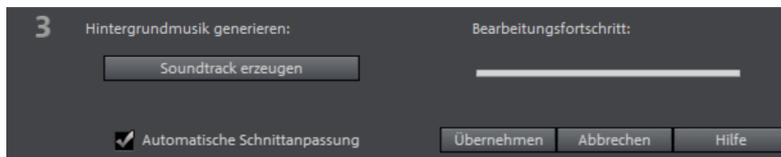
nächste Emotion vor, in dem der Positionsschieber an eine neue Stelle gesetzt wird. Sie können ihn natürlich an eine beliebige andere Stelle setzen und weitere Stimmungen einfügen.

Emotion löschen: Die aktuelle Emotion wird gelöscht.

Hintergrundmusik generieren

Mit einem Klick auf „Soundtrack erzeugen“ wird ein neuer Soundtrack kreiert. Unter „Bearbeitungsfortschritt“ wird Ihnen der aktuelle Status angezeigt.

Hinweis: Erzeugte Soundtracks sind taktbasiert. Damit das Musikstück ausgespielt werden kann, wird die Länge in den meisten Fällen nicht mit den Markerpositionen übereinstimmen. Diese sind framebasiert und damit in einem feinerem Raster setzbar als der taktbasierte Soundtrack.



Variationen: Wenn Ihnen die erzeugte Hintergrundmusik nicht gefällt, können Sie Variationen erzeugen lassen. Dieses Verfahren kann sowohl für die gesamte Hintergrundmusik als auch für eine einzelne Emotion angewendet werden:

- Falls Sie die gesamte Hintergrundmusik variieren wollen, klicken Sie auf „Variation erzeugen“.
- Wenn das nur für eine bestimmte Emotion geschehen soll, müssen Sie diese vorher mit dem Positionsschieber im Dialog (oder dem Abspielmarker auf der Hauptoberfläche) „anfahren“. Anschließend aktivieren Sie die Option „Nur markierte Emotion variieren“. Klicken Sie auf „Variation erzeugen“.

Automatische Schnittpassung: Diese Option ordnet die Video- und Foto-Objekte in Ihrem Projekt passend zur Musik neu an. Achten Sie also darauf, wenn Sie dies nicht wollen, dass Sie diese Option ausschalten.

Audio-Objekte zusammenfassen (Mixdown)

Wenn die Übersicht im Projektfenster verloren geht, der RAM-Speicher knapp wird oder der bisherige Arbeitsstand zusammengefasst werden soll, lässt sich das Audio-Arrangement mit der Mixdown-Funktion zu einer Audiodatei zusammenmischen. Dazu wählen Sie die Funktion „Audio zusammenfassen“ im Menü „Bearbeiten“.

Für das Mixdown-Objekt lassen sich ein Speicherort und ein Name bestimmen.

Danach belegt Ihr Audio-Arrangement keinen Arbeitsspeicher mehr, sondern nur noch einige Megabyte auf Ihrer Festplatte.

Beim Mixdown von Audio-Objekten werden die Objekte automatisch normalisiert, d. h. in der Lautstärke optimiert. Auch bei mehrmaliger Anwendung der Mixdown-Funktion entstehen keine Verluste im Klangmaterial.

Stereo3D (Plus/Premium-Version)

Warnung bei Kleinkindern: Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders bei Kindern unter 6 Jahren) befindet sich noch in der Entwicklung. Wir empfehlen Ihnen, den Arzt oder Augenoptiker Ihres Kindes aufzusuchen, bevor Sie Kleinkindern erlauben, 3D-Videos zu schauen.

MAGIX Video deluxe Plus und Premium ermöglicht das Verarbeiten und Erzeugen von „echten“ 3D-Videos und -Fotos. Zunächst werden wir uns einen Einblick in dieses komplexe Thema verschaffen, um die wichtigsten Grundlagen und goldenen Regeln kennenzulernen. Anschließend beschäftigen wir uns detailliert mit den einzelnen Arbeitsschritten.

Hinweis zur Nutzung von 3D-Inhalten: Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Kopfschmerzen, Überanstrengung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3D-Videos ansehen. Wir empfehlen daher regelmäßige Pausen. Außerdem sollten Nutzer bei auftretenden Problemen sofort den Gebrauch stoppen und einen Arzt oder Augenoptiker aufsuchen. Auch das unsachgemäße Erzeugen von 3D-Inhalten ruft die genannten Symptome hervor.

3D-Grundlagen

Die menschlichen Augen nehmen Gegenstände aus zwei verschiedenen Blickwinkeln wahr, unser Gehirn „errechnet“ daraus das Bild, das wir sehen. Auf diese Weise erkennen wir den Abstand und die Position eines Gegenstands. Deshalb sollte das 3D-Material, das wir verarbeiten wollen, schon nach diesem Ideal aufgenommen werden.

3D schauen

Eine gewöhnliche Leinwand oder ein einfacher Fernseher kann Bilder nur in zwei Dimensionen darstellen, daher wurden verschiedene Techniken entwickelt, um Bilder in 3D wahrnehmen zu können. Alle Techniken haben bisher eines gemeinsam: Es werden spezielle Brillen benötigt, um dem linken und rechten Auge verschiedene Informationen zu liefern. Auf diese Techniken gehen wir später noch detailliert ein.

Drei goldene Regeln

- **Grenzen bei der Aufnahme einhalten:** Um eine 3D-Aufnahme (siehe Seite 220) mit natürlichen Tiefeninformationen zu erhalten, müssen gewisse Grenzen eingehalten werden. Die wichtigste dieser Regeln ist, den sogenannten Nahpunkt nicht zu unterschreiten. Der Nahpunkt ist die Stelle im Bild, die der Kamera am nächsten ist.
- **Nahpunkt umrahmen:** Um die 3D-Wirkung hinter das Scheinfenster zu bringen, müssen die beiden Teilbilder an der Stelle des Nahpunkts exakt übereinander

geschoben werden. Gleichzeitig müssen auf den Rändern beider Teilbilder dieselben Objekte zu sehen sein, im Bedarfsfall benutzen Sie dafür die Ausschnittfunktion im Media Pool (siehe Seite 157).

Hinweis: Das Scheifenster ist eine Art erdachte Scheibe, hinter welcher sich der 3D-Film abspielt. Sie markiert somit den Punkt, der am weitesten vorne ist. Das Nichteinhalten dieser Regel kann eine Art „Herausspringen“ des jeweiligen Gegenstands aus dem Scheifenster hervorrufen, was bei übertriebener Anwendung aber zu Unbehagen und Kopfschmerzen führen kann.

- **Natürliche Blickrichtung der Augen beachten:** Gegenstände mit einer 3D-Tiefenwirkung werden in einem Rot/Cyan-Bild (Anaglyph), das ohne Brille betrachtet wird, als verschoben wahrgenommen. Diese Verschiebung sollte nach Möglichkeit unter $1/30$ des gesamten Bildbreite bleiben. Im Extremfall schauen die beiden menschlichen Augen in entgegengesetzte Richtungen (divergente Ausrichtung).

Hinweis: Verschiebungen darf es nur auf der horizontalen Achse geben. Unterschiede auf der vertikalen Achse und verdrehte Teilbilder müssen angeglichen werden!

3D aufnehmen

Der Abstand der menschlichen Augen beträgt ca. 65 mm, dieser bildet die sogenannte „Stereobasisbreite“. Da unsere Augen aber beweglich sind und wir „schielen“ können, ist es uns möglich, Objekte die näher sind, problemlos zu fokussieren.

Es existieren verschiedene Techniken beim 3D-Aufnehmen. Jede hat ihre Vor- und Nachteile:

- **3D-Kameras mit zwei Objektiven:** Die Vorteile liegen auf der Hand – diese Kameras liefern 3D-Material, ohne dass großer Aufwand betrieben werden muss. Nachteilig kann hier sein, dass die Stereobasisbreite (Objektivabstand) festgelegt ist.
- **Zwei Kameras auf einer speziellen Halterung:** Hier muss etwas größerer Aufwand betrieben werden. Auf einer speziellen Halterung werden zwei Kameras angebracht, die gleichzeitig jeweils das Material für die linke und rechte Seite des 3D-Bildes aufnehmen, z. B. lassen sich hierfür Mikrofonhalterungen für Stereoaufnahmen zweckentfremden. Nachteilig ist hier beim Fotografieren, dass die Auslöser exakt zum gleichen Zeitpunkt betätigt werden müssen, falls bewegte Objekte auf dem Bild sind. Bei Videos müssen die beiden Filme vor dem Weiterverarbeiten zeitlich synchronisiert werden.
Vorteile: Die Stereobasisbreite lässt sich mit dem Abstand der Kameras variieren; größere Auswahl an Kameramodellen.

- **Zwei Fotos mit derselben Kamera:** Mit dieser Technik sind nur Standbildaufnahmen möglich. Mit der Kamera werden einfach zwei Fotos aus verschiedenen Blickwinkeln aufgenommen, die sich dann als linkes und rechtes Bild verwenden lassen. Am besten verwenden Sie dafür ein Stativ.
- **Gleichmäßig schnelle Kamerafahrt, z. B. entlang einer Straße:** Hier wird nur eine einzige gewöhnliche Kamera gebraucht, dafür ist das Einsatzgebiet sehr eingeschränkt. Dies ist die kostengünstigste Variante, 3D-Videos zu erzeugen. Bei einer Geschwindigkeit von ca. 6-15 km/h wird Videomaterial aufgenommen. Beim Bearbeiten wird das erzeugte Video-Objekt dupliziert, eines der beiden Videos wird zeitlich versetzt abgespielt. Aus der Fahrtrichtung ergibt sich dann, welches das linke und rechte Bild ist. Mit dieser Technik lassen sich auch Standbilder in 3D erzeugen.

Achtung, Mindestabstand!

Die Position des Gegenstands, der dem Objektiv bzw. den Objektiven am nächsten ist, wird als „Nahpunkt“ bezeichnet. Dieser Nahpunkt darf eine bestimmte Mindestentfernung nicht unterschreiten und lässt sich mit folgender Formel leicht errechnen:

Hinweis: Brennweite des Objektivs (z. B. 25mm) x Stereobasisbreite (z. B. 65mm) x 1,5* /1mm**= Nahpunkt (2437,5mm ~ 2,44m)

*1,5 ist ein Faktor, der sich aus dem Verschnitt ergibt, der bei einer Aufnahme durch das Objektiv entsteht.

**1mm ist die sog. Deviation bzw. das „Maß der Räumlichkeit“. Hierbei handelt es sich auch nur um einen groben Richtwert.

Beispiele anhand von 3D-Kameras:

Panasonic HDC-SDT750 (Basisbreite 12mm): Nahpunkt liegt etwa bei 1,5m.

Fuji REAL 3D W3 (Basisbreite 75mm): Nahpunkt liegt bei 3m, für Teleaufnahmen sogar bei 8m.

Im weiteren Verlauf der 3D-Bearbeitung nimmt dieser sogenannte Nahpunkt noch eine wichtige Rolle ein.

3D-Bearbeitung vorbereiten

3D-Videos werden von den verschiedenen Kameras unterschiedlich aufgenommen und gespeichert, das heißt: Je nach Kameramodell oder Aufnahmemethode liegen die Videos oder Bilder in unterschiedlicher Form vor.

In einer Datei

Viele Kameras, insbesondere für Fotoaufnahmen, erzeugen eine einzige Datei, die linkes und rechtes Bild nebeneinander enthält.

- Ziehen Sie diese Dateien wie gewohnt aus dem Media Pool in das Arrangement.

- Markieren Sie die erzeugten Objekte.
- Wählen Sie im Media Pool unter „Effekte > Stereo3D > Eigenschaften> Stereo erzeugen den Eintrag „Side-by-Side (linkes Bild links/rechts)“ für Material mit halber Breite.

Hinweis: Wenn Sie selber Side-by-Side-Material erstellt haben (z. B. zwei Fotos nebeneinander angeordnet in einer Bilddatei), verfahren Sie wie bereits beschrieben, wählen jedoch zuletzt den Eintrag „Side-by-Side (linkes Bild links/rechts)“ für Material mit voller Breite.

In mehreren Dateien

Einige 3D-Kameras erzeugen jeweils eine Datei für linke und rechte Seite. Falls Sie mit einer gewöhnlichen Fotokamera einfach zwei Fotos aus verschiedenen Blickwinkeln aufgenommen haben, funktioniert diese Arbeitsweise genauso.

- Öffnen Sie im Media Pool den Ordner, in dem die Dateien liegen.
- Sortieren Sie die Dateien am besten aufsteigend nach dem Datum. Somit liegen alle Dateien paarweise untereinander.
- Markieren Sie nun die Dateien und ziehen Sie sie aus dem Media Pool in das Arrangement.
- Markieren Sie nun alle neu erzeugten Objekte im Arrangement.
- Wählen im Media Pool unter „Effekte > Stereo3D > Eigenschaften > Stereo erzeugen“ den Eintrag „Stereo3D-Paar linkes/rechtes Bild zuerst“.

Wiedergabemodus für 3D einstellen

Für die Wiedergabe von 3D-Videos gibt es verschiedene Techniken, die am Computer zum Einsatz kommen können. Je nach verwendeter Technik lässt sich der entsprechende Wiedergabemodus in MAGIX Video deluxe aktivieren.



In der oberen linken Ecke des Videomonitors wählen Sie den 3D-Modus aus, mit dem Sie arbeiten wollen.

Hier eine Auflistung der verfügbaren Techniken und den damit verbundenen Voraussetzungen:

3D-Modus	Technik	Voraussetzungen
Darstellung zeilenweise verschachtelt	Polfilter	<ul style="list-style-type: none"> • Polfilterbrille • spezieller Monitor, typischerweise als 3D-Monitor o. ä. bezeichnet.

Hinweis: Sie können wählen zwischen rechtes bzw. linkes Bild zuerst, je nachdem welche Darstellung auf Ihrem Monitor/Bildschirm bessere Ergebnisse erzielt.

Shutterausgabe	Shutter-Modus	<ul style="list-style-type: none">• nVidia 3D Vision Kit• 120 Hz-Monitor/-Beamer
Side-by-Side-Darstellung	Side-by-Side	<ul style="list-style-type: none">• 3D-TV-Gerät

Hinweis: Sie können wählen zwischen linkes Bild links bzw. rechts, je nachdem welche Darstellung auf Ihrem Monitor/Bildschirm bessere Ergebnisse erzielt.

Hinweis: Diese drei Modi sollten nur eingestellt werden, wenn das Vorschaubild auf einem separaten Monitor oder TV-Gerät ausgegeben wird. Der Shutter-Modus benötigt dazu auch zwingend eine 3D-fähige Grafikkarte.

Anaglyphendarstellung Farbanaglyphen

- Rot/Cyan-Brille

Bilder und Videos für 3D ausrichten

Dafür empfiehlt sich die Anaglyphendarstellung, die sich im Programmmonitor (siehe Seite 222) einstellen lässt. Nur in diesem Modus ist ein exaktes geometrisches Ausrichten der Bilder möglich.

Hinweis: Falls Sie 3D-Videomaterial bearbeiten wollen, empfiehlt es sich, zunächst eine Szenenerkennung durchzuführen und damit das Video in seine einzelnen Szenen aufzuteilen. Dies ist nötig, da linke und rechte Seite jeder Szene einzeln ausgerichtet werden müssen.

Der sogenannte Nahpunkt ist die Stelle im 3D-Bild, die den Objektiven am nächsten ist. Er bildet damit gewissermaßen das „Zentrum“ des 3D-Bildes und muss daher in MAGIX Video deluxe auch als solches definiert werden.

Für diese Aufgabe gibt es im Media Pool unter „Effekte“ > „Stereo3D“ > „Ausrichtung“.



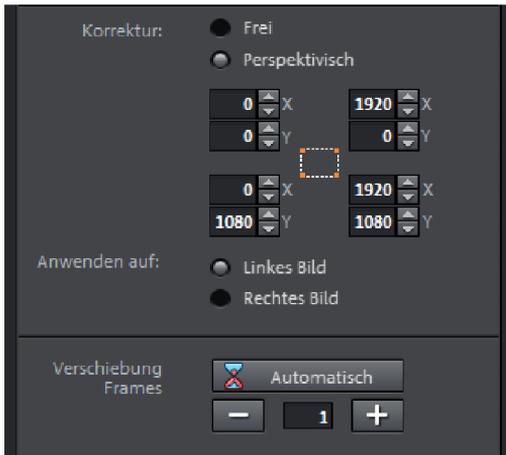
Auf dieser Seite schieben Sie beide Inhalte exakt übereinander, so dass der Nahpunkt beider Seiten auf dem Bildschirm an genau derselben Stelle liegt.

Zunächst sollten Sie aber ausprobieren, ob die Automaten für das räumliche Ausrichten und zeitliche Synchronisieren schon die gewünschten Ergebnisse liefern. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Automatisch“.

Sollten Sie feststellen, dass in Ihrem Material das linke und rechte Bild jeweils auf der falschen Seite dargestellt werden, so klicken Sie auf die Schaltfläche „Vertauschen“, um die Reihenfolge umzukehren.

Sollte dadurch nicht das gewünschte Ergebnis erzielt werden, gehen Sie nach folgendem Schema vor:

- Suchen Sie im Bild den Nahpunkt.
- Falls die Bilder einen vertikalen Versatz haben, muss dieser unbedingt über den unteren der beiden Schieberegler unter „Räumlich ausrichten“ ausgeglichen werden.
- Weisen die Bilder Unterschiede in der Rotation aus, passen Sie diese mit dem Drehregler an.
- Versuchen Sie dann, mithilfe des oberen Schiebereglers den Nahpunkt beider Seiten exakt übereinander zu legen.
- Setzen Sie testweise die Rot/Cyan-Brille auf, um das Ergebnis zu kontrollieren. Falls das Bild eine übermäßige räumliche Tiefe hat, versuchen Sie, linke und rechte Seite mit den Schiebereglern unter „Räumlich ausrichten“ näher übereinander zu legen.



- Nutzen Sie die perspektivische Korrektur, falls das rechte und linke Bild nicht ganz in der richtigen Perspektive zueinander aufgenommen wurden, um nun zu einem klaren 3D-Bild „zusammengesetzt“ zu werden. Geben Sie entweder die Werte im Dialog ein oder ziehen Sie an den Bereichskanten im Programmmonitor.

Kamerafahrten in 3D-Videos verwandeln

Kamerafahrten lassen sich durch Doppeln und zeitliches Verschieben des Videos in 3D-Videos umwandeln. Dazu nimmt man einfach nach der linken oder rechten Seite auf, während man beispielsweise eine Straße entlang fährt.

Die Geschwindigkeit sollte beim Aufzeichnen zwischen 6-15 km/h (etwa 4-10 mph) liegen und hängt u. a. von der Framerate, der Brennweite und dem Abstand der gefilmten Gegenstände ab. Bei höheren Geschwindigkeiten laufen Sie Gefahr, dass der Raumeindruck zu stark und das Gefilmte dadurch unnatürlich und unangenehm wirkt.

- Befindet sich das Video im Arrangement, lässt sich über den Media Pool unter „Effekte > Stereo3D > Eigenschaften“ die Stereotiefe für das 2D-Objekt einstellen.
- Abhängig von der Richtung, in der die Aufnahme gemacht wurde, verschieben Sie den Regler einfach nach links oder rechts.
- Kontrollieren Sie das Ergebnis in der Anaglyphendarstellung mit einer Rot/Cyan-Brille
- Eine unnatürliche Wirkung korrigieren Sie, indem Sie den Regler in die entgegengesetzte Richtung schieben.
- Bei einer übermäßigen räumlichen Tiefe regeln Sie den Parameter einfach etwas zurück.

Hinweise: Nicht nur Kamerafahrten, sondern auch anderes 2D-Material lässt sich auf diese Weise im Raum staffeln. 3D-Material lässt sich wie 2D-Material mit allen Funktionen bearbeiten.

Exportieren und Brennen von 3D-Videos

Beim Exportieren und Brennen gibt es keine besonderen Voraussetzungen, die noch erfüllt werden müssen. Es wird lediglich die gewünschte 3D-Technik festgelegt.

Anaglyph: Diese Technik empfiehlt sich für die unkomplizierte Weitergabe fertiger Videos oder das Wiedergeben auf gewöhnlichen TV-Geräten oder Beamern. Die Zuschauer müssen nur eine Rot/Cyan-Brille aufsetzen und können den 3D-Film genießen.

Side-by-Side: Hiermit erzeugen Sie 3D-Filme für ein 3D-fähiges Wiedergabegerät, ohne Kompromisse bei der Qualität machen zu müssen. Dabei ist es zunächst egal, ob Sie Ihr Video im Shutter-Modus oder per Polfilter anschauen möchten.

- Abhängig vom Wiedergabegerät sollten Sie die doppelte Auflösung einstellen, um ein voll aufgelöstes Bild für jeweils linkes und rechtes Teilbild zu erhalten.
- Nicht alle Wiedergabegeräte können mit der doppelten Auflösung umgehen. In einem solchen Fall erhalten Sie zwei um 50 % gestauchte Teilbilder. Die Qualität ist dennoch wesentlich höher als bei einer Ausgabe in der Anaglyph-Technik.

Hinweis: Beachten Sie beim Exportieren in Side-by-Side-Formate, dass sich die vertikale Auflösung aus der Summe beider Bilder ergibt, aber sich das Seitenverhältnis (z. B. 16:9) auf ein Teilbild bezieht.

Nur linke/rechte Seite: Mit diesen Einstellungen wird kein 3D exportiert, sondern nur eine Seite Ihrer 3D-Videos.

Wackelbild: Hiermit können Sie 3D-Material ohne 3D-Brille anschauen. Das Material wird abwechselnd gezeigt, so dass der Eindruck entsteht, das Bild würde wackeln.

Übereinander: Diese Exportoption ähnelt der Option „Side-by-Side“. Die beiden Bilder werden nur nicht nebeneinander sondern übereinander ausgegeben.

- Abhängig vom Wiedergabegerät sollten Sie die doppelte Auflösung einstellen, um ein voll aufgelöstes Bild für das obere und untere Teilbild zu erhalten.
- Nicht alle Wiedergabegeräte können mit der doppelten Auflösung umgehen. In einem solchen Fall erhalten Sie zwei um 50 % gestauchte Teilbilder. Die Qualität ist dennoch wesentlich höher als bei einer Ausgabe in der Anaglyph-Technik.

Hinweis: Beachten Sie beim Exportieren in Übereinander-Formate, dass sich die vertikale Auflösung aus der Summe beider Bilder ergibt, aber sich das Seitenverhältnis (z. B. 16:9) auf ein Teilbild bezieht!

Dateien exportieren/Film ins Internet stellen

Alle Dateiexporte sind über das Menü „Datei > Exportieren“ bzw. „Datei > Internet“ zu erreichen. Je nach Exportformat und -ziel lässt sich im Exportdialog auch die gewünschte 3D-Technik auswählen, die verwendet werden soll.

Für eine unkomplizierte Ausgabe als Windows Media Video 3D klicken Sie einfach auf „Ausgeben“ und wählen „3D-Video“ aus dem Dialog aus.

Brennen

Beim Brennen einer Blu-ray Disc oder DVD müssen Sie zunächst im Brenndialog die Encoder-Einstellungen aufrufen und dort die gewünschte 3D-Technik einstellen. Anschließend brennen Sie die Disc ganz normal.

Assistenten und Spezialfunktionen

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen einige besonders nützliche Sonderfunktionen vor.

Proxy-Schnitt (Plus/Premium-Version)

Wenn die Performance wegen leistungsschwacher Hardware, hochaufgelöstem Quellmaterial oder sehr komplexen Projekten schlecht ist und die Wiedergabe ruckelt, ist es ratsam, Proxy-Dateien für die Bearbeitung zu verwenden. Von den Originaldateien werden dabei Kopien mit einer niedrigeren Auflösung in einem besser abspielbaren Format erstellt und für den Videoschnitt verwendet. Beim Export werden standardmäßig die Originaldateien in hoher Auflösung verwendet.

Sie können die Funktion „Automatisch Proxy-Dateien erzeugen“ direkt im Startdialog aktivieren oder nachträglich unter „Datei“ > „Einstellungen“ > „Film...“ > „Allgemeine Filmeinstellungen“. Standardmäßig ist diese Funktion nicht aktiviert.

Ist die Funktion aktiviert, werden beim Import von Videodateien in den Arranger oder in die Projektblage automatisch Proxy-Dateien erstellt.

Hinweis: Achten Sie auf ausreichend freien Speicherplatz, wenn Proxy-Dateien erstellt werden sollen.

Die Qualität der Proxy-Dateien stellen Sie im Dialog „Proxy- und Vorschau-Rendering konfigurieren“ > „Voreinstellungen“ ein. Tastenkürzel: Alt + R. Den Renderingvorgang können Sie über die Taste „Esc“ abbrechen. Es werden keine Proxy-Dateien erstellt, wenn die eingestellte Qualität der Proxy-Dateien höher wäre als die Qualität des Quellmaterials.

- Es ist nicht möglich Proxy-Dateien auf einem FAT-Dateisystem (wie bei einer SD-Karte) zu erzeugen, daher muss das Quellmaterial für welches Proxy-Dateien erzeugt werden sollen auf einem NTFS-Laufwerk (Windows-Standard) vorliegen.

Tipp: Über die Schnellfunktion (siehe Seite 45) für eine flüssigere Wiedergabe können Sie Proxy-Dateien aktivieren bzw. deaktivieren. Dies ist zum Beispiel dann sinnvoll, wenn Sie während des Proxy-Schnittes kurz sehen möchten, wie ein Effekt auf dem höher aufgelösten Originalmaterial wirkt.

Proxy-Dateien beim Rendering verwenden: Wollen Sie Ihr HD-Material auf DVD brennen, können Sie die Renderzeit verkürzen. Aktivieren Sie die Einstellung „Beste Performance bei der DVD-Ausgabe“ im Dialog „Proxy- und Vorschau-Rendering konfigurieren“ **bevor** die Proxy-Dateien erzeugt werden. Für die Ausgabe auf DVD ist die Qualität der Proxy-Dateien damit ausreichend. Aktivieren Sie außerdem die

Funktion „Beim Rendering erzeugte Dateien beim Export und Brennen verwenden“, um die Proxy-Dateien beim Export zu verwenden.

Vorschau-Rendering

Sie können bestimmte Stellen im Film von MAGIX Video deluxe vorrendern lassen. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn aufgrund von angewendeten Effekten und Blenden eine flüssige Wiedergabe nicht möglich ist. Der Vorteil gegenüber der Option „Audio und Video zusammenfassen“ im „Bearbeiten“-Menü ist dabei, dass alle Objekte im Projekt erhalten bleiben. Das gerenderte Material wird lediglich im Hintergrund abgespielt, wenn der Abspielmarker an die entsprechende Position kommt.



Das Vorschau-Rendering steht Ihnen im Timeline-Modus und im Multicam-Modus zur Verfügung.

Hinweis für den Multicam-Modus: Es werden die Quellspuren, aber nicht die Zielspur gerendert.

MAGIX Video deluxe bietet zwei Möglichkeiten:

- Es kann alle zu rendernden Bereiche automatisch ermitteln.
- Oder Sie legen manuell fest, welcher Bereich vorgerendert werden soll.

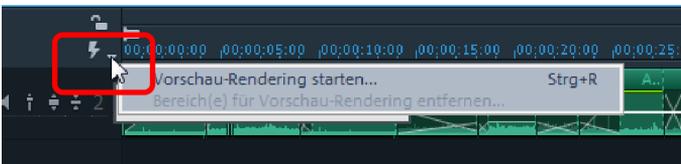
Hinweis: Das Format, in welches gerendert wird, können Sie unter „Datei“ > „Einstellungen“ > „Proxy- und Vorschau-Rendering“ (siehe Seite 87) einstellen.

Automatisches Vorschau-Rendering

Beim automatischen Vorschau-Rendering müssen Sie sich keine Gedanken darüber machen, welche Bereiche betroffen sein könnten. MAGIX Video deluxe analysiert die Leistungsstärke Ihres Computers und bestimmt so die Bereiche, die für das Vorschau-Rendering in Frage kommen.

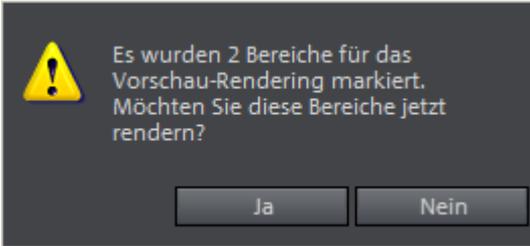
Gehen Sie für das automatische Vorschau-Rendering so vor:

1. Klicken Sie vor der Zeitachse auf die Vorschau-Rendering-Schaltfläche.



MAGIX Video deluxe analysiert nun, welche Bereiche vorgerendert werden sollten.

Es folgt ein Dialog, in dem angezeigt wird, wie viele Bereiche gefunden wurden:



Die Bereiche werden zusätzlich in der Zeitachse von MAGIX Video deluxe durch einen roten Balken markiert.



2. Wählen Sie im Dialog „Ja“, um das Vorschau-Rendering zu starten.
Nach dem Rendering wird der Balken in der Zeitachse grün. Sobald Sie in einem vorgerenderten Bereich Bearbeitungen vornehmen, wird er wieder rot und muss aktualisiert werden (siehe Seite 231).
3. Wenn Sie „Nein“ gewählt haben, können Sie das Vorschau-Rendering auch später noch durchführen.

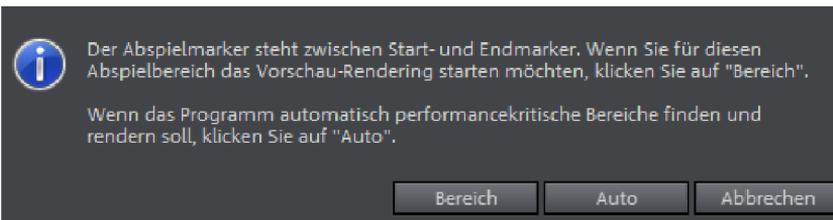
Manuelles Vorschau-Rendering

Beim manuellen Vorschau-Rendering müssen Sie zunächst den Bereich identifizieren, der Probleme macht.

1. Setzen Sie über dem Bereich, den Sie rendern lassen wollen, einen Start- und Endmarker.



2. Klicken Sie anschließend auf die Vorschau-Rendering-Schaltfläche.
Es erscheint der Vorschau-Rendering-Dialog.



3. Wählen Sie „Bereich“.
Der vorher definierte Bereich wird nun zusammengefasst.

Nach dem Rendern erscheint eine grüne Linie in der Zeitachse, die symbolisiert, dass dieser Bereich gerendert wurde:



Der Bereich bleibt solange bestehen, bis Sie Objekte innerhalb des Bereichs verschieben oder bearbeiten. Die grüne Markierung wird dann rot und kann aktualisiert werden.

Vorschau-Rendering aktualisieren

Das Vorschau-Rendering ist immer nur so lange wirksam, so lange Sie keine Veränderungen an dem vorgerenderten Bereich vornehmen. Sie erkennen einen vorgerenderten Bereich am grünen Balken in der Zeitachse. Sobald Sie ein Objekt in dem Bereich bearbeiten, wird der grüne Balken rot. Sie können diesen dann jederzeit aktualisieren.

1. Bewegen Sie dazu den Abspielmarker in den zu aktualisierenden Bereich.
2. Klicken Sie auf die Vorschau-Rendering-Schaltfläche.
3. Wählen Sie im Vorschau-Rendering-Dialog „Bereich“, um nur den Bereich unter dem Abspielmarker zu aktualisieren. Wenn Sie „Alle“ wählen, werden alle nicht vorgerenderten (roten) Bereiche gerendert.

Film- & Schnittvorlagen

Film- und Schnittvorlagen werden nicht wie Effekte auf das vorhandene Material im Projektfenster gezogen, sondern als eigenständige Filme geöffnet. Sie enthalten Platzhalter, die mit eigenem Material aufgefüllt werden. Sie können sie zum Beispiel als Vorspann oder filmisches Appetithäppchen verwenden, um es auf der Website oder per E-mail zu präsentieren

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

Filmvorlage öffnen

Sie finden alle Filmvorlagen im Media Pool unter „Vorlagen“ > „Film- & Schnittvorlagen“. Wählen Sie entsprechend der gewünschten Länge des Films Filmvorlagen aus. Ein Doppelklick auf eine Filmvorlage öffnet diese zur Bearbeitung.

Eigenes Material einfügen

Im unteren Bereich sehen Sie die vertikal angeordnete Struktur der Vorlage. Sie ist in mehrere Szenen gegliedert. Im Infofeld rechts finden Sie weitere Erklärungen.

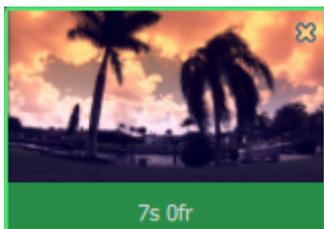
Überall wo Medienplatzhalter angezeigt werden, können Sie Ihre eigenen Inhalte einfügen.

Am Medienplatzhalter wird die vorgegebene Länge angezeigt. Diese Länge kann nicht verändert werden.

Die Symbole der Platzhalter geben einen Hinweis, welche Art von Material idealerweise eingefügt werden sollte (z. B. Personengruppe, Nahaufnahme etc.).

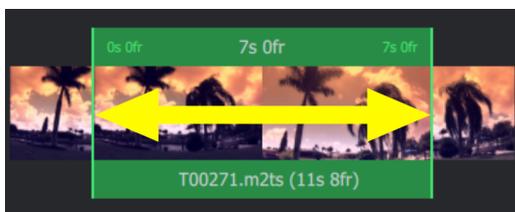
1. Ziehen Sie das gewünschte Bild oder Video aus dem Media Pool oder der Projektablage auf den Platzhalter, den es ersetzen soll.

Wenn ein eingefügtes Video zu kurz ist, wird es von MAGIX Video deluxe abgelehnt.



Bilder erhalten automatisch die Länge des angesteuerten Medienplatzhalters.

2. Wenn das Video für den Medienplatzhalter zu lang ist, verschieben Sie im Bearbeitungsbereich die Position des Videos.



Automatisch befüllen

Um ganz schnell Inhalte einzufügen, nutzen Sie die automatische Befüllung.

Markieren Sie dazu mehrere Medien im Media Pool oder in der Projektablage und ziehen Sie sie über die Filmvorlage. Ein Ablagefeld erscheint, in das Sie Ihre Medien ablegen. Die Filmvorlage wird jetzt automatisch befüllt. Die Reihenfolge der Medien in der Vorlage bestimmt dabei das Datum der Dateien; die Ausschnitte werden zufällig gewählt.

Hinweis: Je nach Vorlage wird entweder die gesamte Vorlage mit dem Videomaterial befüllt bzw. werden einzelne Platzhalter mit jeweils einem Video der Auswahl befüllt.

Gefällt Ihnen die Zusammenstellung nicht, klicken Sie auf „Neu anwenden“ und das Programm wählt die Ausschnitte noch einmal neu.

Titel gestalten

- Zum Anpassen des Textes klicken Sie auf den entsprechenden Platzhalter und geben rechts im Bearbeitungsbereich in das Textfeld den gewünschten Text ein.

Filmvorlagen weiterverwenden

Das Brennen (siehe Seite 263) und Exportieren (siehe Seite 281) der befüllten Vorlage funktioniert genauso wie bei allen anderen Projekten. In der Oberfläche „Brennen“ finden Sie in der Kategorie „Filmvorlagen“ (siehe Seite 265) speziell auf die Filmvorlagen angepasste Menüvorlagen.

Filmvorlage manuell bearbeiten



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie die Filmvorlage im Detail anpassen möchten. Die Filmvorlage wird dann in die bekannte Bearbeiten-Oberfläche übertragen und jedes Objekt, jede Blende, jeder Musiktitel usw. kann angepasst werden.

Achtung! Sie können nicht wieder in den Filmvorlagen-Assistenten zurückkehren.

Szenenerkennung

1 Szenenwechsel
Klicken Sie auf 'Suche starten' für die Szenenerkennung. Nutzen Sie die Taste "ESC" zum Abbruch.

2 Szenenkontrolle
Gefundene Szenen: **13** Ende vorhergehende Szene: Aktuelle Szene:

Szene	Position
Szene 1	00:00:00:01
Szene 2	00:00:04:04
Szene 3	00:00:08:09
Szene 4	00:00:09:16
Szene 5	00:00:11:02
Szene 6	00:00:13:22
Szene 7	00:00:18:09

Empfindlichkeit: **50**

3 Optionen
Aktion bei OK:

- Am markierten Marker schneiden
- An allen Markern schneiden (Abbruch mit ESC)
- Alle Szenen als Takes speichern

Buttons: OK, Abbrechen, Hilfe

Über das „Effekte“-Menü lässt sich die automatische Szenenerkennung aufrufen, ein Editor, mit dem jedes Video abgespielt und nach auffälligen Farb- oder Bewegungswechseln überprüft werden kann.

Hinweis: In der Filmsprache redet man von Einstellungen oder Shots, also an einem Stück gefilmten Abschnitten.

Automatisch angelegte „Time Stamps“ von digitalen Videogeräten – die Zeitpunkte, an denen das Gerät ein- und ausgeschaltet wurde – werden ebenfalls als Szene markiert.

- Zunächst wählen Sie „Start“ im Bereich „Szenenwechsel“. Danach beginnt die Suche nach möglichen Szenenübergängen. Dies kann bei längerem Material einige Zeit dauern, doch die Analyse des Bildmaterials muss für jede Aufnahme nur einmal vorgenommen werden. Die Ergebnisse werden zusammen mit der Videodatei gespeichert.
Bei erneuter Ausführung der Szenenerkennung mit demselben Videomaterial werden die gefundenen Szenenübergänge sofort angezeigt. Falls Sie also mit Ihrer Szenenaufteilung nicht zufrieden sind, können Sie sie ohne großen Zeitaufwand wiederholen und dabei korrigieren.
- Alle gefundenen Szenenübergänge in der Liste können im Dialog überprüft werden. Jede Szenenmarkierung kann ausgewählt oder gelöscht werden. Dabei wählen Sie aus der Liste der gefundenen Szenenübergänge eine aus und überprüfen anhand der Vorschaubilder, ob es sich bei dem gefundenen Übergang wirklich um einen Szenenwechsel handelt oder nicht.

Tip: Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Blitzlicht in einer Szene mitgefilmt wurde. An dieser Stelle im Film tritt eine sprunghafte Helligkeitsveränderung im Bild auf, obwohl es eine zusammenhängende Szene ist.

Die Vorschau der Szenenerkennung zeigt immer das Ende der vorherigen und den Beginn der neuen Szene an. Wenn sich die Bilder bis auf die Helligkeit nicht unterscheiden, wurde die Szene fälschlicherweise erkannt. Wählen Sie in diesem Fall „Szenemarker löschen“.

Über die Zoom+/- Schaltflächen können Sie die Stelle im Projektfenster vergrößern, an der die ausgewählte Szene beginnt bzw. die vorherige Stelle endet.

Über den Schieberegler „Empfindlichkeit“ lässt sich die Empfindlichkeit der Szenenerkennung verstellen, so dass je nach Einstellung unterschiedlich viele Szenenwechsel gefunden werden.

Mit „Aktion bei OK“ können Sie festlegen, ob der Film am ausgewählten Szenenübergang oder an allen Szenenübergängen geschnitten werden soll und ob die gefundenen Szenen als Takes abgespeichert werden sollen.

Reiserouten-Animation

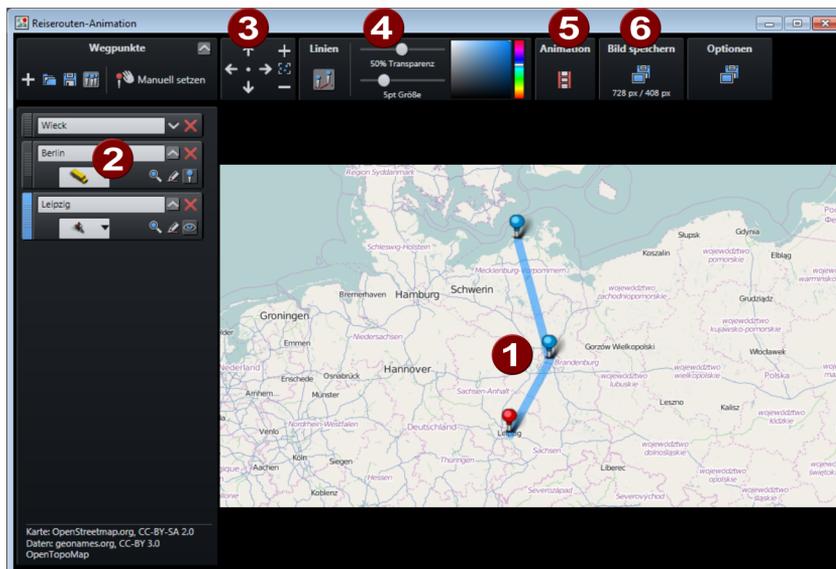
Mit der Reiserouten-Animation können Sie Landkarten mit animierten Reiserouten erstellen. Sie starten die Reiserouten-Animation über das Menü „Bearbeiten“ > „Assistenten“ > „Reiserouten-Animation“ oder im Media Pool > „Import“ > „MAGIX Tools“ > „Reiseroute...“.

Haben Sie in Ihrem Film Fotos mit Ortsinformationen (GPS Geotag) importiert, können Sie eine Route erstellen lassen, die dann zwischen den Bildern mit Überblendungen eingefügt wird.

- Positionieren Sie im Film das Bild vom Start und das Bild vom Reiseziel direkt hintereinander und markieren Sie das erste Bild.
- Starten Sie die Reiserouten-Animation. Die Orte werden automatisch auf der Karte eingetragen.
- Klicken Sie auf „Animation“, speichern Sie die Route als Video und schließen Sie anschließend die Reiserouten-Animation. Das Reiserouten-Video wird automatisch zwischen den zwei Fotos eingefügt und mit Überblendungen versehen.

Gibt es keine Bilder mit Ortsinformationen, startet die Reiserouten-Animation ohne voreingetragene Orte. Markieren Sie die gewünschten Orte in der Karte selbst, um dann eine Reiseroute zu exportieren.

Programmoberfläche der Reiserouten-Animation



- 1 **Karte:** Unter den Optionen, stellen Sie ein, welches Kartenmaterial angezeigt werden soll.

- 2 Markierte Orte:** Alle Orte, nach denen Sie über suchen, oder die Sie selbst auf der Karte markieren, werden in der Liste angezeigt und auf Wunsch mit Stecknadeln auf der Karte markiert.
- 3 Kartenausschnitt + Zoom:** Über die Pfeile können Sie sich in der Karte bewegen. Über den Zoom können Sie in den aktuellen Ausschnitt hineinzoomen (+), um mehr Details zu erkennen oder herauszoomen (-), um sich einen Überblick zu verschaffen.
- 4 Linien anzeigen:** Sind mindestens zwei Orte in der Karte markiert, erscheint diese Funktion, um die Orte verbinden zu können. Linienfarbe und -stärke sind einstellbar.
- 5 Animation:** Sie können Ihre Reiseroute animieren lassen und als Video im WMV-Format abspeichern.
- 6 Bild speichern:** Sie können den aktuellen Kartenausschnitt als Bild im Format PNG, BMP, JPG und TIFF speichern.

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

Wegpunkte in der Karte markieren

Sie haben mehrere Möglichkeiten, um Orte in der Karte zu markieren und eine Reiseroute zu erstellen.

Hinweis: Je nachdem wie viele Orte Sie markieren und wo diese liegen, passt sich der Kartenausschnitt an. Möchten Sie Details um einen Ort sehen, zoomen Sie über die „+“-Taste des Nummernblocks Ihrer Tastatur oder das Mausrad in die Detailansicht.

Orte suchen und markieren lassen:



1. Klicken Sie unter „Wegpunkte“ auf die Plus-Schaltfläche, um einen neuen Eintrag anzulegen. Blau markiert wird dieser unter bestehenden Orten in der Liste angelegt.

2. Geben Sie den Namen des gewünschten Ortes ein und drücken Sie die Eingabetaste. Der Wegpunkt wird in der Karte ergänzt. Für Start und Ende der Reiseroute wird zusätzlich ein Marker gesetzt.

Hinweis: Falls mehrere Orte bei der Suche in Frage kommen, wird eine Liste mit möglichen Treffern geöffnet. Ein Mausklick auf den gewünschten Ort legt den Wegpunkt an.



Sollen auch wichtige Zwischenetappen der Route einen Marker erhalten, klicken Sie in den Eigenschaften (Pfeil nach unten) eines Wegpunktes auf das Markersymbol.

Wegpunkte manuell setzen:

1. Verschieben Sie den Kartenausschnitt durch Klick auf die Karte und Festhalten der Maustaste so, dass der gewünschten Ort zu sehen ist.



2. Klicken Sie unter „Wegpunkte“ auf diese Schaltfläche, um das manuelle Eintragen von Orten zu aktivieren oder nutzen Sie das Tastaturkürzel „M“.

3. Klicken Sie in der Karte auf den Zielort. Der Listeneintrag wird angelegt.

Wegpunkt neu suchen:



Ist der Wegpunkt nicht korrekt, können Sie hier nach einem neuen Ort suchen lassen und die Position des Markers wird angepasst.

Geben Sie im Eingabefeld den neuen Namen an und klicken Sie auf die Lupe oder drücken Sie die Eingabetaste.

Wegpunkte umbenennen:



In den Eigenschaften (Pfeil nach unten) eines Wegpunktes können Sie den Wegpunkt auch umbenennen, ohne dass der Wegpunkt verändert wird.

Objekt verfolgt Route:



Von Wegpunkt zu Wegpunkt können unterschiedliche Objekte die Route verfolgen.

GPX-Datei importieren:



Haben Sie eine Route mit einem GPS-Gerät erstellt und als GPX-Datei gespeichert, können Sie diese hier importieren und die Route wird auf der Karte angezeigt.

Hinweis: Je nach Umfang der Route, kann es einige Zeit dauern, bis diese importiert ist und angezeigt wird.

Wegpunkte anpassen & löschen

Reihenfolge der Wegpunkte anpassen:

Die Reihenfolge der Wegpunkte in der Liste entspricht der Reihenfolge, in der Sie die Wegpunkte eingetragen haben. Sie können die Etappen der Reiseroute anpassen, indem Sie einen Ort in der Liste mit der Maus anfassen und an die neue Position in der Liste verschieben (Maus wieder loslassen). Die Route in der Karte wird angepasst. Das sehen Sie besonders gut, wenn Sie die Linie aktiviert (siehe Seite 239) haben, um die Reiseroute besser darzustellen.

Position des Wegpunktes anpassen:

Sie können Wegpunkte einer Route anpassen, indem Sie den Marker des Wegpunktes in der Karte mit der Maus anfassen und ihn mit gehaltener Maustaste an die neue Stelle in der Karte verschieben. Der Marker wird verschoben, die Reiseroute angepasst und der neue Name des Wegpunktes wird in der Liste automatisch verändert.



Hinweis: Sollte der Marker des Wegpunktes nicht angezeigt werden, aktivieren Sie ihn in den Eigenschaften (Pfeil nach unten) des Wegpunktes durch Klick auf das Markersymbol.

Wegpunkt ausblenden:



Klicken Sie unter den Eigenschaften (Pfeil nach unten) eines Wegpunktes auf das Auge. Der Wegpunkt bleibt in der Liste erhalten, aber auf der Karte wird er ausgeblendet und in der Route nicht mehr angezeigt. Klicken Sie erneut auf dieses Auge, um den Ort wieder einzublenden.

Wegpunkt aus der Liste entfernen:



Um einen Wegpunkt aus der Liste & Route zu löschen, klicken Sie auf diese Schaltfläche hinter dem Wegpunkt.

Route speichern & laden

Sie können die gesamte Liste Ihrer markierten Orte auch speichern, um Sie später wieder zu laden, ohne alle Orte erneut suchen und markieren zu müssen.

Liste speichern:



- Klicken Sie unter „Wegpunkte“ auf diese Schaltfläche oder nutzen Sie das Tastaturkürzel „Strg + S“.
- Geben Sie im erscheinenden Dialog den Speicherort und den Namen für die Ortsliste an.
- Ein Klick auf „Speichern“ sichert die Liste und schließt den Dialog.

Liste öffnen:



- Um eine gespeicherte Ortsliste zu öffnen, klicken Sie unter „Wegpunkte“ auf diese Schaltfläche oder nutzen Sie das Tastaturkürzel „Strg + O“.
- Navigieren Sie sich im erscheinenden Dialog zum Speicherort der Ortsliste und markieren Sie sie.
- Ein Klick auf „Öffnen“ schließt den Dialog und öffnet die Liste mit den gespeicherten Wegpunkten.

Kartenausschnitt anpassen



Mit diesen Schaltflächen bewegen Sie den Kartenausschnitt nach oben (Norden), rechts (Osten), unten (Süden) oder nach links (Westen). Über die Pfeiltasten Ihrer Tastatur können Sie diese Funktionen ebenfalls aufrufen.

Klick auf den Punkt zwischen den Pfeilen bewegt den Kartenausschnitt so, dass der markierte Wegpunkt mittig ist.



Zoomen Sie aus der Karte heraus (-) bzw. in die Karte hinein (+). Über die Tasten „+“ und „-“ Ihrer Tastatur oder das Mausrad können Sie ebenfalls zoomen.



Möchten Sie alle Wegpunkte einblenden und dabei so weit wie möglich in die Karte hineinzoomen, klicken Sie auf diese Schaltfläche und der Kartenausschnitt wird automatisch angepasst.



Möchten Sie nur die Strecke ohne die Marker einblenden, klicken Sie hier und die Stecknadeln werden ausgeblendet. Mit erneutem Klick werden sie wieder eingeblendet.

Linien anzeigen (Wegpunkte verbinden)

Bei zwei und mehr Wegpunkten erscheint über der Karte die Funktion „Linien“. Damit können Sie die Wegpunkte auf der Karte mit einer Linie verbinden, um die Route besser darzustellen.



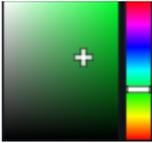
Klicken Sie auf dieses Symbol, um eine Verbindungslinie zwischen den Wegpunkten anzuzeigen. Die Funktionen zur Transparenz, -stärke und -farbe erscheinen rechts daneben.

Tipp: Die Reihenfolge der Wegpunkte in der Liste entspricht der Reihenfolge, in der Sie die Wegpunkte eingetragen haben. Sie können die Etappen der Reiseroute anpassen, indem Sie einen Ort in der Liste mit der Maus anfassen und an die neue Position in der Liste verschieben (Maus wieder loslassen). Die Route in der Karte wird angepasst und die Linie nimmt einen anderen Verlauf.

Linie ausblenden: Um die Linie wieder auszublenden, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche unter „Linien“.



Transparenz und Linienstärke: Nutzen Sie diese Regler, um die Transparenz der Linie (linker Regler) und die Linienstärke (rechter Regler) zu verändern.



Linienfarbe: Stellen Sie die gewünschte Linienfarbe durch das Farbfeld und den Schieberegler daneben ein.

Tip: Sie können für die Verbindungslinie im Bereich „Animation“ (siehe Seite 240) auch eine Bewegung einstellen und diese als Video speichern.

Animation

Bei zwei und mehr markierten Orten erscheint die Funktion „Animation“.



Damit können Sie Ihre Reiseroute bewegt darstellen und als Film im WMV-Format speichern, um sie z. B. in Urlaubsfilm einzubauen oder zu verschicken.

Karte scrollen: Aktivieren Sie „Karte scrollen“, bewegt sich die Karte von Ort zu Ort, wenn Sie die Animation abspielen.

Linie animieren: Die Verbindungslinie baut sich vom ersten bis zum letzten markierten Ort Schritt für Schritt langsam auf. Sie ist dabei genauso schnell wie ein animiertes Objekt.

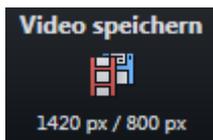
Weiche Animation: Die Animation beginnt langsamer, wird schneller und bremst vor jedem Ort wieder ab.

Objekt animieren: Sie können ein Objekt auswählen, das Ihrer Reiseroute folgt, z. B. ein Auto oder Flugzeug. Dieses wird verwendet, wenn Sie in der „Liste aller Wegpunkte“ kein spezielles Objekt festgelegt haben.

Dauer in Sekunden: Sie können die Dauer der Animation, je nach Länge der Route, beliebig anpassen. Geben Sie im Eingabefeld die Dauer in Sekunden an.



Vorschau: Bevor Sie eine Animation als Video speichern, testen Sie, ob die Animation auch so abläuft, wie Sie es sich wünschen.



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Animation als WMV-Video zu speichern. Geben Sie dazu den Speicherort und den Namen des Videos an.

Hinweis: Auf dieser Schaltfläche sehen Sie Höhe und Breite des Videos. Diese Werte werden angepasst, sobald Sie die Fenstergröße anpassen oder die Ortsliste aus- bzw. einblenden (Pfeil neben „Wegpunkte“).

Ausblenden: Sie verlassen den Animationsbereich.

Bild einer Karte erstellen

Sie können von einem Kartenausschnitt (auch mit Wegpunkten) ein Bild erstellen, um es beispielsweise auszudrucken.

1. Schritt: Zoomen Sie in die Karte, bis Sie die gewünschte Detailtiefe erreicht haben.



2. Schritt: Klicken Sie auf diese Schaltfläche (Tastaturkürzel „Strg + E“) und geben Sie im erscheinenden Dialog den Speicherort und den Namen des Bildes an. Wählen Sie außerdem das gewünschte Dateiformat für das Bild.

Hinweis: Auf dieser Schaltfläche sehen Sie Höhe und Breite des Bildes. Diese Werte werden angepasst, sobald Sie die Fenstergröße anpassen oder die Ortsliste aus- bzw. einblenden (Pfeil neben „Wegpunkte“).

3. Schritt: Mit einem Klick auf „Speichern“ wird das Bild erstellt und der Dialog geschlossen.



Bei Bedarf können Sie die Liste der Wegpunkte links ausblenden, um einen größeren Kartenausschnitt zu sehen.

Ein erneuter Klick auf diese Schaltfläche blendet die Liste wieder ein.

Optionen

Maßstab: Die Legende der Karte wird aus-/eingebildet und erscheint ggf. auch auf dem Bild bzw. im Video.

Mausposition: Bei aktivierter Option erscheinen unten rechts auf der Karte die GPS-Koordinaten der aktuellen Mausposition. Nutzen Sie dies in Kombination mit der Funktion „Wegpunkte Manuell setzen“, um Wegpunkte exakt setzen zu können.

Entfernung: Errechnet die Gesamtlänge der Route.

Karte: Legen Sie fest, welches Kartenmaterial Sie verwenden möchten. Über das Tastaturkürzel „Umschalt + M“ können Sie das Kartenmaterial wechseln, wenn der Fokus auf der Karte liegt.

Ausblenden: Sie verlassen die Optionen.

Tastaturkürzel

Manuelles Markieren von Orten	M
In die Karte hineinzoomen	„+“-Taste des Nummernblocks
Aus der Karte herauszoomen	„-“-Taste des Nummernblocks
Ortsliste speichern	Strg + S
Ortsliste laden	Strg + O
Kartenausschnitt (auch mit Ortsmarkierungen) als Bild speichern	Strg + E
Kartenausschnitt nach Norden bewegen (oben)	Pfeil hoch
Kartenausschnitt nach Osten bewegen (rechts)	Pfeil rechts
Kartenausschnitt nach Süden Osten bewegen (unten)	Pfeil unten
Kartenausschnitt nach Westen bewegen (links)	Pfeil links
Videoexport abbrechen	Esc
Kartenmaterial wechseln	Umschalt + M

Panoramabilder erstellen

Diese Spezialfunktion lässt sich für markierte Fotos unter „Effekte“ > „Video-Objekteffekte“ > „Panorama erstellen“ auswählen. Sie können damit mehrere passende Fotos zu einem breiten Panoramabild zusammenfügen.

Tipp: Optimieren Sie möglichst Ihre Fotos vorher, so dass im fertigen Panorama nicht zu sehen ist, an welchen Stellen überblendet wurde.

Bilder für Panorama auswählen

Laden Sie, wie gewohnt, alle benötigten Bilder in den Film. Die Bilder, aus denen Sie das Panorama erstellen wollen, klicken Sie nacheinander mit gehaltener Strg-Taste an. Wählen Sie den Eintrag „Panorama erstellen“ aus dem Kontextmenü oder dem Menü „Effekte“ (siehe Seite 310) > „Video-Objekteffekte“.



Reihenfolge der Bilder für Panoramabild umkehren

Manchmal werden Fotos versehentlich in der falschen Reihenfolge geladen. Um die Fotos richtig anzuordnen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Reihenfolge umkehren“.

Berechnung des Panoramabildes

Klicken Sie auf „Erstellen“, um das Panoramabild berechnen zu lassen. Je nach Auflösung und Anzahl der originalen Bilder kann dies etwas Zeit in Anspruch nehmen. Die ursprünglichen Fotos werden durch das erstellte Panoramabild in der Photostory ersetzt. Ihre Originaldateien auf der Festplatte bleiben erhalten.

Hinweis: Sie können maximal aus sechs Bildern ein Panoramabild erstellen. Klicken Sie auf „Mehr Möglichkeiten“, um sich über das Upgrade zu informieren.



Fertiges Panorama aus zwei Bildern

360° Videos

360° Videos sind Videos, bei denen in alle Richtungen gleichzeitig Video aufgenommen wird. Dazu werden spezielle Kameras verwendet, die aus einer Anzahl von normalen Kameras bestehen, die in verschiedene Richtungen gleichzeitig filmen. Im einfachsten Fall sind das auch nur zwei Kameras mit Superweitwinkelobjektiv, die in zwei Richtungen aufnehmen, bessere Modelle benutzen sechs oder mehr Kameras.

Das Ergebnis ist, dass der Zuschauer sich im Video "umsehen" kann, indem er selbst die Blickrichtung bestimmt. Bei der Wiedergabe auf dem PC ziehen Sie dazu mit der Maus auf dem Video. Auf mobilen Geräten kann dazu auch der eingebaute Orientierungssensor benutzt werden: die Blickrichtung folgt dann den Drehungen des Geräts. In Kombination mit einer VR-Brille oder einer Smartphone-Halterung wie Samsung Gear VR oder Google Cardboard ist mit stereoskopischem 360°- Video ein komplettes Eintauchen in eine virtuelle Umgebung möglich!

360° Videos werden von den großen Videoplattformen YouTube, Vimeo und Facebook unterstützt.

Technisch sind 360° Videos normale, zweidimensionale Videos. Die Bilder der Kugeloberfläche rund um die Kamera werden dazu entsprechend verzerrt abgebildet, ganz ähnlich dem Verfahren, mit dem die eigentlich kugelförmige Oberfläche der Erde auf flache Weltkarten projiziert wird. Dabei entstehen allerdings relativ große Videos, um auch in den stark verzerrten Randbereichen der Aufnahme nach dem Entzerren noch eine ausreichende Auflösung zu gewährleisten.

360°-Bearbeitung

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie mit 360° Videos in MAGIX Video deluxe verfahren können:

1. Sie erstellen ein 360° Video aus Ihrem 360°-Ausgangsmaterial, das Sie mit zusätzlichen Inhalten (Videos, Bilder oder Titel) und Effekten versehen oder
2. Sie integrieren Ihre 360°-Inhalte in ein normales Video, wobei Sie den Bildausschnitt und die Blickrichtung festlegen können.

Für beide Anwendungsfälle finden Sie die Bearbeitungsfunktionen unter **360°-Video** im Mediapool im Reiter „Effekte“. Unter **360° Bearbeitung** wird automatisch der Bearbeitungsmodus angezeigt, der für den jeweiligen Anwendungsfall sinnvoll ist.

360° Video erstellen

Wenn Sie 360° Videomaterial laden, wird MAGIX Video deluxe (nach Rückfrage) automatisch in den 360°-Modus versetzt. Wenn ein Stitching (s.u.) notwendig sein sollte, wird auch dieses automatisch ausgeführt.



Für solche Videos wird außerdem der Videomonitor in einen speziellen 360° Modus versetzt, der das Bild entzerrt und der es Ihnen erlaubt, mit der Maus Ihre Blickrichtung zu verschieben. (Sie erreichen den 360° Modus über das Menü in der linken oberen Ecke des Programmmonitors.)

Wenn Video deluxe nicht automatisch erkannt hat, dass es sich um 360° Videomaterial handelt, können Sie in den Filmeinstellungen (siehe Seite 77) manuell in den 360°-Modus umschalten, indem Sie eine entsprechende Video-Voreinstellung (360°...) auswählen (ganz unten in der Liste).

Sie können dieses Video in MAGIX Video deluxe ganz normal schneiden und mit Videoeffekten versehen. Beachten Sie jedoch, dass die meisten Effekte aus dem Bereich Ansicht/Animation den 360° Effekt zunichte machen.

Hinweis: Die automatische Erkennung funktioniert aktuell nur für die Modelle von Ricoh (Theta m15, S und SC) und Samsung Gear 360 und für selbst exportierte 360°-Projekte.

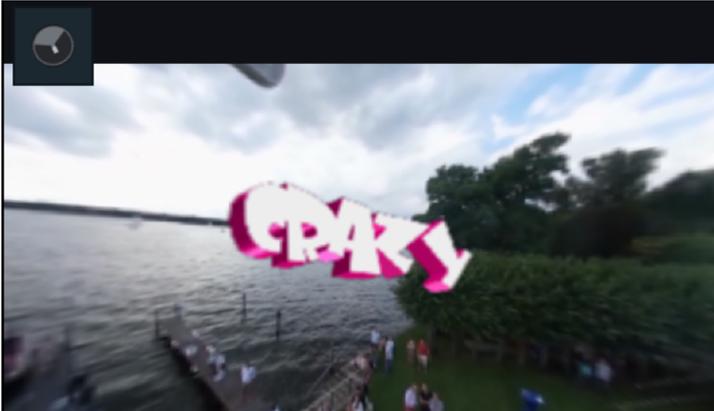
Zusätzliche Inhalte in 360° Videos integrieren - Bearbeitungsmodus „Objekt im 360°-Raum positionieren“

Wenn Sie zusätzlichen Inhalt in ein 360° Video integrieren wollen, zum Beispiel einen Titel, der im Raum schwebt, gehen Sie folgendermaßen vor:



1. Stellen Sie den Playcursor an die Zeitposition, an der das Titelobjekt auftauchen soll.
2. Erzeugen Sie Ihr Titelobjekt (siehe Seite 138).
3. Wählen Sie es aus und wechseln in den Effekt 360°-Bearbeitung im Mediapool.

4. Aktivieren Sie die 360°-Bearbeitung (1)
5. Stellen Sie im Videomonitor im 360° Modus mit der Maus die Ansicht auf die Stelle im Raum ein, wo der Titel auftauchen soll.
6. Klicken Sie „Auf Blickrichtung“ (3) der Titel wird genau in der Blickrichtung platziert. Mit Blickwinkel (4) bestimmen Sie die Entfernung vom Betrachter.
7. Wenn der Titel hinein- und hinaus fliegen soll, bietet sich eine Keyframe-Animation (siehe Seite 171) des Blickwinkels und der Parameter Ausrichtung (2) an.



Videomonitor im 360° Modus mit 360° Video, in dem ein 3D-Titelobjekt platziert wurde

360°-Inhalte in andere Videos integrieren - Bearbeitungsmodus „Ausschnitt aus Panorama wählen“

Um 360°-Videos oder Fotos in normale Videos zu integrieren, gehen Sie folgendermaßen vor:



1. Laden Sie Ihr 360° Video oder Foto. Erfolgt eine Rückfrage, ob Sie in den 360°-Modus wechseln wollen, müssen Sie diese Frage mit „Nein“ beantworten, denn Sie wollen ja gerade kein 360°-Video erstellen, sondern nur ihre 360°-Aufnahmen in einem normalen Video nutzen.
2. Wählen Sie das Objekt aus und aktivieren Sie die 360°-Bearbeitung (1).
3. Mit „Ausrichtung“ (2) legen Sie die Blickrichtung fest. Sie können auch eine Kamerafahrt durch den 3D-Raum simulieren, indem Sie diese Parameter und den Blickwinkel (4) durch Keyframes animieren (siehe Seite 171).
4. Der „Aufnahmewinkel“ (3) ist für 360° Videos voreingestellt fest auf 360° eingestellt, für Panoramafotos mit einem geringeren Aufnahmewinkel können Sie hier ein Häkchen setzen und einen anderen Winkel einstellen. Tasten Sie sich an den „genauen“ Wert heran, in dem Sie einfach das Ergebnis nach Augenmaß bewerten und die Gradzahl entsprechend anpassen.
5. „Blickwinkel“ (4) legt fest, wie weit Sie in den Raum für Details hineinzoomen wollen bzw. wie weit heraus, um möglichst viel zu sehen.
6. Mit den restlichen Parametern kann die eine eventuelle Verzerrung korrigiert werden: Der „Superweitwinkel“ (5) ermöglicht eine Erweiterung des Blickwinkels über die maximal möglichen 180% hinaus auf bis auf 360°. Damit können z. B. sogenannte Miniwelten erstellt werden. Durch die Fischaugenlinse („Fisheye“ 6) wird die Perspektive verzerrt dargestellt. Sind bei einem Bild durch den Weitwinkel bereits Verzerrungen zu sehen, kann der Fisheye-Effekt genutzt werden, um diese Weitwinkelverzerrungen zu korrigieren. Zum Beispiel kann ein gewölbter Horizont „begradigt“ werden.

360° Szenenrotation

Mit diesem Effekt lässt sich die gesamte 360°-Szene in allen drei Raumachsen drehen. Damit können Sie korrigieren, wenn die 360°-Kamera bei der Aufnahme verkehrt herum oder schief gehalten wurde.

Vorverarbeitung / Stitching

Stitching bezeichnet das Zusammenrechnen der Bilder der einzelnen Kameras zu einem großen Bild und der Projektion des kugelförmigen Bildes die rechteckige Fläche des Videos. Während bessere Kameras das bereits in der Kamera erledigen, erzeugen einfache Kameras mit nur zwei Objektiven ein Video, das erst zu einem richtigen 360° Video „gestitcht“ werden muss.



Ungestitchtes Videobild der zwei 180° Fischaugen-Objektive einer 360° Kamera

Meist wird zu den Kameras eine entsprechende Stitching-Software mit geliefert, eleganter ist es aber, das direkt im MAGIX Video deluxe zu erledigen. Sie finden die Stitching-Funktion im Mediapool, Reiter Effekte im Abschnitt 360°-Video.

Wählen Sie das Videoobjekt aus und den Effekt aus und klicken Sie auf „Effekt anwenden“. Das Video sollte im Videomonitor jetzt so aussehen:



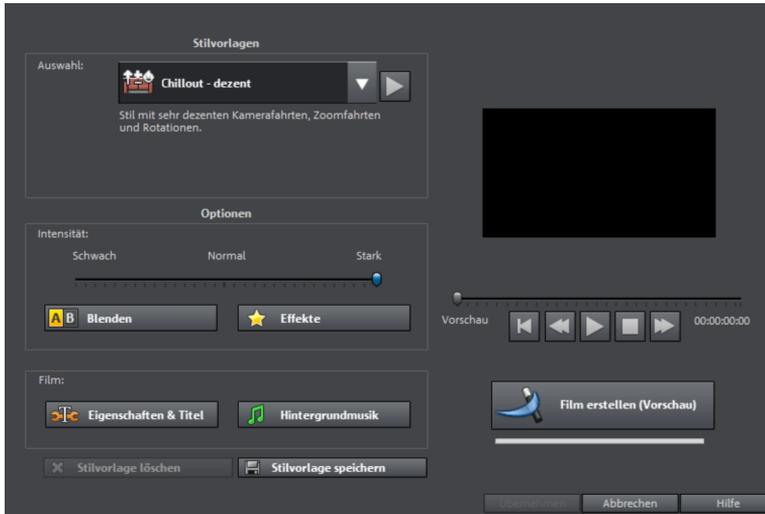
Für die gängigsten 360° Kameras mit zwei Objektiven gibt es im Listenfeld oben Voreinstellungen, für andere Kameramodelle können Sie darunter die Parameter entsprechend anpassen.

Hinweis: Video deluxe erkennt das meiste 360° Videomaterial, das „gestitcht“ werden muss automatisch und wendet den Effekt automatisch an.

MAGIX Fotoshow Maker

Der Assistent MAGIX Fotoshow Maker ist ideal, um Standbildaufnahmen automatisch in bewegte Bilder zu verwandeln und sie mit Effekten und Hintergrundmusik zu versehen.

- Öffnen Sie den MAGIX Fotoshow Maker über das Menü „Bearbeiten“ > „Assistenten“.



Stilvorlagen

Hier wählen Sie eine Vorlage aus, die Ihren Vorstellungen am nächsten kommt.



Diese Schaltfläche spielt ein Beispiel mit der gewählten Stilvorlage ab.

Stilvorlagen speichern/löschen



Selbst erstellte Stilvorlagen tauchen mit in der Liste der mitgelieferten Stilvorlagen auf.



Falls gewünscht, lassen sie sich auch wieder löschen.

Intensität

Regelt den Anteil der Video- und Bildobjekte, die mit Effekten versehen werden. Bei „Normal“ erhalten Sie einen ausgewogenen Anteil, bei „Schwach“ bzw. „Stark“ entsprechend weniger oder mehr Effekte.

Blenden

Über diese Schaltfläche lassen sich verschiedene Blenden einzeln zu- und abschalten.

Mit den Schieberegler im Blendendialog wird der Anteil der einzelnen Blendenarten eingestellt.

Dauer der Blenden: Hier stellen Sie die Länge der Blenden in Sekunden ein.

3D Blenden benutzen Stereo3D-Modus: Ist dieser Punkt aktiviert, wird von 3D-Blenden der Stereo3D-Modus verwendet.

Zufällige Blenden: Die Schieberegler werden auf zufällige Werte eingestellt.

Mit der Abspiel-Schaltfläche unter dem Programmmonitor lässt sich eine Vorschau abspielen.

Effekte

Über diese Schaltfläche lassen sich verschiedene Effekte einzeln zu- und abschalten.

Mit den Schieberegler im Dialog werden die Anteile der jeweiligen Effektarten dosiert.

Zufällige Effekte: Die Schieberegler, die die Effektanteile steuern, werden nach dem Zufallsprinzip eingestellt.

Besondere Bildformate intelligent behandeln

Panoramen und Hochkantfotos können „intelligent“ behandelt werden. Ist diese Option ausgewählt, bekommen Panoramen und Hochkantbilder spezielle Effekte, die auf diese Formate abgestimmt sind. Diese Effekte lassen sich ebenfalls in der Detailansicht an- und abwählen.

Ist die Option abgewählt, werden für diese Bilder die gleichen Effekte verwendet wie für alle anderen Bilder auch.

Liste der Effekte / Blenden

Über das Listensymbol lassen sich Effekte oder Blenden der jeweiligen Kategorie einzeln zu- und abschalten. Über die Pfeiltaste unter dem Vorschaumonitor lässt sich eine Vorschau abspielen.

Eigenschaften & Titel



Filmlänge

Resultierende Filmlänge: Dies ist eine Schätzung, wie lang der Film nach dem Anwenden des MAGIX Fotoshow Makers sein wird.

Verfügbare Musik: Dies ist die Gesamtlänge der Musik, die momentan ausgewählt ist. Unter „Hintergrundmusik“ (siehe Seite 253) lässt sich detailliert einstellen, welche Musikstücke verwendet werden sollen.

Filmlänge an die Musik anpassen: Es wird versucht, die Länge von Foto-Objekten an die Hintergrundmusik anzupassen. Ist der Film zu kurz, wird die Musik abgeschnitten. Falls der Film zu lang ist, wird die Musik wiederholt.

Musiklänge an den Film anpassen: Foto-Objekte bekommen die hier eingestellte Länge, der entstehende Film wird mit Musik aufgefüllt. Die Musik am Ende des Filmes wird ausgeblendet.

Video-Objekte einbeziehen

Videos verarbeiten: Ist diese Option gesetzt, so werden auch Videos automatisch mit Effekten und Blenden versehen.

Länge: Hier lässt sich einstellen, ob die Originallänge der Videos erhalten oder eher gekürzt werden soll.

Vor- und Abspann

Hier lassen sich Texte für Vor- und Abspann festlegen.

Eigener Text: Hier geben Sie den jeweiligen Text für Vor- oder Abspann ein, der von MAGIX Fotoshow Maker hinzugefügt wird.

Datei verwenden: Es lässt sich auch eine Titelvorlage, eine Video- oder Bilddatei angeben, die jeweils verwendet wird.

Hinweis: Die mittels MAGIX Fotoshow Maker erzeugten Titel lassen sich natürlich jederzeit nachbearbeiten (siehe Seite 138).

Zusammengehörige Aufnahmen gruppieren

Bei aktivierter Option wird versucht, zusammengehörige Ereignisse anhand ihres Dateidatums zu erkennen und die verschiedenen Ereignisgruppen optisch

voneinander zu trennen. Bei der Erkennung der einzelnen Ereignisgruppen wird die Zeitspanne aller Ereignisse zu Grunde gelegt, um eine sinnvolle Trennung zu erreichen.

Gruppe mit Schwarzblende beginnen: Zwischen den verschiedenen Ereignisgruppen wird eine Schwarzblende eingefügt.

Gruppe mit Titel unter Schwarzblende beginnen: Zwischen den verschiedenen Ereignisgruppen wird eine Schwarzblende eingefügt. Zusätzlich wird währenddessen ein Titel mit sinnvollen Zeitangaben eingeblendet - zum Beispiel 1./2./3. Tag, wenn die Ereignisse sich über mehrere Tage erstrecken.

Gruppe mit Titel unter Bild beginnen: Zwischen den verschiedenen Ereignisgruppen wird eine Schwarzblende eingefügt. Zusätzlich wird nach der Schwarzblende ein Titel mit sinnvollen Zeitangaben eingeblendet - zum Beispiel 1./2./3. Tag, wenn die Ereignisse sich über mehrere Tage erstrecken.

Hintergrundmusik

Hier lässt sich festlegen, ob und welche Musikstücke als Hintergrundmusik genutzt werden.

Hintergrundmusik verwenden: Es wird Hintergrundmusik eingefügt.

Datei(en) laden: Es öffnet sich ein Dateiauswahldialog, in dem Sie einen Ordner mit Musikstücken ansteuern und die entsprechende Datei - oder mehrere - auswählen können.

Entfernen: Die markierten Musikstücke werden aus der Liste entfernt und nicht mehr verwendet.

Zufällige hinzufügen: MAGIX Video deluxe wählt zufällige Musikstücke aus dem Ordner „Import > Eigene Medien > Fotoshow-Musik“ des Media Pools aus.

Vorhören: Das markierte Musikstück lässt sich über diese Schaltfläche vorhören.

Lautstärkeverhältnis: Über diesen Schieberegler wird das Lautstärkeverhältnis zwischen Originalton (O-Ton) und Hintergrundmusik eingestellt.

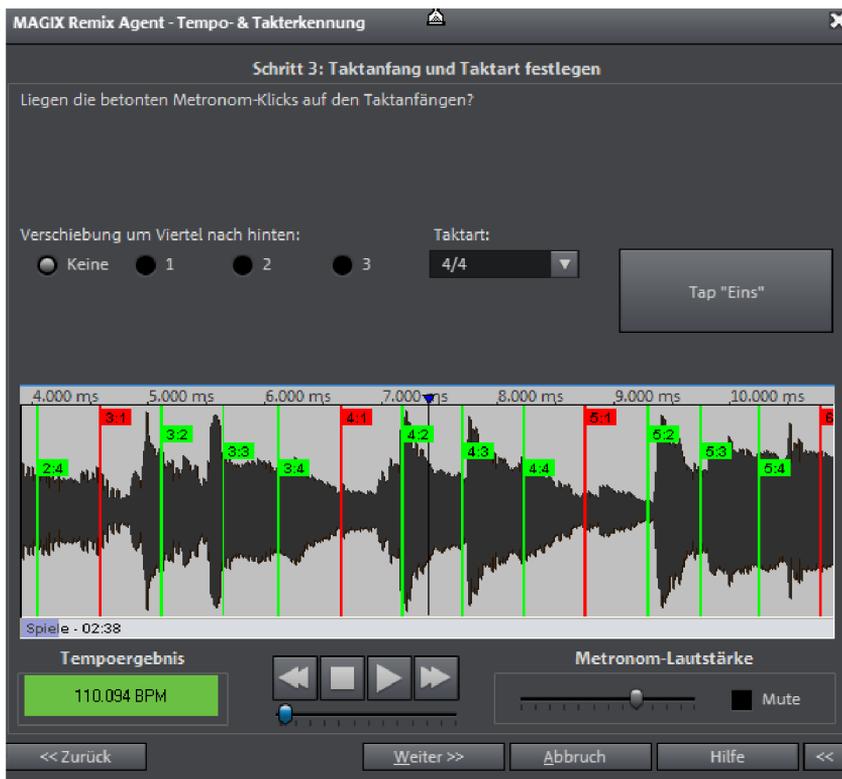
Tipp: Musikstücke, die in der 5. Spur liegen, werden mit bei den Musikstücken für die Hintergrundmusik aufgelistet und verwendet.

Takterkennungsassistent

Hinter der Option „Takterkennungsassistent...“ im Kontextmenü von Audio-Objekten verbirgt sich die Möglichkeit, das Tempo und den Takt von Audio-Objekten zu analysieren. Dies ist besonders hilfreich, um z. B. für ein Musikvideo Bildsequenzen mit Musik zu synchronisieren.

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

- Laden Sie dazu einen passenden Song in MAGIX Video deluxe und wählen Sie in dessen Kontextmenü „Takterkennungsassistent“. Der Dialog „MAGIX Remix Agent“ wird geöffnet. Mit diesem Werkzeug wird der Song rhythmisch analysiert.



Folgen Sie den Anweisungen des Assistenten, um den Takt des ausgewählten Musikstücks zu bestimmen.

Im letzten Schritt haben Sie drei Möglichkeiten, die ermittelten Informationen zu verwenden:

- „Remix-Objekte erzeugen“ zerteilt Ihr Audio-Objekt in einzelne Objekte, die jeweils einen Takt lang sind.

- „Tempo anpassen“ passt entweder das Tempo des analysierten Objekts an das Arrangementtempo an oder umgekehrt.
- „Nur Tempo- & Taktinfo speichern“ speichert lediglich die ermittelten Informationen ab. Diese Option ist vor allem für die nachfolgend beschriebene musikalische Schnittanpassung wichtig.

Hinweis: Über das Menü „Bearbeiten > Musikalische Schnittanpassung“ können Sie MAGIX Video deluxe auch automatisch alle Video-Objekte der ersten Spur nach dem Takt des analysierten Audio-Objekts anordnen lassen.

Hinweis: Diese Funktion ist nur in der Plus/Premium-Version verfügbar.

Abspielmarker und Objektende setzen

Vor dem Öffnen des Remix Agent sollten Sie den Abspielmarker im Projektfenster auf die Position im Song-Objekt setzen, ab dem die Detektion starten soll. Enthält der Song ein längeres Intro, das keinen Beat enthält, sollten Sie den Abspielmarker erst nach dem Intro setzen.

Als einfache Regel gilt:

- Der Tempo- und Takterkennungsassistent sollte immer mit tanzbarer Musik „gespeist“ werden.
- Der Abspielmarker sollte außerdem immer kurz vor einen Viertelnoten-Beat oder noch besser kurz vor einen Beat zum Taktanfang gesetzt sein.
- Steht der Abspielmarker vor dem Audio-Objekt, wird das Objekt von Anfang an untersucht.
- Soll die Detektion nicht bis zum Songende laufen, kann das Objekt mit dem Objektanfasser am Objektende entsprechend verkürzt werden.

Überprüfung der Automatischen Tempoerkennung

Die Analyse erfolgt in vier Schritten:

Schritt 1: Überprüfung des Startmarkers

Schritt 2: Tempoerkennung

Schritt 3: Taktanfänge festlegen

Schritt 4: Anwendung der BPM- und Takterkennung

Schritt 1: Überprüfung des Startmarkers

Bevor sie die Analyse beginnen, sollten Sie den Startmarker im Projekt an die Stelle setzen, an der das rhythmische Material beginnt. Also z. B. hinter ein Intro. Wenn der Assistent keine rhythmischen Informationen ermitteln kann, fragt er im ersten Schritt danach, ob der Startmarker hinter dem Intro liegt. Sie können ihn im Dialog an eine passende Stelle versetzen.

Wenn der Anfang des Musikstücks nicht über eine rhythmische Struktur verfügt, erfolgt eine Abfrage, ob der Startmarker versetzt werden soll.

Schritt 2: Überprüfung der automatischen Tempoerkennung

Anschließend beginnt der Remix Agent mit der Analyse des Audiomaterials und versucht dabei, das Tempo zu bestimmen. Das Objekt wird abgespielt, wobei ein regelmäßiger Metronom-Klick ertönt sowie nummerierte grüne Beat-Striche im Wellenformdisplay erscheinen.

Unter dem Wellenformdisplay befindet sich auf der linken Seite eine Anzeige, in der das gefundene Tempo in BPM dargestellt wird. In der Mitte steht Ihnen eine kleine Transportkontrolle zur Verfügung, um Ihnen die Navigation zu erleichtern. Der Schieberegler dient als Positionskontrolle. Zur Steuerung der Metronomlautstärke befindet sich auf der rechten Seite ein weiterer Schieberegler sowie eine „Mute“-Schaltfläche.

Nicht immer klappt die automatische Tempoerkennung auf Anhieb. Wenn Sie die Metronom-Klicks nicht im Rhythmus der Musik hören, klicken Sie auf die Schaltfläche „Nein“ im oberen Teil des Dialogs, um zur manuellen Tempoeingabe zu gelangen.

Für die Korrektur des Metronomtempos und einer eventuell auftretenden Zeitverschiebung zwischen den Metronom-Klicks stehen Ihnen die Tempokorrektur sowie die Schaltfläche „Tap Tempo“ zur Verfügung:

Tempokorrektur: Der Remix Agent bietet Ihnen verschiedene Tempi an. Dabei ist das Tempo, welches der Remix Agent als das wahrscheinlichste ermittelt hat, voreingestellt. Sollte das ermittelte Tempo nicht passen, wählen Sie aus der Liste ein anderes, passenderes Tempo aus. Beim nächsten Abspielen des Objekts sollte es mit dem Metronom-Klick synchron laufen.

On-/Off-Beat-Korrektur: Nun kann es allerdings dazu kommen, dass zwar das Tempo stimmt, aber die Schläge noch verschoben sind. Abhilfe dafür schafft die „On-/Off-Beat-Korrektur“, die Ihnen Alternativen anbietet, die Taktschläge je nach Komplexität des Rhythmus zu versetzen. Probieren Sie die Alternativen aus, bis Sie hören, dass die Metronom-Klicks synchron zu den Taktschlägen laufen.

Tap Tempo: Alternativ zur Tempoauswahl unter „Tempokorrektur“ können Sie im Takt der Musik auf die „Tap Tempo“-Schaltfläche klicken oder die **Taste „T“** auf Ihrer Tastatur drücken. Dabei erscheinen zusätzlich blaue Linien im Wellenformdisplay. Nach mindestens 4 Taps versucht der Remix Agent das richtige Tempo aus der Liste im Bereich „Tempokorrektur“ auszuwählen. Das Display neben der „Tap Tempo“-Schaltfläche zeigt dazu den aktuellen Stand. „Tappen“ Sie solange, bis die rote Anzeige „Unlocked“ in die grüne Anzeige „Locked“ wechselt.

Mit der **Taste „0“** können Sie die Viertel während des Abspielens manuell setzen. Umliegende Marker werden dabei automatisch so entfernt, dass das eingestellte Tempo grundsätzlich erhalten bleibt.

Mit der Maus können Sie einzelne Marker verschieben. Wenn Sie gleichzeitig die Taste „Strg“ gedrückt halten, werden alle folgenden Marker mit verschoben

Stimmen nun die Metronom-Klicks mit dem Takt der Musik überein, können Sie zum nächsten Schritt übergehen.

Schritt 3: Taktanfang und Taktart festlegen

Stellen Sie zunächst die Taktart ein. Voreingestellt ist immer der 4/4 Takt. Nun korrigieren Sie gegebenenfalls den Taktanfang. Der Beat auf dem Taktanfang sollte immer mit dem hohen, betonten Metronom-Klick bzw. der roten Linie im Wellenformdisplay übereinstimmen.

Die Korrektur kann in nur einem Schritt erfolgen: Wenn der Taktanfang zu hören ist, klicken Sie einmal mit der Maus auf die Schaltfläche „**Tap Eins**“ oder betätigen die **Taste „T“** auf der Tastatur.

Alternativ dazu können Sie auch direkt im Dialog wählen, um wie viele Viertel-Noten die „Eins“ nach hinten zu schieben ist.

Mit der **Taste „0“** können Sie außerdem die Position der Taktanfänge während des Abspielens einzeln tappen. Dadurch haben Sie eine effiziente Möglichkeit, die Taktanfänge längerer Abschnitte zu korrigieren.

Stimmen nun auch die Taktanfänge des Songs, führen Sie den letzten Schritt durch.

Schritt 4: Anwendung der BPM- und Takterkennung

Wählen Sie, welche Aktion durchgeführt werden soll:

- **Remix-Objekte erzeugen:** Das Objekt wird in Remix-Objekte in Taktlänge zerlegt. Wenn die Funktion „Audioquantisierung“ aktiv ist, werden die Remix-Objekte genau in das Taktraster des Arrangements eingepasst. Die Remix-Objekte können dann rhythmisch perfekt in anderer Reihenfolge angeordnet, mit Remix-Objekten von anderen Tracks oder beliebigen Loops gemischt oder überblendet werden.
- **Tempo anpassen:** Wenn das Objekt- und das Arrangementtempo aneinander angepasst werden sollen, besteht die Möglichkeit, entweder das Objekt-Tempo durch Timestretching oder Resampling an das Arrangementtempo anzupassen oder umgekehrt das Arrangementtempo an das Tempo des Objekts. Da die meisten Musikstücke leichte Temposchwankungen aufweisen, ist die zeitliche Übereinstimmung oft nicht perfekt: Arrangement und Musik „laufen“ mit der Zeit auseinander. Wenn das Objekttempo an das Arrangementtempo angepasst wird, kann dies durch die Audioquantisierung verhindert werden.

- **Nur Tempo- & Taktinfo speichern:** Die Tempo- und Taktinformationen werden in das Audiomaterial übernommen, Objekt und VIP werden nicht verändert. Auf Grundlage dieser Informationen werden nun die Schnitte des Bildmaterials in Spur 1 neu gesetzt.

Stapelkonvertierung

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

Aufrufen der Stapelkonvertierung

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

Folgende Szenarien gibt es:

- **Die Stapelkonvertierung wurde über das Kontextmenü im Media Pool (siehe Seite 27, siehe Seite 46) aufgerufen:** Die zuvor im Media Pool markierten Dateien werden in die Auftragsliste übertragen und können in die verfügbaren Formate konvertiert werden.
- **Es ist nur ein leerer Film geöffnet:** In diesem Fall erreichen Sie die Stapelkonvertierung über das Menü „Datei“. Es öffnet sich zusätzlich zur Stapelkonvertierung ein Dialog, in welchem Videodateien ausgewählt und geladen werden können, die in andere Formate konvertiert werden sollen.
- **Ein Film mit Videomaterial und mehr als einem Objekt in der ersten Spur ist geöffnet:** Sie öffnen die Stapelkonvertierung über das Menü „Datei“ oder das Tastaturkürzel S. Es erscheint zunächst ein Dialog, in dem Sie auswählen, welche Aufträge für die Stapelkonvertierung angelegt werden sollen:
 - **Objekte im Film:** Hier werden alle in der ersten Spur vorhandenen Objekte in einzelne Videodateien exportiert.
 - **Mehrere Filme:** Der geöffnete Film wird als ganzes Video exportiert. Im Dialog können weitere Filme zur Liste der Aufträge hinzugefügt werden.
 - **Kapitel:** Alle Kapitel des aktuellen Films werden als einzelne Videodateien konvertiert.
- **Mehrere Filme mit Videomaterial sind geöffnet:** Jeder geöffnete Film wird als ganzes Video exportiert. Das lohnt sich für besonders große Projekte mit vielen Einzelfilmen, so dass nicht jeder Film separat exportiert werden muss.

Voreinstellung

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

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

Anstehende Aufträge für die Stapelkonvertierung

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

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

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

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

Formateinstellung der ausgewählten Konvertierungsaufträge

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

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

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

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

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

Computer nach erfolgreichem Export herunterfahren

Diese Option ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie viele Filme mit langer Spieldauer exportieren und dabei ein besonders hochwertiges und damit rechenaufwändiges Zielformat verwenden. Sie können den Computer die einzelnen Aufträge abarbeiten lassen, er wird nach dem Beenden aller Aufträge regulär heruntergefahren.

Stapelkonvertierung starten

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

Hinweis: Während des Stapelkonvertiervorganges werden unkritische Meldungen unterdrückt, die beim normalen Importprozess in MAGIX Video deluxe erscheinen könnten. Ziel ist es, eine möglichst unterbrechungsfreie Konvertierung aller Aufträge durchführen zu können.

Trotzdem gibt es einige wichtige Meldungen, die eine Eingabe erfordern können. Stellen Sie daher vor einer langwierigen Stapelverarbeitung sicher, dass die zu konvertierenden Dateien oder das Projekt problemlos geladen werden können.

Auch größere Projekte können direkt auf Disc gebrannt werden. Dabei wird das Projekt gegebenenfalls automatisch auf mehrere CDs verteilt. Ein auf die erste CD eines solchen Backups gebranntes Wiederherstellungsprogramm sorgt für das bequeme Wiedereinspielen des Backups.

Projekt von Video-Disc wiederherstellen

Mit diesem Menübefehl können Sie ein auf einer Disc gespeichertes Projekt-Backup wiederherstellen. Dazu muss die Disc mit der Option „**Projektbackup hinzufügen**“ gebrannt worden sein (siehe „Disc brennen“ Dialog -Optionen).

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

Wenn Sie die Option „**Nur die Bilddateien wiederherstellen**“ auswählen, werden nur die auf der Disc enthaltenen originalen Bilddateien wiederhergestellt.

Backup-Projekt laden

Alle von MAGIX Video deluxe angelegten Backups werden in einem Dialog aufgelistet und können geladen werden. Solche automatischen Backups erhalten die Dateiendung MV_ (Unterstrich). Diese Option ist nützlich für Notfälle, z. B. bei Programmabsturz oder wenn Sie während der Bearbeitung unabsichtlich abgespeichert haben, aber wieder zur vorherigen Version des Films zurückkehren wollen.

Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + O

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

Löschassistent

Bei jedem Brennvorgang wird ein Disc Image angelegt, daher kann die Festplatte schnell an ihre Grenzen kommen, wenn Sie sehr viele Discs brennen. Mit dem Löschassistenten lassen sich Projekte, die darin verwendeten Mediendateien von der Festplatte und die Disc Images löschen. Nutzen Sie diese Funktion, um Festplattenplatz für neue Projekte freizumachen.

Vorsicht: Wenn Sie die im Film verwendeten Dateien außerdem noch in anderen Filmen verwendet haben (wie z. B. eigene Trailer, Titelmusiken etc.), sollten Sie vorher von diesen Dateien Sicherheitskopien machen.

Bestimmte Dateien löschen

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

Überflüssige Dateien suchen und löschen

Wählen Sie diese Option, wenn Sie überflüssige Dateien suchen oder Platz auf Ihrer Festplatte freigeben möchten. Der Löschassistent sucht automatisch nach Dateien, die während der Arbeit mit MAGIX Video deluxe entstanden sind und nicht mehr benötigt werden. Vor dem Löschvorgang erhalten Sie weitere Informationen in den Dialogen. Zudem gibt es noch eine Sicherheitsabfrage.

Erweitert

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

Brennen

In der Oberfläche „Brennen“ erzeugen Sie ein Auswahlmenü, um anschließend das gesamte Projekt mitsamt allen enthaltenen Filmen und dem Auswahlmenü auf eine Disc zu brennen.



Über diese Schaltfläche wechseln Sie in die „Brennen“-Oberfläche.

Vorschau und Bearbeiten

MAGIX Video deluxe bietet zum Gestalten des Disc-Menüs zwei verschiedene Modi an.



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



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

Fernbedienung

Die virtuelle Fernbedienung ist ein wichtiges Hilfsmittel, um das Verhalten der späteren Disc zu überprüfen.

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



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

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

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

Play: Die Wiedergabe wird mit dem ersten Menüeintrag gestartet. Falls Kapitelmenüs vorhanden sind (siehe Seite 268), wird zuerst in das Kapitelmenü gewechselt. Drücken Sie erneut die Play-Taste, wird die Wiedergabe mit der ersten Szene des Films gestartet.

Stopp: bricht die Wiedergabe ab.

Disc: wechselt auf die erste Seite des Filmmenüs.

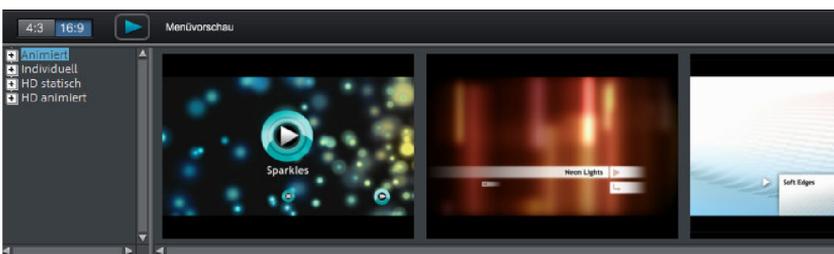
Sub: wechselt in das Kapitelmenü (soweit vorhanden) des aktuell ausgewählten Films.

Menü

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

Vorlagen

Im unteren Bereich finden Sie die Menüvorlagen.



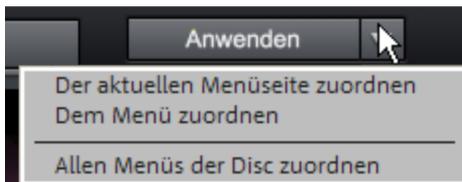
Links befindet sich eine Baumstruktur zur Auswahl verschiedener Arten von Menüvorlagen. Oberhalb davon sollten Sie zunächst einstellen, ob Vorlagen im Verhältnis „16:9“ oder „4:3“ verwendet werden sollen.

- **Animiert (DVD):** Diese Vorlagen enthalten Hintergrund- und Intro-Videos mit Musik. Die Bedienelemente werden in verschiedenen Zuständen dargestellt. Die Vorlagen sind nur für Mini-DVDs, DVDs und AVCHD-Discs nutzbar.
- **Statisch (nur 4:3; DVD):** Hier finden Sie Vorlagen aus normalen Hintergrundbildern und Bedienelementen.
- **Individuell:** Diese Vorlagen passen sich Ihrem Projekt an, d. h. die verwendeten Filme und Szenen werden direkt in das Menü mit eingebunden.
- **HD statisch (nur 16:9; DVD, Blu-ray, AVCHD, WMV HD):** Diese Vorlagen enthalten gestochen scharfe und hochauflösende Hintergrundbilder, die besonders auf HDTV-Geräten zur Geltung kommen.
- **Filmvorlagen (nur 16:9):** Hier finden Sie Menüvorlagen, die speziell für die Filmvorlagen (siehe Seite 231) aus dem Media Pool erstellt wurden.

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

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

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

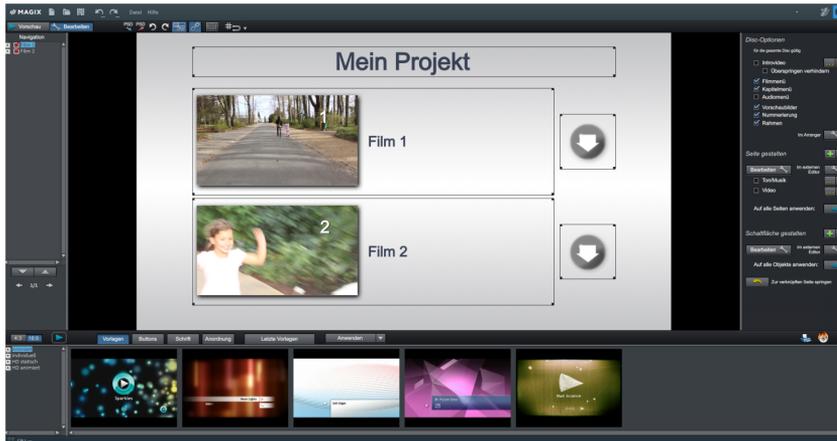


Hinweis: Einige Menüvorlagen liefern Introvideos mit fließendem Übergang zur eigentlichen Menüseite.

Menüelemente bearbeiten



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



Menüelemente bearbeiten

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



Rückgängig: Mit diesem Befehl können die letzten Bearbeitungen zurückgenommen werden.



Wiederherstellen: Dieser Befehl nimmt einen unmittelbar zuvor ausgeführten Rückgängig-Befehl wieder zurück.



Seitenverhältnis festsetzen: Um Verzerrungen zu vermeiden, können Sie das Seitenverhältnis der Menüelemente festsetzen.



Gruppieren: Menüelemente werden zusammen mit Beschreibungstext und Nummer verschoben oder skaliert.



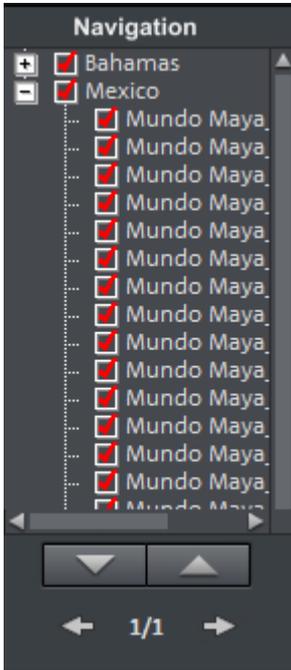
TV-Anzeigebereich in Vorschaumonitor einblenden: Mit dieser Option werden die Bildränder des Fernsehers (siehe Seite 181) als Linien am Vorschaumonitor angezeigt.



Raster: Mit dieser Schaltfläche können Sie ein Raster aktivieren, um die Positionsrahmen exakt aneinander auszurichten. Über den kleinen Pfeil neben der Schaltfläche lässt sich ein Dialog zur genauen Einstellung des Rasters aufrufen.

Navigation

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



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

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

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

Disc-Optionen

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

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

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

Das Disc-Menü besteht prinzipiell aus zwei Ebenen.

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

Kapitelmenü: Dies ist die tiefere Ebene des Disc-Menüs, welches die Kapitelmarker eines Films als Menüeinträge übernimmt. Mehr Informationen dazu finden Sie im Thema Kapitelmarker (siehe Seite 129).

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

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

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

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

Menühintergrund selbst erstellen

Den Menühintergrund können Sie frei bearbeiten oder neu erstellen.



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

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

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

Seite gestalten

Es lassen sich auch neue Menüseiten hinzufügen oder nutzlose entfernen.



Eine neue Menüseite wird hinzugefügt.



Die aktuelle Menüseite wird entfernt.

Hintergrund: Hier haben Sie drei Möglichkeiten, um ein statisches Hintergrundbild für das Menü zu erzeugen:

- Sie stellen einen bestimmten Farbwert für den Hintergrund ein.
- Sie wählen eine beliebige Bilddatei auf der Festplatte.
- Sie wählen einen bestimmten Frame aus dem Projekt.

Animierte Auswahlmenüs

Disc-Menüs lassen sich mit audiovisuellen Animationen versehen. Die Hintergrundvideos werden bei Bedarf als Endlosschleife abgespielt, während das Menü am Bildschirm angezeigt wird. Auch Hintergrundmusik in verschiedenen Formaten oder beliebige Hintergrundbilder lassen sich für das Menü verwenden.

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

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

Optionen für Hintergrundvideos:

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

Schaltfläche gestalten

MAGIX Video deluxe ermöglicht das einfache Bearbeiten aller Schaltflächen mitsamt den zugehörigen Menüeinträgen.



Über diese Schaltfläche oder per Doppelklick auf die Menüeinträge lassen sich selbst erstellte Menüeinträge bearbeiten. Dazu öffnet sich der Dialog mit den Eigenschaften des Menüeintrags (siehe Seite 272).



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



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

Es lassen sich auch neue Menüeinträge samt Schaltflächen hinzufügen oder nutzlose entfernen.



Ein neuer Menüeintrag samt Schaltfläche wird hinzugefügt.



Der ausgewählte Menüeintrag samt Schaltfläche wird entfernt.

Tipp: Wenn Sie ungenutzte Menüeinträge deaktivieren wollen, können Sie das über die Navigation (siehe Seite 268) tun.

**Bearbeiten**

Über diesen Button oder per Doppelklick auf die Menüeinträge lassen sich die selbst erstellten Menüeinträge bearbeiten. Dazu öffnet sich der Dialog mit den Eigenschaften des Menüeintrags (siehe Seite 272).

Hinweis: Das Kapitelmenü wird über die Kapitelmarker (siehe Seite 129) gebildet und kann mit diesen detailliert beeinflusst werden.

**Im externen Editor**

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

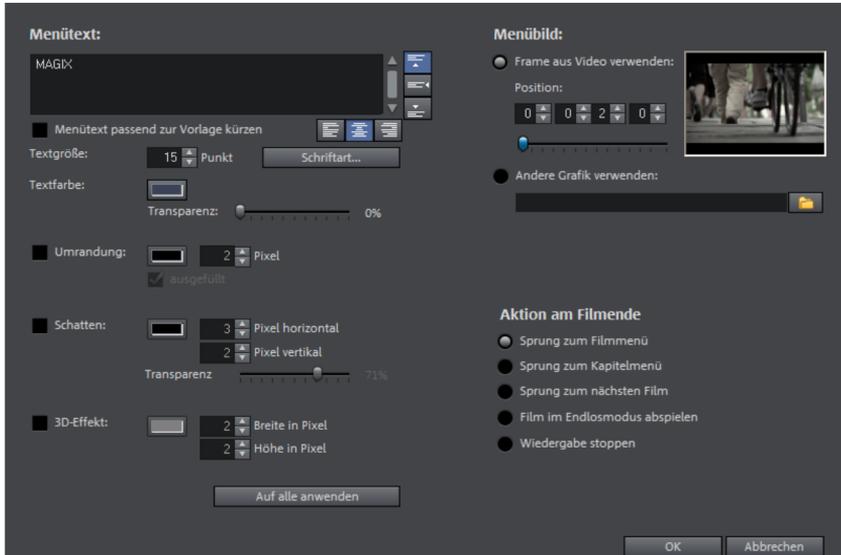
Zur verknüpften Seite springen

**Zur verknüpften Seite springen**

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

Eigenschaften des Menüeintrags/der Menüseite

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



Menütext

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



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



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

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

Textfarbe: Hier wird die Vordergrundfarbe des Textes definiert.

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

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

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

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

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

Menübild

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

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

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

Aktion am Filmende (nur Vorschaubilder im Filmmenü)

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

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

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

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

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

Eigene Menüeinträge bearbeiten

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

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

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

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

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

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

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

Eigene Vorlagen speichern

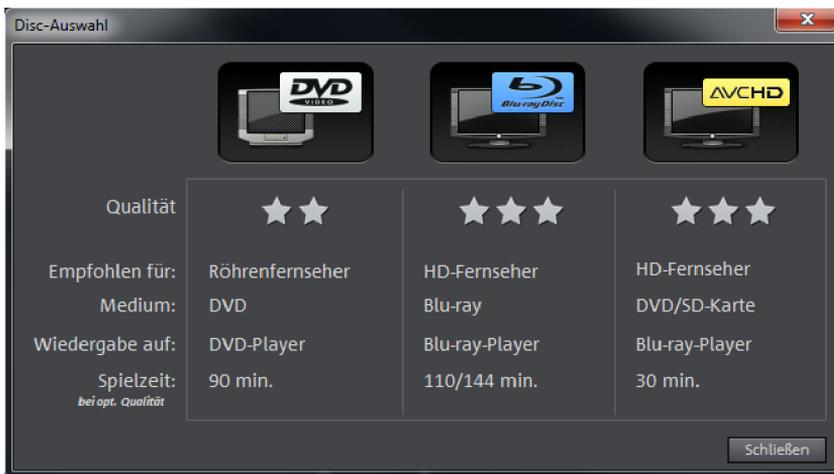
Haben Sie ein Menü nach Ihren Vorstellungen angepasst, können Sie es speichern, um es für andere Projekte auch nutzen zu können.

- Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Vorlage und wählen Sie im Menü „Unter „Letzte Vorlagen“ speichern“. Unterhalb des Bearbeitenbereichs unter „Letzte Vorlagen“ erscheint nun die Vorlage und ist für andere Projekte einsatzbereit.

Brennassistent



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



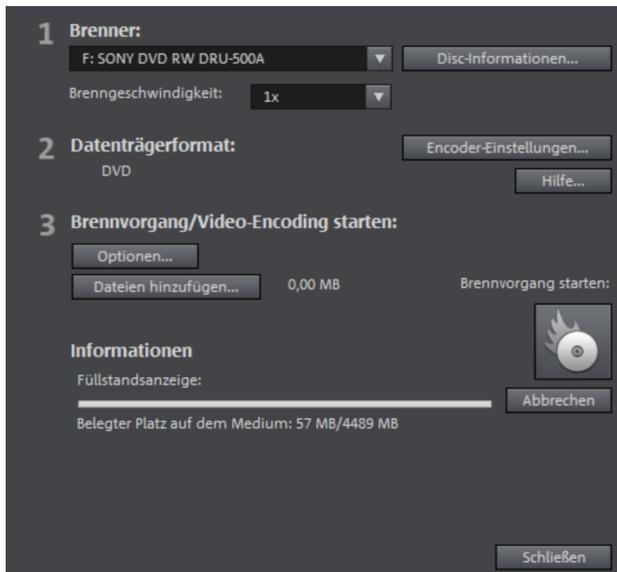
Wählen Sie aus, was für eine Disc Sie erzeugen möchten.

Zum Brennen einer Disc gehen Sie folgendermaßen vor:

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

Brenndialog

Hier wählen Sie Ihren Brenner, das Datenträgerformat und die Encoder-Einstellungen. Bei DVDs wird MPEG-2 verwendet. Blu-ray Discs verwenden ebenfalls MPEG-2, allerdings mit höheren Bitraten, um die großen HD-Auflösungen zu erreichen. AVCHD-Discs verwenden dagegen den wesentlich komplexeren MPEG-4/H.264-Codec, der ausführlich im Anhang „MPEG-4-Encoder-Einstellungen“ (siehe Seite 364) des PDF-Handbuchs bzw. der Hilfe (F1-Taste) dokumentiert ist.



Optionen

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

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

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

PC nach Brennvorgang herunterfahren: Aktivieren Sie diese Option, um den Computer nach abgeschlossenem Encoding und Brennen automatisch herunterzufahren. So können Sie z. B. am Abend das Encoden und Brennen starten, ohne dass Sie warten müssen, bis der Vorgang abgeschlossen ist, um anschließend den PC herunterzufahren.

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

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

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

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

Encoder-Einstellungen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Über „**Erweitert**“ erreichen Sie den Dialog „Erweiterte Einstellungen“. Hier lassen sich alle Feineinstellungen des MPEG-Encoders vornehmen. Lesen Sie dazu im Anhang „MPEG-1/2-Encoder-Einstellungen“ (siehe Seite 361) und „MPEG-4-Encoder-Einstellungen“ (siehe Seite 364).

Hardwarebeschleunigung beim Rendern verwenden

MAGIX Video deluxe unterstützt für AVCHD-Exporte, AVCHD- und Blu-ray Discs die Benutzung der Hardwarebeschleunigung. Dadurch lässt sich der Encodiervorgang spürbar beschleunigen. Ob die Hardwarebeschleunigung verwendet werden kann, hängt vom verwendeten Encoder und der im System verbauten Hardware ab.

- **Quick Sync Video:** Intel-Prozessoren ab „Sandy Bridge“ bei Verwendung des Standard-MPEG-4-Encoders (**siehe Seite 364**).

Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass alle nötigen Treiber dazu installiert sind.

Sofern Ihr System Hardwarebeschleunigung unterstützt, können Sie diese im Dialog „Encoder-Einstellungen“ unter „Erweitert...“ > „Hardwarebeschleunigung“ aktivieren.

Speicherplatz

Disc-Typ	Datenträger	Menü	Qualität	Länge (optimale Qualität)
DVD	DVD	Ja	***	98 Min.
Blu-ray Disc (siehe Seite 356)	Blu-ray Disc	Ja	*****	110 Min.
AVCHD (siehe Seite 357)	Blu-ray Disc DVD	Ja	*****	160 Min./Blu-ray Disc 30 Min./DVD

* Bei einigen DVD-Playern kann die Anzeigedauer in dessen Menü bestimmt werden. Je nach originaler Bildgröße (Dateigröße der Bilder) passen mehr oder weniger Bilder auf einen CD- oder DVD-Rohling.

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

Im Brenndialog von MAGIX Video deluxe gibt es eine Füllstandsanzeige, die direkt abschätzt, wie viel Platz Sie auf dem ausgewählten Disc-Typ mit den getroffenen Einstellungen belegen werden. Sobald Sie die Encoder-Einstellungen (siehe Seite 277) ändern, wird die Füllstandsanzeige aktualisiert.

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

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

Tipp: Weitere Informationen zur MPEG-Komprimierung und zu den Formaten finden Sie im Kapitel „Anhang: Video und Datenträger“ (siehe Seite 353) des PDF-Handbuchs.

Projekt auf mehrere Datenträger aufteilen

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

Manuell:

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

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

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

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

- Schalten Sie zurück in die „Bearbeiten“-Oberfläche und stellen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an der Sie den Film aufteilen wollen. Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Option „Schneiden > Film trennen“.
- Alle Passagen hinter dem Abspielmarker werden aus dem überlangen Film entfernt und als eigener Film angelegt. Beide Filme lassen sich über Filmreiter im Projektfenster ansteuern. Speichern Sie beide separat auf die Festplatte (Menüoption „Datei“ > „Filme verwalten“ > „Exportieren“, z. B. unter den Namen „Part1“ und „Part2“).
- Entfernen Sie einen der beiden Filme (z. B. „Part2“) aus dem Projekt (Menüoption „Datei“ > „Filme verwalten“ > „Aus Projekt entfernen“ (siehe Seite 287)).
- Schalten Sie in die „Brennen“-Oberfläche und brennen Sie den ersten Film („Part1“) auf CD oder DVD.
- Legen Sie ein neues Projekt an (Schaltfläche „Neu“) und laden Sie den zweiten Film („Part2“).
- Schalten Sie in die „Brennen“-Oberfläche und brennen Sie den zweiten Film („Part2“) auf CD oder DVD.

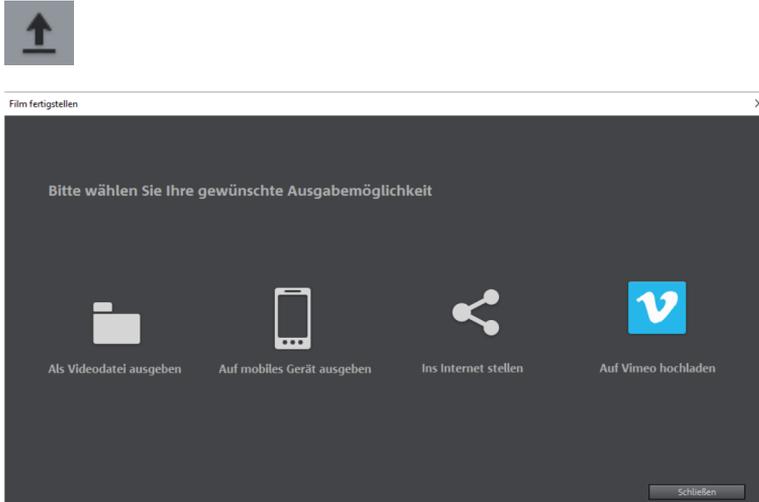
CD-Cover und Label erstellen



MAGIX Video deluxe enthält ein einfach zu bedienendes Druckcenter. Damit können Sie z. B. ein Cover, Booklet oder rundes Label gestalten und drucken. Öffnen Sie für nähere Informationen die programminterne Hilfe über F1.

Exportieren

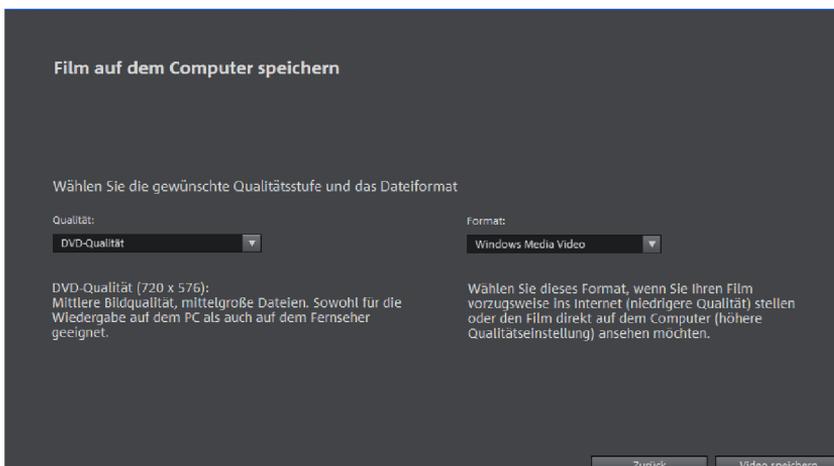
Über „Exportieren“ erreichen Sie den Exportassistenten mit den wichtigsten Ausgabemöglichkeiten für Ihre Videos.



Bitte beachten Sie, dass Sie hier nur den aktuellen Film exportieren. Die anderen Filme des Projekts und das Disc-Menü werden nicht berücksichtigt.

Als Videodatei ausgeben

Mit dieser Option können Sie einen Film mitsamt allen Objekten, Effekteinstellungen, Blenden, Texten u. ä. in eine Videodatei umwandeln und auf dem Computer speichern.



Im Dialog wählen Sie Qualität (z. B. DVD-Qualität) und Dateiformat (z. B. MPEG-4) aus. Im Dialog werden Sie direkt über die Eigenschaften Ihrer Auswahl informiert. Bitte beachten Sie, dass MAGIX Video deluxe bei Änderung des Formats auch die Qualität anpasst, wenn diese für Ihr gewähltes Format nicht optimal ausgewählt wurde.

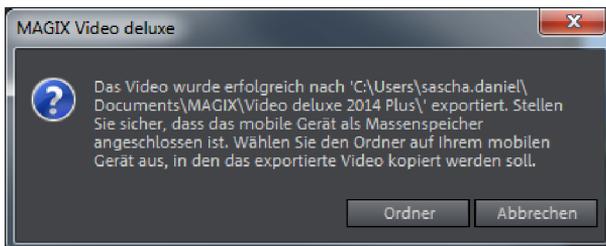
Hinweis: Hier stehen nur die bekanntesten und beliebtesten Formate zur Auswahl. Im Menü „Datei“ > „Film exportieren“ (siehe Seite 288) gibt es noch viele weitere Dateiformate.

Auf mobiles Gerät ausgeben

Sie können Ihr Projekt auch auf mobile Geräte ausgeben.

- Klicken Sie im Exportdialog auf „Auf mobiles Gerät ausgeben“.
- Wählen Sie Ihr mobile Zielgerät aus der Liste.
- Klicken Sie auf „Video speichern“.

MAGIX Video deluxe erzeugt nun eine Videodatei. Sie können den Fortschritt in einem Dialog nachverfolgen. Sobald der Export abgeschlossen ist, öffnet sich ein Dialog.



- Sofern Ihr mobiles Gerät mit Ihrem Computer verbunden ist, klicken Sie auf „Ordner“
- Wählen Sie im sich öffnenden Dialog Ihr mobiles Gerät und ggf. einen Unterordner und klicken Sie auf „OK“.

Ihr Video wird nun auf das mobile Gerät übertragen.

Hinweis: Normalerweise wird Ihr Gerät bei der Verbindung mit Ihrem PC als „Massenspeicher“ erkannt. Ggf. müssen Sie dazu vor Anschluss an den PC in den Einstellungen des Gerätes die Verbindungsabfrage so ändern, dass Sie beim Anschließen an den Computer den korrekten Verbindungstyp (z. B. „Massenspeicher“) auswählen können. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte in der Dokumentation Ihres Gerätes nach.

Ins Internet stellen

Mit dieser Option können Sie Ihren Film direkt auf die Plattform YouTube und Facebook hochladen. YouTube dürfte das bekannteste Portal für selbstgemachte Clips aller Art sein. Facebook ist eine weltweite Internet-Community.

Community:
YouTube

Titel:
2010-07-22

Beschreibung:

Schlagwörter:

Kategorie:
Film & Animation

Senden:
 Privat: Nur Sie und die von Ihnen ausgewählten Personen
 Öffentlich: Teilen Sie Ihr Video mit der ganzen Welt (Empfohlen)

Bitte laden Sie keine urheberrechtsgeschützten, pornografischen oder diskriminierende Videos in die Community. Beachten Sie, dass Sie nicht gegen geltende AGBs verstoßen.

[AGB](#)

Exporteinstellungen:
 Mittel (SD)
 Standard (2D)

OK Abbrechen

Community: Hier wählen Sie die Plattform aus:

- Facebook
- YouTube

Hinweis: Die folgenden Optionen werden abhängig von der gewählten Community angezeigt oder ausgeblendet.

Titel: Hier tragen Sie den Titel Ihres Films ein.

Beschreibung: Hier erstellen Sie eine Kurzbeschreibung Ihres Films, um die anderen Mitglieder der Community über Ihren Film zu informieren.

Schlagwörter: Geben Sie Begriffe ein, unter denen Ihr Video (neben der Beschreibung) gefunden werden kann.

Kategorie (nur YouTube): Wählen Sie hier die Kategorie, in der Ihr Film laufen soll.

Senden: Entscheiden Sie hier, ob der Film „Privat“, d. h. nur von Ihnen selbst und von den von Ihnen berechtigten Personen, oder frei zugänglich, d. h. „Öffentlich“ zu sehen sein soll.

Exporteinstellungen: Hier können Sie unterschiedliche Qualitätseinstellungen wählen.

Auf Vimeo hochladen

Mit dieser Option können Sie Ihren Film direkt auf Vimeo hochladen. Vimeo ist ein wachsendes Filmportal für anspruchsvollere Videofilme.

The screenshot shows a dark-themed dialog box titled "Ins Internet stellen" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following fields and options:

- Community:** A dropdown menu with "Vimeo" selected.
- Titel:** A text input field containing "2016-07-20 - 02".
- Beschreibung:** A large, empty text area for the video description.
- Schlagwörter:** A text input field for keywords.
- Senden:** Two radio button options:
 - Privat: Nur Sie und die von Ihnen ausgewählten Personen
 - Öffentlich: Teilen Sie Ihr Video mit der ganzen Welt (empfohlen)
- Disclaimer:** A small text block stating: "Bitte laden Sie keine urheberrechtsgeschützten, pornografischen oder diskriminierende Videos in die Community. Beachten Sie, dass Sie nicht gegen geltende AGB verstoßen." Below this is a link for "AGB".
- Exporteinstellungen:** Two dropdown menus. The first is set to "Internet-Qualität SD" and the second to "Standard (2D)".
- Buttons:** "OK" and "Abbrechen" buttons at the bottom right.

Titel: Hier tragen Sie den Titel Ihres Films ein.

Beschreibung: Hier erstellen Sie eine Kurzbeschreibung Ihres Films, um die anderen Mitglieder der Community über Ihren Film zu informieren.

Schlagwörter: Geben Sie Begriffe ein, unter denen Ihr Video (neben der Beschreibung) gefunden werden kann.

Senden: Entscheiden Sie hier, ob der Film „Privat“, d. h. nur von Ihnen selbst und von den von Ihnen berechtigten Personen, oder frei zugänglich, d. h. „Öffentlich“ zu sehen sein soll.

Exporteinstellungen: Hier können Sie unterschiedliche Qualitätseinstellungen wählen.

Menüs

Im „Aufnehmen“- und „Brennen“-Fenster sind bestimmte Menüpunkte nicht verfügbar. Die Menüreferenz beschreibt das vollständige Menü, wie Sie es im „Bearbeiten“-Fenster vorfinden.

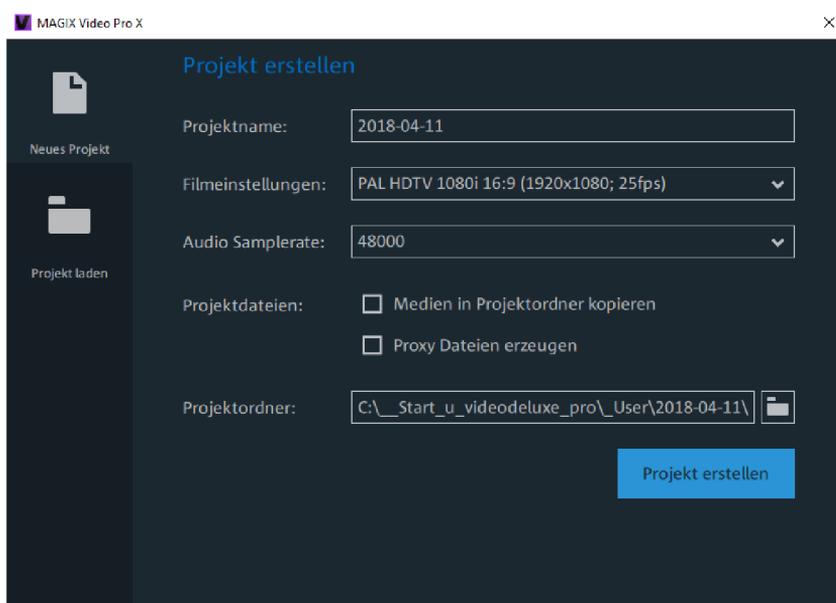
Menü Datei

Neues Projekt



Es wird ein neues MAGIX Video deluxe-Projekt erzeugt. Dazu öffnet sich der Start-Dialog

Hier können Sie wichtige Voreinstellungen für das Projekt treffen. Später können Sie diese Einstellungen über das Menü „Datei“ > „Einstellungen“ > „Film“ jederzeit ändern.



Neues Projekt

Projektname: Hier lässt sich ein Namen für das neue Projekt vergeben.

Filmeinstellungen: Hier stellen Sie das Zielformat für den Film ein, den Sie erzeugen wollen (Bildschirmnorm, Auflösung, Framerate). Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf die Qualität der internen Verarbeitung und kann jederzeit über „Datei > Einstellungen > Film“ (siehe Seite 77) geändert werden.

Audio-Samplerate: Hier stellen Sie die Audio-Samplerate der Tonspuren ein.

Medien in Projektordner kopieren: Hiermit können alle Dateien, die zum Projekt gehören, als Kopie im Projektordner abgespeichert werden. Gedacht ist diese Option vor allem für die Fälle, in denen das Ausgangsmaterial auf vielen Medien verteilt ist (externe Festplatten, USB-Sticks, Speicherkarten ...). Die interne Festplatte ist zur Bearbeitung eines Projekts in MAGIX Video deluxe am geeignetsten, da die Datenübertragen viel schneller ist als bei externen Festplatten. Bei externen Speichermedien kann es bei der Projektbearbeitung zu Rucklern kommen.

Automatisch Proxy-Dateien erzeugen: Hierbei wird das Originalmaterial beim Import in ein passendes Zielformat konvertiert, wodurch viel Zeit bei der Bearbeitung und beim abschließenden Export eingespart werden kann.

Projekt laden

Hier können Sie ein vorher gespeichertes Projekt auswählen und laden.

Tastaturkürzel: Strg + N

Öffnen



Mit dieser Option laden Sie ein Projekt oder eine Mediendatei. Beachten Sie beim Laden eines Projektes, dass dazu auch alle zugehörigen Mediendateien verfügbar sein müssen.

MAGIX Video deluxe sucht die verwendeten Audio- und Videodateien in den Ordnern, in denen sie sich beim Speichern des Projekts befanden.

Tastaturkürzel: Strg + O

Projekt speichern



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

Tastaturkürzel: Strg + S

Projekt speichern unter...

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

Tastaturkürzel: Umschalt + S

Filme verwalten

Neu

Mit dieser Option legen Sie einen neuen Film für Ihre Aufnahmen und importierten Dateien an. Da im Normalfall bereits ein Film geöffnet ist, müssen Sie entscheiden, ob der Film dem bestehenden Projekt hinzugefügt oder ein neues Projekt erstellt werden soll.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + N

Aus Projekt entfernen

Mit dieser Option entfernen Sie den aktuellen Film aus dem Projekt. Auf der Festplatte ist er aber noch vorhanden und kann jederzeit wieder geladen werden.

Tastaturkürzel: Strg + F4

Anhängen

Mithilfe dieser Funktion können Sie an einen geöffneten Film einen weiteren Film anhängen. Dieser wird ans Ende des bereits geöffneten Films gehangen und übernimmt automatisch dessen Filmeinstellungen.

Umbenennen

Hier können Sie einen neuen Namen für Ihren Film eingeben.

Importieren

Mit dieser Option importieren Sie einen Film in Ihr Projekt. Beachten Sie, dass dazu auch alle zugehörigen Mediendateien verfügbar sein müssen. MAGIX Video deluxe sucht die verwendeten Sounds und Videos in den Ordnern, unter denen sie sich beim Speichern des Films befanden.



Über die Tabs können Sie zwischen den Filmen umschalten.

Exportieren

Es öffnet sich ein Dialog, in dem ein Dateiname für den zu exportierenden Film angegeben werden muss. Den Film können Sie in anderen Projekten wieder importieren.

Hinweis: In der Filmdatei (*.mvd) werden alle Informationen über die verwendeten Mediendateien, Schnitte, Effekte und Titel gespeichert, nicht aber das Bild- und Tonmaterial selbst. Dieses befindet sich immer in den aufgenommenen bzw.

importierten Mediendateien, die während der gesamten Bearbeitung mit MAGIX Video deluxe unverändert bleiben. Um einen Film vollständig in einen eigenen Ordner zu speichern, um ihn z. B. auf einem anderen PC weiter zu bearbeiten, benutzen Sie die Funktion Film und Medien in Ordner kopieren.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + L

Film exportieren

Ein Film lässt sich über das Menü „Datei > Film exportieren“ in verschiedene Videoformate exportieren. Je nach gewähltem Format können die angebotenen Optionen variieren.

Voreinstellungen: Hier sind typische Einstellungen für das gewählte Format für die wichtigsten Anwendungen aufgelistet.



Mit „**Speichern**“ können Sie eigene Einstellungen speichern; mit „**Löschen**“ auch wieder aus der Liste entfernen.

Exporteinstellungen: Hier werden die allgemeinen Exportparameter wie Auflösung, Seitenverhältnis und Framerate eingestellt. Sie können die gängigsten Werte aus den Listenfeldern auswählen, für eigene Werte klicken Sie auf die „...“ Tasten. Die spezifischen Einstellungen für das gewählte Videoformat erreichen Sie über „**Erweitert**“. Mit „**Datei**“ können Sie Ihre Datei in einen anderen Ordner als den Voreingestellte (Mehr Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Ordner" auf Seite 81)n exportieren. Mit „**Datei ohne Rückfrage überschreiben**“ können Sie mehrere Exporte immer in die gleiche Datei ausführen.

Bei Formaten, die Deep Color unterstützen, werden zusätzlich das Schema der Farbrunterabtastung und Bits pro Farbkanal angezeigt. Teilweise sind diese auch einstellbar, wenn dies unterstützt wird.

Farbraum: Hier kann eine Farbraumnorm angegeben werden, die bei der Wiedergabe der Datei eingehalten werden soll. BT.709 (zuweilen auch Rec.709 genannt) ist die aktuellste Norm und voreingestellt. Ändern Sie diese Einstellung entsprechend, wenn das Video anderen Normen gehorchen soll und stellen Sie so eine genauere Farbwiedergabe sicher.

Sonstiges

- Nur den markierten Bereich exportieren
- Anti-Interlacefilter verwenden (unterdrückt Zeilenflimmern)
- PC nach erfolgreichem Export herunterfahren
- Videoeffekte auf GPU berechnen

Nach dem Export ausspielen: Bei einigen Formaten werden spezielle Optionen angeboten, z. B. DV-AVI auf die Kamera oder WMV-Export mit Ausspielen über Bluetooth aufs Handy.

Hinweis: Das Brennen einer Disc findet unter der Oberfläche „Brennen“ (siehe Seite 76) statt. Lesen Sie dazu auch das Thema „Disc brennen“.

Video als AVI

Bei einem Export als AVI-Video datei lassen sich neben der Größe und der Framerate des zu erzeugenden AVI-Videos die Kompressions-Codecs für Audio (Audio-Kompression) und Video (Codec) festlegen und konfigurieren. Beachten Sie auch die allgemeinen Hinweise zu AVI-Videos (siehe Seite 353).

Tastaturkürzel: Strg + Alt + A

Video als DV-AVI

Mit dieser Option wird das Video als DV-codiertes AVI exportiert. Das Arrangement kann problemlos über die FireWire-Schnittstelle auf eine angeschlossene Kamera übertragen werden. Im Dialog werden Sie über die verfügbaren Optionen näher informiert. Sie erreichen ihn über „**Erweitert...**“ im Exportdialog. Dort stellen Sie auch ein, für welchen Videostandard die DV-Daten exportiert werden sollen - PAL (Europa) oder NTSC (USA).

Tastaturkürzel: Strg + Alt + D

Video als MPEG Video

MPEG steht für „Motion Picture Experts Group“, eine aus zahlreichen Experten für Video-Codierung bestehende Gruppe, die sich regelmäßig trifft und Video-Standards entwickelt. Von dieser Gruppe stammt das MPEG-Format, ein sehr leistungsfähiges Komprimierungsformat für Audio- und Videodateien.

Da es eine Fülle verschiedener Geräte und Anwendungsfälle für dieses Format gibt, empfehlen wir, zunächst eine passende Voreinstellung aus der Liste auszusuchen.

Details zu den Einstellungen des MPEG-Encoders finden Sie in der Programmhilfe im Anhang „MPEG-Encoder-Einstellungen“ (siehe Seite 361).

Tastaturkürzel: Strg + Alt + P

Video als MAGIX Video

Exportiert das Projekt ins MAGIX Videoformat.

Dieses Format wird von MAGIX Video deluxe für die Videoaufnahme verwendet und ist für digitalen Videoschnitt mit hochqualitativem Material optimiert.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + M

Video als Quicktime Movie

Exportiert das Projekt ins Quicktime Movie-Format. Dieses Format ermöglicht eine Streaming-Wiedergabe von Audio- oder Videodaten über das Internet.

Hinweis: Für Quicktime Dateien (*.mov) muss die Quicktime Bibliothek installiert sein.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + Q

Video unkomprimiert

Bei einem Export als unkomprimierte AVI-Videodatei lässt sich die Größe und die Framerate des zu erzeugenden AVI-Videos festlegen. Das Videomaterial wird jedoch nicht noch einmal durch einen Codec komprimiert.

Hinweis: Es entstehen sehr große Dateien.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + U

Video als MotionJPEG-AVI

Öffnet den Exportdialog für AVI-Videos im MotionJPEG-Format. Dieses Format wird z. B. von einigen digitalen Bilderrahmen unterstützt.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + O

Video als Folge von Einzelbildern

Mit dieser Option wird das Video als Folge von Einzelbildern im Bitmap-Format exportiert. Das bedeutet: Für jeden Frame des Videos wird eine Grafikdatei erzeugt. Die Anzahl der Bilder lässt sich im Exportdialog unter „Framerate“ festlegen.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + E

Windows Media Export

Exportiert das Arrangement im Windows Media Format. Das ist ein universelles Audio/Video-Format von Microsoft. Dementsprechend komplex sind die Einstellungsmöglichkeiten im „**Erweitert...**“-Dialog.

Manuelle Konfiguration

Audio/Videocodec: Es sind verschiedene Codecs entsprechend der verschiedenen Windows Media Versionen (7, 8, 9) möglich. Bei Wiedergabe-Kompatibilitätsproblemen versuchen Sie einen älteren Codec mit einer kleineren Versionsnummer.

Bitratenmodus: Es sind konstante und variable Bitraten möglich, für die meisten Geräte und Streaming-Anwendungen sind konstante Bitraten vorgeschrieben. Bei den VBR 2Pass Modi wird das Video in 2 Durchläufen komprimiert, um die Bandbreite bei stark komprimierten Videos für das Internet optimal auszunutzen.

Bitrate/Qualität/Audioformat: Die Bitrate bestimmt entscheidend die Darstellungs- bzw. Audioqualität. Je höher die Bitrate ausfällt, desto besser sehen die Videos aus, um so größer werden jedoch auch die Dateien und die benötigte Encodierzeit. Bei variablen Bitraten wird die Bitrate dynamisch an die Anforderungen des jeweiligen Bild- bzw. Tonmaterials angepasst. Dabei lässt sich entweder ein Qualitätswert von 1-100 festlegen oder bei 2Pass-Encoding eine durchschnittliche oder maximale Bitrate. Bei Audio wird die Bitrate zusätzlich durch das Audioformat festgelegt.

Import: Für die gängigsten Anwendungsfälle außer der Wiedergabe auf mobilen Geräten (bei der Sie mit den mitgelieferten Voreinstellungen am besten fahren), wie z. B. Internet-Streaming, liefert Microsoft diverse Systemprofile mit, unter denen Sie wählen können. Wenn der Windows Media Encoder 9 installiert ist, der bei Microsoft als kostenloser Download erhältlich ist, können Sie die Profile auch bearbeiten oder eigene Profile hinzufügen. Diese lassen sich mit „**Import**“ laden.

Unter **Clip-Infos** können Titel, Name des Autors, Copyright-Angaben und eine Beschreibung eingefügt werden.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + V

Video als MPEG-4 Video

MPEG-4 liefert im Vergleich zu anderen Formaten bei gleicher Dateigröße höherwertigere Bilder.

Unter MPEG-4 verbirgt sich ein hochkomplexer, „akademischer“ Standard, der von den verschiedenen Herstellern äußerst unterschiedlich ausgeführt und unterstützt wird. Es würde den Rahmen dieser Dokumentation sprengen, alle Unterschiede und Parameter einzeln zu erläutern. Es werden daher nur Anhaltspunkte gegeben, die Ihnen helfen sollen, anhand der Bedienungsanleitung Ihres Gerätes lauffähige MPEG-4-Dateien zu erzeugen. Für die experimentierfreudigen Nutzer finden sich die kompletten Einstellmöglichkeiten des MPEG-4-Codecs hinter der „Erweitert...“-Schaltfläche.

Video/Audio: Es gibt MPEG-4 und als Weiterentwicklung AVC, welches jedoch bisher nur bei wenigen Geräten zum Einsatz kommt. MPEG-4-Videos werden in MAGIX Video deluxe mit AAC-Ton kombiniert.

Multiplexer: Hier finden Sie die sogenannten Containerformate und Spezialoptionen für Apple iPod und Sony PSP. Als **Output Format** wird normalerweise MPEG-4 verwendet, Mobiltelefone verwenden jedoch meist 3GP.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + G

Hardwarebeschleunigung - Quick Sync Video

MAGIX Video deluxe unterstützt für AVCHD-Exporte, AVCHD- und Blu-ray Discs die Benutzung der Hardwarebeschleunigung. Dadurch lässt sich der Encodiervorgang spürbar beschleunigen.

Ob die Hardwarebeschleunigung verwendet werden kann, hängt vom verwendeten Encoder und der im System verbauten Hardware ab.

- **Quick Sync Video:** Intel-Prozessoren ab „Sandy Bridge“ bei Verwendung des Standard-MPEG-4-Encoders (**siehe Seite 364**).

Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass alle nötigen Treiber dazu installiert sind.

Sofern Ihr System Hardwarebeschleunigung unterstützt, können Sie diese im Dialog „Encoder-Einstellungen“ unter „Erweitert...“ > „Hardwarebeschleunigung“ aktivieren.

Video als HEVC exportieren

HEVC ist das Nachfolgeformat von MPEG-4. Mit HEVC (siehe Seite 367) sind noch kleinere Dateigrößen bei gleicher Bildqualität möglich. Besonders bei niedrigen Bitraten ist die Verbesserung der Bildqualität deutlich.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + I

Audio als MP3

MAGIX Video deluxe liefert einen optionalen MP3-Encoder für besonders schnelle und gut klingende Konvertierungen in das populäre MP3-Audioformat.

Hinweis: Um den MP3-Export nutzen zu können, muss der Windows Media Player ab Version 10 installiert sein. Der MP3-Encoder lässt sich nicht als Codec für die Tonspur von AVI-Audio nutzen.

Übertragungsform

Hier bestimmen Sie, wie die Audiodatei an das mobile Gerät geschickt wird. Lesen Sie mehr dazu unter Übertragen der Dateien.

Optionen

Im Abschnitt „Optionen“ können Sie das Format und die Kompression für die Audiodatei einstellen.

Bitrate: Die Auswahl bei „Bitrate“ bestimmt die Stärke der Kompression: Je höher die Bitrate, desto höher wird die Qualität der exportierten Audiodatei sein. Andererseits

bestimmt die Bitrate die letztendliche Dateigröße: Je kleiner die Bitrate, desto kleiner werden die Dateien.

Mono/Stereo/5.1 Surround: Viele mobile Geräte verfügen über nur einen Lautsprecher. Um Speicherplatz zu sparen, können Sie auch in Mono exportieren. Im 5.1 Surround Modus (siehe Mixer im Surround-Modus (siehe Seite 212)) können Sie auch in MP3surround exportieren.

Normalisieren: Diese Funktion sollte immer aktiviert sein. Sie garantiert, dass die Musik nicht zu laut/übersteuert oder zu leise abgespielt wird.

Audio als Wave

Die Tonspur des Films wird in das Audioformat Wave (*.wav) exportiert.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + W

Export als Blende...

siehe Eigene Alpha-Blenden erzeugen (siehe Seite 125)

Einzelner Frame als BMP

Exportiert das Bild, das am Abspielmarker anliegt und am Vorschaumonitor angezeigt wird, als Bitmap (*.bmp)-Datei.

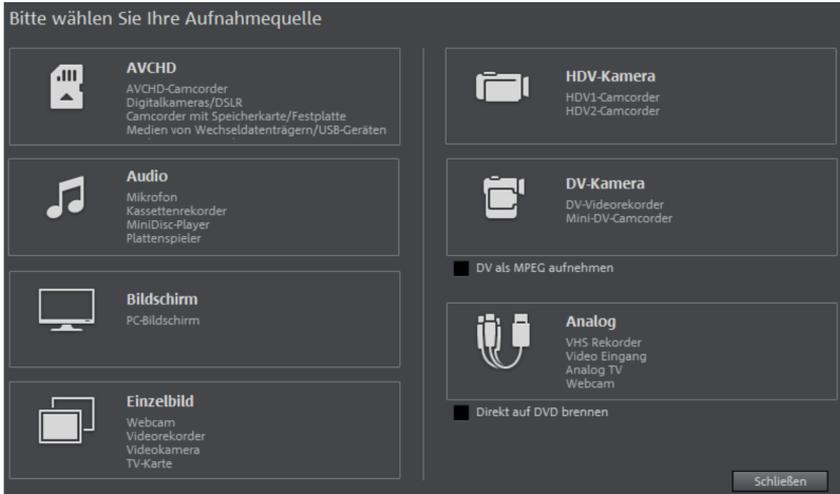
Tastaturkürzel: Strg + Alt + B

Einzelner Frame als JPG

Exportiert das Bild, das am Abspielmarker anliegt und am Vorschaumonitor angezeigt wird, als JPEG (*.jpg)-Datei.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + J

Aufnahme Audio / Bilder / Video



Es öffnet sich ein Auswahlfenster, in dem der gewünschte Aufnahmetyp gewählt werden kann. Sie können es auch über die „Audio- oder Videoaufnahme“-Schaltfläche in der Transportkontrolle erreichen.

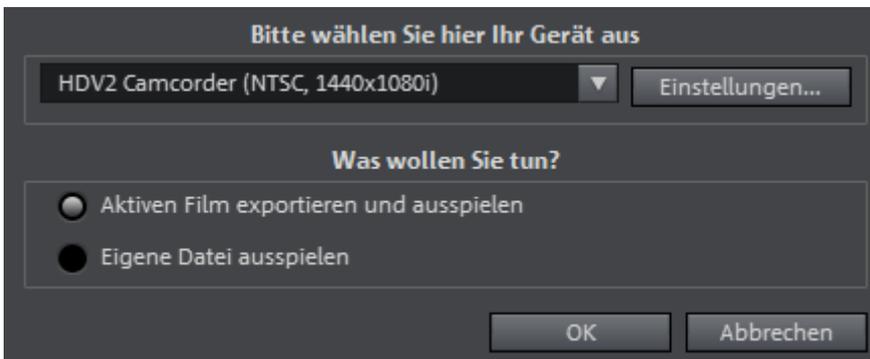
Tastaturkürzel: R

Audio-CD-Track(s) importieren

Sie können einen CD-Track wie eine normale Datei per Drag & Drop aus dem Media Pool importieren. Falls diese einfache Methode fehlschlagen sollte, können Sie mit diesem Menübefehl den CD-Manager öffnen, in dem Tracks von Audio-CDs ausgewählt und komplett ins Projekt geladen werden können. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Audio-CD einlesen“.

Auf Gerät ausgeben

Über „Datei“ > „Auf Gerät ausgeben“ öffnen Sie diesen Dialog.



Hier können Sie Ihr fertiges Video auf externe Geräte übertragen. Wählen Sie dazu in der Liste das Zielgerät aus.

Export auf mobile Geräte

Die meisten Geräte benötigen zwingend bestimmte Formateinstellungen (Dateiformat, Auflösung, Bitrate, Bildwiederholungsrate etc.), um ein Video wiedergeben zu können.

Das Menü ist in verschiedene Geräteklassen unterteilt, um Ihnen die Auswahl Ihres Gerätes zu erleichtern. Im oberen Teil der Geräteliste werden die jeweils letzten drei gewählten Geräte als Favoriten gespeichert, falls Sie mehr als ein Gerät haben oder auch Ihre Freunde mit Ihren Filmen beeindrucken wollen.

Wenn Ihr Gerät aufgeführt wird, müssen Sie sich um die Formateinstellungen nicht weiter kümmern, denn die notwendigen Einstellungen des Exportdialogs (siehe Seite 288) werden automatisch passend zum Zielgerät vorgenommen. Sie wählen Ihr Gerät aus und klicken auf „OK“ - fertig.

DV/HDV ausspielen

Zum digitalen Ausspielen wählen Sie im Menü „Datei“ > „Auf Gerät ausspielen“ und dann im Gerätemenü **Camcorder**. Für DV-Kameras wählen Sie das Gerät **DV-Camera**, für HDV-Camcorder **HDV1** bzw. **HDV2 Camcorder**.

Mit Einstellungen öffnen Sie den jeweiligen Exporteinstellungsdialog (DV-AVI Export für DV-Camcorder, MPEG-Export für HDV Camcorder). Für die meisten Anwendungen sollten Sie die hier vorgegebenen Einstellungen beibehalten. Unter **Erweitert...** erreichen Sie die DV-Export-Einstellungen (Mehr Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "DV-Export-Einstellungen" auf Seite 296).

Schließen Sie jetzt Ihre Kamera an, schalten Sie sie ein und folgen Sie den Anweisungen des Dialogs.

Wenn Sie einen einmal gerenderten (also fertig geschnittenen) Film erneut auf DV ausspielen wollen, müssen Sie nicht noch einmal rendern. Stattdessen wählen Sie die Option „Eigene Datei ausspielen“ und wählen Ihr DV-Video aus dem „My Audio Video“-Ordner aus.

Tipp: Digitalkameras, die über einen PC-Anschluss digital aufnehmen können, sind meist teuer. Es besteht die Möglichkeit, die Anschaffungskosten deutlich herabzusetzen, indem Sie sich eine Digitalkamera ohne eine solche digitale Überspielmöglichkeit besorgen und im Fachhandel freischalten lassen. Informieren Sie sich vor dem Kauf, ob diese Möglichkeit besteht.

DV-Export-Einstellungen

PAL/NTSC: In Europa wird PAL verwendet, in den USA und Japan NTSC. Diese Option brauchen Sie normalerweise nicht zu ändern.

Nur bearbeitete Szenen rendern: Unbearbeitete Originaldateien werden ins fertige DV-AVI kopiert. Normalerweise müssen die DV-Daten dekomprimiert, mit den eingestellten Effektberechnungen versehen und wieder neu komprimiert werden. Wenn keine Effektberechnungen anstehen, können diese Schritte auch entfallen. Diese Option kann immer an sein.

Referenzen auf Originaldateien verwenden: Unbearbeitete Originaldateien werden direkt zurückgespielt, Effekte werden in Echtzeit gerendert. Verwenden Sie diese Option nur für fertige Filme ohne Schnitte und Effekte, da bei Echtzeit-Effektbearbeitungen von DV-Daten in Originalauflösung eine große Rechenlast entsteht. Durch die erhöhte Belastung können Fehler beim Ausspielen entstehen.

Nach dem Rendern ausspielen: Wenn Sie Ihren Film nur rendern, aber nicht ausspielen wollen, deaktivieren Sie diese Option. Sie können Ihren Film zu einem späteren Zeitpunkt ausspielen, indem Sie im Ausspielen-Dialog die Option „Eigene DV-Datei ausspielen“ wählen.

Mein Gerät ist nicht in der Liste, was kann ich tun?

Manuelle Eingabe

Wenn Ihr Gerät nicht in der Liste auftaucht, können Sie die Exporteinstellungen auch manuell festlegen. Das müssen Sie nur ein einziges Mal machen, da Sie diese Einstellungen als Voreinstellung abspeichern können.

Lesen Sie die **Bedienungsanleitung Ihres mobilen Gerätes**, welches Dateiformat erforderlich ist. Wenn Ihr Gerät mehrere Formate unterstützt, können Sie experimentieren, mit welchem Format Sie zu den besten Ergebnissen gelangen.

Stellen Sie das Dateiformat ein, indem Sie das Zielgeräte-Menü öffnen und **„Manuelle Eingabe“** -> **„Video“** -> **„...Format“** wählen. Wenn Sie auf „Export“ klicken, erreichen Sie den Exportdialog (siehe Seite 288) des gewählten Dateiformats, in dem Sie alle weiteren Einstellungen vornehmen können.

Für Details zu den Einstellungen schlagen Sie bitte im Handbuch Ihres Gerätes nach. Erläuterungen zu den Einstellungen der Dateiformate finden Sie im Abschnitt Übersicht über die Geräteklassen, zu den speziellen Einstellungen der Exportdialoge im Abschnitt Menü Datei - Film exportieren.

Tipp: Sind die Formateinstellungen für Ihr Gerät nicht verfügbar, können Sie zunächst ein anderes Gerät desselben Herstellers ausprobieren und davon ausgehend notwendige Anpassungen vornehmen.



Haben Sie funktionierende Einstellungen gefunden, empfiehlt es sich, diese als Voreinstellung für die weitere Verwendung zu speichern.

Stapelkonvertierung

Dieser Menüpunkt ruft die Stapelkonvertierung (siehe Seite 258) auf. Damit konvertieren Sie schnell und effizient mehrere Dateien, Filme oder Projekte in verschiedene Videoformate.

Tastaturkürzel: S

CD/DVD brennen

Dateien manuell zusammenstellen

Öffnet MAGIX Speed burnR, um Videos oder andere Dateien auf CD/DVD zu brennen. Die Dateiauswahl erledigen Sie per Drag & Drop aus dem MAGIX Speed burnR-Explorer.

Tastaturkürzel: Alt + Umschalt + R

CD /DVD direkt kopieren

Im Dialog haben Sie mehrere Möglichkeiten, eine Kopie zu erstellen:

- **Kopie:** Hier können Sie eine nicht kopiergeschützte CD oder DVD direkt kopieren.
- **Shrink:** Damit komprimieren Sie eine DVD auf die Größe eines normalen Single Layer DVD±R/RW-Rohlings. Dazu müssen alle Dateien der originalen DVD schon auf der Festplatte liegen.
- **Analoge Kopie:** Damit kopieren Sie per analoge Aufnahme Ihr Video auf eine Disc.

Lesen Sie dazu den entsprechenden Abschnitt im Kapitel zur Oberfläche „Aufnehmen“ (siehe Seite 89)

Kopie bereits erstellter Video-Disc brennen

Alle zum Brennen einer Disc notwendigen Dateien, die Menüs und encodierten Videodateien, werden auf der Festplatte als Images zwischengespeichert. Diese werden nach dem Brennen der Disc **nicht** automatisch gelöscht. Sie können diese Images dazu benutzen, eine beliebige Anzahl weiterer Discs zu brennen, ohne die Dateien erneut encodieren zu müssen.

Wählen Sie im Dialog das gewünschte Image aus, danach werden alle notwendigen Dateien an das MAGIX Brennprogramm MAGIX Speed burnR übergeben.

Tipp: Für weitere Hinweise zur Bedienung von MAGIX Speed burnR lesen Sie bitte die Hilfe des Programms.

Vimeo

Aktuellen Film als Video hochladen: Nachdem Sie sich bei Vimeo eingeloggt haben, wird der Upload-Dialog geöffnet. Geben Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter ein und legen Sie fest, ob der Film privat oder öffentlich angezeigt werden soll. „OK“ lädt den aktuelle Film hoch.

Im Media Pool markierte Medien hochladen: Nachdem Sie sich bei Vimeo eingeloggt haben, wird der Upload-Dialog geöffnet. Geben Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter ein und legen Sie fest, ob die Medien privat oder öffentlich angezeigt werden sollen. „OK“ lädt die markierten Medien hoch.

Online

Der schnelle Zugriff auf die MAGIX Online Welt.

Producer Planet - der Online-Store für Audio & Video Content

Producer Planet - der Online-Store für Audio & Video Content bietet Ihnen die Möglichkeit, weitere Medien und Vorlagen zu finden und zu erwerben. Über die Option „Medien-Backup importieren“ können Sie bereits erworbene Medien, die auf Ihrem Computer gespeichert sind, erneut in MAGIX Video deluxe importieren.

Hinweis: Für Informationen zur MAGIX Online Welt wählen Sie den Menüpunkt „Datei“ > „Online“ > „Mehr über MAGIX Online Welt erfahren...“.

Zugangsdaten verwalten

In diesem Dialog können Sie Ihre Zugangsdaten (E-Mail-Adresse und Passwort) für alle von MAGIX Video deluxe aus erreichbaren Dienste eingeben und verwalten. Somit müssen Sie sich z. B. bei einem Export auf Facebook (siehe Seite 319) nicht jedes Mal anmelden.

Send Anywhere

Mit Send Anywhere können Sie Medien, Filme und ganze Projekte von überall empfangen und versenden. Haben Sie einen 6-stelligen Key erhalten, wählen Sie im Menü „Datei“ > Online > „Send Anywhere“ > „Empfangen“ zwischen folgenden Möglichkeiten:

Medien empfangen: Die heruntergeladenen Medien werden unter „Downloads“ im „Media Pool > Import“ gespeichert und markiert.

Projekt empfangen: Das heruntergeladene Projekt wird unter „Downloads“ im „Media Pool > Import“ im eigenen Ordner gespeichert und markiert.

Möchten Sie über Send Anywhere versenden, wählen Sie im Menü „Datei“ > Online > „Send Anywhere“ > „Senden“.

Sicherheitskopie

Daten müssen gesichert werden, um sie im Fall eines Festplatten-Crashes oder eines Fehlers, z. B. im Projekt, zurückholen zu können. Die nachfolgenden Optionen finden Sie im Menü „Datei“ unter dem Punkt „Sicherheitskopie“.

Für detaillierte Informationen lesen Sie den Abschnitt „Sicherheitskopie“ (siehe Seite 260) im Kapitel „Assistenten und Spezialfunktionen“ (siehe Seite 228).

Backup-Projekt laden

Mit dieser Option laden Sie ein automatisch angelegtes Backup eines Projekts. Solche automatischen Backups erhalten die Dateierweiterung MV_ (Unterstrich). Diese Option ist nützlich für Notfälle, z. B. wenn Sie während der Bearbeitung unabsichtlich abgespeichert haben, aber wieder zur vorherigen Version des Films zurückkehren wollen.

Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + O

Löschassistent

Bei jedem Brennvorgang wird ein Disc Image angelegt, daher kann die Festplatte schnell an ihre Grenzen kommen, wenn Sie sehr viele Discs brennen. Mit dem Löschassistenten lassen sich Projekte, die darin verwendeten Mediendateien von der Festplatte und die Disc Images löschen. Nutzen Sie diese Funktion, um Festplattenplatz für neue Projekte freizumachen.

Vorsicht: Wenn Sie die im Film verwendeten Dateien außerdem noch in anderen Filmen verwendet haben (wie z. B. eigene Trailer, Titelmusiken etc.), sollten Sie vorher von diesen Dateien Sicherheitskopien machen.

Für detaillierte Informationen lesen Sie den Abschnitt „Löschassistent“ (siehe Seite 262) im Kapitel „Assistenten und Spezialfunktionen“ (siehe Seite 228).

Einstellungen

Film...

Ruft die Filmeinstellungen (siehe Seite 77) des aktuell ausgewählten Films auf.

Programm...

Die Programmeinstellungen (siehe Seite 79) werden geöffnet.

Tastaturkürzel: Y

Tastaturkürzel...

Dieser Menüeintrag öffnet einen Dialog zum Bearbeiten von Tastaturkürzeln (siehe Seite 351). So können Sie MAGIX Video deluxe Ihren Bedürfnissen anpassen.

Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + U

Proxy- und Vorschau-Rendering... (Plus/Premium-Version)

Dieser Menüeintrag öffnet den Dialog für die Proxy- und Vorschau-Rendering-Einstellungen.

Tastaturkürzel: Alt + R

Sprache

Hier können Sie die Sprache, in der MAGIX Video deluxe verwendet wird, ändern. Standardmäßig wird die Sprache angezeigt, die Sie bei der Installation gewählt haben.

Programmeinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen

Mit dieser Funktion werden alle Programmeinstellungen, die Sie in MAGIX Video deluxe vorgenommen haben, auf die Standardwerte zurückgesetzt.

Beenden

Schließt MAGIX Video deluxe.

Menü Bearbeiten

Rückgängig



Mit diesem Befehl können die letzten Bearbeitungen zurückgenommen werden. So ist es kein Problem, kritische Operationen auszuprobieren. Entspricht das Ergebnis nicht den Erwartungen, gelangen Sie mit „Rückgängig“ wieder in den Ausgangszustand zurück.

Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet eine Liste der bisher gemachten Änderungen, so dass sich auch mehrere hintereinander gemachte Änderungen zurücknehmen lassen.

Hinweis: Die Länge der Liste lässt sich in den Programmeinstellungen (siehe Seite 79) den eigenen Bedürfnissen anpassen. Generell gilt: Je länger die Liste ist, desto mehr Arbeitsspeicher wird gebraucht.

Wiederherstellen



Dieser Befehl nimmt einen unmittelbar zuvor ausgeführten Rückgängig-Befehl wieder zurück.

Kurzer Rechtsklick auf die Schaltfläche öffnet eine Liste der bisher zurückgenommenen Änderungen, so dass sich auch mehrere hintereinander gemachte Rückgängig-Befehle wiederherstellen lassen.

Rückgängig- und Cachespeicher leeren

Diese Option löscht den Speicher für die Rückgängig-Befehle und den Zwischenspeicher (Cache).

Objekte ausschneiden

Dieser Befehl entnimmt die markierte Szene und kopiert es in die Zwischenablage. Von dort aus kann es im aktuellen sowie in jedem anderen Film mit „Einfügen“ weiterverwertet werden.

Objekte kopieren

Dieser Befehl kopiert die markierte Szene (bzw. das markierte Objekt im Timeline-Modus) in die Zwischenablage. Von dort aus kann es in diesem oder jedem anderen Film mit „Einfügen“ weiterverwertet werden.

Objekte einfügen

Dieser Befehl fügt das in die Zwischenablage kopierte Material (Szene oder Objekt) an der aktuellen Position des Abspielmarkers ein.

Objekte duplizieren

Dieser Befehl dupliziert alle markierten Objekte. Die Kopien erscheinen neben dem Original leicht versetzt und können mit der Maus an die richtige Position gezogen werden (Drag & Drop).

Tastaturkürzel: D

Objekte löschen



Dieser Befehl löscht die markierte Szene (bzw. das markierte Objekt im Timeline-Modus).

Tastaturkürzel: Entf

Alle Objekte markieren

Alle im Projekt befindlichen Objekte werden gewählt.

Tastaturkürzel: Strg + A

Objekte als Takes speichern

Die markierten Objekte werden im Takes-Ordner abgespeichert. Zur Verwendung von Takes lesen Sie bitte das Kapitel „Objekte und Objektgruppen separat speichern“ (siehe Seite 122).

Tastaturkürzel: Umschalt + K

Schneiden

Die Schnittfunktionen sind auch über die Werkzeugleiste erreichbar. Wählen Sie die Funktion dort, wird immer die zuletzt ausgewählte Funktion als Schaltfläche angezeigt.

Szene zerschneiden



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

Tastaturkürzel: T

Szenenanfang entfernen



Dieser Befehl schneidet die Szene an der Position des Abspielmarkers und entfernt gleichzeitig alles Material vor dem Abspielmarker.

Tastaturkürzel: Z

Szenenende entfernen



Dieser Befehl schneidet die Szene an der Position des Abspielmarkers und entfernt gleichzeitig alles Material hinter dem Abspielmarker.

Tastaturkürzel: U

Szene entfernen



Wenn Sie nachträglich im Timelinemodus eine Szene auf Spur 1 aus einem Film herausschneiden wollen, lassen sich mit dieser Option die hinteren Objekte, Titel und Blenden auf allen Spuren automatisch nach vorne schieben, so dass keine Lücke im Film entsteht.

Objekte auf anderen Spuren, die in den Bereich der betroffenen Szene hineinragen, werden beim automatischen Verschieben nicht berücksichtigt, d. h. sie bleiben auf ihrer Position.

Tastaturkürzel: Strg + Entf

Film trennen



Dieser Befehl trennt den Film an der Position des Abspielmarkers in zwei selbständige Filme auf.

Im aktuellen Projektfenster verbleibt der Teil, der sich vor dem Abspielmarker befindet. Der hintere Teil wird aus dem aktuellen Projektfenster entfernt und als neuer Film angelegt. Sie erreichen diesen Film über das Menü „Fenster“.

Tastaturkürzel: Alt + Y

Musikalische Schnittenanpassung

Wenn Sie Ihre Hintergrundmusik mit dem Takterkennungsassistenten (siehe Seite 253) (nur in der Plus/Premium-Version) bearbeitet haben und ein musikalisches Tempo ermittelt wurde, können Sie Ihre Schnitte mit diesem Befehl automatisch an dieses Tempo anpassen. Dabei werden alle harten Schnitte (also keine überblendeten Objekte) auf die musikalischen Viertelnotenpositionen verschoben.

Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + M

Bereich bearbeiten

MAGIX Video deluxe stellt neben den objektbasierten Funktionen auch „Band-orientierte“ Schnittfunktionen zur Verfügung. Diese beziehen sich immer auf das gesamte Projekt von der ersten bis zur letzten Spur und auf den Bereich zwischen dem Start- und Endmarker.

Bereich ausschneiden

Der Bereich zwischen Start- und Endmarker wird aus dem aktuellen Projekt ausgeschnitten und in der Zwischenablage abgelegt. Er kann z. B. an anderer Stelle wieder eingefügt werden.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + X

Bereich kopieren

Der Bereich zwischen Start- und Endmarker aus dem aktuellen Projekt wird in die Zwischenablage kopiert. Er kann an anderer Stelle wieder eingefügt werden.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + C

Bereich löschen

Der Bereich zwischen Start- und Endmarker wird aus dem aktuellen Projekt gelöscht und nicht in der Zwischenablage abgelegt.

Tastaturkürzel: Alt + Entf

Bereich einfügen

Der Inhalt der Zwischenablage wird an der Position des Startmarkers ins aktuelle Projekt eingefügt.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + V

Bereich extrahieren

Der Bereich zwischen Start- und Endmarker bleibt erhalten, alles Material davor und danach wird gelöscht. Nutzen Sie diese Option, um aus einem Arrangement nur einen Teil herauszulösen und einzeln weiterzuverarbeiten.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + P

Leerraum einfügen

Ein leerer Bereich von der Länge des Zeitabschnitts zwischen Start- und Endmarker wird in der ersten sichtbaren Spur eingefügt. Nachfolgende Objekte werden verschoben.

Hinweis: Diese Funktion bezieht sich nur auf die erste sichtbare Spur. Dazu müssen Sie ggf. im Arranger scrollen, um die gewünschte Spur in die oberste Zeile zu bringen.

Tastaturkürzel: C

Standbild einfügen

Der Bereichsanfang wird als Standbild über die Länge des Bereichs eingefügt.

Hinweis: Diese Funktion bezieht sich nur auf die erste sichtbare Spur. Dazu müssen Sie ggf. im Arranger scrollen, um die gewünschte Spur in die oberste Zeile zu bringen.

Gruppe bilden



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

Gruppe auflösen



Dieser Befehl zerlegt eine Objektgruppe wieder in unabhängige Objekte.

Assistenten

MAGIX Fotoshow Maker

Öffnet den MAGIX Fotoshow Maker (siehe Seite 250).

Tastaturkürzel: Strg + M

Soundtrack Maker

Dieser Befehl ruft den MAGIX Soundtrack Maker auf.

Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + S

Reiserouten-Animation

Dieser Menüeintrag öffnet das separate Programm „Reiserouten-Animation“. Dieses ermöglicht einfaches Erstellen von animierten Reiserouten mithilfe von Online-Karten.

Hinweis: Um immer aktuelle Kartendaten zu verwenden, werden diese von Reiserouten-Animation direkt aus dem Internet bezogen. Daher wird eine Internetverbindung vorausgesetzt.

Audio zusammenfassen (Mixdown)

Mit dieser Option werden alle Audio-Objekte in eine einzige Audiodatei umgerechnet („Mix Down“). Danach belegt das Tonmaterial im Arrangement nur noch eine Spur und kaum noch RAM-Speicher, dafür jedoch Platz auf der Festplatte (circa 10 Megabyte pro Minute in Stereo). Sie erhalten also wieder Übersicht und Platz für weitere Objekte.

Die Audiodatei wird von MAGIX Video deluxe automatisch normalisiert, das heißt, dass die lauteste Stelle der Wave-Audio-Objekte des Arrangements exakt dem höchsten Wert der 16-Bit-Auflösung entspricht. Dadurch werden Klangeinbußen verhindert, selbst wenn Sie die Mixdown-Datei immer und immer wieder im Projektfenster oder per Mixdown mit anderen Wave-Audio-Objekten zusammenmischen. Die Mixdown-Funktion ist vor allem dann zweckmäßig, wenn anschließend mit dem Mixdown-Objekt weitergearbeitet werden soll.

Tip: Es empfiehlt sich, statt der Mixdown-Funktion die verschiedenen Optionen des Untermenüs „Film exportieren“ im Menü „Datei“ zu nutzen, um eine finale *.avi- oder *.wav- (oder eine andere multimediale) Datei zu erstellen.

Tastaturkürzel: Umschalt + D

Audio und Video zusammenfassen

Zusätzlich zur Funktion „Audio zusammenfassen“ (s. o.) werden alle Video-Objekte einschließlich aller Effekte, Blenden und Schnitte in einer einzigen MAGIX Videodatei (siehe Seite 289) zusammengefasst. Wenn Ihr Computer leistungsmäßig an seine Grenzen stößt, können Sie so schnell Reserven freimachen für eine weitere Bearbeitung.

Tastaturkürzel: Umschalt + M

Vorschau-Rendering starten...

Startet das Vorschau-Rendering (siehe Seite 229).

Tastaturkürzel: Strg + R

Bereich(e) für Vorschau-Rendering entfernen

Entfernt die Vorschau-Rendering-Bereiche. Wenn mehrere Bereiche definiert wurden und der Abspielmarker über einem dieser Bereiche steht, werden Sie gefragt, ob Sie nur den „Bereich“ oder „Alle“ Bereiche entfernen möchten.

Marker

Projektmarker setzen

Mit dieser Option wird an der momentanen Abspielposition ein Projektmarker gesetzt. Mehr Informationen zu Projektmarkern finden Sie im Kapitel „Marker“ unter „Projektmarker setzen“ (siehe Seite 126).

Tastaturkürzel: Strg + Eingabe

Projektmarker löschen

Der ausgewählte Projektmarker (siehe Seite 126) wird gelöscht. Projektmarker lassen sich auch über das Kontextmenü löschen und umbenennen.

Rastmarker

Rastmarker setzen: Um einen Rastmarker zu setzen, wählen Sie ein Objekt aus und setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an die Sie den Rastmarker setzen möchten. Sie können beliebig viele Rastmarker pro Objekt setzen.

Mit dem Mauszeiger können Sie über den Rastmarker gehen, ihn anfassen und per Drag & Drop verschieben. Oder nutzen Sie die Funktion „Objekte an Rastmarker ausrichten“.

Tastaturkürzel: Strg + P

Dort, wo der Abspielmarker im markierten Objekt steht, wird ein Rastmarker gesetzt.

Rastmarker setzen (erweitert): Öffnet im Media Pool unter „Effekte“ den Bereich für die Rastmarker.

Objekte an Rastmarker ausrichten: Richtet die Objekte so aus, dass sie an den Rastmarkern anheften.

Alle Rastmarker löschen: Alle Rastmarker in allen Objekten innerhalb eines Films werden gelöscht.

Rastmarker anzeigen bzw. verstecken: Sie können Rastmarker bei Bedarf ausblenden und wieder anzeigen.

Kapitelmarker setzen



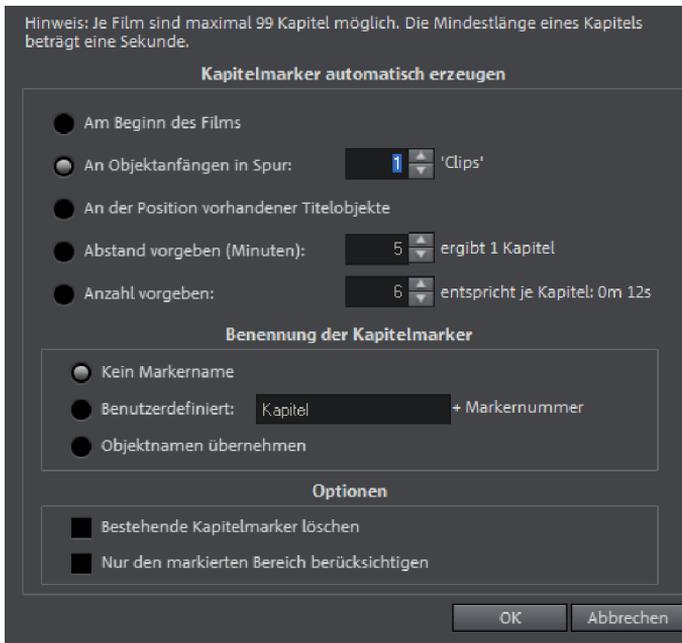
Setzt einen Kapitelmarker an der Position des Abspielmarkers. Dies erzeugt einen Kapiteleintrag im Disc-Menü, wenn Sie den Film auf eine Disc brennen.

Sie können Ihren Kapitelmarker umbenennen, indem Sie im Kontextmenü „Umbenennen“ auswählen. Der Name erscheint auch im Kapitelmenü (siehe Seite 265).

Kapitelmarker automatisch setzen

Diese Option setzt automatisch nach bestimmten Regeln Kapitelmarker im Projekt, die im Filmmenü einer Disc als Kapitel erscheinen können. Dies ist nützlich, wenn sofort nach einer Aufnahme eine Disc gebrannt werden soll.

Tastaturkürzel: Alt + Umschalt + Enter



Kapitelmarker automatisch erzeugen

- **Am Beginn des Films:** Der Film enthält nur ein Kapitel.
- **An den Objektanfängen in Spur:** Jedes Objekt einer Spur erzeugt ein Kapitel, voreingestellt ist Spur 1.
- **An der Position vorhandener Titelobjekte:** Untertitel, z. B. als Zwischentitel eingeblendet, geben die Position der Kapitelmarker vor.
- **Abstand vorgeben (Minuten)/Anzahl vorgeben:** Wenn die Kapitelunterteilungen keinen inhaltlichen Bezug haben und nur zum schnelleren Navigieren benötigt werden, können Sie auch in vorgegebenen Zeitabständen Kapitelmarker einfügen oder eine beliebige Anzahl Kapitelmarker festlegen.

Benennung der Kapitelmarker

- **Kein Markername:** Es wird kein Markername und keine Markernummer vergeben.

- **Benutzerdefiniert:** Sie können einen benutzerdefinierten Namen verwenden, an diesen wird eine fortlaufende Markernummer angehängt.
- **Objektnamen übernehmen:** Der Markername wird aus den Objektnamen bzw. aus dem Text der Textobjekte übernommen. Es wird **keine fortlaufende Markernummer** vergeben.

Optionen

- **Bestehende Kapitelmarker löschen:** Bereits zuvor gesetzte Kapitelmarker werden gelöscht.
- **Nur den markierten Bereich berücksichtigen:** Automatisches Setzen der Kapitelmarker auf den Bereich zwischen Start- und Endmarker beschränken.

Kapitelmarker löschen / Alle Kapitelmarker löschen

Löscht einen bzw. alle Kapitelmarker. Dies entfernt Kapiteleinträge im Disc-Menü, wenn Sie den Film auf eine Disc brennen.

Bereichsanfang/-ende setzen

Setzt einen Bereichsanfang bzw. ein Bereichsende an der Stelle des Abspielmarkers.

Tastaturkürzel: I/O

Zum Bereichsanfang/-ende springen

Setzt den Abspielmarker an die Position des Bereichsanfangs bzw. des Bereichsendes.

Tastaturkürzel: Umschalt + I/Umschalt + O

Bereich über Leerraum

Setzt man den Abspielmarker in einen leeren Bereich der ersten sichtbaren Spur, erstellt diese Funktion einen Bereich über die Länge dieses Leerraums.

Alternativ finden Sie diese Funktion auch im Kontextmenü des Leerraums.

Hinweis: Diese Funktion bezieht sich nur auf die erste sichtbare Spur. Dazu müssen Sie ggf. im Arranger scrollen, um die gewünschte Spur in die oberste Zeile zu bringen.

Tastaturkürzel: X

Leerraum mit Standbild füllen

Der Leerraum, in dem der Abspielmarker steht, wird mit einem Standbild vom letzten Bild vor dem Leerraum befüllt.

Alternativ finden Sie diese Funktion auch im Kontextmenü des Leerraums.

Hinweis: Diese Funktion bezieht sich nur auf die erste sichtbare Spur. Dazu müssen Sie ggf. im Arranger scrollen, um die gewünschte Spur in die oberste Zeile zu bringen.

Markierten Bereich zurücksetzen

Löscht den Bereichsanfang und das Bereichsende.

Ansicht bewegen

Mit diesen Befehlen wird der sichtbare Ausschnitt zusammen mit dem Abspielmarker im Taktlineal verschoben. Sie können ganz schnell zwischen verschiedenen Markern (Sprung-, Kapitel-, Szene-, Werbemarker) und Objektkanten hin- und herspringen.

Tastaturkürzel: Siehe Tastaturkürzel, Abschnitt „Projektfenster-Ansicht“
(siehe Seite 343).

Multicam

Mit diesem Befehl wechseln Sie in den Multicam-Modus.

Audiospuren stummschalten (Multicam)

Um die Überlagerung mehrerer gleichzeitig abgespielter Multicam-Audiospuren zu vermeiden, können Sie hier sämtliche Audiospuren stummschalten.

Tastaturkürzel: Alt + Umschalt + M

Menü Effekte

Effekteinstellungen Film

Dieser Menüpunkt ruft die Effekteinstellungen des Films (siehe Seite 180) auf. Die dort getroffenen Einstellungen gelten für den gesamten Film.

Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + H

Video-Objekteffekte

Szenenerkennung

Öffnet die automatische Szenenerkennung (siehe Seite 233), um längere Videos in einzelne Szenen zu schneiden und die Szenen im Ordner „Takes“ abzulegen.

Tastaturkürzel: Umschalt + Z

Bildstabilisierung

Wählen Sie, welche Bildstabilisierung Sie nutzen möchten: Es stehen der bekannte Bildstabilisierungsdialog (siehe Seite 178) und proDAD Mercalli 2.0 (siehe Seite 150) im Media Pool zur Auswahl. Mit beiden können Sie „verwackelte“ Aufnahmen korrigieren. Testen Sie, mit welcher Vorgehensweise Sie bessere Erfolge erzielen.

Tastaturkürzel für den Bildstabilisierungsdialog: Strg + L

In MAGIX Foto Designer bearbeiten

Grafikdateien (BMPs oder JPEGs) können aus dem Projektfenster in einem externen Grafikprogramm nachbearbeitet werden. Die markierte Bilddatei wird automatisch geladen und nach Abschluss der Bearbeitung in MAGIX Video deluxe anstelle des ursprünglichen Materials verwendet. MAGIX Video deluxe liefert dafür das leistungsfähige Bildbearbeitungsprogramm MAGIX Foto Designer mit (nur Plus/Premium-Version).

Tipp: Falls MAGIX Foto Designer zum Lieferumfang eines anderen Produktes gehört, lässt sich diese Version nutzen.

Fotos mit Effekten speichern

Damit können Sie verwendete Fotos speichern und dabei die in MAGIX Video deluxe angewandten Objekteffekte (z. B. aus dem Media Pool) in das Foto hineinrechnen.

Panorama erstellen ...

Öffnet den Dialog zum Erstellen eines Panoramas. Ordnen Sie vorher Ihre Fotos in der richtigen Reihenfolge an und gleichen Sie Belichtung und Farbe ab, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Dabei sollten Sie darauf achten, dass die Fotos an den Überschneidungen harmonisieren.

Videoeffekte

Hier finden Sie frei einstellbare Effekte für Video- und Bildobjekte. Die Effekte können erst nach dem Auswählen des Objekts im Dialogfenster des jeweiligen Effekts eingestellt werden. Mehr Informationen dazu finden Sie im Kapitel „Effekte“ unter „Videoeffekte im Media Pool“ (siehe Seite 145).

Videoeffektvorlagen

Hier finden Sie allgemeine Vorlagen, die Sie mit gehaltener Maustaste auf Ihre Videoobjekte ziehen können und einige Video-Mix-Effekte, mit denen Sie z. B. schnell einen Bluebox-Effekt anwenden können.

Bewegungseffekte

Hier finden Sie die Bewegungseffekte, mit denen Sie das Bild z. B. durch Zoom- oder Kamerafahrten animieren können. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Ansichts- und Animationseffekte im Media Pool“ (siehe Seite 156) im „Effekte“-Kapitel.

Bewegungseffektvorlagen

Hier finden Sie Vorlagen für Bewegungseffekte. Diese lassen sich im Media Pool per Doppelklick oder Drag & Drop in das Projekt laden.

Ausschnitt

Mit dieser Funktion lassen sich Video-Objekte in einen Teilbereich des Bildschirms einpassen. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Videoeffekte“ (siehe Seite 157)!

Stereo3D

Hier erreichen Sie die Stereo3D-Funktionalität. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Stereo3D“ (siehe Seite 218).

Hintergrundgestaltung

Wählen Sie hier eine Farbe, ein Bild oder ein beliebiges Video auf Ihrer Festplatte aus, das als Hintergrund für die gezeigte Szene oder das Foto dienen soll. Dies ist vor allem nützlich, wenn Szenen oder Fotos schwarze Ränder haben oder kleiner dargestellt werden.

Hintergrund zurücksetzen

Setzt die Einstellungen für die Hintergrundgestaltung (siehe Seite 312) zurück.

Als Hintergrund verwenden

Verwendet das ausgewählte Foto oder Video als Hintergrund.

Videoeffekte laden

Mit diesem Befehl können Sie eine gespeicherte Effektkombination für das aktuell ausgewählte Objekt laden. Wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben, so wird die Effektkombination auf jedes ausgewählte Objekt angewendet.

Tastaturkürzel: Strg + -

Videoeffekte speichern

Mit diesem Befehl können Sie die aktuell eingestellte Effektkombination für jedes Objekt separat abspeichern.

Tastaturkürzel: Alt + -

Videoeffekte zurücksetzen

Mit dieser Option schalten Sie alle aktuell verwendeten Effekte aus. Das Material wird in den Zustand vor der Effektanwendung zurückgesetzt.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + -

Videoeffekte kopieren

Effekteinstellungen eines Objektes lassen sich in die Zwischenablage kopieren, um sie bei anderen Objekten wieder einzufügen (siehe Seite 313).

Tastaturkürzel: -

Videoeffekte einfügen

Videoeffekte lassen sich von anderen Objekten in das ausgewählte einfügen. Dazu müssen die Einstellungen vorher in die Zwischenablage kopiert (siehe Seite 313) werden.

Tastaturkürzel: Umschalt + -

Videoeffekte auf alle anwenden

Die aktuellen Effekteinstellungen werden auf alle Szenen und Fotos des Films übertragen.

Videoeffekte auf alle Folgenden anwenden

Die aktuellen Effekteinstellungen werden auf alle Szenen und Fotos des Films übertragen, die hinter dem ausgewählten Objekt liegen.

Audio-Objekteffekte

Normalisieren (Maximalpegel)

Die Funktion „Normalisieren“ hebt den Pegel eines Audio-Objekts auf die maximal mögliche Höhe, ohne dass das Material übersteuert wird. Dazu wird nach der größten Signalspitze im Audiomaterial gesucht und der Pegel des Objekts so angehoben, dass diese Stelle exakt 0 dB (Vollaussteuerung) entspricht.

Tastaturkürzel: Umschalt + N

Lautstärkeabsenkung

Lesen Sie dazu das Kapitel Audioeffekte, Lautstärkeabsenkung (siehe Seite 206).

Tastaturkürzel: Alt + L

Lautheit der ausgewählten Objekte angleichen

Diese Funktion gleicht die Lautheit aller ausgewählten Objekte an die des zuletzt aktivierten Objekts an.

Weitere Informationen zum Thema finden Sie unter „Lautheit aller ausgewählten Objekte angleichen“ (siehe Seite 183).

Lautstärke setzen

Diese Funktion im Effekte- bzw. Kontextmenü regelt die Lautstärke für einzelne Objekte, was auch stufenlos mithilfe der Objektanfasser direkt im Projektfenster erfolgen kann.

Audio Cleaning

Öffnet den Dialog „Audio Cleaning“ (Mehr Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Audio Cleaning“ auf Seite 190).

Tastaturkürzel: Alt + A

Echo/Hall

Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt Echo/Hall.

Tastaturkürzel: Umschalt + H

Timestretch/Resample

Lesen Sie dazu das Thema Timestretch/Resample (siehe Seite 195).

Audioeffekte

Diese Optionen rufen die einzelnen Effekte aus dem Audioeffekte-Verzeichnis des Media Pool auf.

Audioeffektvorlagen

Mit dieser Option öffnen Sie die Audioeffektvorlagen im Media Pool.

Audioeffekte laden

Mit diesem Befehl können Sie eine gespeicherte Effektkombination für das aktuell ausgewählte Objekt laden. Wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben, so wird die Effektkombination auf jedes ausgewählte Objekt angewendet.

Tastaturkürzel: Strg + +

Audioeffekte speichern

Mit diesem Befehl können Sie die aktuell eingestellte Effektkombination für jedes Objekt separat abspeichern.

Tastaturkürzel: Umschalt + +

Audioeffekte zurücksetzen

Mit dieser Option schalten Sie alle aktuell verwendeten Effekte aus. Das Material wird in den Zustand vor der Effektanwendung zurückgesetzt.

Tastaturkürzel: Strg + Alt + +

Takterkennungsassistent

Lesen Sie dazu den Abschnitt Tempo- und Takterkennungsassistent (siehe Seite 253) im Kapitel Audio.

Tastaturkürzel: Alt + Umschalt + K

Lautstärkekurve

Auf den wichtigsten Objektkurveneffekt, die Lautstärke, können Sie hier direkt zugreifen. Die Lautstärke finden Sie auch im Media Pool unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ > „Allgemein“ (siehe Seite 162), sie lässt sich dort auch animieren.

Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + V

Titeleffekte

Titeleditor



Ruft den Titeleditor für das ausgewählte Titelobjekt auf.

Titelvorlage laden

Mit diesem Befehl können Sie einen vorher abgespeicherten Titeleffekt für das aktuelle Objekt laden.

Tastaturkürzel: Alt + Umschalt + T

Titelvorlage speichern

Sie können die aktuell eingestellte Effektkombination für jedes Titelobjekt separat abspeichern und später auf andere Titelobjekte anwenden.

Tastaturkürzel: Alt + T

Designelemente

Bild-in-Bild: Hier finden Sie verschiedene Vorlagen für Bildverschachtelungen.

Collagen: funktionieren ähnlich wie normale Bild-in-Bild-Effekte, allerdings werden hierfür mehrere Objekte verwendet. Je nach Collage arrangieren Sie die gewünschten Objekte hintereinander und ziehen die Collage auf das erste Objekt.

Testbilder: Hier stehen zum einen professionelle Testbilder zum Kalibrieren Ihres Systems zur Verfügung. Zum Zweiten lassen sich farbliche Hintergründe beispielsweise für eigene Farbblenden oder als Texthintergrund benutzen. Die spezielle Vorlage „Benutzerdefiniert“ öffnet einen Farbauswahldialog, in dem sich die gewünschte Farbe frei einstellen lässt.

Hintergründe: Hier finden Sie statische und animierte Bild- und Videohintergründe. Videohintergründe sind loopfähig, das heißt, dass Sie durch Duplizieren beliebig verlängert werden können.

Bildobjekte: Hier finden Sie verschiedene Bildobjekte wie z. B. schwarze Balken, Denkblasen für Cartoons u. Ä.

Intros/Outros: Hier finden Sie Anfangs- und Endszenen für unterschiedlichste Anlässe im Film.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Designelemente im Media Pool“ im Kapitel „Effekte“ (siehe Seite 163).

Effektbibliotheken

Über diese Menüeinträge steuern Sie die entsprechenden Ordner mit dem Media Pool (siehe Seite 27, siehe Seite 46) an.

Menü Fenster

Fensteranordnung

Standard

Diese Option schaltet aus der Multimonitor-Einstellung (s.u.) in die Standard-Betriebsart für einen Monitor zurück.

Multimonitor mit maximiertem Vorschaumonitor

Diese Option lässt sich bei mehreren angeschlossenen Computermonitoren verwenden. Sie vergrößert den Vorschaumonitor so, dass er einen der angeschlossenen Computermonitore vollständig ausfüllt. Die anderen Elemente werden auf einem zweiten Monitor dargestellt.

Fensteranordnung zurücksetzen

Wenn Sie die Fenster in MAGIX Video deluxe nach Ihrem Belieben verschoben haben, können Sie mit diesem Befehl die Anordnung wieder in ihren Ursprungszustand zurückversetzen.

Tastaturkürzel: F9

Schnitttrimmer

Zeigt bzw. verbirgt das Fenster „Schnitttrimmer“. Damit lassen sich die Position der markierten Video- oder Bildobjekte und seine Anfasser sowie die Überblendungseigenschaften (Blendenart, Länge) feinjustieren. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel Videos feinjustieren („Trimmen“) (siehe Seite 118).

Tastaturkürzel: N

Objekttrimmer

Zeigt bzw. verbirgt das Trimmer-Fenster. Damit lassen sich die Position des markierten Video- oder Bildobjekts und seine Anfasser feinjustieren. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Videos feinjustieren“ („Trimmen“) (siehe Seite 118).

Tastaturkürzel: Umschalt + N

Mixer

Mit dieser Option können Sie den Mixer öffnen bzw. schließen. Weitere Informationen erhalten Sie im Kapitel „Mixer“ (siehe Seite 207).

Tastaturkürzel: M

Master Audio Effect Rack

Hier kann das Master-Effekt-Rack geöffnet bzw. geschlossen werden. Zu den Audioeffekten lesen Sie bitte das Kapitel „Audioeffekte“ (siehe Seite 189).

Tastaturkürzel: B

Mastering Suite

Hier rufen Sie die Mastering Suite auf.

Programmmonitor

Mit dieser Option lässt sich das Videofenster öffnen und schließen. Da dadurch das Standardlayout aufgehoben wird, wird gleichzeitig der Media Pool zum frei verschiebbaren und skalierbaren Fenster.

Tastaturkürzel: Umschalt + V

Media Pool sichtbar...

Mit dieser Option lässt sich der Media Pool verbergen bzw. wieder sichtbar machen.

Tastaturkürzel: Umschalt + P

Projekt

Blendet das Projektfenster ein oder aus.

Nächstes Fenster aktivieren

Diese Option aktiviert das jeweils nächste Fenster, um MAGIX Video deluxe mithilfe von Tastaturkürzeln besser steuern zu können.

Filmüberblick

Damit kann der gesamte Film auf dem Vorschaumonitor im Überblick gezeigt werden. Diese Option ist insbesondere geeignet für komplexe und lange Filme, um den Überblick nicht zu verlieren. Sie haben Ihren ganzen Film im Blick und sind trotzdem schnell am gesuchten Objekt – Sie können direkt am Vorschaumonitor zoomen oder den im Projektfenster dargestellten Ausschnitt verschieben.

Tastaturkürzel: Umschalt + A

Filmansicht optimieren



Die Zoomstufe wird auf 100% gesetzt, so dass alle Objekte und der gesamte Film zu sehen sind.

Außerdem werden die Bereichsmarker auf den Anfang bzw. das Ende gesetzt, so dass der Film vollständig abgespielt werden kann.

Tastaturkürzel: Strg + F

Zoom horizontal

Hier stehen Ihnen eine Reihe von Funktionen zum Ändern des sichtbaren Zeitachsenausschnitts zur Verfügung.

Zoom vertikal

Die Anzahl der gleichzeitig sichtbaren Spuren lässt sich hier ändern. Je mehr Spuren sichtbar sind, desto kleiner werden sie dargestellt.

Alle Filme aus Projekt entfernen

Schließt alle geöffneten Filme.

Menü Bereitstellen

Hier finden Sie viele Möglichkeiten, um Ihre Daten aus dem Programm heraus einfach und schnell im Internet zu veröffentlichen. Zudem wird die Übergabe von Daten in andere Programme zur spezialisierten Weiterverarbeitung ermöglicht, wenn Sie solche Spezialprogramme installiert haben.

Vimeo

Aktuellen Film als Video hochladen: Nachdem Sie sich bei Vimeo eingeloggt haben, wird der Upload-Dialog geöffnet. Geben Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter ein und legen Sie fest, ob der Film privat oder öffentlich angezeigt werden soll. „OK“ lädt den aktuellen Film hoch.

Im Media Pool markierte Medien hochladen: Nachdem Sie sich bei Vimeo eingeloggt haben, wird der Upload-Dialog geöffnet. Geben Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter ein und legen Sie fest, ob die Medien privat oder öffentlich angezeigt werden sollen. „OK“ lädt die markierten Medien hoch.

Youtube / Facebook

Dies ist die direkte Verbindung zu den Communities YouTube und Facebook.

Youtube/Facebook

Lädt den aktuellen Film auf das ausgewählte Portal bzw. auf die ausgewählte Community hoch. Tragen Sie dazu die Daten zum Video in die dafür vorgesehenen Felder ein, damit die Suchfunktionen dieser Portale auch dieses Video finden.

MAGIX Video deluxe nutzt dafür teilweise auch das Format H.264, welches Bestandteil des MPEG-4-Codecs ist. Da Flash dieses Format direkt unterstützt und die meisten Communities und Portale ohnehin dieses Format verwenden, muss in diesem Fall der Film nicht erneut auf dem jeweiligen Server gerendert werden. Somit werden weitere Qualitätsverluste vermieden.

Beim Hochladen von HD-Material wird das HD-Format 720p verwendet.

Im Media Pool markierte Medien hochladen

Lädt die im Media Pool markierten Medien auf das ausgewählte Portal oder die ausgewählte Community hoch.

Hinweis: Für den Import und Export von AVC- und MPEG-4-Dateien muss der MPEG-4-Codec aktiviert (siehe Seite 358) werden. Dazu öffnet sich ein Dialog, wenn der Codec benötigt wird.

Senden mit Send Anywhere

Möchten Sie jemanden Medien oder ein Projekt zusenden, wählen Sie im Menü „Bereitstellen > Senden mit Send Anywhere“.

Sie erhalten einen 6-stelligen Key, den Sie Ihrem Gegenüber mitteilen müssen, der Ihre Daten erhalten soll. Sobald er den Key eingibt und auf „Empfangen“ klickt, werden die Daten live übertragen. Das heißt, Sie dürfen MAGIX Video deluxe während der Übertragung nicht schließen!

Aktuellen Film als Video senden: Ein Video im MPEG-4-Format entsprechend der Filmvorlagen Ihres Films wird erstellt.

Im Media Pool markierte Medien senden/Im Film markierte Medien senden/Aktuelles Projekt und Medien senden: Die gewählten Daten werden übertragen.

Auf CD oder DVD sichern

Mit dieser Option wird MAGIX Speed burnR geöffnet, um das Projekt bzw. bestimmte Dateien direkt auf CD oder DVD zu brennen.

Weitere Optionen

Die weiteren Optionen des Menüs „Bereitstellen“ hängen von Software ab, die auf Ihrem Computer installiert ist. Sie können z.B. Fotos oder Grafiken in MAGIX Web

Designer oder MAGIX Foto & Grafik Designer bearbeiten, die Tonspur in MAGIX Audio Cleaning Lab verbessern oder Ihren Film mit MAGIX Music Maker nachvertonen.

Menü Hilfe

Hilfe

Dieser Befehl ist an fast allen Stellen des Programms verfügbar und ruft die Programmhilfe mit dem passenden Themeneintrag auf. Nutzen Sie diesen Befehl, um Hilfe über irgendeine Funktion vom MAGIX Video deluxe zu erhalten.

Tastaturkürzel: F1

Kontexthilfe

Damit verwandelt sich der Mauszeiger in einen Pfeil mit einem Fragezeichen.

Klicken Sie auf eine beliebige Schaltfläche der Hauptoberfläche, um die Programmhilfe zu diesem Steuerelement zu öffnen.

Tastaturkürzel: Alt + F1

Handbuch (PDF)

Öffnet das Handbuch im PDF-Format. Es enthält wie die Hilfe, die Sie über F1 aufrufen können, alle Hilfestellungen und Wissenswertes zum Programm.

Einführungsvideos anschauen

Zeigt Einführungsvideos zu verschiedenen Themen der Videobearbeitung in MAGIX Video deluxe.

Tipp: Wenn Sie MAGIX Video deluxe zum ersten Mal verwenden, empfehlen wir Ihnen, sich die Tutorial-Videos in Ruhe anzuschauen, sie vermitteln das Wichtigste im Schnelldurchlauf.

Tooltips anzeigen

Tooltips sind kleine Informationsfenster, die automatisch aufklappen, wenn der Mauszeiger über eine Schaltfläche kurz stillgehalten wird. Sie informieren über die Funktion der Schaltfläche. Mit dieser Option lassen sie sich aus- und einschalten.

magix.info - Multimedia Community

Haben Sie eine Frage oder ein Problem mit Ihrem MAGIX Programm oder suchen Sie Tipps & Tricks zum Thema Multimedia, dann sind Sie hier richtig. Geben Sie Ihre

Frage in das Feld ein und klicken Sie „Frage stellen“, der Internetbrowser öffnet sich auf magix.info - Multimedia Community <http://www.magix.info/de>.

Sie können auch eigene Videos auf magix.info - Multimedia Community präsentieren.

Online-Tutorialvideos

MAGIX Video deluxe hält auf der MAGIX Website eine Reihe von Tutorialvideos bereit, die die Bedienung vieler Funktionen anschaulich erklären.

Hinweis: Eine Internetverbindung ist dazu erforderlich.

Online-Workshops

Interessante Workshops und nützliche Tipps zum einfachen Arbeiten mit MAGIX Video deluxe.

Hinweis: Dafür wird eine Internetverbindung benötigt.

Online registrieren

Diese Option ruft die MAGIX Homepage zur Onlineregistrierung auf, wo Sie sich als MAGIX Nutzer registrieren können.

Damit erhalten Sie Zugang zur MAGIX Support Website <http://support.magix.net>, auf der Sie verschiedene Programmaktualisierungen und Hilfsprogramme nur herunterladen können, wenn Sie als MAGIX Nutzer registriert sind.

Online aktualisieren

Diese Option ruft die MAGIX Homepage zur Onlineaktualisierung auf, wo Sie Ihre Programmversion auf den neuesten Stand bringen können.

Zusatzinhalte installieren

Öffnet einen Dialog, in dem Sie weitere Codecs und Zusatzinhalte installieren können.

Contentpakete freischalten

Mit diesem Menüpunkt können Sie die in der Premium-Version enthaltenen zusätzlichen Programme frei schalten. Geben Sie dazu im Dialog den Gutscheincode für das Contentpaket ein. Die Zusatzsoftware wird automatisch heruntergeladen und installiert. Außerdem werden im Store fünf Gratos-Downloads hinzu gefügt, die Sie für beliebige Store-Inhalte verwenden können.

Programm deaktivieren

Dieser Menüpunkt deaktiviert die Freischaltung von MAGIX Video deluxe mit sofortiger Wirkung. Danach ist es möglich, MAGIX Video deluxe auf einem anderen Computer zu installieren und sofort freizuschalten.

Über MAGIX Videodeluxe

Es erscheinen Copyright-Hinweise und die Versionsnummer von MAGIX Video deluxe.

Kontextmenü

Das Kontextmenü öffnet sich durch Klick mit der rechten Maustaste auf eine markierte Datei. Es bietet Funktionen an, die im Kontext sinnvoll und erlaubt sind. Einträge aus dem Kontextmenü, die hier nicht beschreiben sind, werden im Kapitel „Menüs“ (siehe Seite 285) erklärt.

Video-Objekte

Frametable (neu) erzeugen

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

Audiofunktionen

Hier finden Sie verschiedene Optionen zur Bearbeitung der Tonspur. Diese entsprechen weitgehend den Optionen im Menü „Effekte“ > „Audio-Objekteffekte“, mit den folgenden Ausnahmen.

Wellenformdarstellung erzeugen

In den meisten Fällen wird die Wellenformdarstellung einer Audiodatei nicht benötigt. Wenn Sie dies jedoch trotzdem wünschen, z.B. als Orientierungshilfe beim Schneiden von Videos, lässt sich das Erzeugen der Wellenformdarstellung über diese Funktion manuell starten.

Lautheit der ausgewählten Objekte angleichen

Diese Funktion gleicht die Lautheit aller ausgewählten Objekte an die des zuletzt aktivierten Objekts an.

Weitere Informationen zum Thema finden Sie unter „Lautheit aller ausgewählten Objekte angleichen“ (siehe Seite 183).

Audio-Objekt stumm schalten/aktivieren

Schaltet die Audiospur des Video-Objekts stumm, ohne diese zu entfernen bzw. aktiviert eine zuvor stumm geschaltete Audiospur in einem Video-Objekt wieder.

Audio-Objekt entfernen/wiederherstellen

Mit dieser Option lässt sich das Audio-Objekt ausblenden bzw. wiederherstellen, um die Darstellung übersichtlicher zu halten. Das Audiomaterial selber bleibt in jedem Fall erhalten.

Video/Audio auf einer Spur

Das Videomaterial mit dem dazugehörigen Audiomaterial (Originalton) wird als ein Objekt auf einer Spur angezeigt. Über den oberen Objektanfasser kann die Deckkraft für das Video angepasst werden. Über den unteren Objektanfasser wird die Lautstärke dieses Objekts angepasst.

Video/Audio auf separaten Spuren

Das Audiomaterial wird auf einer eigenen Spur unter dem dazugehörigen Videomaterial angezeigt. Weiterführende Anpassungen des Audiomaterials über Lautstärkeanpassungen hinaus, sind damit besser zu handhaben. Auch für den J-L-Schnitt ist diese Einstellung erforderlich.

Tipp: Sie können die Anzeige auf separaten Spuren auch für alle Videos des Projekts generell einstellen, dazu deaktivieren Sie im Dialog Programmeinstellungen (Menü Datei > Einstellungen > Programmeinstellungen... oder Tastenkürzel Y) auf dem Reiter Video/Audio die Einstellung „Video/Audio auf einer Spur“.

Andere Audio-Objekte an dieser Spur ausrichten (Plus/Premium-Version)

Mithilfe dieser Funktion können Sie Audio-Objekte bzw. Kombiobjekte, die eine Audio- und Videospur enthalten, mit gleichem oder ähnlichem Audiomaterial automatisch aneinander ausrichten lassen. Jedes Objekt muss sich dazu in einer separaten Spur befinden.

- Klicken Sie dazu zunächst auf das Referenzobjekt, an dem die anderen Objekte ausgerichtet werden.
- Markieren Sie anschließend mit gehaltener Strg-Taste alle Objekte, die Sie am Referenzobjekt ausrichten lassen möchten.
- Wählen Sie dann über das Kontextmenü die Option „Andere Audio-Objekte an dieser Spur ausrichten“.

Die Objekte werden dann so übereinander verschoben, dass Ihre Tonspuren parallel verlaufen.

Tipp: Diese Funktion ist vor allem für die Bearbeitung von Videomaterial im Multicam-Modus (siehe Seite 136) sinnvoll.

Szenenerkennung

Öffnet die automatische Szenenerkennung (siehe Seite 233), um längere Videos in einzelne Szenen zu schneiden und die Szenen im Ordner „Takes“ abzulegen.

Tastaturkürzel: Umschalt + Z

Bildstabilisierung

Wählen Sie, welche Bildstabilisierung Sie nutzen möchten: Es stehen der bekannte Bildstabilisierungsdialog (siehe Seite 178) und proDAD Mercalli 2.0 (siehe Seite 150) im Media Pool zur Auswahl. Mit beiden können Sie „verwackelte“ Aufnahmen korrigieren. Testen Sie, mit welcher Vorgehensweise Sie bessere Erfolge erzielen.

Tastaturkürzel für den Bildstabilisierungsdialog: Strg + L

Schnitttrimmer

Zeigt bzw. verbirgt das Fenster „Schnitttrimmer“. Damit lassen sich die Position der markierten Video- oder Bildobjekte und seine Anfasser sowie die Überblendungseigenschaften (Blendenart, Länge) feinjustieren. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel Videos feinjustieren („Trimmen“) (siehe Seite 118).

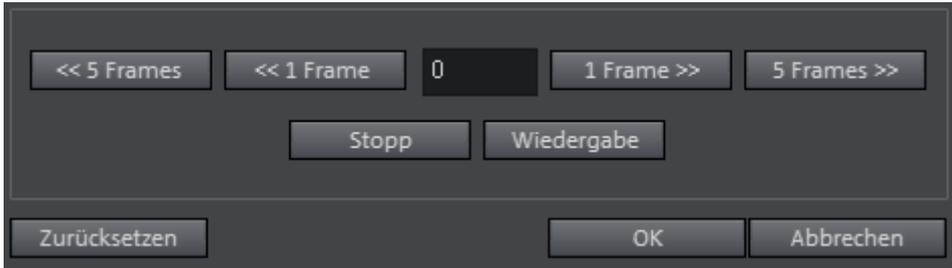
Tastaturkürzel: N

Objekttrimmer

Zeigt bzw. verbirgt das Trimmer-Fenster. Damit lassen sich die Position des markierten Video- oder Bildobjekts und seine Anfasser feinjustieren. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Videos feinjustieren“ („Trimmen“) (siehe Seite 118).

Tastaturkürzel: Umschalt + N

Audio-Video-Offset setzen



Hiermit gleichen Sie bei Video-Objekten mit Audiospur einen Zeitversatz zwischen Ton und Bild aus. Ein positiver Offsetwert verschiebt das Audiomaterial nach hinten, ein negativer verschiebt es nach vorn.

Tastaturkürzel: Alt + O

Rastmarker

Rastmarker setzen: Um einen Rastmarker zu setzen, wählen Sie ein Objekt aus und setzen Sie den Abspielmarker an die Stelle, an die Sie den Rastmarker setzen möchten. Sie können beliebig viele Rastmarker pro Objekt setzen.

Mit dem Mauszeiger können Sie über den Rastmarker gehen, ihn anfassen und per Drag & Drop verschieben. Oder nutzen Sie die Funktion „Objekte an Rastmarker ausrichten“.

Tastaturkürzel: Strg + P

Dort, wo der Abspielmarker im markierten Objekt steht, wird ein Rastmarker gesetzt.

Rastmarker setzen (erweitert): Öffnet im Media Pool unter „Effekte“ den Bereich für die Rastmarker.

Objekte an Rastmarker ausrichten: Richtet die Objekte so aus, dass sie an den Rastmarkern anheften.

Alle Rastmarker löschen: Alle Rastmarker in allen Objekten innerhalb eines Films werden gelöscht.

Rastmarker anzeigen bzw. verstecken: Sie können Rastmarker bei Bedarf ausblenden und wieder anzeigen.

Standbild am Abspielmarker einfügen

MAGIX Video deluxe erzeugt ein Standbild des Objekts ab der Position des Abspielmarkers. Dieses wird über die Länge der eingestellten Standardbildlänge

(Programmeinstellungen > Video/Audio > Standardbildlänge) im Originalobjekt eingeschoben.

Standbild am Bereich einfügen

Der Bereichsanfang wird als Standbild über die Länge des Bereichs eingefügt.

Bewegung

Damit lassen sich Video-Objekte auf dem Bildschirm bewegen. Siehe „Bewegung“ (siehe Seite 158) im Kapitel Videoeffekte.

Ausschnitt

Mit dieser Funktion lassen sich Video-Objekte in einen Teilbereich des Bildschirms einpassen. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Videoeffekte“ (siehe Seite 157)!

An Bildposition im Video heften

Videos, Bilder oder (3D-)Textobjekte können mit dieser Funktion einer Bewegung in einem Video effektiv folgen. Lesen Sie dazu auch das Thema „Magnetische Objekte“ (siehe Seite 178).

Interpolation für Interlace-Material

Wählen Sie diese Option, um Kammstrukturen aus einem (Video-) Bild zu entfernen. Wenn Sie z. B. Standbilder aus einem Video extrahieren, entstehen solche Kammstrukturen in Bildteilen mit Bewegung.

Anti-Interlacefilter

Wählen Sie diese Option für Standbilder, die sehr feine Strukturen mit hohem Kontrast haben. Bei der Wiedergabe auf TV-Bildschirmen können Sie damit das Zeilenflimmern beseitigen.

Randbeschneidungsausgleich

Wählen Sie diese Option, wenn Randbereiche bei der Wiedergabe am Fernseher abgeschnitten sind. Hierbei werden die Werte aus „Effekteinstellungen Film“ (siehe Seite 181) (Menü „Effekte“) verwendet.

Hintergrundgestaltung

Mit diesen Optionen lässt sich der Hintergrund des Bildes mithilfe eines einfachen Editors gestalten. Sie können dazu eine beliebige Farbe, aber auch eine Bild- oder Videodatei wählen.

Videoeffekte

Die Einträge dieses Untermenüs sind auch direkt im Media Pool verfügbar.



Objekte kopieren/einfügen/ausschneiden/löschen

Diese Optionen entsprechen den gleichnamigen im Menü „Bearbeiten“.

Objekte als Takes speichern

Die markierten Objekte werden im Takes-Ordner abgespeichert. Zur Verwendung von Takes lesen Sie bitte das Kapitel „Objekte und Objektgruppen separat speichern“ (siehe Seite 122).

Tastaturkürzel: Umschalt + K

Datum als Titel einblenden

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

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

Objekteigenschaften

Diese Funktion zeigt sämtliche Informationen über das gerade ausgewählte Objekt an, zum Beispiel Dateiname, Position auf der Festplatte, Tempo etc. Außerdem bietet der Objekteditor die Möglichkeit, die Hintergrundfarbe jedes Objekts im Projekt zu definieren. Je nach Art des Objekts variieren die angezeigten Elemente.

Allgemeine Informationen

Hier lässt sich der Name des gewählten Objekts sowie die Vorder- und Hintergrundfarbe und das Seitenverhältnis für das Objekt im nicht ausgewählten Zustand ändern. Außerdem wird neben weiteren Informationen angezeigt, auf welche Datei das gewählte Objekt zeigt.

Zwischenbildberechnung (nur bei Video-Objekten)

Eigenschaften Interlace: Normalerweise werden hier durch MAGIX Video deluxe automatisch passende Einstellungen gesetzt. Bei fehlerhaftem Videomaterial müssen Sie jedoch Anpassungen vornehmen. Wenn die Wiedergabe des exportierten Films am TV ruckelt, flimmert oder Effekte unschön aussehen, können Sie die Halbbildreihenfolge des Quellmaterials umkehren.

Optionen Deinterlace: Normalerweise braucht die Einstellung „**Automatische Interlace-Verarbeitung**“ nicht geändert werden. Dabei werden die Halbbilder getrennt verarbeitet und beim Export zum Encoder durchgereicht. Dabei wird, wenn nötig, durch MAGIX Video deluxe ein hochwertiges Deinterlacing durchgeführt. Bei „Keine Interlace-Verarbeitung“ wird davon ausgegangen, dass das Quellmaterial Vollbilder enthält.

Für mehr Informationen lesen Sie das Thema „Interlace“ (siehe Seite 385).

Zwischenbilder interpolieren: Aktivieren Sie diese Funktion, um beim Abspielen des Materials weichere Bewegungen zu erzeugen, also ein flüssigeres Bild zu erhalten.

Tempo/Tonhöhe (nur bei Audio-Objekten)

Falls eine Tempoangabe vorliegt, lässt sich hier das Tempo verdoppeln oder halbieren. Das Tempo ermitteln Sie mit dem Tempo- und Takterkennungsassistent.

Metadaten (nur wenn Metadaten im Objekt vorhanden sind)

Metadaten von Bildern bzw. AVCHD-Videos werden hier – soweit vorhanden – angezeigt. Damit erhalten Sie verschiedene zusätzliche Informationen zum Objekt.

Bildobjekte

Die Optionen des Kontextmenüs für Bildobjekte finden sich auch im Kontextmenü für Video-Objekte (s. o.), mit folgenden Ausnahmen.

Fotolänge ändern

In diesem Dialog lässt sich die Anzeigedauer des ausgewählten Fotos exakt eingeben. Sie können zuvor auch mehrere Fotos auswählen, um deren Anzeigedauer gemeinsam zu ändern.

In Xtreme Foto Designer bearbeiten

Lädt das Bild in das Bildbearbeitungsprogramm MAGIX Xtreme Foto Designer, um es dort zu bearbeiten.

Fotos mit Effekten speichern

Diese Option ermöglicht, die Fotos mit den Effekte aus MAGIX Video deluxe in einer neuen Bilddatei zu speichern.

Panorama erstellen ...

Öffnet den Dialog zum Erstellen eines Panoramas. Ordnen Sie vorher Ihre Fotos in der richtigen Reihenfolge an und gleichen Sie Belichtung und Farbe ab, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Dabei sollten Sie darauf achten, dass die Fotos an den Überschneidungen harmonisieren.

Automatisch bildfüllend beschneiden

Diese Funktion sorgt dafür, dass die Bilder keinen schwarzen Rand haben, sollten sie nicht genau in das Format passen.

Blenden



Das Kontextmenü für Blenden erreichen Sie über die A/B-Schaltfläche am jeweils hinteren Objekt. Dort finden Sie neben verschiedenen Blenden noch folgende Optionen:

Als Blendenvorlage speichern

Speichert Ihre Blenden als Vorlage ab, die Sie anschließend über das Blenden-Kontextmenü auswählen können.

Um eine Blendenvorlage zu löschen, wählen Sie sie im Kontextmenü aus. Es erscheint dann im Kontextmenü ein zusätzlicher Eintrag „Blendenvorlage ... löschen“

Auf alle Objekte in der Spur anwenden

Wendet die aktuelle Blende auf für alle Übergänge zwischen zwei Objekten in der ausgewählten Spur an.

Auf alle folgenden Objekte in der Spur anwenden

Wendet die aktuelle Blende auf für alle Übergänge zwischen zwei Objekten in der ausgewählten Spur an, die hinter dem Objekt, das Sie gerade bearbeiten, liegen.

Zufällige Überblendungen in der Spur

Versieht alle Übergänge zwischen Objekten in der aktuell ausgewählten Spur mit zufälligen Blenden.

Länge der Überblendung

Mit „Länge der Überblendung“ im Blendenmenü können Sie die Länge einer Überblendung festlegen. Wenn Sie „Auf alle anwenden“ auswählen, gilt die gewählte Länge für alle Überblendungen des Films.

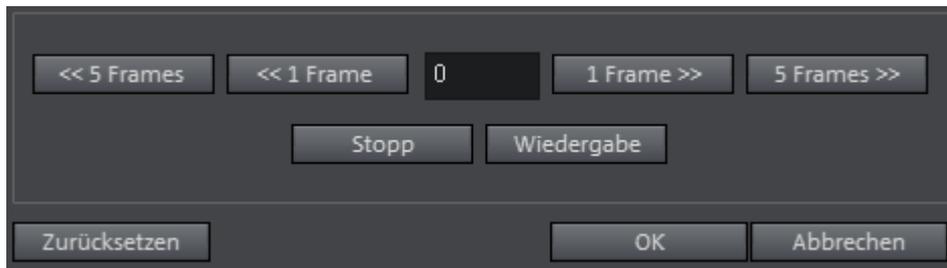
Einstellungen...

Es wird die Blenden-Seite im Media Pool mit den Einstellungen der jeweiligen Blende aufgerufen. Je nach Blende stehen unterschiedliche Einstellungen zur Verfügung.

Audio-Objekte

Die Optionen des Kontextmenüs für Audio-Objekte entsprechen den Optionen im Menü „Effekte“ > „Audioeffekte“ bzw. Menü „Bearbeiten“, mit folgenden Ausnahmen.

Audio-Video-Offset setzen



Hiermit gleichen Sie bei Video-Objekten mit Audiospur einen Zeitversatz zwischen Ton und Bild aus. Ein positiver Offsetwert verschiebt das Audiomaterial nach hinten, ein negativer verschiebt es nach vorn.

Tastaturkürzel: Alt + O

Audioeffektkurven

Hier haben Sie direkten Zugriff auf diverse Objekteffekte, die sich mittels einer Kurve automatisieren lassen. Alle hier aufgelisteten Audioeffekte finden Sie auch im Media Pool unter „Effekte“ > „Audioeffekte“ > „Allgemein“ (siehe Seite 162).

Lautheit der ausgewählten Objekte angleichen

Diese Funktion gleicht die Lautheit aller ausgewählten Objekte an die des zuletzt aktivierten Objekts an.

Weitere Informationen zum Thema finden Sie unter „Lautheit aller ausgewählten Objekte angleichen“ (siehe Seite 183).

Spurkurven anzeigen

Die zuletzt gewählte Spurkurve wird auf dem Objekt dargestellt und lässt sich bearbeiten. Beim Verwenden einer Kurve wird der jeweils im Mixer gesetzte Parameter nicht berücksichtigt.

Hinweis: Die Spurkurven von Audio-Objekten lassen sich genauso animieren wie die Videoeffekte. Lesen Sie dazu das Kapitel „Objekte animieren“ (siehe Seite 171).

Spurkurven zurücksetzen

Alle Spurkurven werden mit dieser Funktion zurückgesetzt. Ab jetzt gelten für die Spur die gesetzten Einstellungen im Mixer wieder.

Achtung! Prüfen Sie vor der Anwendung dieser Funktion gründlich, ob keine der Spurkurven weiterhin gebraucht wird.

Andere Audio-Objekte an dieser Spur ausrichten (Plus/Premium-Version)

Mithilfe dieser Funktion können Sie Audio-Objekte bzw. Kombiobjekte, die eine Audio- und Videospur enthalten, mit gleichem oder ähnlichem Audiomaterial automatisch aneinander ausrichten lassen. Jedes Objekt muss sich dazu in einer separaten Spur befinden.

- Klicken Sie dazu zunächst auf das Referenzobjekt, an dem die anderen Objekte ausgerichtet werden.
- Markieren Sie anschließend mit gehaltener Strg-Taste alle Objekte, die Sie am Referenzobjekt ausrichten lassen möchten.
- Wählen Sie dann über das Kontextmenü die Option „Andere Audio-Objekte an dieser Spur ausrichten“.

Die Objekte werden dann so übereinander verschoben, dass Ihre Tonspuren parallel verlaufen.

Tipp: Diese Funktion ist vor allem für die Bearbeitung von Videomaterial im Multicam-Modus (siehe Seite 136) sinnvoll.

Objekteigenschaften

Diese Funktion zeigt sämtliche Informationen über das gerade ausgewählte Objekt an, zum Beispiel Dateiname, Position auf der Festplatte, Tempo etc. Außerdem bietet der

Objekteditor die Möglichkeit, die Hintergrundfarbe jedes Objekts im Projekt zu definieren. Je nach Art des Objekts variieren die angezeigten Elemente.

Allgemeine Informationen

Hier lässt sich der Name des gewählten Objekts sowie die Vorder- und Hintergrundfarbe und das Seitenverhältnis für das Objekt im nicht ausgewählten Zustand ändern. Außerdem wird neben weiteren Informationen angezeigt, auf welche Datei das gewählte Objekt zeigt.

Zwischenbildberechnung (nur bei Video-Objekten)

Eigenschaften Interlace: Normalerweise werden hier durch MAGIX Video deluxe automatisch passende Einstellungen gesetzt. Bei fehlerhaftem Videomaterial müssen Sie jedoch Anpassungen vornehmen. Wenn die Wiedergabe des exportierten Films am TV ruckelt, flimmert oder Effekte unschön aussehen, können Sie die Halbbildreihenfolge des Quellmaterials umkehren.

Optionen Deinterlace: Normalerweise braucht die Einstellung „**Automatische Interlace-Verarbeitung**“ nicht geändert werden. Dabei werden die Halbbilder getrennt verarbeitet und beim Export zum Encoder durchgereicht. Dabei wird, wenn nötig, durch MAGIX Video deluxe ein hochwertiges Deinterlacing durchgeführt. Bei „Keine Interlace-Verarbeitung“ wird davon ausgegangen, dass das Quellmaterial Vollbilder enthält.

Für mehr Informationen lesen Sie das Thema „Interlace“ (siehe Seite 385).

Zwischenbilder interpolieren: Aktivieren Sie diese Funktion, um beim Abspielen des Materials weichere Bewegungen zu erzeugen, also ein flüssigeres Bild zu erhalten.

Tempo/Tonhöhe (nur bei Audio-Objekten)

Falls eine Tempoangabe vorliegt, lässt sich hier das Tempo verdoppeln oder halbieren. Das Tempo ermitteln Sie mit dem Tempo- und Takterkennungsassistent.

Metadaten (nur wenn Metadaten im Objekt vorhanden sind)

Metadaten von Bildern bzw. AVCHD-Videos werden hier – soweit vorhanden – angezeigt. Damit erhalten Sie verschiedene zusätzliche Informationen zum Objekt.

Textobjekte

Titeleditor



Ruft den Titeleditor für das ausgewählte Titelobjekt auf.

Alle Effekte aus

Alle auf den Text angewendeten Effekte werden deaktiviert.

Titelvorlage laden

Öffnet den Dialog zum Laden einer Titelvorlage.

Speichern als Titelvorlage

Hier können Sie eigene Kreationen für Titel als Vorlage ablegen. Mit der Funktion „Titelvorlage laden“ lassen sich diese Vorlagen schnell wiederverwenden.

Speichern als Spezialeffekt

Diese Funktion speichert den Titel mit allen Objekten ab, die mit dem Titelobjekt gruppiert (siehe Seite 305) wurden. So erstellen Sie Titelvorlagen, die beispielsweise alle benötigten Overlay-Objekte enthalten.

In 3D-Titel konvertieren

Wandelt ein Titelobjekt in ein MAGIX 3D Maker-Objekt um und öffnet anschließend eine eingeschränkte Version von MAGIX 3D Maker.

An Bildposition im Video heften

Videos, Bilder oder (3D-)Textobjekte können mit dieser Funktion einer Bewegung in einem Video effektiv folgen. Lesen Sie dazu auch das Thema „Magnetische Objekte“ (siehe Seite 178).

Randbeschneidungsausgleich

Wählen Sie diese Option, wenn Randbereiche bei der Wiedergabe am Fernseher abgeschnitten sind. Hierbei werden die Werte aus „Effekteinstellungen Film“ (siehe Seite 181) (Menü „Effekte“) verwendet.

Objekteigenschaften

Diese Funktion zeigt sämtliche Informationen über das gerade ausgewählte Objekt an, zum Beispiel Dateiname, Position auf der Festplatte, Tempo etc. Außerdem bietet der Objekteditor die Möglichkeit, die Hintergrundfarbe jedes Objekts im Projekt zu definieren. Je nach Art des Objekts variieren die angezeigten Elemente.

Allgemeine Informationen

Hier lässt sich der Name des gewählten Objekts sowie die Vorder- und Hintergrundfarbe und das Seitenverhältnis für das Objekt im nicht ausgewählten Zustand ändern. Außerdem wird neben weiteren Informationen angezeigt, auf welche Datei das gewählte Objekt zeigt.

Zwischenbildberechnung (nur bei Video-Objekten)

Eigenschaften Interlace: Normalerweise werden hier durch MAGIX Video deluxe automatisch passende Einstellungen gesetzt. Bei fehlerhaftem Videomaterial müssen Sie jedoch Anpassungen vornehmen. Wenn die Wiedergabe des exportierten Films am TV ruckelt, flimmert oder Effekte unschön aussehen, können Sie die Halbbildreihenfolge des Quellmaterials umkehren.

Optionen Deinterlace: Normalerweise braucht die Einstellung „**Automatische Interlace-Verarbeitung**“ nicht geändert werden. Dabei werden die Halbbilder getrennt verarbeitet und beim Export zum Encoder durchgereicht. Dabei wird, wenn nötig, durch MAGIX Video deluxe ein hochwertiges Deinterlacing durchgeführt. Bei „Keine Interlace-Verarbeitung“ wird davon ausgegangen, dass das Quellmaterial Vollbilder enthält.

Für mehr Informationen lesen Sie das Thema „Interlace“ (siehe Seite 385).

Zwischenbilder interpolieren: Aktivieren Sie diese Funktion, um beim Abspielen des Materials weichere Bewegungen zu erzeugen, also ein flüssigeres Bild zu erhalten.

Tempo/Tonhöhe (nur bei Audio-Objekten)

Falls eine Tempoangabe vorliegt, lässt sich hier das Tempo verdoppeln oder halbieren. Das Tempo ermitteln Sie mit dem Tempo- und Takterkennungsassistent.

Metadaten (nur wenn Metadaten im Objekt vorhanden sind)

Metadaten von Bildern bzw. AVCHD-Videos werden hier – soweit vorhanden – angezeigt. Damit erhalten Sie verschiedene zusätzliche Informationen zum Objekt.

MAGIX 3D Maker-Objekte

Einstellungen bearbeiten...

Eine eingeschränkte Version von MAGIX 3D Maker öffnet sich, um das ausgewählte Objekt zu bearbeiten.

Standbild am Abspielmarker einfügen

MAGIX Video deluxe erzeugt ein Standbild des Objekts ab der Position des Abspielmarkers. Dieses wird über die Länge der eingestellten Standardbildlänge (Programmeinstellungen > Video/Audio > Standardbildlänge) im Originalobjekt eingeschoben.

Bewegung

Damit lassen sich Video-Objekte auf dem Bildschirm bewegen. Siehe „Bewegung“ (siehe Seite 158) im Kapitel Videoeffekte.

Ausschnitt

Mit dieser Funktion lassen sich Video-Objekte in einen Teilbereich des Bildschirms einpassen. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Videoeffekte“ (siehe Seite 157)!

An Bildposition im Video heften

Videos, Bilder oder (3D-)Textobjekte können mit dieser Funktion einer Bewegung in einem Video effektiv folgen. Lesen Sie dazu auch das Thema „Magnetische Objekte“ (siehe Seite 178).

Interpolation für Interlace-Material

Wählen Sie diese Option, um Kammstrukturen aus einem (Video-) Bild zu entfernen. Wenn Sie z. B. Standbilder aus einem Video extrahieren, entstehen solche Kammstrukturen in Bildteilen mit Bewegung.

Anti-Interlacefilter

Wählen Sie diese Option für Standbilder, die sehr feine Strukturen mit hohem Kontrast haben. Bei der Wiedergabe auf TV-Bildschirmen können Sie damit das Zeilenflimmern beseitigen.

Randbeschneidungsausgleich

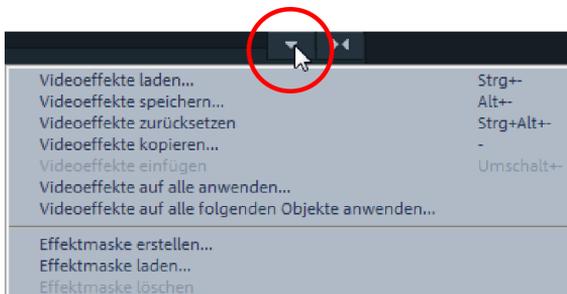
Wählen Sie diese Option, wenn Randbereiche bei der Wiedergabe am Fernseher abgeschnitten sind. Hierbei werden die Werte aus „Effekteinstellungen Film“ (siehe Seite 181) (Menü „Effekte“) verwendet.

Hintergrundgestaltung

Mit diesen Optionen lässt sich der Hintergrund des Bildes mithilfe eines einfachen Editors gestalten. Sie können dazu eine beliebige Farbe, aber auch eine Bild- oder Videodatei wählen.

Videoeffekte

Die Einträge dieses Untermenüs sind auch direkt im Media Pool verfügbar.



Objekte als Takes speichern

Die markierten Objekte werden im Takes-Ordner abgespeichert. Zur Verwendung von Takes lesen Sie bitte das Kapitel „Objekte und Objektgruppen separat speichern“ (siehe Seite 122).

Tastaturkürzel: Umschalt + K

Datum als Titel einblenden

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

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

Objekteigenschaften

Diese Funktion zeigt sämtliche Informationen über das gerade ausgewählte Objekt an, zum Beispiel Dateiname, Position auf der Festplatte, Tempo etc. Außerdem bietet der Objekteditor die Möglichkeit, die Hintergrundfarbe jedes Objekts im Projekt zu definieren. Je nach Art des Objekts variieren die angezeigten Elemente.

Allgemeine Informationen

Hier lässt sich der Name des gewählten Objekts sowie die Vorder- und Hintergrundfarbe und das Seitenverhältnis für das Objekt im nicht ausgewählten Zustand ändern. Außerdem wird neben weiteren Informationen angezeigt, auf welche Datei das gewählte Objekt zeigt.

Zwischenbildberechnung (nur bei Video-Objekten)

Eigenschaften Interlace: Normalerweise werden hier durch MAGIX Video deluxe automatisch passende Einstellungen gesetzt. Bei fehlerhaftem Videomaterial müssen Sie jedoch Anpassungen vornehmen. Wenn die Wiedergabe des exportierten Films am TV ruckelt, flimmert oder Effekte unschön aussehen, können Sie die Halbbildreihenfolge des Quellmaterials umkehren.

Optionen Deinterlace: Normalerweise braucht die Einstellung „**Automatische Interlace-Verarbeitung**“ nicht geändert werden. Dabei werden die Halbbilder getrennt verarbeitet und beim Export zum Encoder durchgereicht. Dabei wird, wenn nötig, durch MAGIX Video deluxe ein hochwertiges Deinterlacing durchgeführt. Bei „Keine Interlace-Verarbeitung“ wird davon ausgegangen, dass das Quellmaterial Vollbilder enthält.

Für mehr Informationen lesen Sie das Thema „Interlace“ (siehe Seite 385).

Zwischenbilder interpolieren: Aktivieren Sie diese Funktion, um beim Abspielen des Materials weichere Bewegungen zu erzeugen, also ein flüssigeres Bild zu erhalten.

Tempo/Tonhöhe (nur bei Audio-Objekten)

Falls eine Tempoangabe vorliegt, lässt sich hier das Tempo verdoppeln oder halbieren. Das Tempo ermitteln Sie mit dem Tempo- und Takterkennungsassistent.

Metadaten (nur wenn Metadaten im Objekt vorhanden sind)

Metadaten von Bildern bzw. AVCHD-Videos werden hier – soweit vorhanden – angezeigt. Damit erhalten Sie verschiedene zusätzliche Informationen zum Objekt.

Zeitachse

Markierten Bereich zurücksetzen

Löscht den Bereichsanfang und das Bereichsende.

Bereich bearbeiten

Wählen Sie, ob der markierte Bereich, der durch Start- und Endmarker in der Zeitachse eingefasst wird, ausgeschnitten, kopiert, gelöscht, eingefügt oder extrahiert werden soll oder ob ein Leerraum einzufügen ist.

Vorschau-Rendering starten...

Startet das Vorschau-Rendering (siehe Seite 229).

Tastaturkürzel: Strg + R

Bereich(e) für Vorschau-Rendering entfernen

Entfernt die Vorschau-Rendering-Bereiche. Wenn mehrere Bereiche definiert wurden und der Abspielmarker über einem dieser Bereiche steht, werden Sie gefragt, ob Sie nur den „Bereich“ oder „Alle“ Bereiche entfernen möchten.

Probleme & Lösungen

Datei wird nicht geladen

Wenn sich Dateien nicht laden lassen, können folgende Fehler vorliegen:

- **Problem:** Das Format wird nicht von MAGIX Video deluxe unterstützt.
Lösung: Keine.
- **Problem:** Sie haben nicht die benötigten Nutzerrechte.
Lösung: Stellen Sie sicher, dass Sie über die benötigten Nutzerrechte verfügen. Sie benötigen Lese- und Schreibrechte im Quellordner sowie im Projektordner.
- **Problem:** Speicherplatz des Laufwerks ist erschöpft.
Lösung: Prüfen Sie den freien Speicherplatz des betreffenden Laufwerks. Geben Sie bei Bedarf Speicherplatz durch Löschen nicht mehr benötigter Dateien frei oder erweitern Sie den Speicherplatz des Computers.
- **Problem:** Der entsprechende Codec muss aktiviert werden.
Lösung: Lesen Sie dazu die Abschnitte „Importformate“ (siehe Seite 20).
- **Problem:** Der Codec, der in der AVI-Datei benutzt wird, ist nicht aktiviert.
Lösung: Lesen Sie dazu den Abschnitt „Allgemeine Hinweise zu AVI Videos“ (siehe Seite 353) im „Anhang: Digitales Video und Datenträger“.

Ruckelnde Wiedergabe

Sollte das Video beim Abspielen am PC ruckeln – keine Angst: das fertige Ergebnis wird flüssig abgespielt. Bedenken Sie, dass MAGIX Video deluxe Effekte in Echtzeit berechnet. Sie sehen deshalb immer sofort, wie Ihr Filmmaterial beeinflusst wird.

Viele Effekte innerhalb eines Projekts können auch modernste PCs ins Schwitzen bringen. Ein flüssiges Abspielen am PC ist dann nicht mehr möglich. Erst beim Rendern einer DVD oder beim Export entsteht das ruckelfreie Resultat. Schneiden Sie deshalb den Film erst roh und ohne Effekte. Sie haben dabei in der Regel eine flüssige Vorschau und können zügig arbeiten.

Sie haben aber einige Möglichkeiten, um die Vorschauqualität zu verbessern:

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

Schwache Abspiel-Performance kann folgende Gründe haben:

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



Im Kontextmenü stellen Sie ein, welche Optionen Sie für die optimierte Vorschau nutzen möchten, wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Auflösung reduzieren
- Framerate reduzieren: Die Anzahl der Bildwiederholungen pro Sekunde wird reduziert.
- Plug-ins deaktivieren: Es werden sämtliche Videoeffekt-Plugins (siehe Seite 164) deaktiviert.
- Effekte deaktivieren
- Proxy-Objekte nutzen: Diese Option erscheint nur, wenn Sie im Startdialog oder in den Filmeinstellungen die Option „Automatisch Proxy-Dateien erzeugen“ aktiviert haben.

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

Tempo- und Takterkennungsassistent - Probleme und Abhilfe

Problem: Die Wiedergabe stottert, das Metronom setzen aus, der PC ist überlastet ... (auf älteren Computern.)

Abhilfe: Wir empfehlen in diesem Fall, anstelle von Direct Sound auf Wave-Treiber umzustellen (Taste P, Dialog „Abspielparameter“).

Problem: Das Metronom arbeitet nicht und es werden keine Striche in die Wellenformdarstellung gezeichnet.

Mögliche Ursache: Das Material enthält keine Beats oder der Song enthält eine Passage ohne Beats (beispielsweise nur Synthesizerflächen, nur Gesang o. ä.).

Abhilfe: Mit dem In-Point und dem Objektende sollte der Song so begrenzt werden, dass nur noch rhythmische Passagen enthalten sind.

Mögliche 2. Ursache: Es wurde ungenau getappt oder ein falscher BPM-Wert eingegeben.

Abhilfe: Wählen Sie ein Tempo aus der Liste oder tappen Sie erneut das Tempo ein bis der Locked-Zustand erreicht ist.

Problem: Das Metronom erklingt ungenau oder holprig. Die Striche im Wellenformdisplay sind unregelmäßig und dünn eingezeichnet.

Abhilfe: Mit dem Startmarker und dem Objektende sollte der Song so begrenzt werden, dass nur noch rhythmische Passagen enthalten sind.

Problem: Die Offbeat-Korrektur gelingt nicht.

Abhilfe: Der Startmarker sollte kurz vor einen Beat eines Viertelnoten-Beats (besser noch kurz vor den Beat eines Taktanfangs) gesetzt werden.

Problem: Mitten im Song klickt das Metronom plötzlich auf dem Offbeat (oder umgekehrt...).

Mögliche Ursache: Mitunter sind Songs so komponiert, dass einzelne Passagen um eine Achtelnote verschoben sind. Bei Techno-Songs ist es beispielsweise ein beliebtes Stilmittel, Breaks mit einer Dauer von 7 Achtelnoten einzusetzen.

Abhilfe: Wenn der Song komplett in einzelne Takte zerschnitten werden soll, muss der Tempo- und Takterkennungsassistent mehrfach angewendet werden – einzeln auf die Passagen vor und nach der Verschiebung.

Probleme bei der Aktivierung

Problem: Die MAGIX Webseite öffnet sich nicht.

Überprüfen Sie Ihre Internetverbindung, evtl. müssen Sie sich vorher manuell einwählen.

Problem: Das Formular für die Post-/Fax-Bestellung öffnet sich nicht.

Überprüfen Sie, ob ein adäquates Textverarbeitungsprogramm installiert und aktiviert ist (z. B. MS Word).

Problem: Die E-Mail mit dem Aktivierungscode ist nicht eingetroffen.

Überprüfen Sie, ob Ihr Postfach überfüllt ist.

Schauen Sie in Ihrem Spam-Ordner nach.

Problem: Ich habe MAGIX Video deluxe auf einem neuen Computer installiert, in meinen alten Computer eine neue Festplatte (Soundkarte, Speicher...) eingebaut oder mehrmals auf demselben Computer installiert. Nun wird mein Aktivierungscode nicht mehr akzeptiert.

Sollte Ihr Programm nach mehrmaliger Aktivierung nicht erneut aktiviert werden können, so wenden Sie sich bitte an den MAGIX Kundendienst.

Tastaturkürzel

Abspielfunktionen

Start / Stopp	Leertaste
Wiedergabegeschwindigkeit stufenweise erhöhen	L Umschalt + L
Wiedergabe stoppen (Abspielmarker bleibt an aktueller Position stehen)	K
Umgekehrte Wiedergabe bzw. stufenweise zurückspulen	J Umschalt + J
Vorwärtsspulen beschleunigen	Umschalt + Pfeiltaste rechts (Tasten gedrückt halten)
Rückwärtsspulen beschleunigen	Umschalt + Pfeiltaste links (Tasten gedrückt halten)
Neustart ab Abspielmarker	Rücktaste
Abspielmarker an den Anfang	Pos1
Abspielmarker ans Ende	Ende
1 Frame zurück	Pfeiltaste links
1 Frame vor	Pfeiltaste rechts
5 Frames zurück	Strg + Pfeiltaste links
5 Frames vor	Strg + Pfeiltaste rechts
Projektmarker setzen	Strg + Eingabetaste
Spiele von Bereichsanfang zu Bereichsende	#
Wiedergabe um aktuellen Frame	+
Flüssige Wiedergabe für die Vorschau aktivieren	P

Monitore

Vorschaumonitor Vollbild	Alt + Eingabetaste
Andere Auflösung	Alt + G
Vorschaumonitor an Filmeinstellungen anpassen	Strg + G
Vorschaumonitor an markiertes Video anpassen	Strg + Umschalt + G
Anaglyphendarstellung	Strg + .
Darstellung zeilenweise verschachtelt (linkes Bild zuerst)	Alt + .
Standard (2D)	.
Side-by-Side-Darstellung (linkes Bild links)	Umschalt + .

Projektfensteransicht

Ausschnitt vergrößern	Strg + Nach oben
Ausschnitt verkleinern	Strg + Nach unten
Film im Vollbild abspielen	Alt + Eingabetaste
Filmüberblick	Umschalt + A
Ansicht optimieren	Umschalt + B
Zoom 1 Frame / 5 Frames	Strg + 1 / 2
Zoom 1s / 5s / 1min / 10min	Strg + 3 / 4 / 5 / 6
Gesamter Film	Strg + 8

Ansicht und Startmarker bewegen

Zur nächsten Objektkante	Alt + W
Zur vorherigen Objektkante	Alt + Q
Zum Filmanfang	Pos 1
Zum Filmende	Ende
Zum Bereichsanfang	Strg + Pos 1
Zum Bereichsende	Strg + Ende
Seitenweise nach links scrollen	Bild auf

Seitenweise nach rechts scrollen	Bild ab
Um Rastereinheit nach links scrollen	Strg + Bild auf
Um Rastereinheit nach rechts scrollen	Strg + Bild ab
Zum nächsten Projektmarker	Strg + Umschalt + Bild ab
Zum vorherigen Projektmarker	Strg + Umschalt + Bild auf
Zum nächsten Rastmarker	Strg + Alt + Bild ab
Zum vorherigen Rastmarker	Strg + Alt + Bild auf
Zum nächsten Szenemarker	Umschalt + Bild ab
Zum vorherigen Szenemarker	Umschalt + Bild auf
Zum nächsten Kapitelmarker	Alt + Bild ab
Zum vorherigen Kapitelmarker	Alt + Bild auf
Gehe zu rechtem Marker	W
Gehe zu linkem Marker	Q
Zum nächsten leeren Bereich	<
Zum vorherigen leeren Bereich	Umschalt + <
Zum nächsten ausgewählten Objekt	Umschalt + W
Zum vorherigen ausgewählten Objekt	Umschalt + Q
Nächstes Objekt auswählen	Strg + W
Vorheriges Objekt auswählen	Strg + Q

Transportkontrolle im Media Pool

Bereichsanfang setzen	I
Bereichsende setzen	O
Gehe zu Startmarker	Umschalt + I
Gehe zu Endmarker	Umschalt + O
Bereich über Leerraum markieren	X
Spiele von Start- zu Endmarker	#

Mausmodi

Mausmodus für einzelne Objekte	6
Mausmodus alle Spuren	7
Mausmodus eine Spur	8
Kurvenmodus	9
Objekt Stretchmodus	0
Audio-Objekte vorhören	Alt + 6
Kontexthilfe	Alt + F1

Einfügemodi

Automatische Übernahme	1
Einspur-Ripple	2
Mehrspur-Ripple	3
Austauschen	4
Überschreiben	5

Menü Datei

Neues Projekt	Strg + N
Projekt öffnen	Strg + O
Projekt speichern	Strg + S
Projekt speichern unter...	Umschalt + S
Aufnahme Audio/Bilder/Video...	R
Auf Gerät ausgeben...	H
Stapelkonvertierung...	S
CD/DVD Brennen > Dateien manuell zusammenstellen...	Strg + B
Löschassistent	Strg + Umschalt + Y
Backup-Projekt laden	Strg + Umschalt + O
Beenden	Alt + F4

Filme verwalten

Neu	Strg + Alt + N
Aus Projekt entfernen	Strg + F4
Exportieren	Strg + Alt + L

Film exportieren

Export als AVI	Strg + Alt + A
Export als DV-AVI	Strg + Alt + D
Export als MPEG-Video	Strg + Alt + P
Video als MAGIX Video	Strg + Alt + M
Video als Quicktime Movie	Strg + Alt + Q
Video unkomprimiert	Strg + Alt + U
Video als Motion-JPEG-AVI	Strg + Alt + O
Video als Folge von Einzelbildern	Strg + Alt + E
Windows Media Export	Strg + Alt + V
Video als MPEG-4-Video	Strg + Alt + G
Video als HEVC-Video	Strg + Alt + I
Audio als Wave	Strg + Alt + W
Export als Blende	Strg + Alt + T
Einzelner Frame als BMP	Strg + Alt + B
Einzelner Frame als JPEG	Strg + Alt + J

Sicherheitskopie

Projekt und Medien in Ordner kopieren	Alt + S
Film und Medien in Ordner kopieren	Umschalt + R

Einstellungen

Film	E
Programm	Y
Proxy- und Vorschau-Rendering	Alt + R
Tastaturkürzel	Strg + Umschalt + U

Menü Bearbeiten

Rückgängig	Strg + Z
Wiederherstellen	Strg + Y
Objekte ausschneiden	Strg + X
Objekte kopieren	Strg + C
Objekte einfügen	Strg + V
Objekte duplizieren	D
Objekte löschen	Entf
Alle Objekte markieren	Strg + A

Schneiden

Szene zerschneiden	T
Szenenanfang entfernen	Z
Szenenende entfernen	U
Szene entfernen	Strg + Entf
Film trennen	Alt + Y
Musikalische Schnittpassung	Strg + Umschalt + M

Bereich bearbeiten

Bereich ausschneiden	Umschalt + Entf; Alt + X
Bereich kopieren	Alt + C
Bereich löschen	Alt + Entf
Bereich einfügen	Alt + V
Bereich extrahieren	Umschalt + X
Leerraum in gewählten Bereich einfügen	C
Gruppe bilden	G
Gruppe auflösen	Umschalt + G

Assistenten

MAGIX Fotoshow Maker	Strg + M
Soundtrack Maker	Strg + Umschalt + S
Audio zusammenfassen	Umschalt + D

Audio und Video zusammenfassen

Umschalt + M

Vorschau-Rendering starten

Strg + R

Marker

Projektmarker setzen

Strg + Eingabetaste

Rastmarker setzen

Strg + P

Kapitelmarker setzen

Umschalt + Eingabetaste

Kapitelmarker automatisch setzen

Alt + Umschalt + Eingabetaste

Kapitelmarker löschen

Strg + Umschalt + Eingabetaste

Alle Kapitelmarker löschen

Strg + Alt + Eingabetaste

Bereichsanfang setzen

I

Bereichsende setzen

O

Zu Bereichsanfang springen

Umschalt + I

Zu Bereichsende springen

Umschalt + O

Bereich über Leerraum markieren

X

Ansicht bewegen

siehe „Ansicht bewegen“ (siehe Seite 343)

Audiospuren stummschalten (Multicam)

Alt + Umschalt + M

Menü Effekte

Effekteinstellungen Film Strg + Umschalt + H

Video-Objekteffekte

Szenenerkennung Umschalt + Z
 Bildstabilisierung Strg + L
 Mit MAGIX Foto Designer bearbeiten Alt + Umschalt + D

Videoeffekte

Helligkeit Alt + Umschalt + H
 Kontrast Alt + Umschalt + O
 Gamma Alt + Umschalt + G
 Sättigung Alt + Umschalt + F
 Farbkorrektur Alt + Umschalt + C
 Chromakey Videolevel Alt + Umschalt + B
 Schärfe Strg + Alt + S
 Videoeffekt Plug-ins Strg + Umschalt + P
 Videoeffekte laden Strg + -
 Videoeffekte speichern Alt + -
 Videoeffekte zurücksetzen Strg + Alt + -
 Videoeffekte kopieren -
 Videoeffekte einfügen Umschalt + -

Bewegungseffekte

Position/Größe Alt + Umschalt + I
 Ausschnitt Alt + Umschalt + P
 Kamera-/Zoomfahrt Strg + Alt + Z
 Rotation/Spiegelung Alt + Umschalt + R

Audio-Objekteffekte

Normalisieren Alt + N
 Lautstärkeabsenkung Alt + L
 Audio Cleaning Alt + A

Echo/Hall	Umschalt + H
Timestretch/Resample	Strg + Umschalt + Q
Audioeffekte laden	Strg + +
Audioeffekte speichern	Umschalt + +
Audioeffekte zurücksetzen	Strg + Alt + +
Takterkennungsassistent	Alt + Umschalt + K
Lautstärkekurve	Strg + Umschalt + V

Titeleffekte

Titeleditor...	Strg + T
Titeleffekte laden...	Alt + T
Titeleffekte speichern	Strg + Umschalt + T

Effektbibliotheken

Audio- und Videoeffekte	Alt + Umschalt + E
Überblendeffekte	Strg + Umschalt + B
Titeleffekte	Alt + Umschalt + L

Menü Fenster

Schnitttrimmer	N
Objekttrimmer	Umschalt + N
Mixer	M
Master-Audioeffekt-Rack	B
Programmmonitor	Umschalt + V
Media Pool	Umschalt + P
Fensteranordnung zurücksetzen	F9
Auf nächstes Fenster wechseln	Strg + TAB
Filmüberblick	Umschalt + A
Filmansicht optimieren	Strg + F
Zoom horizontal/vertikal	siehe Projektfensteransicht (siehe Seite 343)

Menü Hilfe

Hilfe	F1
Kontexthilfe	Alt + F1
Tooltips anzeigen	Strg + Umschalt + F1
Über MAGIX Video deluxe	Alt + Umschalt + F1

Tastaturkürzel bearbeiten

Über das Menü „Datei > Einstellungen > Tastaturkürzel“ öffnen Sie den Dialog für die Tastaturkürzelbelegung.

In diesem Dialog können die Tastaturkürzel für alle Menüfunktionen von MAGIX Video deluxe frei festgelegt werden. Dadurch ist es möglich, die bestehenden Tastaturkürzel-Zuweisungen Ihren Bedürfnissen anzupassen, Tastaturkürzel zu ändern oder zu ergänzen.

Die Einstellungen werden beim Beenden abgespeichert und stehen automatisch beim nächsten Programmstart wieder zur Verfügung.

Im Dialog wird der komplette Menübaums von MAGIX Video deluxe angezeigt.

Tastaturkürzel hinzufügen

Um ein Tastaturkürzel hinzuzufügen gehen Sie folgendermaßen vor:

- Suchen Sie den gewünschten Menüpunkt und markieren Sie ihn mit einem Mausklick. Unter „Aktueller Menüpunkt“ wird der derzeit markierte Menüpunkt angezeigt.
- Klicken Sie in das Eingabefeld „Neues Tastaturkürzel“.
- Drücken Sie das Tastaturkürzel. Dazu können Sie Kombinationen aus einer beliebigen Taste zusammen mit Umschalt, Alt und Strg verwenden.
- Klicken Sie auf „Tastaturkürzel zuweisen“. Sollte das Tastaturkürzel bereits vergeben sein, wird ein entsprechender Warnhinweis ausgegeben.

Hinweis: Bitte verwenden Sie nicht die Leertaste, ESC oder Einfg (0 im numerischen Feld), weil die Funktionen dieser Tasten in MAGIX Video deluxe fest einprogrammiert sind und sich nicht verändern lassen.

Tastaturkürzelliste

Zurücksetzen: Hier können die voreingestellten Tastaturkürzel wieder aktiviert werden.

Laden: Vorher gespeicherte Tastaturkürzel werden geladen und aktiviert.

Tipp: Im Lieferumfang von MAGIX Video deluxe befinden sich weitere Voreinstellungen für Umsteiger, die bisher mit anderer Software gearbeitet haben. Diese Voreinstellungen erleichtern erheblich den Wechsel auf MAGIX Video deluxe.

Sollten Sie eine Version von MAGIX Video Pro X benutzt haben und dessen Tastaturkürzel weiterverwenden wollen, laden Sie die entsprechende Video_Pro_X.ssc.

Hinweis: Die aktuellen Einstellungen werden beim Laden überschrieben. Speichern Sie Ihre aktuellen Tastaturkürzel vorher ab, wenn Sie sie behalten wollen.

Speichern: Die aktuellen Tastaturkürzel lassen sich unter Angabe eines Dateinamens abspeichern.

Auflisten: Öffnet ein Fenster, das eine komplette Liste der aktuellen Tastaturkürzel enthält. Die Liste lässt sich mit Klick auf „Kopieren“ auch in die Windows-Zwischenablage kopieren, um sie z. B. mit einem Texteditor zu bearbeiten und auszudrucken.

Anhang: Digitales Video und Datenträger

MPEG-Komprimierung

MPEG bedeutet „Moving Picture Experts Group“ und bezeichnet eine Arbeitsgruppe, die mit der International Standards Organisation (ISO) sowie der International Electro-Technical Commission (IEC) zusammenarbeitet, um Standards für Video- und Audio-Codierung zu entwickeln.

Standardmäßig liegt die Bilddatenrate der Digital-Videonorm bei 167 Megabit pro Sekunde, die unkomprimiert eine sehr hohe Speicherkapazität benötigt. Eine einschichtige, einseitige DVD-5 mit 4,7 GB Speicherkapazität würde gerade mal für 4 Minuten Video reichen. Aus diesem Grund muss das vorhandene Bildmaterial effektiv komprimiert werden – eine Aufgabe, die mit dem MPEG-Verfahren erreicht wird.

Diesem Verfahren liegt die einfache Tatsache zugrunde, dass bis zu 96% der digitalen Videodaten aus Wiederholungen bestehen und ohne sichtbare Verschlechterung der Bildqualität komprimierbar sind.

Jede MPEG-Komprimierung ist aber eine Datenreduktion und als solche mit Informationsverlusten verbunden. Besteht das Video aus sehr umfangreichen Details oder ändert sich der Inhalt sehr schnell, kann es vorkommen, dass das Bild unscharf wird (abhängig von der Stärke der Kompression und der Qualität des Encoders).

Fehler entstehen aber auch durch sogenannte Kompressionsartefakte. Dazu gehören beispielsweise partielle Bildunschärfen, kleinere Farbfehler, ein zu dunkles Bild, geschluckte Details und eine Art Schweben von Vordergrundmotiven.

Bei durchschnittlichen Kompressionsraten unter 3 Megabit pro Sekunde ist es sehr wahrscheinlich, dass Sie die reduzierte Qualität bemerken. Bei Raten um 6 Megabit pro Sekunde werden die Qualitätsverluste nahezu unsichtbar.

Allgemeine Hinweise zu AVI-Videos

Das AVI-Format (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) ist eigentlich kein „richtiges“ Dateiformat. Es handelt sich dabei um einen sogenannten Container, bei dem nur sehr allgemein die Konventionen festgelegt werden wie Audio- und Videodaten an ein Programm übergeben werden. Das genaue Speicherformat der Daten wird durch den Codec (**C**oder/**D**ecoder) bestimmt. Ein Codec komprimiert Audio-/Videodaten in sein eigenes Format, welches nur dieser deuten kann und decodiert es beim Abspielen wieder.

Das bedeutet konkret, dass eine AVI-Datei, die auf einem PC erzeugt wurde **nur dann** auf einem anderen PC geladen bzw. abgespielt werden kann, wenn auf diesem PC derselbe Codec aktiviert ist.

Viele Codecs (z. B. Intel Indeo Video) sind mittlerweile Bestandteil der Windows-Installation. Manche jedoch nicht. Wenn Sie also ein AVI mit einem solchen Codec erzeugen und es auch auf anderen PCs nutzen wollen, aktivieren Sie auch dort den entsprechenden Codec. Am besten, Sie kopieren sich den Codec-Installer in Ihren Exportordner und brennen ihn immer mit, wenn Sie auf dem Computer abzuspielende Video-Discs erstellen.

Problematisch sind bei älteren Videoschnittkarten bestimmte Codecs, die nur mit der Hardware der entsprechenden Karten zusammenarbeiten. Derartige AVIs lassen sich **nur** auf dem PC verwenden, auf dem sie erzeugt worden sind. Vermeiden Sie die Verwendung dieser Codecs, wenn möglich.

Übersicht über die verschiedenen Disc-Typen

In MAGIX Video deluxe stehen eine ganze Reihe verschiedener Disc-Typen zur Verfügung, je nachdem, ob Sie einen Film oder eine Fotoshow brennen, welchen Datenträger Sie verwenden (CD, DVD oder Blu-ray Disc), welches Abspielgerät zum Einsatz kommen soll und welche Qualität angestrebt wird.

Die untenstehende Tabelle erklärt Ihnen, welche Disc-Typen Sie für welche Zwecke einsetzen können, welche Qualitäts- und Funktionsunterschiede es gibt und wie viel Speicherplatz die jeweiligen Formate benötigen.

Für weiterreichende Informationen lesen Sie bitte die Kapitel zu den einzelnen Disc-Typen.

Disc-Typ	Datenträger	Menü	Qualität	Länge (optimale Qualität)
DVD	DVD	Ja	***	98 Min.
Blu-ray Disc (siehe Seite 356)	Blu-ray Disc	Ja	*****	110 Min.
AVCHD (siehe Seite 357)	Blu-ray Disc DVD	Ja	*****	160 Min./Blu-ray Disc 30 Min./DVD

* Bei einigen DVD-Playern kann die Anzeigedauer in dessen Menü bestimmt werden. Je nach originaler Bildgröße (Dateigröße der Bilder) passen mehr oder weniger Bilder auf einen CD- oder DVD-Rohling.

Digital Versatile Disc (DVD)

Qualität

Bei einer Auflösung von 720 x 576 (PAL) und mit MPEG-2 kodiert werden bei 25 Bildern pro Sekunde sehr gute Ergebnisse erzielt.

Beschreibbare Datenträgerformate

Zwar war man sich über den Standard für das Nur-Lese-Medium DVD schnell einig, doch bei der beschreibbaren DVD wurde der Markt vorerst in die drei Lager „DVD-RAM“, „DVD+RW“ und „DVD-RW“ gespalten.

DVD-R/+R: Einmal beschreibbares Medium. Die DVD-R kann mit Datenstrukturen der Formate DVD-Video, DVD-Audio oder DVD-ROM beschrieben werden.

DVD+RW: Mit +RW-Laufwerken sollen sich wieder beschreibbare DVDs erstellen lassen, die von nahezu jedem handelsüblichen DVD-ROM oder DVD-Player gelesen werden können. Die beteiligten Firmen sind hauptsächlich Philips, Sony, Hewlett Packard (außerdem Ricoh, Yamaha und Mitsubishi).

DVD-RW: Beschreib- und löschbare DVD-Technik, die von Pioneer und Sharp gefördert wird. Dieses Format wurde von der Firma Pioneer entwickelt und soll mit den bestehenden DVD-Playern kompatibel sein.

DVD-RAM: Die DVD-RAM-Medien, die zu einem Teil auf Phase Change und zu anderen auf MO- und Festplatten- sowie bis dato unbekannter Technologie basieren, sind zu nahezu 100% inkompatibel zu allen vorhandenen Playern.

Aufgrund der geringen Speicherkapazität und der Inkompatibilität zu DVD-Playern lohnt es nicht, auf diesen Standard zu setzen.

Achtung: MAGIX Video deluxe unterstützt DVD±R und DVD±RW, jedoch kein DVD-RAM.

Rohlinge: Für alle DVD-Brennformate kommen derzeit einseitig beschreibbare Rohlinge mit einer Kapazität von 4,7 GByte und einer Laufzeit von ca. 2 Stunden als Speichermedien zum Einsatz.

Kopierschutz

Makrovision (APS): Die Filmindustrie konnte durchsetzen, dass selbst DVD-ROM-Laufwerke und Decoder- oder Grafikkarten mit Composite- oder S-Video-Ausgang den „Analog Copy Protection“-Kopierschutz (APS) von Macrovision unterstützen müssen. Nur einige ältere DVD-Player besitzen APS noch nicht.

Bei APS werden den auf der DVD abgespeicherten Bilddaten vom DVD-Player oder der Decoderkarte zusätzliche Signale beigemischt. Die Daten selbst sind also bis auf wenige Bits im Header eines Sektors nahezu unverändert. Diese Zusatzsignale bringen die Synchronisation und die automatische Aufzeichnungsregelung der meisten Videorekorder durcheinander und verhindern so die Aufzeichnung des Videos. Sie sind beim Betrachten des Filmes auf dem Fernseher oder dem Monitor allerdings nicht zu bemerken.

Content Scrambling System: Dieses System verhindert, dass Sie Videotracks einer DVD auf Festplatte speichern und vervielfältigen können. Mittlerweile findet man kaum noch eine DVD, die nicht mit diesem System vor unerlaubten Kopieranwandlungen geschützt ist. Das liegt vor allem daran, dass das Content Scrambling System (noch) lizenzfrei genutzt werden kann.

Die VOB-Streams von DVDs ohne Content Scrambling System lassen sich ansonsten wie andere Videodateien über „Import Video“ laden.

Neben APS und Content Scrambling System gibt es noch andere Kopierschutzformen, die dafür sorgen, dass die im Handel oder in Videotheken erhältlichen DVDs sich normalerweise nicht kopieren und auch nicht ohne Störungen aufnehmen lassen.

Blu-ray Disc

Die Blu-ray Disc (BD) gilt seit Anfang 2008 als offizieller Nachfolger der DVD und bietet eine besonders hohe Speicherkapazität von bis zu 27 GB einlagig (zweilagig sogar bis zu 54 GB), bei besonders wenig Schreibfehlern.

Die Bezeichnung Blu-ray Disc ist von der blauen Farbe des Lasers abgeleitet. Da sich aber eine Farbe nicht als Warenzeichen eintragen lässt, wurde kurzerhand das 'e' aus dem Wort Blue entfernt.

Die hohe Speicherkapazität der Blu-ray Disc eignet sich perfekt für hochauflösende Videos, die durch das hohe Datenaufkommen (je nach Material bis zu 40 MB/sek) mit sehr intensivem Speicherverbrauch zu Buche schlagen oder auch Photostories in besonders guter Qualität. Als Codec wird der MPEG-2-Codec verwendet.

Die Firmen, die an der Entwicklung der BD beteiligt sind, haben sich in der Blu-ray Disc Association (BDA) zusammengeschlossen.

Die Blu-ray Disc gibt es in drei Varianten:

- Als nur lesbare **BD-ROM** (vergleichbar mit DVD-Video),
- als wiederbeschreibbare **BD-RE** (vergleichbar mit DVD±RW bzw. DVD-RAM)
- und als einmal beschreibbare Variante **BD-R** (vergleichbar mit DVD±R).

AVCHD-Disc

Mit diesem Format erzeugen Sie ein hochauflösendes Video. Es lässt sich sowohl auf Blu-ray-Rohlingen (BD-R/RE) als auch auf handelsübliche DVD±R/RWs brennen. Im Gegensatz zur Blu-ray Disc (siehe Seite 356) wird als Videoformat der MPEG-4/AVC-Codec (siehe Seite 364) verwendet, der bei vergleichbarer Bildqualität weniger Speicherplatz verbraucht.

Kompatibilität

AVCHD-Disc auf Blu-ray-Rohling: Da es sich um ein BD-konformes Format handelt, lässt sich die erzeugte Disc in vielen handelsüblichen Blu-ray Playern abspielen. Abspielprobleme können daher fast immer auf Inkompatibilitäten zwischen Blu-ray-Rohling und Blu-ray-Player zurückgeführt werden. Konsultieren Sie in einem solchen Fall die Anleitung des Blu-ray Players oder fragen Sie den Hersteller, welche Rohlinge mit dem Gerät kompatibel sind.

AVCHD-Disc auf DVD-Rohling: Die erzeugten DVDs mit AVCHD-Video werden nicht von allen Blu-ray Playern unterstützt. Das Verhalten der Geräte ist hier sehr unterschiedlich. Normale DVD-Player können die AVCHD-Disc nicht wiedergeben, da sie das AVC-Format nicht unterstützen.

Das Abspielgerät muss dafür folgende Formate unterstützen:

- AVCHD-Disc: AVCHD 1.0
- AVCHD-Disc mit 50p-Frames: AVCHD 2.0

Hinweis: Für den Import und Export von AVC- und MPEG-4-Dateien muss der MPEG-4-Codec aktiviert (siehe Seite 358) werden. Dazu öffnet sich ein Dialog, wenn der Codec benötigt wird.

Codecs aktivieren

Um verschiedene Dateiformate verwenden und erzeugen zu können, werden spezielle Encoder/Decoder benötigt.

Warum gibt es eine Aktivierung?

Zum Import (Decoding) bzw. Export (Encoding) bestimmter Video- und Audio-Formate benötigen Sie einen geeigneten Codec, um diese Formate einlesen und ausgeben zu können. Sobald Sie den entsprechenden Decoder oder Encoder benötigen, werden Sie von MAGIX Video deluxe darauf hingewiesen und gefragt, ob Sie diesen aktivieren wollen.

Die Integration von Decodern und Encodern von Drittanbietern ist für Software-Hersteller in der Regel kostenpflichtig. Diese Codecs werden daher in MAGIX Programmen über eine zusätzliche Aktivierung eingebunden, die je nach Nutzen und Verbreitungsgrad kostenfrei oder bei teuren Spezial-Codecs auch kostenpflichtig sein kann. Somit ist es MAGIX auch in Zukunft möglich, Ihnen ein optimales Preis-/Leistungsverhältnis für Ihre Software bieten zu können.

Welche Codecs sind betroffen?

Folgende Codecs werden bei Bedarf automatisch aktiviert:

- MPEG-2/MPEG-4 Basic (Standard)
Diese Codecs werden für den Import und Export von MPEG-2- sowie MPEG-4-Videos benötigt. Die Aktivierung der Codecs erfolgt gleichzeitig und ist kostenfrei.
Anwendungsfälle:
 - MPEG-2: MPEG-2-Import und -Export sowie Brennen von DVDs und Blu-ray Discs.
 - MPEG-4: MPEG-4-Import und -Export sowie Brennen von AVCHD-Discs.
- Audioerweiterungspaket
Dieses Paket wird für bestimmte Audiodatenformate benötigt, u. a. AC3 mit Stereo- und 5.1-Surround-Ton. Die Aktivierung ist kostenfrei.

Folgende Codecs können Sie optional aktivieren:

- MPEG-2 (MainConcept)
Dieser Codec kann alternativ zum MPEG-2 (Standard) genutzt werden. Die Aktivierung ist kostenfrei.
- MPEG-4 (MainConcept)
Dieser Codec kann alternativ zum MPEG-4 Basic (Standard) genutzt werden. Die Aktivierung ist kostenpflichtig (siehe Seite 359).

MPEG-4 (MainConcept) kostenpflichtig aktivieren

Voraussetzung

- MAGIX Video deluxe ist bereits auf Ihren Namen registriert.

Hinweis: Wenn Sie MAGIX Video deluxe noch nicht registriert haben, so können Sie dies jederzeit nachholen.

Vorgehensweise

1. Öffnen Sie das Menü „Hilfe“ > „Zusatzprogramme installieren“.
2. Wählen Sie „MainConcept MPEG-4-Codec“ aus.
MAGIX Video deluxe prüft, ob der Codec bereits durch eine andere MAGIX Software lizenziert wurde und verwendet diesen, wenn dies der Fall ist.
Wenn der Codec nicht bereits lizenziert wurde, wird die kostenpflichtige Aktivierung fortgesetzt:
Der Aktivierungsdialog öffnet sich.
3. Klicken Sie auf "Online aktivieren".
Es öffnet sich der Internet-Browser.
Wenn Sie MAGIX Video deluxe noch nicht registriert haben, wird eine Seite zum Registrieren von MAGIX Video deluxe geöffnet.
Danach werden Sie zu einer Website weitergeleitet, auf der Sie Ihre entsprechende Aktivierung bestellen können.
4. Geben Sie die erforderlichen Daten ein und schließen Sie die Bestellung ab.
Im Normalfall erhalten Sie den Aktivierungscode innerhalb von wenigen Minuten. In Ausnahmefällen kann das Zusenden aber auch länger dauern.

Hinweis: Falls der Aktivierungscode auch nach längerer Wartezeit nicht eintrifft, prüfen Sie, ob die entsprechende E-Mail von einem Werbefilter fälschlicherweise als Werbung eingestuft und deshalb ausgeblendet und/oder verschoben wurde.

5. Kopieren Sie den Aktivierungscode aus der E-Mail.
6. Fügen Sie den Aktivierungscode in das Eingabefeld des Aktivierungsdialogs ein.
7. Klicken Sie auf „Aktivierung erstellen...“.
Die Aktivierung wird erstellt. MAGIX Video deluxe überprüft die Registrierungsdaten, lädt dann den Codec herunter und aktiviert diesen.
Unter Umständen muss MAGIX Video deluxe beendet und neu gestartet werden, damit der Codec verwendet werden kann.

Hinweis: Nach der erfolgreichen Aktivierung des MainConcept-Codecs muss in den Programmeinstellungen festgelegt werden, dass dieser Codec bevorzugt verwendet werden soll.

HEVC aktivieren (kostenpflichtig)

Um den HEVC-Codec zu verwenden, müssen Sie ihn einmalig kostenpflichtig aktivieren.

Die Aktivierung wird dann notwendig, wenn Sie zum ersten Mal ein mit dem Codec erstelltes Video importieren oder Ihr Projekt mit dem Codec exportieren. Sie werden per Dialog darauf hingewiesen.

1. Klicken Sie „Zum Shop“, wenn Sie den Codec online aktivieren möchten. (**Oder:** Klicken Sie auf „Per Post/Fax...“, um sich einen Aktivierungscode per Post oder Fax zuschicken zu lassen und folgen Sie entsprechend den Anweisungen.)

Bei der Online-Aktivierung öffnet sich der Internet-Browser, in dem Sie zunächst Ihr MAGIX Video deluxe registrieren (falls noch nicht geschehen). Danach werden Sie zu einer Website weitergeleitet, auf der Sie Ihre entsprechende Aktivierung bestellen können.

2. Geben Sie die erforderlichen Daten ein und schließen Sie die Bestellung ab.

Im Normalfall erhalten Sie den Aktivierungscode innerhalb weniger Minuten. In Ausnahmefällen kann das Zusenden aber auch länger dauern.

Hinweis: Falls der Aktivierungscode auch nach längerer Wartezeit nicht eintrifft, prüfen Sie, ob die entsprechende E-Mail von einem Werbefilter fälschlicherweise als Werbung eingestuft und deshalb ausgeblendet wurde.

3. Kopieren Sie den Aktivierungscode aus der E-Mail.
4. Fügen Sie den Aktivierungscode in das Eingabefeld des Aktivierungsdialogs ein.
5. Klicken Sie auf „Aktivierung erstellen...“.

Die Aktivierung wird erstellt, die Funktion ist danach in MAGIX Video deluxe verfügbar.

MPEG-2-Encoder-Einstellungen (Standard)

In den „Erweiterten Einstellungen“ kann der Benutzer detailliert Einfluss auf das Erstellen des MPEG-2-Datenstroms nehmen.

Die erweiterten Einstellungen sind aufgeteilt in die drei Bereiche „Video“, „Audio“ und „Multiplexer“.

Video

Tipp: Lesen Sie für weiterführende Informationen das MPEG-Glossar (siehe Seite 381). Viele der hier verwendeten Begriffe werden dort detaillierter erklärt.

Bitraten-Modus: Die Bitrate gibt an, wie viel Daten pro Sekunde im Video (bei Abspielgeschwindigkeit) gespeichert sind. Somit ist Bitrate der entscheidende Parameter, wenn es um den Speicherplatz und Qualität des zu enkodierenden Videos geht. Höhere Bitrate bedeutet bessere Qualität, aber auch größere Dateien.

- **Konstant:** Es wird exakt der unter „Durchschnittliche Bitrate“ eingegebene Wert verwendet, somit lässt sich die Größe des Videos genau berechnen.
- **Variabel:** Der unter „Durchschnittliche Bitrate“ eingetragene Wert wird als Durchschnitt im Video verwendet und gilt als Richtwert. Die Größe des Videos kann daher nur geschätzt werden.
- **Konst. Quantisierungsparameter:** Dieser Parameter sorgt für eine gleichbleibende Qualität des Videos.

Durchschnittliche Bitrate (kbit/s): Die hier eingetragene Bitrate wird annähernd im Durchschnitt im Video verwendet, sie gilt also als Richtwert. Daher lässt sich die Größe des zu exportierenden Videos nur schätzen.

Maximale Bitrate (kbit/s): Dies ist die maximale Bitrate in dem Video-Stream, also die maximale Anzahl Bits, die einem Dekoder pro Sekunde übergeben werden darf. Dieser Parameter ist nur im Bitraten-Modus „Variable“ wirksam.

CPB (Coded Picture Buffer): Der eingetragene Wert bestimmt den maximalen Speicherplatz für ein enkodiertes Frame. Höhere Werte können die Qualität steigern, aber auch zu Fehlern während des Exports führen. Wenn der Export abbricht, verringern Sie diesen Wert. Die Einstellung „0“ bedeutet, dass der Encoder den Speicherplatz selbst bestimmt.

Maximale GOP-Länge: Hier wird die maximale GOP (siehe Seite 384)-Länge festgelegt. Höhere Werte bedeuten bessere Kompression. Niedrigere Werte bewirken eine stärkere Fehlersicherheit und ermöglichen besseren Zugriff auf einzelne Frames zur Nachbearbeitung des Videos.

Tip: Als gute Faustregel hat sich erwiesen, den Wert der Framerate als GOP-Länge einzutragen.

GOP-Struktur: Die GOP-Struktur ist die Reihenfolge der unterschiedlichen Frames. Am Anfang einer GOP steht ein I-Frame, anschließend folgen mehrere B-Frames, gefolgt von einem P-Frame (siehe Seite 386). Die Reihenfolge der B-Frames und P-Frames wiederholt sich bis zum Ende einer GOP.

Beispiel: Eine GOP mit einer Länge von 20 und der Struktur „IBBP“ sieht folgendermaßen aus:

Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Frame	I	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B

Profil: Profile definieren, welche Merkmale des Encoders unterstützt werden.

- **SIMPLE:** Vordergründig war dieses Profil für Anwendungen mit begrenzter Rechenleistung gedacht, beispielsweise für Videokonferenzen oder Videos auf Mobiltelefonen. Dieses Profil erlaubt keine B-Frames, was zwar zunächst ein höheres Datenaufkommen bedeutet, jedoch zur hohen Ausfallsicherheit beiträgt.
- **MAIN:** Ursprünglich war dies das Profil, das im Broadcast-Bereich und für Sicherungszwecke verwendet werden sollte. Jedoch rückte es in den Hintergrund, als das „High Profile“ für diese Anwendungszwecke entwickelt war.
- **HIGH:** Dies ist das Profil für Broadcast- und Sicherungsanwendungen, teilweise wird es auch im HDTV-Bereich (**H**igh **D**efinition **T**elevision) verwendet. So wird dieses Profil beispielsweise für die Blu-ray Disc genutzt.

Hinweis: Verändern Sie diese Einstellung nur, wenn Probleme beim Abspielen des erzeugten Videos auftreten.

Level: MPEG 2 definiert verschiedene Level. Das Level bestimmt, welche Bitrate und Auflösung für das Video zulässig sind. In der Einstellung „Level Auto“ bestimmt der Encoder das Level automatisch, unter anderem an der Auflösung des eingestellten Videoformats, der festgelegten Bitrate und des Profiles.

Kodierqualität: Mit dieser Einstellung ist am einfachsten, das Verhältnis zwischen Kodierdauer und Qualität des Videos einzustellen. Wählen Sie hier die Einstellung aus, die am besten zu ihren Anforderungen passt.

Hardwarebeschleunigung: MAGIX Video deluxe unterstützt die Benutzung der Hardwarebeschleunigung „Quick Sync Video“. Dadurch lässt sich der Encodiervorgang spürbar beschleunigen.

Smart Copy: Wenn die Option aktiviert ist, wird unbearbeitetes MPEG 2-Material mit harten Schnitten unverändert übernommen. Das Encodierverfahren wird dadurch

extrem beschleunigt. Die Übernahme erfolgt immer an den GOP-Grenzen und kann nicht frame-genau ausgeführt werden.

HRD (Hypothetical Reference Decoder): Das Aktivieren dieser Option bewirkt, dass ein virtueller Decoder den erzeugten Datenstrom schon während des Enkodierens auf Kompatibilität zum Videostandard prüft. Dadurch wird sichergestellt, dass das erzeugte Video kompatibel mit verschiedenen Abspielgeräten ist, aber es wird mehr Zeit für das Enkodieren benötigt.

Audio

Samplerate (Hz): Hier wird die Samplerate für die Audio-Kodierung festgelegt. Bei DVDs sind 48 kHz durch den Standard festgelegt. Wenn Sie die Einstellungen hier ändern, kann es sein, dass der Ton oder das gesamte Video nicht abgespielt werden kann.

Kanäle: Bestimmt die Anzahl der Audiokanäle.

- Mono: 1 Kanal, Mono-Ton
- Stereo: 2 Kanäle, jeweils einen für Links und einen für Rechts
- Surround: 6 Kanäle (5.1)

Bitrate (kbit/s): Hier wird die gewünschte Bitrate angegeben.

Audio Encoder: Hier stellen Sie ein, wie das Audiomaterial kodiert werden soll oder ob es als unkomprimierte PCM-Daten in die exportierte Datei geschrieben wird. Wenn PCM verwendet wird, können die Werte für Samplerate und Bitrate nicht verstellt werden.

Bildeinstellungen

Interlace: Bestimmt, ob das Video in Vollbildern oder in Halbbildern (im Zeilensprungverfahren, also „Interlaced“) kodiert wird.

- **Progressive**

Das Video wird in Vollbildern kodiert.

- **Bottom field first**

Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) kodiert. Dabei werden die unteren Zeilen (Bottom field) für das erste Halbbild und die oberen Zeilen für das zweite Halbbild benutzt.

- **Top field first**

Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) kodiert. Dabei werden die oberen Zeilen (Top field) für das erste Halbbild und die unteren Zeilen für das zweite Halbbild benutzt.

MPEG-4-Encoder-Einstellungen (Standard)

In den „Erweiterten Einstellungen“ kann der Benutzer detailliert Einfluss auf das Erstellen des MPEG-4-Datenstroms nehmen.

Die erweiterten Einstellungen sind aufgeteilt in die drei Bereiche „Video“, „Audio“ und „Multiplexer“.

Video

Hinweis: Die voreingestellten Werte und der Zustand der Bedienelemente (gesperrt/freigegeben) sind vom ausgewählten Export-Preset abhängig.

Bitraten-Modus: Die Bitrate gibt an, wie viel Daten pro Sekunde im Video (bei Abspielgeschwindigkeit) gespeichert sind. Somit ist Bitrate der entscheidende Parameter, wenn es um den Speicherplatz und Qualität des zu encodierenden Videos geht. Höhere Bitrate bedeutet bessere Qualität, aber auch größere Dateien.

- **Konstant:** Es wird exakt der unter „Durchschnittliche Bitrate“ eingegebene Wert verwendet, somit lässt sich die Größe des Videos genau berechnen.
- **Variabel:** Der unter „Durchschnittliche Bitrate“ eingetragene Wert wird als Durchschnitt im Video verwendet und gilt als Richtwert. Die Größe des Videos kann daher nur geschätzt werden.
- **Konst. Quantisierungsparameter:** Dieser Parameter sorgt für eine gleichbleibende Qualität des Videos.

Durchschnittliche Bitrate (kbit/s): Die hier eingetragene Bitrate wird annähernd im Durchschnitt im Video verwendet, sie gilt also als Richtwert. Daher lässt sich die Größe des zu exportierenden Videos nur schätzen.

Maximale Bitrate (kbit/s): Dies ist die maximale Bitrate in dem Video-Stream, also die maximale Anzahl Bits, die einem Dekoder pro Sekunde übergeben werden darf. Dieser Parameter ist nur im Bitraten-Modus „Variable“ wirksam.

CPB (Coded Picture Buffer): Der eingetragene Wert bestimmt den maximalen Speicherplatz für ein enkodiertes Frame. Höhere Werte können die Qualität steigern, aber auch zu Fehlern während des Exports führen. Wenn der Export abbricht, verringern Sie diesen Wert. Die Einstellung „0“ bedeutet, dass der Encoder den Speicherplatz selbst bestimmt.

Maximale GOP-Länge: Hier wird die maximale GOP (siehe Seite 384)-Länge festgelegt. Höhere Werte bedeuten bessere Kompression. Niedrigere Werte bewirken eine stärkere Fehlersicherheit und ermöglichen besseren Zugriff auf einzelne Frames zur Nachbearbeitung des Videos. Generell gilt: Je kürzer die GOP, desto kompatibler ist die erzeugte Videodatei.

Tipp: Als gute Faustregel hat sich erwiesen, den Wert der Framerate als GOP-Länge einzutragen.

GOP-Struktur: Die GOP-Struktur ist die Reihenfolge der unterschiedlichen Frames. Am Anfang einer GOP steht ein I-Frame, anschließend folgen mehrere B-Frames, gefolgt von einem P-Frame (siehe Seite 386). Die Reihenfolge der B-Frames und P-Frames wiederholt sich bis zum Ende einer GOP.

Beispiel: Eine GOP mit einer Länge von 20 und der Struktur „IBBP“ sieht folgendermaßen aus:

Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Frame	I	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B

Profil: Profile definieren, welche Merkmale des Encoders unterstützt werden.

- **MAIN:** Ursprünglich war dies das Profil, das im Broadcast-Bereich und für Sicherungszwecke verwendet werden sollte. Jedoch rückte es in den Hintergrund, als das „High Profile“ für diese Anwendungszwecke entwickelt war
- **HIGH:** Dies ist das Profil für Broadcast- und Sicherungsanwendungen, teilweise wird es auch im HDTV-Bereich (**H**igh **D**efinition **T**elevision) verwendet. So wird dieses Profil beispielsweise für die Blu-ray Disc genutzt.

Hinweis: Verändern Sie diese Einstellung nur, wenn Probleme beim Abspielen des erzeugten Videos auftreten.

Level: H.264 definiert verschiedene Level. Das Level bestimmt, welche Bitrate und Auflösung für das Video zulässig sind. In der Einstellung „Level Auto“ bestimmt der Encoder das Level automatisch, unter anderem an der Auflösung des eingestellten Videoformats, der festgelegten Bitrate und des Profils.

Kodierqualität: Mit dieser Einstellung ist am einfachsten, das Verhältnis zwischen Kodierdauer und Qualität des Videos einzustellen. Wählen Sie hier die Einstellung aus, die am besten zu ihren Anforderungen passt.

Hardwarebeschleunigung: MAGIX Video deluxe unterstützt für AVCHD-Exporte, AVCHD- und Blu-ray Discs die Benutzung der Hardwarebeschleunigung „Quick Sync Video“. Dadurch lässt sich der Encodiervorgang spürbar beschleunigen.

Smart Copy: Wenn die Option aktiviert ist, wird unbearbeitetes AVCHD-Material mit harten Schnitten unverändert übernommen. Das Encodierverfahren wird dadurch

extrem beschleunigt. Die Übernahme erfolgt immer an den GOP-Grenzen und kann nicht frame-genau ausgeführt werden.

HRD (Hypothetical Reference Decoder): Das Aktivieren dieser Option bewirkt, dass ein virtueller Decoder den erzeugten Datenstrom schon während des Enkodierens auf Kompatibilität zum Videostandard prüft. Dadurch wird sichergestellt, dass das erzeugte Video kompatibel mit verschiedenen Abspielgeräten ist, aber es wird mehr Zeit für das Enkodieren benötigt.

Interlace: Bestimmt, ob das Video in Vollbildern oder in Halbbildern (im Zeilensprungverfahren, also „Interlaced“) kodiert wird.

- **Progressive**

Das Video wird in Vollbildern kodiert.

- **Bottom field first**

Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) kodiert. Dabei werden die unteren Zeilen (Bottom field) für das erste Halbbild und die oberen Zeilen für das zweite Halbbild benutzt.

- **Top field first**

Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) kodiert. Dabei werden die oberen Zeilen (Top field) für das erste Halbbild und die unteren Zeilen für das zweite Halbbild benutzt.

Audio

Hinweis: Die voreingestellten Werte und der Zustand der Bedienelemente (gesperrt/freigegeben) sind vom ausgewählten Export-Preset abhängig.

Samplerate: Hier wird die Samplerate für die Audio-Kodierung angezeigt.

Kanäle: Bestimmt die Anzahl der Audiokanäle.

- Stereo: 2 Kanäle, jeweils einen für linke und rechte Seite.
- Surround: 6 Kanäle (5.1)

Bitrate (kbit/s): Hier wird die gewünschte Bitrate angegeben.

Audio-Encoder: Zeigt an, welcher Audio-Encoder verwendet wird.

Bildeinstellungen

Interlace:

- **Bottom field first**

Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) kodiert. Dabei werden die unteren Zeilen (Bottom field) für das erste Halbbild und die oberen Zeilen für das zweite Halbbild benutzt.

- **Top field first**

Das Video wird im Zeilensprungverfahren („Interlaced“) kodiert. Dabei werden die oberen Zeilen (Top field) für das erste Halbbild und die unteren Zeilen für das zweite Halbbild benutzt.

Multiplexer

Streamfähig: Das erzeugte Video ist für die Live-Wiedergabe auf Webseiten geeignet.

HTML-Startdatei: MAGIX Video deluxe erzeugt eine HTML-Datei mit einem Videoplayer, der die erzeugten Videodatei in der HTML-Datei öffnet und abspielt.

HEVC-Encoder-Einstellungen

In den „Erweiterten Einstellungen“ kann der Benutzer detailliert Einfluss auf das Erstellen des HEVC-Datenstroms nehmen.

Die erweiterten Einstellungen sind aufgeteilt in die drei Bereiche „Video“, „Audio“ und „Multiplexer“.

Im Folgenden werden alle Einstellungen erklärt, die geändert werden können.

Video

Durchschnittliche Bitrate (kbit/s): Die hier eingetragene Bitrate wird annähernd im Durchschnitt im Video verwendet, sie gilt also als Richtwert. Daher lässt sich die Größe des zu exportierenden Videos nur schätzen.

Maximale Bitrate (kbit/s): Dies ist die maximale Bitrate in dem Video-Stream, also die maximale Anzahl Bits, die einem Dekoder pro Sekunde übergeben werden darf. Dieser Parameter ist nur im Bitraten-Modus „Variable“ wirksam.

CPB (Coded Picture Buffer): Der eingetragene Wert bestimmt den maximalen Speicherplatz für ein enkodiertes Frame. Höhere Werte können die Qualität steigern, aber auch zu Fehlern während des Exports führen. Wenn der Export abbricht, verringern Sie diesen Wert.

Maximale GOP-Länge: Hier wird die maximale GOP-Länge festgelegt. Höhere Werte bedeuten bessere Kompression. Niedrigere Werte bewirken eine stärkere Fehlersicherheit und ermöglichen besseren Zugriff auf einzelne Frames zur Nachbearbeitung des Videos.
Generell gilt: Je kürzer die GOP, desto kompatibler ist die erzeugte Videodatei.

Tipp: Als gute Faustregel hat sich erwiesen, den Wert der Framerate als GOP-Länge einzutragen.

GOP-Struktur: Die GOP-Struktur ist die Reihenfolge der unterschiedlichen Frames. Am Anfang einer GOP steht ein I-Frame, anschließend folgen mehrere B-Frames, gefolgt von einem P-Frame. Die Reihenfolge der B-Frames und P-Frames wiederholt sich bis zum Ende einer GOP.

Level: HEVC definiert verschiedene Level. Das Level bestimmt, welche Bitrate und Auflösung für das Video zulässig sind. In der Einstellung „Level Auto“ bestimmt der Encoder das Level automatisch, unter anderem an der Auflösung des eingestellten Videoformats, der festgelegten Bitrate und des Profiles.

Kodierqualität: Mit dieser Einstellung ist am einfachsten, das Verhältnis zwischen Kodierdauer und Qualität des Videos einzustellen. Wählen Sie hier die Einstellung aus, die am besten zu ihren Anforderungen passt.

Audio

Samplerate: Hier wird die Samplerate für die Audio-Kodierung angezeigt.

Bitrate (kbit/s): Hier wird die gewünschte Bitrate angegeben.

Multiplexer

Streamfähig: Das erzeugte Video ist für die Live-Wiedergabe auf Webseiten geeignet.

MPEG-4-Encoder-Einstellungen

Hinter MPEG-4 verbirgt sich eine Sammlung hocheffizienter Codecs für Video- und Audio nach dem MPEG-Standard. Gegenüber MPEG-2 ist z. B. bei gleicher Qualität die resultierende Dateigröße geringer.

Empfehlung: Suchen Sie zuerst unter den vom Programm angebotenen Voreinstellungen nach einer passenden Voreinstellung für den jeweiligen Anwendungsfall bzw. das entsprechende Wiedergabegerät. Diese sind für typische Anwendungsfälle optimiert.

Die erweiterten Einstellungen unter „**Erweitert**“ sind aufgeteilt in die drei Bereiche „Video“, „Audio“ und „Multiplexer“.

Unter „**Video**“ gibt es die Wahl zwischen „MPEG-4 Simple“ (MPEG-4 Visual/MPEG-4 Part 2) (siehe Seite 376) und „MPEG-4 H.264“ (AVC/MPEG-4 Part 10) (siehe Seite 371).

Je nach Einsatzzweck des exportierten Materials kann einer dieser beiden Encoder ausgewählt werden, um das Videomaterial zu komprimieren. Schauen Sie dazu in die Bedienungsanleitung des Wiedergabegeräts, welcher Encoder unterstützt wird.

Unter „**Audio**“ ist „AAC“ (siehe Seite 379) voreingestellt. Haben Sie in den Voreinstellungen einen AVCHD-Transportstrom gewählt, steht Ihnen „AVCHD-Tonspur“ zur Verfügung.

Unter „**Multiplexer**“ können Sie bei bestimmten Voreinstellungen z. B. Containerformat und Streaming-Eigenschaften angepasst werden. Dies ist nur für Experten zu empfehlen.

Die Option „Als Webseite exportieren“ erzeugt zusätzlich eine HTML-Seite mit integriertem Flash Player, der das erzeugte Video abspielt. Lesen Sie dazu auch das Thema „Flash-Videos in die eigene Website einbinden“.

Tipp: Prüfen Sie zunächst, ob es im Exportdialog eine für Ihre Zwecke passende Voreinstellung gibt. Fortgeschrittene Nutzer können unter den erweiterten Einstellungen der drei Bereiche spezifische Änderungen vornehmen.

Video-Codec

MPEG-4 H.264

Der MPEG-4 H.264 (auch AVC)-Codec ist für alle Materialtypen gut geeignet, benötigt aber eine höhere Rechenleistung zur späteren Decodierung.

In den erweiterten Encodiereinstellungen des AVC Encoders sind unter „Main Settings“ hauptsächlich die Einstellungsmöglichkeiten unter „Generic“ interessant.

Man kann hier das AVC Preset und das Videoformat einstellen. Für eine DVD Qualität sollte z.B. „DVD“ eingestellt werden. Das Videoformat sollte länderspezifisch gewählt werden, damit die dort üblichen Geräte das Material auch abspielen können. Zum Beispiel sollte für Deutschland „PAL“, Frankreich „SECAM“ und z.B. für USA „NTSC“ eingestellt werden.

MVC

Multiview Video Coding (MVC) ist eine Ergänzung für stereoskopische Anwendungen. Aktivieren Sie dieses, um MVC-Dateien zu exportieren.

Hinweis: MVC ist nur in den Video deluxe Pro-Versionen verfügbar.

2-Pass

Das zu exportierende Video wird 2 mal encodiert. Dabei dient der erste Durchlauf der Berechnung der Datenrate für jeden Zeitabschnitt (bei Videos etwa pro Frame). Im zweiten Durchlauf wird das eigentliche Erzeugen des Videos mit den aus dem ersten Durchlauf berechneten Datenraten durchgeführt. Das Ergebnis ist eine verbesserte Bildqualität, dafür nimmt das Encoding aber auch in etwa die doppelte Zeit in Anspruch.

Smart Render und Smart Copy

Mit **Smart Render** lässt sich der Encodieraufwand für AVCHD-Material bedeutend verringern. Bei der Erzeugung von AVCHD-Dateien werden dabei nur die Teile des Films neu encodiert, die im Programm verändert worden sind (z. B. durch Video Cleaning oder Effekte). Die im Film enthaltenen AVCHD-Dateien **müssen** das gleiche Format haben, d.h. Bitrate (variabel oder konstant), Bildauflösung und Videoformat müssen übereinstimmen.

Der Spezialmodus des Smart Renderings „**Smart Copy**“ erlaubt es, AVCHD-Material ohne jeglichen Encodieraufwand für das Zielmedium zu übernehmen und damit die Encodiergeschwindigkeit extrem zu beschleunigen. Das Videomaterial darf dazu aber keinerlei Bearbeitungen aufweisen, nur harte Schnitte (ohne Blenden) sind erlaubt. Diese werden auch nicht framegenau ausgeführt, sondern finden immer an den

nächsten GOP-Grenzen statt. Daher sollten Schnitte etwas großzügiger angelegt werden.

Hardwarebeschleunigung - Quick Sync Video

MAGIX Video deluxe unterstützt für AVCHD-Exporte, AVCHD- und Blu-ray Discs die Benutzung der Hardwarebeschleunigung. Dadurch lässt sich der Encodiervorgang spürbar beschleunigen.

Ob die Hardwarebeschleunigung verwendet werden kann, hängt vom verwendeten Encoder und der im System verbauten Hardware ab.

- **Quick Sync Video:** Intel-Prozessoren ab „Sandy Bridge“ bei Verwendung des Standard-MPEG-4-Encoders (**siehe Seite 364**).

Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass alle nötigen Treiber dazu installiert sind.

Sofern Ihr System Hardwarebeschleunigung unterstützt, können Sie diese im Dialog „Encoder-Einstellungen“ unter „Erweitert...“ > „Hardwarebeschleunigung“ aktivieren.

Erweiterte Videoeinstellungen

Generic

AVC preset

Hier wird der eigentliche zu exportierende Videostream festgelegt.

- **Baseline:** Entspricht dem ISO/ICE 11172-1/2-Standard
- **Main:** Entspricht dem ISO/IEC 13818-1/2-Standard
- **High:** High Profile
- **SVCD:** Entspricht der MPEG-2 Super-VCD
- **D1:** Entspricht der MPEG-2 DVD
- **DVD:** DVD-Video
- **Blu-ray:** Blu-ray-Disc
- **Blu-ray HD:** Blu-ray-Disc in High Definition
- **Sony PSP:** Sony PSP-kompatibles Format
- **HD 1280x720p:** High Profile mit einer Auflösung 1280x720p (progressive)
- **HD 1440x1080i:** High Profile mit einer Auflösung von 1440x1080i (interlaced)
- **Apple iPod:** Apple iPod kompatibler Stream

Profile

Profile

Profile definieren, welche Merkmale des Encoders unterstützt werden.

- **Baseline Profile:** Vordergründig für Anwendungen mit begrenzter Rechenleistung gedacht, beispielsweise für Videokonferenzen oder Videos auf Mobiltelefonen.

- **Main Profile:** Ursprünglich war dies das Profil, das im Broadcast-Bereich und für Sicherungszwecke verwendet werden sollte. Jedoch rückte es in den Hintergrund, als das „High Profile“ für diese Anwendungszwecke entwickelt war.
- **High Profile:** Dies ist das Profil für Broadcast- und Sicherungsanwendungen, teilweise wird es auch im HDTV-Bereich (**H**igh **D**efinition **T**ele**v**ision) verwendet. So wird dieses Profil beispielsweise für die HD-DVD und Blu ray-Disc genutzt.

Level

H.264 definiert verschiedene Level. Das Level bestimmt, welche Bitrate und Auflösung für das Video zulässig sind. In der Einstellung „Level Auto“ bestimmt der Encoder das Level automatisch, unter anderem an der Auflösung des eingestellten Videoformats, der festgelegten Bitrate und des Profiles.

Frame type

Mit „Picture type“ wird bestimmt, welche Teile eines Frames als Grundlage der Encodierung benutzt werden:

- **Progressive Frame:** Ein Einzelbild einer Videosequenz, auch Vollbild genannt.
- **Interlaced Field:** Ein Halbbild, von denen immer zwei einen Frame bilden. Lesen Sie dazu auch die Erklärung zu „Interlace“ (siehe Seite 385).
- **Interlace Frame:** Der Encoder erstellt ein „Frame field“ auf dessen Grundlage die Encodierung stattfindet.

Field order

Hinweis: Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn unter „Frame type“ die Einstellung „Field“ ausgewählt ist.

Bei Interlaced-Streams wird hier die Halbbildfolge eingestellt. Lesen Sie dazu auch die Erklärung zu „Interlace“ (siehe Seite 385).

Slice count

Ein Frame kann zur Encodierung in mehrere Slices aufgeteilt werden. Hier geben Sie an, wie viel Slices das maximal sein können. Bei der Einstellung „0“ wird die Anzahl automatisch bestimmt.

Rate control

Die Bitrate gibt an, wie viel Daten pro Sekunde im Video (bei Abspielgeschwindigkeit) gespeichert sind. Somit ist Bitrate der entscheidende Parameter, wenn es um den Speicherplatz und Qualität des zu encodierenden Videos geht. Mehr Bitrate bedeutet mehr Qualität, aber auch größere Dateien.

Mode

- **Constant Bitrate:** Die konstante (gleichbleibende) Bitrate sollte nur verwendet werden, wenn das Gerät, auf dem das Video abgespielt werden soll, ausschließlich konstante Bitraten unterstützt.
- **Variable Bitrate:** Die Bitrate wird variiert. Bei schnellen Bewegungen im Video wird die Bitrate erhöht, bei Standbildern oder langsamen Schwenks reicht eine kleinere Bitrate aus, um das Video in gleichbleibender Qualität zu erstellen.

Pass

Hier wählen Sie aus, ob Sie manuell Ein- oder Mehr-Pass-Encodings (2-Pass, Multi-Pass) durchführen wollen.

Hinweis: Es wird empfohlen, die 2-Pass-Option im Hauptdialog des MPEG-4-Export zu nutzen. Damit werden automatisch 2 Encodier-Pässe durchgeführt.

Wenn Sie das 2-Pass-Encoding manuell durchführen wollen, müssen Sie im ersten Durchgang die Option „Multi-Pass-Analyse“, im zweiten Durchgang „Multi-Pass-Encode“ wählen.

- **Single Pass:** Es findet nur der Encodiervorgang ohne vorherige Analyse statt. Dies braucht die wenigste Zeit.
- **Multi-Pass Analyse:** Beim Encodieren werden Analysedaten ermittelt, die beim Multi-Pass-Encode verwendet werden.
- **Multi-Pass Encode:** Setzt voraus, dass eine Analyse durchgeführt wurde. Die ermittelten Analysedaten werden beim Encodieren verwendet, um das Ergebnis zu optimieren.

Bitrate (Bits/s)

- **Im Modus „Constant Bitrate“:** Es wird exakt der eingegebene Wert verwendet, somit lässt sich die Größe des Videos genau berechnen.
- **Im Modus „Variable Bitrate“:** Die hier eingetragene Bitrate wird annähernd im Durchschnitt im Video verwendet, sie gilt also als Richtwert. Daher lässt sich die Größe des zu exportierenden Videos nur schätzen.

HSS rate

Dies ist die maximale Bitrate, die in dem Video-Stream vorhanden sein soll, also die maximale Anzahl Bits, die einem Dekoder pro Sekunde übergeben werden darf.

Hinweis: Diese Option ist nur im Modus „Variable Bitrate“ verfügbar. Außerdem muss „Use HRD“ aktiviert sein.

Aspect Ratio

„Aspect Ratio“ bedeutet so viel wie „Seitenverhältnis“. Im Filmbereich wird damit das Verhältnis zwischen Breite und Höhe eines Rechtecks, Bildschirms oder einer Leinwand angegeben.

Hier gibt es 3 verschiedene Größen, die in unmittelbarem Zusammenhang stehen:

- **Picture Aspect Ratio** (auch **Display Aspect Ratio, DAR**): Hiermit wird das gewünschte Seitenverhältnis des zu exportierenden Videos angegeben. Typische Seitenverhältnisse sind z.B. im Heimbereich **4:3**, **16:9** (typischerweise bei Fernsehern) oder **16:10** (Breitbild-TFTs, Widescreen Notebooks), **3:2** bei 35mm-Filmen und Fotos, in Kinos findet man am häufigsten **1,85:1**.
- **Pixel Aspect Ratio (PAR, Pixelseitenverhältnis)**: Gibt das Seitenverhältnis einzelnen Bildpunktes (Pixel) an. Die meisten Computerbildschirme haben quadratische Pixel (PAR=1:1), bei analogen Fernsehbildschirmen (PAL bei 4:3) **128:117**.
- **Sample Aspect Ratio (SAR, auch Storage Aspect Ratio)**: Seitenverhältnis der gespeicherten Auflösung (Anzahl der Pixel), z. B. 720:576 bei PAL. Sie lässt sich auch aus der Picture Aspect Ratio und Pixel Aspect Ratio berechnen: **SAR = DAR / PAR**.

Hinweis: Im Standardfall kann die „Aspect Ratio“ so eingestellt bleiben, wie sie ist. Sie sollten die Einstellungen nur verändern, wenn das resultierende Video gezerrt oder gestaucht exportiert wird oder Sie ein Video, das im falschen Seitenverhältnis vorliegt, korrigieren wollen.

GOP Structure

Max GOP Length

Hier wird die maximale GOP (siehe Seite 384)-Länge festgelegt. Höhere Werte bedeuten bessere Kompression. Niedrigere Werte bewirken eine stärkere Fehlersicherheit und ermöglichen besseren Zugriff auf einzelne Frames zur Nachbearbeitung des Videos.

Max B-Frames count

Hier wird die maximale Anzahl an B-Frames (siehe Seite 386) festgelegt. Einige Anwendungsfälle, z.B. Videokonferenzen, erfordern „no B-frames“, also keine B-Frames, um möglichst kurze Reaktionszeiten bei der Übertragung zu erreichen.

Scene change detection

Bei aktivierter Option werden während des Encodierens Szenen erkannt, so dass nach einen Szenenwechsel ein I-Frame (siehe Seite 384) gesetzt wird.

MPEG-4 Simple

Sollte MPEG-4 H.264 auf Ihrem Wiedergabegerät nicht abgespielt werden können, nutzen Sie MPEG-4 Simple.

Hinweis: Wir empfehlen nur fortgeschrittenen Nutzern, unter den erweiterten Einstellungen Änderungen vorzunehmen. Orientieren Sie sich dabei an den technischen Spezifikationen Ihres Wiedergabegeräts.

Erweiterte Videoeinstellungen

Generic

MPEG-4 Preset

Hier finden Sie verschiedene Voreinstellungen innerhalb des Encoders.

(A)SP@L0-L5: (Advanced) Simple Profile im Level 0-5

(Q)CIF (Common Intermediate Format): CIF ist ein Videoformat, das bereits 1990 mit dem Videokompressionsverfahren H.261 eingeführt wurde. Zum damaligen Zeitpunkt wurde das Format für Videotelefonkonferenzen genutzt.

Das „Q“ bei QCIF steht für „Quarter“ und bedeutet „Viertel“, da die Auflösung in der Höhe und Breite gegenüber CIF jeweils halbiert, die Gesamtgröße also nur noch ein Viertel von CIF ist.

QCIF wurde bei den Herstellern von Mobiltelefonen beliebt, da dessen Auflösung von 176x144 Pixeln bei den ersten erschwinglichen Smartphones (144x176) sinnvoll erschien.

(Half)D1: D1 entspricht der MPEG-2 DVD. HalfD1 hat exakt die halbe Gesamtpixelanzahl, das bedeutet, dass die Pixelanzahl von Höhe und Breite jeweils 2/3 von D1 sind.

720p: Video-Stream mit einer Auflösung 1280x720p (progressive).

Apple iPod: Apple iPod kompatibler Stream.

Sony PSP: Sony PSP-kompatibler Stream.

Profile/Level

Profile: Profile definieren, welche Merkmale des Encoders unterstützt werden.

Level: Das Level bestimmt, welche Bitrate und Auflösung für das Video zulässig sind.

Picture type

Mit „Picture type“ wird bestimmt, welche Teile eines Frames als Grundlage der Encodierung benutzt werden:

- **Frame:** Ein Einzelbild einer Videosequenz, auch Vollbild genannt.
- **Field:** Ein Halbbild, von denen immer zwei einen Frame bilden. Lesen Sie dazu auch die Erklärung zu „Interlace“ (siehe Seite 385).

Field order

Hinweis: Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn unter „Frame type“ die Einstellung „Field“ ausgewählt ist.

Bei Interlaced-Streams wird hier die Halbbildfolge eingestellt. Lesen Sie dazu auch die Erklärung zu „Interlace“ (siehe Seite 385).

Slice count

Ein Frame kann zur Encodierung in mehrere Slices aufgeteilt werden. Hier geben Sie an, wie viel Slices das maximal sein können. Bei der Einstellung „0“ wird die Anzahl automatisch bestimmt.

Rate control

Die Bitrate gibt an, wie viel Daten pro Sekunde im Video (bei Abspielgeschwindigkeit) gespeichert sind. Somit ist Bitrate der entscheidende Parameter, wenn es um den Speicherplatz und Qualität des zu encodierenden Videos geht. Mehr Bitrate bedeutet mehr Qualität, aber auch größere Dateien.

Mode

- **Constant Bitrate:** Die konstante (gleichbleibende) Bitrate sollte nur verwendet werden, wenn das Gerät, auf dem das Video abgespielt werden soll, ausschließlich konstante Bitraten unterstützt.
- **Variable Bitrate:** Die Bitrate wird variiert. Bei schnellen Bewegungen im Video wird die Bitrate erhöht, bei Standbildern oder langsamen Schwenks reicht eine kleinere Bitrate aus, um das Video in gleichbleibender Qualität zu erstellen.
- **Constant Quality:** Ähnlich wie im Modus „Variable Bitrate“ wird die Bitrate je nach Videomaterial variiert. Die Qualität ist abhängig vom gewählten Profil und lässt sich nicht ändern.
- **Constant Quantizer:** In diesem Modus wird eine feste Farbquantisierung der Macroblöcke benutzt. Unter „Advanced Settings“ lässt sich abhängig vom jeweiligen Frame (I-Frame (siehe Seite 384), P-Frame oder B-Frame (siehe Seite 386)) ein Wert zwischen 1 und 32 einstellen. Je höher der Wert, desto stärker die Quantisierung: Kleine Werte bringen qualitativ höherwertige Bilder, die Datenrate steigt; große Werte sorgen für hohe Datenreduktion, worunter allerdings die Qualität leidet.

Bit-rate (Bits/s)

- **Im Modus „Constant Bitrate“:** Es wird exakt der eingegebene Wert verwendet, somit lässt sich die Größe des Videos genau berechnen.
- **Im Modus „Variable Bitrate“:** Die hier eingetragene Bitrate wird annähernd im Durchschnitt im Video verwendet, sie gilt also als Richtwert. Daher lässt sich die Größe des zu exportierenden Videos nur schätzen.

Max. rate

Dies ist die maximale Bitrate, die in dem Video-Stream vorhanden sein darf, also die maximale Anzahl Bits, die einem Decoder pro Sekunde übergeben werden darf.

Hinweis: Diese Option ist nur im Modus „Variable Bitrate“ verfügbar.

Pixel Aspect Ratio

Legt das Seitenverhältnis der einzelnen Bildpunkte (Pixel) fest.

Meaning: Hier finden Sie die verschiedenen Fernsehnormen, in denen das Pixelseitenverhältnis standardisiert ist. Wählen Sie eine Einstellung aus und das resultierende Ergebnis wird unter „X“ und „Y“ dargestellt.

X/Y: Hier steht das eigentliche Pixelseitenverhältnis. Wenn unter „Meaning“ die Einstellung „Custom“ ausgewählt wurde, lässt sich hier ein eigenes Seitenverhältnis einstellen.

GOP Structure

Max key interval

Hier wird die maximale GOP (siehe Seite 384)-Länge festgelegt. Höhere Werte bedeuten bessere Kompression. Niedrigere Werte bewirken eine stärkere Fehlersicherheit und ermöglichen besseren Zugriff auf einzelne Frames zur Nachbearbeitung des Videos.

B-Frames count

Hier wird die Anzahl an B-Frames (siehe Seite 386) festgelegt. Einige Anwendungsfälle, z.B. Videokonferenzen, erfordern hier die Einstellung „0“, also keine B-Frames, um möglichst kurze Reaktionszeiten bei der Übertragung zu erreichen.

Scene change detection

Bei aktivierter Option werden während des Encodierens Szenen erkannt, so dass nach einem Szenenwechsel ein I-Frame (siehe Seite 384) gesetzt wird.

Audio-Codec

Unter „Audio“ ist „AAC“ (siehe Seite 379) voreingestellt. Haben Sie in den Voreinstellungen einen AVCHD-Transportstrom gewählt steht Ihnen „AVCHD-Tonspur“ zur Verfügung.

AAC

AAC ist ein von der MPEG, Moving Picture Experts Group, entwickeltes Audiodatenkompressionsverfahren, das als Weiterentwicklung von MPEG-2 Multichannel im MPEG-2-Standard spezifiziert wurde.

AAC ist gleichermaßen zur Codierung von allgemeinen Audioinformationen geeignet und nicht speziell für bestimmte Arten Audiomaterial optimiert.

Der AAC-Ton kann variabel mit einer Samplerate von 8000, 16000, 24000, 32000 oder 48000 Hz und jeweils in Mono und Stereo kodiert werden. Standardmäßig ist der Ton auf 48000 Hz Stereo eingestellt. Je höher die Samplerate, desto größer wird die entstehende Datei und eine desto bessere Tonqualität ist zu erwarten. Orientieren Sie sich dabei an den technischen Spezifikationen Ihres Wiedergabegeräts.

Erweiterte Audioeinstellungen:

- Die **Bitrate** kann zwischen 6 und 512 KB/s eingestellt werden. Standardmäßig ist als Bitrate 160 KB/s eingestellt. Je höher dieser Wert, umso größer wird die entstehende Datei und eine umso bessere Tonqualität ist zu erwarten. Ab einer bestimmten Grenze wird man aber keine weitere Verbesserung der Tonqualität feststellen können. Bitraten unter 64 kb/s sind in der Regel nicht empfehlenswert.
- Als **MPEG-Version** lassen sich MPEG-4 oder auch das bewährte ältere MPEG-2 einstellen.
- Als **Datei-Header-Typ kann** zwischen RAW und ADTS gewählt werden. Als "Header" wird ein erklärender Kopf am Beginn eines Dateisegments bezeichnet, der zwar weiteren Platz einnimmt, aber für die Decodierung unter Umständen erforderlich ist.
 - Als **RAW** wird das Material bezeichnet, wenn es schlicht keine Dateiheder im Audioformat enthält. Das Audiomaterial wird also ohne besondere Zusatzinformationen direkt (roh) übertragen. Hierbei wird erwartet, dass die Decodieroutinen das Material auch ohne erklärende Dateiheder verarbeiten können. Besonders wenn exotische Sampleraten eingestellt sind, kann es bei der RAW-Encodierung zu Problemen kommen.
 - **ADTS** bezeichnet einen Datei-Header-Typ, in dem Informationen zum encodierten Audiomaterial stehen. Im Zweifelsfall wählen Sie diesen Datei-Header-Typ, da hier weniger Probleme zu erwarten sind.

Profile:

- **Low Complexity:** Die Daten liegen in einer Form vor, die bestimmte Dekodieralgorithmen (Geräuscheretzung von ähnlich wahrgenommenen Geräuschen) verhindert, aber andere (zeitlich angepasste Geräuschformung) erst ermöglicht.

Hinweis: Beispielsweise erwartet ein Apple iPod die „Low Complexity Codierung“. Allerdings brauchen Sie sich darum nicht kümmern, wenn Sie im Exportdialog ein passendes Preset für den Apple iPod auswählen.

AVCHD-Tonspur

Haben Sie in den Voreinstellungen einen AVCHD, AVCHD-Transportstrom bzw. Blu-ray (H.264) gewählt steht Ihnen „AVCHD-Tonspur“ zur Verfügung.

Multiplexer

Der Multiplexer fasst Audio- und Videodatenströme zusammen, um sie auf dem Wiedergabegerät abspielen zu können.

Output format

MPEG-4 file: Ein MPEG-Standard (ISO/IEC-14496), dessen ursprüngliches Ziel es war, Geräte mit wenig Rechenleistung bei geringen Qualitätseinbußen zu unterstützen. Mittlerweile hat das Einsatzgebiet von MPEG-4 eine große Bandbreite erreicht, die von HD-Video bis zur Unterstützung von Mobiltelefonen viele Anwendungsfälle abdeckt.

JPEG2000 file: Die DCI (**D**igital **C**inema **I**nitiative) hat das JPEG2000 Format für die Videoenkodierung von Kinofilmen verabschiedet. Die aktuelle Verbreitung und Präsentation von Filmrollen soll schon bald von digitalen Projektoren abgelöst werden, die **hochauflösende Mj2-Streams** in überragender Bild- und Tonqualität abspielen werden.

3GPP file: Ein Standard, der von vielen GSM- und UMTS-Mobiltelefonen unterstützt wird. 3GPP ist dem MPEG-4-Standard sehr ähnlich, lässt aber auch Formate zu, die in MPEG-4 nicht erlaubt sind.

Streambares Format

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Dateien erzeugen wollen, die auf eine Website gestellt werden sollen, um sie dort abzuspielen. Dadurch kann die Datei bereits wiedergegeben werden, ohne dass sie vor der Wiedergabe komplett „vorgeladen“ werden muss.

Hinweis: Wenn die Option „Als Webseite exportieren“ gewählt haben, ist diese Einstellung von Vorteil.

For Sony PSP

Schalten Sie diese Option ein, wenn das Video mit der Sony PSP abgespielt werden soll.

For iPod

Schalten Sie diese Option ein, wenn das generierte Video mit einem Apple iPod Video o.ä. abgespielt werden soll.

MPEG-Glossar

Bewegungsabschätzung

Neben der Prediction ist die Bewegungsabschätzung (Motion Estimation) ein weiteres in der MPEG-Encodierung eingesetztes Mittel zur Datenreduktion.

Auch die Bewegungsabschätzung findet in den B- und P-Frames statt. Dabei werden die nach der Prediction (siehe Seite 386) noch vorhandenen Differenzbildinhalte untersucht. Im Umkreis eines jeden Macro-Blocks des P- oder B- Frames (das sind für diesen Vorgang zusammengefasste Einheiten von 2x2 Blöcken) wird mit komplizierten Algorithmen nach einem „in etwa“ originalen Auftreten des Macro-Blocks im Referenz-Frame gesucht, also nach Bildinhalten, die lediglich verschoben worden sind, sei es durch eigene Bewegung oder einen Kameraschwenk. Diese können im P- und B- Frame weggelassen werden und statt dessen wird nur abgespeichert, um wieviel und wohin der Makroblock verschoben ist. Dieser Vektor wird Motion Vector genannt.

Wie genau das oben genannte „in etwa“ ist, entscheidet über die Qualität des endgültigen MPEG-Videos und wird mit dem Faktor „Qualität“ in den allgemeinen Einstellungen des MPEG-Encoders festgelegt. Dieser Faktor beeinflusst jedoch auch entscheidend die Encodierdauer - je besser, umso länger dauert es.

Bitrate

MPEG ist nicht nur ein Speicher-, sondern vorrangig ein Übertragungsformat. Bei älteren Formaten (z. B. Video1 AVI) kann genau gesagt werden: 20 Sekunden Film in einem gegebenen Bildformat erzeugen z. B. 20 Megabyte an Daten. Die Dateigröße stellt somit ein direktes Maß für die Qualität dar.

Anders bei MPEG: Die zur Verfügung stehende Datenmenge kann bei unterschiedlicher Darstellungsqualität verschieden stark ausgenutzt werden. 20 Megabyte können 4 Sekunden DVD-Video sein oder auch 5 Minuten Internet-Stream in Briefmarkengröße. Die Qualität eines MPEG wird an der „Breite“ des erzeugten „Datenstromes“ gemessen, der Bitrate. Sie ist die Menge an übertragenen Daten pro Zeiteinheit, sie wird in kbit/s bzw. Bit pro Sekunde angegeben.

Man spricht von Bits und nicht von Bytes, da selbst die Datenwortbreite den Übertragungsgegebenheiten angepasst wird.

Aus der durchschnittlichen Bitrate lässt sich der Speicherbedarf für die Datei ermitteln, wenn deren Länge bekannt ist:

$$F = (BRV + BRA) * t$$

F=Dateigröße BRV= BRA= t=Länge in s
 Bitrate Video Bitrate Audio

Block

Für nahezu alle Bilddaten-Reduktionsverfahren wird das Bild in einzelne Blöcke von 8 x 8 Pixeln (Bildpunkten) unterteilt. Dies gilt es zu beachten, wenn Sie in benutzerdefinierter Bildauflösung (Breite/Höhe) arbeiten wollen. Diese sollten daher immer ein Vielfaches von 8 sein.

Chroma-Format

Der Farbwert für jeden Bildpunkt, bestehend aus den Werten für die Primärfarben Rot, Grün und Blau (RGB) wird traditionell aus technischen Gründen in einen Helligkeitswert ($Y = 0,299 \cdot R + 0,587 \cdot G + 0,114 \cdot B$) und zwei Farbdifferenzwerte ($U = R - Y$, $V = G - Y$) gewandelt.

Der Y-Wert allein ergibt so das Schwarzweißbild. Diese Komponentensignale erlauben es, Helligkeit und Farbinformationen getrennt zu behandeln. Schon bei der zeilenweisen Abtastung des Bildes bei der Aufnahme findet hierbei eine Datenreduktion statt. Da das menschliche Auge eine geringere Farbauflösung als Helligkeitsauflösung hat, werden nur für jeden zweiten Punkt einer Zeile (4:2:2) bzw. für jeweils vier zusammenhängende Pixel (4:1:0) die Farbkomponenten aufgezeichnet (Unterabtastung der Farbsignale).

4:2:2 Dies entspricht den gängigen Fernsehstandards. Pro Zeile werden für zwei Pixel eine Farbinformation übertragen, dies entspricht einer Kompression auf 2/3 der Ausgangsdaten.

4:1:0 Dies ist die bei der DVD und den meisten anderen Consumer-Videoanwendungen gebräuchliche Farbcodierung. Für jeweils 4 zusammenhängende Pixel zweier Zeilen wird eine Farbinformation gespeichert. Dies entspricht einer Kompression auf die Hälfte der Ausgangsdaten.

Field

Ein Halbbild, von denen immer zwei einen Frame bilden. (siehe De-interlacing (siehe Seite 385))

Frame

Ein Einzelbild einer Videosequenz, auch Vollbild genannt. PAL-Video enthält 25 Frames pro Sekunde, NTSC-Video 29,97 Frames.

Videoaufnahmen, mit Ausnahme von Computeranimationen und Standbildern, enthalten keine Vollbilder, sondern eine doppelte Menge von Halbbildern (Fields), die „interlaced“ übertragen werden. Trotzdem sprechen wir von Frames, da sich viele Vorgänge der MPEG-Kompression auf solche „gedachten“ Frames beziehen. Auch beim Videoschnitt wird immer von Frames ausgegangen.

GOP

Group of Pictures, so wird die festgelegte Sequenz (Folge) von I-Frame und dazugehörigen P- und B-Frames genannt.

z. B. I B B P B B P B B I ...

(Diese GOP hat eine Länge 9, mit 2 P-Frames und 2 B-Frames)

I-Frames enthalten die komplette Bildinformation eines Frames, P- und B-Frames eine reduzierte Information. Mittel zur Reduktion sind die sogenannte Prediction (siehe Seite 386) (Vorausbestimmung) und die Bewegungsabschätzung.

Die Kombination P B B ..wird Subgroup genannt.

I-Frames müssen in regelmäßiger Folge im Datenstrom auftauchen, um Bild und Ton zu synchronisieren. Zwischen den I-Frames sind nur eine begrenzte Anzahl P- und B-Frames erlaubt. Das leuchtet ein: Da P-Frames und B-Frames nur Differenzinformationen enthalten, würden diese Differenzen mit der Zeit immer größer werden, da sich ja von Bild zu Bild immer mehr ändert. Daher ist eine größere Anzahl unsinnig, die GOP Längen bewegen sich daher bis maximal 15 (4P, 2B) bei PAL und 18 (5P, 2B) bei NTSC. (Mehr als 2 B Frames zwischen P- Frames sind nicht gestattet.)

In einer **geschlossenen GOP** dürfen die B-Frames der letzten Subgroup nur Backward Predictions enthalten, also Bezüge auf den vorherigen P-Frame, aber keine auf den nachfolgenden I-Frame, denn dieser gehört zur nächsten GOP.

I-Frames

Intra Frames. In diesen Bildern wird die gesamte Bildinformation eines Frames gespeichert, dazu werden nur Informationen aus diesem Frame verwendet („intra-frame encoded“). Im Unterschied dazu gibt es im MPEG-Video P-Frames und B-Frames, welche nur die Unterschiede des aktuellen Frames gegenüber einem vorherigen und/oder einem nachfolgendem Frame speichern (P-Frame = „predicted frame“, B-Frame = „bidirectional predicted frame“, siehe Prediction (siehe Seite 386)).

Interlace

Historisch bedingt wurden Videobilder immer in der Form von zwei Halbbildern aufgenommen und übermittelt, jeweils zuerst die Zeilen mit gerader Nummer und dann die mit ungerader Zeilennummer. Diese Halbbilder (fields) werden mit der doppelten Bildwechselfrequenz (Framerate) abwechselnd gezeigt. Das (träge) Auge des Betrachters bzw. die Nachleuchtdauer der TV-Bildröhre setzen die beiden Halbbilder wieder zu einem ganzen zusammen.



Das Ausgangsbild



Erstes Halbbild



Zweites Halbbild

Normalerweise brauchen Sie sich um die richtige Halbbildverarbeitung nicht zu kümmern. Das Videomaterial durchläuft die gesamte Verarbeitungskette in Halbbildern und wird auch in Halbbildern wieder exportiert bzw. auf z.B. DVD gebrannt und am TV später beim Abspielen der DVD wieder zu den richtigen Vollbildern zusammengesetzt. Nur unter bestimmten Umständen ist es nötig, in diese Problematik tiefer einzusteigen. In der Praxis können zwei Probleme auftreten:

Interlace-Artefakte

Für die Anzeige am Computermonitor müssen jeweils zwei Halbbilder zu einem Vollbild zusammengesetzt werden.

Diese zwei Halbbilder sind nicht gleich, da schon bei der Aufnahme zwei Halbbilder entstehen, zwischen denen 1/50 Sekunde Zeit vergangen ist, so dass bei bewegten Objekten an senkrechten Kanten typische Kammstrukturen auftreten können.



Typischer Interlacefehler.

Um diese Artefakte zu vermeiden, wird das sogenannte Deinterlacing angewandt. Dabei wird ein Zwischenbild aus den beiden Halbbildern errechnet (interpoliert). Also auch, wenn Sie Standbilder aus Videobildern - sogenannte Stills - erzeugen wollen, muss unbedingt ein Deinterlace-Filter angewendet werden.

Falsche Halbbildfolge

Wenn im Videodatenstrom die Reihenfolge der Halbbilder vertauscht ist, kommt es zu starken Ruckel- und Flimmereffekten. Bildobjekte bewegen sich sozusagen im „Krebsgang“, zwei Schritt vorwärts, einer zurück, da ein zeitlich späteres Halbbild vor dem früheren angezeigt wird. Innerhalb der Verarbeitungskette kann dies auftreten, wenn Sie Videomaterial aus einem Programm versehentlich mit der falschen Halbbildreihenfolge exportieren und in ein anderes importiert.

Wir verwenden in allen Programmen bei analoger Aufnahme ins MXV oder MPEG-Format „Top field first“ (oberes Halbbild = ungerade Zeilennummer = „odd“ in anderen Programmen). DV-AVI dagegen wird mit „Bottom Field First“ abgespeichert.

P-Frames und B-Frames

P-Frames speichern nur die Unterschiede des aktuellen Bildes bezüglich eines vorangegangenen I-Frames. Man spricht von Prediction (Vorausschau), daher P(redicted)-Frames.

B-Frames speichern die Unterschiede zwischen dem aktuellen Bild und einem vorhergehenden und nachfolgendem I- oder P-Frame. Sie speichern nur das, was weder im Frame davor noch in dem danach gleich „geblieben“ ist. Es wird also in beide Richtungen geschaut, daher B(idirektional predicted)-Frame. Näheres dazu unter Prediction (siehe Seite 386).

Prediction

Prediction ist eine beim MPEG-Verfahren eingesetzte Methode zur Datenreduktion. Dabei werden aus vorherigen oder auch noch folgenden Frames bereits bekannte Bildelemente aus dem Datenstrom entfernt.

Wie funktioniert es?

Der Encoder hat eine genau definierte GOP, z. B. IBBPBBPBB. Diese Sequenz wird dem Decoder mit übermittlemt, dieser weiß also stets genau, welcher Art der nächste Frame sein wird. Wir unterscheiden I-, P- und B- Frames.

Hinweis: Wenn hier von Bildern gesprochen wird, sind die Frames des Ausgangsvideos gemeint, mit I-, P- und B- Frames die Frames des encodierten Videos. Wie für die Bewegungsabschätzung werden für die Prediction die Blöcke (8x8 Pixel) zu Makroblöcken (16x16 Pixel) zusammengefasst.

Der erste Frame ist immer ein I-Frame. Dieser wird komplett aus dem ersten Bild encodiert. Danach wird das 4. Bild zur Erzeugung des ersten P-Frames analysiert. Der Encoder und später auch der Decoder wissen, dass dazwischen noch zwei B-Frames liegen. Auch dieses Bild wird komplett encodiert, danach werden jedoch alle

Makroblöcke, die sich gegenüber dem I-Frame nicht verändert haben, gelöscht. Sie werden durch entsprechende Verweise für den Decoder ersetzt, im Sinne von „was hier anzuzeigen ist, das kennst du schon, das hole vom letzten I-Frame“.

Nun wird das 2. Bild ebenfalls zunächst komplett encodiert, dann jedoch um alle identischen Makroblöcke aus dem davor liegendem I-Frame **und** dem folgenden P-Frame „erleichtert“. Bezüge auf vorherige Frames werden **backward predictions** genannt, Bezüge auf nachfolgende Frames **forward predictions**. Das 3. Bild wird genauso bearbeitet und wird zum zweiten B-Frame.

Das vierte hatten wir schon, nun brauchen wir den nächsten P-Frame, das ist also Bild 7. Bild 5 und 6 werden wieder B-Frames, die nach beiden Seiten hin zu den P- Frames (Bild 4 und 7) verglichen werden und nun folgen noch die zwei letzten B-Frames. Diese haben insofern eine Sonderstellung inne, denn bei geschlossenen GOPs dürfen sie nur **backward predictions** enthalten, also keine Bezüge auf das nächste I-Frame, denn das gehört ja schon zu nächsten GOP.

Damit der Decoder die Frames korrekt decodieren kann, werden die P-Frames immer vor den B-Frames übertragen. Oben erwähnte GOP wird also in der Reihenfolge, wie oben beschrieben, encodiert und auch übertragen.

Original GOP I₀ B₀₁ B₀₂ P₀₁ B₁₁ B₁₂ P₀₂ B₂₁ B₂₂ I₁

Datenstrom I₀ P₀₁ B₀₁ B₀₂ P₀₂ B₁₁ B₁₂ B₂₁ B₂₂ I₁ ... bei geschlossenen GOPs

I₀ P₀₁ B₀₁ B₀₂ P₀₂ B₁₁ B₁₂ I₁ B₂₁ B₂₂ P₁₁... bei offenen GOPs

Man erkennt, dass bei einem direkten Videoschnitt mit dem MPEG-Material aufgrund dieser verschachtelten Struktur aufwändige Berechnungen erfolgen müssen. Erleichtert werden diese Berechnungen durch die Bildung einer **Frame Table**. Eine Frame Table enthält eine Liste, wo genau sich die Daten eines jeden Frames im Datenstrom befinden und um welche Art Frame es sich handelt.

Durch die Bewegungsabschätzung (siehe Seite 382) werden die P- und B- Frames ebenfalls datenreduziert.

Quantisierungsskalierung

Die einzelnen Bilder werden beim MPEG mit einer dem JPEG bei Bitmaps vergleichbaren verlustbehafteten Kompressionsmethode gespeichert. Dazu werden die einzelnen Bilder in 8 x 8 große Blöcke (siehe Seite 383) zerlegt.

Jeder dieser Blöcke wird nun mit einer **DCT** (Discrete Cosine Transformation) genannten mathematischen Methode in eine 8 x 8 Matrix (Tabelle mit Spalten und Zeilen) von ganzzahligen Werten umgeformt. Jeder dieser Werte ergibt sich aus allen 64 einzelnen Pixeln des Blocks, jedoch sind die Werte in der Matrix jetzt so angeordnet, dass die Bildinformation nach ihrer Wichtigkeit angeordnet sind.

Diese Matrix wird nun mit einer weiteren Matrix multipliziert, der **Quantisierungsmatrix**. Sie ist für die Qualität und für die Kompressionsrate verantwortlich. Die Zielvorgabe: Das Ergebnis soll möglichst viele Nullen enthalten. Diese Nullen entsprechen dabei erwähnten „unwichtigen“ Bildelementen und werden nicht mit übertragen.

Je nach Vorgabe des Encoders bezüglich einer zu erzielenden Bitrate werden mehr oder weniger Werte der Matrix zu unwichtigen erklärt, indem die Quantisierungsmatrix durch einen Faktor dividiert wird, den **Quantisierungs-Skalierungsfaktor**. Da hier mit ganzen Zahlen agiert wird, kann bei einer Division auch Null herauskommen, wenn man den Rest weglässt. Dieser Faktor ist also ein direktes Maß für die zu erzielende Bildqualität des MPEG-Datenstromes, insofern steht das Q in Q-Faktor für Quantisierung und Qualität.

Falls Sie noch Fragen haben

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

Tipps zur Programmhilfe

Sie öffnen die Programmhilfe durch Drücken von F1 Ihrer Tastatur, wenn Sie das Programm geöffnet haben. Die Programmhilfe enthält detaillierte Informationen zur Bedienung des Programms und viele Zusatzinfos. Viele wichtige Begriffe sind im Text kursiv hervorgehoben und können für eine kurze Erklärung angeklickt werden.

Kontexthilfe: Drücken Sie die Taste „F1“ auf der Computertastatur an irgendeiner Stelle im geöffneten Programm und die Hilfe öffnet sich automatisch mit dem passenden Artikel zum Thema.

Suchfunktion: Um nach bestimmten Wörtern in der Hilfe zu suchen, benutzen Sie die Suchfunktion. Geben Sie entweder das einzelne Wort ein oder verwenden Sie logische Operatoren (z. B. OR, AND, NEAR) bei mehreren Suchwörtern, um die Suche zu verfeinern:

- **OR** (zwischen 2 Wörtern): Alle Themen, die eines der beiden Wörter oder beide Wörter enthalten, werden aufgelistet.
- **AND** (zwischen 2 Wörtern): Es werden nur die Themen aufgelistet, die beide Wörter enthalten.
- **NEAR** (zwischen 2 Wörtern): Es werden nur die Themen aufgelistet, die beide Wörter enthalten. Allerdings dürfen zwischen den Suchwörtern maximal 6 weitere Wörter liegen.
- **NOT** (vor einem Wort): Themen, die dieses Wort enthalten, werden **nicht** aufgelistet.

Drucken: Nutzen Sie die Druckfunktion der Programmhilfe, um sich einzelne Themen oder ganze Themengebiete auszudrucken. Sie finden die Druckschaltfläche in der Werkzeugleiste des Hilfefensters ganz oben.

PDF-Handbuch

Das elektronische Handbuch (PDF) enthält wie die Programmhilfe die vollständige Programmdokumentation. Sie finden es unter „Startmenü“ > „Programme“ > „MAGIX“ > „MAGIX Video deluxe“ im Unterordner „Dokumentation“.

Glossar

1080i/1080p

1080i bzw. 1080p sind die sogenannten Full-HD-Auflösungen. Diese haben eine Auflösung von 1920 x 1080 Pixeln. Das „i“ steht für „interlaced“ (siehe Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**) und bedeutet, dass wie beim Zeilensprungverfahren jeweils Halbbilder gespeichert werden. „p“ steht für „progressiv“ und bedeutet, dass ganze Bilder gespeichert werden.

720p

Dies ist die „kleine“ HD-Auflösung mit einer Größe von 1280 Pixel x 720 Pixel. Das „p“ steht für „Progressive“, d. h. es werden immer Vollbilder dargestellt.

A

Aliasing

Als Aliasing oder Alias-Effekte werden Fehler bezeichnet, die beim digitalen Abtasten von Tönen, Videos oder Bildern durch zu geringe Abtastfrequenz (Signalverarbeitung) bzw. Rasterung (Bildverarbeitung) auftreten.

Anfasser

Anfasser im Timeline-Modus sind die fünf kleinen Rechtecke an den Kanten von ausgewählten Objekten. Sie lassen sich anklicken und mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

Arbeitsspeicher, RAM (Random Access Memory)

Der Arbeitsspeicher, auch RAM (Random Access Memory) genannt, ist ein schnelles Speichermedium in Computersystemen und wird zum Zwischenspeichern von Daten benötigt. Dabei handelt es sich um einen flüchtigen Speicher, Inhalte gehen beim Ausschalten oder Reset (Zurücksetzen) verloren. Je größer dieser Speicher ist, umso schneller können Sie mit Programmen arbeiten, also Daten verändern, speichern etc.

ATN

Diese Abkürzung steht für "Absolute Track Number". Dabei handelt es sich um den eigentlichen Timecode (Zeitstempel) bei DV- und HDV-Aufnahmen, der im Schrägspurverfahren aufgenommen wird.

Audio

Von "Audio" wird dann gesprochen, wenn das Tonsignal direkt als solches auf dem Computer gespeichert ist. Hier wird der Klang an sich aufgezeichnet bzw. abgespielt.

audioid

audioid ist ein Verfahren zur Ermittlung des Titels und Interpreten anhand musikalischer Eigenschaften. Es wird eine Internetverbindung benötigt, um auf die audioid-Datenbank im Internet zugreifen zu können.

AVCHD

Steht für „Advanced Video Codec High Definition“ und bedeutet soviel wie "Erweiterte Videokodierung mit hoher Auflösung". Es handelt sich dabei um ein HD-Format für Videokameras, das gemeinsam von Panasonic und Sony festgelegt wurde. Im Vergleich zum Format „HDV“ ist hier eine deutliche Qualitätssteigerung zu verzeichnen.

Für die Videokodierung wird MPEG-4 AVC/H.264 und zur Audiokodierung AAC bzw. AC3 benutzt. Die maximale Datenrate beträgt 25 Megabit/s.

AVI

Das AVI-Format (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) ist eigentlich kein "richtiges" Dateiformat. Es handelt sich dabei um einen sogenannten Container, bei dem nur sehr allgemein die Konventionen festgelegt werden wie Audio- und Videodaten an ein Programm übergeben werden. Je nach Wunsch und vorhandenen Codecs können Sie das Endformat festlegen.

B

Backup

Das Kopieren von Daten auf einen anderen Datenträger, um diese Daten zu sichern, wird als Datensicherung oder auch Erstellung eines Backups bezeichnet. Das Wort „Backup“ lässt sich mit „Sicherheitskopie“ und „Sicherung“ übersetzen.

Browser

Ein Browser (auch Webbrowser, Internet Browser genannt) ist ein Computerprogramm zur Darstellung von Internetseiten. Typische bekannte Internet Browser sind Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari oder Opera.

Button

Bezeichnet ein Element der grafischen Benutzeroberfläche eines Programms. Die Schaltfläche löst per linkem Mausklick eine Aktion im Programm aus.

C

Cache

Vereinfacht dargestellt ein Zwischenspeicher, in dem häufig benötigte Daten abgelegt werden, damit diese beim nächsten Aufruf schneller bereitstehen.

Clip Level

Bezeichnet den Lautstärkepegel, bei der ein aufgenommenes Signal übersteuert, auch als "Clipping" bezeichnet.

Clipboard

Die Zwischenablage wird beispielsweise verwendet, um Daten bei den Befehlen „Kopieren“ oder „Ausschneiden“ zwischenzuspeichern. Sie wird oft auch als „Clip“ oder „Clipboard“ bezeichnet.

Copyright

Recht zum Schutz von eigenschöpferisch-geistigen Leistungen.

CPU

Central **P**rocessing **U**nit ist wortwörtlich die zentrale Verarbeitungseinheit des Computers. Die Verarbeitung von Daten und die Abarbeitung von Programmen geschieht in der CPU. Moderne Computer verfügen sogar über 2 oder mehr Prozessoren bzw. einem Prozessor mit mehreren Kernen.

Crossfade

Überblendung, Kreuzblende. Damit können Sie Objekte ineinander überblenden.

D

Dialog

Ein Dialog öffnet sich in Form eines separaten Fensters und dient der Interaktion zwischen Nutzer und Programm. Das heißt, dass ein Dialog Informationen an den Nutzer geben kann und/oder Eingaben vom Nutzer erwartet.

Ein Dialog kann verschiedene Bedienelemente enthalten, die durch einfaches Anklicken mit der Maus bedient werden. Auch Tastatureingaben sind möglich.

Disc-Projekt

Ein "Projekt" umfasst alles, was Sie auf Ihrer CD oder DVD unterbringen wollen. In der Regel sind das ein oder mehrere Filme mitsamt der Menüstruktur und dem Menü-Design, um die Filme später auf der CD oder DVD auswählen zu können.

Disc-Typen

Der Disc-Typ bestimmt, in welchem Format und auf welches Medium (CD, DVD, Blu-ray Disc etc.) das aktuelle Disc-Projekt gebrannt wird.

DNS

Die Abkürzung DNS steht für Domain Name Service und meint die Dienstleistung eines Anbieters von Internet-Dienstleistungen, Domainnamen für Kunden zu registrieren.

Domain

Eine Domain ist die Internetadresse einer Website. Sie besteht aus dem Namen des Internetprotokolls (i. d. R. http://) dem Computer- oder Netzwerknamen (z. B. www), der Second-Level Domain (z. B. magix) und der Top-Level Domain (z. B. .de, .com).

Zusammengesetzt also: protkoll://netzwerkname.second-level domain.top-level domain -> http://www.magix.com

Domains werden von sogenannten NIC (Network Information Center) eines Landes vergeben. In Deutschland ist das DENIC für die Vergabe von Domains verantwortlich.

Domainumzug

Siehe KK (Konnektivitätskoordination). Falls Sie eine Domain haben, können Sie von Ihrem bisherigen Provider zu einem anderen Provider umziehen.

Downmix

Ein in der Tontechnik angewandtes Verfahren, um den Ton eines Mehrkanaltonformats zu einer Variante mit weniger Kanälen zusammenzufassen. In den meisten Fällen ist dies eine Stereovariante.

Drag & Drop

Ermöglicht das Bewegen von Dateien und Objekten zwischen verschiedenen Anwendungen oder innerhalb einer Anwendung durch „Ziehen und Fallenlassen“ mit Hilfe des Mauszeigers, der über die linke Maustaste gesteuert wird.

F

Fader

Wird zur graphischen Eingabe von Werten genutzt. Ähnlich der Lautstärkeregelung an einem Mischpult können mit Schieberegler verschiedenste Parameter gesteuert werden. Ein sehr häufig auftretendes Beispiel dafür ist der Zoom-Schieberegler, um in Details eines Bildes zoomen zu können.

Festplatte

Speichermedium mit der größten Speicherkapazität auf der alle Betriebssysteme, Programme und Dateien gespeichert sind. Eine Festplatte kann fest im Computer eingebaut sein, es gibt aber auch externe, die z.B. über den USB-Anschluss an

verschiedenen Computern betrieben werden können (Wechseldatenträger oder externe Festplatte).

Field

Ein Halbbild, derer zwei immer ein Frame bilden (siehe Interlace).

Film

Als Film wird in MAGIX Video deluxe ein Arrangement aus verschiedenen Objekten (Videos, Fotos, Szenen, Ton etc.) bezeichnet. Ein Film kann separat gespeichert werden, um ihn in anderen Projekten weiter zu verwenden und hat die Dateierweiterung "MVM".

Flipmenü

Flipmenüs stellen Listen mit verschiedenen Auswahlmöglichkeiten als Menü dar. Sie sehen Texteingabefeldern sehr ähnlich, haben aber am rechten Rand eine Schaltfläche, die einen Pfeil nach unten symbolisiert.

Frame

Ein Frame ist ein Einzelbild einer Videosequenz, auch Vollbild genannt.

Ein PAL-Video enthält beispielsweise 25 Frames pro Sekunde, NTSC 29,97 Frames.

H

Hard Disk Drive

Speichermedium mit der größten Speicherkapazität auf der alle Betriebssysteme, Programme und Dateien gespeichert sind. Eine Festplatte kann fest im Computer eingebaut sein, es gibt aber auch externe, die z.B. über den USB-Anschluss an verschiedenen Computern betrieben werden können (Wechseldatenträger oder externe Festplatte).

Hardware

Ist der Oberbegriff für alle internen Bestandteile eines Computers. Zum Beispiel Festplatte, Grafikkarte, Mainboard etc. Ebenfalls zur Hardware werden sogenannte externe Peripheriegeräte gezählt: Drucker, Scanner, Monitor usw. Das Zusammenspiel der Hardwarebestandteile wird über die Software gesteuert.

Hauptplatine

Ist zentraler Bestandteil der Hardware eines Computers. An das Mainboard werden alle anderen Hardwarekomponenten wie CPU, RAM, Festplatte, weitere Laufwerke, Grafikkarte(n) sowie Steckkarten für andere spezielle Einsatzgebiete angeschlossen.

HDD

Speichermedium mit der größten Speicherkapazität auf der alle Betriebssysteme, Programme und Dateien gespeichert sind. Eine Festplatte kann fest im Computer eingebaut sein, es gibt aber auch externe, die z.B. über den USB-Anschluss an verschiedenen Computern betrieben werden können (Wechseldatenträger oder externe Festplatte).

HDTV

Diese Abkürzung steht für "**H**igh **D**efinition **T**elelevision" und bedeutet übersetzt "hochauflösendes Fernsehen".

HTTP

Steht für Hyper Text Transfer Protocol ist eine Technologie, um Webseiten im Internet zu übertragen (vom Webserver zum Browser). In Ihrem Browser steht daher vor jeder Internetadresse immer das Kürzel **http://**, welches automatisch gesetzt wird und somit nicht bei Eingabe von Internetadressen mit eingegeben werden muss.

Hyperlink

Hyperlink (oder kurz Link bzw. Verknüpfung) sind Verweise auf andere Webseiten bzw. Dokumente im Internet (oder anderen Computer-Netzwerken). Sie bilden die Basis des World Wide Web (WWW), da durch Hyperlinks überhaupt erst die Vernetzung bzw. Verlinkung zwischen den Milliarden von Websites möglich ist.

I

ID3-Tags

ID3-Tags enthalten Titelinformationen, die einem Musiktitel beigelegt werden können. Dazu gehören der Titel, der Name des Interpreten, das Album, aber auch das Genre, das Erscheinungsjahr und weitere Kriterien, die bei einer Suche in der Datenbank hilfreich sein können. Anhand dieser Informationen wird die Datenbank erstellt.

Info: Titelinformationen werden nur bei MP3s in sogenannten ID3-Tags (Identify an MP3) gespeichert, andere Formate bieten ähnliche Möglichkeiten, z.B. „Vorbis comment“ beim Ogg Vorbis-Format.

Image

Ein Image ist ein Abbild einer CD, DVD, Festplatte oder eines anderen Datenträgers, welches als Datei gespeichert ist.

Im Unterschied zu einer Kopie oder einem Backup enthält ein Image Informationen über die Struktur des Originaldatenträgers, da nicht nur die einzelnen Dateien kopiert werden. So können 1:1-Kopien des gesamten Datenträger reproduziert werden.

Achtung! Das Urheberrecht verbietet das Kopieren kommerzieller CDs/DVDs, daher wird dies meist durch Kopierschutzverfahren unterbunden.

IMAP

Steht für Internet Message Access Protocol und ist ein fortschrittliches Verfahren zum Empfangen von E-Mails.

Interlace

Zu Deutsch "Zeilensprungverfahren", beschreibt die Darstellung eines Vollbildes durch 2 Halbbilder (Fields).

Dabei werden abwechselnd alle geraden und ungeraden Zeilen als Halbbilder dargestellt.

Vom menschlichen Auge werden die beiden in Folge angezeigten Halbbilder als Vollbild wahrgenommen, so dass trotz langsamerer Bildwiederholrate (25 Hz bei PAL, 29,97 Hz bei NTSC) ein subjektiv flüssigeres Bild zu sehen ist.

Intro

"Intro" kommt aus dem Englischen und bedeutet "Einführung" oder "Einleitung".

J

jpx

Ein MAGIX-eigenes Dateiformat, welches bei der Bearbeitung von Fotos angelegt wird. Es ermöglicht mit Effekten frei zu experimentieren ohne dabei das Originalbild zu verändern. Wenn die Fotos später mit einem anderen MAGIX Programm geöffnet werden, werden die Effekteinstellungen mit angezeigt.

K

KK

KK steht für „Konnektivitätskoordination“ und beschreibt, wie der Wechsel eines Domainnamens (Domainumzug) von einem Provider zu einem anderen stattfindet.

kompatibel

Wenn verschiedene Teile ohne Fehler miteinander funktionieren, sind sie miteinander kompatibel.

Kontextmenü

Das Kontextmenü öffnet sich durch Klick mit der rechten Maustaste auf eine markierte Datei. Es bietet Funktionen an, die im Kontext sinnvoll und erlaubt sind.

L

LRV

LRV steht kurz für „Low Resolution Video“ und bezeichnet Videodateien, die von bestimmten Kameras zusätzlich zu den hochaufgelösten Videodateien in niedriger Auflösung aufgenommen werden.

Diese LRV-Dateien ermöglichen flüssigeres Arbeiten beim Videoschnitt auch auf langsameren Computern. Für den Export wird dann wieder das hochaufgelöste Videomaterial verwendet.

M

Mainboard

Ist zentraler Bestandteil der Hardware eines Computers. An das Mainboard werden alle anderen Hardwarekomponenten wie CPU, RAM, Festplatte, weitere Laufwerke, Grafikkarte(n) sowie Steckkarten für andere spezielle Einsatzgebiete angeschlossen.

Menü

Die Menüs enthalten nahezu alle Funktionen eines Programms. Sie werden mit einfachem Mausclick auf das entsprechende Menü geöffnet. Außerdem sind hinter den Menüeinträgen zusätzlich die dazugehörigen Tastaturkürzel zu finden, falls vorhanden.

Die graphische Oberfläche von DVDs/CDs wird ebenfalls als Menü bezeichnet.

Menüleiste

Fast jedes Programm verfügt über eine Menüleiste. Normalerweise befindet sie sich direkt unter der Titelseite des Programms. Durch einen einfachen Mausclick wird das entsprechende Menü geöffnet.

MIDI

MIDI-Dateien enthalten nicht den endgültigen Sound wie Audiodateien, sondern nur Noteninformationen, die vom Synthesizer Chip der Soundkarte oder einem externen Klangerzeuger erst abgespielt werden müssen.

MMC

MMC steht für MIDI Machine Control und ist Teil des MIDI-Protokolls. Mittels MMC werden Transportsteuerung sowie Positionierungsangaben übertragen.

Motherboard

Ist zentraler Bestandteil der Hardware eines Computers. An das Mainboard werden alle anderen Hardwarekomponenten wie CPU, RAM, Festplatte, weitere Laufwerke, Grafikkarte(n) sowie Steckkarten für andere spezielle Einsatzgebiete angeschlossen.

MOV

MOV ist ein Quicktime Video- und Audioformat der Firma Apple, das inzwischen aber auch für Windows verbreitet ist. Quicktime unterstützt viele Kompressionstechnologien, die es möglich machen, Audio und Video und sogar Grafik für das Internet, Multimedia- oder Videoanwendungen zu optimieren. Handelsübliche (Hardware) DVD-Player beherrschen dieses Format nicht.

MP3

MP3 (eigentlich MPEG-1 Layer 3) ist derzeit der wichtigste Standard zur Kompression von Audiodateien.

MPEG

MPEG steht für "Moving Picture Experts Group" (engl. für "Expertengruppe für bewegte Bilder") und bezeichnet damit ein Komitee, das sich mit der Standardisierung von Video- und Audiodatenkompression sowie sogenannten Containerformaten beschäftigt.

MS Audio

Von Microsoft entwickeltes Verfahren zur Audiodatenkompression mit ähnlichen Eigenschaften wie MP3.

MTC

MTC steht für **MIDI Time Code** und übermittelt die genaue Abspielposition per MIDI. So lassen sich Programme und externe Geräte miteinander synchronisieren.

MXV

Ist das MAGIX Videoformat und kann daher in MAGIX Produkten schnell verarbeitet werden. Es bietet wenig Qualitätsverluste kann von handelsüblichen DVD-Playern aber nicht wiedergegeben werden.

N

Noise Sample

Probe eines zu entfernenden Störgeräusches

NTSC

NTSC steht für "**N**ational **T**elevision **S**ystems **C**ommittee" (zu deutsch "nationales Fernsehsystemkomitee"). Sie stellt eine US-amerikanische Institution dar, die das erste Farbübertragungssystem für Fernsehsignale festlegte, das in großen Teilen Amerikas und wenigen Ländern Ostasiens verwendet wird. Die Bildwiederholrate bei NTSC beträgt 29,97 Hz.

O

Offset

Englisch "Versatz". Mit einem Offset von 60:00:00 (1 Stunde) kann beispielsweise ein Band synchronisiert werden, dessen Zeitinformation bei 1 Stunde startet, MAGIX Video deluxe startet am Bandanfang dennoch bei 0.

OGG VORBIS

Dies ist ein neuentwickeltes, lizenzfreies Format mit ähnlichen Eigenschaften wie MP3.

P

PAL

Phase **A**lternating **L**ine - kurz **PAL** - ist ein Verfahren zur Farbübertragung beim analogen Fernsehen, das vor allem in Europa, aber auch in Australien, Südamerika und vielen afrikanischen und asiatischen Ländern benutzt wird. Die Bildwiederholrate bei PAL beträgt 25 Hz.

Playliste

Abspielliste, in der festgelegt wird, welche Musiktitel enthalten sind und in welcher Reihenfolge sie abgespielt werden.

Plug-in

Plug-ins sind zusätzliche Programme, die das Hauptprogramm um Funktionen erweitern. Sie klinken sich gewissermaßen in das Hauptprogramm ein (von engl. „to plug in“ = "anschließen").

POP3

Steht für „Post Office Protocol“ (Version 3) und ist eine Technologie zum Empfang von E-Mails, welche in gängigen E-Mail-Programmen genutzt wird (z.B. Outlook Express). Durch POP3 werden E-Mails vom E-Mail-Server Ihres Providers abgeholt und in Ihr E-Mail-Programm geladen.

Projekt

Ein "Projekt" umfasst alles, was Sie auf Ihrer CD oder DVD unterbringen wollen. In der Regel sind das ein oder mehrere Filme mitsamt der Menüstruktur und dem Menü-Design, um die Filme später auf der CD oder DVD auswählen zu können.

Provider

Ein Provider oder auch ISP (Internet Service Provider) ist ein Anbieter von Internet-Dienstleistungen wie z.B. Webhosting oder Domains (DNS). Im Falle des MAGIX Website Services ist MAGIX der Provider.

R

RedBook

Um die Datenstruktur von CDs zu vereinheitlichen und sie mit den CD-Laufwerken abzustimmen, wurden für die verschiedenen CD-Typen unterschiedliche Standards festgelegt. Die Namen dafür ergaben sich schlicht aus der Farbe der Bücher, in denen die Standards niedergeschrieben wurden.

Der Ausdruck "Red Book" ist die umgangssprachliche Bezeichnung für den "Compact Disc Digital Audio Standard". Die hier aufgeführten Vorgaben müssen bei der industriellen Vervielfältigung von CDs im CD-Presswerk beachtet werden. Audio-CD-Player lesen ausschließlich CDs, die dem Red-Book-Format entsprechen. Daher müssen die Computerdateien zunächst in diesen Standard konvertiert werden, bevor sie auf eine Audio-CD geschrieben werden können, die mit jedem Audio-CD-Player kompatibel ist.

Regelweg

Weg, der zur Verfügung steht, um den Wertebereich eines Parameters komplett durchzufahren.

Restore

Das Wiederherstellen (auch zurücksichern) von Daten ausgehend von einer Sicherungskopie/Backup wird als Restore bezeichnet.

RM

RealMedia umfasst alle Dateiformate des Software-Herstellers RealNetworks. Insbesondere steht RealMedia für das Videoformat "RealVideo" und das Audioformat "RealAudio". Die Qualität von RealVideo Dateien ist im Allgemeinen bei hohen Komprimierungen vergleichsweise gut, aber dennoch Verlust behaftet. Diese Formate können von (Hardware) DVD-Playern nicht wiedergegeben werden.

S

Schaltfläche

Bezeichnet ein Element der grafischen Benutzeroberfläche eines Programms. Die Schaltfläche löst per linkem Mausklick eine Aktion im Programm aus.

Schieberegler

Wird zur graphischen Eingabe von Werten genutzt. Ähnlich der Lautstärkeregelung an einem Mischpult können mit Schieberegler verschiedenste Parameter gesteuert werden. Ein sehr häufig auftretendes Beispiel dafür ist der Zoom-Schieberegler, um in Details eines Bildes zoomen zu können.

Screenshot

Ein Screenshot ist ein Bild aller sichtbaren Bildelemente (auch Meldungen, geöffnete Dialoge etc.) zu einem bestimmten Zeitpunkt. Durch Betätigen der „Druck“-Taste auf Ihrer Computertastatur legen Sie das Bild in den Zwischenspeicher Ihres Computers. Öffnen Sie dann ein Programm, das Bilder verarbeiten kann und wählen „Einfügen“ (Tastaturkürzel: Strg + V), erscheint der Screenshot im Programm und Sie können ihn bearbeiten und abspeichern.

Hinweis: Drücken Sie gleichzeitig „Alt + Druck“ auf der Tastatur, erscheint auf dem eingefügten Bild nur das aktive Fenster.

Seitenverhältnis

Das Seitenverhältnis ist das Verhältnis zwischen der Breite und Höhe eines Rechtecks. In der Praxis sind das z.B. Fotos, Bildschirme oder z.B. eine Leinwand. Auch das Seitenverhältnis von Pixeln lässt sich so angeben.

Typische Seitenverhältnisse sind z.B. im Heimbereich **4:3**, **16:9** (typischerweise bei Fernsehern) oder **16:10** (Breitbild-TFTs, Widescreen Notebooks), **3:2** bei 35mm-Filmen und Fotos, in Kinos findet man am häufigsten **1,85:1**.

SMTP

Steht für Simple Mail Transfer Protocol und ermöglicht den Austausch von E-Mails in Computernetzwerken.

Software

Bezeichnet alle nichtphysischen Funktionsbestandteile eines Computers. Dies umfasst vor allem Computerprogramme sowie die Daten, die zur Verwendung mit Computerprogrammen bestimmt sind.

Symbolleiste

Hier finden Sie alle grundlegenden Funktionen des entsprechenden Programms als Schaltflächen, die mit entsprechenden Symbolen versehen sind. Per Klick werden hier ohne Umwege die dazugehörigen Funktionen aufgerufen.

Szene

In MAGIX Video deluxe: Frei definierbarer Abschnitt eines Videos.

Im allgemeinen Sprachgebrauch ist eine (Film-)Szene ein Abschnitt eines Films, der sich aus verschiedenen Einstellungen zusammensetzt und eine bestimmte Handlung wiedergibt.

T

Timeline

Timeline bedeutet übersetzt Zeitachse oder Zeitlineal. Im sogenannten Timeline-Modus (siehe Seite 30) werden die verwendeten Medien immer auf einem Zeitlineal dargestellt, das von links nach rechts verläuft.

Top-Level Domain

Top-Level Domains (TLD) steht durch einen Punkt getrennt immer am Ende einer Internetadresse (z.B. „http://www.magix.de“ < hier ist .de die Top-Level Domain). Dazu zählen z.B. die Länder Top-Level Domains wie .de, .us, .co.uk, aber auch so genannte Generic-Top Level Domains wie .com, .net, .org, .biz und so weiter.

Traffic

Traffic (Datenverkehr) entsteht, sobald Daten durchs Internet bewegt werden: z. B. indem Sie selbst Dateien hoch- oder runterladen, aber auch, wenn jemand anderes Ihre Website aufruft.

U

Untermenü

Ein Menü kann neben normalen Einträgen auch Untermenüs beherbergen, die weitere Funktionen zur Verfügung stellen. Sie dienen auf diese Art und Weise der Übersichtlichkeit in den Menüs.

UPnP

Universal Plug and Play (UPnP) ist ein Netzwerkprotokoll, in der die verschiedensten Geräte, PCs genauso wie Stereoanlagen, Videokameras, PDAs oder Webserver miteinander Daten austauschen können. Durch UPnP können unterschiedliche Geräte an einer netzwerkweiten Kommunikation teilnehmen, d.h. eigene Funktionen bereitstellen und Funktionen anderer Geräte nutzen. Dazu ist keine umständliche

Konfiguration oder Treiberinstallation erforderlich, die Geräte handeln sozusagen ihre Funktionen und Datenquellen selbständig untereinander aus. Also **Plug** („Anstöpseln“) und **Play** („Spielen“) im Netzwerk.

Mehr Informationen finden Sie unter <http://www.upnp.org>

Urheberrecht

Recht zum Schutz von eigenschöpferisch-geistigen Leistungen.

URL

URL steht für „Uniform Resource Locator“ und beschreibt, wo sich eine Ressource (z. B. eine Website) im Internet befindet. Auch die Adresse oder Pfadangabe des Speicherorts einer Datei auf Ihrem PC wird als URL bezeichnet.

Oft wird der Begriff „URL“ auch für den Begriff „Domain“ genutzt. So lautet die URL der mufin Website: <http://www.mufin.com>

V

VirtualDub Plug-in

Plug-ins sind zusätzliche Programme, die das Hauptprogramm um Funktionen erweitern. Sie klinken sich gewissermaßen in das Hauptprogramm ein (von engl. „to plug in“ = „anschießen“).

VirtualDub Plug-ins werden auch „VirtualDub Filter“ genannt und haben die Dateiendung „VDF“. Mit deren Hilfe lassen sich zusätzliche Videoeffekte auf Video-Objekte anwenden.

VST- und DirectX-Plug-ins

Plug-ins sind zusätzliche Programme, die das Hauptprogramm um Funktionen erweitern. Sie klinken sich gewissermaßen in das Hauptprogramm ein (von engl. „to plug in“ = „anschießen“).

Für die Tonbearbeitung existieren derzeit die beiden Standards „VST“ (Steinberg) und „DirectX“ (Microsoft), wobei sich „VST“ mittlerweile am stärksten durchgesetzt hat.

W

WAV/Wavedatei

Wave (*.wav) ist das unkomprimierte Standard-Audioformat.

Webhosting

Bedeutet, dass ein Internetdienstleister (Internet Service Provider) seinen Kunden Domains und Webspace (Speicherplatz) für eigene Websites zur Verfügung stellt. Mit dem MAGIX Website Service bietet MAGIX seinen Kunden Webhosting an.

Webmail

Webmail ermöglicht Kunden, Ihre E-Mail-Postfächer direkt online ohne eine auf dem PC installierte E-Mail-Software abzurufen. Ebenso können E-Mails gesendet werden. Kunden des MAGIX Website Service können dazu MAGIX Webmail nutzen.

Webmaster

Ein Webmaster ist für die Administration und Pflege einer Website zuständig. Oftmals ist der Webmaster auch der Inhaber der Website inklusive der dazugehörigen Domain. Wenn Sie sich im MAGIX Website Service eine Domain für Ihre Website registriert haben, wird Ihnen automatisch auch die E-Mail-Adresse „webmaster@domainname“ eingerichtet.

Webserver

Als Webserver wird der Computer bezeichnet, auf dem ein Host alle Internetseiten speichert und der täglich 24 Stunden am Netz zur Verfügung steht, damit auf diese Websites jederzeit zugegriffen werden kann.

Werkzeuggeste

Hier finden Sie kleine Schaltflächen, die bei Klick nur eine Funktion ausführen. Zum Beispiel schneiden Sie bei Klick auf die Schere ein markiertes Objekt aus.

Wiedergabemarker

Der Abspielmarker ist ein senkrechter Strich, der bei der Wiedergabe von links nach rechts, vom Start- zum Endmarker, über die Spuren wandert. Er gibt die aktuelle Abspielposition an.

WMA

Von Microsoft entwickeltes Verfahren zur Audiodatenkompression mit ähnlichen Eigenschaften wie MP3.

WMV

Windows Media Video (WMV) ist ein urheberrechtlich geschützter Video-Codec von Microsoft. Haben Sie Windows auf Ihrem PC installiert, sollte es kein Problem sein, WMV-Dateien abzuspielen. Jedoch beherrschen nur wenige handelsübliche (Hardware) DVD-Player dieses Format. Informieren Sie sich dazu in der Hilfe Ihres DVD-Players.

Dieses Videoformat ist sehr gut für Web-Videos geeignet, da er relativ hohe Kompressionsraten erlaubt.

World Wide Web (WWW)

WWW steht für World Wide Web (Weltweites Netzwerk) und ist der wohl am meisten genutzte Dienst des Internets. Im WWW werden mittels Webbrowser (z.B. Internet Explorer) Informationen über Webseiten dargestellt. Der Vorgang heißt dann umgangssprachlich „im Internet surfen“.

Z

Ziffernblock

auch bekannt unter: Zehnertastatur, Numpad

Zwischenablage

Die Zwischenablage wird beispielsweise verwendet, um Daten bei den Befehlen „Kopieren“ oder „Ausschneiden“ zwischenzuspeichern. Sie wird oft auch als „Clip“ oder „Clipboard“ bezeichnet.

Stichwortverzeichnis

3

3D.....	219
3D-Blenden.....	125
3D-Folgen.....	125
3D-Verformung.....	161

5

5.1 Surround.....	209
-------------------	-----

A

Abkürzungen.....	342
Abspielen.....	26, 30, 342
Abspielmarker.....	126
An anderen Audio-Objekten ausrichten.....	136
An Bildposition im Video heften.....	178
Analoge Videoaufnahme.....	100
Anfasser.....	30, 118
Angrenzende Objekte mitverschieben.....	73
Anhängen.....	287
Animieren.....	171
Anpassen.....	75
Ansicht.....	61, 319, 343
Anti-Interlace-Filter.....	182
Arbeitsbereiche.....	38, 76
Audio ausspielen.....	294
Audio Cleaning.....	190
Audioaufnahme.....	102
Audioeffekte.....	55, 189
Auflösung.....	77
Aufnahme.....	89
Aufnehmen.....	44, 89
Ausschnitt & Zoom.....	157
Austauschen.....	74
Automation.....	171, 209, 213
Automatisch schneiden.....	233, 250
Automatische Lautstärkeabsenkung.....	105
Automatische Szenenerkennung.....	233
Automatisieren.....	171, 209
AVCHD.....	20, 90
AVCHD-Disc.....	357

B

Backup.....	261, 262
-------------	----------

Batch Capturing.....	98
Bearbeiten.....	26, 38, 112, 301, 347
Bearbeitung nach der Aufnahme.....	108
Bedienelemente.....	44
Benutzung von MAGIX Video deluxe	23
Bereiche aus Filmdateien laden.....	115
Bewegungseffekte	55, 156
Bild optimieren	145, 180, 182
Bildschirmaufnahme	106
Bildstabilisierung.....	178
Blu-ray	356
Blu-ray brennen.....	36
Bouncen.....	217
Brenndialog.....	276
Brennen	76, 264
Brennen fortsetzen	276
Button gestalten.....	270

C

CD brennen	297
CD-Titel laden	294
Chroma Key.....	147
Codec	353, 358
Computer	50

D

Datei.....	285, 345
Dateien öffnen	20, 27, 114, 183, 286, 294, 299
Dateiformate.....	20, 353
Datei-Import	27, 47, 114
Datenbank	51
Datum einfügen.....	141
Declipper.....	191
Dehisser	193
Dekorieren	56
Denoiser	191
Designelemente	56, 163
DirectX-Plug-ins	207
Discformate.....	21
Discmenü erstellen.....	265, 267
Drehung.....	159
Ducking.....	105, 206, 314
DV.....	93, 94
DV als MPEG	97
DV-AVI.....	289
DVD.....	355
DVD brennen	36, 297
DVD einlesen	111, 115
DVD mit Surround-Ton.....	209

E

Echtzeit	189
Effekte	54, 143, 189, 209, 251, 311, 349
Effekte animieren	171
Effekteinstellungen	144, 180
Effektkurven	173
Effektmasken	166
Eigene Medien	50
Eigene Vorlagen.....	164
Einfache Ansicht.....	29
Einfügen	73, 113
Einstellungen	79
Einzelbildaufnahme	96, 105
Einzelbildexport	290
Equalizer	193, 199
Exportformate	288
Exportieren.....	281, 288

F

Farbe	146, 181
Farbkorrektur.....	146
Fenster	317
Fernbedienung	264
Fernsehbild festlegen	181
Festplatten-Kamera	90
Film abspielen	26
Film exportieren.....	288
Filmmenü.....	268
Filmüberblick.....	113
Fortsetzen	276

G

Geschwindigkeit	150
Gestalten	250
Gitter	69
Größe	156
Gruppieren	69, 116

H

H.264	90
HDV	93, 94
Helligkeit einstellen	145, 180, 207
Hilfe.....	321, 351
Hintergrundmusik	206

I

Importformate	20
Importieren.....	47
Interlace.....	81, 85
Interpolation für Interlace-Material	182

J

J-L-Schnittmodus.....	121
-----------------------	-----

K

Kamera/Zoomfahrt.....	158
Kapitelmarker	69, 129, 268
Keyframes.....	171
Klangrestauration	190
Kompressor	193, 200
Kontrast.....	145, 180
Kopieren.....	117
Kunstfilter	148
Kurven.....	171, 209
Kurven-Mausmodus	71

L

Laden.....	46, 67, 210, 286
Lautstärkeabsenkung.....	105, 206
Lautstärkekurve.....	209, 315
Limiter.....	206
Logging	98
Löschassistent	263
Löschen	68, 302

M

MAGIX Fotoshow Maker.....	250
MAGIX Online Album.....	51
MAGIX Video	289
MAGIX Video deluxe starten	24
Mastering.....	209
Mausmodi.....	70, 345
Media Pool.....	27, 34, 46
Menü erstellen.....	265, 267
Mixdown	217
Mixer	198, 207, 212
mobile sync	109
Modi (Storyboard/Timeline/Übersicht).....	29, 30, 38, 64
Monitor.....	113

MotionJPEG-AVI.....	290
Movie Edit Touch-Projekt übertragen	109
Android.....	109
MP3	292
MPEG	289, 353
MPEG-4.....	291
Multimax.....	204
Musik hinzufügen.....	102
MVC	371

N

Navigation.....	268
Neues Projekt erstellen.....	285
News Center.....	67

O

Oberflächen	38, 76
Objektanfasser.....	118
Objektbearbeitung.....	112
Objekt-Mausmodus	69
Objektraster.....	69
Objekt-Trimmer.....	119
Online Album	51

P

Panorama	243
Panoramakurve	209
Play.....	44
Plug-ins nutzen	164, 189, 207
Polfilter.....	222
Position & Größe.....	156
Preview	62, 264
Programmeinstellungen	79
Programmmonitor.....	113
Projekt laden.....	67, 286
Projekt speichern.....	67, 286
Projekte	50, 78
Projektfenster	63
Projektmarker	126

R

Randbeschneidungsausgleich.....	182
Raster	31, 69
Reiserouten-Animation	235
Rotation & Spiegelung	159
Rückgängig.....	68

S

Schärfe.....	149, 181
Schneiden.....	32, 71, 117
Schnelleinstieg.....	23
Schnitte der Musik anpassen.....	250, 303
Schnitttrimmer	120
Screen capturing	106
Scrubbing	215
Seite gestalten	269
Seriennummer	15
Shortcuts.....	342
Shutter-Modus	222
Sicherheitskopie	261
Soundtrack.....	216
Speichern	67
Spiegelung	159
Spuren.....	64, 207
Spurkurveneffekte.....	209, 213
Stapelaufnahme	96, 98
Starten	24
Stereo FX.....	194, 205
Storyboard-Modus	29
StoryMaker.....	46, 54
Stretchen-Mausmodus	70
Suchfunktion	49
Surround.....	209
Surround-Sound Stereo/5.1	209
Systemvoraussetzungen.....	15
Szene entfernen.....	72
Szenenerkennung.....	233

T

Takterkennung.....	254
Tastaturkürzel.....	342
Timeline-Modus.....	30
Timer	106
Titel.....	138
Titeleditor.....	68
Ton aufnehmen	102
Tonspur	183
Tonspurexport	211, 292, 293
Transparenz.....	30
Transportfunktionen	44, 344
Trimmen.....	34, 115
Trimmer.....	118
Tutorial	23
TV-Bild festlegen	181

U

Überblenden	251, 293
Überblendungen	123, 293
Überschreiben	74
Übersicht	29, 113, 318
Übersichts-Modus	29
Undo	68
Unkomprimiertes Video	290

V

Verlauf von Lautstärke und Panorama	209
Verschieben	35, 116
Vertonen	102
Verzerrung	149
VHS-Bänder digitalisieren	100
Video ausspielen	294
Video exportieren	288
Video schneiden	32, 71
Videoeffekte	55, 145
Vimeo	320
Virtual Dub-Plug-ins	164
Vollbild	113
Vorhören-Mausmodus	71
Vorschau	62, 264
Vorschaumonitor	113
VST-Plug-ins	189

W

Wave (WAV)	293
Werkzeuge	65
Wiederbeschreiben	276
Wiedergeben	26
Wiederherstellen	68
Windows Media Video	290

Y

YouTube	319
---------------	-----

Z

Zoom	65, 158
Zusatz-Effekte	164