

Bogart SE

Handbuch

1. Auflage

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1:	Allgemeines	5
	1.1 Herzlichen Glückwunsch!	5
	1.2 Wie funktioniert Bogart SE?	5
	1.3 HDV Videomaterial	5
	1.4 Gliederung der Benutzeranleitung	6
Kapitel 2:	Installation	7
	2.1 Registrierung / Update-Service.	7
	2.2 Die Bedienung mit dem Trackball	7
	2.3 Installation der Systemsoftware	7
	2.4 Freischaltung.	9
	2.5 Inbetriebnahme	9
Kapitel 3:	Grundlagen	11
	3.1 Die Schnittphilosophie	11
	3.2 Die Anwenderoberfläche.	11
	3.3 Arbeiten mit Grafik-Tablets	17
	3.4 Das Pro-Paket / verfügbare Funktionen	18
Kapitel 4:	Übungsbeispiele	19
	4.1 Beispiel 1: Ein kleines Videoprojekt	19
	4.2 Beispiel 2: Insertschnitt.	26
	4.3 Beispiel 3: Nachvertonung	28
	4.4 Beispiel 4: Betitelung 1	30
	4.5 Beispiel 5: Betitelung 2	32
Kapitel 5:	Referenzteil	35
	5.1 Systemeinstellungen	35
	5.2 Projekteinstellungen	38
	5.3 Videoeinstellungen	40
	5.4 Aufnahme	41
	5.5 Bearbeiten	42
	5.6 Fertig stellen	51
	5.7 Übergangseffekte	52
	5.8 Langzeiteffekte	57
	5.9 Betitelung	62
	5.10 Aufnahme / Bearbeiten	68
	5.11 Nachvertonung	71
	5.12 Ausschalten (AUS).	78
Kapitel 6:	VGA-Modus.	79
	6.1 Zwei-Monitor-Betrieb (VGA als Zusatz-Monitor).	79
	6.2 Ein-Monitor-Betrieb (VGA als Alternativ-Monitor)	79
	6.3 Zusätzliche Hinweise.	80
Kapitel 7:	Tipps und Fehlerhilfen	81

Kapitel 1: Allgemeines

1.1 Herzlichen Glückwunsch!

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb der Software Bogart SE! Wir bedanken uns für Ihr Vertrauen und hoffen, dass sie Ihren Erwartungen gerecht wird.

Bogart SE verfolgt eine grundsätzlich andere Philosophie als andere Schnittsysteme und wird Ihnen deshalb neue und außergewöhnliche Möglichkeiten bei Ihrer Videobearbeitung bieten.

Wenn Sie bisher noch keine Videonachbearbeitung durchgeführt haben, werden Sie Bogart SE leicht verstehen und schon bald viel Freude an neuen Dimensionen des Videoschnitts haben.

Sollten Sie schon Erfahrungen mit anderen Systemen, zum Beispiel mit linearen (analogen) Schnittpulten oder mit digitalen Computersystemen gesammelt haben, werden Sie sich ein wenig umstellen müssen – aber angesichts der einfachen Bedienung und der zahlreichen Möglichkeiten bei Bogart SE wird sich diese Umstellung für Sie lohnen.

Dieses Handbuch wird Ihnen bei der Inbetriebnahme und Benutzung der Software Bogart SE zur Seite stehen.

Für weitergehende Fragen und Verbesserungsvorschläge stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Wenden Sie sich dazu bitte an die folgende Adresse. Wir bitten Sie, bei jeder Kontaktaufnahme die Seriennummer Ihres Gerätes oder Ihre Kundennummer anzugeben.

Anschrift: MacroSystem Digital Video AG
Postfach 020240, 58290 Wetter

E-Mail: info@macrosystem.de

Fax: 02335/960-100

Die aktuellsten Informationen über MacroSystem-Produkte und unseren Vertrieb finden Sie insbesondere im Internet:
<http://www.macrosystem.de>

Bei speziellen technischen Fragen können Sie sich an unsere technische Hotline wenden:

Telefon: 09001/960112
(50 ct/Min aus dem deutschen Festnetz)

E-Mail: support@macrosystem.de

Fax: 02335/960-110

Für Österreich:

Telefon: 07252/220140

Fax: 07252/220149

Für die Schweiz:

Telefon: 071/3101818

Fax: 071/3101766

1.2 Wie funktioniert Bogart SE?

Die Software schneidet nichtlinear. Alle Video- und Audiodaten werden auf der Festplatte des Systems gespeichert und können dort in die einzelnen Szenen zerlegt werden. Diese Szenen können beliebig getrimmt und dann im Storyboard angeordnet werden. Zwischen diesen Szenen können anschließend viele verschiedene Effekte platziert werden. Eine Nachvertonung mit bis zu sechs (Stereo-) Spuren ist möglich, so dass Sie Originalton, verschiedene Musikstücke und Kommentare übereinander legen können. Eine Betitelung mit einer komplexen Auswahl verschiedener Schriften ist natürlich ebenfalls möglich. Und das alles mit einem Konzept, das für den Nicht-Computeranwender konzipiert worden ist und deshalb auch nicht durch überflüssige Einstellungsmöglichkeiten verstellt werden kann. Auch computertypische Begrenzungen bezüglich der Maximal-Aufnahmedauer kennt Bogart SE nicht.

1.3 HDV Videomaterial

HDV bedeutet „High Definition Video“ und ist der HDTV („High Definition TV“) Standard für Camcorder.

Um HDV-Filme zu erstellen, benötigen Sie eine hochauflösende HDV-Kamera, die mittlerweile von etlichen Herstellern angeboten wird. Mit dieser umschaltbaren Kamera können Sie (neben normalem DV-Video) auch HDV aufnehmen. Dabei wird das hochauflösende Format in einer speziellen, effektiveren Kompression (MPEG 2) auf Ihre DV-Kassette aufgenommen.

Eine HDV-Berechnung fällt bei einem Import über die Zwischenablage an.

Hinweis: Wir möchten im Zusammenhang mit unserem HDV-Recorder und der Smart Edit Systemsoftware, die den HDV-Schnitt ermöglicht, auch auf die unbedingt notwendige Verwendung von HDV-Kassetten bei der Aufnahme von HDV-Material hinweisen! Durch die spezielle Beschichtung dieser Kassetten wird die Drop-Out-Rate deutlich reduziert. Drop-Outs haben durch die Anwendung des MPEG-Verfahrens bei der HDV-Aufzeichnung gravierendere Auswirkungen als bei DV-Aufzeichnungen. Entgegen einer DV-Aufzeichnung, bei der man nur ein Bild verliert, gehen bei HDV-Aufzeichnungen unter Umständen alle Bilder eines GOPs (group of pictures) verloren. Das Ergebnis sind deutlich sichtbare Bildfehler und entstehende Probleme bei der Überspielung und Bearbeitung dieses fehlerhaften Materials.

1.4 Gliederung der Benutzeranleitung

Diese Anleitung beschreibt die Funktionen der Software Bogart SE und bezieht sich auf verschiedene Modelle der Casablanca-Reihe, die zum Teil unterschiedlich ausgestattet sind. Auf dadurch bedingte Software-Unterschiede wird an den entsprechenden Stellen in dieser Anleitung hingewiesen.

Dieses Handbuch gliedert sich in zwei Hauptbestandteile und einige Anhänge.

Der erste Hauptbestandteil führt den Anwender durch die Installation (Kapitel 2), durch die Grundlagen der Gerätebedienung (Kapitel 3) und durch fünf Übungsbeispiele (Kapitel 4). Dies ist der Teil, den Sie unbedingt durcharbeiten sollten! Im zweiten Hauptbestandteil werden die einzelnen Menüs und deren Funktionen in einem Referenzteil (Kapitel 5) erläutert. Diesen Teil müssen Sie nicht unbedingt komplett lesen. Allerdings werden Sie dort so manchen nützlichen Hinweis finden, der Ihnen die Arbeit erleichtern kann. Wenn Sie einmal eine bestimmte Funktion nicht verstehen, können Sie dort auch gezielt nachlesen.

Die Kapitel VGA-Modus (Kapitel 6) und Tipps & Fehlerhilfen (Kapitel 7) bieten Tipps und Tricks sowie Informationen und Hintergrundwissen, das Inhaltsverzeichnis vervollständigt diese Anleitung.

Kapitel 2: Installation

2.1 Registrierung / Update-Service

2.1.1 Registrierung

Registrieren Sie sich mit der beiliegenden Registrierungskarte! Dies ermöglicht uns, Ihnen einen besseren Service und eine bessere Betreuung zu bieten. Durch Ihre Registrierung werden Sie auch über Neuerscheinungen, Neuigkeiten und Änderungen (z.B. bezüglich Software) informiert. Als Dankeschön erhalten Sie den Freischaltungs-Code für die Bonus-Effekte (lesen Sie dazu das Unterkapitel „2.4 Freischaltung“), die mit Bogart SE installiert werden.

Die Registrierung ist unverbindlich, und es erfolgt keine Weitergabe Ihrer Daten an Dritte. Bitte lassen Sie sich auch nochmals registrieren, falls Sie schon als Anwender eines anderen MacroSystem-Gerätes registriert sind!

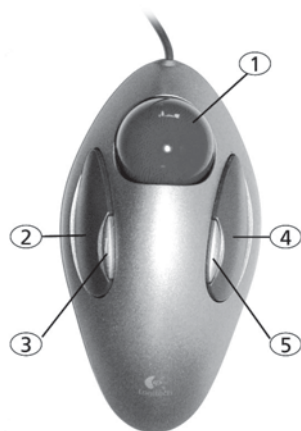
2.1.2 Automatischer Update-Service

Auf der Registrierungskarte haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, sich für den automatischen Update-Service anzumelden. Damit erhalten Sie automatisch (üblicherweise einmal im Jahr) neu erscheinende, kostenpflichtige Bogart SE Updates zu einem um 20% ermäßigten Preis.

Als Abonnent erhalten Sie das Update früher als bei einer normale Bestellungen. Die Auslieferung erfolgt ohne Versandkosten und auf Rechnung. Der automatische Update-Service kann jederzeit gekündigt werden – Sie gehen also keine Verpflichtung einer langjährigen Laufzeit ein.

2.2 Die Bedienung mit dem Trackball

Die Bedienung der Menüs erfolgt über einen Trackball. Der Trackball wird bereits an dieser Stelle näher erläutert, da seine Bedienung für die Programm-Installation erforderlich ist. Auf die übrige Bedienung des Gerätes gehen wir in Kapitel 3.2 („Die Anwenderoberfläche“) näher ein.



Achtung: Der hier abgebildete Trackball ist nur ein Beispiel. Je nach Marktsituation kann Ihrem Gerät ein anderes Modell beiliegen, das jedoch ähnlich funktioniert. Abhängig vom Gerät verfügt Ihr Trackball über zwei bzw. vier Tasten.

Der Trackball hat insgesamt drei bzw. fünf Elemente:

(1) Die Kugel dient zur Bewegung des Bildschirmzeigers oder im

„Trimmen“-/„Aufteilen“-Menü zur Navigation durch das Video.

(2) Die große linke Taste (Auswahltaste) dient zur Auswahl. Wenn Sie den Bildschirmzeiger auf einem Schalter positioniert haben, betätigt ein Klick auf die linke Taste diesen Schalter.

(3) Die kleine linke Taste wird z.B. von der Software Photo-Studio 2 unterstützt. Lesen Sie bitte im separaten Handbuch des Programms die entsprechenden Funktionen nach.

(4) Die große rechte Taste (Abbruchtaste) führt zurück zum vorherigen Zustand, bricht ab oder stoppt. Wenn Sie sich in einem Menü befinden, ohne etwas angewählt zu haben, führt diese Taste zum vorherigen Menü zurück. Wenn Sie in einem Einstellregler sind, bricht die rechte Taste die Einstellung ab und stellt den vorherigen Zustand wieder her. Wenn Sie Video abspielen oder aufnehmen, stoppt ein Klick auf die rechte Taste den Vorgang.

(5) Die kleine rechte Taste wird z.B. von der Software Photo-Studio 2 unterstützt. Lesen Sie bitte im separaten Handbuch des Programms die entsprechenden Funktionen nach.

Was ist ein Klick?

Ein Klick ist das kurze Drücken (und wieder Loslassen) einer Trackballtaste. Mit „Klicken Sie auf die ...-Taste“ ist gemeint, dass Sie den Bildschirmzeiger mit der Kugel auf das entsprechende Feld bewegen und dann auf die linke große Trackballtaste drücken. Für Computeranwender sei hier erwähnt, dass unsere Systeme weder einen „Doppelklick“ noch ein Niederdrücken mit gleichzeitigem Bewegen der Kugel kennen.

Warum serienmäßig ein Trackball und keine Maus?

Der Grund für unsere Entscheidung liegt in der Schnittphilosophie begründet. Der Trackball hat nämlich den großen Vorteil, dass Sie ihn auf dem Schoß oder in der Hand halten können und nicht vorn übergeneigt auf einem Tisch bedienen müssen! Außerdem würde eine Maus zu viel Platz beanspruchen, gerade, wenn es darum geht, durch das ganze Video zu „rollen“, um es zu trimmen oder aufzuteilen.

Für Anwender, die doch lieber mit einer PC-Maus arbeiten möchten, besteht die Möglichkeit, eine solche statt des Trackballs einzusetzen.

2.3 Installation der Systemsoftware

Das Programm wird beim Start von der Festplatte gelesen. Unter Umständen ist die mitgelieferte Software-Version auf der CD/DVD aktueller, als die vorinstallierte Version.

Um dies zu überprüfen, schalten Sie zunächst das Gerät mit dem Schalter an der Frontseite ein (Die Bedienung der Schalter sind im Hardware-Handbuch Ihres Systems näher erläutert).

Nach der Begrüßungsmeldung erscheint das Hauptmenü, und Sie können die Versionsnummer auf der CD/DVD mit der im

Menü „Systemeinstellungen“ unten links angegebenen Nummer vergleichen.

Befindet sich eine aktuelle Version auf Ihrem System, können Sie direkt mit der Inbetriebnahme beginnen.

Sollte Ihr Gerät nicht direkt starten, ist eine Installation in jedem Fall erforderlich

2.3.1 Installation von CD/DVD

Wollen Sie die Hauptsoftware „Bogart SE“ neu oder als Update installieren, so können Sie das wie folgt durchführen.

Die CD/DVD zur Installation der Bogart Software ist ein Bootmedium, was bedeutet, dass diese Installation nicht innerhalb des Systems im Menü „Produkt installieren“ getätigt wird, sondern das Gerät bei eingelegtem Installationsmedium gebootet werden muss.

Um die CD/DVD einlegen zu können, schalten Sie Ihr Gerät ein. Sollte sich bereits ein System auf Ihrer Festplatte befinden, warten Sie, bis dieses gestartet wurde, öffnen die DVD-Schublade über einen im Menü befindlichen Schalter oder die Fronttaste am Gerät.

Wenn sich kein System auf Ihrer Festplatte befindet (z.B. bei einer neuen Festplatte), so drücken Sie direkt nach dem Einschalten mehrmals auf die Auswurf-taste an der Front Ihres Gerätes. Daraufhin wird sich die Schublade öffnen und Sie können das Installationsmedium einlegen. Schließen Sie danach die Schublade. Sollte diese wieder automatisch öffnen, so schalten Sie Ihr Gerät einfach direkt aus. Drücken Sie dazu die Fronttasten OK und EIN/AUS gleichzeitig für 4 Sekunden. Daraufhin wird Ihr System ausgeschaltet.

Nun schalten Sie Ihr Gerät aus und erneut ein.

Es wird nun von der CD/DVD gebootet und es erscheint die Menügesteuerte Installation.

Folgen Sie den Anweisungen der Installation.

in den ersten Menüs möglich und auch nur da sinnvoll. Sollten Sie also nach dem Booten von der Installation, auch noch nach längerem Warten, kein Installationsmenü sehen, so könnte dies daran liegen, dass es derzeit auf einem nicht verwendeten Videoausgang ausgegeben wird. Drücken Sie in einem solchen Fall die (Pfeil nach oben)-Taste an dem Bedienelement, um auf die Videoausgabe umzuleiten.

Sie finden generell Hinweise der Eingabemöglichkeiten in jedem Menü dargestellt und erläutert. Unten rechts im Menübild sehen Sie zudem die Tastenfront Ihres Gerätes symbolisch dargestellt. Die jeweils aktiven Tasten sind dabei heller dargestellt.

Die Installation startet mit der Sprachauswahl. Hier besteht die Möglichkeit, die Installation auf Englisch oder Deutsch durchzuführen. Drücken Sie zur Auswahl bitte das entsprechende Symbol auf dem Bedienelement. Zudem können Sie die Ausgabe der Menüdarstellung hier umstellen und zwischen DVI und Scart wechseln.



Die Installation kann wahlweise auf Deutsch oder Englisch und auf Video oder DVI ausgegeben werden. Um die Ausgabe umzustellen drücken Sie bitte die (Pfeil nach oben)-Taste an dem Bedienelement Ihrer Gerätefront. Diese Einstellung ist nur



Nach der Sprachauswahl wird Ihre Hardware analysiert. Haben Sie noch kein lauffähiges Bogart System auf der Festplatte, ist nur eine Neuinstallation der Festplatte möglich. Besteht bereits ein lauffähiges System auf Ihrer Festplatte, wird Ihnen

automatisch eine Updateinstallation angeboten. Wollen Sie allerdings lieber eine Neuinstallation durchführen können Sie auf diese umschalten. Nutzen Sie dazu bitte immer die Fronttasten. In diesem Menü haben Sie zudem noch einmal die Möglichkeit die Bildausgabe zwischen DVI und Scart zu wählen.

Haben Sie sich für eine Installationsart entschieden wird diese nun durchgeführt. Währenddessen sehen Sie einen Fortschrittsbalken dargestellt. Während dessen sind keine Eingaben möglich. Nach der Installation werden Sie über den Installationsausgang informiert, ob dieser Erfolgreich war oder Fehler aufgetreten sind.

In jedem Fall öffnet sich die DVD-Schublade automatisch und Sie werden gebeten das Medium zu entnehmen. Drücken Sie die OK-Taste um das Laufwerk wieder zu schließen und die Installation zu beenden.

Damit ist die Installation beendet und das Gerät hat sich ausgeschaltet. Schalten Sie es nun bitte erneut ein um Bogart zu starten.

Hinweis: Sollte es wiedererwartend ein Fehler während der Installation aufgetreten sein und Sie wollen eine erneute Installation durchführen, so lassen Sie das Installationsmedium einfach eingelegt und beenden die Installation mit OK. Starten Sie danach das Gerät und damit eine neue Installation.

2.4 Freischaltung

Sie können den Funktionsumfang von Bogart SE erheblich erweitern. Dazu sind viele Software-Erweiterungen (weitere Effekte, Schriften, spezialisierte Zusatz-Programme, etc.) verfügbar, die Sie über den Fachhandel oder über unseren Online-Store erwerben können. Diese Produkte müssen Sie – genauso wie die mitgelieferten Bonuseffekte (haben Sie sich schon registriert?) – freigeschaltet werden. Mit Ihrem Gerät haben Sie eine Installations-CD erhalten, auf der sich sämtliche Zusatzsoftware befindet, die Sie als Demo-Version verwenden können. Bei der Berechnung werden Demo-Versionen mit einem Schriftzug gekennzeichnet.

Um diese Effekte uneingeschränkt nutzen zu können, besteht für Sie die Möglichkeit, Ihrem Fachhändler die Seriennummer Ihres Gerätes (Menü „Systemeinstellungen“, Feld unten links) mitzuteilen, so dass dieser Ihnen einen speziell für Sie generierten kostenpflichtigen Freischaltungs-Code nennt.

Haben Sie den Code erhalten, schalten Sie Ihr System ein, öffnen die Systemeinstellungen, legen die CD/DVD mit der gewünschten Software wie gewohnt ins jeweilige Laufwerk ein und klicken auf „Produkt installieren“. Sie können das Medium allerdings auch bei bereits geöffnetem Menü „Produkt installieren“ einlegen.

Die auf dem Medium befindlichen Produkte werden nun in einer

Liste angezeigt. Haben Sie eine DVD eingelegt, müssen Sie ggf. einen Augenblick warten, bis die Produkte aufgeführt werden.

Währenddessen hören Sie ein deutliches Laufgeräusch,

das anzeigt, dass die DVD vom System gelesen wird.

Der hinter dem Produkt stehende Begriff gibt Ihnen Aufschluss über den Zustand dieser Installation.

– (versteckt): Dieses Produkt und die dazugehörigen Effekte/ Fonts werden nicht in den Listen der Bogart SE Software angezeigt.

Diese Option kann auch dazu verwendet werden, um Demo-Versionen wieder zu verstecken, so dass die Produkte nicht mehr in den Effekt-Listen aufgeführt werden.

– (Demo): Das Produkt, die Effekte oder die Fonts werden in den Listen angezeigt, aber durch ein rotes Fähnchen in der Effekte-Liste und bei der Anwendung in der Szene als Demoeffekte gekennzeichnet.

– (aktiv): Das Produkt, die Effekte oder die Fonts sind freigeschaltet und somit uneingeschränkt verwendbar.

Wählen Sie nun das Produkt bzw. den gewünschten Bonuseffekt aus und klicken Sie auf „aktivieren“. Ist der Effekt noch nicht freigeschaltet, öffnet sich ein Menü zur Code-Eingabe. Hier sehen Sie noch einmal den Namen des Produktes, das Sie freischalten möchten. Nach Eingabe des Codes entnehmen Sie die die DVD wieder und können die gewünschten Produkte nun uneingeschränkt nutzen.

Geben Sie keinen Code ein, sondern brechen Sie den Vorgang ab, wird die Software nur als Demo-Version installiert.

Haben Sie mehrere Festplatten in Betrieb, müssen Sie die Software auf allen Platten installieren und freischalten. Dazu benötigen Sie natürlich keine zusätzlichen Freischaltungs-codes.

Verwenden Sie eine der Festplatten in einem anderen Macro-System Gerät der S-Serie, können Sie Bogart nur dann starten, wenn Sie das System und die gewünschten Effekte auch für dieses Gerät freischalten. Beachten Sie bitte, das unter einer anderen Hardware andere Freischaltcodes benötigt werden.,

2.5 Inbetriebnahme

Nachdem Sie den Ein-Schalter an der Frontseite gedrückt haben, dauert es einen Moment, bis das Hauptmenü erscheint.

Da nach dem Einschalten die Festplatte zunächst die volle Drehzahl erreichen muss und dann das Programm geladen wird, kann diese Startphase ein wenig Zeit benötigen, wobei die Festplatte hörbare Laufgeräusche verursacht.

Das Hauptmenü ist sozusagen die Steuerzentrale, von der Sie in die einzelnen Teile der Videonachbearbeitung gelangen können.

Die Startphase ist nun beendet, und Sie können mit Ihrer Videonachbearbeitung beginnen.

Wir empfehlen Ihnen, sich jetzt mit den Grundlagen des Systems (Kapitel 3) vertraut zu machen und anschließend die fünf Übungsbeispiele (Kapitel 4) durchzuarbeiten, um den Umgang mit Bogart SE zu lernen. Dadurch werden Sie die Prinzipien des Systems kennen lernen und können ohne großen Zeitaufwand experimentieren, bevor Sie sich an Ihre eigentliche Bearbeitung begeben.

Kapitel 3: Grundlagen

3.1 Die Schnittphilosophie

Videoschnitt mit Bogart SE erfolgt nichtlinear. Dabei kann jedes aufgezeichnete Bild direkt und ohne Spulen angewählt werden. Dies wird durch die Aufzeichnung des Videos auf eine Festplatte anstatt auf ein Band erreicht. Bei Bandaufzeichnungen sind die Bilder nur linear, also durch zeitaufwendiges Spulen, erreichbar.

Die aus Computern bekannten Festplatten speichern Daten anders als Bänder, denn sie besitzen frei bewegbare Schreib-/Leseköpfe. Diese können, ähnlich wie bei einem Schallplattenspieler, jede Stelle in einer kaum messbaren Zeit (ca. 10 Millisekunden) direkt ansteuern. Wenn Sie beispielsweise vom Ende des Videos direkt auf den Anfang schalten, geschieht das ohne Wartezeiten. Diese Technik heißt „wahlfreier Zugriff“ oder auf Englisch „random access“. Der wahlfreie Zugriff ist das Wesen eines nichtlinearen Schnittsystems – es ermöglicht die direkte und totale Kontrolle aller aufgezeichneten Daten.

Folgendes Schema liegt der Videonachbearbeitung mit Bogart SE zugrunde:

1. Aufnahme des gewünschten Materials, entweder durchgehend oder als gezielte Passagen, Speichern in voneinander unabhängigen Projekten
2. Aufteilen und eventuell Benennung des aufgenommenen Materials in die einzelnen Szenen (Takes, Einstellungen)
3. Trimmen einzelner Szenen (Einstellung der gewünschten In-/Out-Punkte durch Ausgrenzung der unerwünschten Teile)
4. Anordnung der getrimmten Szenen im Storyboard, freie Auswahl der Abspielordnung, eventuelles Hinzufügen von Insert-Szenen (Überlagerungen der Bildinformation ohne Änderung der Tondaten)
5. Auswahl von Übergangseffekten (z.B. weiche Blenden oder Mosaik), mit Vorschau der Effektstellen, bei Zufriedenheit dann Berechnung der Effekte, bei Bedarf im Hintergrund
6. Auswahl von Bildbearbeitungs- bzw. Langzeiteffekten, Passetagen können z.B. negativ gerechnet, aufgeschärft, in Kohlezeichnungen oder Reliefs verwandelt werden etc.
7. Betitelung des Storyboards (Hinzufügen von Texten mit verschiedenen Zeichensätzen, Größen, Farben, Schatten und Rollrichtungen)
8. Nachvertonung mit bis zu sechs Spuren, nämlich Originalton-, Kommentar-, Hintergrundmusik- und Effekt-Spuren

9. Aufzeichnung des fertigen Projektes auf Videoband, Export in Multimedia-Formaten oder Brennen auf DVD.

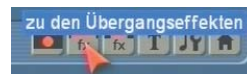
Selbstverständlich können Sie zu jedem Zeitpunkt weiteres Material aufzeichnen und bearbeiten – die Reihenfolge ist nicht zwingend. Diese Aufzählung dient nur der Verdeutlichung des Konzepts.

3.2 Die Anwenderoberfläche

Ihr Gerät verfügt über die Benutzeroberfläche Bogart SE, die verschiedene Elemente beinhaltet, die wir Ihnen im folgenden kurz vorstellen.

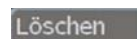
Um eine Funktion auszuführen, klicken Sie einen Schalter. Abgedunkelte Schalter sind inaktiv und lassen sich nicht anklicken. Durch Einsatz verschiedener Funktionen können einige Schalter inaktiv werden. Unter Umständen sind Schalter, die zeitweise keine Funktion ausführen können, nicht abgedunkelt, sondern es erscheint ein roter, durchkreuzter Kreis beim Anklicken.

Hilfetexte



Fahren Sie mit dem Bildschirmzeiger über ein Bedienelement, das nur durch ein Symbol dargestellt wird, und lassen Sie ihn dort einen Moment ruhen. Nach ca. einer Sekunde erscheint ein Hilfetext über diesem Schalter, der Ihnen die entsprechende Funktion anzeigt. Bewegen Sie den Zeiger weiter, wird der Hilfetext nicht mehr eingeblendet. Diese Funktion ist für die meisten Symbole verfügbar, allerdings nicht bei Zustazprogrammen. Hilfetexte können Sie in den „Systemeinstellungen“ unter „Weitere Einstellungen“ (de-)aktivieren.

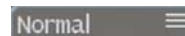
Schalter



Einfache Schalter sind Felder mit einem Text darin. Sie lösen eine bestimmte Funktion aus, wenn sie darauf klicken.

Beispiel: Ein Klick mit der linken Trackball-Taste auf den „Löschen“-Schalter löscht die angewählte Szene.

Auswahlschalter



Diese Schalter sind mit drei kleinen weißen waagerechten Strichen in der rechten oberen Ecke gekennzeichnet. Ein Klick mit der linken Taste öffnet die Liste mit den verschiedenen Optionen, zwischen denen Sie mit dem Trackball (durch Hoch- und Herunterrollen) wechseln können. Das jeweils aktive Feld wird dabei hervorgehoben. Ein Klick auf die linke Trackball-Taste wählt die aktuelle Option aus. Ein Klick auf die rechte Trackball-Taste bricht die Auswahl ab und stellt den Ausgangszustand wieder her.

Schieberegler



Solche Schieberegler können vertikal oder horizontal sein. Wenn ein Schieberegler angeklickt wird, steuert die Kugel des Trackballs den Schieber. Der Zeiger verschwindet, und der Trackball ist sozusagen auf die Bedienung des Schiebers arretiert. Diese Arretierung wird erst durch Klick auf eine der Tasten gelöst. Ein Klick auf die linke Taste wählt den aktuellen Stand des Schiebers aus und verlässt den Schieberegler. Ein Klick auf die rechte Taste stellt den ursprünglichen Zustand wieder her und verlässt den Schieberegler.

Mit Hilfe der Pfeile (Einzelschalter), die sich teilweise rechts neben dem horizontalen bzw. unter dem vertikalen Schieberegler befinden, können Sie Schritt für Schritt (z.B. Effekt für Effekt) vorgehen. Die Symbole |< und >| lassen im Bearbeiten-Menü das Storyboard an den Anfang bzw. ans Ende springen.



Einige der senkrechten Schieberegler weisen am oberen Rand ein kleines Kästchen auf. Dies finden Sie bei Listen, z.B. in der Zwischenablage. Das Kästchen bietet drei Betriebsarten, die Sie durch Hineinklicken ändern können.

Zeigt das Kästchen ein Kreuz an, wird nur der markierte, mit einem Balken hinterlegte Eintrag ausgewählt.

Zeigt das Kästchen ein Häkchen, werden alle Einträge, die Sie mit dem Häkchen versehen, zum Einlesen ausgewählt. Ein mit dem Balken markierter Eintrag, der aber kein Häkchen aufweist, wird nicht ausgewählt.

Sind waagerechte Striche zu sehen, so sind alle in der Liste enthaltenen Einträge ausgewählt. Nun können Sie entweder alle Einträge ausgewählt lassen oder einzelne Einträge durch Hineinklicken wieder aus der Auswahl entfernen, so dass dort kein Häkchen mehr zu sehen ist.

Es gibt auch Schieberegler, mit denen ein numerischer Wert eingestellt werden kann, z.B. bei Effekt-Optionen.



Hier bietet Bogart SE die Besonderheit, dass Sie mit einem Klick auf den rechts neben dem Regler angezeigten Wert den Wert des Lieferzustandes wieder herstellen können. Haben Sie also z.B. beim Übergangseffekt „Balken“ die Anzahl der Balken auf 20 gesetzt und diesen Wert bestätigt, können Sie jederzeit auf die Zahl 20 klicken, so dass dort wieder die im Lieferzustand angezeigte Zahl 10 steht und der Regler sich automatisch verschiebt und nun aktiv ist.

Namensfeld



Durch einen Klick auf dieses Feld rufen Sie die Tastatur auf, die daraufhin den Namen der zurzeit angewählten Szene darstellt. Mit Hilfe der Tastatur können Sie nun einen neuen Namen eingeben.

Bildschirmtastatur



An verschiedenen Stellen, unter anderem im Texteingabemenü der Betitelung, ermöglicht bzw. erfordert Bogart SE die Eingabe von Text, etwa zur Benennung von Szenen, zur Eingabe von Texten für einen Titel oder zur Benennung von Tonstücken. Anwender, die die Power Key-Option installiert oder eine Tastatur angeschlossen haben, können diese Texte mit Hilfe der Tastatur eingeben. (Allerdings nur, wenn die Bildschirmtastatur gleichzeitig geöffnet ist). Ansonsten erscheint eine Bildschirmtastatur, die die Eingabe von Texten über den Trackball ermöglicht.

Der Text wird wie beim „Ein-Finger-System“ einer Schreibmaschine eingegeben. Dabei gibt es einige besonders wichtige Tasten:

- (1) die Löschen-Taste (zum buchstabenweisen Löschen von Text),
- (2) die Umbruch-Taste (Zeilenumbruch),
- (3) die Umschalt-Tasten (Umstellung der Groß- bzw. Kleinschreibung),
- (4) die einmalige Umschalt-Taste (nur der nächste Buchstabe wird groß geschrieben),
- (5) die ALT-Taste (Sonderzeichen, wie z. B. @ und €) und (6) die links daneben befindliche S-Taste, die für das Sonderzeichen-Menü steht. Dort finden Sie alle zur Verfügung stehenden Zeichen in einem Menü. Darunter sind zahlreiche Buchstaben, die vor allem in Fremdsprachen Verwendung finden, wie z.B. das „ç“ oder Buchstaben mit Akzenten im Französischen. Möchten Sie die Buchstaben „é“, „á“ oder „ô“ eingeben, können Sie diese entweder im Sonderzeichen-Menü auswählen oder mit Hilfe der normalen Tastatur erstellen. Wenn Sie die Tastatur aufrufen, ist der ganze bisherige Name der Szene markiert. Mit einem Klick auf die Löschen-Taste können Sie diesen Namen sofort komplett löschen können. So kann ein neuer Name schneller eingegeben werden. Möchten Sie nur einen Buchstaben innerhalb des Wortes verändern, klicken Sie den Buchstaben nach dem zu verändernden an oder bewegen den Cursor (senkrechter Markierungs-Strich) mittels der rechts neben dem Szenennamen befindlichen Einzelschalter. Klicken Sie dann auf die Löschen-Taste und anschließend auf den gewünschten neuen Buchstaben. Genauso funktioniert es mit dem Einfügen neuer Buchstaben: Einfach den Buchstaben nach der Stelle, an der der neue Buchstabe platziert werden soll, anklicken und dann den gewünschten Buchstaben auswählen. Ein Einfügen von Zeichen erfolgt immer vor dem Cursor.

IN- und OUT-Punkte



Diese Punkte werden gesetzt, um bestimmte Bereiche einer Szene zu markieren. Dies kann ein „Trimmen“-Vorgang sein, oder ein Platzieren von Langzeit-Effekten im Storyboard („Zeitraum“). Wenn Sie mit der linken Taste auf „IN“ oder „OUT“ klicken, schaltet die Funktion des Trackballs um. Ab jetzt manövriert die Kugel mit unterschiedlicher Geschwindigkeit (je nach Drehgeschwindigkeit der Kugel) vor und zurück durch das Video. Ein weiterer Klick mit der linken Taste setzt den neuen Anfangs- (IN) bzw. Endpunkt (OUT) fest, ein Klick mit der rechten Taste stellt den Ursprungszustand wieder her. Die Zeit (Timecode) wird in dem Format angezeigt, welches bei Timecode Darstellung gewählt wurde: 000.00:00 oder 00:00:00:00.

Anspielen

Diese beiden Schalter (s.o.) dienen dem Anspielen des Anfangs einer Szene oder eines Tonstücks. Der „|>“-Schalter spielt jeweils 3 Sekunden vom In-Punkt, der „>|“-Schalter entsprechend 3 Sekunden zum Out-Punkt.

Einzelbilder

Die Einzelbildschaltung (s. Schieberegler) geht bei Klick auf das „>“-Zeichen einen Schritt nach vorn und bei Klick auf das „<“-Zeichen einen Schritt zurück. Diese Einzelbildschaltung findet sich an mehreren Stellen, zum Beispiel beim „Trimmen“, beim „Aufteilen“ oder bei den Effekt-Listen.

Symbole für Aufnahme, Play, Pause, Stopp

Es gibt in verschiedenen Menüs die Schalter Aufnahme, Play, Pause, Stopp, mit denen Sie Ihr Video- und Audiomaterial abspielen können. Diese Schalter sind Ihnen sicherlich auch von anderen Geräten, z.B. Kassettenrekordern bekannt.



Dieses Symbol steht für Aufnahme und ist folglich im Aufnahme-Menü zu finden. Klicken Sie es an, beginnt Ihr Gerät mit der Aufnahme.



Dieses Symbol steht für das Abspielen des Videomaterials und ist in verschiedenen Menüs aufgeführt. Im Aufnahme-Menü dient es zum Starten des DV-Zuspielers, sofern einer angeschlossen ist.



Dieser Schalter bietet eine Pause-Funktion. Klicken Sie ihn an, wird das Abspielen des Videomaterials pausiert. Klicken Sie den Schalter anschließend erneut an, wird das Videomaterial von der pausierten Stelle an weiter abgespielt.



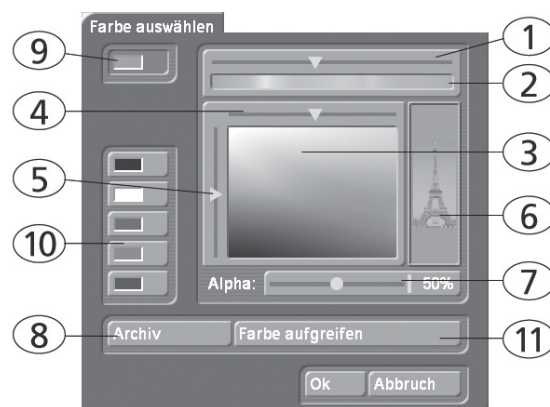
Dies ist das Stopp-Symbol, das nach einem Klick das Abspielen/Zuspielen abbricht. Starten Sie anschließend die Wiedergabe erneut, wird das Videomaterial wieder von Beginn an abgespielt. Auch durch Klick auf die rechte Trackballtaste erreichen Sie einen Abbruch der Wiedergabe.

Verwenden Sie einen DV-Zuspieler, können Sie diesen im Aufnahme-Menü direkt ansteuern. (Beachten Sie aber, dass nicht jeder Rekorder dieses System perfekt unterstützt.) Im Aufnahme-Menü finden Sie die drei oben aufgeführten Symbole Stopp, Play und Pause und die beiden weiteren Symbole:

Rücklauf: und Vorlauf:

Diese beiden Schalter haben übrigens eine Dreifachbelegung: Der schnelle Vor- und Rücklauf ohne Bild wird im Stopp-Modus erzielt, ein langsamer Vor- und Rücklauf mit Bild kann während des Abspielens erreicht werden und ein Klicken der Schalter im Pause-Modus bewirkt ein bildweises Vor- und Zurückschalten.

Der Farbkasten



Der Farbkasten ermöglicht die freie Auswahl einer Farbe. Dazu bietet er zunächst den oben befindlichen Palettenpfeil (1), mit dem Sie (nach einem Klick in dieses Feld) einen Farbtön einstellen können. Rollen Sie so lange durch die Farbpalette (2), bis Ihr Wunsch-Farbbereich im darunter liegenden Farbfenster (3) dargestellt wird. Nachdem Sie mit einem Klick auf die linke Trackball-Taste diesen Farbbereich bestätigt haben, können Sie die Farbe nun näher definieren. Klicken Sie dazu in das große Farbfenster und schieben Sie den über dem Farbfenster befindlichen Pfeil (4) nach rechts oder links, um die gewünschte Sättigung zu erreichen und den linken Pfeil (5) nach oben oder unten, um die Helligkeit des Farbtöns einzustellen. Mit etwas Übung können Sie Ihre Wunschfarbe auch durch gleichzeitiges Schieben der beiden Pfeile einstellen. Der Schnittpunkt der beiden Pfeilspitzen (wenn Sie sich diese verlängert durch den Kasten laufend vorstellen) ist gleichbedeutend mit der ausgewählten Farbe, die auch rechts in dem großen Kästchen (6) immer aktuell dargestellt wird. Durch einen Klick auf die linke Trackball-Taste bestätigen Sie die vorgenommene Einstellung. Wahlweise können Sie auch direkt auf Ihre Wunschfarbe klicken, ohne dass Sie anschließend die Pfeilspitzen noch schieben müssen.

Die von Ihnen ausgewählte Farbe wird auch zugleich im links oben angesiedelten Farbschalter (9) dargestellt, solange er aktiviert ist. Darunter sehen Sie fünf weitere Farbschalter/Speichertasten (10), die eine schnelle und bequeme Auswahl von häufig genutzten Farben ermöglichen. Um die Speichertasten mit ihren Wunschfarben zu belegen, aktivieren Sie zunächst

eine Speichertaste und wählen anschließend im großen Farbfenster eine Farbe aus. Nachdem die gewünschte Farbe auf der Speichertaste abgelegt wurde, aktivieren Sie bitte eine andere Speichertaste bzw. den oberen Farbschalter (9). In vielen Fällen (z.B. bei der Betitelung) verfügt der Farbkasten zusätzlich über die Option „Alpha“ (7). Hier können Sie Ihr Motiv, das hier im rechten Kästchen (6) mit dem Beispiel des Eiffel-Turms dargestellt wird, durch den gewünschten Farbton durchscheinen lassen. Durch Verschieben des Rollbalkens bestimmen Sie den Alphawert in Prozent; je niedriger Sie die Prozentzahl einstellen, desto transparenter wird die ausgewählte Farbe bzw. desto deutlicher scheint das Motiv durch. Ein Klick auf den Schalter „Farbe aufgreifen“ (11) öffnet das erste Bild der (beim „Neu“-Menü) in der Szenenablage bzw. (bei den Effekt-Menüs) im Storyboard angewählten Szene. Im Vordergrund befindet sich eine Bedienleiste mit mehreren Schaltern.

Haben Sie den Farbkasten über ein Effekt-Menü aufgerufen, können Sie zunächst mit Hilfe des oben links befindlichen Auswahlalters bestimmen, ob die aktuell im Storyboard angewählte Szene („Effekt“) oder eine andere, frei wählbare („Auswahl“) dargestellt werden soll.

Durch einen Klick auf „Szene wählen“ öffnet sich die Szenenablage und Sie können eine Szene bestimmen, aus der Sie die Farbe aufgreifen möchten. Stand der obere Auswahlalters zuvor auf „Effekt“, so springt er automatisch auf „Auswahl“ um, nachdem Sie eine andere Szene gewählt haben. Mit dem Auswahlalters lässt sich nun bequem zwischen den beiden Szenen hin und her springen.

(Haben Sie den Farbkasten im Menü „Übergangseffekte“ aufgerufen, so sehen Sie zusätzlich die beiden Schalter „Linke Szene“ und „Rechte Szene“, mit denen Sie zwischen den beiden betroffenen Szenen hin und her schalten können.)

Mit dem unten angesiedelten Regler bzw. mit den Einzelschaltern können Sie Bild für Bild durch die ausgewählte Szene rollen. (Bei Langzeiteffekten können Sie auch durch die gesamte Länge des Effekts, also durch mehrere Szenen rollen.)

Mit den Schaltern „Lage“ und „Größe“ können Sie die weiteren Einstellungen für die Farbaufnahme bestimmen. Je kleiner das Auswahlkästchen, desto präziser ist die Farbe zu bestimmen. Im Kästchen „Farbe“ können Sie die Farbe, auf der sich das Kästchen gerade befindet, betrachten. Befinden sich mehrere Farben im Bereich des Auswahlkästchens, so wird ein Farb-Mittelwert gebildet.

Nach einem Klick auf „Ok“ sehen Sie, dass Ihre Auswahl in das Farbfenster des Farbkastens übernommen wurde. Mit einem Klick auf „Abbruch“ verlassen Sie das Menü, ohne irgendeine Einstellung.

Mit Hilfe der „Archiv“-Funktion (8) können Sie einmal eingestellte Farben sichern und später wieder laden (siehe „Archiv-Funktion“).

Wenn Sie alle gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf „Ok“, um sie zu bestätigen und den Farbkasten zu verlassen.

Hinweis: Wenn Sie kein Profi-Videosystem (z.B. Betacam SP) benutzen, vermeiden Sie hohe Sättigungswerte. Es kann ansonsten zu „Ausblutungen“ und „Fransen“ kommen, die sich erst nach der Bandaufzeichnung zeigen. Eine gleichzeitige Reduktion der Farbsättigung und der Helligkeit erzeugt eine ähnliche Farbe mit besserer Aufzeichnungsqualität auf VHS, S-VHS und DV.

Tipp: Möchten Sie eine in einem Effekt (z.B. Bild im Bild) gewählte (Rahmen)Farbe auch in der Betitelung verwenden, archivieren Sie die Farbe beim Effekt, wechseln in den Titler und laden die Farbe dort wieder. Auf archivierte Farben können Sie aus allen Projekten zugreifen!

Die Symbole für die direkten Menüwechsel

Die meisten Bogart SE Menüs haben Symbole. Diese finden sich an vielen Stellen wieder und dienen dem direkten Springen aus einem Menü in ein anderes. Zwar ist es möglich, immer erst in das Hauptmenü zu gehen und dann von dort aus in die einzelnen Menüs zu wechseln, aber vor allem für den erfahreneren Anwender bietet die Direktsprungmöglichkeit eine deutliche Zeitersparnis.

Nach einiger Zeit werden Ihnen die Symbole vertraut sein.

Hüllkurve und Audio-Scrubbing

Die Menüs Insert, Zeitraum, Aufteilen und Trimmen (Video und Audio) beinhalten in der Bedienleiste einen Schalter mit einem Lautsprechersymbol (bei manchen Modellen, wenn das ProPaket aktiv ist). Ist dieses Symbol aktiv, erscheint am entgegengesetzten Bildschirmrand der Bedienleiste ein Rahmen – die so genannte Audiohüllkurve. Diese Hüllkurve stellt den Lautstärkeverlauf über die Zeit dar, wobei die Höhe der Ausschläge die unterschiedlichen Lautstärken (je höher, desto lauter) und die Breite den Zeitablauf repräsentiert.

In der Hüllkurve sehen Sie eine senkrechte schwarze Positionsmarke, die Ihnen Ihre momentane Bildposition anzeigt. Diese Positionsmarke wird auch angezeigt, während Sie durch die Szene bzw. durch das Tonstück rollen.

Wenn in den Menüs die Schalter „IN“ bzw. „OUT“, „Trennposition“ oder „I“ bzw. „>“ ausgewählt werden und der Trackball ca. 0,5 Sekunden nicht bewegt wurde, wird die Kurve automatisch abgespielt. Dabei gibt ein beweglicher senkrechter weißgestrichelter Balken die aktuelle Position der Wiedergabe an.

Beim Trimmen des Anfangs einer Szene („IN“) ist die schwarze Positionsmarke links in der Kurve zu sehen, beim Trimmen des Szenenschlusses („OUT“) dagegen rechts.

Gleichzeitig hören Sie während des Rollens durch die Szene den dazugehörigen Ton. In Abhängigkeit von der Rollgeschwindigkeit hören Sie ihn schneller oder langsamer (sog. Scrubbing).

Die Hüllkurven-Anzeige schaltet zwischen zwei Darstellungsweisen um: Während Sie durch die Szene rollen, erhalten Sie eine detaillierte Hüllkurve bzw. einen Hüllkurvenausschnitt. Sobald Sie eine Vorschau auf die letzten Sekunden erhalten, sehen Sie dagegen die gesamte Kurve der abgespielten Zeit.

Für den Fall, dass Sie die Hüllkurve nicht benutzen möchten, können Sie sie natürlich abschalten. Klicken Sie den Lautsprechersymbol-Schalter an, so dass er wieder die ursprüngliche Farbe bekommt und der Rahmen nicht mehr sichtbar ist. (Zum Wiedereinschalten klicken Sie erneut auf diesen Schalter.)

i-Schalter

Die Menüs Übergangseffekte, Langzeiteffekte und Betitelung weisen den Schalter „i“ auf. Bei diesem Schalter handelt es sich um einen Informationsschalter.

Haben Sie Zusatzeffekte bzw. Bonuseffekte angewählt und klicken Sie auf diesen Schalter, öffnet sich das Fenster „Produkt Information“, das Ihnen eine Beschreibung bzw. Kurzanleitung des gewählten Effektes gibt.

Bei den im Lieferumfang enthaltenen Effekten verweist die Produktinformation auf das Handbuch.

Auch in den Systemeinstellungen finden Sie unter dem Menüpunkt „Produkt installieren“ diesen Schalter aufgeführt.

Dort können Sie Informationen zum in der Liste angewählten Produkt (z.B. Effektsammlungen, Schriftenpakete) aufrufen. Sie finden auch zu Produkten, die nur als Demo-Version installiert worden sind, Informationen und Kurzanleitungen.

Im „Bearbeiten“-Menü sehen Sie diesen Info-Schalter sowohl im „Storyboard“-Teil, in dem er Ihnen Informationen über das Storyboard liefert, als auch in der „Szenenablage“, in der er Erläuterungen zur aktivierten Szene bietet.

Archiv-Funktion

In verschiedenen Menüs und Fenstern (z.B. Titler, Farbkasten) sehen Sie den Schalter „Archiv“.

Klicken Sie ihn an, öffnet sich ein Fenster, das die vier Schalter „Laden“, „Sichern“, „Löschen“ und „Abbruch“ bietet.

Durch Klick auf „Laden“ rufen Sie die Liste der zuvor gesicherten Titel, Effekte, Einstellungen usw. auf. In dieser Liste können Sie dann einen Eintrag durch direktes Anwählen oder mittels des Schiebereglers markieren und bestätigen.

Ein Klick auf „Sichern“ öffnet dieselbe Liste. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Sie können das Namensfeld unter der Liste anklicken, so dass sich die Tastatur öffnet und Sie dem zuvor erstellten Eintrag einen Namen geben und anschließend im Tastatur- und im Text-Archiv-Feld auf „Ok“ klicken.

2. Sie können einen Eintrag aus der Liste wählen und anschließend auf das Namensfeld klicken, in der jetzt der Name des angewählten Eintrags steht. Nun können Sie im Tastatur-Feld diesen Namen mit einem Namen Ihrer Wahl überschreiben. Der Unterschied zur ersten Möglichkeit ist, dass Sie hier nicht nur den Namen, sondern auch den Eintrag selbst überschreiben, also unwiderruflich löschen. Wahlweise können Sie auch nur einen Eintrag anwählen, ohne auf das Namensfeld zu klicken. Wenn Sie anschließend mit „Ok“ bestätigen, wird der angewählte mit dem zuvor erstellten Eintrag überschrieben, behält aber seinen Namen. Mit Hilfe dieser Archivierung können Sie z.B. Ihre häufig verwendeten Standardtexte projektunabhängig

sichern und beliebig wieder verwenden.

Wenn Sie auf „Löschen“ klicken, rufen Sie die Liste der gesicherten Einträge auf, in der Sie nun den zu löschenden Eintrag anwählen und mit „Ok“ bestätigen können.

Ein Klick auf „Abbruch“ schließt das Fenster, ohne Einstellungen vorzunehmen.

Image-Pool

Eine weitere Funktion ist der so genannte Image-Pool, auf den Sie zugreifen können. Es handelt sich um einen globalen Bereich, in dem Grafiken und Masken abgelegt werden.

Grafiken und Masken können also zwischen verschiedenen Programmpaketen ausgetauscht bzw. Grafiken können direkt aus Ihrem Videomaterial dort abgespeichert werden.

Das Hauptprogramm Bogart SE sowie alle Erweiterungen (Zusatzprogramme) benutzen diesen Bereich. So können Grafiken, die ein Programm in dieses System einbringt, auch automatisch bei allen anderen Programmen verwendet werden.

Der Imagepool wird an vielen Stellen im Programm genutzt, z.B. bei der Betitelung, im Neue-Szene-Menü des Bearbeiten-Menüs oder bei DVD-Arabesk.

Wählen Sie z.B. im Menü „Neu“ die Szene „Muster“, erscheint auf der rechten Seite die Option „Muster auswählen“. Ein Klick hierauf öffnet das Fenster „Muster auswählen“, das Ihnen eine Reihe an Mustern zur Auswahl bietet.

Im oberen linken Bereich sehen Sie den Auswahlsschalter „Produkt“, der Ihnen die Software „Bogart SE“, „DVD-Arabesk“ (sofern installiert), die verschiedenen installierten Zusatzprogramme und die Option „Eigene Bilder“ zur Auswahl bietet.

Der nächste Auswahlsschalter „Typ“ bietet bis zu vier verschiedene Grafik-Arten:

Masken werden in erster Linie von Programmen wie Liquid Images oder Ultimate Spice Box benutzt. Es handelt sich um graue Bilder, die bei diesen Programmen durch ihre Form den Ablauf der Effekte bestimmen. Diese Masken lassen sich aber auch zweckentfremden und z.B. beliebig eingefärbt als abwechslungsreiche Hintergründe für die Betitelung nutzen.

Einfarbig listet einfarbige (graue) Muster (auch „Texturen“ genannt) auf. Diese können beliebig eingefärbt und als Hintergründe an diversen Stellen verwendet werden. Da die Muster i.d.R. kleiner als der Bildschirm sind, werden sie automatisch und praktisch nahtlos hintereinander gelegt (gekachelt), bis die gewünschte Fläche komplett bedeckt ist.

Mehrfarbig listet mehrfarbige Muster, die auf dieselbe Weise eingesetzt werden, wie die einfarbigen. Eine zusätzliche Einfärbung ist nicht mehr möglich.

Bilder mit komplexem Inhalt finden sich unter dieser Rubrik, z.B. sehen Sie dort die Landkarten des Zusatzprogramms „Columbus“ (sofern installiert) oder die Hintergrund-Bilder von „DVD-Arabesk“. Offiziell als Hintergrund für die erstellten DVD-Titel gedacht, können die Bilder aber auch an anderen Stellen im System benutzt werden.



Unter „Produkt“ finden Sie „Bogart SE“ aufgeführt, so dass Sie hier auch die Logos der einzelnen Systeme sowie das Macro-System-Logo finden. Diese können sehr gut als Hintergrundbilder einer eigenen Texttafel im Titler eingesetzt, und somit z.B. im Abspann Ihres Films dargestellt werden.

Des Weiteren finden Sie hier zahlreiche mitgelieferte Bilder (z.B. Sterne), die in der Betitelung sehr vielfältig eingesetzt werden können.

In der unteren linken Ecke des Image-Pools sehen Sie den zuvor schon beschriebenen i-Schalter, mit dem Sie hier Informationen zum aktuell angewählten „Produkt“ aufrufen können. Klicken Sie auf den Schalter „Bild speichern“, so springt die „Produkt“-Auswahl in „Eigene Bilder“ und die „Typ“-Auswahl in „Bilder“ um. Außerdem werden Sie aufgefordert, einen Eintrag auszuwählen. Bestätigen Sie diese Meldung mit „Ok“ und wählen Sie ein freies (schwarzes) Bild in der Liste an. Anschließend klicken Sie erneut auf „Bild speichern“, um die Szenenablage aufzurufen, aus der Sie das gewünschte Anfangsbild einer Szene auswählen können. Nach der Bestätigung mit „Ok“ erscheint es in der Bildauswahl und in einer großen Vorschau (rechts). Insgesamt können Sie hier 18 eigene Bilder abspeichern, die Sie später an beliebigen Stellen in Ihrer Videobearbeitung einsetzen können.

Tipp: Die eigenen Bilder können Sie zwar nicht löschen, aber jederzeit durch neue Bilder überschreiben! Natürlich können Sie die „Produkt“- und „Typ“-Auswahl auch von Hand umstellen, bevor Sie ein Bild speichern.

Alle Muster können auch als Textur für Schriften verwendet werden. Wählen Sie in der links angeordneten Liste eine Maske an, wird diese daraufhin auf der rechten Seite im Großformat abgebildet. In der linken, oberen Ecke des Vorschau-Fensters wird Ihnen angezeigt, wenn es sich um ein Bild in HDV-Auflösung handelt. Den Namen der gewählten Maske können Sie rechts oben ablesen.

Unter diesem Fenster befinden sich weitere Schalter:

Mit dem Schalter „Einfärben“ lassen sich alle Muster (auch bereits farbige) einfärben – Masken natürlich nur, wenn sie nicht für Bewegungsabläufe benutzt werden.

Mit „Einfärben“ öffnen Sie ein Fenster mit mehreren Schaltern. Über „Modus“ wählen Sie, wie viele Farben zum Einfärben benutzt werden sollen. Entsprechend viele Palette-Schalter

werden so freigeschaltet. Die von Ihnen vorgenommene Einfärbung wird im nebenstehenden Vorschau-Fenster angezeigt.

Original: Es erfolgt keine Einfärbung, das Muster bleibt in seiner ursprünglichen Farbgebung bzw. schwarzweiß erhalten. Außerdem können Sie mit dieser Funktion jederzeit nach einer Einfärbung wieder die Original-Farbe des Musters herstellen.

1 Farbe: Das Muster bleibt in seiner Helligkeit erhalten, es wird jedoch eine Farbe überlagert, den Sie in Farbtönen und Farbsättigung über den Farbkasten (Schalter „Farbe 1“) wählen können. Die im Farbkasten gewählte Helligkeit wird ignoriert, da sie ja von dem Schwarzweiß-Anteil des Musters bestimmt wird.

2 Farben: Sie können einen Farbverlauf zwischen zwei beliebigen Farben erzeugen. „Farbe 1“ wird an den Stellen eingesetzt, an denen in dem Schwarzweiß-Muster schwarz vorhanden ist, „Farbe 3“ ersetzt weiß. Je nach Muster wird statt schwarz und weiß die jeweils dunkelste bzw. hellste Graustufung benutzt. Zwischen den beiden Farben werden nun alle ehemaligen Graustufungen durch passende Farbwerte ersetzt, so dass sich ein gleichmäßiger Farbverlauf bildet.

3 Farben: Verglichen mit dem Verlauf zweier Farben kommt hier eine dritte hinzu, „Farbe 2“. Diese ersetzt den Grauwert, der in der Mitte des ursprünglichen Grauverlaufes liegt. Es entsteht somit ein Verlauf von Farbe 1 über Farbe 2 auf Farbe 3.

Farbton: Dieser Modus wird nur bei farbigen Masken angeboten. Wählen Sie diese Funktion aus, so wird der Schalter „Farbe 1“ aktiv, den Sie nun anklicken. Bestimmen Sie eine Farbe und bestätigen Sie sie mit „Ok“. Daraufhin werden alle Farben der Maske automatisch durch die von Ihnen ausgewählte ersetzt. Das ganze Bild ist nun mit einem Farbtönen ausgefüllt, aber Sättigung und Helligkeit werden beibehalten.

Drehung: Auch diese Option wird nur bei farbigen Masken angeboten. Klicken Sie auf diesen Schalter, so wird zunächst die dominierende Farbe dieser Maske ermittelt und unter „Farbe 1“ dargestellt. Dieser Schalter lässt sich nicht anwählen. Klicken Sie nun auf „Farbe 2“ und wählen Sie mit dem oberen Paletten-Pfeil einen beliebigen Farbtönen aus, der die dominierende Farbe ersetzen soll. So werden alle in dieser Maske vorhandenen Farben durch eine neue ersetzt, wobei der Abstand in der Farbpalette zwischen ursprünglicher und ersetzter Farbe dem Abstand zwischen der dominierenden Farbe und der Farbe 2 entspricht.

Dreh. 2: Diese Option funktioniert ähnlich wie „Drehung“, wird also auch nur bei farbigen Masken angezeigt. Allerdings können Sie hier die zu ersetzende Farbe frei bestimmen, indem Sie sie aus dem Bild aufgreifen (s. Farbkasten).

Mit den im unteren Teil des Fensters angesiedelten Schaltern „Helligkeit“, „Kontrast“ und „Farbe“ können Sie weitere individuelle Einstellungen für Ihre Maske vornehmen.

Für einfache, gleichförmige Verläufe empfehlen sich die Masken „Linear H“ (horizontaler Verlauf), „Linear V“ (vertikaler Verlauf) und „Linear D“ (diagonaler Verlauf). Die Richtung des Verlaufes lässt sich durch den Schalter „Modus“ verändern. Mit dem neben dem Schalter „Einfärben“ platzierten Kästchen

können Sie die Färbung des im oberen Vorschau-Fenster dargestellten Musters aktivieren bzw. deaktivieren. Erscheint ein Strich im Kästchen, so ist die Original-Farbe zu sehen, erscheint ein Häkchen, so sehen Sie das Muster mit der von Ihnen vorgenommenen Einfärbung. Um ein Muster einzufärben, ist es nicht erforderlich, das Häkchen zu aktivieren – ein Klick auf den Schalter „Einfärben“ genügt!

Unter der Funktion „Modus“ können Sie zwischen mehreren Positiv- und Negativ-Umkehrungen umschalten.

Mit dem Farbkästchen in der linken unteren Ecke des rechten Image-Pool-Bereiches (links neben „Ok“) können Sie direkt auf den Farbkasten zugreifen, um eine Farbe auszuwählen. Klicken Sie z.B. bei der Rahmen-Auswahl der Betitelung auf den Schalter „Farbe/Muster“, so sehen Sie zunächst den Image-Pool, in dem Sie entweder eine Maske oder aber eine Farbe (über den hier beschriebenen Schalter) auswählen können – ganz nach Wunsch.

Die von Ihnen gewählten Muster mit den vorgenommenen Einstellungen (z.B. Richtung, Einfärbung) können auch gespeichert, also später wieder verwendet werden. Dazu dient der „Archiv“-Schalter.

Das Muster-Archiv unterscheidet zwischen Mustern (Bearbeiten-Menü, „Neu“, „Muster“ bzw. Schrift- und Hintergrundmuster im Titler) und Effekten (Alpha-Masken für z.B. Musterblende oder das Zusatzprogramm VideoSpiceRack). Muster, die in einem der beiden Archive abgespeichert wurden, können in dem anderen nicht aufgerufen werden.

Im Lieferumfang sind schon einige Beispiele („Granit dunkel“, „Holz“...) im Archiv vorhanden.

3.3 Arbeiten mit Grafik-Tabletts

Sie haben auch die Möglichkeit, ein Intuos-Grafiktablett oder – wenn Ihr System über einen VGA-Anschluss verfügt – ein VGA-Tablett anzuschließen. Nähere Informationen über verfügbare und unterstützte Tablett erhalten Sie beim Fachhändler.

Nachfolgend wird erläutert, wie Sie die beiden Tablett anschließen und kalibrieren. Alle weiteren Schritte zur Bedienung entnehmen Sie bitte der Ihrem Tablett beiliegenden Anleitung.

3.3.1 Intuos-Tablett

Anschluss

Stecken Sie das Kabel des Grafiktablets bitte in einen freien USB-Anschluss auf der Rückseite Ihres Gerätes, das dabei ausgeschaltet sein sollte.

Kalibrierung

Um die Bogart SE-Oberfläche mit dem Grafiktablett exakt steuern zu können, müssen Sie das angeschlossene Grafiktablett vor der ersten Inbetriebnahme einmalig kalibrieren.

Öffnen Sie die „Systemeinstellungen“ und klicken im Bereich

„Einstellungen“ auf den Schalter „Grafiktablett kalibrieren“.

Es öffnet sich das Menü „Grafiktablett kalibrieren“, in dem Sie zunächst die Bezeichnung des angeschlossenen Tablett ablesen können.

Des Weiteren lässt sich die „Druck Empfindlichkeit“ einstellen. Je höher der eingestellte Wert, desto stärker müssen Sie mit dem Stift aufdrücken, um eine Wirkung zu erzielen. Stellen Sie den Schieber ganz nach rechts („aus“), so funktioniert die Stiftspitze nicht, und Sie müssen stattdessen einen Klick auf die untere Seitentaste des Stiftes (s. Intuos-Benutzerhandbuch) vornehmen.

Mit dem Schalter „max. Abstand“ können Sie bestimmen, wie groß der Abstand des Stifts zum Tablett sein darf, so dass das System noch darauf reagiert. Ein Abstand mit dem Wert 0 erlaubt nur einen sehr engen Abstand zum Tablett, ein Wert von 100 ermöglicht eine große Distanz. Probieren Sie einfach den für Sie geeigneten Wert aus.

Durch einen Klick auf „Kalibrieren“ öffnet sich die Bildschirm-anweisung „Bitte die linke obere Ecke auf dem Tablett anklicken“. Nachdem Sie dort mit dem Stift hinein geklickt haben, erscheint die Meldung, dass die rechte untere Ecke auf dem Tablett angeklickt werden soll. Nachdem Sie mit dem Stift auch dorthin geklickt haben, stimmen die Koordinaten des Tablett mit denen des Bildschirms überein.

Arbeiten mit dem Stift

Um mit dem Stift zu arbeiten, muss er das Tablett leicht berühren bzw. dicht darüber „schweben“. Einen Klick führen Sie durch, indem Sie entweder die Stiftspitze auf das Tablett drücken oder auf die untere Seitentaste des Stifts drücken. Diese Funktion entspricht dem üblichen Klick auf die linke Trackball-Taste.

Um mit dem Stift einen Klick auf die rechte Trackball-Taste zu simulieren (z.B. Abbruch-Funktion), muss der Stift leicht über dem Tablett schweben, bevor Sie auf die obere Seitentaste drücken.

3.3.2 VGA-Tablett

Anschluss

Packen Sie das VGA-Tablett aus und verkabeln Sie es mit Ihrem Gerät. Dazu stecken Sie ein Ende des VGA-Kabels in den „VGA IN“ Eingang des Tablett und das andere Ende in den VGA-Anschluss Ihres Systems.

Nehmen Sie anschließend die USB-Verkabelung vor, indem Sie ein Ende des dem Tablett beiliegenden Kabels in den USB-Anschluss des Tablett, und das andere Ende in einen freien USB-Anschluss Ihres Gerätes stecken.

Nun müssen Sie dem Tablett noch Strom zuführen, indem Sie das Netzkabel mit dem Adapter verbinden und in eine Steckdose stecken. Das Adapterkabel stecken Sie bitte in den 12 V Anschluss des Tablett.

Hinweis: In den am VGA-Tablett befindlichen Anschluss „VGA OUT“ können Sie ein weiteres VGA-Kabel stecken. Das andere Ende dieses Kabels kann mit einem weiteren Computer-Moni-

tor verbunden werden, so dass Sie das Bild „durchschleifen“.

Einschalten

Nachdem Sie die Verkabelung vorgenommen haben, schalten Sie Ihr Gerät mit dem Frontschalter und das VGA-Tablett durch Druck auf den oben rechts befindlichen Schalter ein.

Nach dem Start Ihres Systems sehen Sie das Menü weiterhin auf dem TV-Monitor, da Sie zunächst eine Umschaltung auf VGA vornehmen müssen. Dazu öffnen Sie die „Systemeinstellungen“ und stellen den Schalter „Bildschirm“ auf die gewünschte „VGA“-Option (max. 1024 x 768 60Hz). Es erscheint die Meldung, dass hierfür ein Computer-Monitor benötigt wird. Beantworten Sie die Frage, ob Sie fortfahren möchten, durch einen Klick auf „Ja“. Daraufhin wird ein Neustart durchgeführt. Anschließend sehen Sie das Bogart SE-Hauptmenü auf dem VGA-Tablett. Bestätigen Sie nun innerhalb der nächsten 15 Sekunden die Meldung, dass die Bildschirm-Darstellung umgeschaltet wurde. Dazu klicken Sie wie gewohnt mit dem Trackball auf „Ja“.

Kalibrierung

Um das VGA-Tablett nun auch mit dem beiliegenden Stift bedienen zu können, öffnen Sie die „Systemeinstellungen“ und klicken im Bereich „Einstellungen“ (mit dem Trackball) auf den Schalter „Grafiktablett kalibrieren“.

Es öffnet sich das Menü „Grafiktablett kalibrieren“, in dem Sie zunächst die Bezeichnung des angeschlossenen Tablett ablesen können.

Des Weiteren lässt sich die „Druck Empfindlichkeit“ einstellen. Je höher der eingestellte Wert, desto stärker müssen Sie mit dem Stift aufdrücken, um eine Wirkung zu erzielen. Stellen Sie den Schieber ganz nach rechts („aus“), so funktioniert die Stiftspitze nicht, und Sie müssen stattdessen einen Klick auf die untere Seitentaste des Stiftes (s. Intuos-Benutzerhandbuch) vornehmen. Wir empfehlen Ihnen, eine Druckempfindlichkeit von 35 bis 40 einzustellen.

Wenn das Kästchen neben der Option „Mauszeiger“ aktiviert wird (Häkchen), sehen Sie den roten Bildschirmpfeil immer dort, wo sich die Stiftspitze befindet. Deaktivieren Sie die Funktion (Strich), so wird der Pfeil nicht mehr dargestellt. Durch einen Klick auf „Kalibrieren“ öffnet sich die Bildschirmmanweisung „Bitte in das Zentrum des Kreuzes links oben klicken“. Nachdem Sie dort hinein geklickt haben, erscheint die Meldung „Bitte in das Zentrum des Kreuzes rechts unten klicken“. Nachdem Sie mit dem Stift auch dorthin geklickt haben, stimmen die Koordinaten des Tablett mit denen des Bildschirms überein.

Arbeiten mit dem Stift

Der Stift muss das Tablett leicht berühren bzw. dicht darüber „schweben“. Einen Klick führen Sie durch, indem Sie entweder die Stiftspitze auf das Tablett drücken oder auf die untere Seitentaste des Stiftes drücken. Diese Funktion entspricht dem üblichen Klick auf die linke Trackball-Taste. Um mit dem Stift einen Klick auf die rechte Trackball-Taste zu simulieren (z.B.

Abbruch-Funktion), muss der Stift leicht über dem Tablett schweben, bevor Sie auf die obere Seitentaste drücken.

3.4 Das Pro-Paket / verfügbare Funktionen

Einige Casablanca-Systeme werden standardmäßig mit den ansonsten optional erhältlichen Funktionen des Pro-Pakets ausgeliefert. Ist das Pro-Paket auf Ihrem Gerät installiert, stehen Ihnen zusätzlich die folgenden Funktionen zur Verfügung:

- Auswahl zwischen 30 Projekten
- Szene-Funktion (Schalter „Szene“ in den Menüs Übergangseffekte, Langzeiteffekte und Betitelung)
- Tonstück-Funktion (Schalter „Tonstück“ im Menü „Nachvertonung“)
- erweiterte Betitelung (Schalter „Zeile“)
- Einzelbild-Vorschau (Schalter „Einzelbild“ in den Menüs Übergangseffekte, Langzeiteffekte und Betitelung)
- Umschaltung vom 4:3 in den 16:9 Modus, um die 16:9 Aufnahmefunktion (anamorph) verschiedener Camcorder zu nutzen (Schalter „Format“ in den „Projekteinstellungen“)
- einstellbare Aufnahmezeit vor der Zuspieldung und Erzeugung von Standbildern während der Aufnahme (Auswahlschalter „Modus“ im Menü „Aufnahme“)
- grafische Darstellung des Tons zum besseren Schneiden nach Ton (Audio-Scrubbing mit Hüllkurven-Darstellung in den Menüs Aufteilen, Trimmen und Insert)
- Auswahl aus 6 Audio-Spuren
- Kopieren von Videoszenen oder Tonstücken in andere Projekte (Schalter „Zwischenablage“ im „Spezial“-Menü)
- Aufteilen einer Szene nach Rhythmus (Schalter „Index“ im „Aufteilen“-Menü)
- Übergangseffekt ZI Seitenblättern

Kapitel 4: Übungsbeispiele

Wir empfehlen Ihnen, diese Übungsbeispiele in der von uns vorgegebenen Reihenfolge durchzuarbeiten. Zunächst werden Sie in die Videonachbearbeitung eingeführt, anschließend werden Sie Bogart SE durch speziellere Übungen (Insertschnitt, Nachvertonung, Betitelungen) kennen lernen. Bei den Beispielen gehen wir von einem Ein-Monitor-Betrieb im Video-Modus aus. Arbeiten Sie im VGA- oder DVI-Modus, können Sie entsprechende Änderungen der Bedieneroberfläche im „Kapitel 6: VGA-Modus“ nachlesen. Bitte beachten Sie, dass abhängig vom Gerätetyp die hier beschriebenen Funktionen leicht variieren können bzw. nicht verfügbar sind.

4.1 Beispiel 1: Ein kleines Videoprojekt

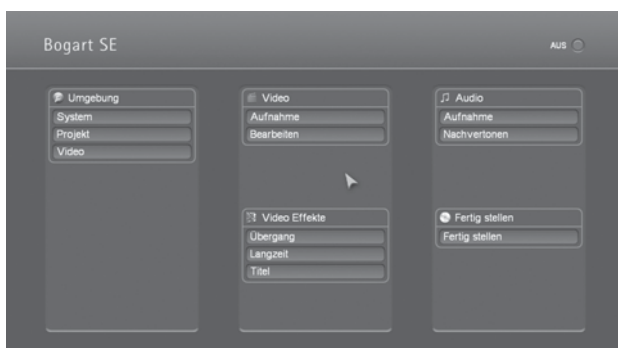
Dieses Beispiel führt Sie in die Systematik der Nachbearbeitung mit Bogart SE ein. Es handelt sich um ein einfaches Projekt ohne Sonderanwendungen und tiefer gehende Tricks. Als „Projekt“ wird in diesem Fall ein komplettes Video vom Rohmaterial bis zum fertigen Film bezeichnet.

Schritt 1: Auswahl des Rohmaterials

Für dieses Beispiel werden Sie Ihr eigenes Videomaterial benutzen. Nehmen Sie eine Kassette mit Rohmaterial (z.B. aus Ihrem letzten Urlaub), ganz gleich, ob DV oder HDV. Sie brauchen nur einige wenige Szenen, so dass Sie mit ca. 3 Minuten Material auskommen werden. Nehmen Sie abwechslungsreiches Material, damit das Projekt auch Spaß macht. Legen Sie die Kassette in Ihren Zuspeler (z.B. Camcorder) ein und spulen Sie ihn auf den Anfang des Bereiches, den Sie ausgewählt haben.

Schritt 2: Orientierung im Hauptmenü

Schalten Sie jetzt das Gerät ein und warten Sie, bis die Festplatte hochgefahren ist. Es erscheint das Hauptmenü, in dem mehrere Optionen zur Auswahl stehen. Insgesamt sind drei „Blöcke“ zu erkennen:



Umgebung (oben links)

Hier werden Sie Einstellungen wie z.B. die Trackball-Geschwindigkeit, das gewünschte Bildformat oder das aktuelle Projekt wählen.

Video (mitte)

Hier werden Sie das Videomaterial zunächst auf die Festplatte aufnehmen, es dort in einzelne bearbeitungsfähige Szenen zerlegen („Aufteilen“), diese Szenen bearbeiten („Trimmen“) und schließlich in einer neuen Reihenfolge anordnen. Außerdem setzen Sie hier Effekte zwischen den einzelnen Szenen (Übergangseffekte) ein und versehen eine der Szenen mit einem Kohlezeichnungseffekt (Langzeiteffekt). Sie fügen einen Titel hinzu und stellen abschließend Ihr Video fertig.

Audio (oben rechts)

Hier werden Sie zunächst ein Stück Musik und einen Kommentar aufnehmen und diese Tonstücke dann dem Video zufügen.

Diese Unterteilung in logische Schritte ermöglicht eine klar gegliederte Arbeitsweise. Sollten Sie an einer bestimmten Stelle einmal nicht zurecht kommen, lesen Sie einfach im Referenzteil (Kapitel 5) dieses Handbuches nach – dort wird jeder Schalter ausführlich erläutert.

Wie erreichen Sie die einzelnen Menüs?

Fahren Sie mit dem Bildschirmzeiger auf das jeweilige Feld. Klicken Sie dann zur Bestätigung mit der linken Taste des Trackballs darauf. Die rechte Taste führt Sie jeweils einen Schritt zurück.

Diese Handhabung benötigt bereits eine gewisse Kenntnis der Anwenderoberfläche. Wenn Sie mit diesen Anweisungen nicht vertraut sind, lesen Sie zuerst im Kapitel 2.2 über den Trackball und im Kapitel 3.2 über die Bedienelemente nach.

Schritt 3: Die Einstellungen

Bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen, müssen Sie Ihre gewünschten persönlichen Einstellungen vornehmen.

System

Positionieren Sie den Bildschirmzeiger auf dem Schalter „System“ und drücken Sie die linke Trackball-Taste, so dass Sie in das Menü gelangen.

Hier können Sie unter „Bedienung“ die für Sie geeignete „Trackball-Geschwindigkeit“ festlegen, wobei Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Geschwindigkeitsstufen haben.



Verlassen Sie dieses Menü nun wieder durch Klicken der rechten Trackball-Taste oder durch Auswahl des Hauptmenü-Symbols mit der linken Trackball-Taste.

Projekt

Nun können Sie die Einstellungen für Ihr Projekt vornehmen. Ein Klick auf diesen Menüpunkt (mit der linken Taste) führt Sie in das entsprechende Menü.

Sie sehen am oberen Rand den Schalter „Name“. Durch Klick auf das Feld rufen Sie die Tastatur auf, mit der Sie den gewünschten Namen der eingelegten Festplatte eingeben können.

Weiter unten sehen Sie den Schalter „Auswahl“. Wenn Sie ihn anklicken, sehen Sie eine Liste mit mehreren Projekten, die sich alle auf der Festplatte befinden und unabhängig voneinander bearbeitet werden können. Klicken Sie aber nun „Projekt 1“ an und bestätigen Sie mit „Ok“. Neben „Auswahl“ sehen Sie das Feld „P 1“, das Sie nun umbenennen. Dazu klicken Sie es an, so dass die Tastatur aufgerufen wird (Kapitel 3.2: Bildschirmtastatur) und Sie den bisherigen Namen löschen und den Titel „Erstes Übungsbeispiel“ eingeben können.

Der Schalter „Information“ gibt Auskunft über den Projektnamen, die Länge des Storyboards, die im Storyboard enthaltenen Szenen, die angewendeten Effekte und die in der Szenenablage enthaltenen Szenen.

Nun bestimmen Sie noch das „Format“ des Projektes. Möchten Sie DV-Material zuspulen, entscheiden Sie sich für eins der 4:3 bzw. 16:9 Projekte. Handelt es sich bei Ihrem Video aber um HDV-Material oder AVCHD Material, wählen Sie hier die Einstellung „HDV“.

An dieser Stelle soll nicht intensiv auf die Funktionen und Bedeutungen der Einstellungen eingegangen werden. Dazu später mehr! Stellen Sie den Bildausschnitt auf „Normal“.

Das Feld „Verbrauchte Festplattenkapazität“ gibt Auskunft über die schon verbrauchte prozentuale Kapazität und den noch freien Teil der Festplatte. Audio und Video werden nicht aufgeschlüsselt, sondern teilen sich den Platz.

Verlassen Sie dieses Menü anschließend wieder.

Video

Begeben Sie sich jetzt in das Menü „Video“ (falls vorhanden) und setzen Sie Ihren Video-Zuspieler in Betrieb. Nun können Sie den für Sie geeigneten Eingang auswählen. Haben Sie einen Videorekorder als Zuspieler angeschlossen, handelt es sich meistens um einen SCART-Eingang. Ist Ihr Zuspieler ein VHS-tauglicher Camcorder, wählen Sie FBAS; ist Ihr Camcorder SVHS- oder Hi8-tauglich wählen Sie einen SVHS Eingang. Haben Sie ein DV- oder ein Digital 8-Gerät angeschlossen, wählen Sie den DV-Eingang.

Sehen Sie Ihr Videosignal ordnungsgemäß, können Sie mit den davor platzierten Einstellreglern die Helligkeit, den Kontrast und die Farbe einstellen. Bei eingestelltem DV-Eingang sind

diese Schalter nicht anwählbar. Bei einem HDV Projekt ist der Punkt „Video“ nicht anwählbar, da hier nur über den DV Eingang zugespielt werden kann (AVCHD über USB).

Wenn Sie mit der Qualität des durchgeschleiften Bildes zufrieden sind, können Sie dieses Menü verlassen.

Schritt 4: Aufnehmen und Bearbeiten

Aufnahme

Wählen Sie nun das Menü „Aufnahme“. Im Hintergrund sehen Sie Ihr Video, wohingegen im Vordergrund eine Bedienleiste erscheint, in der Sie – nach einer Aufnahme – den Namen der Szene, die aufgenommene Zeit und die ungefähre Restzeit angezeigt bekommen. Die Menü-Symbole in der rechten unteren Ecke führen Sie in die Menüs „Bearbeiten“, „Aufnahme/Bearbeiten“, „Videoeinstellungen“ (falls vorhanden) und ins Hauptmenü.

Haben Sie einen DV-Rekorder als Zuspieler über die i-Link-Schnittstelle angeschlossen, können Sie mit den fünf Schaltern im unteren Bereich der Bedienleiste die „DV-Steuerung“ vornehmen. Beachten Sie aber, dass nicht jeder Rekorder oder Kamera dieses System perfekt unterstützt.

Sie können auf dem Rekorder (v.l.n.r.) das Abspielen des Materials stoppen, das Material abspielen, auf Pause stellen, zurückspulen und vorspulen.

Die beiden Schalter zum Spulen haben übrigens eine Dreifachbelegung: Der schnelle Vor- und Rücklauf ohne Bild wird im Stopp-Modus erzielt, ein langsamer Vor- und Rücklauf mit Bild kann während des Abspielens erreicht werden und ein Klicken der Schalter im Pause-Modus bewirkt ein bildweises Vor- und Zurückschalten.

Der Auswahlsschalter „Modus“ (falls vorhanden) bietet Ihnen bei einem DV-Projekt verschiedene Möglichkeiten, belassen Sie es aber hier bei „Normal“.

Mit dem Schalter in der linken unteren Ecke (sich gegenüberliegende Pfeile) haben Sie die Möglichkeit, diese Leiste an den oberen Bildschirmrand zu versetzen, mit dem darüber liegenden Schalter können Sie die Leiste auf die Funktionen zum Einblenden der größeren Leiste („Aufnahme“-Menü-Symbol) und zum Versetzen der Leiste reduzieren.

Warten Sie nun, bis eine schöne Stelle im Video erreicht ist. Durch Anklicken des roten Aufnahme-Symbols beginnt das System mit der Aufnahme.

Sobald die Aufnahme beginnt, wird die vorhandene Leiste durch eine kleinere ersetzt, die nur noch die aufgenommene Zeit anzeigt und über ein Stopp-Symbol verfügt. Dass Ihr Gerät tatsächlich aufnimmt, sehen Sie am laufenden Zähler.

Hinweis: Bei HDV Projekten sehen Sie während der Zuspulung kein Videobild.

Nehmen Sie nun vier bis fünf Einstellungen hintereinander auf. Drücken Sie erst danach auf das Stopp-Symbol. Ihre erste

Aufnahme ist „im Kasten“, also auf der Festplatte gespeichert. Nehmen Sie noch einige weitere Szenen auf. Verfahren Sie dazu, wie vorstehend beschrieben.

Die aufgenommenen Szenen werden zunächst automatisch mit „S 1“ bzw. „S 2“ usw. betitelt. Wenn Sie den Namen ändern möchten (z.B. in „Urlaub“), können Sie dieses Feld direkt nach der Aufnahme anklicken, so dass die Tastatur aufgerufen wird und Sie Ihre Änderungen vornehmen können. Halten Sie dann Ihren Zuspeler an und verlassen Sie anschließend das „Aufnahme“-Menü.

Bearbeiten

Jetzt betreten Sie das Menü „Bearbeiten“. Hier sehen Sie in der unteren Bildschirmhälfte den Bereich „Szenenablage“, in dem sich eine Reihe mit Ihren aufgenommenen Szenen befindet, die als kleine Bilder („Thumbnails“) dargestellt werden. Rechts über den Szenen können Sie den Namen Ihres Projektes ablesen, falls Sie es zuvor betitelt haben.

Es werden alle entstehenden Einzelszenen zur Bearbeitung in dieser Reihe untergebracht. Dabei können Sie je nach eingestelltem Video-Modus eine unterschiedliche Anzahl an Szenen auf einen Blick sehen. Danach müssen Sie mit dem waagerechten Schieberegler unter der Szenenablage rollen, um die folgenden Szenen zu sehen. Bei Bildschirmmodi mit hohen Auflösungen (z.B. VGA1280x1024) wird die Szenenablage mit mehreren Reihen kleiner Szenenbildchen dargestellt.

Sie können auch wahlweise mit den neben dem Schieberegler angeordneten Schaltern szenenweise vor- und zurückspringen bzw. an den Anfang oder ans Ende der Szenenablage springen. Falls Sie die Szenen im „Aufnahme“-Menü noch nicht umbenannt haben, besteht hier nochmals die Möglichkeit, den Szenen eigene Namen zu geben. Dazu müssen Sie die gewünschte Szene in der Mitte der Leiste platzieren, so dass sie größer dargestellt wird und die Länge darüber abzulesen ist. (Rollen Sie dazu entweder durch die Szenenablage oder klicken Sie die gewünschte Szene direkt an, so dass sie in die Mitte springt.)

Dann klicken Sie auf den unter der Szene befindlichen Schalter, um die Tastatur aufzurufen.

Jede Szene kann nun auch aus diesem Menü heraus abgespielt werden, sobald sie sich in der Mitte der Szenenablage befindet.

Klicken Sie auf das Abspielen-Symbol (Dreieck nach rechts) neben dem unteren Schieberegler, um das Abspielen, das Sie natürlich mit dem Stopp-Schalter bzw. der rechten Trackballtaste jederzeit beenden oder mit dem Pause-Schalter anhalten können, zu starten.

Ihr Video läuft nun von der Festplatte. Wenn sich Bild und Ton erfolgreich abspielen lassen, können Sie sicher sein, dass Ihre Installation erfolgreich war: Ihre Verkabelung stimmt, und die Kommunikation mit der Festplatte funktioniert auch.

Ihre aufgenommenen Szenen bestehen sicherlich aus mehreren unterschiedlichen Kameraeinstellungen. Damit diese

getrennt bearbeitet und neu arrangiert werden können, müssen Sie sie jeweils in mehrere Einzelszenen aufteilen.

Dazu klicken Sie auf den Menüpunkt „Aufteilen“ in der unteren Zeile des Menüs. Es erscheint das erste Bild der aktiven (in der Mitte der Szenen-ablage befindlichen) Szene und ein Auswahlmenü, das im unteren Drittel des Bildes eingeblendet wird. Dort steht in der oberen Zeile der Name der Szene (z.B. „Urlaub“). Daneben sehen Sie eine Zeitangabe, die die Länge der ausgewählten Trennposition darstellt (zu Beginn also 000.00:01).



Hier gilt es nun, die genauen Stellen zu finden, an denen eine Einstellung endet und die neue beginnt – die so genannten Trennpositionen. Dazu rufen Sie durch Auswahl des Schalters „Trennposition“ eine neue, schmalere Leiste auf, die das Auswahlmenü ersetzt. Nun können Sie durch die Szene rollen. Suchen Sie zunächst nach dem ersten Einstellungswechsel und „rollen“ Sie dann langsam an den Trennpunkt heran. Bestätigen Sie diesen dann mit einem Klick auf die linke Trackballtaste, woraufhin das Auswahlmenü wieder eingeblendet wird. Dort können Sie Korrekturen vornehmen, indem Sie mit Hilfe der „<“- und „>“-Tasten bildweise zurück- oder vorschalten.

Um zu überprüfen, ob Sie die Trennposition richtig gewählt haben, fahren Sie auf das letzte Bild der ersten Einstellung. Ein Klick auf die „>“-Taste muss das erste Bild der nächsten Einstellung zeigen, ein Klick auf „<“ das vorherige. Wenn Sie so verfahren sind, können Sie das ausgewählte „Teilstück“ abspielen (mit der Abspielen-Taste). Wollen Sie diese Szene behalten (sie also im späteren Video einsetzen), wählen Sie „Benutzen“. Wenn das Teilstück als ungeeignet erscheint, wählen Sie „Verwerfen“. Wenn Sie sich entschieden haben, ein Teilstück der Szene zu benutzen, bekommt der Name des Rests eine weitere Unterteilung, z.B. „Urlaub.1“ bzw. nach der nächsten Unterteilung „Urlaub.2“ usw.

Nachdem Sie diesen Schritt ausgeführt haben, stehen Sie wieder am Anfang des noch verbleibenden Materials. Gehen Sie jetzt weiter vor wie bisher, um alle Szenen des Materials zu isolieren.

Nun können Sie wieder zurück in das Bearbeiten-Menü gehen (Klick auf die rechte Taste).

Hier erscheinen nun alle als benutzt markierten Einstellungen als einzelne Szenen („Urlaub.1“, „Urlaub.2“ ... „Urlaub.Rest“). Auch die Ausgangsszene ist noch vorhanden („Urlaub“). Das Ursprungsmaterial wurde also nicht aufgeteilt, sondern es wurden Kopien der einzelnen Szenen erzeugt. Diese Kopien benötigen keinerlei zusätzlichen Platz auf der Festplatte.

Sie können die einzelnen Szenen nun direkt abspielen: Wählen Sie die Szene einfach per Klick an. Die angewählte Szene

springt in die Mitte der Szenenablage. Zusätzlich wird über der Szene die Länge angezeigt. Wenn Sie die markierte Szene ablaufen lassen möchten, klicken Sie einfach auf den Abspielen-Schalter.

Trimmen von Szenen

Nachdem alle Szenen aufgeteilt worden sind, können Sie nun zum Trimmen übergehen. Beim Trimmen wird die Szene am Anfang oder am Ende eingekürzt. Das Ergebnis soll eine Szene mit schönem Anfang und Ende sein, die außerdem die richtige Länge für das Gesamtwerk hat und frei von verwackelten Stellen sein sollte.

Durch Klick auf „Trimmen“ gelangen Sie in das entsprechende Menü. Im Hintergrund sehen Sie das erste Bild Ihres Videos, im Vordergrund befindet sich die Trimmen-Leiste, die ein Drittel des Bildes einnimmt. Dort steht in der oberen Zeile der Name der Szene, daneben wird deren Gesamtlänge angezeigt. Für diese Übung ist eine Zeit zwischen 3 und 10 Sekunden ideal. Wenn die aktuell angewählte Szene kürzer oder länger ist, verlassen Sie das Trimmen-Menü, und wählen Sie eine andere Szene aus.

Nun trimmen Sie den In-Punkt, also den Anfangspunkt der Szene. Durch Klick auf „IN“ wird die eingeblendete Leiste wieder durch eine schmalere ersetzt, in der Sie mit der Trackball-Kugel „herumfahren“ und so den In-Punkt bestimmen können. Wenn Sie nach rechts rollen, verkürzen Sie die Szene vom Anfang her, beim Rollen nach links verlängern Sie sie wieder. Durch Klicken der linken Trackball-Taste bestätigen Sie die vorgenommene Einstellung und gelangen zurück in das Trimmen-Menü. Dort können Sie die Schnittpräzision durch Benutzen der Einzelbildschalter „<“ und „>“ unterhalb des IN-Schalters noch weiter erhöhen. Den Out-Punkt bestimmen Sie, indem Sie auf „OUT“ klicken und in der nun wieder erscheinenden Leiste hin- und her rollen. Wenn Sie nach links rollen, verkürzen Sie die Szene vom Ende her, durch Rollen nach rechts verlängern Sie sie wieder. Auch hier können Sie mittels der Einzelbildschalter unterhalb des „OUT“-Schalters Korrekturen vornehmen.

In der Trimmen-Leiste sehen Sie oben neben dem Namen die neue Laufzeit der Szene. Neben dem „IN“-Schalter erscheint die Zeitinformation des ersten Bildes – 000.00:14 heißt zum Beispiel, dass Sie vierzehn Bilder eingekürzt haben. Neben dem „OUT“-Schalter erscheint die Zeitinformation des letzten Bildes.

Verlassen Sie nun per Klick auf die rechte Taste das Trimmen-Menü. Wählen Sie die nächste Szene an und trimmen Sie diese nach dem nun bekannten Muster usw., bis alle Szenen getrimmt sind.

Sie sollten nun eine Anzahl von Szenen in der Ablage sehen, die sinnvolle Namen tragen, ohne gravierende Wackler sind und jeweils eine Länge von 3 bis 10 Sekunden haben.

Das Storyboard

Diese Szenen gilt es nun anzuordnen. Bogart SE ermöglicht die freie Platzierung aller Szenen, ganz egal, in welcher Reihenfolge sie aufgenommen worden sind. Wählen Sie nun die Szene in der Szenenablage an, die als erste im fertigen Video erscheinen soll. Dann klicken Sie auf „Einfügen“ (im oberen Bildschirmbereich). Die Szene erscheint oben in der waagrecht verlaufenden Leiste (dem so genannten Storyboard), direkt in der Mitte.

Das Storyboard entspricht also später Ihrem fertigen Video.

Nun wählen Sie die zweite Szene an und klicken wieder auf „Einfügen“. Es erscheint eine Abfrage, ob die Szene vor oder nach der aktuellen Szene eingefügt werden soll. Diese Frage erscheint nur dann, wenn Sie auf der ersten Szene des Storyboards stehen (wenn sich die erste Szene also in der Storyboard-Mitte befindet und ihre Länge angezeigt wird). Normalerweise fügt Bogart SE die Szenen immer nach der aktuellen Szene ein. Die Abfrage ermöglicht die Platzierung einer Szene an die erste Stelle. Wählen Sie aber nun „danach“ aus. Jetzt befinden sich schon zwei Szenen im Storyboard.

Ordnen Sie nun alle weiteren Szenen nacheinander an. Als Endergebnis sollten alle Szenen, die Sie verwenden möchten, im Storyboard auftauchen.

Jede ins Storyboard eingefügte Szene erhält in der Szenenablage einen weißen Punkt in der rechten oberen Ecke.

Nun können Sie das fertige Video in der Rohfassung anschauen. Zunächst müssen Sie die erste Szene im Storyboard anfahren. Dazu haben Sie vier Möglichkeiten:



(1) Klicken Sie mit der linken Taste auf den unter dem Storyboard befindlichen Schalter „<“. Dadurch springt die erste Szene in die Mitte des Storyboards.

(2) Der Schieberegler unter dem Storyboard ermöglicht das Durchrollen mit der Kugel. Bewegen Sie den Schieber ganz nach links.

(3) Mit Hilfe des „<“-Symbols können Sie sich Szene für Szene an den Anfang des Storyboards bewegen.

(4) Sie können die gewünschte Szene direkt anklicken, so dass sie in die Mitte springt.

Mit Klick auf das Abspielen-Symbol rechts unter dem Storyboard wird nun das Video abgespielt, alle Szenen nacheinander in der von Ihnen angeordneten Reihenfolge. Fertig!

Wenn Sie nachträglich noch Platzierungen korrigieren möchten, z.B. eine Szene weiter vorn im Storyboard anordnen möchten, wählen Sie die Wunschszenen unten in der Szenenablage an, so dass sie in die Mitte springt. Klicken Sie nun im Storyboard die Szene an, nach der die ausgewählte Szene erscheinen soll. Jetzt klicken Sie auf „Einfügen“. Anschließend müssen Sie nur noch die „alte“ Szene im Storyboard anwählen und auf „Entfernen“ klicken. Fertig!

Das gleiche Ergebnis können Sie auch erzielen, indem Sie zuerst eine Szene im Storyboard anwählen und auf „Entfernen“ klicken. Automatisch wird dadurch die entsprechende Szene in der Szenenliste unten aktiviert. So brauchen Sie nur noch die neue Position anzufahren (also die Szene vor der neuen Wunschposition anzuwählen) und auf „Einfügen“ zu klicken.

Schritt 5: Effekte

Übergangseffekte

An dieser Stelle ist der harte Schnitt des Videos bereits fertiggestellt. Nun sollen noch einige Effekte hinzugefügt werden. Ein Klick auf die rechte Taste führt Sie zurück ins Hauptmenü.



Dort wählen Sie aus dem „Video“-Block nun „Übergang“ an. Wahlweise klicken Sie einfach das Menü-Symbol rechts unten im Bearbeiten-Menü an.

Im Menü „Übergangseffekte“ sehen Sie oben wieder das Storyboard an gewohnter Stelle, aber in der Mitte finden Sie jetzt immer Platz für zwei Szenen. Bewegen Sie die beiden Szenen, die Sie nun mit einem Effekt versehen möchten, in die Mitte. Nun können Sie zunächst den Abspielen-Schalter unter dem Storyboard anklicken, so dass die letzte Sekunde der ersten Szene und die erste Sekunde der zweiten Szene abgespielt werden und Sie den harten Schnitt zwischen den beiden Szenen betrachten können. Es gilt nämlich, einen Übergang zwischen den einzelnen Szenen zu definieren. Möglich ist hier von der einfachen Wischblende bis zum aufwendigen 3D-Effekt alles, was Bogart SE zu bieten hat.

Links unten im Menü finden Sie die Liste der einzelnen Effekte. Jeder Effekt wird durch den Namen und das jeweilige Symbol repräsentiert. Klicken Sie einfach auf den gewünschten Effekt, der daraufhin in den Markierungsbalken springt, also markiert wird, oder rollen Sie mit dem Schieber bzw. mit den Pfeil-Tasten durch die Liste, bis der richtige Effekt erreicht ist, den Sie daraufhin bestätigen.

Wählen Sie z.B. den Effekt „Überblendung“ (oder einen beliebigen Effekt aus, der die erste in der Mitte des Storyboards befindliche Szene weich in die zweite überblendet. Alle Effekte müssen zunächst berechnet werden und weisen danach ein blau umrandetes Symbol im Storyboard auf.

Nun kann der Effekt durch einen Klick auf das Abspielen-Symbol getestet werden. Dadurch wird ca. 1 Sekunde vor dem Effekt, der Effekt selbst und 1 Sekunde danach abgespielt.

Wählen Sie nun die nächste „Nahtstelle“ im Storyboard an. Dazu klicken Sie auf die „>“-Taste oder direkt auf die nächste Szene im Storyboard. Jetzt können Sie einen weiteren Übergangseffekt auswählen, zum Beispiel den Effekt „Balken“. Im Feld rechts neben der Effekte-Liste haben Sie die Wahl zwischen den Effekt-Optionen „Schieben“ und „Drüber“, können die Richtung der eingesetzten Balken anhand sechs verschiedener Pfeile bestimmen und die Anzahl der Balken festlegen. Wählen Sie „Schieben“, den nach oben gerichteten Pfeil und

die Anzahl „10“, so dass die neue Szene durch zehn von unten nach oben laufende Balken eingeleitet wird und die alte Szene aus dem Bild „schiebt“. Das Effekt-Symbol wird, nach einem Klick auf „Einfügen“ im Storyboard-Rahmen platziert, es ist rot umrandet. Das bedeutet, dass dieser Effekt noch gerechnet werden muss.

Doch zunächst können Sie den Effekt betrachten, um zu entscheiden, ob Sie ihn auch wirklich verwenden möchten, bevor Sie ihn endgültig berechnen lassen und hierfür – je nach Art und Länge – evtl. einige Rechenzeit des Systems abwarten müssen, wenn Sie die Funktion „Smart Rendering“ nicht aktiviert haben.

Wir empfehlen Ihnen, die Funktion zu aktivieren, so dass Sie eingefügte Effekte im Hintergrund berechnen lassen können, um währenddessen weiter zu arbeiten (Kapitel 5.1, Punkt (6)). Um den Effekt vor der Berechnung zu betrachten, klicken Sie auf den „Vorschau“-Schalter unterhalb des Storyboards, so dass sich ein Fenster öffnet, in dem je ca. 1 Sekunde vor dem Effekt, der Effekt selbst und 1 Sekunde nach dem Effekt abgespielt wird.

Bei einigen komplizierten Effekten ruckelt die Vorschau ein wenig, da die Anzahl der Bilder pro Sekunde geringer ist. Bei wenigen speziellen Effekten (z.B. „Rückwärts“) kann die Vorschau langsamer sein als der spätere Ablauf des Effekts. Natürlich können Sie auch anschließend andere Einstellungen bezüglich Typ, Richtung und Anzahl vornehmen und auch diese mit Hilfe der Vorschau betrachten.

Wenn Sie mit dem Effekt zufrieden sind, klicken Sie nun auf den „Berechnen“-Schalter rechts unterhalb des Storyboards. Dadurch öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Verlauf der Berechnung anhand eines blauen Balkens und der Vorschau verfolgen können.

Wenn Sie die Funktion „Smart Rendering“ aktivieren, ist kein Klick mehr auf den Schalter „Berechnen“ erforderlich, sondern Ihr eingefügter Effekt wird automatisch im Hintergrund berechnet, während Sie ggf. weitere Effekte einfügen.

Nach einigen Sekunden ist der Effekt fertig berechnet. Der Rahmen um das Effekt-Symbol im Storyboard erscheint nun blau statt rot. Fertig! Nun kann der Effekt durch einen Klick auf das Abspielen-Symbol getestet werden. Dadurch wird 1 Sekunde vor dem Effekt, der Effekt selbst und 1 Sekunde danach abgespielt.

Wenn Ihnen an einer Stelle ein Effekt als zu langsam oder zu schnell erscheint, können Sie die Ablaufgeschwindigkeit einstellen. Die Voreinstellung beträgt 1 Sekunde, Sie können aber auch auf den links oben befindlichen Schalter, der die Effektlänge anzeigt, klicken, um ein weiteres Fenster zu öffnen. Dort stellen Sie dann mit einem Schieberegler die Effektlänge bildgenau ein. Beschränken Sie sich aber hier auf maximal 3 Sekunden (die aber auch nur bei einer Szenen-Mindestlänge von 6 Sekunden zu empfehlen sind, da solche Szenen sonst nicht wirken). Die zu berechnenden Effekte müssen anschließend noch einmal neu gerechnet werden.

Langzeiteffekte

Nachdem alle Übergangseffekte eingefügt bzw. berechnet worden sind (alle Symbole also blau umrandet sind), können Sie nun zu den Langzeiteffekten übergehen. (Verwenden Sie „Smart Rendering“, so können Sie auch schon während der Hintergrundberechnung ein neues Menü betreten.) Langzeiteffekte verändern die einzelnen Szenen zum Teil oder in gesamter Länge.



Verlassen Sie das Menü „Übergangseffekte“ und rufen Sie das Menü „Langzeiteffekte“ durch Klick auf das nebenstehende Menü-Symbol auf.

Auf den ersten Blick sieht hier alles wie bei den Übergangseffekten aus. Allerdings finden Sie hier im Storyboard wieder nur eine Szene in der Bildmitte vor, genau wie im „Bearbeiten“-Menü.

Diese Szene stellt – grob gesagt – den Teil des Storyboards dar, auf den Sie einen Langzeiteffekt anwenden wollen. Sie können aber auch jederzeit bildgenau nachkorrigieren.

Langzeiteffekte verändern ein beliebig langes Teilstück des Storyboards. Beispiele: Aufhellen, Abdunkeln, mit Trickeffekten versehen.

In dieser Übung werden Sie ein Stück des Storyboards, nämlich genau eine Szene, in eine bewegte Kohlezeichnung verwandeln.

Wählen Sie zunächst eine geeignete Szene aus. Es sollte sich um eine Szene mit mindestens 5 Sekunden Gesamtlänge handeln, um eine schöne Wirkung zu erzielen. Diese Szene sollte möglichst keine Übergangseffekte aufweisen.

Klicken Sie auf die Effekte-Liste, durch die Sie (genau wie bei den Übergangseffekten) rollen können. Wählen Sie den Effekt „Kohlezeichnung“ aus, der das Videobild wie eine Schwarz-Weiß-Zeichnung erscheinen lässt. Im Feld rechts neben der Auswahl-Liste können Sie den gewünschten „Kontrast“ mit Werten zwischen 1 und 8 bestimmen. (Je höher der Kontrast, desto stärker die Abgrenzung zwischen hellen und dunklen Anteilen in der Szene.) Wenn Sie dies getan haben, klicken Sie auf „Einfügen“. Nun können Sie mit einem Klick auf „Vorschau“ die Szene mit dem eingefügten Effekt betrachten: Sie sieht aus wie eine bewegte Kohlezeichnung!

Mit dem oben links platzierten Schalter, der nach Einfügen des Effekts die Länge der gesamten Szene darstellt, können Sie ein Fenster aufrufen, in dem Sie die gewünschte Länge des Effekts angeben können. Nähere Informationen dazu lesen Sie bitte im Referenzteil nach (5.8 Langzeiteffekte).

Sagt Ihnen der Effekt zu, können Sie ihn berechnen lassen. Ein Klick auf den Abspielen-Schalter unter dem Storyboard spielt exakt die Länge des Effekts ab.

Verlassen Sie nun dieses Menü durch Klick auf die rechte Taste.

Schritt 6: Die Nachvertonung

Nun können Sie zur Nachvertonung übergehen, indem Sie das Menü „Audio Aufnahme“ betreten. Hier werden Sie einen Kommentar und ein Musikstück zu dem kleinen Film hinzufügen. Dazu müssen Sie nur eine CD mit geeigneter Musik bereitlegen. Oder schließen Sie einfach eine andere Audioquelle wie z.B. ein Kasettendeck oder Ihre Kamera mit Mikrofon an.

Audio-Aufnahme

Zunächst sehen Sie im Menü „Audio Aufnahme“ den Auswahlschalter „Eingang“.

Wählen Sie dort den Eingang aus, mit dem Ihr Audiozuspieler verbunden wurde. Sie sollten den Ton des Zuspielers nun hören und den Ausschlag in den Pegelmetern (oben links) sehen.

Prinzipiell funktioniert die Audio-Aufnahme ebenso wie das Aufspielen von Videomaterial. Das heißt, Sie starten Ihre Musikquelle, z.B. einen CD-Spieler, oder sprechen einen Kommentar. Um dieses Material auf der Festplatte zu erfassen, müssen Sie natürlich zunächst den roten Aufnahmeschalter rechts unten im Menü anklicken. Das links daneben befindliche Zählwerk beginnt dann zu laufen (wie in der Video-Aufnahme). Sprechen Sie einen kurzen Kommentar ins Mikrofon, z.B. „Mein erstes Video mit Bogart SE“, und spielen Sie dann ein kurzes Musikstück Ihrer Wahl auf das Gerät.



Um Musik über das CD-Laufwerk einzuspielen, klicken Sie auf den Schalter so dass sich das Fenster „CD Import“ öffnet.

Öffnen Sie das Laufwerk und legen Sie Ihre CD ein.

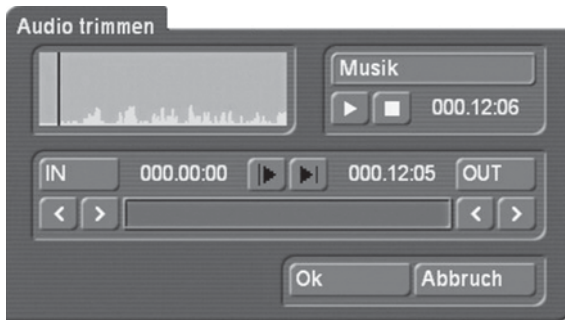
Schließen Sie das Laufwerk wieder und klicken Sie auf den Schalter „CD Inhalt anzeigen“, so dass sämtliche Audiotitel angezeigt werden.

Markieren Sie nun den gewünschten Titel in der Liste. Wird im kleinen Kästchen über dem senkrechten Schieberegler ein Kreuz angezeigt, klicken Sie auf den gewünschten Titel. Zeigt das Kästchen ein Häkchen an, markieren Sie den gewünschten Titel und achten Sie darauf, dass sich ein Häkchen vor dem Titel befindet. Zeigt das Kästchen waagerechte Striche an, klicken Sie bitte hinein, so dass ein Kreuz oder Häkchen erscheint (s. Kapitel 3.2, Schieberegler). Anschließend bestätigen Sie mit „Ok“.

Nach dem Einlesen schließt sich das Fenster „CD Import“ automatisch, und Sie sehen den Titel in der Tonstück-Liste aufgeführt. Die ausführliche Bedienung dieses Fenster können Sie im Kapitel 5.10, Punkt (15) nachlesen.)

Über den Abspielen-Schalter können Sie hören, wie das Ergebnis Ihrer Audio-Aufnahmen klingt. Mit der „Trimmen“-Funktion können Sie den Anfang oder das Ende der Tonstücke bildgenau beschneiden, gegebenenfalls nachdem Sie die Aufnahme zuvor in weitere Einzelstücke aufgeteilt haben (dazu haben Sie den Schalter „Aufteilen“ angeklickt).

Das Audio-Trimmen funktioniert fast so wie im Videoteil. Klicken Sie „Trimmen“ an, öffnet sich folgendes Untermenü:



Sie klicken also wahlweise den „IN“- oder den „OUT“-Schalter an (je nachdem, ob Sie das Tonstück vorn oder hinten einkürzen möchten) und rollen dann durch die Aufnahme. Alternativ können Sie natürlich auch mit den Einzelbild-Schaltern trimmen: Ein Klick auf das „|>“-Symbol spielt die ersten 3 Sekunden ab, ein Klick auf das „>|“-Symbol die letzten 3 Sekunden. So ist es viel leichter, das genaue Ende eines langen Tonstückes zu finden, da es nicht notwendig ist, das gesamte Stück abzuspielen, um das Ende zu prüfen. Auf weitere Sonderfunktionen dieses Menüs gehen wir in Übungsbeispiel 3 ein.

Benennen Sie nun Ihr Musikstück und Ihren Kommentar. Klicken Sie dazu einfach unten links in die braune Zeile mit dem vom System vorgeschlagenen Namen und verändern Sie diesen mittels der daraufhin eingeblendeten Tastatur.



Verlassen Sie nun das Aufnahmemenü und wechseln Sie in das Menü „Nachvertonen“.

Nachvertonen

Hier sehen Sie oben wieder das Storyboard. Darunter befinden sich waagerechte Streifen: die Tonspuren



Die oberste Spur ist durch den Originalton (Kamera-Symbol) des Videos belegt, wohingegen die Kommentar-Tonspur (Mikrofon-Symbol), die Spur(en) für Hintergrundmusik (Noten-Symbol) (und die Effekt-Spuren (FX)) frei sind. Natürlich können Sie diese restlichen fünf bzw. zwei Spuren beliebig nutzen – die Namen und die rechts angebrachten Symbole sind nur eine Orientierungshilfe.

Wenn die Tonstücke berechnet werden müssen, sehen Sie ganz oben (direkt unterhalb der Szenen) einen Farbkontrollstreifen, der entweder rot, blau oder gelb ist (auch auf Teilabschnitten in der Länge einer Szene im Storyboard). Ein roter Streifen steht dabei für eine Übersteuerung, ein gelber für

„noch zu berechnen“ und ein blauer symbolisiert einen fertig berechneten Abschnitt.

Aktivieren Sie die Kommentar-Tonspur, indem Sie entweder auf das Mikrofon-Symbol oder auf die Spur selbst klicken, so dass diese hervorgehoben wird. Klicken Sie anschließend auf den „Einfügen“-Schalter und wählen Sie nun Ihren selbst gesprochenen und betitelten Kommentar in der sich öffnenden Tonstück-Liste an. Bestätigen Sie mit „Ok“ – der Kommentar wird nun als Streifen unter der Szene abgelegt, die Sie im Storyboard ausgewählt hatten. Falls Sie sich geirrt haben und den Kommentar erst in der nächsten Szene beginnen lassen möchten, löschen Sie das fehlerhaft platzierte Tonstück, indem Sie auf „Entfernen“ klicken. Achten Sie aber darauf, dass dieses Tonstück farbig unterlegt ist, denn Sie wissen ja: Immer nur die Szene, die in der Szenenablage hervorgehoben ist (oder in der Storyboard-Mitte erscheint), kann unmittelbar bearbeitet werden!

Hat das Tonstück noch nicht die richtige Länge, können Sie mit dem „Zeitraum“-Schalter ggf. nachkorrigieren. Lesen Sie dazu im Übungsbeispiel 4.3 (Nachvertonung, Schritt 3) nach. Sie sehen außerdem, dass der Farbstreifen unter dem Storyboard jetzt in einem Teilbereich gelb leuchtet, da das Tonstück noch nicht berechnet worden ist. Klicken Sie auf „Berechnen“, so dass der Ton der Originalspur und der Kommentar nun übereinander gelegt werden. Nach der Berechnung können Sie Bild und Ton durch Anklicken des Abspielschalters überprüfen.

Führen Sie die gleichen Arbeiten mit Ihrem Musikstück aus, das Sie aber in die dritte Spur (Hintergrundmusik) legen, am besten eine Szene vor Beginn des Kommentars.

Falls Ihnen der Kommentar zu leise und die Musik zu laut ist, und Sie diese Einstellungen noch nicht im Aufnahme-Menü korrigiert haben, haben Sie auch hier die Möglichkeit, Änderungen vorzunehmen. Wählen Sie dazu den Kommentar in der Kommentar-Tonspur an, so dass das Symbol farbig markiert ist. Rollen Sie den „Lautstärke“-Schieber nach rechts, so dass sich der rechts angezeigte dB-Wert erhöht. Geben Sie etwa 5 dB hinzu. Dann klicken Sie unter dem Storyboard das Musikstück in der Hintergrundmusik-Tonspur an. Schieben Sie dann den „Lautstärke“-Regler um 3-5 dB nach links.

Nach dem „Berechnen“ wird der Kommentar lauter und die Musik leiser sein, so dass der Kommentar deutlicher herausgestellt wird. Nach Beendigung der veränderten Stücke pegelt sich alles wieder auf die ursprünglich vorgegebene Lautstärke ein. Ein Klick auf den Play-Schalter bietet die Möglichkeit, das Storyboard von der aktiven Videoszene an mit Ton abzuspielen. Dazu sehen Sie eine Einblendung der Aussteuerung.

Es stehen noch weitere Möglichkeiten zur Optimierung des Audioteils zur Verfügung, auf die aber erst in den kommenden Übungen eingegangen wird. Lesen Sie bei Interesse auch im Referenzteil (Kapitel 5) die Erläuterungen zur Nachvertonung. Nun können Sie das Menü „Nachvertonen“ verlassen.

Schritt 7: Fertig stellen Ihres ersten Videos

Nun ist Ihr Video eigentlich fertig. Klicken Sie im Hauptmenü auf „Fertig stellen“. Wenn Sie alle zu berechnenden Effekte und Tonstücke in den einzelnen Untermenüs bereits durchgerechnet haben, werden Sie bei einem DV-Projekt nur noch die Funktion „Bereich wählen“ und die Schalter im Feld „Ausspielen“ anklicken können.

Andernfalls (und auch bei schon berechneten Effekten in einem HDV-Projekt) steht die Funktion „Berechnen“ zur Verfügung, zu der wir aber erst gleich kommen.

Klicken Sie den Auswahlsschalter „Ausspielen“ an, so dass sich die Optionen „Analog“ (nicht möglich im VGA Modus oder im DVI Modus), „DV“ und „HDV“ (nur verfügbar, wenn es sich um ein HDV-Projekt handelt) öffnen. Entscheiden Sie sich für die gewünschte Ausspielung.

Haben Sie sich für „Analog“ entschieden und sind Ihre Effekte noch nicht vollständig berechnet, so klicken Sie nun auf den Schalter „Berechnen“ (damit werden alle notwendigen Berechnungen im Sammelauftrag erledigt. Ihnen wird in einem Vorschaufenster durch einen blauen Streifen, der sich aufbaut, und durch Auflistung der Effekte angezeigt, wie weit der Berechnungsvorgang fortgeschritten ist.)

Nach Abschluss der Berechnung können Sie ggf. auf „Bereich wählen“ klicken, so dass Sie das schon bekannte Zeitraum-Menü betreten und – falls Sie nicht das gesamte Storyboard überspielen möchten – mittels der IN- und OUT-Schalter den Bereich bestimmen können, der nun aufgezeichnet werden soll. Klicken Sie anschließend auf den neben dem „Analog“-Schalter angeordneten Abspielen-Schalter. Die Ausspielung wird sofort aktiviert.

Hinweis: Das Ausspielen über den analogen Ausgang ist nur möglich, wenn die Bildschirmeinstellung auf „Video“ eingestellt, und damit das Menü auf Video dargestellt wird.

Haben Sie „DV“ gewählt, können Sie – nachdem Sie alle Effekte haben berechnen lassen (s.o.) – anschließend auf den Schalter „DV-Recorder-Steuerung“ klicken, so dass die entsprechende Bedienleiste erscheint, und Sie die gewünschte Stelle auf dem DV-Band auswählen können, bevor Sie das Ausspielen mit Klick auf den Play-Schalter starten. Während des Auspielens sehen Sie kein Bild!

Haben Sie die „HDV“-Ausspielung gewählt, muss das Material noch einmal berechnet werden (s.o.), unabhängig davon, ob die Effekte bereits für DV berechnet waren. Dies kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Anschließend können Sie wie bei der Ausspielung des DV-Materials (s.o.) verfahren.

Natürlich können Sie Ihr fertiges Video auch auf DVD brennen. Dazu wählen Sie in der Liste im linken unteren Bildschirm-Viertel das Programm „DVD-Arabesk“ an und klicken rechts auf die Option „Programm starten“. Dadurch gelangen Sie ins DVD-Menü, dessen Bedienung Sie im separaten DVD-Arabesk Handbuch nachlesen können.

Wir weisen hier auf die etwas weitergehenden Beispiele „Insertschnitt“ und „Nachvertonung“ sowie „Betitelung 1 und 2“ hin. Diese Beispiele gehen an einigen Stellen mehr in die Tiefe, die wir hier nur grob berührt haben.

4.2 Beispiel 2: Insertschnitt

Nachdem Sie Ihre ersten Schnitterfahrungen gemacht haben, werden Sie nun einige speziellere Übungen durchführen.

Was macht die modernen Musikvideos aus? Sie hören ein durchgehendes Musikstück. Die Kamera konzentriert sich teilweise auf den Interpreten, teilweise werden aber völlig losgelöste Szenen überblendet.

Die gleiche Situation entsteht zum Beispiel bei Vorträgen, Interviews, Hochzeitsreden etc.

Unsere Übungen in diesem Kapitel gehen davon aus, dass Sie sich bereits mit der Anwenderoberfläche vertraut gemacht haben. Die Anweisungen sind daher nicht mehr so detailliert.

Sie werden ein Musikvideo erstellen, wie Sie es vielleicht bei den Fernsehsendern „MTV“ oder „VIVA“ bereits gesehen haben. Dazu werden Sie hauptsächlich den Insertschnitt verwenden, den Sie an dieser Stelle kennen lernen.

Schritt 1: Vorbereitungen

Zunächst benötigen Sie das Rohmaterial. Sie brauchen eine längere Szene, möglichst durchgehend, mit stets lippen-synchronem Ton. Ihre singende Freundin bzw. Ihr singender Freund, einfach mit dem Camcorder aufgenommen, wird dabei ein gutes Bild abgeben. Aber auch ein Nachrichtensprecher oder Ansager eignet sich.

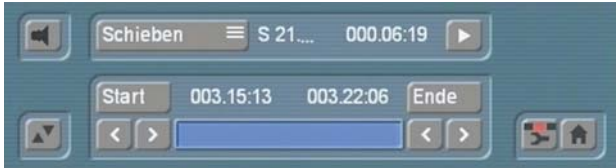
Das zusammenhängende Stück (Ihr „Hintergrund“) sollte mindestens 30 Sekunden lang sein, gern aber auch länger. Nun brauchen Sie noch einige Szenen, die mit „Insertschnitt“ auf das lippen-synchrone Video aufgelegt werden sollen. Solche Szenen sollten deutlich andere Inhalte haben als das Hintergrundvideo – z.B. einen Sonnenuntergang, ein Autorennen etc.

Trimmen Sie diese Szenen so ein, dass sie je ca. 5 Sekunden lang sind. Eine Insert-Einlage sollte auf eine mindestens 10 Sekunden lange Originalszene aufgesetzt werden, um gut zu wirken. Für drei Inserts benötigen Sie also mindestens 30 Sekunden Originalmaterial.

Schritt 2: Bearbeiten

Gehen Sie jetzt in das „Bearbeiten“-Menü. Legen Sie die Hintergrundszene aus der Szenenablage per „Einfügen“ in das Storyboard.

Wählen Sie nun die erste zu insertierende kurze Szene in der Szenenablage an und klicken Sie auf den Schalter „Insert“ (ganz links). Sie sind nun in einem Zeiteinstellungs-Menü, in dem Sie die Bilder (und nicht den Ton) der Insert-Szene frei auf dem Hintergrund (der auf dem Bildschirm dargestellt ist) platzieren können. Momentan steht die Insert-Szene noch ganz am Anfang der Hintergrundszene.



Sie werden nun zunächst 3 Sekunden der Hintergrundszene ablaufen lassen, bevor die erste Insert-Szene erscheint. Dazu stellen Sie den in Ihrer Leiste links oben befindlichen Auswahl-schalter auf „Schieben“, so dass darunter die Option „Start“ erscheint, die Sie nun anklicken.

Jetzt können Sie das erste abzudeckende Bild des Hintergrundes einstellen. Rollen Sie auf 3 Sekunden (der Zeitpunkt wird rechts im Menü angezeigt) und bestätigen Sie mit der linken Taste. Klicken Sie dann auf die rechte Taste, um zurück ins „Bearbeiten“-Menü zu gelangen.

Sehen Sie sich das Storyboard einmal an. Es stehen jetzt drei Szenen im Storyboard – die mittlere mit einem Symbol im Bild: Zuerst die 2-3 Sekunden Hintergrund, dann die Insert-Szene, dann der Rest des Hintergrundes. Die Insert-Szene ist dabei mit dem Symbol markiert worden.

Diese Aufteilung in zwei Hintergrundszenen (die übrigens wieder zu einer verschmelzen würden, wenn Sie die Insert-Szene aus dem Storyboard entfernen würden) ermöglicht Ihnen, weitere Insert-Szenen in denselben Hintergrund einzufügen. Spielen Sie das Storyboard einmal von der ersten Szene an ab. Sie sehen die Hintergrundszene, dann einen harten Schnitt auf die Insertszene, dann wieder die Hintergrundszene. Der Ton der Hintergrundszene ist die ganze Zeit lippensynchron zu hören.

Verschieben Sie die Insertszene jetzt ein wenig nach hinten. Dazu klicken Sie diese im Storyboard an und wählen „Zeitraum“ (rechts neben dem „Insert“-Schalter), so dass Sie wieder im Zeiteinstellungs-Menü sind und die Hintergrundszene sehen. Hier können Sie nun die Insert-Szene verschieben („Start“) oder von vorn („IN“) bzw. hinten („OUT“) verkürzen, wobei Sie für das Kürzen den Auswahl-schalter auf „Trimmen“ stellen müssen. Mit Hilfe des Schalters „Trimmen E“ können Sie die Insert-Szene einkürzen, während Sie sie im Hintergrund sehen.

Klicken Sie auf „Start“ und rollen Sie etwas vor (auf ca. 4 Sekunden). Fertig! Anschließend können Sie das Menü verlassen.

Jetzt können Sie mit dem zweiten Insertvorgang beginnen. Klicken Sie auf die letzte Szene im Storyboard (den Schlussteil der Hintergrundszene). Anschließend klicken Sie auf die zweite

zu insertierende Szene in der Szenenablage und wählen „Insert“, so dass Sie nun wieder im Zeiteinstellungs-Menü sind. Diesmal ist der vorgeschlagene Startpunkt wieder der Anfang der Szene. Der zweite Insert würde also hart auf den ersten Insert folgen. Das ist aber hier nicht beabsichtigt – es sollen einige Sekunden des Hintergrundes zwischen den beiden Inserts ablaufen.

Klicken Sie daher wieder auf „Schieben“ und anschließend auf „Start“ und bewegen Sie den Anfang des Inserts nach rechts; ca. 3-4 Sekunden genügen. Verlassen Sie anschließend wieder das Menü.

Im „Bearbeiten“-Menü sind jetzt bereits fünf Szenen zu erkennen. Die beiden Inserts haben die Hintergrundszene also in folgende fünf Teilabschnitte aufgeteilt:

1. die Hintergrundszene vor dem Insert
2. den ersten Insert
3. die Hintergrundszene zwischen dem ersten und dem zweiten Insert
4. den zweiten Insert
5. und schließlich die restliche Hintergrundszene nach dem zweiten Insert.

Jetzt können Sie den dritten Insert in das Reststück am Ende des Storyboards einlegen. Dazu verfahren Sie nach dem bekannten Muster: Die letzte Szene im Storyboard anklicken, die dritte Insert-Szene in der Szenenauswahl anwählen, dann „Insert“ anklicken und schließlich den Startpunkt etwas verschieben.

Das Musikvideo ist nun im Grunde fertig. Die Rohfassung kann schon komplett abgespielt werden. Abwechselnd werden jetzt die Hintergrund- und Insertstücke ablaufen, untermalt vom lippensynchronen Ton des Hintergrundes.

Schritt 3: Effekte und Fertigstellen

Jetzt sollen noch einige Übergangseffekte hinzugefügt werden. Dies geschieht im Grunde wie beim normalen, mit „Einfügen“ erzeugten Storyboard (Übungsbeispiel 1). Fügen Sie also Übergangs- und Langzeiteffekte hinzu – die Lippensynchronität bleibt hierbei voll erhalten.

Anschließend betreten Sie über das Hauptmenü das Menü „Fertig stellen“ und klicken dort „Berechnen“ an. Das erspart Ihnen die Prüfung in jedem einzelnen Menü, ob Sie auch alle Berechnungsaufträge schon erteilt hatten.

Links neben diesem Schalter erhalten Sie einen Hinweis, ob Effekte oder Audio in diesem Menü gerechnet oder ungerechnet sind.

Tipps – Es gibt einige Besonderheiten, auf die wir an dieser Stelle hinweisen wollen:

- Die Überblendungen legen Teile des vorher abgedeckten Ma-

terials frei. Anstelle also hart auf die Insert-Szene zu schneiden, wird diese zum Beispiel weich eingeblendet. Wenn Sie den Insertschnitt einmal zum „Flicken“ verwackelter Teile eines wichtigen Videostückes (etwa einer Hochzeitsrede) verwenden wollen, müssen Sie bedenken, dass die Insert-„Flicken“ dann etwas Reserve beinhalten müssen.

- Sie haben die Möglichkeit, zwei Insert-Szenen ineinander zu überblenden, indem Sie sie mit einem Übergangseffekt verbinden.
- Die Länge der Effekte wird durch die Länge der Insert-Szene begrenzt.

So, nun sollte Ihr Musikvideo fertig sein! Es wird vielleicht noch kein Kandidat für „MTV“ sein - aber Ihnen sind sicher die Möglichkeiten klar geworden, die sich hinter dem „Insert“-Schalter verbergen. Sie können ein Hochzeitsvideo auflockern, ohne die Reden etc. zu unterbrechen, Sie können „Flicken“ setzen oder Sie können Bild-im-Bild-Effekte mit ununterbrochenem Hintergrundton gestalten. Es gibt viele Einsatzmöglichkeiten, die Sie sicher in Zukunft selbst erforschen werden.

4.3 Beispiel 3: Nachvertonung

Dieses Beispiel soll sich intensiv mit den Möglichkeiten der Nachvertonung auseinandersetzen. Es setzt voraus, dass die Übungsbeispiele 1 und 2 bereits bekannt sind.

Ziel dieses Beispiels ist die perfekte Nachvertonung eines Videos mit Korrektur des Originaltons, vielen Kommentaren und passender Hintergrundmusik.

Schritt 1: Vorbereitungen

Die Geräteanschlüsse haben Sie erfolgreich vorgenommen.

Nun benötigen Sie ein Beispiel-Video, das Sie nach Durcharbeiten der vorstehenden Übungen leicht erstellen können. Fertigen Sie ein solches Video mit einer Länge von 2-4 Minuten an und berechnen Sie alle Effekte. Einer der wichtigsten Grundsätze bei der Nachvertonung ist nämlich, dass das Video vollständig fertiggestellt sein sollte. Veränderungen und Verschiebungen des Videomaterials könnten andernfalls die ausgefeilte Nachvertonung hinfällig machen!

Sie können allerdings auch nach kompletter Fertigstellung (also einschließlich der Nachvertonung) weitere Szenen vorn oder hinten an das Storyboard anfügen bzw. Szenen löschen, die in das Video eingebunden sind. Sie bekommen aber je nach Aktion eine entsprechende Warnung und können dann entscheiden, ob Sie den Vorgang wirklich ausführen möchten. Insertschnitte können auch nach erfolgter Nachvertonung völlig unkompliziert vorgenommen werden, da diese keine Veränderungen am Zeitablauf und am Ton nach sich ziehen.

Schritt 2: Aufnahme

Jetzt gehen Sie im Audio-Teil in das Menü „Audio Aufnahme“. Hier haben Sie rechts oben die Möglichkeit, den Eingang für Ihre Audioquelle zu bestimmen. Sie haben die Wahl zwischen mehreren Optionen, je nach Anschluss der Audioquelle. Hinweis: Haben Sie eine Mono-Tonquelle angeschlossen, achten Sie darauf, unter „Modus“ die Option „Mono“ anzuwählen, so dass Sie den Ton trotzdem in Stereo hören können.

Sie benötigen zur Vertonung des in Schritt 1 genannten Videos ein Musikstück (z.B. von einer CD oder von Musikvideo-TV-Kanälen) und mehrere Kommentare Ihrer Wahl.

Wichtiger Hinweis: Steuern Sie Ihre Aufnahmen nicht zu hoch aus. (Achten Sie darauf, dass die Aussteuerungs-Anzeige nicht rot wird!)

Wenn Sie kaum nachvertonen, können Sie den gelben Bereich des Pegels gut nutzen, so dass Sie keine Qualität verschenken und bei der Wiedergabe kein zu leises Signal erhalten. Haben Sie sich eine aufwändigere Nachvertonung vorgenommen, sollten Sie bewusst niedrig aussteuern, da es schon zu Übersteuerungen kommen kann, wenn bei der Aufnahme zweier Tonspuren der gelbe Bereich sichtbar war. Die Aussteuerungsanzeige hat eine Spitzenwertanzeige. Der höchste Wert wird durch eine kleine Markierung für einen Moment angezeigt. Dadurch sind auch kurze Spitzen leicht zu erkennen und eine Übersteuerung kann vermieden werden. Übersteuerungen können Sie zwar durch gezieltes Herunterregeln später wieder ausgleichen, aber es ist viel einfacher, bereits bei der Aufnahme darauf Rücksicht zu nehmen.

Nehmen Sie jetzt die Tonstücke und die Kommentare auf. Benennen Sie diese dann, wie Sie es bereits in den vorausgegangenen Beispielen geübt haben.

Sie werden die Musikaufnahme am Anfang und am Schluss trimmen wollen, weil Sie mit Sicherheit die Startzeitpunkte des Abspielens und der Aufnahme nicht exakt zeitgleich geschafft haben. Dazu gehen Sie vor, wie im ersten Übungsbeispiel beschrieben.

Schritt 3: Platzieren und Abmischen

Danach betreten Sie das Menü „Nachvertonen“. Hier geht es nun darum, die einzelnen aufgenommenen Tonstücke perfekt zu arrangieren und digital abzumischen.

Zunächst wählen Sie die erste Szene im Storyboard an, so dass diese in der Mitte erscheint. Anschließend wählen Sie die (erste) Musik-Spur aus, indem Sie entweder auf das Noten-Symbol oder direkt auf die Spur klicken. Nun klicken Sie auf „Einfügen“, wählen in der sich öffnenden Tonstückliste das Musikstück an und bestätigen mit „Ok“.

Falls das Musikstück trotz Trimmens zu lang ist und das Ende der Tonspur außerhalb des Storyboards liegt, verkürzen Sie einfach das Ende der Tonszene: Gehen Sie zurück ins Menü Aufnahme, Bearbeiten und trimmen Sie das Tonstück. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie lang Ihr Storyboard insgesamt (inkl. der eingefügten Effekte) ist, sehen Sie im „Fertig stellen“-Menü unter „Länge des Storyboards“ nach. Kürzen Sie Ihr Musikstück auf dieselbe Länge.

Ist das Musikstück zu kurz, um das gesamte Storyboard auszufüllen, wählen Sie entweder die Szene an, in der das soeben eingefügte Tonstück endet, oder wählen Sie das Tonstück direkt an, und klicken Sie erneut auf „Einfügen“. Die Tonaufnahme wird jetzt passgenau an die vorhergehende angehängt. (Natürlich ist es genauso gut möglich, Musikszenen auszutauschen. Dazu klicken Sie das eingefügte Musikstück an, wählen den Schalter „Entfernen“ und setzen – wie bereits geübt – ein anderes Tonstück ein.)

Nun nehmen Sie die Platzierung der Kommentare vor. Klicken Sie auf die Kommentarspur, so dass diese aktiv wird.

Suchen Sie nun die Szene im Storyboard, an der Sie ungefähr den ersten Kommentar einfügen möchten und platzieren Sie sie mittig. Klicken Sie auf „Einfügen“, wählen Sie den ersten Kommentar in der Tonstückliste und bestätigen Sie mit „Ok“. Der Kommentar erscheint in der Kommentar-Tonspur, und zwar am Anfang der ausgewählten Szene.

Nun kommen Sie zur Feineinstellung, also zur richtigen Platzierung des Kommentars.

Spiele Sie zunächst das Video an der Kommentarstelle ab (Abspielen-Symbol links neben dem Rollbalken des Storyboards). Sie sehen das Video und hören dazu nur den Kommentar. Außerdem sehen Sie die Aussteuerungsanzeige. Klicken Sie anschließend auf „Zeitraum“, wählen Sie dort „Schieben“ an und verschieben Sie den „Start“-Punkt, so dass Sie den Kommentar jetzt früher oder später beginnen lassen können, und zwar szenenübergreifend. Rollen Sie auf die ideale Position und prüfen Sie diese erneut durch Abspielen des Stückes.

Wenn Sie die Platzierung beendet haben, kehren Sie in das Menü „Nachvertonung“ zurück.

Jetzt ist es an der Zeit für die erste Berechnung! Klicken Sie auf den Kommentar in der Kommentarspur und wählen Sie dann „Berechnen“. Das System berechnet jetzt die Tonspuren an der Stelle des Kommentars. Wenn die Berechnung beendet ist, spielen Sie das Storyboard ab (Abspielen-Symbol rechts neben dem Rollbalken).

Achten Sie genau auf die Lautstärkeverhältnisse zwischen Kommentar, Originalton und Hintergrundmusik. Es ist sehr wahrscheinlich, dass diese Verhältnisse nicht stimmen. Oftmals wird der Kommentar viel zu leise sein und vor allem von der Hintergrundmusik übertönt werden.

Diese Verhältnisse können Sie nun optimieren.

Momentan haben Sie ein Stück Ton in der Kommentar-Ton-

spur angewählt. Der Regler „Lautstärke“ regelt deshalb den Kommentar über dessen gesamte Laufzeit. Sie können ihn leiser (= negative dB-Werte) oder lauter (= positive dB-Werte) regeln. Nach erneuter Berechnung können Sie das Ergebnis sofort überprüfen. Auch in der Tonspur sehen Sie den Lautstärkeverlauf in einer Hüllkurve grafisch dargestellt.

Oft wird es aber notwendig sein, die Hintergrundmusik und/oder den Originalton während der Laufzeit eines Kommentars abzusenken, um diesen stärker hervorzuheben. Dazu müssen Sie nur bei angewähltem Kommentar die „Nachbarspuren“ gewissermaßen aus dessen Blickwinkel regeln.

Dazu klicken Sie auf den Schalter „Korrektur“ und wählen dort zunächst das Kamera-Symbol, das für die Originalton-Spur steht, an. Nun verschieben Sie den rechts daneben befindlichen Schalter und korrigieren so den Originalton aus Sicht des Kommentars. Anschließend wählen Sie in der „Korrektur“-Liste das Noten-Symbol an und senken die Musik mit dem rechts daneben befindlichen Schalter zum Beispiel um 10 dB ab. So wird sie während der Laufzeit des Kommentars – und nur während dieser – um 10 dB abgesenkt.

Justieren Sie den Regler solange, bis Sie – jeweils nach der Berechnung – Ihre ideale Abmischung erreicht haben.

Wenn Sie möchten, dass die Lautstärkeveränderungen nicht hart und abrupt, sondern weich und behutsam erfolgen und es so klingen soll, als ob Sie ein Audio-Mischpult mit der Hand nachregeln, klicken Sie bei aktivem Kommentar auf den Schalter „Tonblende“.

Sie sehen zwei Schieberegler, nämlich „Einblendung“ und „Ausblendung“, sowie mehrere vorgegebene Werte zwischen 1/2 Sekunde und 10 Sekunden. Ein Einblendwert von 0 Sekunden bedeutet eine harte, also sprunghafte Lautstärkeänderung. Ein Wert von 1 Sekunde bedeutet, dass alle eingestellten Lautstärkeänderungen über den Zeitraum von 1 Sekunde weich stattfinden. Das gilt ebenso für die eigentlich betroffene Tonspur (in diesem Fall also die Kommentarspur) wie für die Nachbarspuren.

Stellen Sie die Werte für Ein- und Ausblendung jeweils auf 1 Sekunde. Dies sorgt für eine weiche Lautstärkeänderung. Nach der erneuten Berechnung können Sie dies überprüfen. Der erste Kommentar ist nun komplett. Suchen Sie jetzt die Stelle für den zweiten Kommentar, und verfahren Sie ebenso wie zuvor. Nachdem alle Kommentare untergebracht sind, regeln Sie die Lautstärke des O-Tones und der Hintergrundmusik. Wählen Sie das erste Stück Hintergrundmusik im Storyboard an und spielen Sie es ab. Falls der O-Ton nicht mehr zu hören und die Hintergrundmusik nicht dezent genug ist, können Sie anhand der Lautstärkeregler jetzt die perfekten Verhältnisse abstimmen. Die nötigen Bedienungsschritte haben Sie in diesem Kapitel schon gelernt.

Mit der Nachvertonung ist es sogar möglich, ein störendes Geräusch, zum Beispiel ein Räuspern, zwischen gesprochenem Text herauszunehmen. Hierzu ist die Hüllkurve das geeignete Werkzeug.

Klicken Sie das gewünschte Tonstück an, so dass es farbig hinterlegt ist, und wählen Sie dann den Menüpunkt „Hüllkurve“. Im Hüllkurven-Fenster fügen Sie zunächst drei Stützpunkte mittels „Einfügen“ in die Pegelansicht unterhalb der Hüllkurve ein. Aktivieren Sie anschließend den linken der drei eingefügten Punkte durch einen Klick darauf. Die Farbe des aktivierten Punktes wechselt von rot nach grün. Sie können seine Position nun entweder durch erneutes Anklicken und anschließendes Ziehen mit dem Trackball auf die gewünschte Position verändern, oder durch Anklicken des Schalters „Zeitraum“. Bei „Zeitraum“ wird das zugehörige Videobild im Hintergrund angezeigt, und es besteht somit die Möglichkeit, die Position des Punktes anhand seiner Lage innerhalb des Videos zu bestimmen.

Platzieren Sie den ersten Punkt horizontal vor dem zu eliminierenden Störgeräusch, ohne jedoch seine vertikale Position zu verändern. Der zweite Punkt wird horizontal in der Mitte des Störgeräusches positioniert und gleichzeitig vertikal nach unten gezogen, um das Geräusch zu dämpfen. Der dritte Punkt markiert das Ende des Störgeräusches und sollte daher wieder horizontal auf gleicher Höhe wie der erste Punkt, jedoch hinter dem Geräusch liegen. Nach einem Klick auf „Berechnen“ ist das Störgeräusch deutlich leiser, während das übrige Tonstück unverändert bleibt.

Jetzt sollte die Nachvertonung beendet sein. Spielen Sie Ihr gesamtes Werk einmal ab („Fertig stellen“-Menü)! Natürlich können Sie auch jetzt noch eventuell erforderliche Korrekturen durchführen.

4.4 Beispiel 4: Betitelung 1

Bogart SE verfügt über einen leistungsfähigen Titler, mit dem Sie Vor- und Nachspann, Untertitelungen etc. in Ihr Video hineinrechnen können. Dazu benötigen Sie wieder ein Stück fertiges Video. Dies kann ein kompletter Videofilm sein; es genügt für diese Übung aber auch eine Aneinanderreihung von 3-4 Szenen mit einer Länge von je ca. 10 Sekunden. Öffnen Sie das Menü „Titel“. Dieses Menü ist dem „Langzeiteffekte“-Menü sehr ähnlich, denn es handelt sich bei der Titelerstellung um eine ähnliche Aufgabe. Es soll ja ein Teilstück des Storyboards verändert werden, nur in diesem Fall nicht durch einen Effekt, sondern durch einen hinzugefügten Text. Suchen Sie (wie bei den Langzeiteffekten) eine Szene für Ihren ersten Titel aus. Nehmen Sie dazu einfach die erste Szene.

Schritt 1: Vorspann einfügen

Hier werden Sie einen Vorspann einfügen. Dieser Vorspann soll den Namen des Videos auf drei feststehenden Textseiten anzeigen. Klicken Sie also in die Titeleffekt-Auswahl unten links, wählen Sie „Seiten“ und fügen Sie diesen Titeleffekt ins Storyboard ein. Unter den Effekt-Optionen sehen Sie den Schalter

„Text eingeben/ändern“, den Sie nun anklicken.



Nun sind Sie im eigentlichen Titler-Menü. Das erste Bild der Szene erscheint im Hintergrund vor einer Bedienleiste und dient Ihnen als Orientierung für Platzierung, Schriftart, Farbwahl und Größe der Schrift. Hier können Sie die Wirkung Ihres Titels sofort überprüfen, da sich der Titel nach jeder Einstellung sofort verändert.

Ihr Videobild ist zunächst überdeckt mit dem zweizeiligen Text „MacroSystem Digital Video“. Löschen Sie diesen Text, indem Sie den senkrechten Markierungsstrich (genannt Cursor) hinter dem letzten Wort platzieren und mehrfach auf die Löschen-Taste Ihrer externen Tastatur klicken, bis der Text gelöscht ist. Haben Sie keine Tastatur angeschlossen, so klicken Sie auf den Schalter „Text“, um die Bildschirm-Tastatur aufzurufen. Durch mehrfaches Klicken auf die „Löschen“-Taste können Sie nun den vorgegebenen Text entfernen. Alternativ können Sie auch auf „Tafeln“ klicken und „Löschen“ wählen, so dass die Tafel mit dem vorgegebenen Text gelöscht wird, aber noch eine weitere zur Texteingabe zur Verfügung steht. Haben Sie die Tafel über den „Löschen“-Schalter oder über die Bildschirm-Tastatur entfernt, so klicken Sie anschließend bitte auf den rechts unten befindlichen Schalter „TE“ („Text Editor“) oder auf die rechte Trackball-Taste, um in die Hauptbedienleiste zurück zu gelangen.

Zunächst wählen Sie eine Schriftart aus. Dazu klicken Sie in der Hauptbedienleiste auf „Text“ und wählen dort den Schalter „Schrift“, woraufhin sich ein Auswahlfenster öffnet. Dort erscheint der Schriftzug „MacroSystem“, der in der zuvor ausgewählten Schrift dargestellt wird. Wählen Sie nun die Schriftart „David“ aus, deren Größe Sie daraufhin einstellen können. Entscheiden Sie sich zunächst für eine Größe von 130. Ein Klick auf „OK“ bestätigt Ihre Einstellungen.

Der über dem Bild liegende Cursor gibt die derzeitige Position des Textes an.

Geben Sie mittels der Tastatur das Wort „Videotitel“ ein. Anschließend können Sie mit Hilfe des Schalters „Stil“ weitere Einstellungen vornehmen. Es erscheint ein Fenster, in dessen oberer rechten Ecke Sie Ihr Videobild mit einem vergrößerten Ausschnitt Ihrer Betitelung sehen.

In der oberen linken Ecke können Sie zunächst entscheiden, ob die Schrift als „Farbe“ (also einfarbig) oder als „Muster“ (also gemustert) erscheinen soll. Wählen Sie „Farbe“, so dass sich der Farbkasten öffnet, mit dem Sie eine Farbe Ihrer Wahl bestimmen können, zum Beispiel ein helles Gelb.

Nachdem Sie Ihre Einstellung im Farbkasten mit „Ok“ bestätigt

haben, können Sie unter „Rahmen“ entscheiden, ob Sie einen Rahmen hinzufügen möchten. Die Stärke können Sie mit dem nebenstehenden Schieberegler bestimmen (0 = kein Rahmen, 6 = starker Rahmen). Stellen Sie in diesem Beispiel eine Stärke von 4 ein. Nun können Sie unter „Farbe/Muster“ den Image-Pool aufrufen, in dem Sie auf den Farbschalter im rechten unteren Bereich (links neben „Ok“) klicken, um den Farbkasten aufzurufen. Entscheiden Sie sich hier für ein kräftiges Rot.



Haben Sie den Image-Pool wieder geschlossen, können Sie im „Stil“-Fenster mit Hilfe des Schiebereglers die Stärke des „Schattens“ bestimmen; wählen Sie hier die Stärke 6. Bestimmen Sie anschließend mit Hilfe des Pfeils die gewünschte „Richtung“ des Schattens und mit dem darunter liegenden Schalter die „Farbe“, z.B. schwarz.

Die restlichen Schalter im Fenster „Stil“ können Sie in diesem Beispiel außer Acht lassen.

Nachdem Sie das „Stil“-Fenster mit Klick auf „Ok“ geschlossen haben, können Sie unter „Zeile“ die „Ausrichtung“ des Textes bestimmen. Hier haben Sie die Wahl zwischen „links“, „zentriert“ und „rechts“. Belassen Sie es für dieses Beispiel bei „zentriert“.

Durch anschließenden Klick auf das „TE“-Symbol verlassen Sie die Texteingabe und können mit dem Schalter „Tafeln“ eine neue Bedienleiste aufrufen. Hier haben Sie nun unter „Text“ die Möglichkeit, den Text „oben“, „zentriert“ oder „unten“ auf der Seite zu platzieren. Wählen Sie hier „zentriert“ und schließen Sie die Leiste durch Klick auf das „TE“-Symbol.

Hinweis: Sollte die Texttafel einen Hintergrund aufweisen, so klicken Sie in der Hauptbedienleiste auf den Schalter „Grafik“. Dann klicken Sie neben „Hintergrund wählen“ das Häkchen an, so dass sich das Häkchen in einen Strich verwandelt.

Nun können Sie eine weitere Seite einfügen, indem Sie auf den Schalter „Seiten“ klicken. Es öffnet sich eine neue Bedienleiste, in der Sie auf „Einfügen“ klicken. Die Abfrage „Wo einfügen?“ beantworten Sie hier mit „Danach“.

Am oberen Rand der Bedienleiste bekommen Sie nun die

Information „Seite 2/2“, also die zweite Seite von zwei vorhandenen, angezeigt.

Geben Sie auf dieser Seite das Wort „mit“ ein. Sie werden sehen, dass Ihre zuvor vorgenommenen Einstellungen bezüglich Farbe, Rahmen, Platzierung etc. übernommen werden.

Klicken Sie erneut auf den „Einfügen“-Schalter in der „Seiten“-Bedienleiste, und fügen Sie eine dritte Seite ein, auf der Sie nun das Wort „Bogart SE“ eingeben.

Schritt 2: Titel archivieren

Nun steht der Text „Videotitel mit Bogart SE“ auf drei Seiten verteilt über der Szene. Diesen Text können Sie für zukünftige Projekte speichern. Klicken Sie dazu in der Hauptbedienleiste auf „Archiv“ und dort auf „Sichern“. Es erscheint eine Liste, in der nur das Wort „Bogart“ steht. Dieser Demotext ist ein kleiner vordefinierter Text, den wir für Sie angelegt haben. Klicken Sie auf das Namensfeld (oberhalb der Tasten „Ok“ und „Abbruch“). Dadurch erscheint die Tastatur, und Sie können dort einen Namen für Ihren Titel eingeben. Benutzen Sie hier den Namen „Übung“. Mit Hilfe dieser Archivierung können Sie Ihre häufig verwendeten Standardtexte projektübergreifend sichern und beliebig wieder verwenden. Bestätigen Sie die Namensänderung („Ok“) und dann die Sicherung („Ok“), woraufhin sich das Sicherungsfenster schließt.

Nachdem Sie fertig sind, klicken Sie nun in der Hauptbedienleiste unten rechts auf „Ok“. Sie befinden sich jetzt wieder im Betitelungs-Menü.

Hier können Sie nun noch den Zeitraum, also den Anfang und das Ende der Texteinblendung, verstellen. Dazu klicken Sie auf die Längenangabe, die sich links unter dem Storyboard befindet.

Momentan ist die gesamte Szene vom Titel betroffen, mit weichen Ein- und Ausblendungen. Durch Klick auf die Längenangabe können Sie den Text aber beliebig verlängern (also auf andere Szenen ausweiten) oder verkürzen (z.B. 1 s am Anfang oder am Ende beschränken).

Jetzt können Sie Ihren Titel zunächst mit einem Klick auf „Einzelbild“ prüfen, sofern Ihr Gerät über diesen Schalter verfügt. In dem daraufhin erscheinenden Fenster können Sie den neben „Bild“ befindlichen Regler über den gesamten Zeitraum des Titeleffektes schieben.

Anschließend lassen Sie den Titel berechnen, so dass Sie ihn im fertigen Video betrachten können.

Die Berechnung geschieht automatisch, wenn Sie die Option „Smart Rendering“ in den „Systemeinstellungen“ aktiviert haben.

Schritt 3: Abspann einfügen

Anschließend können Sie zu einem späteren Zeitpunkt im Storyboard einen weiteren Titel einfügen, z.B. als Abspann

oder um eine Bildszene schriftlich zu erläutern. Wählen Sie dazu im Storyboard eine Szene an, die noch kein Titelsymbol aufweist, und aktivieren Sie nun den „Rolltitel“. Ein Rolltitel ist ein von unten nach oben durch das Bild laufender Text, wie Sie ihn sicher oftmals gesehen haben. Fügen Sie diesen Effekt ins Storyboard ein.

Klicken Sie jetzt auf „Text eingeben/ändern“; Sie sind wieder in der Hauptbedienleiste des Titler-Menüs.

Im Vorschau-Fenster erscheint nun wieder der zweizeilige vorgegebene Text.

Rufen Sie nun den zuvor eingegebenen Titel auf, indem Sie auf „Archiv“ und dann auf „Laden“ klicken und den Text „Übung“ (s. „Titel archivieren“) auswählen. Nach Ihrer Bestätigung mit „Ok“ erscheint nun das Wort „Videotitel“ im Textfenster.

Die Worte „mit Bogart SE“ werden hier nicht dargestellt, da sie sich nicht auf derselben Seite befinden. Um diese Eingaben zu sehen, können Sie mittels des „>“-Schalters in der „Seiten“-Bedienleiste die nächsten Seiten aufrufen.

Eine weitere Seite beim Rolltitel bedeutet, dass die zweite Seite erst ins Bild rollt, wenn die erste Seite vollständig nach oben aus dem Bild gerollt ist.

Das Wort „Videotitel“ soll nun in „Rolltitel“ geändert werden. Dazu bewegen Sie den Bildschirmzeiger an die Stelle nach dem zu löschenden Teil, nämlich nach „Video“ und klicken auf die linke Trackball-Taste, so dass sich der Cursor dort befindet. Nun klicken Sie auf den Schalter „Text“ und anschließend in der Bildschirmtastatur so oft auf die über der Umbruch-Taste befindliche Löschen-Taste (langer Pfeil nach links), bis das Wort „Video“ gelöscht ist. Anschließend geben Sie „Roll“ ein. Verlassen Sie nun zunächst die Texteingabe durch Klick auf das „TE“-Symbol und anschließend die Hauptbedienleiste durch Klick auf „Ok“. Sie sind wieder im „Betitelungs“-Menü. Jetzt können Sie den Rolltitel mit Hilfe der „Vorschau“ betrachten. Wenn der Text Ihnen zu schnell oder zu langsam rollt, können Sie die Laufzeit verkürzen (so dass der Text schneller rollt) oder verlängern (der Text wird langsamer). In diesem Fall muss der gesamte Text ja in seiner Laufzeit die Strecke von unten nach oben durchlaufen – bei einer längeren Laufzeit bleibt mehr Zeit, und die Bewegung ist dementsprechend gemächlicher. Zur Veränderung der Laufzeit klicken Sie wieder auf die Längenangabe. Ein guter Wert für die Laufzeit sind 5 Sekunden.

Jetzt lassen Sie den Titel berechnen, um ihn in voller Größe abzuspielen.

Sie haben nun sicherlich ein bisschen Übung im Umgang mit der Betitelung bekommen und können weitere Titel unter Verwendung der zahlreichen Funktionen (z.B. mehrere Texttafeln, verschiedene Tafelgrößen, texturierte Schrift) selbständig einfügen. Außerdem gibt Ihnen das nachfolgende Beispiel noch eine weitere Hilfestellung.

Zusätzlich sind natürlich alle Funktionen des Titlers im Referenzteil, Kapitel 5.9 erläutert.

4.5 Beispiel 5: Betitelung 2

In diesem Beispiel soll ein Titel erstellt werden, der über fünf Textseiten geht und weich ein- und ausgeblendet wird.

Sie benötigen dazu eine 15 Sekunden lange Szene, die eine gute Abgrenzung zwischen dem oberen und unteren Bildbereich aufweist. Das heißt, das Geschehen sollte im unteren Bildbereich stattfinden, und oben sollte ein heller Hintergrund (z.B. Himmel) zu sehen sein.

Betreten Sie das Betitelungs-Menü, wählen Sie den Titel-Effekt „Einblendende Seiten“ und fügen Sie ihn ein. Anschließend klicken Sie auf „Text eingeben/ändern“, so dass Sie in die Hauptbedienleiste des Titler-Menüs gelangen.

Dort sehen Sie wieder Ihr Videobild.

Löschen Sie den vorgegebenen Text (wie Sie es im vorausgegangenen Beispiel gelernt haben) und ggf. weitere vorhandene Seiten, indem Sie auf den „>“-Schalter in der oberen Leiste der „Seiten“-Bedienleiste klicken, und anschließend „Löschen“ anwählen. Wiederholen Sie diesen Vorgang solange, bis nur noch eine Seite übrig bleibt.

Nun geben Sie die zwei Wörter „Sie sehen“ ein, so dass diese über dem Videobild erscheinen. Anschließend klicken Sie im „Text“-Menü auf den Schalter „Schrift“, um die Schriftart „Lynn“ mit einer Größe von 90 auszuwählen.

Dann klicken Sie auf „Stil“ und entscheiden sich im oberen linken Kästchen für „Muster“. Das Fenster „Muster auswählen“ öffnet sich, und Sie können unter „Produkt: Bogart SE“ und „Typ: Mehrfarbig“ z.B. das Muster „Konfetti“ auswählen. Stellen Sie zusätzlich einen „Alpha“-Wert von 80% ein und schließen Sie das Fenster durch Klick auf „Ok“.

Unter „Rahmen“ wählen Sie einen Wert von 0, so dass dieser deaktiviert ist. Dieselbe Einstellung nehmen Sie auch unter „Schatten“ vor, da Sie diesen in diesem Beispiel auch nicht verwenden.

Aktivieren Sie das Häkchen neben „Kursiv“ durch Klick in dieses Kästchen. Als nächstes lassen Sie die Schrift dreidimensional erscheinen, indem Sie mit dem Schieberegler neben „3D“ den Wert 8 einstellen. Unter „Richtung“ wählen Sie den oberen Pfeil (nach rechts oben zeigend), und unter „Farbe/Muster“ rufen Sie den Image-Pool auf, um dort ein helles Grün einzustellen. Bestätigen Sie die Einstellungen des „Stil“-Fensters durch Klick auf „Ok“.

Nachdem Sie es im „Zeile“-Fenster unter „Ausrichtung“ bei „zentriert“ belassen haben, können Sie nun auf den Schalter „Tafel“ klicken, um die entsprechende Bedienleiste aufrufen. Dort wählen Sie unter „Text“ die Option „oben“ aus.

Anschließend fügen Sie eine weitere Seite hinzu. („Seiten“-Bedienleiste, „Einfügen“, „Danach“)

Auf dieser neuen Seite geben Sie nun die Wörter „den Titel-Effekt“ ein; alle vorher getroffenen Einstellungen werden wieder automatisch übernommen.

Fügen Sie eine weitere Seite hinzu und geben Sie dort die Wörter „Einblendende Seiten“ (in Anführungszeichen), verteilt über zwei Zeilen, ein.

Die nachfolgend eingefügte Seite soll nur das Wort „mit“ enthalten, und die letzte (fünfte) Seite wird den Text „Bogart SE“ darstellen.

Nachdem Sie diese fünf Seiten erstellt haben, klicken Sie auf „Archiv“ und sichern diese Betitelung, wie Sie es im letzten Übungsbeispiel gelernt haben.

Anschließend verlassen Sie mit einem Klick auf „Ok“ die Hauptbedienleiste des Titler-Menüs und gelangen zurück ins Betitelungs-Menü.

Dort sehen Sie, dass es bei dem Effekt „Einblendende Seiten“ weitere Einstellungs-möglichkeiten, nämlich die Effekt-Optionen gibt. Bei diesem Titel-Effekt heißen die Optionen „Blende“ und „Pause“, wobei die „Blende“ angibt, wann der Titel eingeblendet werden soll und die „Pause“ die Zeit zwischen zwei Seiten darstellt.

Belassen Sie es unter „Blende“ bei der eingestellten Zeit von 1 Sekunde (000.01:00), rollen Sie aber bei „Pause“ ganz nach links, so dass Sie den Timecode 000.00:00 sehen.

Lassen Sie abschließend den erstellten Titel berechnen. Als Ergebnis werden Sie eine professionelle Betitelung sehen, die Sie natürlich beliebig variieren und mit verschiedenen Hintergründen kombinieren können, so dass Ihnen dieser Effekt als Vorspann, Abspann oder Einblendung während des Videofilms dient.

Wenn Sie weitere Funktionen des umfangreichen Titlers verwenden möchten, lesen Sie dazu im Referenzteil, Kapitel 5.9 nach.

Kapitel 5: Referenzteil

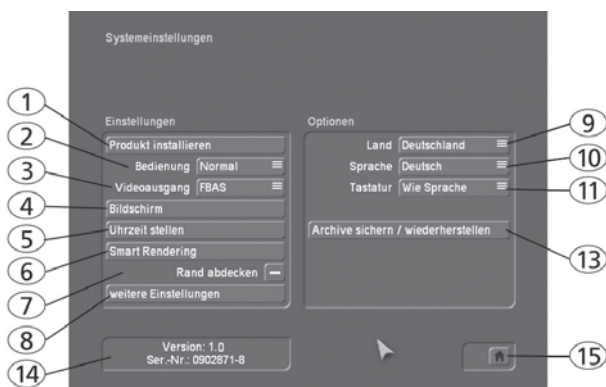
Dieser Teil der Anleitung dient als Referenz zu den einzelnen Menüs. Wenn Ihnen einzelne Funktionen oder Menüpunkte unklar sind, lesen Sie hier nach, um eine Erklärung zu erhalten. Sie müssen diesen Teil nicht lesen, bevor Sie Ihr Gerät in Betrieb nehmen – hier handelt es sich um ein Nachschlagewerk.

Bitte beachten Sie, dass abhängig vom Gerätetyp die hier beschriebenen Funktionen leicht variieren können bzw. nicht verfügbar sind.

DER VIDEOBEREICH

5.1 Systemeinstellungen

Dieses Menü dient allgemeinen Einstellungen.



(1) Ein Klick auf den Schalter „Produkt installieren“ ruft ein Fenster auf, das drei Optionen beinhaltet. Die Funktion „aktivieren“ ermöglicht es, eine auf Ihrer CD/DVD enthaltene Software zu aktivieren, indem Sie zunächst die gewünschte Software anwählen und anschließend in dem sich öffnenden Fenster mit Hilfe der Tastatur den von Ihrem Händler bezogenen Code eingeben. Das Produkt wird im entsprechenden Auswahlménü dargestellt und ist somit verwendbar. Demo-Versionen der Software werden installiert, indem Sie das Produkt aktivieren, dabei aber keinen Code eingeben, sondern den Schalter „Demo“ anwählen (s. Kapitel 3.2 „Demo-Software“). Der Schalter „verstecken“ verhindert die Darstellung des Produkts, so dass es also nicht verwendet werden kann. Die Software können Sie aktivieren, indem Sie Ihrem Fachhändler die Seriennummer Ihres Systems (unten links in diesem Menü, Punkt (13)) mitteilen, um von ihm gegen Berechnung den Code für die Software zu erhalten. Mit der Option „löschen“ können Sie das in der oberen Liste aktivierte Programm entfernen. Nachdem Sie auf den Schalter „löschen“ geklickt haben, erhalten Sie zunächst eine Warnmeldung. Bestätigen Sie durch Klick auf „ja“, wird die entsprechende Software unwiderruflich gelöscht. Eine erneute Instal-

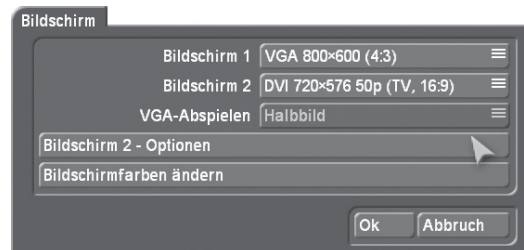
lation der Software ist anschließend natürlich wieder möglich. Diese Funktion eignet sich z.B. sehr gut, wenn Sie nicht mehr benötigte Demo-Software löschen möchten.

Eine weitere Funktion in diesem Fenster ist der „i“-Schalter. Durch einen Klick hierauf erhalten Sie nähere Informationen über die gewählte Software (s. Kap. 3.2 „i-Schalter“).

(2) Über „Bedienung“ kann die Geschwindigkeit der Bildschirmzeiger-Bewegung eingestellt werden. Es stehen drei Geschwindigkeitsstufen zur Auswahl.

(3) Verfügt Ihr Gerät über den Schalter „Videoausgang“, haben Sie hier die Wahl zwischen „FBAS“ und „YC“. Unterstützt Ihr Videorekorder ein YC-Signal, sollten Sie diese Funktion hier einstellen.

(4) Ein Klick auf den Schalter „Bildschirm“ öffnet ein Fenster, in dem Sie verschiedene Bildschirm-Einstellungen vornehmen können.



Unter Bogart SE können Sie wahlweise mit einem oder zwei angeschlossenen Bildschirmen arbeiten. Daher gibt es dafür zwei getrennte Auswahlschalter.

Über „Bildschirm 1“ können Sie verschiedene Modi und Auflösungen wählen:

- Video – Hierbei erfolgt die Ausgabe über den SCART-Anschluss oder auch einen der zusätzlichen Anschlüsse (FBAS, YC) auf einen normalen Fernseher oder Video-Monitor. Passend zum Seitenverhältnis des angeschlossenen Bildschirms wählen Sie „Video 4:3“ oder „Video 16:9“.
- DVI – In diesem Modus erfolgt die Ausgabe über den DVI-Anschluss. Zum Anschluss eines Fernsehers mit HDMI-Eingang wird ein einfaches DVI->HDMI Adapterkabel benötigt. Es stehen Ihnen drei verschiedene Auflösungen zur Wahl, alle in 16:9. Die Auflösung von 576p ist nur in PAL-Systemen verfügbar.
- VGA – Sie können auch einen VGA-Monitor benutzen, wie er üblicherweise für Computer verwendet wird. Hier stehen eine ganze Reihe von Auflösungen zur Verfügung. Das zugehörige Seitenverhältnis des Bildschirms wird jeweils mit angegeben. Echtes 16:9 gibt es bei VGA nicht, Bogart SE kümmert sich aber um die korrekte Einhaltung des Seitenverhältnisses.

Beachten Sie bitte, dass nicht jeder angeschlossene Bildschirm jeden auswählbaren Modus auch darstellen kann. Da-

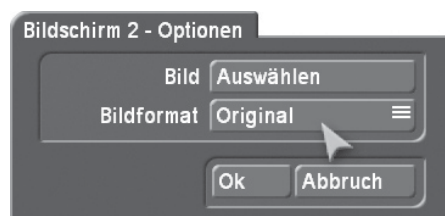
her haben Sie nach einer Umschaltung und dem damit ausgelösten Neustart ca. 30s Zeit, den neuen Modus am Bildschirm zu bestätigen. Tun Sie das nicht, wird automatisch wieder auf den zuletzt verwendeten Modus zurück geschaltet.

Wenn Sie für „Bildschirm 1“ einen VGA-Modus selektieren, können Sie optional auch einen zweiten Bildschirm wählen. Bogart SE schaltet dann in den so genannten Zwei-Monitor-Betrieb. Am Bildschirm 1 sehen sie die eigentliche Bedienoberfläche, am Bildschirm 2 das Videomaterial.

Haben Sie sich für den „Ein Monitor“-VGA-Betrieb entschieden, wird der darunter liegende Schalter „VGA-Abspielen“ aktiv, mit dem Sie nun wählen können, ob als normales „Halbbild“, als „Vollbild“ oder als „Vollbild DI“ abgespielt werden soll. Die Option „Halbbild“ hat den Vorteil, dass die Darstellung im Gegensatz zu „Vollbild“ keine Bewegungsartefakte enthält – allerdings ist die vertikale Auflösung dann auch geringer. Die Option „Vollbild DI“ hat wie die Option „Vollbild“ die volle Auflösung, aber es werden Streifenmuster an bewegten Objekten reduziert. Abhängig von Ihrem Geräte-Modell reduziert sich hierbei aber die Anzahl der pro Sekunde darstellbaren Bilder. Da ein VGA-Monitor nicht für die Darstellung von Video optimiert ist, entstehen besonders beim Abspielen von Video diverse Nachteile. Neben den oben beschriebenen Bewegungsartefakten kommt meist auch noch ein Ruckeln sowie ein „Zerreißen“ (Tearing) des Bildes besonders bei Kameraschwenks hinzu. Auch die Farbwiedergabe entspricht nicht dem gewohnten Bild. Als Vorteil von VGA ist die i.d.R. flimmerfreie Darstellung zu sehen, die aber auch moderne 100Hz- oder Flachbild-Fernseher bieten. Der Ein-Monitor-VGA-Betrieb ist also nur als Kompromiss zu sehen.

Weitere Details zu diesem Thema können Sie im Kapitel „6 – VGA-Modus“ nachlesen

Bildschirm 2 - Optionen



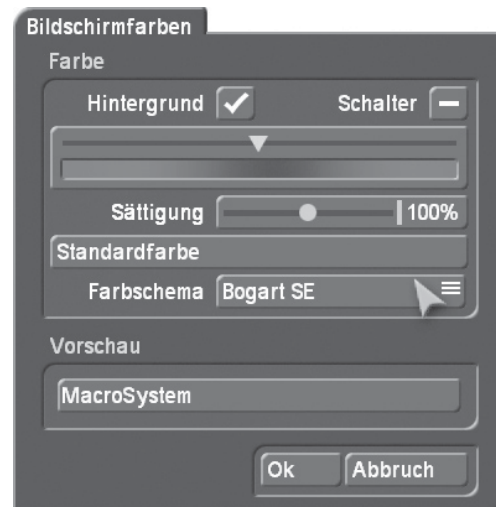
Arbeiten Sie in einem Zwei-Monitor-Betrieb so wird der Schalter „Bildschirm 2 - Optionen“ aktiv. Dahinter verbirgt sich die Einstellung für ein Bild auf dem zweiten Monitor, solange dort kein Videomaterial Ihres Projektes wiedergegeben wird. Es handelt sich dabei um ein Standbild aus dem in System befindlichen Imagepool. In dieses Menü gelangen Sie wenn Sie ein Bild auswählen.

Ist das ausgewählte Bild kleiner als das Format des Monitors, können Sie wählen, ob es in Originalgröße, skaliert oder gekachelt dargestellt werden soll.

Bildschirmfarben ändern

In diesem Menü können Sie die Farbgebung des Menüs ändern.

Getrennt für den Hintergrund und die Schalter können Sie den Farbton und die Farbsättigung einstellen. Jede Einstellung ändert somit viele Farben, die zueinander aber im bestehenden Verhältnis verbleiben.



Über den Schalter „Standardfarbe“ können Sie jederzeit wieder zu den Voreinstellungen zurückkehren. Wer die Optik der Vorgänger-Software „SmartEdit“ bevorzugt, kann über den Schalter „Farbschema“ darauf zurückschalten. Die Änderungen werden direkt in einer kleinen Vorschau angezeigt. Achten Sie bitte darauf, dass Sie mit der Farbgebung zum Beispiel auch die Darstellung der Hüllkurve im Audio Nachbearbeiten beeinflussen. Kontrollieren Sie daher immer, ob die gewählte Farbgebung auch überall vorteilhaft ist.

(5) Mit dem Schalter „Uhrzeit stellen“ haben Sie die Möglichkeit, Datum und Uhrzeit für Ihr Gerät festzulegen.

Klicken Sie auf den Schalter, so öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zunächst das „Jahr“ festlegen können. Dazu klicken Sie auf die Jahreszahl, so dass sich ein Fenster öffnet, in dem Sie mit einem Schieberegler das aktuelle Jahr eingeben und die Auswahl mit „Ok“ bestätigen können.



Durch einen Klick auf den voreingestellten „Monat“ öffnet sich eine Auswahl, in der Sie den derzeitigen Monat bestimmen können. Daraufhin verändert sich in dem darunterliegenden Kästchen automatisch die Darstellung der Daten, so dass

die Anzeige mit den Wochentagen des ausgewählten Monats übereinstimmt. Wählen Sie nun das aktuelle Datum aus. Anschließend bestimmen Sie mit den unten angeordneten Schieberegler die Uhrzeit in „Stunde“ und „Minute“, die Ihnen im darunterliegenden Feld angezeigt werden. Bestätigen Sie Ihre Einstellungen anschließend mit „Ok“.

(6) Mit einem Klick auf den Schalter „Smart Rendering“ rufen Sie ein Fenster auf, in dem Sie die Hintergrund-Berechnung der Effekte aktivieren können. Dazu klicken Sie in das Kästchen, das sich neben der Funktion „Smart Rendering“ befindet, so dass ein Häkchen erscheint. Durch einen erneuten Klick erscheint ein Strich, und die Berechnung ist wieder deaktiviert.

Des Weiteren sehen Sie die Funktion „Berechnung abbrechen“, die dazu dient, die aktuelle Berechnung abzubrechen. Darunter wird Ihnen die Anzahl der Effekte und deren Gesamtlänge angezeigt.

Zudem können Sie in diesem Fenster entscheiden, wann der aktuellste Effekt berechnet werden soll. Sie können den „letzten eingefügten als“ „ersten berechnen“ oder als „letzten berechnen“ lassen.

Bestätigen Sie Ihre Wahl und schließen Sie das Fenster anschließend mit einem Klick auf „Ok“.

(7) Die Funktion „Rand abdecken“, kann durch einen Klick ins Kästchen aktiviert werden. Es wird dann bei der Effektberechnungen ein schwarzer Rand erstellt, der mögliche Störungen im Randbereich beim späteren Abspielen abgedeckt. Bitte beachten Sie, dass der beeinflusste Randbereich so schmal ist, dass er in der Regel auf einem Fernseher gar nicht sichtbar ist. Diese Funktion wird z.B. erst bei der Präsentation über einen Beamer sichtbar. Die Größe des Randbereiches wird in den Projekteinstellungen über den Schalter „Bildausschnitt“ bestimmt.

(8) Mit dem Schalter „Weitere Einstellungen“ rufen Sie ein Fenster auf, in dem Sie die Zeit, nach der die automatische Abschaltung des Gerätes erfolgen soll, einstellen können. Sie können (in Minutenschritten) einstellen, dass das Gerät bis zu einer Stunde im Hauptmenü verweilt, bis es sich abschaltet, oder Sie können die automatische Abschaltung komplett deaktivieren.

Des Weiteren sehen Sie hier die Funktion „Hilfe Texte anzeigen“, die aktiviert (Häkchen im Kästchen) oder deaktiviert (Strich) werden kann. Ist die Funktion aktiviert, werden Hilfetexte zu vielen Bedienelementen, die nur durch ein Symbol dargestellt werden, eingeblendet. Lassen Sie dazu den Bildschirmzeiger ca. eine Sekunde unbewegt auf der Funktion stehen, bis der Text erscheint. Diese Option ist nicht bei separaten Programmen verfügbar.

Der Auswahlsschalter „Schnitterkennung“ bietet HDV-Filmern die Möglichkeit automatisch Schnittpunkte zu erkennen. Auch dann, wenn das HDV-Signal in einer Kamera gewandelt wird und als DV-Signal an Bogart SE übertragen wird. Ist das automatische Aufteilen über den Startcode nicht möglich, kann per

„Uhrzeit“ nach Schnittpunkten gesucht werden. Die Umstellung muss vor der Zuspierung geschehen. Es wird dann nach Zeitsprüngen gesucht und an den entsprechenden Stellen aufgeteilt.

Mit der „Timecode Darstellung“: wählen Sie, wie die Zeit beim Abspielen dargestellt wird. Es stehen die Formate 000.00.00 (mmm.ss.ff) oder 00.00.00.00 (hh.mm.ss.ff) zur Auswahl. Im „Abspiel-Timecode“ können Sie festlegen, ob beim Abspielvorgang die Zeit von 0 bis zum Ende läuft (Casablanca) oder ob die Bandlaufzeit (Zeitliche Position auf dem DV Band) dargestellt wird. Diese Bandlaufzeit kann natürlich nur dann angegeben werden, wenn diese Information bei der Zuspierung übermittelt wurde.

Der Schalter „HDV-Abspielreihenfolge“ sollte i.d.R. auf „normal“ stehen. Es gibt jedoch einige Kameramodelle, die eine umgedrehte Reihenfolge benötigen. Stellen Sie beim auf die Kamera zurückgespielten Material entsprechende Fehler fest, schalten Sie diese Option um auf „getauscht“.

(9) Über den Schalter „Land“ wählen Sie das Land, in dem das Gerät betrieben wird. Ein Klick auf den Auswahlsschalter „Sprache“ (10) öffnet eine Liste mit mehreren Sprachen, mit denen Sie die Sprache des Systems ändern können. Nach Anwahl der gewünschten Einstellung erfolgt die Umschaltung der Sprache sofort.

(11) Mit dem Auswahlsschalter „Tastatur“ können Sie eine Liste aufrufen, in der Sie die gewünschte Sprache der Tastaturbelegung bestimmen können. Dies gilt auch für eine extern angeschlossene Tastatur.

Die Einstellung „Wie Sprache“ übernimmt automatisch die unter „Sprache“ getroffene Einstellung, die Tastaturbelegung kann aber natürlich auch unabhängig von der Sprache eingestellt werden.

(13) Mit der Funktion „Archive sichern/wiederherstellen“ können Sie die in den Archiven abgespeicherten Daten (Farben, Titeltex te, Audio-Effekt kombinationen) auf einem externen Medium sichern und später wieder ins System einspielen. So haben Sie z.B. nach einer Neuinstallation wieder alle Archiv-Daten vorliegen.

Ein Klick auf „Archive sichern/wiederherstellen“ öffnet ein Fenster, in dem Sie zwischen der „Sicherung“ und der „Wiederherstellung“ auswählen können.

Drücken Sie den Schalter „Sicherung“, können Sie als Zielmedium eine CD/DVD, eine externe Firewire Festplatte oder einen USB-Stick (Voraussetzung hierfür ist das separate Programm Card Drive) wählen. Nachdem Sie sich für das Medium entschieden und auf „Ok“ geklickt haben, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie einen Namen für das Dokument eingeben müssen. Zudem sehen Sie hier alle schon gesicherten Dokumente aufgeführt. Nach der Bestätigung durch „Ok“ werden Sie aufgefordert, ein beschreibbares Medium einzulegen bzw. eine Festplatte oder einen USB-Stick anzuschließen. Legen Sie eine CD/DVD ein bzw. schließen Sie einen USB-Stick oder eine Festplatte an und bestätigen Sie die Meldung mit „Ok“.

Handelt es sich um eine schon beschriebene CD/DVD RW, so werden zunächst die darauf enthaltenen Daten gelöscht - Sie können keine Daten zu schon bestehenden hinzufügen! Anschließend wird die CD/DVD gebrannt bzw. die Daten werden auf dem USB-Stick / der Festplatte gesichert und Sie können den Vorgang mit Klick auf „Ok“ abschließen.

Haben Sie sich für die „Wiederherstellung“ entschieden, wählen Sie zunächst ein „Quellmedium“ (CD/DVD, USB-Stick oder externe Firewire Festplatte) aus und entscheiden dann, ob die auf dem Gerät „bestehenden Dokumente überschrieben“ werden sollen (Häkchen im Kästchen).

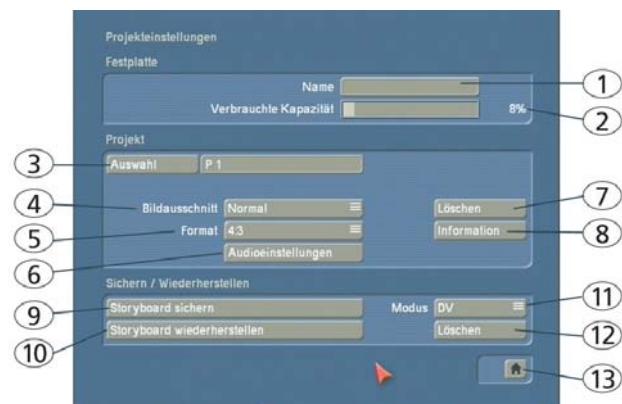
Nachdem Sie sich für das Medium entschieden und auf „Ok“ geklickt haben, werden Sie aufgefordert, ein Medium einzulegen bzw. einen USB-Stick oder eine Festplatte anzuschließen. Anschließend werden die auf dem externen Medium enthaltenen Archiv-Daten auf Ihr System geschrieben.

(14) Dieses Informationsfeld zeigt Ihnen die Programmversion sowie die Seriennummer des Gerätes an.

(15) Ein Klick auf das Menü-Symbol führt zum Hauptmenü zurück. Ein Klick auf die rechte Trackball-Taste hat die gleiche Funktion.

5.2 Projekteinstellungen

In diesem Menü legen Sie die Einstellungen für Ihre nächsten bzw. für das laufende Projekt fest. Dies betrifft zum Beispiel den Projektnamen, den Bildausschnitt und die Ton-Optionen.



(1) Sie sehen am oberen Rand den Schalter „Name“. Durch Klick auf das Eingabefeld rufen Sie die Bildschirm-Tastatur auf, mit der Sie den gewünschten Namen der Festplatte eingeben können. Dort können Sie bei einem dafür geeigneten System auch ablesen, welche Festplatte sich zurzeit im Gerät befindet, da ein auf der Platte befindlicher Aufkleber bei eingeschobener Schublade und geschlossener Klappe nicht sichtbar ist.

(2) Die Anzeige „Verbrauchte Kapazität“ gibt Auskunft über den schon verbrauchten Platz (dunkler Teil) auf der Festplatte und über die Gesamt-Restzeit (heller Teil). Da sich diese Anzeige auf die gesamte Festplatte bezieht, ist also keine Anzeige für

einzelne Projekte möglich. Audio und Video werden hier zusammengefasst, sie teilen sich den Platz „dynamisch“.

(3) Ein Klick auf den Schalter „Auswahl“ ruft das Fenster „Projekt auswählen“ auf, in dem Sie mehrere Projekte zur Auswahl haben.

Befinden sich in einigen Projekten bereits Szenen, so sehen Sie in diesem Fenster rechts neben dem Projektnamen eine weiße Markierung, die Ihnen anzeigt, dass es sich um ein Projekt handelt, das bereits belegt ist.

Das von Ihnen ausgewählte Projekt wird, nachdem Sie auf „Ok“ geklickt haben, neben dem Auswahl-Schalter dargestellt (z.B. „P 1“). Möchten Sie das Projekt umbenennen, klicken Sie auf das Anzeigefeld mit dem Projektnamen (zu Anfang „P 1“, „P 2“, usw.), so dass die Tastatur erscheint und Sie einen anderen Projekt-Namen eingeben können. Der gewählte Projektname wird Ihnen zudem im Bearbeiten-Menü über der Szenenablage angezeigt.

Sie können nur das derzeit aktive Projekt bearbeiten! Ein Austausch der Video- und Audio-Daten zwischen den verschiedenen Projekten ist jedoch über die Zwischenablage möglich (s. Kap. 5.5, Punkt (19)).

(4) Unter „Bildausschnitt“ haben Sie die Wahl zwischen „Klein“, „Normal“, „Groß“ und „Komplett“. Diese Einstellung wirkt aber nur bei der Berechnung von Effekten.

Wir empfehlen, es für die normale Anwendung bei der Werksvorgabe „Normal“ zu belassen. Hierbei werden in der Regel schwarze oder fehlerhafte Ränder nicht sichtbar.

Der Bildausschnitt kann aber jederzeit im laufenden Projekt umgeschaltet werden, er wirkt nur bei der Berechnung von Effekten und Titeln.

Für technisch interessierte Anwender: Ein Videosignal nach der Studionorm CCIR 601 ermöglicht die Auskodierung von 720 Bildlinien und 576 Bildzeilen. Die tatsächliche Auflösung ist sogar höher, aber ein Videobild benötigt gewisse Teilbereiche für die Synchronisationssignale und weitere Dinge wie Videotext, Timecode etc. Die bewusste Auflösung von 720 x 576 Bildpunkten stellt den maximal zulässigen Bereich für echte Videoinformationen dar. Viele Videoquellen nutzen aber das Videosignal nicht voll aus. Dies gilt für Camcorder, für Laserdiscs, und sogar für Studiogeräte. Davon ausgehend, dass die meisten Fernseher nicht das gesamte Signal darstellen können, beschränkt man sich oft auf einen viel kleineren Ausschnitt.

(5) Der Schalter „Format“ verfügt über verschiedene Einstellungsmöglichkeiten. Zusätzlich zum normalen „4:3“-Format bietet das System einen 16:9 Modus (Verfügbarkeit abhängig vom Gerätetyp).

Die Option „16:9 Anamorph“ bezeichnet den 16:9-Modus Anamorphic und umfasst 576 Bildzeilen. Des Weiteren gibt es die Formate „4:3 Progressive“ und „16:9 Progressive“. Kameras, die die Funktion „Progressive“ unterstützen, arbeiten mit 25 (30 bei NTSC) Vollbildern statt mit 50 (60 bei NTSC) Halbbildern pro Sekunde. Haben Sie eines der Progressive

Formate angewählt, erscheint eine Warnmeldung, die Sie darauf hinweist, diese Einstellung nur in Verbindung mit einer Progressive Scan Kamera zu verwenden, da es ansonsten zu Einschränkungen im Effektbereich kommen kann.

Haben Sie ein Progressive-Format für Ihr Projekt gewählt, wird intern mit Vollbildern gearbeitet. Das Format „HDV“ eignet sich natürlich nur für HDV-Videomaterial, dass mit einer entsprechenden Kamera aufgenommen wurde.

Haben Sie sich für das Format „HDV“ entschieden und das Projekt bereits bearbeitet, können Sie nachträglich kein anderes Format mehr anwählen.

Haben Sie sich für ein 4:3 oder 16:9 Format entschieden, kann nach Inbetriebnahme des Projekts kein HDV-Format mehr angewählt werden.

(6) Das Feld „Audioeinstellungen“ bezieht sich auf das Menü „Nachvertonung“ und besteht aus zwei Teilen.

Im oberen Bereich können Sie bestimmen, ob die „Tonblende“ bei den anschließend eingefügten Übergangseffekten „gleichmäßig“ oder „abgesenkt“ sein soll.

Eine gleichmäßige (lineare) Tonblende bewirkt, dass die Töne der beiden Szenen bei einer Blende von einer Szene in die andere übergehen, ohne die Lautstärke zu reduzieren. Diese Funktion sollte z.B. eingesetzt werden, wenn beide Szenen über eine ähnliche Lautstärke verfügen.

Eine abgesenkte (logarithmische) Tonblende bewirkt, dass z.B. bei monotonem Hintergrundton in beiden Szenen (z.B. Meeresrauschen, Straßenverkehr) der Eindruck entsteht, dass der erste Ton leise ausgeblendet wird, bevor der Ton der zweiten Szene mit zunehmender Lautstärke eingeblendet wird.

Eine gleichmäßige Blende kann unter Umständen den Nachteil haben, dass zwischen unterschiedlichen Klängen zeitweise ein „akustisches Durcheinander“ auftritt. Abhängig vom Ton der beiden beteiligten Szenen ist also manchmal die gleichmäßige, manchmal die abgesenkte Methode vorteilhafter.

Hinweis: Wenn Sie die Tonblende nachträglich gewählt haben, werden Überblendungen nicht automatisch neu berechnet. Sie können aber jede einzelne Überblendung nachträglich verändern, indem Sie im Menü „Nachvertonung“ die linke der beiden betroffenen Szenen und das zugehörige Tonstück aktivieren. Anschließend klicken Sie auf den Schalter „Tonblende“ und stellen im angezeigten Fenster unter „Übergangseffekt“ die gewünschte Option ein („gleichmäßig“ oder „abgesenkt“).

Im unteren Bereich des Fensters können Sie das Verhalten der Tonspuren zur Szene bestimmen. Stellen Sie den Schalter „Audiospuren“ auf „normal“, sind die darunter platzierten Schalter nicht mehr anwählbar. Die gesperrten Schalter zeigen an, ob die dazugehörigen Tonspuren frei oder an die Szene gebunden sind. Wählen Sie unter „Audiospuren“ die Option „Auswahl“, bleibt der Original-Ton immer an die Szene gebunden, das Verhalten der restlichen Tonspuren lässt sich aber frei einstellen.

(7) Ein Klick auf den Schalter „Löschen“ (im Bereich „Projekt“) ruft ein Fenster auf, in dem Sie bestimmen können, welche

Bereiche des angewählten Projektes gelöscht werden sollen. Sie haben die drei Optionen „Storyboard löschen“, „Szenenablage löschen“ und „Tonstücke löschen“ zur Auswahl, wobei Sie auch zwei oder alle drei Optionen aktivieren können. Durch einen Klick in das neben der Funktion stehende Kästchen aktivieren (Häkchen) bzw. deaktivieren (Strich) Sie die gewünschte Funktion.

Entscheiden Sie sich für die Aktivierung aller Optionen, werden sämtliche Daten (Video und Audio sowie alle Effekte) innerhalb des derzeit aktivierten Projektes gelöscht.

Dadurch stehen wieder alle Projekteinstellungen zur Auswahl. Erst die Aufnahme oder Erzeugung von Video oder Audio legt die Projekteinstellungen fest.

Nicht gelöscht werden:

- die anderen bearbeiteten Projekte
- archivierte Farben und Titel
- Effektmole; auch nachträglich installierte
- installierte Schriften
- sonstige Zusatzprogramme

Entscheiden Sie sich ausschließlich für die Aktivierung einer Funktion, wird auch nur dieser Teil des Projektes gelöscht.

(8) Der Schalter „Information“ gibt zum aktuellen Projekt Auskunft über den Projektnamen, über die Länge des Storyboards, über die ins Storyboard eingefügten Szenen und Effekte und über die gesamte Anzahl der vorhandenen Szenen und Tonstücke.

(9) Mit der Funktion „Storyboard sichern“ können Sie das Storyboard eines DV- oder HDV-Projekts auf einem externen Medium sichern. Dieser Schalter ist nur aktiv, wenn sich Szenen in Ihrem Storyboard befinden.

Bitte beachten Sie unbedingt, welchen Modus der nebenstehende Schalter (11) anzeigt - diese Einstellung entscheidet über die Art des Sicherns.

Klicken Sie auf den Schalter „Storyboard sichern“, erscheint zunächst eine Auswahl, in der Sie Ihr Zielmedium (CD/DVD oder Firewire-Festplatte) wählen. Haben Sie das entsprechende Medium gewählt und auf „Ok“ geklickt, erscheint ein Fenster, in dem Sie den Namen für das zu sichernde Storyboard eingeben. Anschließend werden Sie aufgefordert, das Medium einzulegen bzw. anzuschließen.

Haben Sie den Modus „HDV“ oder „DV“ gewählt, werden zunächst alle noch nicht berechneten Effekte gerechnet. Ist der Modus „DV-Backup“ eingestellt, wird das Material nicht berechnet (siehe Modus, Punkt (11)).

Achtung, handelt es sich bei dem Medium um eine bereits beschriebene CD/DVD RW, werden die darauf enthaltenen Daten ohne vorherige Warnmeldung gelöscht, bevor die CD/DVD beschrieben wird.

Bitte entnehmen Sie das Zielmedium erst, wenn Sie die Meldung erhalten, dass der Sicherungs-Vorgang erfolgreich war. Um das Storyboard wieder herzustellen, lesen Sie bitte den nächsten Abschnitt.

(10) Mit der Funktion „Storyboard wiederherstellen“ können Sie das zuvor gesicherte Storyboard Ihres DV-Materials wieder einspielen.

Legen Sie die CD/DVD ein bzw. schließen Sie die Festplatte an und starten Sie den Vorgang. Nachdem die Daten eingelesen worden sind, wird – sofern Sie beim Sichern unter „Modus“ die Option „DV-Backup“ angewählt hatten – die automatische Aufteilung (s. Kapitel 5.5, Punkt (20)) vorgenommen. Anschließend werden Sie gefragt, ob das wiederhergestellte Material „ins Storyboard“ und/oder „in die Szenenablage“ gelegt werden soll.

Wurde nur im Modus „DV“ oder „HDV“ gesichert, wird das eingelesene Material als normale Szene abgelegt.

Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen und mit „Ok“ bestätigt haben, werden Sie über die Anzahl der erzeugten Szenen informiert. Bestätigen Sie diese Meldung mit „Ok“ und betreten Sie das Bearbeiten-Menü, um die wiederhergestellten Daten zu betrachten.

(11) Hier sehen Sie den Schalter „Modus“, der Ihnen die Auswahl zwischen „HDV“ (falls es sich um ein HDV-Projekt handelt), „DV“ und „DV-Backup“ bietet.

Stellen Sie hier vor der Sicherung des Storyboards die Option „HDV“ bzw. „DV“ ein, wird Ihr Material als Ganzes gesichert. Vor dem Sichern werden zunächst alle noch nicht berechneten Effekte sowie das Audio gerechnet. Spielen Sie Ihr Material mit der Funktion „Storyboard wiederherstellen“ ein, so sehen Sie im Bearbeiten-Menü nur eine Szene, die sich in der Szenenablage befindet und den Namen „Storyboard“ trägt.

Stellen Sie mit dem Schalter „Modus“ vor der Sicherung des Storyboards die Option „DV-Backup“ ein, werden neben dem eigentlichen Bildmaterial Ihres DV-Projektes zusätzliche Informationen gespeichert, so dass beim Restaurieren das Storyboard größtenteils wieder hergestellt wird: Die einzelnen Szenen werden wieder mit ihrem ursprünglichen Namen versehen und der Originalton, die Übergangs-, Langzeit- und Titeffekte werden inkl. ihrer Einstellungen wieder restauriert.

Bitte beachten Sie, dass Inserts, die einzelnen Audiospuren, Titelttexte und die Einstellungen von Effekten, die über ein erweitertes Bedien-Menü verfügen (z.B. PiP-Studio), nicht wiederhergestellt werden können. Waren die Inserts im ursprünglichen Storyboard mit Effekten verbunden, so ist auch die Restaurierung der Effekte nicht garantiert.

(12) Haben Sie Ihr Storyboard auf einer externen Firewire-Festplatte gesichert, können Sie mit dem Schalter „Backup löschen“ die Dateien des archivierten Storyboards löschen.

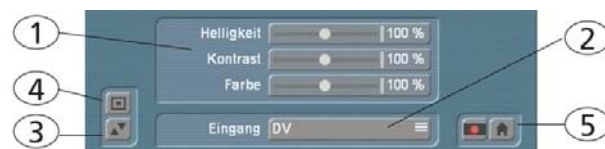
(13) Dieses Menü-Symbol führt Sie, genau wie ein Klick auf die rechte Trackball-Taste, zurück ins Hauptmenü.

5.3 Videoeinstellungen

Dieses Menü (Verfügbarkeit abhängig vom Gerätetyp) dient der richtigen Einstellung des Videosignals in puncto Helligkeit,

Kontrast und Farbintensität sowie der Wahl des Videoeingangs.

Es handelt sich um Einstellungen, die Sie bei analoger Zuspaltung jederzeit verändern können – auch innerhalb eines Projektes.



(1) Zunächst können Sie hier die „Helligkeit“, den „Kontrast“ und die „Farbe“ des Videomaterials noch vor der Aufnahme bestimmen. Das bedeutet, dass Sie gewissermaßen das Bild so sehen wie die Digitalisierungselektronik des Gerätes.

Zwar können Sie durch Langzeiteffekte auch noch nachträglich Korrekturen an bereits aufgenommenen Teilen des Videos durchführen, jedoch ist dies mit Wartezeiten durch Berechnungen verbunden.

Außerdem gilt: Je besser das Material aufgenommen worden ist, desto besser wird das Endergebnis sein. Nachträgliche Korrekturen haben Grenzen – ein zu dunkles Bild wird auch mit Aufhellungs-Effekten niemals so strahlend sein wie ein gleich mit der richtigen Einstellung digitalisiertes Bild.

Verändern Sie die Einstellungen, bis das Bild einen optisch perfekten Zustand erreicht hat. Wenn sich Ihr Bildmaterial ändert, z.B. wenn die Schlechtwetter-Aufnahmen an der Reihe sind, können Sie die Anpassung jederzeit wiederholen.

Hinweis: Die Einstellungen „Helligkeit“, „Kontrast“ und „Farbe“ lassen sich nicht verändern, wenn Sie den Videoeingang „DV“ gewählt haben.

(2) Unter „Eingang“ können Sie hier den Video-Eingang umschalten. (Der DV-Eingang ist nur anwählbar, wenn Ihr Gerät auch über einen DV-Anschluss verfügt.)

Sie können auch analoges Material zuspulen, das daraufhin vom System in DV-Daten gewandelt wird. Es kann also digitales und analoges Material kombiniert werden.

Außerdem wird der DV-Zuspieler meistens automatisch erkannt und gekennzeichnet. Nachdem Sie den DV-Rekorder angeschlossen haben, sehen Sie, dass der Eingang z.B. mit „DV Sony“ betitelt ist. Dadurch erkennen Sie schnell, dass die Verbindung steht.

(3) Dieses Menü arbeitet mit „Overlay“, stellt also im Hintergrund der Einstellregler das eingehende Videosignal dar. Wenn die Leiste Sie an dieser Stelle stört, können Sie diese mit Klick auf diesen Schalter jederzeit nach oben/unten verschieben. Dabei bleibt der Bildschirmzeiger auf diesem Symbol; unabhängig davon, ob sich die Leiste am oberen oder unteren Bildrand befindet.

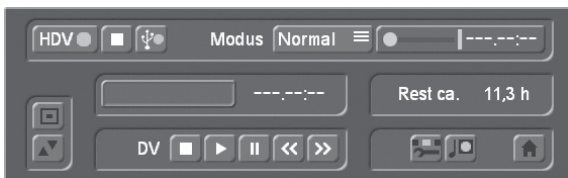
(4) Falls Sie Ihr Videomaterial überprüfen möchten, ohne in dem Moment eine Einstellung vorzunehmen, können Sie das Menü mit diesem Schalter auf eine wesentlich kleinere Leiste

reduzieren. Es existiert dann nur noch der unter Punkt (3) beschriebene Schalter und der Schalter („Videoeinstellungen“-Menü-Symbol) zum Wiederherstellen des gesamten Menüs.

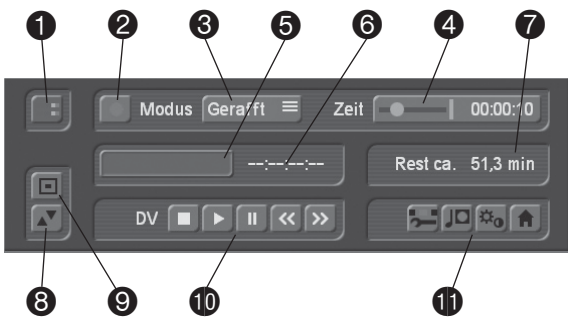
(5) Durch Klick auf diese Menü-Symbole gelangen Sie ins Aufnahme-Menü und ins Hauptmenü.

5.4 Aufnahme

Dieses Menü ist ein sehr wichtiges und zentrales Menü, denn hier wird das Rohmaterial Ihres Projektes aufgenommen.



Das Aufnahmemenü bei HDV- und AVCHD-Projekten



Das Aufnahmemenü bei DV-Projekten

(1) Ein Klick auf das Pegelanzeigen-Symbol ruft eine Pegelanzeige am entgegengesetzten Bildschirmrand auf (nicht bei HDV-Projekten vorhanden). Diese Anzeige dient zum Kontrollieren und Justieren der Aussteuerung vor oder während einer Aufnahme. Sie sollten die Aufnahme möglichst hoch aussteuern (ohne zu übersteuern), um die beste Tonqualität zu erzielen. Durch Anklicken des Schiebers können Sie die Aussteuerung verändern. Der Ton wird leiser (bis -30 dB) oder lauter (bis 20 dB), je nachdem, ob Sie den Schieber nach links oder rechts verstellen.

Ein blaues oder gelbes Flackern bedeutet, dass es keine Probleme geben wird, und ein rotes Flackern signalisiert eine Übersteuerung. Ein erneuter Klick auf das Pegelanzeigen-Symbol schließt die Pegelanzeige wieder.

(2) Bitte beachten Sie, dass bei der Zuspierung/Aufnahme von HDV-Material weder Bild noch Ton zu sehen/hören ist. Sie sehen nur einen einfarbigen Hintergrund und ein laufendes Zählwerk.

Bei laufender Aufnahme hat ein Klick auf die rechte Taste des Trackballs die gleiche Wirkung wie der Stopp-Schalter in der kleinen Anzeige. Durch abwechselndes Klicken auf die linke und rechte Trackballtaste, während der Zeiger auf dem Aufnahme-Symbol platziert ist, können Sie erwünschtes Material von unerwünschtem bereits bei der Aufnahme trennen.

Möchten Sie Ihr aufgenommenes Videomaterial automatisch aufteilen lassen, müssen Sie nach der Aufnahme das „Bearbeiten“-Menü betreten. Nähere Informationen lesen Sie bitte im Kapitel „5.5 Bearbeiten“ unter „Aufteilen“ nach. Im Menü für eine HD Aufnahme finden Sie zwei Aufnahmeschalter. Einen für die HDV-Aufnahme und einen für den AVCHD Import.

Haben Sie eine HDV Kamera angeschlossen und wollen Material vom HDV Band aufzeichnen, benutzen Sie nach dem starten des Zuspellers den HDV-Aufnahme Schalter.

Haben Sie eine AVCHD-Kamera mit einem USB-Anschluss verbunden, so drücken Sie den anderen Aufnahme-Schalter. Daraufhin gelangen Sie in ein Einlesemenü. In diesem sehen Sie oben, welche Kamera angeschlossen ist. Bei mehreren USB-Geräten können Sie dazwischen umschalten. Außerdem bekommen Sie eine Liste aller auf dem Gerät gefundenen Szenen. Je nach Typ Ihres Zuspellers kann sich diese Auflistung unterscheiden. Wählen Sie in diesem Auswahlmenü die gewünschten Szenen aus. Der Mehrfachauswahl-Schalter hilft Ihnen dabei alle Szenen an- oder abzuwählen (siehe dazu auch Kapitel 3.2). Ausgewählte Szenen werden durch ein vorgestelltes Häkchen markiert.

Nachdem Sie die Eingabe bestätigen werden die gewählten Szenen eingelesen und in Ihrer Szenenablage als eine Szene abgelegt. Danach können Sie diese (automatisch oder manuell) aufteilen.

(3) Der Auswahlschalter „Modus“ bietet mehrere Möglichkeiten. In HDV-Projekten sind diese ggf. teilweise nicht verfügbar oder funktionell.

„Normal“ bedeutet eine normale Aufnahme.

Die Einstellung „Zeit“ aktiviert den Regler „Zeit“ (s. Punkt (4)), mit dem Sie die exakte Aufnahmezeit einstellen können, so dass die Aufnahme nach Ablauf dieser Zeit automatisch gestoppt wird.

Die Einstellung „Foto“ ist für flackerfreie Standbilder geeignet. Es wird ca. eine halbe Sekunde Material aufgenommen, das automatisch als Standbild auf die von Ihnen eingestellte Zeit (s. Regler „Zeit“) verlängert wird.

Der Videoaufnahmefokus „Gerafft“ ermöglicht Ihnen, unter Bogart SE extreme Zeitrafferaufnahmen durchzuführen. Schließen Sie dazu eine Kamera an und schalten Sie diese in den Aufnahme-Modus. Stellen Sie sicher, dass sich keine Kassette in der Kamera befindet. Fokus und Belichtung sollten manuell auf einen optimalen Wert eingestellt werden. Die Kamera sollte einen festen Stand haben oder auf einem Stativ montiert sein. Das „Live“- Bild der Kamera wird nun im Videoaufnahme Menü bei Verwendung des Modus „Gerafft“ in dem von Ihnen eingestelltem Intervall aufgenommen. Aus diesen Einzelbildern erstellt Bogart SE automatisch eine zusammenhängende Sequenz. Mit dem Schieberegler „Zeit“ können Sie festlegen, in welchen Abständen ein Bild aufgenommen werden soll. Stellen Sie den Regler z.B. auf 00:00:10:00, so wird alle 10 Sek. ein Bild aufgenommen. Dieser Regler erlaubt Ein-

stellungen von 1 Sek. bis 24 Stunden, so sind auch extremste Zeitrafferaufnahmen möglich. Verlassen Sie das Aufnahme Menü nach einer durchgeführten Zeitrafferaufnahme, so wird die aufgenommene Sequenz als Szene im Bearbeiten Menü in der Szenenablage abgelegt. Achten Sie auf die Einstellung des richtigen Videoeinganges in den Videoeinstellungen.

Hinweis: Bei Zeitrafferaufnahmen wird kein Ton aufgenommen.

Im Modus „Trick“ können Sie direkt Trickfilmaufnahmen erstellen. In dieser Einstellung werden nur Einzelbilder aufgenommen, um Animationen zu erzeugen. Bei der Trickfilmaufnahme werden (anders als im Modus „Foto“) Szenen in der Szenenablage erzeugt, die automatisch aneinander gesetzt werden. Um also einen Trickfilm zu erzeugen, verbinden Sie eine Kamera, die auf die Animationsfläche gerichtet ist, mit Ihrem System. Sie haben dann die Wahl, ob die Animation an eine bestehende Szene angehängt (mittels „Szene wählen“ eine Szene aus Ihrer Szenenablage auswählen), oder eine neue Szene erstellen wollen. Stellen Sie ein, wieviel Bilder pro Sekunde aufgenommen werden sollen. Für die Einstellung „Bilder/s“ können Sie folgende Werte als Richtlinie nehmen: übliche Trickfilme arbeiten mit ca. 3-10 Bilder/s. Halbwegs flüssige Bewegungen erreicht man ab etwa 8-10 Aufnahmen pro Sekunde. Mit der Einstellung „Anzeige“ wählen Sie die Darstellung des Videobilds. „Live“ zeigt immer das von der Kamera gelieferte Bild. Mit „Schleife“ sehen Sie im Wechsel die letzten Einzelbilder und die neue Kameraeinstellung. So können Sie die Veränderung zwischen zwei Einstellungen besser beurteilen.

(4) Je nach Modus wird der Regler „Zeit“ mit einem geeigneten Regelbereich aktiviert. Im Modus „Zeit“ beispielsweise lässt sich der Zeitregler im Bereich von einem Bild bis zu 180 Minuten einstellen, wobei die Einstellung bis 10 Sekunden bildgenau getroffen werden kann, von 10 bis 59 Sekunden sekundenweise läuft und ab 1 Minute minutenweise eingestellt werden kann. Im Modus „Foto“ können Sie die Zeit bis 10 Sekunden bildweise einstellen, anschließend sekundenweise bis zu 1 Minute. Sie können natürlich die Aufnahme – trotz eingestellter Zeit – mit dem Stopp-Schalter unterbrechen, so dass sie kürzer wird.

(5) Unter dem Aufnahme-Schalter erscheint der vom System vorgeschlagene Szenenname. Durch einen Klick hierauf öffnet sich die Tastatur und eine Benennung aufgenommener Szenen ist möglich.

(6) Dieses Feld zeigt Ihnen die Länge der soeben aufgenommenen Szene an.

(7) Das Feld „Rest ca.“ zeigt Ihnen an, wie viel Material noch aufgenommen werden kann. Diese Anzeige läuft nicht während der Aufnahme; es wird auf eine kleinere Anzeige umgeschaltet. Teilweise kann es dabei zu Ungenauigkeiten kommen. Insbesondere bei längeren Aufnahmen kann dies geschehen, denn das System berechnet den Wert aufgrund der Detailliertheit der bisherigen Aufnahme. Der Wert wird aber erst bei Beendi-

gung einer laufenden Aufnahme neu berechnet und während der Aufnahme nur heruntergezählt! Ändert sich also die Detailliertheit des Materials, kommt es zu Ungenauigkeiten.

(8) Wie die Videoeinstellungen ist auch dieses Menü dem Videosignal überlagert. Sie können also bei der Aufnahme das Videobild sehen und so stets entscheiden, ob Sie eine Passage digitalisieren möchten oder nicht.

Das links unten befindliche Symbol mit den beiden Dreiecken verschiebt die Leiste an den oberen Rand – nützlich, wenn Ihr Material ansonsten an wichtigen Stellen verdeckt würde.

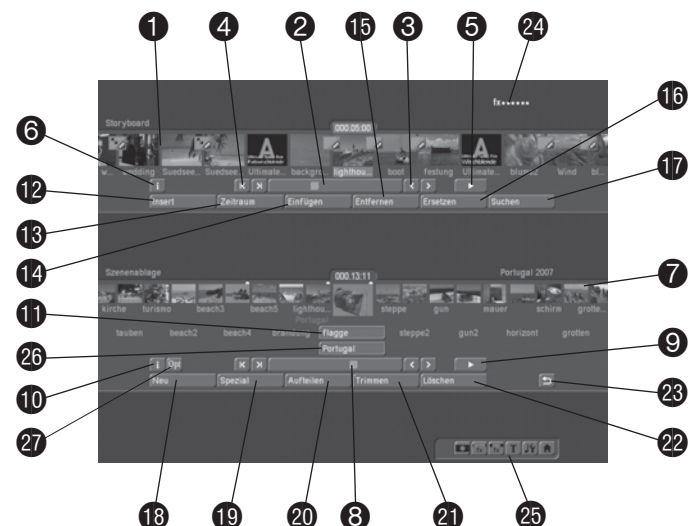
(9) Falls Sie während der Aufnahme nicht auf dieses Menü (z.B. die DV-Steuerung) zugreifen müssen, können Sie es mit diesem Schalter auf eine wesentlich kleinere Leiste reduzieren. Es existiert dann nur noch der unter Punkt (8) beschriebene Schalter und der Schalter („Aufnahme“-Menü-Symbol) zum Wiederherstellen des gesamten Menüs.

(10) Mit den fünf Schaltern können Sie die „DV-Steuerung“ vornehmen. Sie können den über die i-Link-Schnittstelle angeschlossenen Rekorder direkt steuern. Beachten Sie aber, dass nicht jeder Rekorder dieses System perfekt unterstützt. Sie können den Rekorder (v.l.n.r.) stoppen, das Material abspielen, auf Pause stellen, zurück- und vorspulen. Die beiden Schalter zum Spulen haben übrigens eine Dreifachbelegung: Der schnelle Vor- und Rücklauf ohne Bild wird im Stopp-Modus erzielt, ein langsamer Vor- und Rücklauf mit Bild kann während des Abspielens erreicht werden und ein Klicken der Schalter im Pause-Modus bewirkt ein bildweises Vor- und Zurückschalten.

(11) Die vier Symbole führen Sie direkt in die Menüs Bearbeiten, Aufnahme/Bearbeiten, Videoeinstellungen und ins Hauptmenü.

5.5 Bearbeiten

Dieses Menü ist für den kompletten Schnitt und für die Anordnung der getrimmten Szenen verantwortlich. Es handelt sich um das wichtigste Menü.



(1) Hier sehen Sie das so genannte Storyboard. Es handelt sich um ein Werkzeug, das bereits seit der Erfindung des Spielfilms bekannt ist. Die Idee dahinter ist die übersichtliche Darstellung aller Szenen einer Produktion, die den Drehplan und die Nachbearbeitung erleichtern soll. Bestimmte Bilder, meistens (auch bei Bogart SE) die ersten Bilder einer Szene, werden als Symbol für die Szenen benutzt. Hat man ein Storyboard erstellt, muss man sich nicht das gesamte Material anschauen, um den Ablauf zu erfassen. Ein Blick auf das Board genügt. Traditionell ist ein Storyboard ein großes Plakat, das von Zeichnern in Handarbeit erstellt wird. Ihr Gerät verwendet dagegen ein elektronisches Storyboard. Szenen können in der Szenenablage (Punkt (7)) angewählt und im Storyboard, das sich im oberen Bereich des Bildschirms befindet, angeordnet werden. Im Storyboard gibt es eine aktuelle Szene in der Mitte. Diese Szene wird durch Angabe der Szenenlänge (über der Szene) hervorgehoben. Klicken Sie eine beliebige Szene im Storyboard an, erscheint diese automatisch in der Mitte. Die Darstellung des Bearbeiten-Menüs ist abhängig vom eingestellten Bildschirmmodus. Bei Auflösungen die höher als 1024 x 768 Pixel ist, wird die Szenenablage über mehrere Zeilen angezeigt. Je nach gewählter Bildschirmauflösung (siehe Kapitel 6: VGA- und DVI-Modus) passen mindestens sieben ganze Szenen in den sichtbaren Teil des Storyboards. Aber Sie können auch wesentlich mehr Szenen unterbringen, eine Längenbegrenzung existiert nicht. Das Storyboard kann nach rechts und links gerollt werden, wobei sich der Startpunkt links befindet.

(2) Wenn Sie auf den Schieberegler unter dem Storyboard klicken, können Sie anschließend mit der Trackball-Kugel (oder bei tragbaren Systemen mit dem Touchpad) durch das Storyboard rollen.

(3) Klicken Sie auf die Einzelschalter neben dem Schieberegler, können Sie sich Szene für Szene durch das Storyboard manövrieren.

(4) Sie können auf die Schalter „|<“ und „>|“ links neben dem Schieberegler klicken, so dass Sie direkt an den Anfang bzw. ans Ende des Storyboards gelangen.

(5) Mit dem Abspielen-Schalter rechts neben dem Schieberegler können Sie das gesamte Storyboard von der angewählten Szene bis zum Ende des Storyboards (bzw. bis Sie den Vorgang durch den Stopp-Schalter in der erscheinenden Anzeige oder durch die rechte Trackball-Taste abbrechen) abspielen. Beachten Sie hierzu, dass die Darstellungsqualität je nach verwendetem Bildschirm-Modus geringer sein kann als die endgültige Ausgabe (z.B. bei 1-Monitor VGA). Außerdem steht Ihnen eine Pause-Taste zur Verfügung, mit der Sie die Wiedergabe solange unterbrechen können, bis Sie den Schalter (bzw. das Play-Symbol) erneut drücken. Das Video bleibt währenddessen als Standbild stehen.

(6) Ein Klick auf den „i“-Schalter ruft ein Fenster auf, in dem Sie

Informationen bezüglich des Storyboards erhalten. Sie erfahren den Projektnamen, die aktuelle Position im Storyboard (angegeben in Zeit), die Länge des gesamten Storyboards und die Restlänge (nach der aktuellen Position).

(7) Aufgenommene Szenen erscheinen automatisch in der Szenenablage im unteren Bereich des Bildschirms. Sie werden als kleine Bilder dargestellt. Im Video-Modus sind bis zu elf Szenen gleichzeitig zu sehen, danach kann mit dem Schieberegler (Punkt (8)) in der endlosen Liste manövriert werden, um die folgenden Szenen zu sehen. Szenen, die schon ins Storyboard eingefügt worden sind, erhalten in der Szenenablage einen kleinen weißen Punkt in der rechten oberen Ecke, oder können wahlweise auch über die Optionen ausgeblendet werden.

Über der Szenenablage (rechts) sehen Sie den von Ihnen gewählten Namen des Projektes.

(8) Mit Hilfe des Schiebereglers unter der Szenenablage können Sie innerhalb der Szenenliste die Szenen wählen, die angezeigt werden. Alternativ können Sie auch die neben dem Regler angeordneten Einzelschalter anklicken; pro Einzelklick wird die Szenenablage um eine Szene, also sechs Bilder, weiter „geblättert“.

Die Schalter „|<“ und „>|“ lassen die Szenenablage an den Anfang bzw. ans Ende springen.

(9) Rechts neben dem Storyboard-Schieberegler befindet sich der Abspielen-Schalter, mit dem Sie die in der Szenenablage mittig platzierte Szene abspielen können. Auch hier stehen wieder Stopp- und Pausetaste zur Verfügung.

(10) Ein Klick auf diesen „i“-Schalter ruft ein Fenster auf, in dem Sie Informationen über die derzeit in der Szenenablage aktive Szene erhalten. Im oberen Kästchen dieses Fensters wird Ihnen der Timecode, das Aufnahmedatum, die Aufnahmezeit und das Format angezeigt.

Des Weiteren können Sie über den Schalter „Kommentar eingeben/ändern“ die Tastatur aufrufen und einen Kommentar Ihrer Wahl zu dieser Szene hinzufügen, der daraufhin im unteren Kästchen erscheint. Durch einen Klick auf „Ok“ bestätigen Sie den Kommentar, so dass er bei einem erneuten Aufruf der Szene wieder in diesem Info-Fenster angezeigt wird.

(11) Falls Sie die Szenen im „Aufnahme“-Menü noch nicht umbenannt haben, besteht hier nochmals die Möglichkeit, den Szenen eigene Namen zu geben. Dazu müssen Sie die entsprechende Szene in der Szenenablage anwählen und anschließend auf diesen Schalter klicken, so dass die Tastatur aufgerufen wird. Wenn Sie die Power Key-Option besitzen, können Sie auch diese Tastatur verwenden, um den alten Namen zu löschen und den neuen Namen einzugeben.

(12) Viele Anwender benötigen das „Überlagern“ bestimmter Videoteile mit anderen Szenen, wobei der Originalton erhalten bleiben muss.

Beispiel: Ein Musikvideo soll erstellt werden. (Lesen Sie dazu auch Kapitel 4, Übungsbeispiel 2). Dazu liegt die Aufnahme des Sängers vor (durchgehend). Bestimmte Teile sollen nun durch Einblendung anderer Szenen ersetzt werden, dazwischen soll immer wieder lippensynchron auf den Sänger zurückgeblendet werden – ein Auflegen bzw. Abdecken des Bildes ohne Veränderung des Tons.

Bogart SE bietet hier eine wohl perfekte Methode: Es steht ein „Insert“ zur Verfügung, der eine ausgewählte Szene auf das Storyboard auflegt. Diese Szene wird nur als Bild, also ohne Ton, über die Bilder des Storyboards gesetzt.

Ein Klick auf den Schalter „Insert“ legt die ausgewählte Szene aus der Szenenablage über die angewählte Szene im Storyboard. Die Szene im Storyboard (Hintergrund) wird dann zum Teil oder vollständig durch die Insert-Szene (Vordergrund) abgedeckt. Die Hintergrundszene muss dazu natürlich länger sein als die Vordergrundszene.

Der Zeitraum (Start, Länge) ist dabei frei einstellbar und kann jederzeit, auch nachträglich, frei verschoben werden. Jeder Klick auf „Insert“ führt dabei automatisch in ein Zeitraum-Menü. Der Start-Punkt, der voreingestellt auf dem ersten Bild des Inserts liegt, kann dabei nach hinten verschoben werden („Start“-Schalter). Dazu müssen Sie den Auswahlsschalter auf „Schieben“ gestellt haben. Währenddessen sehen Sie die Hintergrundszene. Um die Insert-Szene von vorn oder hinten einzukürzen, stellen Sie den Auswahlsschalter auf „Trimmen“, so dass Sie die Schalter „IN“ und „OUT“ sehen. Während dieser Einstellung sehen Sie die Hintergrundszene. Stellen Sie den Auswahlsschalter auf die Funktion „Trimmen E“, können Sie den Startpunkt verschieben, während Sie als Hintergrundvideo die Insert-Szene sehen.

Im Modus „Vg+Hg klein“ sehen Sie Vorder- und Hintergrund in einer kleinen Darstellung. Beim Trimmen der Insertszenen sehen Sie die Fenster „Vordergrund IN“ und „Vordergrund OUT“. Darüber sehen Sie zwei kleinere Fenster, die das Szenenbild direkt vor („Hintergr.IN-1“) und nach („Hintergr.OUT+1“) dem Insert zeigen. So haben Sie alle Informationen über die Insertlänge und die Position auf der Grundszene.

Im Modus „Sch.klein“ sehen Sie die gleiche Aufteilung des Menüs, allerdings schieben Sie in diesem Fall die Insertszenen auf der Hintergrundszene. Die Vorschau von „Start“ und „Ende“ zeigt Ihnen die Positionen der Hintergrundszene, an der der Insert beginnt und endet. Die kleineren Szenenbilder oberhalb zeigen Ihnen mit „IN“ und „OUT“ den Bildinhalt des Inserts.

Ihre Hintergrundszene, also das Storyboard, wird in bis zu drei Teile aufgeteilt:

1. in den Hintergrundteil vor dem Insert
2. in den Insert-Teil
3. in den Hintergrundteil nach dem Insert

Mit dieser Aufteilung ist es möglich, beliebig viele Insertteile in eine einzige Hintergrundszene einzusetzen. Die 5 Minuten lange Aufnahme des Sängers muss also nicht erst von Hand zerteilt werden, sondern es geschieht automatisch.

Inserts werden durch ein Symbol (zwei sich überlappende

Rechtecke) im oberen Bereich der Szenen im Storyboard gekennzeichnet und können jederzeit wieder entfernt werden. Aufgeteilte Hintergrundteile werden automatisch wieder „verschmolzen“.

Mit dem Schalter „Entfernen“ haben Sie die Möglichkeit, das erste und das letzte Teilstück der Hintergrundszene vor der ersten bzw. nach der letzten Insert-Szene zu löschen.

Es können auch Überblendungseffekte verwendet werden. Die Handhabung unterscheidet sich kaum vom normalen Ablauf, als Unterschied wird die Länge des Storyboards aber nicht verändert. Dies ist wichtig, denn der unberührte Tonablauf wäre sonst nicht mehr gegeben. Anstatt also die Insertszenen hart einzublenden, wird diese – je nach Effekt – zum Beispiel weich eingebildet. Der Übergang erfolgt also 100% zu Lasten der Insertszenen.

Im Insert-Menü können Sie mit Hilfe des Lautsprecher-Symbols die Audio-Hüllkurve ein- und auszublenden. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel 3.2.

Benachbarte Insert-Szenen können natürlich auch mit einem Übergangseffekt verbunden werden.

(13) Klicken Sie auf den „Zeitraum“-Schalter, nachdem Sie einen Insertschnitt eingefügt haben und sich noch auf der Szene befinden, so dient dieser zur nachträglichen Veränderung der Insertszenen. Diese können so verschoben werden („Start“-Schalter; dazu muss der Auswahlsschalter auf „Schieben“ eingestellt sein) oder am Anfang und am Ende eingekürzt werden („IN“-/„OUT“-Schalter; wenn der Auswahlsschalter „Trimmen“ anzeigt). Die Funktion „Trimmen E“ ermöglicht während des Trimmens die Insert-Szenen zu sehen.

Bei Insert-Szenen gelangen Sie in das übliche Zeitraum-Menü. Hier können Sie mit dem Lautsprecher-Symbol die Audiohüllkurve ebenfalls ein- bzw. ausblenden (Kap. 3.2).

Bei einem Klick auf den „Zeitraum“-Schalter, ohne eine Insert-Szene angewählt zu haben, gelangen Sie an jede beliebige Stelle in der angewählten Szene oder im ganzen Storyboard. Diese Funktion ist z.B. sinnvoll, wenn Sie eine sehr lange Szene ins Storyboard eingefügt haben, deren Mitte Sie betrachten möchten. Sie können über „Position“ bzw. mit den Einzelschaltern an die gewünschte Stelle gelangen – der rechts daneben befindliche Balken zeigt Ihnen Ihre aktuelle Position in Relation zum kompletten Storyboard an. Auch mit einem Klick auf den Play-Schalter können Sie die Position verändern; der Stop-Schalter bricht das Abspielen ab. Verlassen Sie das Zeitraum-Menü über den Schalter „Ok“, so bestätigen Sie die neue Position.

(14) Szenen werden in das Storyboard eingefügt, indem die in der Szenenablage angewählte Szene durch Anklicken des Schalters „Einfügen“ in das Storyboard gelangt.

Dabei erscheint die Szene immer nach der jeweils aktuellen, Szene im Storyboard.

Eine Besonderheit gibt es, wenn man sich auf der ersten Szene im Storyboard befindet: Hier fragt Sie das Gerät, ob Sie die zweite Szene vor oder nach der ersten Szene anordnen wollen. Zudem gibt es auch die Möglichkeit eines Abbruchs.

Platzieren Sie eine Szene vor der ersten, werden Sie – falls die

Tonstücke in einer Musikspur liegen – vom System gefragt, ob die Musikspuren nach hinten verschoben werden sollen. Durch „Ja“ werden alle Audiospuren synchron zum Bild verschoben, durch Klick auf „Nein“ bleiben die Musikspuren 1 und 2 (also die Tonspuren 3 und 4) an der zeitlichen Stelle und rutschen somit unter eine andere vorher liegende Szene.

Ist eine Szene eingefügt, kann das Original in der Szenenliste gelöscht oder getrimmt werden, ohne dass die Storyboard-Szene dadurch verändert wird.

(15) Die Funktion „Entfernen“ entfernt eine Szene aus dem Storyboard, und zwar die mittig platzierte. Eine mit „Insert“ eingefügte Szene wird so ebenfalls entfernt, was zu einer Aufdeckung des Hintergrundes führt. Wenn Sie bereits Audio berechnet haben und die zu entfernende Szene hiervon betroffen ist, erhalten Sie einen Warnhinweis.

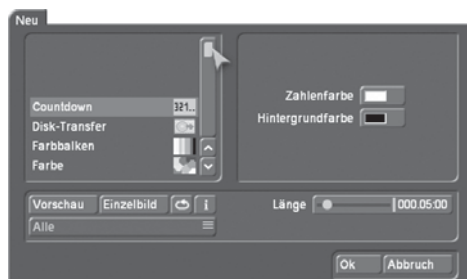
(16) Durch Klick auf „Ersetzen“ wird die mittige Szene durch die angewählte Szene in der Szenenablage ersetzt. Dies kann eine ganz andere Szene sein, aber auch dieselbe Szene mit anderen In- und Out-Punkten. Zum Beispiel, wenn Sie im Storyboard feststellen, dass eine Szene zu lang ist und gekürzt werden muss.

(17) Die Funktion „Suchen“ ermöglicht Ihnen, eine im Storyboard angewählte Szene in der Szenenablage zu finden, falls Sie diese nicht gelöscht oder umbenannt haben. Nach Klick auf „Suchen“ wird sie aktiv und kann dann zum Beispiel getrimmt werden. Anschließend können Sie die im Storyboard befindliche Szene durch die getrimmte ersetzen. Haben Sie die Szene zuvor aus der Szenenablage gelöscht, erscheint, nachdem Sie auf „Suchen“ geklickt haben, der Text „Die Szene wurde nicht gefunden. Soll sie wiederhergestellt werden?“. Klicken Sie auf „Ja“, befindet die Szene sich wieder in der Szenenablage. Diese Funktion kann jederzeit aktiviert werden, auch nach einem Neustart, durch den eine gelöschte Szene normalerweise nicht zurückgeholt werden kann.

(18) „Neu“ erzeugt eine Szene mit beliebig einstellbarer „Länge“ bis zu 1 Minute und verschiedenem Inhalt, der Ihnen in einer Auswahl-Liste zur Verfügung steht. Dies ist sehr interessant für Vor- und Nachspann (Schwarzvideo), aber auch für bestimmte Überblendeffekte.

Ein Klick auf den Schalter lässt zunächst eine Auswahl der verschiedenen Optionen für die neue Szene erscheinen. Im serienmäßigen Lieferumfang befinden sich folgende Szenen:

- a) Countdown b) Farbbalken
- c) Farbe d) Muster e) Schwarz



Weitere Effekte sind auf zusätzlichen CDs/DVDs erhältlich, die Sie als Voll- oder als Demoversion bei Ihrem Fachhändler erwerben können.

Die neuen Szenen können Sie einfach durch direktes Anklicken oder durch Aktivierung des Schiebereglers festlegen.

a) Countdown

Diese Funktion erzeugt einen Countdown mit einstellbarer Länge. Pro Sekunde wird eine Zahl des Countdowns eingeblendet. Außerdem können Sie die Zahlen- und die Hintergrundfarbe mit Hilfe des Farbkastens festlegen.

b) Farbbalken

Diese Szene erzeugt ein gestreiftes Testbild nach IRE 100- (für PAL) oder IRE 92.5-Norm (für NTSC) mit einstellbarer Länge. Im Profi-Bereich ist es üblich, jedem Videoclip einige Sekunden Testbild voranzustellen.

c) Farbe

Diese Option erzeugt eine einfarbige Szene, die hauptsächlich als Hintergrund für Betitelungen verwendet wird. Die Auswahl der Option „Farbe“ öffnet den Farbkasten, so dass Sie eine beliebige Farbe auswählen können.

d) Muster

Wählen Sie diesen Schalter an, sehen Sie auf der rechten Seite den Schalter „Muster auswählen“. Klicken Sie ihn an, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie ein Muster auswählen können. Nähere Informationen zu diesem Image-Pool erhalten Sie im Kapitel 3.2 dieses Handbuchs.

Der Spezial-Effekt „Muster“ passt das Seitenverhältnis der benutzten Bilder und Muster an das 16:9 Format an (bei PAL und HDV). Aktivieren Sie die Funktion „Verzerrungen erlauben“, erfolgt keine Anpassung und es kann zu Verzerrungen kommen.

e) Schwarz

Dieser Modus erzeugt ein Stück schwarzes Video, das als Hintergrund für Titel oder kombiniert mit dem Übergangseffekt „Überblendung“ zum Ein- und Ausblenden eines Videos dient.

Unter der Auswahl-Liste finden Sie den Schalter „Vorschau“, rechts davon die Länge der Szene, die Sie bis zu 1 Minute einstellen können. Ein Klick auf „OK“ führt zurück zum Bearbeiten-Menü. Die neue Szene, die den Namen des Effekts erhält, ist nun verfügbar.

Verfügt Ihr Gerät über den Schalter „Einzelbild“, klicken Sie darauf, um ein weiteres Menü aufzurufen, das im rechten Bereich nochmals die Effekt-Optionen darstellt.

Im linken Bereich sehen Sie unter dem Effekt-Namen den Schalter „Bild“, mit dem Sie den Zeitpunkt der neuen Szene, den Sie betrachten möchten, einstellen können.

Darunter sehen Sie den Schalter „Anzeige“, bei dem Sie zwischen „Original“ (also der Darstellung Ihrer soeben gewählten neuen Szene) und „Vergleich“ wählen können. Letztere Option

teilt das Bild, wobei auf der rechten Bildschirmhälfte ein Teil Ihrer neuen Szene dargestellt wird, und auf der linken Seite ein Teil einer beliebigen Szene, die Sie mit dem darunter liegenden Schalter „Szene wählen“ aus der Szenenablage auswählen können. Diese Vergleichs-Funktion ermöglicht Ihnen z.B. eine Bildkorrektur (Farbangleichung).

Mit „Ok“ werden die getroffenen Einstellungen der Effekt-Optionen übernommen und Sie gelangen wieder zurück ins „Neu“-Fenster, mit „Abbruch“ verlassen Sie das „Einzelbild“-Menü, ohne eine Veränderung vorgenommen zu haben.

Der Pfeil-Schalter dient zum Manövrieren des Einzelbild-Menüs an den oberen Bildschirmrand.

Außerdem haben Sie auch hier wieder die Möglichkeit, die Leiste mittels des darüber angeordneten Schalters zu reduzieren.

Der unter dem Schalter „Vorschau“ angesiedelte Auswahl-schalter bietet Ihnen drei Einstellungsmöglichkeiten. Die Funktion „Alle“ bewirkt, dass alle auf dem Gerät befindlichen potentiellen Leerszenen angezeigt werden. „Serienmäßig“ stellt nur die im System integrierten Möglichkeiten dar, und „Optional“ zeigt nur die nachträglich installierten in Frage kommenden Szenen an.

(19) Im „Spezial“-Menü finden Sie verschiedene Spezialeffekte und alle Langzeiteffekte.



Die Auflistung aller Langzeiteffekte unter diesem Punkt hat einen besonderen Grund: Die Multi-Lagen-Technik.

Möchten Sie eine Szene mit mehreren Langzeiteffekten bearbeiten, müssen Sie die Szene zunächst in der Szenenablage aktivieren. Wählen Sie die Langzeiteffekte anschließend nicht im Langzeiteffekte-Menü, sondern unter „Spezial“ aus. Die dort aufgeführten Langzeiteffekte werden also nicht ins Storyboard eingefügt, sondern es wird eine Kopie der in der Szenenablage aktiven Szene angefertigt und direkt hinter dieser dargestellt. Die Kopie wird dann mit „SP“ bzw. „SP 2“ usw. ergänzt. Diesen Schritt können Sie beliebig oft ausführen.

(s. dazu auch Kapitel 5.8 Langzeiteffekte, Punkt (12))

Mit den Spezialeffekten, die im oberen Teil der Liste aufgeführt sind, können aufgenommene und eventuell getrimmte Szenen versehen werden, bzw. es wird eine Kopie angefertigt, die einen anderen Bewegungsablauf hat als das Original. Ausgangsbasis ist stets die in der Szenenablage angewählte Szene.

Auch hier gibt es die „Vorschau“ und bei einigen Effekten das „Einzelbild“-Menü (Verfügbarkeit nur bei aktiviertem Pro-Pa-

ket). Auf der rechten Seite befinden sich die Effekt-Optionen, auf der linken Seite sehen Sie unter dem Effekt-Namen den Schalter „Bild“, mit dem Sie den Zeitpunkt der Szene, den Sie betrachten möchten, einstellen können. Der Schalter „Anzeige“ verfügt über vier Auswahlmöglichkeiten. Mit „Original“ können Sie Ihre Original-Szene betrachten, mit „Effekt“ können Sie Ihre Szene mit dem angewendeten Spezialeffekt ansehen, und „Orig. + Effekt“ stellt im linken Bildbereich Ihre Original-Szene und im rechten Bereich den angewendeten Effekt dar, so dass Sie direkt vergleichen können.

Die Option „Vergleich“ teilt das Bild in zwei Hälften. Auf der rechten Seite sehen Sie die Hälfte Ihrer neuen Szene (mit angewendetem Effekt), auf der linken Seite wird die Hälfte einer beliebigen Szene dargestellt, die Sie mit dem darunter liegenden Schalter „Szene wählen“ aus der Szenenablage auswählen können. So ist z.B. eine exakte Farbangleichung möglich. Die Effekt-Optionen können Sie sofort in diesem Fenster einstellen, Sie erhalten sogar eine Vorschau in Echtzeit, d.h., ohne dass Sie die Auswahl der Schieberegler bestätigen müssen. Mit „Ok“ werden die getroffenen Einstellungen der Effekt-Optionen übernommen, Sie gelangen wieder zurück ins „Spezial“-Fenster, mit „Abbruch“ verlassen Sie das „Einzelbild“-Menü, ohne eine Veränderung vorgenommen zu haben.

Des Weiteren gibt es unterhalb des Schalters „Vorschau“ einen Auswahl-schalter, der Ihnen zunächst drei Einstellungsmöglichkeiten bietet. Die Funktion „Alle“ bewirkt, dass alle auf dem Gerät befindlichen Programme angezeigt werden. „Serienmäßig“ stellt nur die im System integrierten Programme dar, und „Optional“ zeigt nur die nachträglich installierten Programme, also die Zusatzsoftware, an. Außerdem besteht die Möglichkeit, nur ein Zusatzprogramm in dieser Liste anzeigen zu lassen. Diese Funktion ist z.B. sinnvoll, wenn Sie mehrere Effekt-pakete installiert haben, aber nur mit einem arbeiten möchten.

Der Pfeil-Schalter dient zum Manövrieren des Einzelbild-Menüs an den oberen Bildschirmrand.

– Ethernet-Transfer (Verfügbarkeit abhängig vom System)
Hierbei handelt es sich um ein Programm, das Bestandteil der Systemsoftware Bogart SE ist. Weitere Informationen erhalten Sie im Kapitel 9 „Ethernet-Transfer“.

– Foto-Transfer (Verfügbarkeit abhängig vom System, Zusatzsoftware)

Hierbei handelt es sich um ein Programm, mit dem Sie Bilder von und auf Foto-Speicherkarten im- und exportieren und auch für andere Programme abspeichern können. Zur Bedienung lesen Sie bitte in der Online-Hilfe (i-Schalter) nach oder laden sich die entsprechende pdf-Datei von unseren Webseiten herunter.

– Kopieren

Eine Szene kann innerhalb des „Bearbeiten“-Menüs beliebig oft kopiert werden, ohne dass zusätzlicher Platz auf der Festplatte benötigt wird. Der Kopiervorgang benötigt keinerlei Zeit. Sie können einfach eine der Szenen anwählen, indem Sie

darauf klicken. Der Rahmen dieser Szene erscheint dann blau. Ein Klick auf „Kopieren“ erstellt sofort eine Kopie dieser Szene. Der Sinn eines Kopiervorgangs liegt einzig und allein darin, dass Sie eine kopierte Szene unabhängig vom Original trimmen können. So können Sie etwa einige Sekunden einer langen Einstellung im Vorspann verwenden und die komplette Szene dann später einfügen.

Bogart SE legt häufig automatisch Kopien an – etwa beim Aufteilen, beim Einfügen in das Storyboard und beim Berechnen von Spezial-Effekten (z.B. „Zeitlupe“). Der Schalter „Kopieren“ ist deshalb wirklich nur für den oben beschriebenen Zweck vorgesehen.

Die Kopie erscheint in der Szenenablage und erhält den Namen der Originalszene, der mit „K“ ergänzt wird, also z.B. „Urlaub.K“.

– Ruckeln

Nein, keine Angst, Bogart SE wird auch Ihr bestes und detailreichstes Material ohne Ruckeln verarbeiten – ein Vorteil gegenüber manchem PC-System. Doch manchmal wünscht man sich einen Ruckel- oder Stroboskopeffekt. Das kann eine nette Auflockerung sein und Ihrem Video eine künstlerische Note verleihen.

Einfach eine Szene aussuchen, „Spezial“ anwählen, auf „Ruckeln“ klicken, dann die „Standzeit“ einstellen (Standzeit 000.00:04 = ein Bild bleibt vier Bilder lang stehen) und im „Modus“ zwischen „Halbbild“ und „Vollbild“ wählen – schon wird eine Stroboskop-Szene erstellt, die die Endung „RU“ trägt und deren Länge ein Vielfaches der Standzeit ist. Die Option „Vollbild“ weist eine bessere Bildqualität auf und wird empfohlen, wenn eine Szene nicht stark bewegt ist. Bei einer bewegteren Szene ist die Option „Halbbild“ empfehlenswert.

Der Ton bleibt beim „Ruckeln“ unverändert und ist daher lippensynchron.

Eine Vorschau dieses Effekts ist nicht möglich. Wenn Sie den „Vorschau“-Schalter anklicken, erscheint ein roter durchkreuzter Kreis.

– Rückwärts

Ein Klick auf den Schalter „Rückwärts“ erzeugt nach kurzer Berechnung eine Szene, die die Endung „RW“ trägt und, mit derselben Länge wie das Original, völlig ruhig rückwärts läuft. Auch der Ton läuft rückwärts – wenn Sie ihn nicht hören wollen, schalten Sie ihn später im Nachvertonungs-Menü stumm. Anwendungsbeispiele für diese Funktion:

Kameraschwenks umkehren, eine Szene verlängern, indem man sie vor- und rückwärts laufen lässt.

– Standbild

Häufig wünscht man sich auch Standbilder in einem Video. Zum Beispiel bei der Vorstellung der „Darsteller“. Bogart SE kann solche Standbilder ohne jeden Störstreifen erzeugen. Dazu wird die ausgewählte (blau umrahmte) Szene an ihrem ersten Bild eingefroren, und zwar für die eingestellte „Länge“ (bis zu 1 Minute). Der eventuelle Rest der Szene wird nicht benötigt und taucht nicht in der Standbildszene auf.

Wenn Sie ein bestimmtes Standbild wünschen (und nicht das erste der Szene), dann erstellen Sie sich einfach eine Kopie der Szene, trimmen den Anfangspunkt auf das gewünschte Bild und benutzen erst dann die Standbildfunktion. Die erstellte Szene trägt die Endung „SB“.

Unter „Typ“ haben Sie die Wahl zwischen „Halbbild“ und „Vollbild“, wobei „Vollbild“ eine bessere Bildqualität aufweist und bei Szenen ohne starke Bewegung empfohlen wird. Bei „Vollbild“ versucht Bogart SE, störende Artefakte, die bei schnellen Bewegungen von Objekten, aber auch Schwenks bei einem Standbild ansonsten entstehen würden, rechnerisch zu entfernen. Sind die Bewegungen nicht zu stark, sind die Ergebnisse im Modus „Vollbild“ daher i.d.R. besser und Sie erhalten ein ruhiges Standbild. Nur in Ausnahmefällen liefert die Option „Halbbild“ bessere Ergebnisse.

Ton gibt es beim Standbild nicht.

– Szene --> Tonstück

Diese Funktion legt eine Kopie des Originaltons der in der Szenenablage aktiv angewählten Szene in die Tonstück-Liste der Audio-Menüs. So können Sie den Ton einer Szene über die Nachvertonung auch an anderen Stellen erneut benutzen. Klicken Sie den „Vorschau“-Schalter an, erscheint ein roter durchkreuzter Kreis, der Ihnen anzeigt, dass eine Vorschau hier nicht möglich ist.

– Zeitlupe

Die „Zeitlupe“ erstellt eine Szene, mit gleichen Inhalt wie das Original, dabei aber langsamer läuft. Den Verzögerungsfaktor geben Sie mit einem Schieberegler ein. Je höher der Verzögerungswert, desto langsamer die Szene. Ein Wert von 2 (der kleinste mögliche Wert) erzeugt eine Szene, die nur mit der halben Geschwindigkeit läuft. War die Originalszene z.B. 4 Sekunden lang, ist die Zeitlupenszene dann genau 8 Sekunden lang. Sie müssen einfach nur die Länge der Szene mit dem Verzögerungsfaktor multiplizieren.

Die fertige Szene mit der Endung „ZL“, die nach einer gewissen Erstellungszeit zur Verfügung steht, kann normal getrimmt und natürlich auch im Storyboard platziert werden. Auch Effekte können ganz normal eingefügt werden.

Bogart SE spielt die Szene langsamer ab als die normalen 50 Bilder pro Sekunde. Es kommt dabei zu einer ruckhafteren Bewegung. Die aus Sportsendungen bekannte Superzeitlupe ist nur unter Verwendung von teuren Spezialkameras möglich, die viel mehr als 50 Bilder pro Sekunde aufnehmen. Eine Vorschau dieses Effekts ist nicht möglich, wie der rote durchkreuzte Kreis bei Anklicken des „Vorschau“-Schalters anzeigt.

– Zeitraffer

Der „Zeitraffer“ funktioniert prinzipiell wie die Zeitlupe, erzeugt aber schneller ablaufende Szenen. Hier können Sie die Beschleunigung mit Werten zwischen 2 und 50 festlegen, wobei ungerade Werte empfehlenswert sind, um die volle Auflösung zu erhalten. Die Länge der neu erstellten Szene, die die Endung „ZR“ trägt, berechnen Sie, indem Sie die Zeit der Originalszene durch die eingestellte Beschleunigung dividieren.

Auch hier erscheint beim Klick auf „Vorschau“ nur der rote durchkreuzte Kreis, der Ihnen anzeigt, dass keine Vorschau möglich ist.

– Zwischenablage (Verfügbarkeit nur bei aktiviertem Pro-Paket)
Bei diesem Schalter handelt es sich um eine Zwischenspeicherfunktion. Klicken Sie hierauf, sehen Sie im rechten Bereich des Fensters die vier Schalter „Zwischenablage --> Projekt“, „Szene --> Zwischenablage“, „Szene entfernen“ und „Szene mit Projektwahl --> Zwischenablage“.

Klicken Sie auf „Szene --> Zwischenablage“, wird die zuvor in der Szenenablage angewählte Szene automatisch in die Zwischenablage eingefügt.

Befindet sich keine Szene in der Szenenablage, erhalten Sie die Meldung „Keine aktuelle Szene vorhanden!“.

Wenn Sie eine Szene aus der Zwischenablage laden möchten, wählen Sie zunächst in der Szenenablage die Szene an, hinter der die aufgerufene Szene platziert werden soll. Anschließend klicken Sie auf „Spezial“, dann auf „Zwischenablage“ und wählen „Zwischenablage --> Projekt“ aus. Es öffnet sich das Fenster „Szene aus Zwischenablage holen“. Dort können Sie die gewünschte Szene anwählen. Möchten Sie mehrere Szenen auswählen, achten Sie bitte darauf, dass das Kästchen über dem senkrechten Schieberegler ein Häkchen aufweist. Ggf. müssen Sie das Kästchen ein- oder zweimal anklicken, so dass das Häkchen erscheint (s. auch Kapitel 3.2). Daraufhin können Sie einen oder auch mehrere Einträge nacheinander anwählen, Sie sehen dann ein Häkchen vor den ausgewählten Szenen.

Möchten Sie alle Szenen auswählen, können Sie entweder alle Szenen einzeln aktivieren, oder das Kästchen muss waagerechte Striche anzeigen, so dass alle Szenen in der Liste automatisch markiert werden.

Klicken Sie anschließend auf „Ok“ und verlassen das „Spezial“-Menü wieder (über „Ok“ oder „Abbruch“).

Sie sehen anschließend in der Szenenablage die eingefügten Szenen. Möglicherweise werden neue Nummerierungen zugeteilt, falls die Szenen bzw. die Szenennamen schon in der Szenenablage vorhanden sind.

Klicken Sie in der Zwischenablage auf die Funktion „Szene entfernen“, öffnet sich das Fenster „Szene aus Zwischenablage entfernen“ und Sie können die Szene, die aus der Zwischenablage gelöscht werden soll, markieren. Auch hier ist wieder die Mehrfachauswahl mittels des Häkchens möglich. Nun müssen Sie noch auf „Ok“ klicken, um die Szenen zu löschen.

Hinweis: Klicken Sie auf „Szene entfernen“, sehen Sie, dass im erscheinenden Fenster der „Ok“-Schalter ghostet (grau hinterlegt), also nicht anwählbar ist. Dies ist eine Sicherheitsfunktion, so dass Sie nicht aus Versehen eine Szene löschen. Möchten Sie aber eine Szene bewusst entfernen, klicken Sie zunächst auf die zu löschende Szene (auch, wenn diese schon grau hinterlegt ist) und anschließend auf den aktiv gewordenen „Ok“-Schalter.

Die Funktion „Szene mit Projektwahl --> Zwischenablage“ dient dazu, schnell auf Szenen aus anderen Projekten zuzugreifen, ohne zuvor die Projekteinstellungen betreten zu müssen.

Ein Klick auf den Schalter „Szene mit Projektwahl --> Zwischenablage“ ruft das Fenster „Projekt auswählen“ auf, in dem Sie eines Ihrer Projekte, aus dem Sie eine Szene exportieren möchten, auswählen können. Nachdem Sie ein Projekt markiert und auf „Ok“ geklickt haben, öffnet sich die Szenenablage des gewählten Projektes, aus dem Sie nun die gewünschte Szene auswählen können. Nach der Bestätigung mit „Ok“ befindet sich die Szene in der Zwischenablage.

Nun können Sie auf den Schalter „Zwischenablage --> Projekt“ klicken, so dass sich das Fenster öffnet, in dem Sie die soeben exportierte Szene markieren können. Nach der Bestätigung durch „Ok“ wird die Szene in die Szenenablage Ihres aktuellen Projektes importiert.

Die Zwischenablage dient in erster Linie dazu, Videoszenen zwischenzuspeichern, um sie ggf. in anderen Menüs zu verwenden. Die Zwischenablage ist also projektübergreifend. Selbstverständlich ist es auch möglich, mit Hilfe der Zwischenablage Videomaterial aus einem DV-Projekt in ein HDV-Projekt zu übernehmen.

Wechseln Sie in ein anderes DV-Projekt und verwenden Sie hier andere Projekteinstellungen, sind die in der Zwischenablage enthaltenen Szenen mit einem Sternchen gekennzeichnet. Wählen Sie diese gekennzeichneten Szenen an, um sie in die Szenenablage einzufügen, erscheint die Meldung „Diese Szeneneigenschaften stimmen nicht mit den Projekteinstellungen überein!“.

Nachdem Sie Ihr Gerät ausgeschaltet haben, werden die in der Zwischenablage beinhalteten Szenen gelöscht.

Die Erklärungen der einzelnen Langzeiteffekte finden Sie unter 5.8 (Die Langzeiteffekte im Einzelnen) aufgeführt.

(20) In aller Regel werden Sie Szenen aufgenommen haben, die mehr als nur eine Kameraeinstellung (Take) enthalten. Diese Szenen müssen natürlich aufgeteilt werden, um einen perfekten Schnitt zu erhalten. Nur, wenn Sie die gesamte Passage komplett und ohne Überblendungseffekte verwenden wollen, können Sie diesen Schritt unterlassen. Ein Klick auf den „Aufteilen“-Schalter führt Sie in das „Aufteilen“-Menü:



Das Aufteilen kann mit dem Zerschneiden von Filmrollen verglichen werden.

Noch ist der Film komplett auf der Rolle. Nun wird ein Stück Film, nämlich genau die erste Einstellung der in der Szenenablage angewählten Szene, aus der Rolle gezogen. Dies geschieht durch Klick auf „Trennposition“.

Mit der Kugel kann nun in einer wesentlich kleineren Leiste durch die gesamte Szene (also „Rolle“) gefahren werden. Wählen Sie ganz gezielt das letzte Bild der ersten Einstellung an und klicken Sie dann auf die linke Trackball-Taste. Überprüfen (und ggf. korrigieren) Sie mit den Einzelbildschaltern noch einmal, ob Sie den Schnittpunkt genau getroffen haben. Als zusätzliche Hilfe dient die Hüllkurve (Kapitel 3.2), die Sie mit dem Lautsprecher-Symbol ein- oder ausschalten können. Zudem hilft das Audio-Scrubbing beim Aufteilen (Kapitel 3.2). Jetzt haben Sie also die erste Einstellung „herausgezogen“. Das Stück ist hellblau markiert. Sie können diese Einstellung jetzt abspielen (und auch eventuell benennen). Dann müssen Sie sich entscheiden, ob dieses Stück wertvoll ist oder gelöscht werden kann. Ein Klick auf „Benutzen“ schneidet den Streifen ab und legt ihn sicher in die Szenenablage, wo Sie ihn später finden werden. „Verwerfen“ überspringt diesen Streifen, sortiert ihn also aus.

Bogart SE bietet eine weitere Ansicht zum Aufteilen einer Szene, mit der Sie noch leichter die richtige Trennposition bestimmen können. Klicken Sie den Schalter unterhalb des Lautsprechersymbols, erhalten Sie die Ansicht von zwei gegenüberliegenden Szenenbildern. Die linke Szene ist das gerade aktuelle Bild der eingestellten Trennposition. Das rechte Bild zeigt den Inhalt des folgenden Frames nach der Trennposition. Sie erkennen direkt zwischen welchen beiden Frames Sie die Szene aufteilen und Sie können besser beurteilen, ob Sie sich am Ende der Szene befinden, genau vor einer neuen Aufnahme oder ob ein neuer Inhalt beginnt.

Hinweis: In dieser Ansicht können Sie das Menü nicht nach oben schieben.

Bogart SE löscht bei diesem Vorgang keine Filmstücke – die einzelnen Szenen werden nur kopiert („Benutzen“) oder nicht kopiert („Verwerfen“). Die Ausgangsszene mit allen Einstellungen (die „Rolle“) bleibt unverändert erhalten, bis Sie sie bewusst aus dem Bearbeiten-Menü heraus löschen.

Nach Klick auf „Benutzen“ oder „Verwerfen“ arbeiten Sie mit dem Rest der Rolle weiter. Wieder muss ein Stück herausgezogen werden und entweder als gut („Benutzen“) oder schlecht („Verwerfen“) markiert werden. Die letzte Szene wird automatisch als „Rest“ in der Szenenablage angezeigt. So können Sie den Vorgang leicht einmal unterbrechen und später mit dem „Rest“ fortfahren.

Eine weitere Funktion ist das Aufteilen einer Szene nach dem Rhythmus über den „Index“-Schalter.

Klicken Sie dazu in der Aufteilen-Leiste auf den Play-Schalter, so dass Sie die Funktion „Index“ sehen. Während das Video mit Ton läuft, können Sie in regelmäßigen Abständen diesen Schalter anklicken, so dass anschließend die geschnittenen Teilstücke in der Szenenablage hinter der Originalszene abgelegt werden. Diese Funktion dient also zum groben Aufteilen einer Szene, bevor Sie die endgültige Bearbeitung vornehmen.

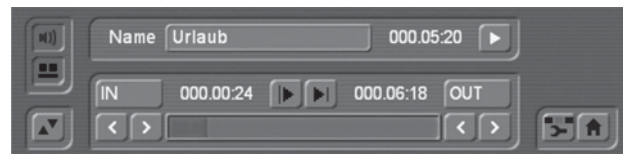
Außerdem haben Sie die Möglichkeit, eine automatische

Aufteilung vorzunehmen, sofern Sie Ihr Videomaterial über DV/HDV/AVCHD zugespielt haben. Klicken Sie dazu auf den Schalter „Auto“, so dass eine Überprüfung der Schnittinformationen stattfindet und Ihr Material automatisch aufgeteilt wird. Anschließend können Sie bestimmen, wo die aufgeteilten Szenen anschließend erscheinen sollen. Sie können sich für die Optionen „Ins Storyboard“ und/oder „In die Szenenablage“ entscheiden.

Die neu erstellten Szenen erscheinen jeweils hinter der aktiven Szene. Bitte beachten Sie, dass zwischen Insert-Szenen im Storyboard keine Szenen eingefügt werden können.

Die Videoszene, die Sie zuletzt aufgenommen haben, wird sehr schnell aufgeteilt. Bei den etwas länger zurückliegenden Szenen kann das Aufteilen ein wenig Zeit in Anspruch nehmen.

(21) Szenen müssen in aller Regel noch getrimmt werden, bevor sie für Ihre Produktion geeignet sind. Verwackler und Unschärfen können so bildgenau herausgelöst werden. Ein Klick auf den „Trimmen“-Schalter führt Sie in das Trimmen-Menü:



Hier können Sie für jede Szene den Feinschnitt durchführen. Dazu können Sie den In-Punkt (Einstieg, Anfangsbild) und den Out-Punkt (Ausstieg, Endbild) einer Szene beliebig bestimmen. Dies ist ähnlich wie bei einem analogen Schnittpult – nur hier ohne Wartezeiten.

Ein Klick auf „IN“ ruft eine neue, wesentlich kleinere Leiste auf, die das Rollen durch die Szene und die Auswahl des neuen In-Punktes ermöglicht. Der blaue Bereich zeigt an, wie viel der Szene noch aktiv ist, der graue Bereich links davon stellt den „weggetrimmten“ Bereich dar. Die Zeitangabe rechts vom blauen Balken zeigt die Länge der Szene an. Ist das richtige Anfangsbild gefunden, klicken Sie zur Bestätigung auf die linke Taste – das „Trimmen“-Menü erscheint wieder.

Genauso können Sie mit dem Out-Punkt verfahren. Feineinstellungen können Sie noch per Klick auf die Einzelbildschalter (unter den Schaltern „IN“ und „OUT“) durchführen. Dies führt je ein Bild weiter bzw. zurück. Die getrimmte Szene können Sie per Abspielen-Symbol (ganz rechts) abspielen, um die neuen Einstellungen in der Bewegung zu überprüfen.

Hinweis: Beim Trimmen des In-Punktes wird immer das gerade, zeitlich zuerst kommende Halbbild angezeigt, beim Out-Punkt das ungerade (später kommende). Beim Aufteilen wird normal das gerade, während des Positionierens das ungerade angezeigt. Diese Vorgehensweise vereinfacht das Erstellen sauberer Schnitte.

Natürlich können Sie auch in diesem Menü die Hüllkurve einblenden und das Audio-Scrubbing anwenden (Kap. 3.2). Auch hier bietet Bogart SE einen alternativen Modus zum Trimmen, bei dem mehrere Szenenpositionen gegenüber gestellt werden. Wählen Sie auch hier wieder den Schalter unterhalb des Lautsprechersymbols.

Sie sehen mehrere Szenenpositionen gegenüber gestellt. Mittels der Bilder IN und OUT sehen Sie auf Anhieb das erste und das Letzte Bild Ihrer aktuell getrimmten Szene. Sie startet mit dem IN-Bild und endet bei dem OUT-Bild. Die kleinen Bilder links und rechts oben zeigen Ihnen das jeweilige Frame vor und hinter dem eingetrimmten Bereich. So können Sie sehr schnell beurteilen, ob Ihre Szene wunschgemäß getrimmt ist.

Hinweis: In dieser Ansicht können Sie das Menü nicht nach oben schieben.

Mit den beiden Schaltern neben den Zeitangaben des Anfangs- und des Endbildes können Sie die Szene 3 Sekunden vom Anfang bzw. 3 Sekunden zum Ende hin abspielen lassen. Beachten Sie, dass durch Trimmen entfernte Teile einer Szene jederzeit durch erneutes Trimmen wieder aktiviert werden können. Rechts unten können Sie mit den Menü-Symbolen das Bearbeiten-Menü und das Hauptmenü direkt anwählen.

(22) Sie können eine Szene jederzeit löschen. Ein Klick auf den „Löschen“-Schalter löscht die momentan angewählte Szene aus der Szenenablage.

(23) Für den Fall, dass Sie gelöschte Szenen zurückholen wollen, steht Ihnen die rechts neben dem „Löschen“-Schalter befindliche UnDo-Taste (gebogener Pfeil) zur Verfügung, die die zehn zuletzt gelöschten Szenen reaktivieren kann. Nach einem Neustart, beim Umschalten zwischen zwei Projekten oder wenn die Aufnahme-Kapazität erschöpft ist (Video oder Audio) können Sie gelöschte Szenen nicht wieder reaktivieren. Über diesen Schalter können Sie auch Szenen, die Sie zuvor in der Szenenablage gelöscht hatten und nun aus dem Storyboard entfernt haben, wieder herstellen.

Tipp: Sie können die „Löschen“- und UnDo-Funktion sehr gut zum Sortieren der Szenen in der Szenenablage verwenden. Löschen Sie die aktuelle Szene, aktivieren Sie dann eine andere und klicken Sie schließlich auf UnDo. Die zuvor an anderer Stelle entfernte Szene erscheint hinter der aktivierten.

(24) Wenn Sie die „Smart Rendering“ Funktion eingeschaltet haben und Effekte im Hintergrund gerechnet werden, wird in der rechten oberen Bildschirmecke das Symbol „Fx“ angezeigt. Werden Effekte aus dem Storyboard im Hintergrund berechnet, sehen Sie einen Punkt hinter dem Symbol blinken. Berechnen Sie mehrere Effekte aus dem Bearbeiten-Spezial-Menü, wird pro zu berechnenden Effekt ein weiterer Punkt dargestellt. Sie können in den „Systemeinstellungen“ bestimmen, ob mit dem zuletzt eingefügten Effekt begonnen werden soll oder ob dieser am Schluss gerechnet werden soll. Die Berechnung aktivieren Sie entweder über den Schalter „Smart Rendering“ in den „Systemeinstellungen“ (s. Kapitel 5.1, Punkt (6)) oder durch einen Klick auf diese Darstellung am oberen Bildschirmrand (auch in anderen Menüs, in denen Effekte eingefügt werden), wodurch das Fenster ebenfalls geöffnet wird. Nachdem die Berechnung gestartet wurde, können Sie mit der Bearbeitung fortfahren, die Berechnung wird unabhängig davon im Hintergrund vorgenommen.

Die Szene mit dem berechneten Spezial-Effekt wird in der Szenenablage anschließend automatisch hinter der ursprünglichen Szene eingefügt.

Hinweis: Da maximal nur 10 Punkte dargestellt werden können, wird – sofern mehrere zu berechnende Effekte eingefügt wurden – anhand von drei kleinen Pünktchen angezeigt, dass sich weitere Effekte in der Warteliste befinden.

(25) Rechts unten sehen Sie sechs Menü-Symbole für folgende Menüs: Aufnahme, Übergangseffekte, Langzeiteffekte, Betitelung, Nachvertonung und Hauptmenü. Betreten Sie ein Menü über diese Symbole, kommen Sie anschließend mit der rechten Trackball Taste wieder zurück in das vorherige Menü. Dies funktioniert auch wenn Sie mehrere Menüs hintereinander mit den Symboltasten aufrufen.

(27) Über den Schalter „Opt“ erhalten Sie weitere Optionen, mit denen Sie die Verwaltung Ihrer Szenen in der Szenenablage optimieren können. Um Szenen besser unterscheiden zu können, kann es notwendig sein, das „Referenzbild“, das stellvertretend für eine Szene in der Ablage gezeigt wird, zu ändern. Auch Effekte, die als Szenen in der Ablage vorhanden sind, können durch ein individuelles Referenzbild möglicherweise optisch besser erkannt werden. Öffnen Sie dazu in den Optionen „Opt“ die Auswahl „Referenzbild auswählen“. Sie erhalten ein Menü zur Positionsbestimmung innerhalb der Szene. Aktivieren Sie „Position“, um sich durch die Szene zu bewegen und ein neues Bild auszuwählen.

Sie können Szenen in Gruppen zuordnen und dadurch übersichtlicher und besser strukturieren. Sie können dann beispielsweise nur die Szenen einer ausgewählten Gruppe anzeigen lassen. Unter dem jeweiligen Szenennamen sehen Sie in der VGA/DVI Einstellung auch ein Feld (26) mit dem zugehörigen Gruppennamen. Ist das Feld leer, so besteht keine Gruppenzugehörigkeit.

In der Videodarstellung ist dieses Gruppenfeld nicht dargestellt, dort können Sie die Zuordnung nur über den Schalter „Opt“ durchführen, bzw. über den Infoschalter „i“ ablesen. Möchten Sie eine Szene einer Gruppe zuweisen oder die Gruppenzugehörigkeit ändern, klicken Sie auf das Textfeld unterhalb der aktiven Szene (nur bei VGA/DVI). Es öffnet sich eine Liste der bereits bestehenden Gruppen, aus der Sie eine auswählen können. Über die Option „Neu“ geben Sie eine neue Gruppe ein. Arbeiten Sie in der Videodarstellung, klicken Sie auf „Opt“ um die Gruppenoptionen zu öffnen und wählen dort „Gruppenname vergeben“ um die Zuweisung zu einer Gruppe vorzunehmen.

Arbeiten Sie mit Gruppen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten, mit Szenen zu arbeiten. Wollen Sie nur die Szenen einer bestimmten Gruppe, oder mehrerer Gruppen angezeigt bekommen, so öffnen Sie die Optionen mittels „Opt“ und wählen das Menüfeld „Gruppenauswahl“. Es öffnet sich eine Liste mit allen verfügbaren Gruppen, die in diesem Projekt verwendet oder angelegt wurden. Über die Auswahlfunktion können Sie nun eine oder mehrere Gruppen anwählen, indem Sie einen Haken vor den Begriff setzen. Nach dem OK werden dann nur

die Szenen angezeigt die diesen Gruppen zugeordnet sind. Die übrigen Szenen sind nicht gelöscht, sondern nur in der Anzeige verborgen.

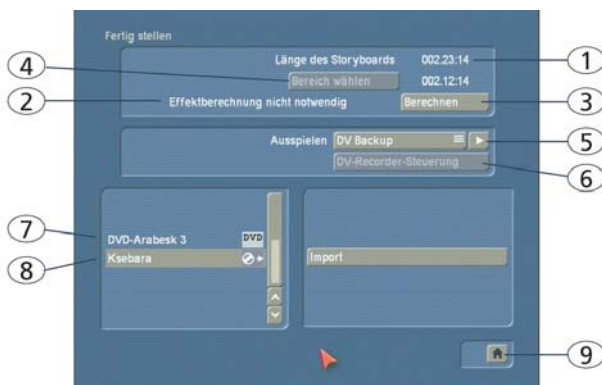
Wollen Sie den Gruppennamen einer Szene löschen, so wählen Sie den Gruppennamen „---“ aus der Gruppenliste. Wenn Sie alle Szenen sehen wollen, auch diejenigen, die keiner Gruppe zugeordnet sind, so öffnen Sie erneut die Gruppenauswahl und bestätigen die Auswahl mit „Alle“. Nun haben Sie wieder Ihre gesamte Szenenablage vorliegen.

Werden nicht alle Szenen in der Szenenablage dargestellt, erscheint in der Kopfzeile der Ablage, rechts neben „Szenenablage“ die Info „Filter aktiv“. Achten Sie also immer auf diese Anzeige, wenn Sie eine bestimmte Szene vermissen.

Sie können die Übersicht in der Szenenablage unter Umständen weiter verbessern, indem Sie auch bereits in das Storyboard eingefügte Szenen ausblenden. Öffnen Sie dazu das Optionenmenü „Opt“. Ist ein Haken in der Checkbox vor „Auch eingefügte Szenen anzeigen“ gesetzt, werden die eingefügten Szenen (alle Szenen mit einer weißen Markierung im oberen Bildbereich) in der Szenenablage angezeigt. Enthält die Box einen Strich, so ist die Funktion ausgeschaltet und bereits eingefügte Szenen werden nicht in der Ablage angezeigt. Natürlich werden die Szenen beim Ausblenden nicht gelöscht, sondern lediglich die Darstellung unterdrückt.

5.6 Fertig stellen

Im Menü „Fertig stellen“ wird ein komplett fertiges Projekt aufgezeichnet (z.B. auf DV- oder Videorekorder). Verfügt Ihr System über einen DVD-Brenner inkl. DVD-Arabsk, können Sie Ihren fertigen Film auch auf eine DVD brennen (dazu lesen Sie bitte das entsprechende Kapitel des Handbuchs „Bogart SE“ bzw. in der separaten Anleitung, die Sie mit Erwerb des Programms „DVD-Arabsk“ erhalten haben). Sie können in diesem Menü Video und Audio insgesamt berechnen.



(1) Der oben rechts angebrachte Zähler zeigt Ihnen die „Länge des Storyboards“, also die Gesamtlänge Ihres Projektes und zwar nicht nur die Addition Ihrer Szenen aus der Szenenablage, sondern einschließlich aller Beifügungen, wie z.B. Farbszenen, schwarzer Abspann etc. Sie wissen dadurch, wie viel Speicherkapazität Sie auf Ihrem Rekorder benötigen.

(2) Dieses Feld gibt separat an, ob das Videomaterial, die Effekte und Audiostreame „gerechnet“ oder noch „ungerechnet“ sind. Sind alle Effekte bis auf einen berechnet worden, erhalten Sie trotzdem die Meldung „ungerechnet“.

(3) Mit dem Schalter „Berechnen“ können Sie die noch notwendigen Berechnungen nacheinander und automatisch ausführen lassen. Eine Anzeige sagt Ihnen, welcher Effekt von wie vielen Effekten insgesamt gerade berechnet wird, und der helle Balken zeigt den Fortschritt der Gesamtberechnung an. Aber Achtung: Es handelt sich nur um eine Schätzung – unterschiedlich schnelle Effekte werden nicht berücksichtigt. Da einige Effekte (z.B. die 3D-Effekte) mehr Rechenzeit für jedes Bild benötigen, kann die Schätzung durchaus Abweichungen aufweisen.

Tip: Wenn Sie das Gerät während der Berechnung (am Schalter an der Frontseite) abschalten, rechnet es zu Ende und schaltet danach automatisch ab.

(4) Mit einem Klick auf den Schalter „Bereich wählen“ können Sie das Menü aufrufen, in dem Sie mit dem „IN“- und dem „OUT“-Schalter bzw. mit den Einzelbild-Schaltern einen Zeitraum des Storyboards festlegen können, der nun aufgezeichnet werden soll (derzeit nicht bei HDV verfügbar). Auch hier gibt es die Hüllkurve (Kapitel 3.2), die Ihnen akustisch bei der Wahl des Zeitraums hilft.

(5) Der Schalter „Auspielen“ dient zur Ausspielung des Videomaterials.

Möchten Sie Ihr Material auf einen Videorecorder aufzeichnen, wählen Sie hier „Analog“ und klicken anschließend auf den daneben befindlichen Abspielen-Schalter. Die Ausspielung beginnt und Ihr Video wird abgespielt.

Hinweis: Das Auspielen über den analogen Ausgang ist nur möglich, wenn die Bildschirmeinstellung auf „Video“ eingestellt, und damit das Menü auf Video dargestellt wird. Möchten Sie Ihr Videomaterial auf DV ausspielen, wählen Sie beim Auswahlsschalter „Auspielen“ die Option „DV“ bzw. „DV-Backup“.

Die Unterschiede zwischen DV und DV-Backup lesen Sie bitte im Kapitel 5.2 unter Punkt (11) nach.

Starten Sie Ihren Rekorder und klicken Sie anschließend auf den Play-Schalter, so dass das Videomaterial abgespielt wird und aufgezeichnet werden kann. Selbstverständlich können Sie das Videomaterial auch mit Hilfe von geeigneten Programmen auf die Festplatte Ihres PCs aufnehmen, um es dort weiter zu bearbeiten.

Falls noch nicht alle Effekte berechnet sind, sollten Sie diese erst berechnen, nachdem Sie die Art der Ausspielung gewählt haben.

Haben Sie ein HDV-Projekt bearbeitet, haben Sie hier auch die Möglichkeit, Ihr Videomaterial als HDV auszuspielen.

Hinweis: Am Ende einer analogen Ausspielung bleibt der Bildschirm schwarz bis eine beliebige Taste am Trackball gedrückt wird.

(6) Möchten Sie Ihren Rekorder vom Gerät aus steuern, klicken Sie auf den Schalter „Recorder-Steuerung“. In der erscheinenden Leiste können Sie Ihren Rekorder nun steuern und anschließend auf den unter der Steuerung befindlichen „Ausspielen“-Schalter klicken, um das Videomaterial zu starten. Das Material wird nun überspielt, ist dabei allerdings auf dem Monitor nicht sichtbar. Wir empfehlen Ihnen, einige Sekunden Schwarzszene an den Anfang des Storyboards zu legen – der Rekorder kann dann auf Aufnahme geschaltet werden, wenn die Schwarzszene läuft. Auch am Ende ist das empfehlenswert – man vermeidet so die Aufzeichnung der Bogart SE-Anwenderoberfläche.

Wenn Sie alles vollständig berechnet haben (lesen Sie dazu auch Punkt (3): „Berechnen“), wird die Funktion zur Ausspielung freigegeben.

(7) Im unteren Bereich des „Fertig stellen“-Menüs sehen Sie ein Fenster mit einer Auswahlliste, in der das Programm DVD-Arabesk aufgeführt ist, sofern Sie über einen DVD-Brenner verfügen.

Sie können im rechten Bereich, nachdem Sie das komplette Video berechnen lassen haben, auf den Schalter „Programm starten“ klicken, um DVD-Arabesk zu starten.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass die Software DVD-Arabesk abhängig von Ihrem System leicht von der Beschreibung abweichen kann.

(8) Die Funktion „Ksebara“, die ggf. ebenfalls in der Auswahlliste aufgeführt wird, ermöglicht es, die mit DVD-Arabesk erstellten DVDs in eine Videoszene zurück zu konvertieren. Klicken Sie auf die Option „Import“, sehen Sie ein Auswahlfenster, in dem Sie zunächst den „Inhalt anzeigen“ lassen können.

Anschließend bestimmen Sie, welche Filme der DVD gewählt werden sollen (Mehrfachauswahl möglich, s. Kapitel 3.2). Klicken Sie auf „Ok“ oder ggf. auf „Alle“ und warten Sie den Import ab – dies kann einige Minuten dauern.

Für jeden Film wird dann eine separate Szene angelegt, die in der Szenenablage des aktuellen Projektes erscheint.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass diese Szene gegenüber dem ursprünglichen Filmmaterial je nach Kompressionsstärke Bildverluste aufweist, da es sich beim DVD-Film-Material um komprimiertes MPEG II Material handelt.

(9) Mit einem Klick auf das Menü-Symbol gelangen Sie zurück ins Hauptmenü.

5.7 Übergangseffekte

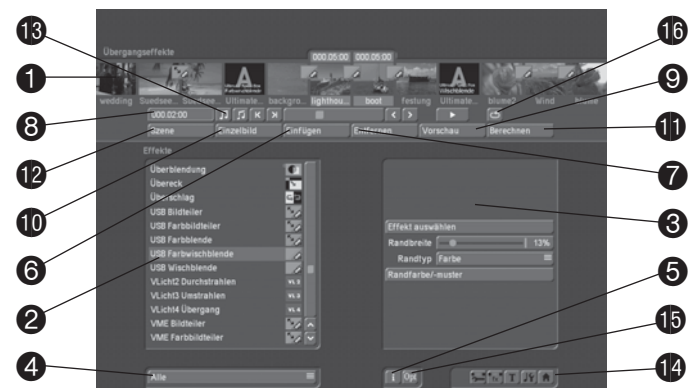
Wenn Ihr Projekt im Bearbeiten-Menü vollständig arrangiert worden ist und im Prinzip (mit harten Schnitten) Ihrem Endergebnis entspricht, können Sie die Übergangseffekte einfügen. Übergangseffekte sind Blenden zwischen zwei Szenen. Im

traditionellen Bereich kennt man solche Blenden unter der Bezeichnung A/B-Roll-Schnitt.

Sie können weiche Blenden (also transparente Blenden), Wischblenden und Farbblenden durchführen, aber auch Trickblenden, die so nur in digitalen Systemen möglich sind.

Die Übergangseffekte werden immer zwischen zwei Szenen des Storyboards eingefügt.

Einige Übergangseffekte müssen berechnet werden. Dieser Vorgang kann je nach Effekt sehr zeitintensiv sein. Deshalb gibt es eine Vorschaumöglichkeit, die den Effekt in einem kleinen Bild ablaufen lässt. Sie können die gesamten Effekte schließlich auch im „Fertig stellen“-Menü am Stück berechnen lassen (lesen Sie dazu unter 5.6, Punkt (3): „Berechnen“).



(1) Das „Übergangseffekte“-Menü zeigt oben das Ihnen schon bekannte Storyboard. Allerdings werden in der Mitte hier zwei Szenen dargestellt.

Dementsprechend sehen Sie auch in der oberen Leiste zwei Zeitangaben. Sie können die Szenen, zwischen denen der Übergang bestimmt werden soll, nun in die Mitte bewegen. Ein weiterer Unterschied ist der Abspielen-Schalter, der in diesem Menü nicht das gesamte Storyboard ablaufen lässt, sondern nur den Effekt mit jeweils 1 Sekunde Vor- und Nachlauf. Haben Sie noch keinen Effekt eingefügt, spielt ein Klick auf diesen Schalter die letzte Sekunde der ersten und die erste Sekunde der zweiten Szene ab. So können Sie leicht auch harte Schnitte von sehr langen Szenen kontrollieren. Die Bedienung des Schiebereglers und der Einzelschalter erfolgt auf die gleiche Weise wie im Bearbeiten-Menü.

(2) In der Effekte-Liste können Sie, entweder durch direktes Anwählen oder mit Hilfe des Ihnen schon bekannten Schiebereglers, einen Übergangseffekt Ihrer Wahl bestimmen. Ein rotes Fähnchen kennzeichnet einen Demo-Effekt, der mit einer „Demo“-Einblendung versehen wird.

Hinweis: Zum Zeitpunkt der Drucklegung waren nicht alle Effekte HDV-tauglich und standen demnach in HDV-Projekten nicht zur Verfügung.

(3) Nachdem Sie einen Effekt mit weiteren Einstellungsmöglichkeiten ausgewählt haben, erscheinen im Feld rechts neben der Effekte-Liste die dazugehörigen Effekt-Optionen. Dort können Sie zum Beispiel Farben oder Richtungen der Effekte definieren.

(4) Mit diesem Auswahlschalter können Sie die Effekte-Liste auf einzelne Punkte umschalten.

Der Schalter bietet Ihnen zunächst drei Einstellungsmöglichkeiten. Die Funktion „Alle“ bewirkt, dass alle im Gerät befindlichen Übergangseffekte angezeigt werden. „Serienmäßig“ stellt nur die im System integrierten Übergangseffekte dar, und „Optional“ zeigt nur die nachträglich installierten Übergangseffekte an.

Haben Sie zusätzliche Übergangseffekte installiert, werden diese außerdem auch in dieser Liste unter den drei o.g. Einstellungen angezeigt. So ist es möglich, auch nur ein einzelnes Produkt in der Liste anzeigen zu lassen.

(5) Durch einen Klick auf diesen „i“-Schalter erhalten Sie Informationen zu dem in der Effekte-Liste aktivierten Übergangseffekt. Handelt es sich um einen Zusatzeffekt, öffnet sich das Fenster „Produkt Information“, das Ihnen eine Beschreibung bzw. Kurzanleitung des gewählten Effektes gibt. Befindet sich der Effekt serienmäßig im Gerät, verweist die Produktinformation auf das Handbuch.

(6) Mit dem „Einfügen“-Schalter können Sie den ausgewählten und näher definierten Effekt zwischen den beiden in der Storyboard-Mitte befindlichen Szenen platzieren. Daraufhin erscheint das Effekt-Symbol mit rotem Rahmen (noch zu berechnen) zwischen den beiden Szenen. Die Länge des Effekts entspricht der, die Sie zuletzt gewählt haben. Das ermöglicht Ihnen, viele Effekte mit der von Ihnen gewünschten Länge nacheinander zwischen verschiedenen Szenen einzufügen. Wählen Sie einen neuen Übergangseffekt aus, obwohl sich schon einer zwischen den beiden Szenen befindet, so ersetzt der neue den schon vorhandenen, ohne dass Sie erneut auf „Einfügen“ klicken müssen.

(7) Ein Klick auf den „Entfernen“-Schalter entfernt den eingefügten Effekt wieder aus dem Storyboard. Möchten Sie den derzeitigen Effekt durch einen anderen ersetzen, können Sie den neuen Effekt einfach anwählen, so dass er direkt im Storyboard ersetzt wird. In diesem Fall müssen Sie vorher nicht auf den Schalter „Entfernen“ klicken.

(8) Mit diesem Schalter können Sie die Länge des Effekts einstellen.

Nachdem Sie einen Effekt zwischen zwei Szenen eingefügt haben, wird dieser Schalter aktiv und zeigt die Länge von 1 Sekunde an (sofern keine der beiden Szenen kürzer als 1 Sekunde ist).

Klicken Sie nun auf diesen Schalter, erscheint ein Fenster, in dem Sie mit einem Schieberegler die gewünschte Länge (bildgenau) einstellen können. Zusätzlich haben Sie noch die Längenangaben von 1/2 s, 1 s und 2 s zur Auswahl, so dass Sie diese direkt mit einem Klick einstellen können.

Natürlich kann der Effekt nur maximal so lang sein wie die kürzere der beiden betroffenen Szenen.

Ein Effekt zwischen zwei normalen Szenen (die also mit „Einfügen“ in das Storyboard gelegt worden sind) verkürzt die Gesamtlaufzeit des Storyboards um die Laufzeit des Effektes. Ein

Effekt zwischen einer normalen Szene (Hintergrund) und einer Insert-Szene (Vordergrund) verkürzt die Gesamtlaufzeit nicht. Übergangseffekte können sich nicht überlappen. Ist eine Szene z.B. 5 Sekunden lang, kann die Gesamtlaufzeit der beiden Effekte, die diese Szene mit der vorhergehenden und der nachstehenden Szene verbinden, nicht länger als 5 Sekunden sein. Bei Effekten, an denen eine Insert-Szene beteiligt ist, ist die Laufzeit der Insert-Szene die Maximalbegrenzung.

Der Ton wird automatisch kreuz-geblendet. Das heißt, der Ton der vorhergehenden Szene wird immer leiser und der der neuen Szene immer lauter. Wenn eine Szene einen zu lauten oder zu leisen Ton aufweist, sollten Sie vorher in der Nachvertonung die Lautstärke korrigieren.

Wenn eine Insert-Szene am Effekt beteiligt ist, wird der Ton natürlich nicht verändert, denn dieser stammt ausschließlich von der Hintergrundszene.

(9) Der „Vorschau“-Schalter lässt sich nur anklicken, wenn es sich bei dem eingefügten Effekt um einen noch zu berechnenden (mit rotem Rahmen) handelt. Es öffnet sich ein Fenster, in dem die letzte Sekunde der ersten Szene, der Effekt und die erste Sekunde der zweiten Szene abläuft, so dass Sie den Übergang beurteilen und eventuell Korrekturen (bezüglich Farbe, Richtung, Zeit etc.) vornehmen können, bevor Sie ihn berechnen lassen.

Die Laufzeit der Vorschau wird dabei ungefähr der endgültigen entsprechen. Die Vorschau „ruckelt“ ein wenig, da sie nicht mit der vollen Bildrate arbeitet.

Bei sehr aufwendigen Effekten kann eine gewisse Berechnungszeit auch bei der Vorschau erforderlich sein.

Eine Vorschau belegt keinen Speicherplatz auf der Festplatte.

(10) Nachdem Sie einen Übergangseffekt eingefügt und ggf. dessen Länge bestimmt haben, können Sie - sofern Ihr Gerät diese Funktion unterstützt - auf den Schalter „Einzelbild“ klicken und dadurch ein weiteres Menü aufrufen. Dort sehen Sie im Hintergrund das mittlere Bild der gesamten Laufzeit des eingefügten Übergangseffektes (z.B. 1 Sekunde Effekt = Bild 12 bzw. 2 Sekunden Effekt = Bild 24).

Das Videobild ist überlagert von einer Bedienleiste, auf deren rechter Seite Sie – falls vorhanden – die Effekt-Optionen sehen können.

Auf der linken Seite sehen Sie unter dem Effekt-Namen den Schalter „Bild“, mit dem Sie den Zeitpunkt des Übergangseffektes, den Sie betrachten möchten, einstellen können.

So können Sie den eingefügten Effekt zu jedem beliebigen Zeitpunkt der Szene betrachten. Dazu muss der Schalter auch nicht bestätigt werden, sondern Sie können langsam durch den Teil der Szene rollen und schon währenddessen den Verlauf betrachten.

Der darunter liegende Schalter „Anzeige“ bietet Ihnen die Wahl zwischen verschiedenen Anzeigemodi, die es Ihnen ermöglichen den jeweiligen Effekt optimal zu beurteilen. Je nach gewähltem Effekt kann es sinnvoll sein, die Darstellung zu ändern. „Original“ (zeigt die soeben gewählte neue Szene). Beim „Vergleich“ wird das Bild geteilt, wobei auf der rechten Bildschirmhälfte

Ihre neue Szene dargestellt wird, und auf der linken Seite eine beliebige Szene, die Sie mit dem darunter liegenden Schalter „Szene wählen“ aus der Szenenablage auswählen können. Diese Vergleichs-Funktion ermöglicht Ihnen z.B. eine farbliche Angleichung an eine schon vorhandene Szene.

„O+E mittig“ zeigt im Gegensatz zur Darstellung „Orig. + Effekt“ immer den mittleren Teil der Szene, einmal links mit der Originalszene und im rechten Teil zusammen mit dem Effekt. Diese Ansicht ist besonders für Effekte geeignet, die sich vorrangig in der Mitte der Szene befanden.

In der Ansicht „O+E klein“ sehen Sie die komplette Originalszene (bei Übergängen die linke Szene) verkleinert in der linken Vorschau. Rechts daneben sehen Sie die gleich Szene mit dem Effekt. In dieser Darstellung sehen Sie die Szenen verkleinert. Dadurch können feine Detailänderungen nicht so gut beurteilt werden, wie in der großen Effektansicht. Doch kann bei Langzeiteffekten diese Gegenüberstellung von Original und Effektszene sehr hilfreich sein.

„V mittig“ hat eine ähnliche Darstellung wie der „Vergleich“, jedoch wird hier der mittlere Szenenbereich in den Fokus gestellt, da gerade der zu beurteilende Bereich einer Szene oftmals im mittleren Bereich liegt. Wenn Sie z.B. ein Langzeiteffekt wie Farbkorrekturen anwenden wollen, um eine Szene farblich auf eine andere abzustimmen, so ist die vergleichbare Gegenüberstellung in voller Bildgröße sehr gut geeignet.

„V klein“ = Wenn Sie allerdings auch mit einer kleineren Szenendarstellung auskommen, so können Sie den kleinen Vergleich einstellen. Hier sehen Sie in verkleinerter Darstellung Ihre Szene mit den Effekt und die Vergleichsszene.

Tipp: Es empfiehlt sich, während der Effekteinstellung zwischen den verschiedenen Modi umzuschalten. So können Sie eine Szene in ihrer Gesamtwirkung optimal beurteilen.

Natürlich können Sie die Effekt-Optionen beliebig verändern, um so verschiedene Farben oder Richtungen direkt zu vergleichen. Auch hierbei erhalten Sie eine Vorschau in Echtzeit, ohne dass Sie die Auswahl der Schieberegler bestätigen müssen. Mit „Ok“ werden die in diesem Menü getroffenen Einstellungen der Effekt-Optionen übernommen und Sie gelangen wieder zurück ins Bearbeiten-Menü, mit „Abbruch“ verlassen Sie das „Einzelbild“-Menü ohne eine Veränderung. Der Pfeil-Schalter dient zum Manövrieren des Einzelbild-Menüs an den oberen Bildschirmrand.

(11) Besitzt der eingefügte Effekt ein rot umrandetes Symbol, muss er berechnet werden. Wenn Sie auf den „Berechnen“-Schalter klicken, erscheint ein Fenster, in dem während der Berechnung der Verlauf des Effekts zu verfolgen ist. Nach erfolgter Berechnung ist der Rahmen des Effekt-Symbols blau.

(12) Verfügt Ihr Gerät über den Schalter „Szene“, haben Sie die Möglichkeit, die Multi-Lagen-Technik anzuwenden. Möchten Sie mehrere Übergangseffekte übereinander legen, fügen Sie zunächst einen Effekt zwischen zwei Szenen ein und lassen ihn berechnen. Anschließend erstellen Sie aus diesen beiden Szenen mit eingefügtem Effekt eine einzige Szene. Dazu klicken

Sie den Schalter „Szene“ an, so dass ein Fenster erscheint, mit dem Sie den Bereich für die neue Szene auswählen können. Unter „Name“ erscheint der Name des angewendeten Übergangseffektes, der auch als neuer Szenen-Name vorgeschlagen wird. Natürlich können Sie ihn aber durch Anklicken mit der daraufhin erscheinenden Tastatur ändern.

Außerdem sehen Sie die drei Optionen „Effekt“, „Effekt + Szene(n)“ und „Zeitraum“. Möchten Sie nur den Effekt mit dem zuvor eingestellten Zeitraum in eine neue Szene verwandeln, klicken Sie „Effekt“ an. Des Weiteren können Sie wählen, ob die neue Szene anschließend in der Szenenablage abgelegt werden und/oder ob Sie die Szene + Effekt im Storyboard ersetzen soll. Klicken Sie nun auf „Ok“, so dass der Effekt in eine Szene gewandelt und wie gewünscht abgelegt wird.

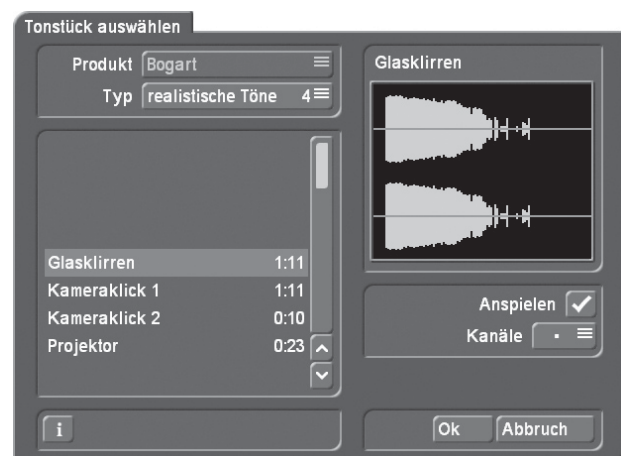
Sie können die Länge der neuen Szene natürlich auch über den Zeitraum der beiden ehemaligen Szenen (mit eingefügtem Effekt) laufen lassen. In diesem Fall klicken Sie auf „Effekt + Szene(n)“ und anschließend - nach Auswahl des Ortes - auf „Ok“.

Alternativ können Sie aus der Gesamtlänge bzw. aus einem Teilbereich des Storyboards die neue Szene erstellen. Klicken Sie dazu auf „Zeitraum“, wählen Sie den gewünschten Ablage-Ort, bestätigen Sie mit „Ok“ und wählen Sie im schon bekannten Zeitraum-Menü mittels des IN- und OUT-Punktes den Bereich, den die neue Szene beinhalten soll. Hierbei hilft Ihnen die Hüllkurve (Kapitel 3.2), die Sie mit dem Lautsprecher-Symbol ein- bzw. ausschalten können.

Klicken Sie dann im Zeitraum-Menü auf „Ok“, dadurch wird die Szene erstellt und im Bearbeiten-Menü abgelegt.

Selbstverständlich können Sie auch aus einem Bereich des Storyboards, in dem sich kein Effekt befindet, eine separate Szene erstellen. Wählen Sie eine Stelle im Storyboard an und klicken Sie auf „Szene“. Nun ist im erscheinenden Fenster nur noch die Funktion „Zeitraum“ aktiv. Bestimmen Sie einen beliebigen Zeitraum und klicken Sie auf „Ok“. Anschließend können Sie die neue Szene im Bearbeiten-Menü betrachten.

(13) Hier sehen Sie zwei Schalter, die sich auf die Geräuscheffekte beziehen. Haben Sie einen Übergangseffekt zwischen zwei Szenen eingefügt, können Sie auf das Noten-Symbol klicken, um einen Geräuscheffekt zum Effekt hinzuzufügen.



Es öffnet sich ein Fenster (der so genannte Audio-Pool), in dem Sie im linken Bereich eine Auswahl verschiedener vor-

gefertigter Effekte sehen, die Sie mit Hilfe des senkrechten Schiebereglers auswählen können. Im rechten Bereich erhalten Sie eine grafische Darstellung des Tons.

Über den Schalter „Produkt“ können Sie die verfügbaren Programme, die Geräuscheffekte anbieten, einstellen. Über den Schalter „Typ“ sehen Sie, dass die Töne in drei Gruppen gegliedert sind:

Sie können zwischen den Optionen „Töne für Blenden“, „realistische Töne“ und „synthetische Töne“ wählen.

Mit der Taste „Anspielen“ können Sie aktivieren, dass der ausgewählte Effekt abgespielt wird. Die maximale Abspielzeit beträgt 5 Sekunden, genau wie die grafische Darstellung.

Mit dem darunter liegenden Auswahlsschalter „Kanäle“ können Sie den rechten und den linken Kanal tauschen, wenn Sie das Pfeil-Symbol einstellen. Dies ist z.B. sinnvoll, um die Bewegungsrichtung des Effekts an die Richtung einer Wischblende anzupassen (z.B., wenn in der Videoszene ein Zug von rechts nach links fährt).

Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie auf „Ok“, um den Audio-Pool wieder zu schließen.

Daraufhin sehen Sie ein kleines Geräuscheffekt-Symbol unterhalb des Übergangseffekte-Symbols im Storyboard.

Möchten Sie den Effekt in diesem Menü abspielen und haben ihn noch nicht berechnet, so wird nur der Effekt abgespielt. Haben Sie den Effekt bereits berechnet, so werden alle an dieser Stelle befindlichen Töne abgespielt.

Betreten Sie das Menü „Nachvertonung“, sehen Sie, dass der Geräuscheffekt in der ersten Effekt-Tonspur des Nachvertonungs-Menüs abgelegt wurde, oder - falls diese schon besetzt war - in einer anderen Tonspur erscheint. In diesem Menü können Sie ihn nun noch bearbeiten (verschieben, trimmen, Lautstärke ändern).

Bitte beachten Sie, dass die Geräusch-Effekte an die Übergangseffekte gebunden sind. Entfernen Sie also einen Übergangseffekt, wird auch der Geräuscheffekt gelöscht.

Wählen Sie im Übergangseffekte-Menü die nebenstehende Funktion (durchgestrichenes Noten-Symbol) an, wird der Geräuscheffekt wieder vom Übergangseffekt entfernt.

(14) Durch Anklicken dieser Menü-Symbole gelangen Sie direkt in die Menüs Bearbeiten, Langzeiteffekte, Betitelung und ins Hauptmenü.

Bedenken Sie: Wenn Sie an einem gerechneten Effekt eine Einstellung wechseln, die Ablaufzeit ändern oder sogar den Effekt austauschen, wird die Berechnung automatisch verworfen, so dass Sie sie erneut vornehmen müssen. Also Vorsicht!

(15) Klicken Sie auf den Schalter „Opt“ öffnet sich erst eine Auswahl, in der Sie auswählen können, ob Sie ab der aktuellen Position im Storyboard automatisch Übergangseffekte einfügen oder löschen wollen.

Diese Funktionen sind besonders bei Diashows oder Ablauf von Standbildern interessant, können aber auch im normalen Videoprojekt helfen. Wählen Sie also „Automatisch einfügen“, so erhalten Sie im Anschluss daran ein Menü in dem Ihre Über-

gangseffekte zur Auswahl aufgelistet sind.

Sie werden sehen, dass es sich hierbei eigentlich um die standardmäßigen Elemente handelt, die Sie brauchen, um einen Effekt in das Storyboard einzufügen. Sie haben die Effektliste und die Auswahl, welche Effekte angezeigt werden sollen. Zu den Effekten sehen Sie, sofern erforderlich, die Einstellmöglichkeiten, und Sie haben die Angabe der Effektlänge. Das Besondere an diesem Menü ist, dass Sie mehrere Effekte auswählen können. Dazu können Sie in der Effektliste einzelne Effekte mit einem Haken markieren oder eine Mehrfachauswahl durchführen. Diese Effekte werden dann im Storyboard später verwendet. Vergessen Sie nicht die Optionen zu dem Effekt einzustellen.

Da Sie mehrere Effekte auswählen können (Mehrfachauswahl), haben Sie die Möglichkeit den Modus zu bestimmen, wie die Effekte in das Storyboard eingefügt werden sollen. Wählen Sie „zyklisch“, so werden die Effekte der Reihe nach in das Storyboard eingefügt. Ist der letzte Effekt der Reihe eingefügt, so wird die Effektliste wieder von vorne an begonnen. Benutzen Sie den Modus „zufällig“ so werden die gewählten Effekt nach dem Prinzip Zufall in das Storyboard eingefügt. In dem Fall kann es vorkommen, dass ein Effekt mehrmals hintereinander eingefügt wird.

Die Effektlänge geben sie global für alle Effekte ein. Sie können die Länge nicht für jeden Effekt getrennt eingeben. Alle Effekte die Sie auf diese Art in das Storyboard einfügen, haben daher die gleiche Effektlänge, sofern die Szenenlängen das zulassen. Haben Sie die Auswahl und die Einstellungen vorgenommen, so klicken Sie danach auf OK. Sie werden dann nochmals gefragt, ob Sie diesen Effekt wirklich einfügen wollen, denn mit diesem Einfügen werden alle Szenenübergänge belegt. Bereits eingefügte Übergänge werden überschrieben. Bestätigen Sie dieses Menü mit JA, so werden die Effekte eingefügt.

Haben Sie ein Storyboard mit Effekten belegt, muss es Ihnen ja auch möglich sein, alle Übergangseffekte genauso einfach zu löschen, für den Fall, dass sie nicht Ihren Erwartungen entsprechen. Daher hat das Menü, welches nach dem Klicken auf „Opt“ erscheint, auch die Möglichkeit alle Effekte zu entfernen. Klicken Sie dazu auf „Automatisch entfernen“ und bestätigen danach die Nachfrage mit „Ja“.

Tipps/Hinweise:

- Die Übergangseffekte werden immer ab der aktuellen Storyboardposition eingefügt/gelöscht.
- Sie können mehr Abwechslung erzielen, indem Sie Effekte automatisch in das Storyboard einfügen lassen, und dann eine Stelle im Storyboard wählen, ab der Sie automatisch einen oder mehrere neue Effekte einfügen lassen. Bereits eingefügte Effekte werden ab der gewählten Stelle durch die neue Auswahl ersetzt.
- Sollten Sie eine Effektlänge einstellen die länger ist, als ein Effekt es zulässt, so wird der Effekt automatisch verkürzt. In solchen Fällen kann es auch vorkommen, dass an manchen Übergängen kein Effekt mehr eingefügt werden kann, da die Szene bereits komplett mit einem Effekt belegt ist.

- *Bei der Effektauswahl werden gemachte Selektierungen verworfen, wenn die Produktanzeige umgeschaltet wird.*

(16) Schleifenmodus für die Vorschau

In den Menüs „Neu“ und „Spezial“ der Szenenablage im Bearbeiten-Menü finden Sie einen neuen Schalter, den Schleifenmodus. Ebenso finden Sie den Schalter in den Effektmenüs. Mit diesem Schalter öffnen Sie ein kleines Menü, in dem Sie den angewählten Effekt auf die aktive Szene einstellen können. Parallel wird die Szene mit den Effekteinstellungen direkt abgespielt, so dass Sie die Änderungen direkt in einer bewegten Vorschau sehen können. Ist das Ende der Szene erreicht, wird sie erneut abgespielt und das fortwährend im Loop. Sobald Sie allerdings eine Option des Effektes variieren, wird die Wiedergabe der Szene gestoppt und von vorne wieder begonnen.

Mit dem Schleifenmodus kann also sehr schnell gearbeitet werden, zusätzlich sind Effektanpassungen, die erst mit der Bewegung der Szene zu erkennen sind, hier komfortabler möglich sind als in der Einzelbildvorschau, bei der die Änderungen an einem Standbild durchgeführt werden.

Die Übergangseffekte im Einzelnen

Folgende Übergangseffekte sind auf der Programm-CD/DVD als Basis-Ausstattung enthalten.

1. 3D Mosaik: Die erste Szene ist in mehrere kleine Quadrate, deren Menge Sie in den Effekt-Optionen unter „Anzahl Quadrate“ (zwischen 1-15) einstellen können, aufgeteilt, die aus dem Bild heraus „fliegen“ und den Blick auf die zweite Szene freigeben.

2. 3D Streifen: Die zweite Szene wird in die von Ihnen gewählte „Richtung“ (nach oben oder nach unten) mit einer Menge von 2-30 Streifen („Anzahl Streifen“), die sich von links nach rechts aufbauen, ins Bild geschoben.

3. Balken: Das neue Bild schiebt („Typ“ „Schieben“) entweder das alte mit 2-200 „Balken“ heraus oder legt sich darüber („Typ“ „Drüber“). Unter „Richtung“ können Sie aus sechs verschiedenen wählen, davon sind zwei verschachtelt (von zwei Seiten kommend). Empfohlene Laufzeit: 0,5-2 Sekunden.

4. Bild im Bild: Bei diesem Effekt handelt es sich eigentlich nicht um einen echten Übergangseffekt. Da er jedoch auch zwei Szenen gleichzeitig bearbeitet, wird er bei Bogart SE als solcher behandelt. Die erste der zwei Szenen wird im Hintergrund Bildschirm füllend dargestellt. Die zweite Szene wird als verkleinertes Abbild darauf gezeichnet. Die Lage des kleinen Bildchens kann in den Effekt-Optionen über den Schalter „Lage“ gewählt werden. Mit den Schaltern „Schatten“ und „Rahmen“ können dort Einstellungen von 0-50 vorgenommen werden. Die Farbe des Rahmens kann mit dem Farbkasten über den Schalter „Rahmenfarbe“ beliebig eingestellt werden. Vermeiden Sie für den Rahmen sehr kräftige Farben, es kann sonst in der rechten oberen und unteren Ecke zu einem Ausfransen kommen. Beim „Bild im Bild“-Effekt wird, im Gegensatz zu allen anderen Übergangseffekten, nicht der Ton beider

Szenen ineinander übergeblendet, sondern automatisch nur der Ton der ersten Szene (Hintergrundbild) verwendet. Möchten Sie diese Voreinstellung ändern, benutzen Sie die Nachvertonung. Empfohlene Laufzeit: mindestens 5 Sekunden.

5. Bluebox: Mit diesem Effekt können Sie aus einer Vordergrundszenen unerwünschte Bestandteile herauslösen und das verbleibende Motiv auf einen anderen Hintergrund legen. Sie kennen dieses Verfahren sicherlich von der Wettervorhersage, bei der der Sprecher eigentlich vor einer blauen Wand steht und einfach vor die Wetterkarte kopiert wird.

Die Hintergrundszene kann ein beliebiges Motiv sein, die Vordergrundszenen, die sich im Storyboard direkt nach der Hintergrundszene befindet, sollte ein Objekt (Gegenstand oder Person) vor einem einfarbigen (sehr gut geeignet ist blau) Hintergrund zeigen. Sie können jede beliebige Farbe wählen, vermeiden Sie nur blasse Farben, schwarz oder weiß.

Mit „Farbauswahl“ können Sie ein möglichst großes Kästchen aufziehen, das den farblichen Bereich der Vordergrundszenen bestimmt, der durchsichtig werden soll.

Falls die (blaue) Fläche der Vordergrundszenen (aufgrund der Ausleuchtung) nicht ganz einfarbig ist, können Sie mit „Bandbreite“ den Bereich in Prozent einstellen, den die Farbe vom ausgewählten Kästchen („Farbauswahl“) abweichen darf.

Klicken Sie „aktiver Bereich“ an, erscheint zwar die Vordergrundszenen, aber Sie wählen hier mit Hilfe eines Kästchens den Bereich der Hintergrundszene, der für diesen Effekt verwendet werden soll. Möchten Sie Ihr Objekt vor dem gesamten Hintergrund sehen, ziehen Sie das Kästchen möglichst groß.

Der „inakt. Bereich“ bestimmt den Bereich des Hintergrundes, der einfarbig bleiben soll. Möchten Sie diesen Bereich nicht in Ihrem Videomaterial verwenden, verkleinern Sie das Kästchen und schieben es aus dem Bild.

Achten Sie vor der Berechnung darauf, die Laufzeit des Effekts mit Hilfe des Schalters „x s“ der Länge der beiden Szenen anzupassen.

6. Doppelbelichtung: Dieser Effekt ist die klassische Zweifachbelichtung, wie sie im Film seit rund einem Jahrhundert verwendet wird. Sie führt zu sehr stimmungsvollen Bildwechseln. Im Grunde ist sie eine verlängerte Überblendung. Beim „Modus“ können Sie zwischen „Überblenden“ (normale Anwendung) und „Ein-/Ausblenden“ (empfohlen bei Insertschnitten) wählen. Die „Blendzeit“ (Summe aus Ein- und Ausblendzeit) kann bis zu 12 Sekunden eingestellt werden, und unter „Mix“ können Sie den Anteil der beteiligten Szenen bis 100% einstellen. Wird der Regler für den Mixanteil auf 0% gestellt, wird die erste Szene komplett gezeigt, steht er dagegen auf 100%, sehen Sie nur die zweite beteiligte Szene. In der 50%-Position werden beide Szenen gleich intensiv dargestellt – dies bietet sich für die normale Überblendung an. Vergessen Sie nicht, die Laufzeit des Effektes über die entsprechenden Tasten zu bestimmen. In der Regel werden Sie den „x s“-Schalter betätigen und die Laufzeit auf Maximum einstellen, so dass die Überblendung über die ganze Doppelszene wirkt. In diesem Fall sollten beide Szenen vorher gleich lang getrimmt sein.

7. Farbblende: Als Überblendung wird mit diesem Effekt von der ersten Szene auf eine einstellbare Farbe übergeblendet

und von dort dann auf die zweite Szene. Eine solche Blende wird z.B. gerne bei geschnittenen Interviews eingesetzt, bei denen aufgrund harter Schnitte oder anderer Blenden der Gesprächspartner hin und her ruckelt, da er sich natürlich etwas bewegt hat. Zur Einstellung der „Farbe“ wird auch hier der übliche Farbkasten benutzt. Meistens wird bei diesem Effekt weiß oder schwarz eingesetzt. Empfohlene Laufzeit: 0,5-2 Sekunden.

8. Field Wechsler: Beide Szenen werden bei diesem Effekt halbbildweise abwechselnd eingeblendet, so dass ein Flimmern entsteht, bei dem aber beide Szenen in Bewegung bleiben.

9. Kreisblende: Dieser Effekt blendet mit einem größer bzw. kleiner werdenden Kreis von einer auf die andere Szene über. Die Richtung kann über den „Modus“ gewählt werden. „In“ bedeutet, dass die zweite Szene mit einem Kreis, der aus der Bildmitte entsteht und dann größer wird, in die erste Szene eingeblendet wird. Durch Wahl der Option „Out“ wird die erste Szene in einem am äußeren Bildrand entstehenden, kleiner werdenden Kreis dargestellt und ausgeblendet, so dass die zweite Szenen dahinter zu sehen ist. In Verbindung mit dem „Schwarz“-Effekt aus der „Neu“-Liste lässt sich mit dem Modus „Out“ z.B. das aus vielen älteren Zeichentrickfilmen bekannte typische Ende erzeugen. Empfohlene Laufzeit: 0,5-2 Sekunden.

10. Musterblende: Dieser Effekt blendet mit Hilfe eines Musters, das Sie aus dem Image-Pool auswählen, auf die zweite Szene über. Sie haben die Wahl zwischen dem Modus „Wischblende“ oder „Bildteiler“, außerdem können Sie bestimmen, wie der Rand beschaffen sein soll („ohne“, „weich“, „Farbe“).

11. Rechteckblende: Dieser Effekt blendet mit einem größer bzw. kleiner werdenden Rechteck von einer auf die andere Szene über. Unter „Position“ können Sie die „Lage“ und „Größe“ des Rechtecks festlegen. Wählen Sie dann unter „Modus“ die Option „In“, entsteht die zweite Szene aus dem Rechteck, das bis zum Bildrand anwächst, so dass es die zweite Szene schließlich komplett darstellt. Wählen Sie „Out“, verkleinert sich die erste Szene bis auf die von Ihnen festgelegte Größe des Rechtecks. Ist diese erreicht, wird das Rechteck ausgeblendet, und der Bildschirm wird komplett mit der zweiten Szene ausgefüllt, die zuvor im Hintergrund des Rechtecks zu sehen war.

12. Skalieren: Unter „Position“ können Sie die „Lage“ und „Größe“ eines Kästchens bestimmen, wobei sich die Seiten nur proportional zueinander vergrößern bzw. verkleinern lassen. Entscheiden Sie sich unter „Typ“ für die Option „Vergrößern“, entsteht die zweite Szene aus dem Kästchen aus der ersten heraus (wird in die erste Szene gezoomt). Dieses Kästchen hat die von Ihnen gewählte Größe und wächst an, bis es den kompletten Bildschirm ausfüllt. Wählen Sie die Option „Verkleinern“, wird die erste Szene im Kästchen bis zur eingestellten Größe verkleinert und anschließend weich ausgeblendet (wird also aus der zweiten Szene heraus gezoomt).

13. Streifenblende: Dieser Effekt lässt zwei Szenen ineinander übergehen, indem die erste Szene in Streifen zerlegt und dann anschließend ausgeblendet wird, während die zweite Szene schon im Hintergrund zu sehen ist. Sie haben hier die Möglich-

keit, die Anzahl der „Streifen“ von 2-32 zu bestimmen. Unter „Modus“ können Sie die Ausrichtung der Streifen (Sie haben die Wahl zwischen „Horizontal“ und „Vertikal“) festlegen.

14. Tor: Bei diesem Effekt können Sie mit dem Schalter „Farbe“ den Farbkasten aufrufen, um festzulegen, welche Farbe das Tor haben soll, das sich aus zwei gegenüberliegenden Seiten in die erste Szene schiebt. Unter „Richtung“ können Sie bestimmen, ob es von links und rechts oder von oben und unten ins Bild fährt. Nachdem sich die beiden Balken in der Bildmitte getroffen haben, schieben sie sich in denselben Richtungen wieder aus dem Bild heraus und geben nun den Blick auf die zweite Szene frei.

15. Überblendung: Dieser Effekt ist die klassische weiche Blende. Neben dem harten Schnitt ist dies sicherlich die am häufigsten genutzte Form eines Szenenübergangs. Von der ersten Szene wird weich auf die andere Szene übergeblendet, wobei mit zunehmender Zeit die erste immer weniger und die zweite immer mehr sichtbar wird. Wie bei allen Übergangseffekten bleiben währenddessen natürlich beide Szenen in Bewegung. Das unschöne Einfrieren einer Szene, wie es viele einfache Effektgeräte machen, gehört nun der Vergangenheit an. Empfohlene Laufzeit: 0,5-3 Sekunden.

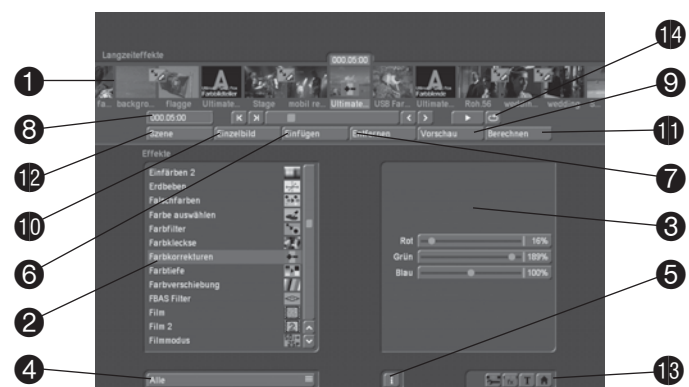
16. Zufallslinien: Dieser Effekt lässt die erste in die zweite Szene übergehen, indem immer mehr Anteile der zweiten Szene in Form von zufällig positionierten Linien erscheinen.

5.8 Langzeiteffekte

Neben den Übergangseffekten gibt es auch die so genannten Bildbearbeitungs- oder Langzeiteffekte. Anders als die Übergangseffekte wirken die Langzeiteffekte auf Abschnitte des Storyboards. Sie können so einen Teil Ihres Videos heller rechnen oder negativ erscheinen lassen, aber auch in eine Kohlezeichnung oder ein Relief verwandeln.

Man spricht auch von so genannten „Filtereffekten“. Ähnlich wie zum Beispiel ein Gelbfilter-Kameravorsatz die aufgenommenen Bilder farblich verändert, wirkt ein Langzeiteffekt auf den eingestellten Zeitraum des Storyboards.

Im Langzeiteffekte-Menü ist wieder nur je eine Szene ausgewählt. Die ausgewählte Szene stellt den ungefähren Zeitraum dar, der mit dem Effekt versehen wird. Sie können nur ein einziges Bild bearbeiten, aber auch eine ganze Szene oder sogar im Extremfall das gesamte Storyboard.



(1) Das Langzeiteffekte-Menü zeigt oben das Ihnen schon bekannte Storyboard. Sie können die Szene, die mit einem Langzeiteffekt versehen werden soll, nun in die Mitte bewegen. Ein Unterschied zum Storyboard aus dem „Bearbeiten“-Menü ist der Abspielen-Schalter, der im Langzeiteffekte-Menü nicht das gesamte Storyboard ablaufen lässt, sondern nur die in der Mitte befindliche Szene. Ist ein Effekt eingefügt worden, wird die Länge des gesamten Effekts abgespielt.

(2) In der Effekte-Liste können Sie einen Lang-zeiteffekt Ihrer Wahl bestimmen. Klicken Sie entweder den Effekt direkt an, so dass er durch den braunen Balken unterlegt ist, oder verwenden Sie den Schieberegler bzw. die Einzelbildschalter, um den gewünschten Effekt in die richtige Position zu rücken. Wenn Sie den Schieberegler benutzen, müssen Sie nach Auswahl des Effekts erneut die linke Trackball-Taste drücken, so dass der blaue Balken wieder braun wird.

(3) Nachdem Sie einen Effekt mit weiteren Einstellungsmöglichkeiten ausgewählt haben, erscheinen im Feld rechts neben der Effekte-Liste die dazugehörigen Effekt-Optionen. Dort können Sie zum Beispiel Farben oder Stärken der Effekte definieren.

(4) Mit diesem Auswahlsschalter können Sie die Effekte-Liste auf einzelne Punkte umschalten. Der Schalter bietet Ihnen zunächst drei Einstellungsmöglichkeiten. Die Funktion „Alle“ bewirkt, dass alle im Gerät befindlichen Langzeiteffekte angezeigt werden. „Serienmäßig“ stellt nur die im System integrierten Langzeiteffekte dar, und „Optional“ zeigt nur die nachträglich installierten Langzeiteffekte an. Haben Sie zusätzliche Langzeiteffekte installiert, werden diese außerdem auch in dieser Liste unter den drei o.g. Einstellungen angezeigt. So ist es möglich, auch nur ein einzelnes Produkt in der Liste anzeigen zu lassen.

(5) Durch einen Klick auf diesen „i“-Schalter erhalten Sie Informationen zu dem in der Effekte-Liste aktivierten Langzeiteffekt. Handelt es sich um einen Zusatzeffekt, öffnet sich das Fenster „Produkt Information“, das Ihnen eine Beschreibung bzw. Kurzanleitung des gewählten Effektes gibt. Befindet sich der Effekt serienmäßig im Gerät, verweist die Produktinformation auf das Handbuch.

(6) Mit dem „Einfügen“-Schalter können Sie die in der Mitte befindliche Szene mit dem ausgewählten und näher definierten Effekt versehen. Daraufhin erscheint das Effekt-Symbol rot umrandet in der Szene. Wählen Sie einen neuen Langzeiteffekt aus, obwohl sich schon einer in der Szene befindet, ersetzt der neue den schon vorhandenen, ohne dass Sie erneut auf „Einfügen“ klicken müssen. Die Länge des neu eingefügten Effekts entspricht zunächst der Länge der aktuellen Szene, kann aber über den links oben angeordneten Schalter (Punkt (8)) nachträglich verändert werden.

(7) Ein Klick auf den „Entfernen“-Schalter entfernt den eingefügten Effekt wieder aus dem Storyboard. Möchten Sie den derzeitigen Effekt durch einen anderen ersetzen, können Sie

den neuen Effekt einfach anwählen, so dass er direkt im Storyboard ersetzt wird. In diesem Fall müssen Sie vorher nicht auf den Schalter „Entfernen“ klicken.

(8) Nachdem Sie einen Effekt eingefügt haben, erscheint in diesem Schalter die Länge der Szene (und somit die maximal einzustellende Länge des Effekts) und er ist anwählbar. Klicken Sie ihn an, so dass sich das Fenster „Zeitraum angeben“ öffnet und Sie vier Möglichkeiten zur Auswahl haben. Sie können den Effekt „1 s am Anfang“ der Szene, „1 s am Ende“ der Szene, über die „ganze Szene“ oder über einen individuellen „Zeitraum“ laufen lassen.

Durch Wahl der Funktion „Zeitraum“ öffnet sich ein Trimmen-Menü, ähnlich dem „Trimmen“ aus dem „Bearbeiten“-Menü, in dem Sie den Wirkungsbereich des Effektes einstellen – dieser wird am In-Punkt (Anfangsbild) starten und am Out-Punkt (Endbild) enden. Einige Bereiche des Storyboards lassen sich nicht anwählen. Der Grund: Hier sind bereits andere Effekte eingesetzt worden. Überlappungen zwischen Langzeiteffekten und Betitelungen sind nicht möglich.

Auch hier haben Sie die Möglichkeit, zwischen den Funktionen „Trimmen“ und „Schieben“ auszuwählen. Lesen Sie auch die Hinweise zum „Insert“ (Kap.5.5, Pkt. (12)).

Wenn Sie den Bereich nach Wunsch eingestellt haben, gehen Sie zurück in das „Langzeiteffekte“-Menü (Klick auf die rechte Taste).

Wenn Sie den Effekt auch auf andere Szenen ausgeweitet haben, werden Sie das Effekt-Symbol nun auch in diesen Szenen wieder finden. (Durch Wahl der Option „ganze Szene“ können Sie den gewählten Effekt wieder aus den anderen Szenen entfernen.)

Der soeben eingestellte Zeitraum wird in diesem Schalter angezeigt.

(9) Durch Klicken auf den „Vorschau“-Schalter öffnet sich ein kleines Fenster, in dem der eingefügte Effekt abläuft, so dass Sie ihn beurteilen und eventuell Korrekturen (bezüglich Farbe, Stärke, Zeit etc.) vornehmen können, bevor Sie ihn berechnen lassen.

Die Laufzeit der Vorschau wird dabei ungefähr der endgültigen entsprechen. Die Vorschau „ruckelt“ ein wenig, da sie nicht mit der vollen Bildrate arbeitet.

Eine Vorschau belegt keinen Speicherplatz auf der Festplatte.

(10) Nachdem Sie einen Langzeiteffekt eingefügt und ggf. dessen Zeitraum bestimmt haben, können Sie auf „Einzelbild“ (sofern diese Funktion von Ihrem Gerät unterstützt wird) klicken und dadurch ein weiteres Menü aufrufen. Dort sehen Sie im Hintergrund das mittlere Bild der gesamten Laufzeit des eingefügten Langzeiteffektes (wenn er während der gesamten Szene läuft, sehen Sie natürlich auch das mittlere Bild der Videoszene).

Das Videobild ist überlagert von einer Bedienleiste, auf deren rechter Seite Sie – falls vorhanden – die Effekt-Optionen sehen können.

Der darunter liegende Schalter „Anzeige“ bietet Ihnen die Wahl

zwischen verschiedenen Anzeigemodi, die es Ihnen ermöglichen den jeweiligen Effekt optimal zu beurteilen. Je nach gewähltem Effekt kann es sinnvoll sein, die Darstellung zu ändern. „Original“ (zeigt die soeben gewählte neue Szene). Beim „Vergleich“ wird das Bild geteilt, wobei auf der rechten Bildschirmhälfte Ihre neue Szene dargestellt wird, und auf der linken Seite eine beliebige Szene, die Sie mit dem darunter liegenden Schalter „Szene wählen“ aus der Szenenablage auswählen können. Diese Vergleichs-Funktion ermöglicht Ihnen z.B. eine farbliche Angleichung an eine schon vorhandene Szene.

„O+E mittig“ zeigt im Gegensatz zur Darstellung „Orig. + Effekt“ immer den mittleren Teil der Szene, einmal links mit der Originalszene und im rechten Teil zusammen mit dem Effekt. Diese Ansicht ist besonders für Effekte geeignet, die sich vorrangig in der Mitte der Szene befanden.

In der Ansicht „O+E klein“ sehen Sie die komplette Originalszene in Gegenüberstellung zur Effekt-Szene. Beide Szenen werden verkleinert dargestellt. Dadurch können feine Detailänderungen nicht so gut beurteilt werden, wie in der großen Effektansicht. Doch kann bei Langzeiteffekten diese Gegenüberstellung von Original und Effektszene sehr hilfreich sein. „V mittig“ hat eine ähnliche Darstellung wie der „Vergleich“, jedoch wird hier der mittlere Szenenbereich in den Fokus gestellt, da gerade der zu beurteilende Bereich einer Szene oftmals im mittleren Bereich liegt. Wenn Sie z.B. ein Langzeiteffekt wie Farbkorrekturen anwenden wollen, um eine Szene farblich auf eine andere abzustimmen, so ist die vergleichbare Gegenüberstellung in voller Bildgröße sehr gut geeignet.

„V klein“ = Wenn Sie allerdings auch mit einer kleineren Szenendarstellung auskommen, so können Sie den kleinen Vergleich einstellen. Hier sehen Sie in verkleinerter Darstellung Ihre Szene mit den Effekt und die Vergleichsszene.

Tipp: Es empfiehlt sich, während der Effekteinstellung zwischen den verschiedenen Modi umzuschalten. So können Sie eine Szene in der Gegenüberstellung Original/Vergleich jeweils in Originalgröße, dann aber auch im kleinen Modus in ihrer Gesamtwirkung optimal beurteilen.

Über der Funktion „Anzeige“ sehen Sie den Schalter „Bild“, mit dem Sie den Zeitpunkt des Langzeiteffektes, den Sie betrachten möchten, einstellen können. So können Sie den eingefügten Effekt zu jedem beliebigen Zeitpunkt der Szene betrachten. Dazu muss der Schalter auch nicht bestätigt werden, sondern Sie können langsam durch den Teil der Szene rollen und schon währenddessen den Verlauf betrachten.

Natürlich können Sie die Effekt-Optionen beliebig verändern und haben so die Möglichkeit, verschiedene Farben oder Richtungen direkt zu vergleichen. Die Effekt-Optionen können Sie sofort in diesem Fenster einstellen, Sie erhalten eine Vorschau in Echtzeit, ohne dass Sie die Auswahl der Schieberegler bestätigen müssen.

Mit „Ok“ werden die in diesem Menü getroffenen Einstellungen der Effekt-Optionen übernommen und Sie gelangen wieder zurück ins Bearbeiten-Menü, mit „Abbruch“ verlassen Sie das „Einzelbild“-Menü ohne eine Veränderung.

Der Pfeil-Schalter dient zum Manövrieren des Einzelbild-Menüs an den oberen Bildschirmrand.

(11) Wenn Sie auf den „Berechnen“-Schalter klicken, erscheint ein Fenster, in dem während der Berechnung der Verlauf des Effekts zu verfolgen ist. Nach erfolgter Berechnung ist der Rahmen des Effekt-Symbols blau.

Wenn Sie einen Effekt berechnen, liest Ihr System nacheinander alle Quellbilder aus der beteiligten Szene und wendet jeweils den eingestellten Effekt auf diese Bilder an. Das Resultat wird dann wieder auf der Festplatte gespeichert. Dieser Vorgang benötigt Zeit und belegt Festplattenplatz.

Sie sollten sich bei der Aufnahme von Daten daher stets eine kleine Reserve an Kapazität lassen – je nach Effekthäufigkeit zwischen 2 und 10% der Videospielzeit.

Obwohl Sie theoretisch auch das gesamte Videomaterial mit einem Effekt belegen können, empfiehlt es sich nicht, eine generelle Farb- oder Helligkeitskorrektur über das ganze Material auf diesem Wege durchzuführen. Das würde viel Speicherplatz auf der Festplatte benötigen und zudem sehr viel Zeit in Anspruch nehmen. Versuchen Sie besser, die Korrektur schon bei der Aufnahme (Menü „Videoeinstellungen“) durchzuführen.

(12) Verfügt Ihr Gerät über den Schalter „Szene“, haben Sie die Möglichkeit, die Multi-Lagen-Technik anzuwenden. Möchten Sie mehrere Langzeiteffekte übereinander legen, fügen Sie zunächst einen Effekt in eine Szene ein und lassen ihn berechnen. Anschließend wandeln Sie diese Szenen mit eingefügtem Effekt zu einer separaten Szene. Dazu klicken Sie den Schalter „Szene“ an, so dass ein Fenster erscheint, mit dem Sie den Bereich für die neue Szene auswählen können. Unter „Name“ erscheint der Name des angewendeten Langzeiteffektes, der auch als neuer Szenen-Name vorgeschlagen wird. Natürlich können Sie ihn aber durch Anklicken mit der daraufhin erscheinenden Tastatur ändern.

Außerdem sehen Sie die drei Optionen „Effekt“, „Effekt + Szene(n)“ und „Zeitraum“. Möchten Sie nur den Effekt mit dem zuvor eingestellten Zeitraum in eine neue Szene verwandeln, klicken Sie „Effekt“ an. Des Weiteren können Sie wählen, ob die neue Szene anschließend in der Szenenablage abgelegt werden oder ob Sie die Szene + Effekt im Storyboard ersetzen soll. Klicken Sie nun auf „Ok“, so dass der Effekt in eine Szene gewandelt und wie gewünscht abgelegt wird.

Sie können die Länge der neuen Szene auch dem Zeitraum der ehemaligen Szene (mit eingefügtem Effekt) anpassen. In diesem Fall klicken Sie auf „Effekt + Szene(n)“ und anschließend - nach Auswahl des Ortes - auf „Ok“. Dadurch wird die neue Szene erstellt und erscheint in der Szenenablage.

Alternativ können Sie aus der Gesamtlänge bzw. aus einem Teilbereich des Storyboards die neue Szene erstellen. Klicken Sie dazu auf „Zeitraum“, wählen Sie den gewünschten Ablage-Ort, bestätigen Sie mit „Ok“ und wählen Sie im schon bekannten Zeitraum-Menü mittels des IN- und OUT-Punktes den Bereich, den die neue Szene beinhalten soll. Hierbei hilft Ihnen die Hüllkurve (Kapitel 3.2), die Sie mit dem Lautsprecher-Symbol ein- bzw. ausschalten können.

Klicken Sie dann im Zeitraum-Menü auf „Ok“, dadurch wird die Szene erstellt und im Bearbeiten-Menü abgelegt. Selbstverständlich können Sie auch aus einem Bereich des Storyboards, in dem sich kein Effekt befindet, eine separate Szene erstellen. Wählen Sie einfach eine Szene im Storyboard an und klicken Sie auf „Szene“. Nun ist im erscheinenden Fenster nur noch die Funktion „Zeitraum“ aktiv. Bestimmen Sie einen beliebigen Zeitraum und klicken Sie auf „Ok“. Anschließend können Sie die neue Szene im Bearbeiten-Menü betrachten. Die Multi-Lagen-Technik für Langzeiteffekte können Sie übrigens auch erzielen, indem Sie im Bearbeiten-Menü eine Szene in der Szenenablage aktivieren und anschließend den „Spezial“-Schalter anwählen. Dort sind alle Langzeiteffekte aufgelistet. Der von Ihnen ausgewählte Effekt wird also nicht ins Storyboard eingefügt, sondern es wird eine Kopie der in der Szenenablage aktiven Szene angefertigt und direkt hinter dieser dargestellt. Die Kopie wird dann mit „SP“ bzw. „SP 2“ usw. ergänzt. Diesen Schritt können Sie beliebig oft ausführen. (s. dazu auch Kapitel 5.5 Bearbeiten, Punkt (19))

(13) Durch Anklicken dieser Menü-Symbole gelangen sie direkt in die Menüs Bearbeiten, Übergangseffekte, Betitelung und ins Hauptmenü.

Hinweis: Wenn Sie an einem gerechneten Effekt eine Einstellung wechseln, die Ablaufzeit ändern oder sogar den Effekt austauschen, wird die Berechnung automatisch verworfen, so dass Sie sie erneut vornehmen müssen. Also Vorsicht!

(14) Den „Schleifenmodus“ kennen Sie schon von den Übergangseffekten. Lesen Sie dazu Kapitel 5.7 Übergangseffekte Punkt (16).

Die Langzeiteffekte im Einzelnen

Folgende Langzeiteffekte finden Sie in der Standardausstattung:

1. Aufschärfen: Manchmal möchte man das flauere, etwas unscharfe Bild einer Szene (z.B. altes Archivmaterial) etwas verbessern. Mit diesem Effekt kann die Bildschärfe erhöht werden. Der Grad der Aufschärfung lässt sich in den Stufen 1-8 über den Regler „Stärke“ einstellen. Da die kleine Vorschau hier nur unzureichend Auskunft über das Ergebnis liefert, sollten Sie mit der auf wenige Bilder gekürzten Szene (Bearbeiten/Kopieren, Trimmen) einige Tests machen.

2. Ausblenden: Mit diesem Effekt blenden Sie eine Szene weich aus, z.B. am Ende Ihres Videofilms. Stellen Sie mittels der Option „Farbe“ den gewünschten Farbton ein, auf den die Szene geblendet werden soll. Der Effekt legt diesen Farbton weich auf Ihre Szene, so dass er zu Beginn noch stark transparent ist, im Laufe der Szene aber stärker wird und schließlich die Szene komplett überdeckt und somit ausblendet. Dieser Effekt blendet nur das Bildmaterial aus, nicht den Ton!

3. Bildkorrekturen: Mit diesem Effekt können „Helligkeit“ und „Kontrast“ sowie „Sättigung“ und „Gamma“ verändert werden.

4. Binärer: Die Szene wird (eingeteilt nach der Helligkeit) in

zwei Farben zerlegt. Durch „Farbe 0“ rufen Sie den Farbkasten auf, mit dem Sie eine Farbe bestimmen können, die die dunklen Bereiche einfärbt, wohingegen sich „Farbe 1“ auf die hellen Bereiche bezieht. Die „Schwelle“ des Übergangs von Hell zu Dunkel ist dabei von 0-100% einstellbar. Außerdem können Sie den „Übergang“ zwischen den beiden Farben von 0-100% festlegen, um ein „Kantenflirren“ zu vermeiden.

5. Doppler: Dieser Effekt lässt die Szene unscharf werden, indem er das Bild doppelt übereinander legt, so dass ein leichter farbiger Schatten entsteht.

6. Dynamik Bereich: Mit diesem Effekt, lässt sich ein Bild in Helligkeit und Kontrast beschränken. Damit sind einige interessante Bildverfremdungen möglich. Experimentieren Sie etwas mit den möglichen Einstellungen herum. Die Vorschau liefert einen guten Anhaltspunkt, ohne dass jedes Mal langwierige Berechnungen nötig sind. Unter „Typ“ „Skalieren“ bleiben alle Bildinformationen erhalten, es erfolgt je nach Einstellung der Regler „Min“ und „Max“ eine Änderung von Helligkeit und Kontrast. Unter „Typ“ „Begrenzen“ dagegen werden alle Bildinformationen, die heller als Maximum oder dunkler als Minimum sind, auf Maximum bzw. Minimum gesetzt. Sie verlieren in den hellen und/oder dunklen Bereichen also Details, der mittlere Bereich bleibt unverändert.

7. Einblenden: Mit diesem Effekt können Sie Ihre Szene (z.B. zu Beginn Ihres Films) weich einblenden. Wählen Sie mit der Effekt-Option den gewünschten Farbton aus und sehen Sie, wie dieser Farbton immer transparenter wird und schließlich Ihre Videoszene freigibt. Dieser Effekt blendet nur das Bildmaterial ein, nicht den Ton!

8. Falschfarben: Das Bild wird durch diesen Effekt stark verfremdet. Die ursprünglichen Farben werden ignoriert, und abhängig von der Helligkeit neue Farben zugewiesen. Schwarz wird zu blau, Grauwerte werden zu orange, gelb, grün, cyan bis hin zu blau, wo sich vorher die sehr hellen Bildbereiche befunden haben. Ähnliche Bilder sieht man manchmal in wissenschaftlichen Sendungen oder auch in Krimis als so genannte „Wärmebilder“. Bei harten Übergängen kann es, besonders bei VHS oder der Benutzung des FBAS-Anschlusses, evtl. zu flirrenden Kanten kommen. Als Abhilfe kann (vorher oder hinterher) der Effekt „FBAS-Filter“ eingesetzt werden. Sie können die „Sättigung“ hier selbst zwischen 0-100% einstellen. Je höher Sie die Prozentzahl wählen, desto mehr Farbanteile hat das Bild; wählen Sie 0%, ergibt sich ein Schwarzweiß-Bild.

Tipp: Falschfarben werden häufig in der Wissenschaft benutzt, um geringe Unterschiede in der Helligkeit für das Auge zu verdeutlichen. Das menschliche Auge kann nur ca. 100 verschiedene Helligkeitsabstufungen unterscheiden, dagegen aber einige 100.000 Farben.

9. Farbkorrekturen: Mit diesem Effekt können Sie die Farben „Rot“, „Grün“ und „Blau“ der Szene korrigieren (nachträglicher Abgleich). Sie haben Einstellungsmöglichkeiten von 0-200%, wobei 100% den regulären Farben entspricht.

10. Farbtiefe: Ein recht häufig zu beobachtender Verfremdungseffekt lässt sich hiermit erzeugen. Die Anzahl der Farben im Bild wird reduziert. So lässt sich aus einer Videoszene besonders in Verbindung mit der Spezialfunktion „Ruckeln“ leicht

eine Art Zeichentrickfilm erzeugen. Die „Tiefe“ kann von 2-50 festgelegt werden, der „Übergang“ ist von 0-100% einstellbar, um „Kantenflirren“ zu verhindern.

Tipp: Im Videobild können bis zu 16 Millionen verschiedene Farbtöne auftreten, so dass weiche Verläufe möglich sind. Pro Farbkomponente (insgesamt drei Farbkomponenten) gibt es ca. 256 mögliche Abstufungen. Dieser Effekt reduziert die möglichen Farbabstufungen pro Komponente auf 2 bis 50. So enthält das Ergebnisbild nur noch maximal $2 * 2 * 2 = 8$ bis $50 * 50 * 50 = 125.000$ verschiedene Farben.

11. FBAS Filter: Dieser Effekt kann benutzt werden, um das manchmal bei Verwendung des FBAS-Anschlusses auftretende Kantenflirren zu reduzieren. Dieses bei sehr feinen, kontrastreichen Kanten auftretende Flimmern tritt bei Benutzung des SVHS-Anschlusses nicht oder zumindest sehr viel schwächer auf. Der Einsatz des Filters bewirkt eine leichte Unschärfe im Bild. Er sollte also nur da eingesetzt werden, wo es unbedingt notwendig ist. Sie haben hier die Möglichkeit, die „Stärke“ von 1-3 zu bestimmen.

Tipp: Beim FBAS-Anschluss werden die normalerweise getrennten Signale für Helligkeit und Farbe zusammengemischt. Dabei treten, besonders bei der Farbe, nicht unerhebliche Verluste in der Videobandbreite auf. Der „FBAS Filter“ reduziert die Videobandbreite, so dass die beschriebenen Probleme abgeschwächt werden.

12. Filmmodus: Diesen Effekt können Sie verwenden, um Szenen vom 50i-Format (interlace) ins 25p-Format (progressive) zu wandeln. Auf diese Weise wird bei Bewegungen der Look eines Kinofilms simuliert, da nur noch 25 verschiedene Vollbilder anstatt 50 verschiedener Halbbilder abgespielt werden.

13. Flip: Dieser Effekt spiegelt die Szene. Stellen Sie die „Richtung“ auf „Horizontal“, wird die linke Bildseite mit der rechten vertauscht, stellen Sie „Vertikal“ ein, wird die obere mit der unteren vertauscht. Die Einstellung „Horizontal + Vertikal“ kombiniert diese beiden Optionen.

14. Kohlezeichnung: Mit diesem Effekt wird das Video in eine Art bewegliche Kohlezeichnung verwandelt. Alle Kanten bzw. alle scharfen Konturen wirken wie mit einem Kohlestift auf einem weißen Blatt Papier nachgezeichnet. Mit dem Regler „Kontrast“ kann die Schwärzung der Linien in den Stufen 1-8 abhängig vom Kontrast der Originalszene eingestellt werden.

15. Mosaik: Mit diesem Effekt können Sie aus Ihrer Szene ein Mosaik machen, sie also in einzelne Quadrate aufteilen, die sich vergrößern. Die „Größe“ der Quadrate können Sie von 2-200 einstellen, mit den Punkten „In“ und „Out“ können Sie den Anfangs- und Endpunkt des Effekts innerhalb der Szene festlegen. Die Zeiten reichen bis zu 12 Sekunden.

16. Negativ: Der von der Fotografie bekannte Negativ-Effekt kann hier nachgebildet werden. Oft zur Verfremdung benutzt, gibt es aber auch eine praktische Anwendung. Es ist mit der Makro-Funktion einer Videokamera kein Problem, ein Dia oder eben ein Negativ Format füllend aufzunehmen. Mit dem Negativ-Effekt kann dann die Aufnahme des Negativbildes wieder zum Positiv gemacht und im Video benutzt werden. Bei diesem Effekt haben Sie zusätzlich unter „Typ“ die Wahl zwischen „Helligkeit“ und „Helligkeit + Farbe“. Wenn Sie z.B.

nur die „Helligkeit“ „umdrehen“, ergibt sich ein interessanter Effekt. Das Video wirkt negativ, aber die Farben stimmen.

17. NOP: Dieser Effekt wird zwar in der regulären Effekte-Liste geführt, ist aber unbedeutend und kann von Ihnen ignoriert werden. Es handelt sich um eine Funktion, durch die Sie in Ihrem Videomaterial keinen Unterschied sehen, die aber von MacroSystem genutzt werden kann, um Software- und Hardware-Fehler ausfindig zu machen, so dass Ihnen u.U. bei Problemen telefonisch geholfen werden kann. NOP heißt „No OPeration“, auf deutsch „keine Aktion“.

18. Panorama-Zoom: Mit diesem Effekt können Sie Bildmaterial von einem Format in ein anderes konvertieren, also z.B. 4:3 Videomaterial an einen 16:9 Monitor anpassen und umgekehrt. Durch eine spezielle, nichtlineare Skalierung können schwarze Balken an den Bildseiten i.d.R. vermieden werden.

Unter der Option Wandlung wählen Sie das Format Ihres Quellbildes, das nicht zu dem Format des Projektes passt. Je nachdem, für welches Projektformat Sie sich in den Projekteinstellungen unter Format entschieden haben (4:3 oder 16:9), wird hier die entsprechende Auswahlmöglichkeit angezeigt. Mit dem Regler Verteilung kann die Stärke der Skalierung bestimmt werden (die Werte reichen von -20 bis +20 %).

19. Rechteck: Ein beliebig großes und frei platzierbares (einzustellen unter „Position“) Rechteck wird in das Video gerechnet. Dabei kann zusätzlich die „Farbe“ des Rechteckes frei gewählt werden.

20. Relief: Das Videobild wird in eine Art dreidimensionales Relief verwandelt. Es sieht dann etwa aus wie in Stein gemeißelt – einfarbig grau mit Licht und Schatten an den Kanten. Die Kanten treten immer dort auf, wo im Originalvideo starke Kontrastübergänge waren. Über den Schalter „Richtung“ kann der Lichteinfall verändert werden, so dass unterschiedliche Effekte entstehen. Der Pfeil zeigt in die Richtung, in die das Licht scheinen soll.

21. Schwarzweiß: Aus dem i.d.R. farbigen Videomaterial wird mit diesem Effekt eine Schwarzweiß-Szene gemacht. Wollen Sie längere Passagen oder gar das ganze Video in Schwarzweiß haben, sollte schon bei der Aufnahme die Farbsättigung im Menü Videoeinstellungen auf 0% gestellt werden. Sie sparen sich so u.U. lange Rechenzeiten.

22. Spiegeln: Eine Szene wird an der Mittelachse perfekt gespiegelt. Dabei gibt es unter „Typ“ die Richtungen „Horizontal Link-Links“ und „Horizontal Rechts-Rechts“ sowie „Vertikal Oben-Oben“ und „Vertikal Unten-Unten“. Sie haben also die Möglichkeit, entweder die beiden oberen oder die beiden unteren Bildhälften entgegensetzen, wobei Sie zusätzlich bestimmen können, welche Bildhälfte (links oder rechts) gespiegelt werden soll.

23. Unschärfe: Mit diesem Effekt lassen Sie eine Szene unscharf erscheinen. Sie können die „Stärke“ der Unschärfe von 2-20 festlegen und unter „In“ und „Out“ den Start- und Endpunkt des Effekts (bis zu 12 Sekunden) bestimmen.

24. Verteilen: Hiermit erzeugen Sie ein „flirrendes“ Bild. Dies wird dadurch erreicht, dass die Bildpunkte in einem von Ihnen gewählten Umkreis („Stufe“ 1-10) vom Originalpunkt ausgehend verteilt werden.

25. Weißabgleich: Falls bei der Aufnahme ein fehlerhafter Weißabgleich stattgefunden hat, so dass weiße bzw. graue (ohne Farbstich) Flächen farblich nicht richtig dargestellt werden, können Sie mit Hilfe des Schalters „Referenzfarbe“ die Lage und Größe eines Rechtecks bestimmen. Daraufhin wird der Farbstich innerhalb dieses Rechtecks gemittelt, und die Abweichungen im ganzen Bild werden „herausgerechnet“. Bedenken Sie, dass nur leichte Farbstiche gut zu beheben sind. Sie können zwar aus einer roten Fläche eine graue machen, die Auswirkungen auf das restliche Bild sind aber extrem (Farbverfälschungen).

Falls keine eigentlich farblose Fläche im Bild vorhanden ist, kann eine Farbkorrektur nur über den Effekt „Farbkorrekturen“ erfolgen.

26. Zoom: Ein definierter Bildbereich kann herangezoomt werden. Unter „Position“ können Sie die Lage und Größe des rechteckigen Bereiches auswählen, unter „Zoom In“ und „Zoom Out“ bestimmen Sie die Anfangs- und Endzeit des Effektes (bis zu 12 Sekunden).

5.9 Betitelung

Die Betitelung funktioniert im Grunde wie ein Langzeiteffekt – tatsächlich stellt die Betitelung wirklich einen Bildbearbeitungseffekt dar. Anstatt das Bild zu filtern (also aufzuhellen etc.), mischt die Betitelung digitalen Text in Ihr Video.

Die Betitelung gliedert sich in zwei Menüs:

Die Einstellungen im „Betitelungs“-Menü entsprechen weitestgehend denen der Langzeiteffekte. Funktionen wie Einfügen, Entfernen, Zeitraum, Vorschau, Einzelbild, Berechnen und Szene können Sie dort nachlesen.

Nachdem Sie einen Titeleffekt Ihrer Wahl angeklickt und gegebenenfalls weitere Optionen im Feld rechts von der Effekteliste eingestellt haben, müssen Sie den Effekt zunächst ins Storyboard einfügen und können anschließend durch einen Klick auf den Schalter „Text eingeben/ändern“ unterhalb der Effekt-Optionen das Titler-Menü betreten.



(1) Im Hintergrund sehen Sie das erste Bild Ihrer Videoszene. Diese Vollbildarstellung dient Ihnen als Orientierung für die vorgenommenen Einstellungen. Hier können Sie also die Wir-

kung Ihres Titels sofort überprüfen, da sich der Titel nach jeder Einstellung verändert.

Am vertikalen bzw. horizontalen Rand des Fensters sehen Sie ggf. – je nach Effekt – einen Rollbalken, mit dem Sie durch die Texttafel rollen können.

Befinden sich auf dem Videobild bereits Texttafeln, so können Sie schon in diesem Menü mit Hilfe einer externen Tastatur Text eingeben.

(2) Klicken Sie auf den Schalter „Text“, sehen Sie weiterhin das Startbild Ihrer Szene, im Vordergrund befindet sich eine Bedienleiste. Diese Bedienleiste verfügt über mehrere Komponenten, die nachfolgend erläutert werden:



- Mittels der Tastatur können Sie einen Text Ihrer Wahl eingeben. Natürlich können Sie auch eine externe Tastatur (z.B. die Power Key-Option) anschließen, um den Titel einzugeben. Es genügt, wenn Sie zunächst nur ein Wort eingeben bzw. nur die erste Seite betiteln, da die nun folgenden Einstellungen bei weiterer Texteingabe später automatisch übernommen werden. Sie können den Text zwar auch erst eingeben, nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, es ist aber zu empfehlen, nun schon Buchstaben einzugeben, um das spätere Ergebnis besser beurteilen zu können. Möchten Sie allerdings jede Zeile mit unterschiedlichen Optionen (z.B. Schriftart, Größe, Farbe) versehen, klicken Sie nach jeder Zeile, in der Sie schon Text eingegeben haben, die Umbruch-Taste und nehmen die gewünschten neuen Einstellungen vor. Eine wort- oder buchstabenweise Veränderung des Textes ist nicht vorgesehen.

- Durch einen Klick auf den Schalter „Schrift“ öffnet sich ein Fenster, in dem Sie eine Auswahl von Schriften und von zahlreichen Schriftgrößen (10-500 Punkt) haben. Die Schriftart können Sie durch direktes Anklicken oder mit dem Schieberegler anwählen, wie Sie es auch von der Effekte-Liste gewohnt sind. In der Liste sehen Sie neben den Schriften auch verschiedene Symbole. Die meisten im Lieferumfang beinhalteten Schriften sind durch ein „A“ markiert (= enthalten alle gängigen westeuropäischen Zeichen). Die durch ein Gesicht gekennzeichneten Schriften (eine befindet sich im Lieferumfang) enthalten anstelle der Buchstaben und Satzzeichen Bilder oder Symbole. Schriften, die mit „A+“ markiert sind, enthalten auch osteuropäische Zeichen. Diese Schriften sind als Zusatzprodukte zu erwerben. Mit einem „A-“ gekennzeichnete Schriften sind nicht immer vollständig bzw. weisen Abweichungen im Schriftbild auf. Diese Schriften werden nicht verkauft, sondern zu bestimmten Gelegenheiten kostenlos ausgegeben.

Hinweis: Bei der zum Lieferumfang gehörenden Schrift *Carolann* gibt es neben dem „ß“ zwei verschiedene Formen des „s“. Die Taste „s“ auf der Tastatur erzeugt das häufiger benutzte lange „s“, das etwas an ein „f“ ohne Querstrich erinnert. Das kleine runde „s“ liegt auf der Taste „#“.

Die Schriftgröße wird mit dem Schieberegler bestimmt. Dargestellt wird die jeweilige Schriftart und -größe durch den Schriftzug „MacroSystem“.

- Durch Klick auf den Schalter „Stil“ können Sie ein weiteres Fenster aufrufen. Dort sehen Sie oben rechts eine Vorschau, die Ihr verkleinertes Videobild darstellt. Textausschnitt und Hintergrund beziehen sich auf den Text an der aktiven Cursor-Position. Wurde noch kein Text eingegeben, werden einige andere Buchstaben angezeigt.



Im oberen linken Kästchen können Sie entscheiden, wie der Text beschaffen sein soll. Ein Klick auf den Schalter „Farbe“ ruft den Farbkasten auf, ein Klick auf „Muster“ ruft das Fenster „Muster auswählen“ auf. Dort können Sie - wie im Kapitel 3.2 unter „Image-Pool“ beschrieben - ein Muster Ihrer Wahl selektieren, dessen Modus (Positiv/Negativ), Alphawert und Farbe Sie zusätzlich bestimmen können.

Durch Klick auf „Ok“ im „Muster auswählen“-Fenster bestätigen Sie Ihre Einstellungen und kehren ins Fenster „Stil“ zurück.

Nun sehen Sie den Schalter „Rahmen“. Mit Hilfe des daneben angesiedelten Schiebereglers können Sie die Stärke bestimmen, und zwar mit geraden Werten von 0 (inaktiv) bis 6 (stark). Mit dem Schalter „Farbe/Muster“ rufen Sie den Image-Pool auf, in dem Sie entscheiden können, ob der Rahmen gemustert oder farbig werden soll.

Im darunter liegenden Feld sehen Sie den Schalter „Schatten“, dessen Breite Sie mit Hilfe des entsprechenden Schiebereglers bestimmen können (gerade Werte zwischen 0 und 20).

Die „Richtung“ des Schattens kann aus acht verschiedenen Möglichkeiten ausgewählt werden, und die „Farbe“ wird wieder mittels des Farbkastens eingestellt.

Mit dem Schieberegler für „Unschärfe“ können Sie die Kontur

des Schattens weicher zeichnen und damit realistischer wirken lassen.

Im rechten Bereich des „Stil“-Fensters sehen Sie die Funktion „Kursiv“, die Sie durch Klick in das rechts daneben befindliche Kästchen aktivieren können, so dass ein Häkchen erscheint. Mit dem Schalter „Glätten“ können Sie Ihrem Text einen leicht verwischten Textrand geben. Eventuell auftretende Kompressionsartefakte können so abgeschwächt werden.

Darunter befindet sich die Option „3D“. Die Stärke der Dreidimensionalität können Sie mit geraden Werten zwischen 0 und 20 durch Betätigen des Schiebereglers einstellen. Dieser Effekt lässt die Buchstaben so erscheinen, als bekämen sie eine gewisse Dicke. Besonders bei höheren Werten sollte der Zeichenabstand auf z.B. 120 % erhöht werden, da es sonst zu Überschneidungen der Buchstaben kommen kann.

Die „Richtung“ können Sie aus vier verschiedenen Möglichkeiten auswählen, empfehlenswert ist der nach links oben zeigende Pfeil.

Die Struktur kann wiederum über den Schalter „Farbe/Muster“ eingestellt werden, wobei ein Ton empfehlenswert ist, der der Schriftfarbe entspricht, in der Helligkeit aber zwischen dieser und der Hintergrundfarbe liegt.

Unten links im „Stil“-Fenster befindet sich der Schalter „Archiv“. Im Archiv können Sie Ihre zusammengestellten Stile abspeichern. Außerdem befinden sich auch einige Beispiele im Lieferumfang. Das „Stil“-Fenster wird durch Klick auf „Ok“ (Übernahme der Einstellungen) oder auf „Abbruch“ geschlossen.

- Klicken Sie in der Texteingabe-Bedienleiste den Schalter „Zeile“ an, öffnet sich ein Fenster, in dem die Funktionen „Zeichenbreite“, „Zeichenabstand“, „Ausrichtung“ und „Zeilenabstand“ sowie „aktuelle Zeile löschen“ aufgeführt sind.

Sie sehen, dass Sie bei den Schaltern, die über Prozentwerte verfügen, Einstellungen zwischen 50% und 200% vornehmen können, wobei 100% der Voreinstellung entspricht.



Mit der Funktion „Zeichenbreite“ können Sie die Buchstaben und Satzzeichen in einer Zeile verbreitern.

Klicken Sie dazu zunächst an eine beliebige Stelle in der zu bearbeitenden Zeile. Anschließend wählen Sie den Schalter „Zeile“ an und geben unter „Zeichenbreite“ die gewünschte Prozentzahl ein. Klicken Sie auf „Ok“, so dass Sie das Ergebnis betrachten können. Die Buchstaben sind - je nach eingestellter Prozentangabe - breiter (> 100%) oder schmäler (<

100%) geworden und die gesamte Zeile hat sich somit verbreitert bzw. verschmälert.

Sie können die Wörter einer Zeile nicht separat bearbeiten, die Einstellungen beziehen sich auf die gesamte Zeile.

Die Funktion „Zeichenabstand“ dient zum Dehnen bzw. Stauchen der Zeile, wobei die Breite der einzelnen Buchstaben aber unverändert bleibt.

Klicken Sie an eine beliebige Stelle in der zu bearbeitenden Zeile, wählen Sie anschließend den Schalter „Zeile“ an und geben Sie unter „Zeichenabstand“ die gewünschte Prozentzahl des Abstands ein.

Die Zeile wird - je nach eingestellter Prozentangabe - gedehnt (> 100%) oder gestaucht (< 100%).

Sie können die Wörter einer Zeile nicht separat bearbeiten, die Einstellungen beziehen sich auf die gesamte Zeile.

Unter dem Auswahlsschalter „Ausrichtung“ können Sie bestimmen, ob die Zeile „links“, „zentriert“ oder „rechts“ ausgerichtet werden soll.

Mit der Funktion „Zeilenabstand“ können Sie den Abstand zwischen der angewählten und der darunter liegenden Zeile verändern.

Klicken Sie die Zeile an, die über der zu verändernden liegt. Wählen Sie nun „Zeile“ und verändern Sie unter „Zeilenabstand“ die vorgegebenen 100%.

Wählen Sie eine geringere Einstellung, wird die darunter liegende Zeile näher an die ausgewählte herangerückt, wählen Sie eine höhere Prozentzahl, „rutscht“ die darunter liegende Zeile nach unten. Die Zeilen unter der bearbeiteten werden unter Beibehaltung des Abstandes natürlich mit der veränderten Zeile verschoben.

Natürlich können Sie im „Zeile“-Fenster auch mehrere Einstellungen hintereinander ausführen, bevor Sie auf „Ok“ klicken. Beachten Sie aber, dass sich die Einstellungen immer auf die zuvor angewählte Zeile beziehen!

Die Prozentangaben, die Sie eingestellt haben, bleiben erhalten. Je nachdem, welche Zeile Sie anwählen und welche Veränderungen Sie in dieser Zeile vorgenommen haben, können Sie die Einstellungen im „Zeile“-Fenster jederzeit ablesen und ggf. anhand der Prozentwerte genau korrigieren.

(Haben Sie also Veränderungen vorgenommen und sehen nun im „Zeile“-Fenster wieder die voreingestellten 100%, haben Sie versehentlich vor Anklicken des Schalters „Zeile“ eine falsche Zeile angewählt.)

Eine weitere Funktion in diesem Fenster ist der Schalter „aktuelle Zeile löschen“. Nachdem Sie ihn angeklickt haben, wird die Zeile, in der der Cursor platziert ist, gelöscht und das Fenster schließt sich.



Der Schalter Import (CD-Symbol mit Pfeil) bietet Ihnen die Möglichkeit, Texte für Ihren Titler zu importieren, die am Computer erstellt worden sind (also z.B. auch eine E-Mail mit dem gewünschten Abspann-Text von dem Kunden, für den der Film gemacht wird). Man spart sich so Arbeit und vermeidet Tipp-

fehler. Unterstützt werden die Standard-Textformate „ASCII“ und „UNICODE“. Z.B. aus einer Textverarbeitung heraus muss der Text also entsprechend gespeichert werden. Um auch ausgefallene Zeichen korrekt zu übertragen (z.B. das Euro-Symbol), empfehlen wir die Verwendung des UNICODE-Formates. Möchten Sie einen PC-Text importieren, beachten Sie bitte, dass nur der reine Text übernommen wird, aber nicht die Einstellungen (Schrift, Typ, Größe). Diese müssen, wie auch die Textformatierung, nach dem Import im Bogart SE Titler nachträglich bearbeitet werden.

Sorgen Sie vor dem Start des Import-Vorganges dafür, dass das entsprechende Medium eingelegt (CD/DVD) bzw. angeschlossen ist (USB-Stick, Firewire-Festplatte).

Klicken Sie dann auf den Symbol-Schalter, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zunächst die Quelle des zu importierenden Textes bestimmen können. Wählen Sie hier die CD/DVD bzw. die externe Firewire-Festplatte oder den USB-Stick (Voraussetzung hierfür ist das Programm Card Drive) aus.

Daraufhin werden die auf dem Quellmedium enthaltenen Texte angezeigt und Sie können den gewünschten Text zum Import auswählen.

Mit den links angesiedelten Schaltern im Menü „Text“ können Sie die Bedienleiste auf diese beiden Schalter reduzieren bzw. an den entgegengesetzten Bildschirmrand versetzen.

Mit dem „TE“-Schalter gelangen Sie zurück ins Titler-Menü.

(3) Ein Klick auf den Schalter „Tafeln“ ruft eine weitere Bedienleiste hervor, mit der Sie die Texttafeln erstellen und bearbeiten können.



- Oben links sehen Sie zunächst die Beschriftung „Tafel 1/1“. Nachdem Sie eine Texttafel hinzugefügt haben (s.u.), sehen Sie die Anzeige „Tafel 2/2“. Nach einer weiteren hinzugefügten Tafel erscheint „Tafel 3/3“ usw.

Mit Hilfe des Rechtspfeils können Sie sich nun vorwärts durch die Tafeln manövrieren, der Linkspfeil ruft wieder die vorherige Tafel auf.

Hinweis: Sie können auch zwischen den Texttafeln hin- und herschalten, indem Sie direkt an die Stelle im Vorschau-Bild klicken, an der sich die Tafel befindet. Daraufhin wird die Tafel gestrichelt markiert.

- Über den Schalter „Hinzufügen“ platzieren Sie eine weitere Texttafel auf dem Videobild. Klicken Sie den Schalter an, so erscheint eine gestrichelte Tafel in der linken oberen Ecke des Video-bildes. Nun können Sie die Lage dieser Tafel bestimmen, indem Sie mit der Trackball-Kugel rollen. Hat die linke obere Ecke der Tafel die gewünschte Position erreicht, bestä-

tigen Sie diese mit einem Klick auf die linke Trackball-Taste. Durch erneutes Rollen mit der Kugel legen Sie die Größe fest, die Sie dann durch anschließenden Klick auf die linke Trackball-Taste bestätigen.

Sie können beliebig viele Texttafeln platzieren; es ist immer die zuletzt hinzugefügte sichtbar (gestrichelter Rahmen).

Wenn nun Texttafeln durch andere verdeckt werden, können Sie auf die vorherigen zugreifen, indem Sie entweder die oben liegenden Tafeln verkleinern bzw. verschieben, oder indem Sie auf der Tastatur so lange auf die TAB-Taste (links neben dem Buchstaben q) klicken, bis die von Ihnen gewünschte Texttafel zum Vorschein kommt.

Hinweis: Beachten Sie bitte, dass die Texttafeln nach der Berechnung in der Reihenfolge, in der sie hinzugefügt wurden, angeordnet werden. Die Reihenfolge, in der Sie die Tafeln übereinander gelegt haben, ist für die Berechnung irrelevant!

- Durch einen Klick auf den Schalter „Löschen“ wird die zurzeit aktive, also gestrichelte Tafel gelöscht, und die zuletzt hinzugefügte wird wieder aktiv.

- Am linken unteren Rand der Bedienleiste sehen Sie die Koordinaten, wie auch die Größe der zurzeit aktiven Texttafel.

- Mit dem Schalter „Verschieben“ können Sie die Position der zurzeit aktiven Texttafel verändern. Dazu verschieben Sie sie mit der Kugel und bestätigen die Platzierung anschließend mit der linken Trackball-Taste.

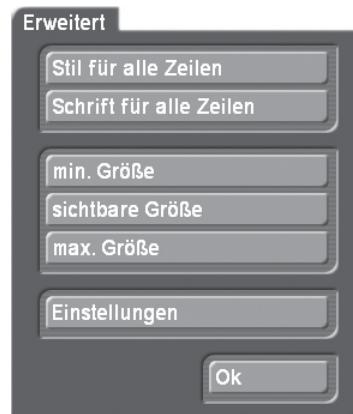
Alternativ können Sie auch den Trackball-Zeiger auf der linken oberen Ecke der Texttafel platzieren, bis ein Symbol (vier Pfeilspitzen) erscheint. Dann klicken Sie auf die linke Trackball-Taste, so dass die Bedienleiste ausgeblendet wird und Sie die markierte Texttafel verschieben können. Wenn Sie die gewünschte Position erreicht haben, klicken Sie erneut auf die linke Trackball-Taste.

- Die „Größe ändern“ können Sie, indem Sie nach Klick auf diesen Schalter mit der Kugel rollen, so dass die Tafel am rechten und am unteren Rand verändert werden kann. Alternativ können Sie die Tafel-Größe auch durch direktes Anklicken ändern. Positionieren Sie den Bildschirm-Zeiger auf dem oberen bzw. unteren Rand, so erscheint ein Pfeil-Symbol und Sie können nach einem Klick auf die linke Trackball-Taste den Rand nach oben bzw. unten verschieben, indem Sie mit der Trackball-Kugel rollen. Analog dazu funktioniert das Verschieben des rechten oder linken Randes.

Positionieren Sie den Zeiger auf der rechten unteren Ecke, so erscheint ein diagonales Pfeil-Symbol und Sie können nach einem Klick auf die linke Trackball-Taste gleichzeitig die Höhe und Breite der Tafel durch Rollen der Trackball-Kugel verändern.

- Mit dem Auswahlschalter „Text“ haben Sie die Wahl, den eingegebenen bzw. noch einzugebenden Text „oben“, „zentriert“ oder „unten“ in der Texttafel zu platzieren.

- Durch einen Klick auf den Schalter „Erweitert“ rufen Sie ein Kästchen auf, in dem Sie mehrere Optionen vorfinden:



Mit der Funktion „Stil für alle Zeilen“ haben Sie die Möglichkeit, die im Fenster „Stil“ getroffenen Einstellungen von einer Zeile auf die restlichen, auf dieser Seite vorhandenen Zeilen zu übertragen. Bevor Sie das Fenster „Erweitert“ aufrufen, markieren Sie die Zeile (platzieren Sie den Cursor an irgendeiner Stelle innerhalb dieser Zeile), die den Stil enthält, den Sie auf die anderen Zeilen übertragen möchten.

Nachdem Sie „Stil für alle Zeilen“ ausgewählt haben, werden die „Stil“-Einstellungen übernommen.

Analog zur o.g. Funktion können Sie mit dem Schalter „Schrift für alle Zeilen“ die Schriftart einer Zeile auf die restlichen Zeilen kopieren. Dazu markieren Sie zunächst die Zeile, die die gewünschte Schriftart enthält und wählen anschließend die Funktion „Schrift für alle Zeilen“ an, so dass die Schrift kopiert wird. Ein Klick auf den Schalter „min. Größe“ reduziert die aktive Texttafel auf ihr Minimum, d.h. sie schließt den darin enthaltenen Text mit einem schmalen Rand ein.

Ein Klick auf den Schalter „sichtbare Größe“ bewirkt, dass die aktive Tafel auf eine Größe gestellt wird, die in etwa dem auf einem TV sichtbaren Bildbereich entspricht.

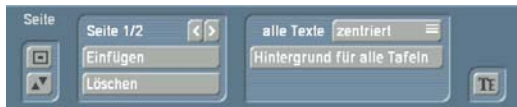
Klicken Sie auf den Schalter „max. Größe“, so wird die aktive Tafel bis über den Bildschirmrand hinaus gezogen. Diese Funktion ist z.B. hilfreich, wenn Sie den Tafelhintergrund mit einer transparenten Farbe oder Muster ausfüllen möchten.

Mit einem Klick auf den Schalter „Einstellungen“ rufen Sie ein Kästchen hervor, in dem Sie das „Raster“ und den „Rand“ einstellen können.

Der „Raster“-Schieberegler erlaubt Ihnen, die Größe des unsichtbaren Rasters einzustellen. Die Tafelränder werden an diesem Raster ausgerichtet, so dass eine leichtere Platzierung ermöglicht wird.

Mit dem „Rand“-Schieberegler stellen Sie den Abstand ein, den die Texttafeln zu dem Bildschirmrand aufweisen sollen. Es ist auch möglich, die Texttafeln mit Hilfe der Cursor-Tasten einer externen Tastatur zu verschieben.

(4) Nach einem Klick auf den Schalter „Seiten“ gelangen Sie in eine neue Bedienleiste, in der Sie Seiten erstellen und bearbeiten können.



- Dort sehen Sie oben links ggf. (je nach Effekt) die Beschriftung „Seite 1/1“. Nachdem Sie eine Seite hinzugefügt haben (s.u.), sehen Sie die Anzeige „Seite 1/2“. Nach einer weiteren hinzugefügten Seite erscheint „Seite 1/3“ usw. Mit Hilfe des Rechtspfeils können Sie sich nun vorwärts durch die Seiten manövrieren, der Linkspfeil ruft wieder die vorherige Seite auf.
- Durch einen Klick auf „Einfügen“ wird eine weitere Textseite eingefügt. Beim Einfügen einer zweiten Seite erscheint die Abfrage, ob diese Seite vor oder nach der aktuellen (ersten) Seite eingefügt werden soll. Alle weiteren Seiten werden automatisch nach der aktuell angewählten eingefügt. Eine Seite kann nur eingefügt werden, wenn die aktuelle Seite Text enthält.
- Durch einen Klick auf „Löschen“ wird die gerade dargestellte (aktive) Seite gelöscht und Sie sehen die nachfolgende Seite auf Ihrem Videobild. Wurde die letzte Seite gelöscht, sehen Sie anschließend die vorherige Seite auf dem Videobild.
- Der Auswahlschalter „alle Texte“ bietet die drei Möglichkeiten „oben“, „zentriert“ und „unten“ zur Auswahl. Mit diesen Schaltern wählen Sie die vertikale Position der Textzeilen aller Texte in allen Tafeln der aktuellen Seite.
- Ein Klick auf den Schalter „Hintergrund für alle Tafeln“ kopiert den Hintergrund der aktuellen Tafel auf alle anderen Tafeln auf dieser Seite. Ist nur eine Tafel vorhanden, wird keine Wirkung erzielt.

(5) Ein Klick auf den Schalter „Grafik“ ruft eine weitere Bedienleiste auf.



- Zunächst können Sie entscheiden, ob Ihre Texttafel über einen Hintergrund verfügen soll. Neben der Funktion „Hintergrund wählen“ befindet sich ein Kästchen. Sehen Sie in diesem Kästchen kein Häkchen, so ist der Hintergrund der aktiven Texttafel transparent. Wenn Sie das Kästchen aktivieren, so dass ein Häkchen erscheint, wird Ihre aktive Texttafel mit einem Hintergrund ausgefüllt.
- Um den Tafel-Hintergrund zu bestimmen, klicken Sie auf den Schalter „Hintergrund wählen“, woraufhin sich der Image-Pool öffnet. Dort können Sie nun das gewünschte Muster bzw. die gewünschte Farbe – auch mit Transparenzgrad – festlegen.
- Ein Klick auf den Schalter „Grafik-Tafel hinzufügen“ öffnet den Image-Pool, in dem Sie eine Grafik (Produkt: Bogart SE

Typ: Bilder) auswählen können. Nach einem Klick auf „Ok“ können Sie die Tafel in der gewünschten Größe auf dem Bildschirm platzieren.

- Der Auswahlschalter „Modus“ bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten, den Tafelhintergrund bzw. die Grafik in der Texttafel darzustellen.

Die Option „frei skaliert“ bewirkt, dass sich das Muster/die Grafik der Größe der Texttafel anpasst. Unter Umständen werden die Proportionen also verzerrt.

Die Option „fest skaliert“ verwendet die Original-Proportionen des Musters/der Grafik, orientiert sich also nur an einem Rand der Tafel. Dadurch entstehen u.U. schwarze Streifen am Rand der Texttafel. Zudem ist es Ihnen nicht möglich, eine Texttafel durch Anklicken am Rand zu vergrößern/verkleinern – sie lässt sich nur durch Klick auf die Ecke proportional verändern.

Mit der Option „Original“ verwenden Sie das Muster/die Grafik in Originalgröße. Das bedeutet, dass bei einer kleinen Texttafel nur ein Ausschnitt des Musters zu sehen ist. Eine große Texttafel wäre dementsprechend nicht vollständig mit dem Muster ausgefüllt.

Die Option „gekachelt“ füllt die komplette Texttafel mit der ausgewählten Grafik aus. Bei einem normal großen Muster sehen Sie keinen Unterschied zur Option „Original“. Ist die Grafik aber kleiner als die Texttafel, so wird sie in Originalgröße gekachelt hintereinander gesetzt, so dass die komplette Tafel mit ein und derselben Grafik mehrfach ausgefüllt wird.

(6) Mit dem Schalter „Vorschau“ können Sie, sofern Sie den Titeffekt ins Storyboard eingefügt haben, bevor Sie das Titler-Menü betreten haben, eine Vorschau des Titels sehen. Ist der Effekt vorher nicht eingefügt worden, erscheint der durchgekennzeichnete Kreis bei Klick auf „Vorschau“.

(7) Ein Klick auf „Archiv“ öffnet ein Feld, in dem Sie die vier Schalter „Laden“, „Sichern“, „Löschen“ und „Abbruch“ sehen. Durch Klick auf „Laden“ rufen Sie die Liste der zuvor gesicherten Titel auf, in der Sie einen Titel durch direktes Anwählen oder mittels des Schiebereglers markieren und bestätigen („Ok“) können.

Ein Klick auf „Sichern“ öffnet dieselbe Liste. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Sie können die braune Zeile unter der Liste anklicken, so dass sich die Tastatur öffnet und Sie dem zuvor erstellten Titel einen Namen geben und anschließend im Tastatur- und im Text-Archiv-Feld auf „Ok“ klicken.
2. Sie können einen Titel aus der Liste wählen und anschließend auf die braune Zeile klicken, in der jetzt der Name des angewählten Effekts steht. Nun können Sie im Tastatur-Feld diesen Namen mit einem Namen Ihrer Wahl überschreiben. Der Unterschied zur ersten Möglichkeit ist, dass Sie hier nicht nur den Namen, sondern auch den Titel selbst überschreiben, also unwiderruflich löschen. Wahlweise können Sie auch nur einen Titel anwählen, ohne auf die braune Zeile zu klicken. Wenn Sie anschließend mit „Ok“ bestätigen, wird der angewählte mit dem zuvor erstellten Titel überschrieben, behält aber seinen

Namen. Mit Hilfe dieser Archivierung können Sie Ihre häufig verwendeten Standardtexte projektunabhängig sichern und beliebig wieder verwenden.

Wenn Sie auf „Löschen“ klicken, rufen Sie die Liste der gesicherten Titel auf, in der Sie nun den zu löschenden Titel anwählen und mit „Ok“ bestätigen können.

Ein Klick auf „Abbruch“ schließt das Fenster, ohne Einstellungen vorzunehmen.

(8) Ein Klick auf den „i“-Schalter gibt Ihnen Auskunft über den ausgewählten Titeffekt, die Länge des Effekts (falls Sie ihn zuvor schon im Storyboard platziert hatten) und darüber, ob Sie Schriften, die nur als Demo-Version installiert sind, auf Ihren Texttafeln verwendet haben.

(9) Mit dem Schalter „Ok“ bestätigen Sie nochmals sämtliche vorgenommenen Einstellungen und kehren zurück zum „Betitelungs“-Menü.

(10) Mit „Abbruch“ verlassen Sie das Titler-Menü, ohne die vorgenommenen Einstellungen für das „Betitelungs“-Menü zu sichern.

Im „Betitelungs“-Menü können Sie anschließend den Titeffekt einfügen und berechnen lassen oder zuvor den Zeitraum einstellen – so, wie Sie es vom „Langzeiteffekte“-Menü kennen.

Die Titel-Effekte im Einzelnen

In der Effekte-Liste können die Rollrichtungen gewählt werden. Diese Liste umfasst im Serienzustand mehrere Rollrichtungen. Darüber hinaus können bei vielen noch weitere Attribute verändert werden, auf die im folgenden hingewiesen wird:

1. Bewegende Seiten: Die Richtung, in die der (über eine oder mehrere Seiten verteilte) Titel hineinrollen („Herein“) und die Richtung, zu der der Titel herausrollen („Heraus“) soll, kann hier bestimmt werden. Es stehen jeweils acht Richtungen zur Auswahl. Zusätzlich kann die „Bewegung“ bis zu 12 Sekunden eingestellt werden.
2. Einblendende Rolltitel: Der Text fährt von unten nach oben durch das Bild, wobei die Geschwindigkeit des Rollens von der Länge der Szene und von der Länge des Textes abhängt (der Text rollt so schnell, dass er innerhalb der ganzen Szene den Bildschirm ganz durchläuft). Der Titel läuft durchscheinend ins Bild, wird dann in der Bildmitte klar und erscheint beim Herausrollen wieder transparent. Die Höhe dieses Ein- bzw. Ausblendens können Sie mit dem Schalter „Blendhöhe“ von 10-200 Pixeln einstellen.
3. Einblendende Seiten: Alle Seiten des Dokuments werden nacheinander ein- und wieder ausgeblendet. Die „Blende“ gibt an, wann der Titel eingeblendet werden soll (bis 12 Sekunden), die „Pause“ gibt die Zeit (bis 12 Sekunden) zwischen zwei Seiten an.
4. Laufschrift: Die Laufschrift läuft von rechts nach links durch

das Bild, wobei im Texteingabe-Menü beliebig viele Buchstaben eingegeben werden können. Dazu finden Sie unter dem Videobild einen Schieberegler, mit dem Sie den Text weiterschieben können.

5. Rolltitel: Der Text fährt von unten nach oben durch das Bild. Dabei hängt die Geschwindigkeit des Rollens von der Länge der Szene und von der Länge des Textes ab: Der Text wird so schnell gerollt, dass er innerhalb der ganzen Szene genau den Bildschirm ganz durchläuft. Auch hier können mehrere Seiten eingefügt werden.

6. Seiten: Alle Seiten des Dokuments werden nacheinander angezeigt. Die Anzeige geschieht ohne Überblendungen und Pausen. Die Zeit der Szene wird auf alle Seiten aufgeteilt.

7. Überblendende Seiten: Alle Seiten des Dokuments werden nacheinander ineinander übergeblendet. Die Geschwindigkeit lässt sich durch „Blende“ von 0-12 Sekunden einstellen.

Der Audibereich

Erst wenn Ihr Video komplett bearbeitet ist, also Schnitt, Effekte und Titel erledigt sind, sollten Sie sich der Nachvertonung widmen. Denn im Falle einer bereits durchgeführten Nachvertonung würden Sie durch anschließende Schnitte oder Effekte den harmonischen Bild/Ton-Zusammenhang verändern! Um Missverständnisse zu vermeiden: Bogart SE schneidet den O-Ton natürlich mit dem Video. Überblendeffekte im Video blenden auch den Ton über. Dieser Teil beschäftigt sich mit der Nachvertonung, also dem Einfügen zusätzlicher Tonspuren, die mit dem O-Ton gemischt werden und diesen ergänzen.

Bogart SE bietet im Audibereich viele interessante Anwendungen:

- Lautstärkekorekturen sind auch während der Video-Einspielung, also bei laufender Video-Aufnahme, möglich.
- Audioeffekte können, ähnlich wie Langzeiteffekte, direkt auf ein Tonstück gelegt werden. Das Erstellen eines neuen Tonstückes mit dem gewünschten Effekt ist nicht erforderlich.
- Der Audioeffekt „Surround“ erzeugt in Verbindung mit geeigneten Surroundanlagen interessante Raumklangeffekte.
- Eine Audiohüllkurve ermöglicht die Beeinflussung der Lautstärke mittels „Gummiband-Funktion“. Die Lautstärke jedes Tonstückes kann gezielt an einer beliebigen Stelle angehoben oder abgesenkt werden.
- Innerhalb der erweiterten Timeline-Ansicht besteht die

Möglichkeit, sowohl zwischen einzelnen Tonstücken einer Tonspur, als auch zwischen den Tonspuren selbst zu wechseln.

- Die Tonblende beinhaltet voreingestellte, praxisgerechte Zeiten.
- Video-Übergangseffekte werden in der Storyboard-Ansicht des Nachvertonungsmenüs durch eine Zwischenszene dargestellt.
- Aufteilen von Audio im Takt. Während des Abspielens können Tonstücke per Knopfdruck aufgeteilt werden. Die Nachvertonung geschieht nach demselben Prinzip wie der eigentliche Videoschnitt:
 1. Aufnahme der rohen (Ton-)Daten
 2. Aufteilen des Tonstückes in weitere Einzelstücke (falls erwünscht)
 3. Trimmen dieser Daten, also Wegschneiden von unerwünschten Bestandteilen wie Räuspern, Resten von benachbarten CD-Titeln etc.
 4. Spezialbearbeitung des Tonstückes oder eines Teiles davon (z.B. Tausch der Stereospuren)
 5. Einfügen dieser Tonstücke ins Storyboard
 6. Einstellung der Lautstärken des O-Tons, eventueller Kommentare und der Hintergrundmusik zueinander sowie die Einstellung eventueller weicher Ein- und Ausblendphasen
 7. Einfügen von Audioeffekten (falls erwünscht)
 8. Feinabstimmung der Lautstärke einzelner Tonstücke mittels Hüllkurve (falls erwünscht)
 9. Berechnen (wenn nötig) des gesamten Tons (alle Stereo-Spuren insgesamt werden auf eine Stereo-Spur gerechnet)
 10. Dann fehlt nur noch die Aufzeichnung auf Band – Ihr Video ist fertig!

5.10 Aufnahme / Bearbeiten

In diesem Menü können Sie Ihr Audio-Material aufnehmen, indem Sie auf den roten, runden Aufnahme-Schalter klicken. Weiterhin können Sie diese Aufnahmen hier aufteilen, trimmen und benennen.



(1) Die Pegelanzeige dient zum Justieren der Aussteuerung. Versuchen Sie, die Aufnahme möglichst hoch auszusteuern,

um die beste Tonqualität zu erzielen, aber übersteuern Sie sie nicht. Durch Anklicken des darunter liegenden Schiebers können Sie die Aussteuerung verändern. Der Ton wird leiser (bis -30 dB) oder lauter (bis 20 dB), je nachdem, ob Sie den Schieber nach links oder rechts verstellen.

Ein blaues Flackern bedeutet, dass es keine Probleme geben wird, ein gelbes Flackern weist auf eine mögliche Übersteuerung bei der Nachvertonung hin (nur wenn mehrere übersteuerte Passagen gemischt werden) und ein rotes Flackern signalisiert eine Übersteuerung.

(2) Verfügt Ihr Gerät über den Schalter „Klang“, kann dieser bei analoger Zuspierung, also bei den Eingängen „Mikrofon“, „Vorn“ und „Hinten“ aktiviert werden. Bevor Sie Ihr Audiomaterial einspielen, klicken Sie auf den Schalter, so dass sich ein Fenster öffnet. In diesem Fenster können Sie Einstellungen für die „Höhen“ und „Tiefen“ von -12 bis 12 dB vornehmen.

(3) Hier sehen Sie den Audio-Eingang, der je nach Gerätetyp unterschiedliche Möglichkeiten bietet bzw. voreingestellt ist.

(4) Beim Modus haben Sie die Wahl zwischen „Mono“ und „Stereo“. Achten Sie bei Verwendung eines Mono-Mikrofons darauf, auch tatsächlich „Mono“ einzustellen.

Wurde als Eingang „DV“ gewählt, können Sie als Modus auch „Stereo B“ einstellen. In diesem Fall wird der Ton von einer zweiten Stereo-Audiospur des Zuspellers aufgezeichnet, sofern die Zuspierung im Modus 12 Bit, 32 kHz erfolgt. Diese Umschaltmöglichkeit bieten allerdings nur einige DV-Zuspeller. (5) In diesem Feld wird Ihnen die „Restkapazität“ des Audio-teils abhängig von der gewählten Qualität (je besser die Qualität, desto kürzer die Laufzeit) angezeigt.

(6) In der Tonstück-Liste werden die von Ihnen aufgenommenen Tonstücke mit einer automatisch vergebenen Bezeichnung (A 1, A 2 usw.) und ihrer Länge aufgelistet. Haben Sie ein Tonstück in eine der Tonspuren des Menüs „Nachvertonung“ eingefügt, wird dieses Tonstück mit einem kleinen weißen Punkt neben der Länge markiert.

(7) Der Schalter „Neues Tonstück“ öffnet ein Fenster, in dem die Funktionen „Geräusch“, „Stille“ und „Sinuston“ mit den entsprechenden Schaltern eingestellt und ausgeführt werden können. Mit dem Effekt „Geräusche“ können Sie Geräuscheffekte aus dem Audio-Pool (s. Kapitel 5.7, Punkt (13) direkt in Tonstücke wandeln und so für die Nachvertonung nutzen. Klicken Sie auf den Schalter „Geräusch auswählen“, so dass sich der Audio-Pool öffnet. Wählen Sie ein geeignetes Geräusch aus, verlassen Sie den Audio-Pool und anschließend das Fenster „Neues Tonstück“ mit „OK“
Achtung, die Länge, die Sie im Fenster „Neues Tonstück“ einstellen können, wird hierbei nicht berücksichtigt - es wird die Länge des Geräuscheffekts verwendet.

Mit dem Schalter „Stille“ erzeugen Sie ein völlig stilles Ton-

stück, um beispielsweise Teile eines anderen Tonstückes für die Dauer der Stille indirekt zu beeinflussen (siehe „Nachvertönung - Indirekte Lautstärkeregelung“).

Mit „Sinuston“ erzeugen Sie einen Ton dessen „Frequenz“ (440 Hz oder 1 kHz) und „Lautstärke“ (-20 bis 0 dB) Sie festlegen können. Am Anfang und/oder Ende des Sinustons kann ein leichtes Knacken zu hören sein, was sich bei der Wiedergabe nicht restlos vermeiden lässt.

Die hier erzeugten Tonstücke werden anschließend in der Tonstückliste abgelegt.

(8) „Spezial“ gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Vielzahl von Veränderungen am Tonstück vorzunehmen, von denen viele allerdings nur bei Stereotonstücken sinnvoll oder funktionsfähig sind. Bogart SE erstellt bei diesen Funktionen eine Kopie mit den gewünschten Veränderungen, d.h. das Original-Tonstück bleibt Ihnen erhalten. Folgende Spezial-Funktionen sind im Lieferumfang enthalten:

- Basisbreite

Hiermit wird der Abstand zwischen den Lautsprechern künstlich verbreitert. Erreicht wird dies durch ein negatives Übersprechen der Kanäle. Sie können die „Breite“ von 0-175% einstellen.

- Kanal kopieren

Diese Funktion kopiert, wie Sie unter „Modus“ sehen, wahlweise den linken Kanal auf den rechten oder umgekehrt.

- Kanäle Tauschen

Diese Funktion bietet die Möglichkeit, die linke und die rechte Tonspur auszutauschen.

- Lautstärke

Hierdurch kann die Audio-„Lautstärke“ für das jeweilige Tonstück von -20 bis 6 dB erhöht oder reduziert werden.

- Lautstärke LR

Dies ermöglicht die unterschiedliche Anpassung der beiden Tonspuren („Links“ und „Rechts“) eines Audiostückes, wobei Sie auch wieder die Wahl aus dem Bereich -20 bis 6 dB haben.

- Mono

Hiermit schaltet man ein Stereosignal auf Mono um.

- NOP

Hier können Sie keine Einstellung an Ihrem Tonstück vornehmen. Diese Funktion dient, genau wie bei den Langzeiteffekten, zur MacroSystem-internen Fehlersuche.

- Stumm

Hiermit werden unter „Stummschalten“ wahlweise die linke und/oder die rechte Tonspur ausgeschaltet. Zudem können Sie die Funktion über die Auswahl „--“ auch ausschalten, so dass Sie die Tonspur z.B. nur vorübergehend stumm geschaltet lassen und dazu nicht den Effekt entfernen müssen.

- Surround

Der Surround-Effekt dient dazu, in Verbindung mit einem Surround-Receiver oder -Verstärker den Ton eines Tonstückes auf einen bestimmten Kanal, also auf einen bestimmten Lautsprecher zu legen. So lassen sich insbesondere im Bereich der Nachvertönung mit Kommentaren interessante Klangeindrücke erzielen.

Von einem „normalen“ Mono- oder Stereo-Fernseher wird der Surround-Ton wie gewohnt, also ohne Surround-Effekte, über einen oder zwei Lautsprecher wiedergegeben. Es ist somit kein Problem, einen mit Surround vertonten Film an einem beliebigen Gerät abzuspielen. Nach Anwahl des Surround-Effektes stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- vorne links

Der Ton wird lediglich über den vorderen, linken Lautsprecher wiedergegeben.

- vorne Mitte

Die Wiedergabe erfolgt nur über den vorderen, mittleren (Center-) Lautsprecher.

- vorne rechts

Der Ton wird lediglich über den vorderen, rechten Lautsprecher wiedergegeben.

- hinten

Der Ton kommt aus den beiden hinteren Lautsprechern.

- hinten links

Lediglich der hintere linke Kanal gibt den Ton wieder. Dies ist nur mit einem Receiver beziehungsweise Verstärker möglich, der „Pro Logic II“ (Warenzeichen der „Dolby Laboratories“) Unterstützung bietet. Ohne „Pro Logic II“ erfolgt die Wiedergabe simultan über die beiden hinteren und den vorderen, linken Kanal, so dass ein ähnlicher, aber nicht so deutlicher Effekt erzeugt wird.

- hinten rechts

funktioniert analog zu „hinten links“, jedoch für den rechten, hinteren Kanal.

In allen Fällen wird aus dem ursprünglichen Stereo-Tonstück zunächst ein Mono-Tonstück erzeugt, da die Wiedergabe letztlich jeweils nur über einen Lautsprecher erfolgt.

- Tonstück --> Szene

Das Anklicken des „Tonstück --> Szene“-Schalters bewirkt, dass aus Ihrem Tonstück eine Videoszene wird, die schwarz unterlegt ist und in der Szenenablage erscheint. Diese können Sie als Basis für weitere Videooperationen (z.B. Insertschnitt) benutzen. Diese Funktion kann das Schneiden nach Ton sehr erleichtern. Lesen Sie hierzu bitte das Kapitel 4.3.

- Tonstück kopieren

Durch einen Klick auf den „Kopieren“-Schalter erzeugen Sie

eine völlig identische Kopie des Samples, das in der Tonstück-Liste rechts zuvor angeklickt war. Diese Funktion macht dann Sinn, wenn Sie sowohl das Originalmaterial als auch eine veränderte Fassung verwenden wollen. Die Kopie erhält in der Tonstück-Liste anschließend denselben Namen wie das Original, wird aber dahinter mit „K“ gekennzeichnet (z.B. „A1.K“).

• Zwischenablage

Verfügt Ihr Gerät über diesen Schalter, haben Sie hier die Möglichkeit, Tonstücke in einer Zwischenablage zu speichern. Wählen Sie „Zwischenablage“ aus, so sehen Sie die vier Schalter „Zwischenablage --> Projekt“, „Tonstück --> Zwischenablage“, „Tonstück entfernen“ und „Tonstück mit Projektwahl --> Zwischenablage“, die dieselben Funktionen haben wie im Video-Menü.

Hinweis: Klicken Sie auf „Tonstück entfernen“, sehen Sie, dass im erscheinenden Fenster der „OK“-Schalter gehostet (grau hinterlegt), also nicht anwählbar ist. Dies ist eine Sicherheitsfunktion, so dass Sie nicht aus Versehen ein Tonstück löschen. Möchten Sie aber ein Tonstück bewusst entfernen, klicken Sie zunächst auf das zu löschende Tonstück (auch, wenn dieses schon grau hinterlegt ist) und anschließend auf den aktiv gewordenen „OK“-Schalter.

Die Tonstücke werden hier natürlich in der Tonstück-Liste abgelegt und lassen sich daraufhin im Menü „Audio-Mix/Nachvertonung“ in eine Tonspur einfügen.

Dementsprechend werden die Tonstücke, die Sie in die Zwischenablage einfügen möchten, vorher in der Tonstück-Liste markiert.

Befindet sich kein Tonstück in der Tonstück-Liste, erhalten Sie die Meldung „Kein aktuelles Tonstück vorhanden!“.

Die Zwischenablage dient in erster Linie dazu, Tonstücke zwischenspeichern, um sie ggf. in anderen Menüs zu verwenden. Die Ablage ist also projektübergreifend.

Nachdem Sie Ihr Gerät ausgeschaltet haben, werden die in der Zwischenablage beinhalteten Tonstücke gelöscht.

Des Weiteren sehen Sie in diesem Menü unter den Effekt-Optionen den Schalter „vorhören“.

Hier haben Sie die Wahl, die Funktion auszuschalten bzw. den Effekt oder das Original anzuhören. Haben Sie die Funktion auf Effekt oder Original gestellt, werden einige Sekunden des in der Liste angewählten Effektes (der auf das in der Tonstück-Liste aktivierte Musikstück angewendet wird) oder einige Sekunden des Original-Musikstücks - in einer Schleife abgespielt. Da so die Audio-Effekte ohne Berechnung vorgehört und mit dem Original verglichen werden können, erspart Ihnen diese Option unter Umständen sehr viel Zeit.

Zudem sehen Sie unter dieser Funktion eine Aussteuerungsanzeige, die zur Kontrolle dient. Ein blaues Flackern bedeutet, dass es keine Probleme geben wird, ein gelbes Flackern weist auf eine mögliche Übersteuerung bei der Nachvertonung hin (nur wenn mehrere übersteuerte Passagen gemischt werden) und ein rotes Flackern signalisiert eine Übersteuerung.

(9) Mit dem „Aufteilen“-Schalter gelangen Sie in das Aufteilen-

Menü, in dem Sie Tonszenen ähnlich aufteilen wie Videoszenen. Oben rechts finden Sie den Namen des Tonstücks, der mit „1“ bzw. „2“ usw. ergänzt wird (also z.B. „A 1.1“ bzw. „A 1.2“). Natürlich können Sie durch Klick in dieses Feld auch wieder die Tastatur aufrufen und das Tonstück umbenennen. Ein Klick auf den Schalter „Trennposition“ bewirkt, dass Sie nun das Tonstück aufteilen können, die grafische Darstellung des abzutrennenden Teils sehen Sie in der Leiste darunter. Außerdem sehen Sie anhand der Hüllkurve und des Audio-Scrubblings (Kapitel 3.2), die Sie in diesem Menü nicht abschalten können, an welcher Stelle des Tonstücks Sie sich gerade befinden.

Die Schalter „Benutzen“ und „Verwerfen“ haben dieselbe Funktion wie im „Aufteilen“-Menü des Bildmaterials, ebenso die Einzelschalter.

Die Wiedergabe des aktuell in Bearbeitung befindlichen Tonstückes wird mit dem Abspielen-Schalter gestartet. Während der Wiedergabe können Sie eine Aufteilung beispielsweise nach Takt vornehmen, indem Sie an geeigneten Stellen auf „Benutzen“ drücken. Ihr Tonstück wird dann an diesen Stellen aufgeteilt, ohne dass die Ausspielung abbricht.

Möchten Sie die aufgeteilten Tonstücke ins Storyboard des Bearbeiten-Menüs übernehmen, aktivieren Sie zuvor die Funktion „Als Szenen ins Storyboard einfügen“, so dass ein Häkchen im Kästchen erscheint.

Nachdem Sie die Aufteilung vorgenommen und entweder auf „Ok“ geklickt oder bis zum Ende des Tonstücks gewartet haben, werden die Videodaten erzeugt.

Aus den Teilstücken werden also automatisch Leerszenen erzeugt, die den Ton des Teilstücks enthalten. Diese Leerszenen werden von der Software ins Storyboard des Bearbeiten-Menüs gelegt - Sie erkennen sie an der schwarzen Darstellung mit dem Noten-Symbol.

Zudem können Sie auf den Schalter „Ersetzen“ (oder „Insert“) (s. Kapitel 5.5, Punkt (16) / (12)) klicken, so dass die im Storyboard angewählte Ton-Leerszene mit dem Videomaterial der in der Szenenablage aktivierten Szene belegt wird. Ist die Videoszene zu lang, wird sie am Ende auf die passende Länge eingetrimmt.

Diese Funktion dient der Vorvertonung, da Sie so bequem anhand der gewünschten Musik die Schnitte ausführen können und anschließend dieses im Rhythmus geschnittene Audio-Material mit beliebigem Video-Material belegen können.

Haben Sie Ihr Tonstück aufgeteilt, sehen Sie in der Tonstück-Liste, dass auch hier Kopien erstellt worden sind und Ihr Original-Tonstück noch vorhanden ist.

(10) Mit Hilfe der „Trimmen“-Funktion entfernen Sie unerwünschte Bestandteile am Anfang oder Ende des aufgenommenen oder abgeteilten Tonmaterials. Räusperer in den Kommentaren und Reste von benachbarten CD-Titeln können so ausgemerzt werden. Die „Trimmen“-Funktion ist Ihnen ja ebenfalls schon aus dem Videoteil bekannt und funktioniert beim Audio identisch. Die Hüllkurve und das Audio-Scrubbing

(Kapitel 3.2) können Sie allerdings in diesem Menü nicht abschalten.

(11) Der „Löschen“-Schalter löscht das ausgewählte Tonstück.

(12) Der „Undo“-Schalter widerruft das Löschen eines Tonstückes. So können die letzten zehn gelöschten Tonstücke wieder zurückgeholt werden. Nach einem Neustart können keine gelöschten Szenen mehr aktiviert werden.

(13) Im Namensfeld erscheint automatisch der Name des Tonstücks, das in der Tonstück-Liste angeklickt wurde. Sie können den Namen auf die schon aus dem Videoteil bekannte Weise verändern: Klicken Sie in das Namensfeld, so dass die Tastatur aufgerufen wird. Im Feld daneben bekommen Sie die Länge des jeweiligen Tonstücks angezeigt.

(14) Mit diesen Tasten steuern Sie die Funktionen Aufnahme/ Stopp/Abspielen für das in der Tonstück-Liste farbig unterlegte Sample. Während einer laufenden Aufnahme können Sie Lautstärkekorekturen mit Hilfe des Schiebereglers unterhalb der Pegelanzeige (1) vornehmen.

(15) Klicken Sie auf den Schalter „CD“ Aufnahme  (nur bei Geräten mit integriertem DVD-Laufwerk) links neben Aufnahme/Stopp/Abspielen, so erscheint das Fenster „CD Import“.

Klicken Sie auf das Öffnen-Symbol , so dass sich die Schublade des Laufwerks öffnet und Sie eine Audio-CD einlegen können.

Hinweis: Es kann sich auch um das Audioformat MP3 handeln, wobei der Import von CD und DVD erfolgen kann.

Drücken Sie anschließend den Auswurf-Knopf am Gerät (oder drücken Sie gegen die Schublade), um es wieder zu schließen. Klicken Sie nun auf den Schalter „CD Inhalt anzeigen“, so dass sämtliche Audiotitel der zuvor in das DVD-RW-Laufwerk eingelegten Audio CD eingelesen werden. Möchten Sie Ihre Titel kurz anspielen lassen, achten Sie darauf, dass das Häkchen neben „Anspielzeit“ aktiviert ist, so dass das Tonstück, sobald es in der Liste angewählt wurde, automatisch angespielt wird. Sie haben die Wahl zwischen mehreren Anspielzeiten und können die Funktion auch ganz abschalten.

Auch während der Spielzeit können Sie jederzeit zu einem anderen Titel wechseln oder das Einlesen starten. Sie haben mehrere Möglichkeiten, Titel einzulesen. Beachten Sie bitte das Kästchen über dem senkrechten Schieberegler. Es hat drei Betriebsarten, die Sie selbstverständlich durch Hineinklicken ändern können (s. Kapitel 3.2, Schieberegler).

- Möchten Sie nur einen Titel einlesen, achten Sie darauf, dass das Kästchen ein Kreuz aufweist. Markieren Sie den gewünschten Titel in der Liste und bestätigen Sie mit „Ok“. Nach dem Einlesen schließt sich das Fenster „CD Import“ automatisch, und Sie sehen den Titel in der Tonstück-Liste aufgeführt.

- Möchten Sie mehrere auf der CD befindliche Titel einlesen, muss das Kästchen ein Häkchen anzeigen. Markieren Sie alle

gewünschten Titel und starten Sie das Einlesen mit Klick auf „Aktiven Titel einlesen“ (Fenster bleibt geöffnet) oder auf „Ok“ (Fenster schließt sich).

Anschließend werden die zuvor eingelesenen Titel in der Auswahl-liste für Audiotücke angezeigt.

- Möchten Sie alle auf der CD befindlichen Titel einlesen, so markieren Sie entweder alle Titel, indem Sie die waagerechten Striche im Kästchen aufrufen, oder Sie klicken den Schalter „Alle“ an. Dabei ist es irrelevant, welcher Titel in der Liste zuvor markiert war.

Brechen Sie das Einlesen aller Titel während des Vorgangs ab, so werden anschließend alle bis dahin vollständig eingelesenen Titel in der Liste aufgeführt.

Nach dem Einlesen der Audiotitel sehen Sie die Titel in der Tonstück-Liste aufgeführt.

(16) Hier sehen Sie ein Symbol  mit einem auf eine CD zeigenden Pfeil.

Klicken Sie auf diesen Schalter, öffnet sich das Fenster „CD Zusammenstellung“, in dem Sie die Titel-Auswahl für eine zu erstellende CD bestimmen können. So können Sie z.B. Ihre Kommentare oder extrahierten Originaltöne sichern oder sogar Musik-CDs einlesen und mit neuer Titel-Reihenfolge gestalten. Im linken Teil des Fensters sehen Sie Ihre Tonstück-Liste („alle Tonstücke“). Wählen Sie den gewünschten Titel aus und klicken Sie auf „Hinzufügen“, so dass das Tonstück in der rechten Liste („ausgewählte Tonstücke“) erscheint. Stellen Sie so nach und nach die CD zusammen. Die in die rechte Liste integrierten Tonstücke werden in der linken Liste mit einem Punkt gekennzeichnet.

Achten Sie bitte darauf, dass die Belegung von maximal 72 Minuten nicht überschritten wird. Die „voraussichtliche Belegung“ der CD können Sie am oberen Rand des Fensters ablesen. Selbstverständlich können Sie hinzugefügte Tonstücke auch wieder aus der rechten Liste löschen, indem Sie auf „Entfernen“ klicken.

Nachdem Sie Ihre CD zusammengestellt haben, klicken Sie auf „Ok“ und legen Sie eine beschreibbare CD ein. Handelt es sich bei dem Medium um eine bereits beschriebene CD-RW, wird diese nach einer Abfrage gelöscht, bevor die ausgewählten Titel darauf gebrannt werden.

Warten Sie vor der Entnahme der fertigen CD bitte unbedingt die Meldung ab, dass die CD erfolgreich erzeugt wurde!

(17) Durch Klick auf eines der Menü-Symbole können Sie aus diesem Menü heraus direkt in die Menüs Aufnahme, Nachvertonung und in das Hauptmenü gelangen.

5.11 Nachvertonung

Hier können Sie aufgenommene Kommentare und den Hintergrundton im Storyboard arrangieren, Audioeffekte hinzufügen und die Lautstärke für die Tonspuren fein abstimmen. Die Nachvertonung ähnelt im Prinzip der Bildbearbeitung.

Am oberen Bildschirmrand sehen Sie das Storyboard mit den von Ihnen eingefügten Szenen und Videoeffekten. Im Gegensatz zur Storyboardansicht des Bearbeiten-Menüs werden Übergangseffekte in der Nachvertonung allerdings als eigene Szene im Storyboard dargestellt. Diese Darstellung ist sinnvoll, da sich andere Tonstücke damit auch während der Effektzeit genau platzieren lassen.

Unter dem Storyboard befinden sich mehrere horizontale Streifen, die Tonspuren.

Haben Sie in den „Projekteinstellungen“ unter „Audioeinstellungen“ den Schalter „Audio-spuren“ auf „normal“ gestellt, sehen die Unterschiede zwischen den Tonspuren im Einzelnen folgendermaßen aus:

Tonstücke der Originaltonspur, der Kommentarspur und der Effektspur(en) werden an die darüber liegende(n) Szene(n) gebunden. Bei nachträglichen Änderungen an Szenen vor und nach den Tonstücken bleibt dieser synchron an seiner alten Position. Bei Änderungen an Szenen, die sich zeitlich mit dem Tonstück überlappen, muss dieser (nach einer Abfrage) gelöscht werden.

Tonstücke in den Musikspuren sind nicht an eine Szene gebunden, sondern behalten ihre Position bezüglich des Anfangspunktes des Storyboards bei. Bei Änderungen am Video vor oder während des Tonstücks ergeben sich Verschiebungen, die aber bei Hintergrundmusik o.ä. meist unkritisch sind.

Aufgrund dieses unterschiedlichen Verhaltens eignen sich die ans Videomaterial gebundenen Spuren besonders für Kommentare oder auch Geräusch-Nachvertonungen.

Die Musikspur ist eher für Hintergrundmusik o.ä. gedacht. Unter Berücksichtigung der Unterschiede der Spuren können sie natürlich auch beliebig „zweckentfremdet“ werden.

Stellen Sie den Schalter „Audiospuren“ (in den „Projekteinstellungen“) auf „Auswahl“, so können Sie für jede Tonspur (ausgenommen Original-Tonspur) das Verhalten frei einstellen. Im Nachvertonungs-Menü verwandeln sich daraufhin die rechts neben den Tonspuren befindlichen Symbole in Zahlen und Pfeile, die Ihnen die Einstellung für jede Tonspur anzeigen.

Folgende Vorgehensweise ist beim Nachvertonen erforderlich:

1. Tonstücke in eine Tonspur einfügen

- Wählen Sie die gewünschte Tonspur aus, indem Sie rechts neben der Spur jeweils das entsprechende Symbol aktivieren oder auf die Spur selbst klicken, so dass sie blau wird.
- Fahren Sie das Storyboard auf die Szene, an der das Tonstück ungefähr beginnen soll.

- Klicken Sie auf den „Einfügen“-Schalter und wählen Sie ein Tonstück aus der daraufhin erscheinenden Liste aus.

- Das Stück erscheint jetzt in der dafür vorgesehenen Spur genau am Anfang der aktiven Szene im Storyboard.

2. Tonstücke verschieben und trimmen

Wenn Sie den Anfangspunkt exakt bestimmen wollen, wählen Sie „Zeitraum“. Sie kommen ins Zeitraum-Menü, mit dem Sie den Ton

- komplett verschieben können („Start“; dazu wählen Sie „Schieben“ an) oder
- hinten/vorne kürzen können („In“ und „Out“; dazu wählen Sie „Trimmen“ an).

Sie sehen übrigens das jeweilige passende Bild und können mit dem Abspielen-Schalter auch das gesamte Stück Video mit dem angewählten Ton spielen.

3. Audio berechnen und kontrollieren

- Gehen Sie zurück ins Menü Nachvertonung und klicken Sie auf „Berechnen“.
- Anhand der Farbe des horizontalen Farbkontrollbalkens zwischen der Originaltonspur und dem Storyboard können Sie erkennen, ob die Gesamtlautstärke aller Tonstücke einwandfrei (blau) oder übersteuert (rot) ist. Korrigieren Sie übersteuerte Passagen gegebenenfalls mit Hilfe der Lautstärkeregler oder mit Hilfe der Hüllkurve wie unter Punkt 4 beschrieben.
- Klicken Sie auf das Abspielen-Symbol – Sie hören den Ton jetzt in der gemischten Fassung mit dem Ton der anderen Szenen. Dabei wird das betroffene Videomaterial mit abgespielt, und Sie sehen eine Aussteuerungs-Anzeige.

4. Lautstärke einstellen

Bogart SE bietet insgesamt drei Methoden der Lautstärkeregelung:

- Die direkte Lautstärkeregelung.
Wenn einer der involvierten Töne zu laut oder zu leise sein sollte, klicken Sie ihn an, so dass er blau unterlegt ist. Nun ändern Sie die Lautstärke, indem Sie den „Lautstärke“-Regler verschieben. Den Lautstärkeverlauf sehen Sie im Hintergrund des Tonstücks hellblau dargestellt. Nach Neuberechnung können Sie sie nochmals abspielen und u.U. korrigieren.
- Die indirekte Lautstärkeregelung.
Wenn Sie ein bestimmtes Tonstück hervorheben möchten, indem die benachbarten Spuren leiser gestellt werden, dann sollte die „Korrektur“ zum Einsatz kommen. Klicken Sie das

hervorzuhebende Tonstück an, so dass es blau unterlegt dargestellt wird. Jetzt können Sie alle sechs Spuren bezüglich deren Lautstärke mit Hilfe des „Korrektur“-Schalters sowie des Schiebereglers daneben einstellen. Dabei wird nur das Teilstück der jeweils unter „Korrektur“ angewählten Nachbarspur verändert, das parallel zum ausgewählten Tonstück läuft. Vor und nach dem ausgewählten Stück bleiben die Pegel gleich.

- Die Lautstärkeregelung per Hüllkurve.

Wenn innerhalb eines Tonstückes eine Audio-Passage angehoben oder abgesenkt werden soll, beispielsweise um ein lautes Störgeräusch zu eliminieren, dann ist die Hüllkurve das geeignete Werkzeug. Klicken Sie das gewünschte Tonstück an, so dass es blau hinterlegt ist und wählen Sie dann den Menüpunkt „Hüllkurve“. Im Hüllkurven-Fenster fügen Sie zunächst drei Stützpunkte mittels „Einfügen“ in die Pegelansicht unterhalb der Hüllkurve ein. Im oberen Bereich werden alle Tonspuren zu einer besseren Orientierung dargestellt. Aktivieren Sie anschließend den linken der drei eingefügten Punkte durch einen Klick darauf. Die Farbe des aktivierten Punktes wechselt von rot nach grün. Sie können seine Position nun entweder durch erneutes Anklicken und anschließendes Ziehen mit dem Trackball, über den Schieberegler „Position“, oder durch Anklicken des Schalters „Zeitraum“ auf die gewünschte Position verändern. Bei „Zeitraum“ wird das zugehörige Videobild im Hintergrund angezeigt und es besteht somit die Möglichkeit, die Position des Punktes anhand seiner Lage innerhalb des Videos zu bestimmen.

Platzieren Sie den ersten Punkt horizontal vor dem zu eliminierenden Störgeräusch, ohne jedoch seine vertikale Position zu verändern. Der zweite Punkt wird horizontal in der Mitte des Störgeräusches positioniert und gleichzeitig vertikal nach unten gezogen, um das Geräusch zu dämpfen. Der dritte Punkt markiert das Ende des Störgeräusches und sollte daher wieder horizontal auf gleicher Höhe wie der erste Punkt, jedoch hinter dem Geräusch liegen. Nach einem Klick auf „Berechnen“ ist das Störgeräusch deutlich leiser, während das übrige Tonstück unverändert bleibt.

Um längere Bereiche abzusenken, setzen Sie vier Punkte ein, wobei die mittleren beiden Punkte unten liegen.

Welche Methode der Lautstärkeregelung im Einzelfall zum Einsatz kommt, hängt also hauptsächlich von der jeweiligen Aufgabe ab:

- soll lediglich ein komplettes Tonstück lauter oder leiser geregelt werden? Dann ist sicherlich die direkte Lautstärkeregelung der richtige Weg.
- soll ein Tonstück gedämpft werden, während ein anderes Tonstück abspielt, beispielsweise die Hintergrundmusik leiser während ein Kommentar abläuft? Dann ist die indirekte Lautstärkeregelung der bequemste Weg, denn ein Bearbeiten der Tonstücke per Hüllkurve oder das manuelle Aufteilen der Musik würde ebenfalls einen unverhältnismäßig hohen Aufwand bedeuten.

- sollen Störgeräusche aus einem Tonstück entfernt werden oder übersteuerte Passagen eines Tonstückes der allgemeinen Lautstärke angepasst werden? Dann steht mit der Hüllkurve ein mächtiges Werkzeug zur Verfügung. Allerdings ergeben sich einige Einschränkungen mit der „indirekten Lautstärkeregelung“, sobald ein Tonstück über die Funktion „Hüllkurve“ bearbeitet wurde.

5. Tonstücke weich ein- und ausblenden

Wenn Sie für bestimmte Töne weiche Ein- oder Ausblendungen wünschen, klicken Sie auf das jeweilige Tonstück, so dass dieses blau dargestellt wird. Nun können Sie mit einem Klick auf „Tonblende“ ein Fenster aufrufen, in dem Sie die Länge des Ein- und Ausblendens bildgenau einstellen, indem Sie entweder einen voreingestellten Zeitwert wählen, oder auf die entsprechenden Regler klicken und diese verschieben.

6. Audioeffekte einfügen

Einzelne Tonstücke, ebenso wie komplette Tonspuren, können mit jeweils einem Audioeffekt (Standard-Effekte, Surround-Effekt, Zusatz-Effekte) versehen werden.

- Um einen Audioeffekt in ein einzelnes Tonstück einzufügen, wählen Sie zunächst das gewünschte Tonstück an, so dass es blau unterlegt dargestellt wird. Klicken Sie dann auf „Effekte“ und selektieren Sie einen Effekt aus der Effektliste. Nehmen Sie, falls erforderlich, die Effekt-Einstellungen vor und bestätigen Sie Ihre Auswahl abschließend mit „Einfügen/Ändern“. In der Übersicht aller Audiospuren weist nun ein kleines „fx“ am rechten Ende des entsprechenden Tonstückes auf das Vorhandensein eines Audioeffektes hin.

- Um einen Audioeffekt durchgängig in eine komplette Tonspur, also in sämtliche Tonstücke einer Tonspur einzufügen, klicken Sie auf das „fx“-Symbol links neben der entsprechenden Tonspur. In der nun erscheinenden Effekte-Auswahl selektieren Sie bitte einen Effekt. Nehmen Sie, falls erforderlich, die Effekt-Einstellungen vor und bestätigen Sie Ihre Auswahl abschließend mit „Einfügen/Ändern“. Ein weißer Punkt auf dem Schalter links weist auf das Vorhandensein eines oder mehrerer Effekte in der entsprechenden Tonspur hin.

- Um einen Audioeffekt wieder aus einer Tonspur oder aus einem Tonstück zu entfernen, rufen Sie das Audioeffekt-Menü erneut auf und klicken Sie auf „Entfernen“. Das „Entfernen“ funktioniert unabhängig davon, welcher Effekt gewählt wurde, so dass anschließend wieder ein „effektfreies“ Tonstück beziehungsweise eine „effektfreie“ Tonspur vorliegt.

7. Nachvertonung prüfen

- Fügen Sie nacheinander die anderen Tonstücke ein und passen Sie Lautstärke, Tonblenden, sowie Effekte nach Bedarf an.
- Um ein einzelnes Tonstück im Detail zu überprüfen, wählen Sie zunächst das gewünschte Tonstück an und klicken Sie dann auf den Menüpunkt „Timeline“. Die Timeline-Ansicht zeigt sämtliche Audiospuren in Relation zu dem gewählten Tonstück. Sie können den angezeigten Ausschnitt mit Hilfe des Schiebereglers unterhalb der Timeline-Ansicht verschieben, die Tonspur durch einen Klick auf ein anderes Tonstück wechseln und aus der Timeline-Ansicht heraus die Funktionen „Tonblende“ sowie „Hüllkurve“ aufrufen.

8. Audio berechnen

Berechnen Sie den Ton. Der Farbkontrollstreifen direkt unterhalb des Storyboards sollte jetzt keine gelben Anteile mehr aufweisen.



(1) Das Storyboard mit seiner Funktionsweise ist Ihnen ja schon aus anderen Menüs bekannt. Mit dem Schieberegler kann man sich sehr schnell Szene für Szene durch das Storyboard bewegen.

Mit den Einzelschaltern klicken Sie sich Tonstück für Tonstück in der jeweils aktiven Tonspur durch die Filmleiste. Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn sehr viele Tonstücke unter einer Videoszene liegen, weil diese beim normalen Abspielen nur noch sehr schnell dargestellt werden.

Die gewünschte Tonspur können Sie auswählen, indem Sie sie direkt anwählen oder das entsprechende Symbol am rechten Bildschirmrand anklicken.

(2) Dieser „FARBkontrollstreifen“ direkt unterhalb des Storyboards zeigt an, in welchem Bereich der Originalvideoszenen das Audio ungerechnet

(= gelb) oder bereits vollständig berechnet

(= blau) ist. Eine Übersteuerung wird rot angezeigt.

(3) Durch Anwahl eines Schalters mit dem „fx“-Symbol links

neben den Tonspuren wird ein Effekt für die gesamte Tonspur eingefügt. Die Funktionsweise der Effektauswahl im Nachvertonungs-Menü ist unter Punkt (13) „Effekte“ beschrieben. Ein weißer Punkt in dem zugehörigen Schalter weist auf das Vorhandensein eines Effektes in der entsprechenden Tonspur hin.

(4) Ein Klick auf diesen Aufnahme-Schalter bewirkt, dass das Storyboard (ab der aktuellen Szene) abgespielt wird. Dabei kann gleichzeitig über den eingestellten Audio-Eingang aufgenommen werden. Haben Sie zum Beispiel den Mikrofon-Eingang gewählt, können Sie passend zu Ihrem Video einen Kommentar sprechen. Während der Audio-Aufnahme sehen Sie die Aussteuerungs-Anzeige, die Ihr Videomaterial am unteren Bildschirmrand überlagert. Der aufgenommene Kommentar erscheint anschließend automatisch in der Tonstück-Liste. Wenn die Kommentarspur aktiv ist und genug freien Platz für das Tonstück bietet, wird es automatisch in der Kommentarspur platziert.

(5) Mit dem Abspielen-Schalter rechts neben dem Rollbalken des Storyboards können Sie ab der aktuellen mittig platzierten Szene in der Filmleiste abspielen. Die anderen Spuren, die zeitgleich laufen, werden dabei mitgespielt, wenn sie berechnet worden sind. Sind die anderen Spuren nicht berechnet worden, wird nur die aktuell gewählte Spur abgespielt, so dass Ihnen häufige Berechnungen erspart bleiben, wenn Sie z.B. nur die Lage des Kommentars prüfen möchten. Video wird dabei generell mit abgespielt.

Während des Abspielens wird eine Aussteuerungsanzeige eingeblendet, so dass Sie eventuelle Übersteuerungen sehen können. Diese Aussteuerungsanzeige verfügt über eine „Peak-Level“-Anzeige. D.h., dass die höchste Aussteuerung bis zum erneuten Überschreiten angezeigt wird.

Der Abspielen-Schalter am unteren Bildschirmrand spielt dagegen das gerade aktive Tonstück ab. Natürlich wird hier nur das Audio abgespielt – Video gibt es hier ja nicht. Auch hier sehen Sie eine Aussteuerungsanzeige, die Ihnen eventuelle Übersteuerungen anzeigt.

Der Name des abzuspielenden Stückes steht links des Abspielen-Symbols und des Zählers. Ein Klick auf Stopp bzw. auf die rechte Taste des Trackballs bricht den Abspielvorgang ab.

(6) Klicken Sie auf den „Einfügen“-Schalter, erscheint ein Fenster, in dem Sie die Tonstück-Liste vorfinden. Dort können Sie entweder durch direktes Anwählen oder mit Hilfe des Ihnen schon bekannten Schiebereglers ein Tonstück Ihrer Wahl bestimmen. Die bereits eingefügten Tonstücke sind mit einem Punkt neben der Länge markiert. Unter den Tonstücken befindet sich ein Play-Schalter, so dass Sie das gewählte Tonstück sicherheitshalber noch einmal anhören können, bevor Sie es einfügen.

Durch Bestätigung mit „OK“ schließt sich das „Einfügen“-Fenster und das ausgewählte Tonstück wird in die aktive Tonspur eingefügt. Per Voreinstellung wird das Tonstück direkt an den Anfang der aktiven (im Rahmen befindlichen) Szene ins Story-

board gelegt. Dort können Sie es mit dem „Zeitraum“-Schalter noch verschieben (s. Punkt (9)).

Wenn an der aktuellen Stelle in der angewählten Tonspur bereits ein Tonstück liegt, wird die „Einfügen“-Funktion das Tonstück nach dem bereits vorhandenen Material einfügen. Ist dort nicht ausreichend Platz, also ist das Tonstück länger als die „Lücke“, dann wird das Tonstück am Ende so gekürzt, dass es die Lücke genau füllt.

Fügen Sie ein Tonstück am Ende des Storyboards ein, wird es – sofern es länger als die letzte Szene ist – automatisch auf die Länge der Szene eingetrimmt. Nach Klick auf das Tonstück können Sie nun die neue Längenangabe unten links ablesen. Wird das Storyboard anschließend verlängert, so wird auch das Tonstück wieder ausgetrimmt (bis max. auf seine ursprüngliche Länge).

(7) Der „Entfernen“-Schalter entfernt das aktive Tonstück. Dies funktioniert nicht mit der Original-Spur, da nur Tonstücke aus den Zusatzspuren entfernt werden dürfen. Bedenken Sie, dass eine Entfernung unter Umständen eine Neuberechnung erforderlich macht.

(8) Durch Klick auf „Ersetzen“ öffnet sich die Tonstück-Liste, und Sie können ein Tonstück auswählen, mit dem das zuvor aktive, in der Tonspur befindliche Tonstück ersetzt wird.

(9) Die „Zeitraum“-Funktion dient der Einstellung der Position und des In- und Out-Punktes eines Tonstücks. Der „Zeitraum“-Schalter wird dann anwählbar, wenn Sie ein Tonstück anklicken und somit aktivieren.

Sie gelangen in ein Trimmen-Menü, sehr ähnlich dem Trimmen von Video-Szenen.

Nachdem Sie den Auswahlsschalter auf „Schieben“ gestellt haben, können Sie das gesamte Tonstück mit Hilfe des „Start“-Schalters verschieben. Wenn es zu lang sein sollte, können Sie es auch vorn und hinten einkürzen. Dies kann durch Auswahl der Funktion „Trimmen“ und anschließender Auswahl der Schalter „IN“ und „OUT“ geschehen. Der Tonverlauf wird durch die Hüllkurve (Kapitel 3.2) dargestellt.

Durch erneutes Abspielen können Sie Veränderungen überprüfen. Wenn Sie zurück ins Menü Nachvertonung gehen, wird die neue Position auch grafisch angezeigt.

(10) Es können mehrere gleichzeitige Audio-Spuren nur dann gemeinsam abgespielt werden, wenn diese vorher (evtl. durch Klick auf „Berechnen“) gerechnet worden sind.

Nicht berechnete Teile werden durch gelbe Bereiche im oben angebrachten Farbkontrollbalken dargestellt. Berechnet wird generell das ganze im derzeitigen Bildausschnitt sichtbare Audio zuzüglich des aktiven (blau unterlegten) Tonstückes auch außerhalb des Sichtfensters. Soll das gesamte Storyboard berechnet werden, starten Sie die Berechnung bitte aus dem Menü „Fertig stellen“ heraus.

(11) Ein Klick auf den Schalter „Timeline“ ruft ein neues Fenster

auf, das das aktive Tonstück komplett darstellt und die übrigen Samples in Relation zeigt. Das aktive Tonstück wird also als Maßstab für die gesamte Breite des neuen Fensters genommen. So ist bei sehr kurzen Tonstücken (die sonst lediglich als schmaler Strich im Storyboard erscheinen) eine vergrößerte (bildschirmfüllende) Darstellung erreichbar, während bei sehr langen Tonstücken (die ansonsten über den sichtbaren Bereich im Storyboard hinauslaufen) die gesamte Tonstücklänge mit allen Tonstücken aus benachbarten Tonspuren dargestellt wird. Die Timeline bietet also eine Ansicht im angepassten Maßstab, um beispielsweise den Lautstärkeverlauf oder mögliche Blenden besser erkennen zu können.

Dieses Fenster mit den Zeitangaben dient hauptsächlich zum besseren Überblick. Sie können allerdings den angezeigten Ausschnitt mit Hilfe des Schiebebalkens unterhalb der Timeline-Ansicht verschieben, die Tonspur durch einen Klick auf ein anderes Tonstück wechseln und aus der Timeline-Ansicht heraus die Funktionen „Tonblende“ sowie „Hüllkurve“ aufrufen. Die Zeichen „>>“ und „<<“ zeigen an, dass das Tonstück nicht am Rand der Timeline endet, sondern fortgeführt wird.

Sie sehen die Original-Tonspur zweimal untereinander dargestellt. Das hat folgenden Grund: Haben Sie z.B. einen Übergangseffekt eingefügt, überlagern sich zwei Tonstücke. In der Timeline-Darstellung werden diese beiden Tonstücke dann in zwei Zeilen (in beiden O-Tonspuren) dargestellt.

(12) Klicken Sie auf den Schalter „Tonblende“, erscheint ein Fenster, in dem Sie die „Einblendung“ und die „Ausblendung“ des derzeit aktiven Tonstücks einstellen können. Der Ton wird also über die eingestellte Laufzeit (die selbstverständlich maximal die Länge des Tonstücks haben kann) weich leiser bzw. lauter und erreicht am Ende der Laufzeit die eingestellte Grundlautstärke.

Zudem finden Sie in den „Projekteinstellungen“ den Schalter „Audioeinstellungen“, mit dem Sie entscheiden können, ob die Tonblende „gleichmäßig“ oder „abgesenkt“ sein soll.

Einige praxisgerechte Zeitwerte für die Ein- und die Ausblendung sind bereits vorgegeben.

Wenn Sie also einen Kommentar weich einblenden wollen, können Sie beispielsweise 1 Sekunde („1 s“) Einblendzeit einstellen, so dass Sie abgehacktes Einsetzen des Tones hierdurch vermeiden.

Möchten Sie ein Tonstück ausblenden, wird der Ton am Ende des Tonstücks über die eingestellte Laufzeit weich leiser und am Ende der Laufzeit stumm.

Die Ein- und Ausblendzeiten wirken auf alle eingestellten Veränderungen, also auch auf eventuelle Lautstärkeänderungen der Nachbarspuren. So wird zum Beispiel während des „Hochfahrens“ des Kommentars die Hintergrundmusik weich auf den eingestellten Wert zurückgenommen.

Der Lautstärkeverlauf wird in den Tonstücken sichtbar dargestellt. Wenn Sie ein Tonstück anschließend trimmen oder verschieben, bleiben die Ein- und Ausblendzeiten erhalten.

(13) Der Schalter „Effekte“ ruft das Audio-Effekt-Menü auf. Audio-Effekte können entweder in ein einzelnes Tonstück, oder auf eine komplette Tonspur gelegt werden.

- Um einen Audioeffekt in ein Tonstück einzufügen, wählen Sie zunächst das gewünschte Tonstück an, so dass es blau unterlegt dargestellt wird, und klicken anschließend auf „Effekte“.
- Um dagegen eine Tonspur mit einem Audio-Effekt zu versehen, wird das Audio-Effekt-Menü, wie unter Punkt (3) beschrieben, über den „fx“-Schalter links neben den Tonspuren aufgerufen. Die Audioeffekte sind in mehrere Kategorien unterteilt:

Alle – Sämtliche Effekte werden angezeigt

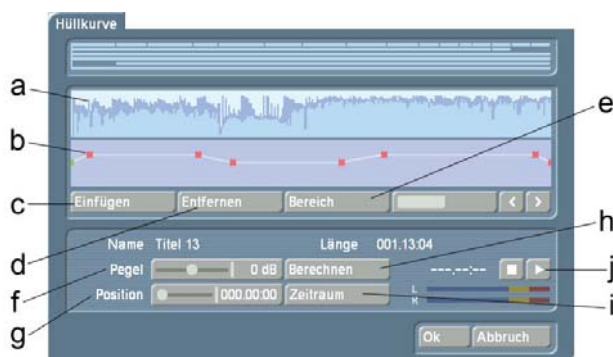
Serienmäßig – Nur die in der Bogart SE-Software enthaltenen Effekte werden angezeigt.

Optional – Nur die Effekte aus sämtlichen Zusatzsoftware-Paketen werden angezeigt.

[Effektpaket] – Nur die Effekte aus dem jeweiligen Effektpaket werden angezeigt.

Um mehrere Audioeffekte in einem Tonstück zu kombinieren, achten Sie bitte - genau wie bei der Zwischenablage und beim CD-Import (s. auch Kapitel 3.2) - auf das kleine Kästchen oberhalb des senkrechten Schiebereglers. Klicken Sie in dieses Kästchen, bis ein Häkchen zu sehen ist. Nun können Sie alle gewünschten Effekte nacheinander aktivieren. Zeigt das Kästchen waagerechte Striche an, werden alle Effekte ausgewählt. Des Weiteren sehen Sie hier ein „Archiv“, in dem Sie die zuvor ausgewählten Effekt-Kombinationen ablegen und später wieder auf andere Tonstücke anwenden können.

(14) Das direkte Editieren der Audio-Hüllkurve eines Tonstückes mittels „Gummiband-Funktion“ ist über den Schalter „Hüllkurve“ möglich. Wählen Sie zunächst das gewünschte Tonstück an, so dass es blau unterlegt dargestellt wird, und klicken anschließend auf „Hüllkurve“.



(a) Im oberen Bereich des Hüllkurvenfensters, der sogenannten Hüllkurvenansicht, wird die Lautstärke des ausgewählten Tonstückes grafisch in Form einer Hüllkurve dargestellt. Darüber sehen Sie eine Darstellung aller Tonspuren zur besseren Orientierung.

(b) In der Pegelansicht direkt unterhalb der Hüllkurvenansicht kann mittels „Gummibandfunktion“ die Lautstärke des ausgewählten Tonstücks gezielt angehoben oder abgesenkt werden.

Hierfür müssen zunächst jene Bearbeitungspunkte innerhalb des Tonstückes festgelegt werden, an denen eine Anhebung oder Absenkung der Lautstärke erfolgen soll. Das Einfügen dieser Punkte geschieht entweder durch einen Linksklick in die Pegelansicht nahe der gewünschten Stelle, oder durch einen Klick auf den Schalter „Einfügen“ unterhalb der Pegelansicht. Aktivieren Sie nun einen der neu hinzugefügten Punkte, indem Sie entweder direkt auf ihn klicken, oder ihn mit Hilfe des Schiebebalkens und der Einzelbildschaltung rechts unterhalb der Pegelansicht anwählen. Die Farbe des jeweils aktiven Punktes wechselt von Rot nach Grün. Anschließend kann die exakte Positionierung wie folgt vorgenommen werden.

• Positionierung in der Pegelansicht

Klicken Sie den aktivierten (grünen) Punkt nochmals an. Seine Farbe wechselt von Grün nach Blau. Ziehen Sie den Punkt anschließend horizontal auf die gewünschte Zeitposition in der Pegelansicht. Um die Lautstärke anzuheben oder abzusenken, bewegen Sie den Punkt nach oben (lauter) oder nach unten (leiser). Beachten Sie bitte, dass der erste und der letzte Punkt in der Pegelansicht nicht horizontal, also zeitlich, verschoben werden kann. Mit einem weiteren Linksklick bestätigen Sie die Position des Punktes.

• Positionierung per Schieberegler

Nach Anklicken von „Position“ kann der aktive Punkt horizontal verschoben werden. Die Lautstärke zum gewählten Zeitpunkt wird über den Schieberegler „Pegel“ eingestellt. Ziehen Sie den „Pegel“ nach rechts, um die Lautstärke anzuheben, oder nach links, um die Lautstärke abzusenken.

• Positionierung vor dem Videohintergrund

Um die Position eines Punktes anhand seiner Lage innerhalb des Videos zu bestimmen, klicken Sie auf „Zeitraum“. Die Startposition kann entweder mittels „Position“, oder per Einzelbildschaltung bestimmt werden. Ein Klick auf die rechte Trackballtaste übernimmt die gewählte Einstellung. Die Lautstärke zum gewählten Zeitpunkt wird wiederum über den Schieberegler „Pegel“ eingestellt.

Verfahren Sie ebenso mit den übrigen Punkten in der Pegelansicht, bis das gewünschte Ergebnis erzielt ist, und lassen Sie das Ergebnis dann berechnen.

(c) Der „Einfügen“-Schalter fügt einen Bearbeitungspunkt hinter dem aktuell gewählten (grünen) Punkt in die Pegelansicht ein. Es ist allerdings nicht möglich, einen Punkt zwischen zwei sehr dicht beieinander liegenden Punkte einzufügen.

(d) Der „Entfernen“-Schalter entfernt den aktuell gewählten Bearbeitungspunkt aus der Pegelansicht.

(e) Mit Hilfe des „Bereich“-Schalters ist es möglich, mehrere nebeneinander liegende Bearbeitungspunkte zu einem Bereich, also zu einer gemeinsamen Gruppe, zusammenzufassen:

- Markieren Sie den äußeren linken (= ersten) Punkt des gewünschten Bereiches mit einem linken Klick oder per Einzelbildschaltung, so dass er Grün angezeigt wird.
- Klicken Sie auf „Bereich“.
- Markieren Sie den äußeren rechten (= letzten) Punkt des gewünschten Bereiches mit einem linken Klick.

Sämtliche Punkte innerhalb des markierten Bereiches werden ebenfalls grün und damit aktiv dargestellt. Auf diesen Bereich können nun folgende Funktionen angewendet werden:

- Anheben oder Absenken des Lautstärkepegels für den gesamten Bereich. Verwenden Sie hierzu den Schieberegler „Pegel“.
- Verschieben der Position. Verwenden Sie hierfür entweder den Schieberegler „Position“, oder stellen Sie die Position über „Zeitraum“ ein.
- Entfernen sämtlicher Punkte des gewählten Bereiches. Klicken Sie hierzu auf „Entfernen“.

Ein Klick in den Schiebebalken unterhalb der Pegelansicht oder auf einen beliebigen Punkt beendet die Bereichsauswahl.

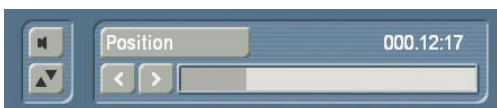
(f) Der „Pegel“ bestimmt die Lautstärke des aktiven (grünen) Bearbeitungspunktes oder des gewählten Bereiches. Sie können die Lautstärke zwischen -30 dB und +30 dB in 1-dB-Schritten einstellen.

(g) Über „Position“ kann die (zeitliche) Lage eines Punktes oder eines Bereiches in der Pegelansicht bestimmt werden.

(h) Der Schalter „Berechnen“ startet die Berechnung des gesamten in der Pegelansicht angezeigten Tonstückes.

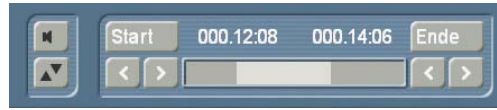
(i) Mittels „Zeitraum“ wird die Position eines Bearbeitungspunktes oder eines Bereiches anhand seiner Lage innerhalb des Videos festgelegt.

- Bei der Positionsbestimmung für einen einzelnen Punkt ist vor dem Hintergrund des aktuellen Videos folgendes Menü sichtbar:



Die Lage des gewählten Punktes wird entweder per Schiebebalken nach Aktivierung des Schalters „Position“, oder per Einzelbildschalter „<“ und „>“ bestimmt.

- Bei der Positionsbestimmung für einen Bereich ist vor dem Hintergrund des aktuellen Videos folgendes Menü sichtbar:



Die Lage eines Bereiches wird entweder anhand des Startpunktes („Start“) oder anhand des Endpunktes („Ende“), beziehungsweise per Einzelbildschalter „<“ und „>“ bestimmt.

(j) Mit dem Abspielen-Schalter können Sie das aktuell in der Hüllkurven-Ansicht angezeigte Tonstück abspielen, sofern es berechnet ist. Links neben dem Abspielen-Schalter wird die zeitliche Abspielposition in Minuten:Sekunden:Einzelbildern angezeigt. Die aktuelle Abspiellautstärke ist aus der Pegelanzeige ersichtlich. Die Abspielung kann jederzeit mittels Stopp-Schalter unterbrochen werden.

Ein Klick auf „Ok“ beendet die Hüllkurven-Bearbeitung und übernimmt die Einstellungen. Bitte beachten Sie dazu folgende Punkte:

- Die Regler „Lautstärke“ und „Korrektur“ stehen nach der Hüllkurven-Bearbeitung für das bearbeitete Tonstück nicht mehr zur Verfügung. Es kann also weder die Lautstärke des Hüllkurven-Tonstückes per „Lautstärke“-Regler, noch die Lautstärke eines parallelen Tonstückes in Relation zu dem Hüllkurven-Tonstück per „Korrektur“-Regler vorgenommen werden.
- Das Einfügen einer Tonblende in ein Hüllkurven-Tonstück löscht (nach Abfrage) die bearbeitete Hüllkurve. Sämtliche Änderungen an dem Hüllkurven-Tonstück gehen dann verloren.
- Die indirekte Lautstärkeregelung auf ein Hüllkurven-Tonstück per „Korrektur“ von einem anderen Tonstück aus ist weiterhin möglich. Es muss jedoch eine erneute Berechnung erfolgen.
- Audio-Effekte können in Hüllkurven-Tonstücke eingefügt werden.
- Die Hüllkurve bleibt erhalten, wenn Sie ein Tonstück eingetrimmt oder verschoben haben.

(15) Klicken Sie auf den Schalter „Tonstück“, öffnet sich ein Fenster, das der Funktion „Szene“ in den Videoeffekte-Menüs ähnelt. Zunächst können Sie den Namen des zu erzeugenden Tonstückes ablesen und ggf. ändern. Als Vorgabe sehen Sie den Namen des gerade angewählten Tonstückes. Dann haben Sie die Wahl, ein neues Tonstück, das über die Länge und Position des angewählten Tonstückes läuft, aber alle Tonspuren dieser Position zusammenfasst, zu erstellen. Dazu klicken Sie auf „Tonstück“ und anschließend auf „Ok“. Das Tonstück wird dann in der Tonstückliste des Menüs „Audio Aufnahme / Bearbeiten“ abgelegt.

Eine weitere Möglichkeit bietet die Funktion „Tonstück + Szenen“. Hier bestimmen Sie, dass das neue Tonstück vom Beginn der ersten Szene, unter dem das Tonstück liegt, bis zum Ende der letzten Szene, unter dem es liegt, erstellt wird.

Alternativ können Sie einen beliebigen Zeitraum zur Erzeugung des neuen Tonstücks wählen. Es wird dann ein Tonstück erstellt, das die Töne aller Tonspuren in sich vereint. Klicken Sie dazu auf „Zeitraum“, bestätigen Sie mit „Ok“ und wählen Sie im schon bekannten Zeitraum-Menü mittels des IN- und OUT-Punktes den Bereich, den das neue Tonstück beinhalten soll. Hierbei hilft Ihnen die Hüllkurve (Kapitel 3.2), die Sie mit dem Lautsprecher-Symbol ein- bzw. ausschalten können.

Klicken Sie dann im Zeitraum-Menü auf „Ok“, dadurch wird das Tonstücks erstellt und im Menü Aufnahme / Bearbeiten hinter dem zuletzt markierten/eingefügten Tonstück abgelegt.

(16) Mit dem Schalter „Lautstärke“ können Sie die Lautstärke der aktiven Videoszene einstellen. Sie können die Szene leiser regeln (negative dB-Werte), stumm schalten (Schieber ganz nach links) oder die Lautstärke anheben (positive Werte bis 30 dB).

Mit Hilfe dieses Reglers können Sie z.B. verhindern, dass ein leiser Ton von einem anderen zu lauten Ton (z.B. Musikstück in der Hintergrund-spur) überdeckt wird.

Eine Veränderung der Lautstärke sehen Sie an den hellblauen Streifen, mit denen die Tonstücke hinterlegt sind. Wird die Lautstärke abgesenkt, so wird auch der Streifen an den unteren Rand des Tonstücks verschoben. Je länger das Tonstück, umso deutlicher sehen Sie natürlich den Verlauf.

(17) Der Schalter „Korrektur“ ändert die Lautstärke eines Tonstücks während der gesamten Länge eines anderen Tonstücks. Die Änderung wird durch den blauen Streifen im Tonstück dargestellt.

Wenn Sie ein Tonstück (z.B. Musik) in einer Ihrer Tonspuren (z.B. Musik-Tonspur) anwählen, können Sie daraufhin den „Korrektur“-Schalter anklicken. Es öffnet sich eine Auswahlliste mit allen sechs Tonspuren. Wählen Sie in dieser Liste die Tonspur (z.B. Original-Tonspur) an, in der Sie die Lautstärke eines Tonstücks (z.B. Stimmen) verändern möchten. Schieben Sie daraufhin den rechts daneben befindlichen Regler nach links (leiser) oder rechts (lauter). Dadurch haben Sie den Ton in der von Ihnen (unter „Korrektur“) angewählten Spur während der gesamten Länge des (in einer anderen Spur) aktivierten Tonstücks verändert.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel: Sie haben drei Tonspuren belegt. In der ersten befindet sich der Originalton, der sich über das ganze Storyboard erstreckt. In der dritten Spur liegt ein Musikstück, das während eines laufenden Originaltons beginnt und auch während eines weiteren Originaltons endet. Wählen Sie nun das Musikstück an. Anschließend klicken Sie auf den „Korrektur“-Schalter, so dass Sie eine Auswahlliste aller Tonspuren sehen. Wählen Sie in dieser Liste die Original-Tonspur an und nehmen

Sie den Ton mittels des Schalters neben „Korrektur“ zurück, bis er auf „Stumm“ geschaltet ist. Dadurch haben Sie nun während der gesamten Laufzeit des Musikstücks keinen Originalton mehr. So können Sie an dieser Stelle des Videos die Musik hören, ohne dass der O-Ton stört.

In der zweiten Spur befindet sich ein Kommentar, der in der Mitte des Musikstücks beginnt und erst einige Zeit nach Ablauf der Musik endet. Wählen Sie den Kommentar an. Anschließend können Sie nun die Musik während des gesamten Kommentars leiser stellen, indem Sie „Korrektur“ anklicken, die Musik-Spur auswählen und mit dem rechten Regler die Lautstärke absenken.

Nun muss noch der Original-Ton, der während des Musikstücks schon stumm geschaltet war, auch für den restlichen Teil des Kommentars ausgeschaltet werden.

Dazu erzeugen Sie ein neues Tonstück, nämlich „Stille“. Berechnen Sie die Länge großzügig. Fügen Sie es hinter dem Musikstück ein und trimmen Sie es mit dem „Zeitraum“-Schalter bis zu der Stelle im Video, an der auch der Kommentar aufhört. Falls Sie die Stelle im Video anhand des Materials nicht gut finden können, müssen Sie notfalls die richtige Platzierung errechnen.

Der Lautstärkeregler der Spur, in der das Tonstück aktiviert ist, ist unter „Korrektur“ natürlich nicht anwählbar, da Änderungen bezüglich der Lautstärke unter dem „Lautstärke“-Schalter vorgenommen werden.

(18) Durch Klick auf eines dieser Menü-Symbole können Sie aus diesem Menü heraus direkt in das Menü Aufnahme/Bearbeiten und ins Hauptmenü springen.

5.12 Ausschalten (AUS)

Dieser Schalter schaltet das Gerät ab. Er bewirkt exakt dasselbe wie die Betätigung des manuellen Schalters an der Front.

Beim korrekten Ausschalten (also nicht beim einfachen Abziehen des Netzsteckers, wovon wir dringend abraten) werden alle Einstellungen gespeichert, so dass Sie nach dem nächsten Einschalten Ihr Projekt an der Stelle fortsetzen können, an der Sie aufgehört haben.

Das Projekt wird also noch einmal gesichert, erst danach wird das System abgeschaltet. Ein erneutes Einschalten ist nur über den manuellen Schalter an der Frontseite möglich.

Achtung auch beim Ausschalten des Gerätes über die Stromkabel (Steckdosenleiste)! Sie sollten Ihr Gerät stets zuerst über den Aus-Schalter oder den Frontschalter abschalten. Ansonsten droht Datenverlust!

Kapitel 6: VGA- und DVI-Modus

Sie haben die Möglichkeit, einen VGA- oder einen DVI-Monitor an Ihr System anzuschließen. Dabei können diese Bildschirme einzeln oder in Kombination verwendet werden.

In den Systemeinstellungen können Sie über den Schalter „Bildschirm“ den gewünschten Modus auswählen.

6.1 Zwei-Monitor-Betrieb (VGA als Zusatz-Monitor zum Video- oder DVI-Monitor)

Wenn Sie zusätzlich zu Ihrem TV-Monitor einen VGA (Computer)-Monitor an Ihr System angeschlossen haben, lesen Sie sich dieses Kapitel bitte sorgfältig durch.

Mit einem VGA-Monitor können Sie im Zwei-Monitor-Betrieb arbeiten. Dabei sehen Sie die Bedieneroberfläche flimmerfrei auf dem Computer-Monitor und Ihr Videomaterial wird auf dem TV-Monitor abgespielt. Sollten Sie als zweiten Bildschirm einen DVI-Monitor angeschlossen haben, so wird das darzustellende Videomaterial auf dem DVI Monitor angezeigt. Diese Aufteilung ist festgelegt, Sie können Ihr Videomaterial nicht auf dem Computer-Monitor betrachten! Sie können aber auch mit nur einem Monitor arbeiten. Entweder nur auf einem VGA- oder DVI-Monitor. In dem Fall sehen Sie sowohl das Menü als auch die Szenenwiedergabe auf dem gleichen Monitor.

Die Unterschiede sehen Sie in folgenden Menüs (Beachten Sie bitte, dass die Unterschiede exemplarisch für eine VGA-TV-Kombination aufgeführt werden. Gleiches gilt auch für eine VGA-DVI-Kombination):

Umgebung – Video: In diesem Menü sehen Sie auf dem Computer-Monitor nur die Bedienleiste, mit der Sie die Videoeinstellungen vornehmen. Ihr Videomaterial sehen Sie separat auf dem TV-Monitor.

Aufnahme: Die Bedienleiste zur Aufnahme wird auf dem VGA-Monitor dargestellt, das aufgenommene Video sehen Sie aber auf dem TV-Monitor.

Bearbeiten: Wenn Sie das Storyboard aus diesem Menü heraus abspielen, wird auf dem VGA-Monitor die Abspielanzeige vor dem Bearbeiten-Menü eingeblendet. Ihr Video wird ohne jegliche Einblendung auf dem TV-Monitor abgespielt.

Aufteilen: Klicken Sie auf diesen Schalter, erscheint das Aufteilen-Menü vor dem Bearbeiten-Menü. Auf dem TV-Monitor sehen Sie Ihr aktuelles Videobild. Nun können Sie über das Aufteilen-Menü Ihre Videoszene schneiden, während Sie den genauen Verlauf auf dem TV-Monitor betrachten können.

Trimmen: Dieses Menü wird, genau wie das Aufteilen-Menü,

vor dem Bearbeiten-Menü dargestellt. Auch hier sehen Sie den Verlauf Ihres Videos auf dem TV-Monitor.

Übergangseffekte: Wenn Sie das Storyboard aus diesem Menü heraus abspielen, um einen eingefügten Effekt zu betrachten, wird auf dem VGA-Monitor die Abspielanzeige dargestellt. Ihr Video wird ohne jegliche Einblendung auf dem TV-Monitor abgespielt.

Langzeiteffekte: Genau, wie bei den Übergangseffekten wird auch in diesem Menü die Abspielanzeige im Langzeiteffekte-Menü eingeblendet und das Videomaterial separat abgespielt.

Die Einstellmöglichkeiten und Kombinationen von Ein- und Zwei Monitorlösungen lesen Sie bitte im Referenzteil nach.

6.2 Ein-Monitor-Betrieb (VGA/DVI als Alternativ-Monitor)

Über den VGA-Anschluss oder den DVI-Ausgang auf der Rückseite Ihres Gerätes, können Sie an Stelle Ihres Fernsehers einen entsprechenden Computer-Monitor (auch Flachbild) anschließen, ein gleichzeitiger Betrieb an VGA- und Video-Monitor ist in diesem Modus aber nicht möglich.

Auf einem VGA-/DVI-Monitor erhalten Sie eine ruhigere Darstellung der Menüs und des Videomaterials. Schalten Sie dementsprechend den Schalter „Bildschirm“ in den „Systemeinstellungen“ auf den gewünschten Modus um. Dort haben Sie die Möglichkeit zwischen mehreren VGA-Varianten. Aber Achtung: Möchten Sie einen Monitor verwenden, so schließen Sie bei der ersten Inbetriebnahme bitte zunächst sowohl einen Fernseher als auch den Monitor an! Wenn Sie das Gerät gestartet haben, sehen Sie das Menü auf dem Fernseher dargestellt. Nachdem Sie dann den Schalter „Bildschirm“ auf den gewünschten Modus umgeschaltet haben, wird das System automatisch neu gestartet und auf dem Monitor dargestellt.

Beim Betrieb über einen VGA-Monitor kommt es zu einigen Einschränkungen, die aber für das Ergebnis des Films nicht relevant sind. Nachfolgend möchten wir Ihnen einige Tipps zum besseren Umgang mit dem VGA-Betrieb geben.

- Da die Bildwiederhol frequenzen des VGA-Monitors nicht mit denen des Fernsehbildes (50 Hz) übereinstimmen, kommt es beim Abspielen des Videomaterials zu einem Ruckeln, das natürlich nicht beim Ausspielen über DV auftritt. Unterstützt Ihr VGA-Monitor eine Frequenz von 75 Hz, so empfehlen wir Ihnen, unter PAL eine VGA-Auflösungen mit 75 Hz zu verwenden, um das Ruckeln beim Abspielen zu minimieren. Unter NTSC empfehlen wir entsprechend eine Auflösung mit 60 Hz Bildwiederhol frequenz zu wählen.

- Da beim VGA-Betrieb – im Gegensatz zum Video-Modus – mit Vollbildern (non interlace) gearbeitet wird, kommt es bei der

Darstellung von bewegten Objekten (z.B. bei Kameraschwenks oder vorbeifahrenden Autos) zu Kamm-Effekten, so dass die Kanten nicht mehr scharf dargestellt werden (Ausfransen). Diese Beeinträchtigung ist natürlich nur bei der Darstellung auf dem VGA-Monitor, nicht aber im eigentlichen Video enthalten. Um dies zu ändern, stellen Sie mit dem Schalter „Bildschirm“ in den „Systemeinstellungen“ die Option „Halbbild“ ein. So ist die Darstellung frei von Artefakten.

- Bei der Darstellung auf einem VGA-Monitor sind Farbsättigung und Kontrast sehr schwach, werden aber unter dem Modus „Video“ (Fernseher) richtig dargestellt. Bitte vermeiden Sie daher eine Erhöhung der Sättigung oder des Kontrastes, da es ansonsten zu Farbausblutungen oder Verfremdungen führen kann, die Sie auf dem VGA-Monitor nicht wahrnehmen. Auch die Bildschärfe wird unter VGA anders dargestellt als im endgültigen Video. Wir empfehlen, dass Sie das Videomaterial nach der Bearbeitung bezüglich Sättigung, Kontrast und Bildschärfe auf einem Fernseher im Video-Betrieb kontrollieren.

- Bei verschiedenen Menüs (z.B. beim Abspielen, Trimmen oder Aufteilen) wird unter VGA das gesamte Videobild inkl. Overscan-Bereich dargestellt. In diesem Bereich sind teilweise Bildfehler vorhanden, die bei der späteren Ausgabe bzw. beim Fernseher nicht mehr sichtbar sind. Wir empfehlen Ihnen, bei der Positionierung von Titeln nicht zu sehr den Randbereich zu verwenden, da die Buchstaben ansonsten später nicht mehr sichtbar wären. Bitte nehmen Sie auf jeden Fall eine Endkontrolle am Fernseher vor.

6.3 Zusätzliche Hinweise

Arbeiten Sie im 2 Monitor-Betrieb, wird in der Regel auf dem Videomonitor der „Bildschirmschoner“ angezeigt. Sie können aber in allen Menüs des Storyboards oder in der Szenenablage den Scrollbalken aktivieren, um die gerade aktive Szene (ohne Effekte) auf dem Videomonitor in voller Größe darzustellen. Im Menü Übergangseffekte wird die erste der beiden Szenen dargestellt.

Die Einstellung des VGA Modus wird lokal auf der Festplatte gespeichert. Arbeiten Sie mit mehreren Festplatten (Wechselplatten oder eingebauten Festplatten) so startet das System immer in dem Videomodus, der auf der gerade genutzten Festplatte voreingestellt war.

Beachten Sie im 2 Monitor-Betrieb also immer beide Monitore, wenn Sie nicht sicher sind, ob das System richtig startet.

Kapitel 7: Tipps & Fehlerhilfen

Die Sammlung „Tipps & Fehlerhilfen“ soll noch weiter wachsen – wir würden uns freuen, auch von Ihnen Anregungen zu erhalten! Die bisher am häufigsten aufgetretenen Probleme und Tipps zu deren Beseitigung finden Sie nachstehend.

Bitte beachten Sie die folgenden Tipps & Fehlerhilfen. Sollten Sie hier keine Lösung finden, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler. Dieser wird Ihnen Fragen zur Bedienung des Gerätes gerne beantworten. Die MacroSystem-Hotline kann Ihnen nur bei Fragen zu technischen Problemen helfen.

Tipps:

Verfügen Sie über die Power Key-Option, haben Sie die Möglichkeit, die Szenen im Storyboard zu sortieren. Über die Tastenkombination „SB, Strg, c“ haben Sie die Möglichkeit, eine Szene zu kopieren, um Sie daraufhin mit der Kombination „SB, Strg, v“ an einer anderen Stelle wieder zu platzieren. Möchten Sie, dass die Szene an der ursprünglichen Stelle nicht mehr dargestellt wird, kopieren Sie sie mit der Funktion „SB, Strg, x“ bevor Sie sie an der gewünschten Position einsetzen. Um eine im Storyboard befindliche Szene zu trimmen, rufen Sie das Trimmen-Menü mit folgender Tastenkombination auf: „SB, t“.

EINSCHALTEN

Problem: Bei jedem Einschalten erscheint die Abfrage für die Installation.

Antwort: Sie müssen nach erfolgter Installation die CD/DVD entnehmen und an einem sicheren Ort verwahren. Das System wird dann direkt in die Anwenderoberfläche starten, und Sie sehen das Hauptmenü.

ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN

Problem: Kann ich auch andere Eingabegeräte anschließen?

Antwort: Ja, die meisten handelsüblichen USB-Mäuse und Trackballs, sowie USB-Tastaturen (Power Key-Option) oder das Eingabegerät Twister lassen sich verwenden.

TRACKBALL

Problem: Der Trackball knirscht, und/oder die Bewegung des Pfeils stottert, zuckt oder geht nur in eine Richtung.

Antwort: Vermutlich ist Ihr Trackball verschmutzt. Versuchen Sie vorsichtig, die Kugel herauszunehmen und sie zu reinigen.

BILD UND TON

Problem: Ich erhalte kein Videobild. Wenn ich auf „Videoeinstellungen“ gehe, ist außer dem Menü alles schwarz.

Antwort: Prüfen Sie, ob

- Sie den Zusprieler angeschlossen und aktiviert haben. Sind alle Kabel richtig angeschlossen?
- Sie den richtigen Eingang aktiviert haben.
- der Zusprieler auch ein Signal bringt, also eine bespielte Kassette abspielt.

Problem: Bei der Betitelung sehen die Buchstaben auf dem Bildschirm direkt sehr gut aus, aber nach Aufzeichnung auf den Rekorder bzw. schon beim Durchschleifen entstehen „Ausblutungen“ und „Fransen“.

Antwort: Dies ist ein Problem von zu „heißen“ Farben, also von zu sehr gesättigten Farben. Ihr System kann Farben erzeugen, die nur von Profi-Videogeräten einwandfrei aufgezeichnet werden und bei Verwendung von VHS, S-VHS und auch DV-Geräten zu Übersteuerungen führen. Reduzieren Sie also in einem solchen Fall einfach die Farbsättigung und die Helligkeit (Kapitel 3.2, Farbkasten) – Sie erhalten fast den gleichen Farbton, werden diese Farbe aber einwandfrei aufzeichnen können.

Problem: Ich erhalte bei der Aufnahme kein Bild vom Zusprieler. Es erscheint die Meldung „Kein Videosignal“.

Antwort: Stellen Sie den Eingang entsprechend der Verkabelung ein. Lesen Sie dazu bitte im Hardware-Handbuch nach.

Problem: Bei der Aufnahme des Videomaterials höre ich keinen Ton.

Antwort: Wählen Sie im Menü „Audio Aufnahme/Bearbeiten“ den richtigen Eingang, so dass die Aussteuerungsanzeige ausschlägt. Lesen Sie dazu ggf. Kapitel 4.3, Schritt 2 (Aufnahme).

Problem: Der Ton ist verzerrt.

Antwort: Stellen Sie den Audio-Pegel vor der Aufnahme ein, so dass der rote Teil der Aussteuerungsanzeige nicht aufleuchtet.

Problem: Beim Ton habe ich Lautstärkeschwankungen.

Antwort: Achten Sie bei der Nachvertonung darauf, dass die Lautstärke einer Spur nicht unbeabsichtigt durch mehrere Einstellungen in den anderen Spuren beeinflusst wird.

Problem: Mein Videobild ist verschoben.

Warum kann ich einige Bildelemente der Menüs nicht vollständig sehen?

Antwort: Die Position des Bildschirms hängt von dem eingesetzten Monitor ab. Die Bildschirm-Ausrichtung ist nach der Studionorm eingestellt worden. Es ist möglich, dass bei einigen Consumer-Monitoren der angezeigte Bereich hiervon abweicht. Leider ist eine einfache Lösung nicht vorhanden – sollten Sie mit Ihrem Monitor nur an Ihrem System arbeiten, könnte es sinnvoll sein, den Monitor speziell hierfür einstellen zu lassen.

Dazu sollten Sie allerdings unbedingt einen Fachmann ansprechen.

Problem: Die Kamera liefert ein Bild mit einem Blaustich.

Antwort: Wenden Sie den Langzeiteffekt „Weißabgleich“ oder „Farbkorrekturen“ an. Möchten Sie zusätzlich andere Langzeiteffekte im gleichen Teil des Videos anwenden, wählen Sie diese aus dem „Spezial“-Menü aus, so dass neue Szenen erzeugt werden, auf die weitere Effekte angewendet werden können. Wahlweise können Sie auch die Multi-Lagen-Technik über den „Szene“-Schalter anwenden.

Problem: Das Fernsehbild ist unruhig und flimmert stark.

Antwort: Regeln Sie an Ihrem TV-Gerät den Kontrast herunter, der werksseitig i.d.R. zu hoch eingestellt ist. Verwenden Sie gegebenenfalls einen 100Hz-Monitor.

Problem: Wenn ich das Gerät einschalte, höre ich zwar, dass es hochläuft, aber es erscheint kein Bild auf meinem Monitor

Antwort: Vielleicht haben Sie den falschen Monitor-Modus gewählt. Wenn Sie den Ausgang auf „DVI“ gestellt haben, dann sehen Sie auf den analogen Ausgängen (FBAS, Y/C, SCART) kein Bild, wenn Sie die analogen Ausgänge gewählt haben, erscheint auf DVI kein Bild. Schliessen Sie also den Monitor an den gewählten Ausgang an. Sie können auch von der mitgelieferten BogartSE-DVD neu starten, dann erscheint das Bild immer auf den analogen Ausgängen (FBAS, Y/C, SCART).

BEDIENUNG DES SYSTEMS

Problem: Ich kann die Hauptbedienleiste des Titlers und das DVD-Arabesque-Menü nicht durch Klick auf die rechte Trackball-Taste verlassen.

Antwort: Wenn Sie die Hauptbedienleiste des Titlers verlassen möchten, um wieder zurück ins Betitelungs-Menü zu gelangen, müssen Sie entweder auf „Abbruch“ oder, wenn Sie Ihre Einstellungen sichern möchten, auf „OK“ klicken. Hätte die rechte Trackball-Taste in diesem Falle die Funktion eines Abbruchs, könnte es versehentlich zu einem Verlust des eingegebenen Textes kommen.

Beim DVD-Arabesque-Menü müssen Sie auf das Symbol des Fertigstellen-Menüs klicken.

Problem: Der Bildschirmzeiger lässt sich nicht mehr bewegen bzw. er lässt sich zwar bewegen, kann aber keine Funktion mehr ausführen.

Antwort: Ihr Gerät ist „abgestürzt“. Starten Sie es neu, indem Sie das Gerät für einige Sekunden vom Netz trennen und wieder anschliessen.

Problem: Die Berechnung der einzelnen Effekte dauert zu lange!

Antwort: Lassen Sie alle Effekte nacheinander im „Fertigstellen“-Menü berechnen (unter „Berechnen“). Sie können natürlich auch die Hintergrund-Berechnung (über

den Schalter „Smart Rendering“ in den „Systemeinstellungen“ oder durch Klick auf die am oberen Bildschirmrand dargestellten Punkte in den entsprechenden Menüs) aktivieren. So können Sie Ihr Videomaterial weiter bearbeiten, während die Berechnung der eingefügten Effekte im Hintergrund durchgeführt wird.

Lesen Sie dazu bitte die entsprechenden Passagen in Kapitel 5 nach: Kapitel 5.1, Punkt (10), Kapitel 5.5, Punkt (24)

Problem: Ich habe viele Szenen und verliere die Übersicht.

Antwort: Benennen Sie die Szenen schon beim Aufteilen oder Aufnehmen in Kapitel um. Außerdem können Sie die Szenen in der Szenenablage sortieren. Dazu löschen Sie dort eine Szene, markieren eine andere und klicken auf den Undo-Schalter, so dass die zuvor gelöschte Szene hinter der markierten erscheint. Sortieren Sie Ihre Szenen in Gruppen, die Sie dann beliebig ein- und ausblenden können.

Problem: Ich kann manchmal einen Übergangseffekt nicht einlegen.

Antwort: Übergangseffekte dürfen sich nicht überlappen! Wenn eine Szene also bereits vollständig von einem Effekt belegt ist (was bei sehr kurzen Szenen vorkommen kann), dann ist es nicht möglich, einen weiteren Effekt einzulegen.

Problem: Ich habe bereits sehr viel Material aufgenommen und möchte nun wissen, wie viele weitere Minuten noch aufgespielt werden können.

Antwort: Im „Aufnahme“-Menü wird die jeweils freie Zeit angezeigt.

Problem: Ich bin mit meinem Projekt fertig; nun steht das nächste Projekt an. Wie kann ich neu beginnen?

Antwort: Sie können, wenn Sie Ihr Videomaterial erst einmal auf dem Gerät lassen möchten, im Menü „Projekteinstellungen“ eins der weiteren Projekte starten. Wahlweise können Sie aber auch die Option „Löschen“ wählen. Dies löscht nach einer Sicherheitsabfrage alle bisherigen Daten des zurzeit aktiven Projekts.

Problem: Meine Projekt-Daten sind weg!

Antwort: Sehen Sie in den Projekteinstellungen nach, ob Sie versehentlich ein anderes Projekt aktiviert haben.

FEHLERMELDUNG

Problem: Auf dem Bildschirm erscheint das Symbol einer durchgestrichenen CD/DVD.

Antwort: Dieses Symbol fordert Sie auf, die Installations-DVD einzulegen, da die zurzeit im Laufwerk befindliche Disk ungültig ist.

Problem: Auf dem Bildschirm erscheint das Symbol eines Krankenwagens und ein Zahlencode.

Antwort: Dieses Symbol zeigt an, dass es sich bei dem

aufgetretenen Fehler um etwas Schwerwiegenderes handelt (z.B. defekte Hardware), was bedeutet, dass Sie Ihr Gerät zum Fachhändler bringen sollten.

AUSSCHALTEN

Problem: Das Gerät lässt sich nicht komplett ausschalten, die rote Lampe leuchtet noch.

Antwort: Das Gerät befindet sich immer im Standby-Betrieb, so dass die rote Lampe durchgehend leuchtet. Wenn Sie das Gerät häufig benutzen, ist dieser Zustand Strom sparender. Möchten Sie allerdings Ihr Gerät für eine längere Zeit nicht benutzen, sollten Sie (im abgeschalteten Zustand) den Netzstecker ziehen, so dass kein Strom mehr verbraucht wird.

Problem: Gehen Daten verloren, wenn ich den Netzstecker für längere Zeit herausziehe?

Antwort: Nein, die Daten bleiben auf der internen Festplatte gespeichert. Allerdings sollten Sie das Gerät vor Ziehen des Steckers unbedingt an der Frontseite oder über „AUS“ ausschalten!

Das gilt auch für alle anderen Kabel: Ziehen Sie nie ein Kabel heraus, während sich das Gerät im Betrieb befindet!

Problem: Das Gerät schaltet nicht sofort ab. Es kommt zu Verzögerungen.

Antwort: Das ist ein normales Verhalten. Vor dem Abschalten wird das aktuelle Projekt automatisch gesichert, was einige Sekunden dauern kann. Erst nach erfolgreicher Speicherung schaltet das Gerät wirklich ab. Nur wenn gar keine Meldung vom Gerät erfolgt, schaltet die intelligente Schaltung nach einigen Sekunden ohne Speichern ab.

Problem: Ich habe ein Problem, das in dieser Liste nicht aufgeführt ist.

Antwort: Wenn Sie Zugriff zum Internet haben, sehen Sie unter folgender Adresse nach:

<http://www.macrosystem.de>

Dort finden Sie unter „Support, FAQ“ ständig aktualisierte Tipps und Fehlerhilfen, die Ihnen eventuell weiterhelfen können.

Sie können natürlich auch Ihren Fachhändler fragen oder sich bei technischen Fragen an unsere Hotline wenden.

