

INHALT

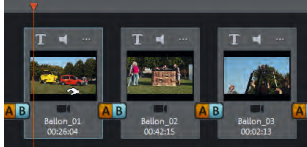
Kapitel 1



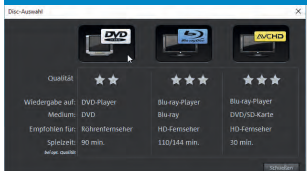
Kapitel 2



Kapitel 3



Kapitel 4



Vorwort _____ 5

Oberflächlich betrachtet – ein erster Blick auf das Programm _____ 13

1.1 Die vier Arbeitsbereiche von MAGIX Video deluxe _____ 13

Programmeinstellungen _____ 27

2.1 Beim Start des Programms _____ 27

2.2 Projekt- und Filmeinstellungen _____ 28

2.3 Allgemeine Programmeinstellungen _____ 31

2.4 Proxy- und Vorschau-Rendering _____ 41

2.5 Tastenkürzel (Shortcuts) _____ 43

Ein erster Film in 15 Minuten _____ 45

3.1 Übungsmaterial auf den Computer kopieren _____ 45

3.2 Programmstart _____ 45

3.3 Clipanfang entfernen _____ 46

3.4 Clipende entfernen _____ 49

3.5 Clipanfang mit Tastenkürzel entfernen _____ 50

3.6 Clipende mit Tastenkürzel entfernen _____ 51

3.7 Clips überblenden _____ 52

3.8 Wiedergabegeschwindigkeit verändern _____ 52

3.9 Scrubbing _____ 53

3.10 Szenenreihenfolge anpassen _____ 54

3.11 Springende Bilder vermeiden _____ 55

3.12 Kreuzblenden zuweisen _____ 57

3.13 Film am Ende ausblenden _____ 57

3.14 Film am Anfang einblenden _____ 57

3.15 Lautstärke anpassen _____ 58

3.16 Mit Musik unterlegen _____ 58

Eine richtige DVD im Handumdrehen _____ 59

4.1 Demoprojekt und Menüvorlagen laden _____ 59

4.2 In den Arbeitsbereich Brennen wechseln _____ 62

4.3 Eine Menüvorlage auswählen _____ 63

4.4 Menütext anpassen _____ 64

4.5 Menüvorschau _____ 65

4.6 Brennen der DVD _____ 65

Programmstart _____ 69

- 5.1 Vorhandene Projekte laden, neue Projekte erstellen _____ 69
- 5.2 Grundlegendes _____ 70
- 5.3 Dateien importieren _____ 75
- 5.4 Aufnahme _____ 76
- 5.5 Bildschirmaufnahme _____ 77

Vom digitalen Camcorder auf den PC _____ 81

- 6.1 Aufnahme von Camcordern, die auf Speicherkarte, Festplatte oder Flashspeicher aufzeichnen _____ 81
- 6.2 Einstellungen anpassen _____ 83
- 6.3 DV- und HDV-Camcorder an den PC anschließen _____ 84

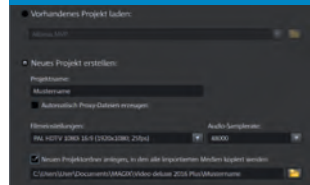
Wiedergabe und Navigation _____ 89

- 7.1 Die Bedienelemente des Videomonitors _____ 89
- 7.2 Der Wiedergabebereich _____ 91
- 7.3 Navigieren und wiedergeben _____ 93
- 7.4 Die Darstellungsgröße des Videomonitors _____ 95

Rohschnitt _____ 99

- 8.1 Die Szenenübersicht _____ 99
- 8.2 Der Storyboard-Modus _____ 100
- 8.3 Der Timeline-Modus _____ 100
- 8.4 Die Symbolschaltflächen des Projektfensters _____ 101
- 8.5 Ändern der Szenenabfolge _____ 103
- 8.6 Anfang oder Ende einer Szene abschneiden _____ 104
- 8.7 Szene zerschneiden _____ 105
- 8.8 Szene entfernen (Löschen und Lücke automatisch schließen) _____ 106
- 8.9 Anfang und/oder Ende eines Objekts mit dem Cursor steuern _____ 107
- 8.10 Lücke schließen _____ 108
- 8.11 Rohschnitt über den Videomonitor _____ 108
- 8.12 Multicam-Editing _____ 110
- 8.13 Vertikales Editing im Timeline-Modus _____ 110
- 8.14 Lücken schließen mit Mausmodi _____ 112
- 8.15 Spuren anpassen _____ 114
- 8.16 Ansichtssteuerung _____ 115

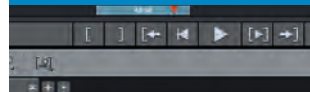
Kapitel 5



Kapitel 6



Kapitel 7

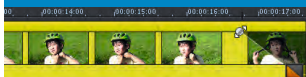


Kapitel 8



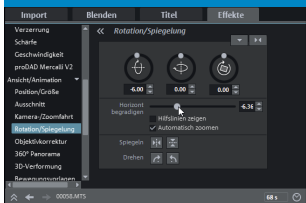
INHALT

Kapitel 9



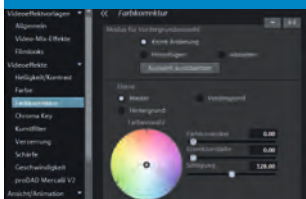
Feinschnitt	117
9.1 Positionierungshilfen	117
9.2 Anfang und/oder Ende eines Objekts präzise bestimmen (Trimmen)	120
9.3 Schnitt mit dem Cursor verschieben	122
9.4 Audio- und Videospur eines Objekts voneinander trennen	122
9.5 J-Schnitt	123
9.6 L-Schnitt	124
9.7 Objekte gruppieren	124
9.8 Objekte ein- und ausblenden	124
9.9 Objekte überblenden	126
9.10 Vorschau-Rendering	130
9.11 Schnitte und Blenden präzise bestimmen (trimmen)	131
9.12 Titel erstellen	133
9.13 Bildstabilisierung	135
9.14 Aus eins mach zwei – zu lange Filme teilen	139

Kapitel 10



Videoeffekte einsetzen	141
10.1 So wenden Sie die Videoeffekte an	142
10.2 Effekte animieren	143
10.3 Effekteinstellungen eines Objekts einsehen	146
10.4 Effekteinstellungen speichern, übertragen und löschen	147
10.5 Videoeffektvorlagen	148
10.6 Weitere Effekte nutzen mit Video-Plug-ins	149

Kapitel 11



Helligkeit, Farbe und Schärfe optimieren	151
11.1 Helligkeit/Kontrast	151
11.2 Farbstich entfernen	152
11.3 Bild manuell korrigieren bzw. einfärben	154
11.4 Rote Augen entfernen	155
11.5 Farbkorrektur bestimmter Bildbereiche	156
11.6 Nachschärfen und weichzeichnen	158

Kapitel 12



Videos grafisch aufpeppen	161
12.1 Die Videoeffektvorlagen der Kategorie Allgemein	161
12.2 Kunstfilter	164

Videoeffekte – mehrere Videos gleichzeitig zeigen ____ 173

- 13.1 Video-Mix-Effekte _____ 173
- 13.2 Multi-Bild-in-Bild _____ 174
- 13.3 Bild-in-Bild-Animationen mit einem Klick _____ 175
- 13.4 Chroma Key _____ 177
- 13.5 Farbflächen/Hintergründe _____ 178
- 13.6 Flammen, Sprechblasen und der Blick durchs
U-Boot-Periskop – alles per Mausclick _____ 180

Bewegung _____ 183

- 14.1 Bewegungsvorlagen _____ 183
- 14.2 Position/Größe _____ 184
- 14.3 Ausschnitt _____ 184
- 14.4 Kamera-/Zoomfahrt _____ 185
- 14.5 3D-Verformung _____ 187
- 14.6 Zeitlupe und Beschleunigung _____ 188

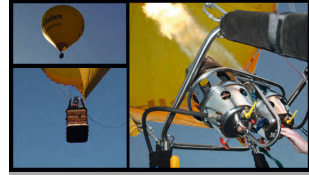
Allgemeine Audibearbeitung _____ 191

- 15.1 Aussteuerungsanzeige _____ 191
- 15.2 Darstellung der Lautstärke innerhalb der Spur ____ 191
- 15.3 Lautstärke stufenweise absenken oder erhöhen ____ 194
- 15.4 Alle anderen Spuren in der Lautstärke absenken_ 194
- 15.5 Lautstärke mit dem Cursor steuern _____ 195
- 15.6 Der Mixer _____ 196
- 15.7 Mastering Suite _____ 199
- 15.8 Surround-Sound – den Hubschrauber durchs
Wohnzimmer fliegen lassen _____ 201
- 15.9 Wenn es zu unübersichtlich wird –
Audio-Mixdown erstellen _____ 206
- 15.10 Aufnahmen von externen Audioquellen _____ 206
- 15.11 Normalisieren _____ 208

Musik unterlegen _____ 211

- 16.1 Musik importieren _____ 211
- 16.2 Musik von einer Audio-CD verwenden _____ 211
- 16.3 Mit wenigen Klicks eigene Musik komponieren ____ 213
- 16.4 Musik aus dem Internet _____ 216
- 16.5 Auf Musik schneiden _____ 217

Kapitel 13



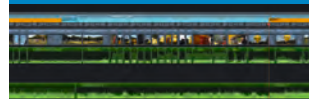
Kapitel 14



Kapitel 15

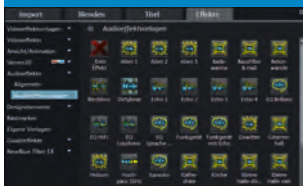


Kapitel 16



INHALT

Kapitel 17



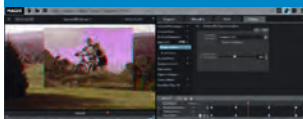
Audioeffekte _____ 219

- 17.1 Einstellbare Audioeffekte (Übersicht) _____ 219
- 17.2 Audio Cleaning _____ 220
- 17.3 Fix und Fertig eingestellte Effekte _____ 228
- 17.4 Audioeffekt löschen _____ 229
- 17.5 Mastereffekte – den Film akustisch auf Vordermann bringen _____ 229

Kapitel 18

Reiserouten-Animation _____ 233

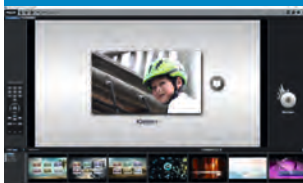
Kapitel 19



3D-Video _____ 241

- 19.1 Das Stereo3D-Beispielprojekt _____ 242
- 19.2 Verschiedene Techniken _____ 245
- 19.3 Export und Wiedergabe _____ 252

Kapitel 20



Ihre Filme auf DVD und Co. _____ 255

- 20.1 Am praktischen Beispiel erläutert _____ 257
- 20.2 Mehr zum Thema Kapitelmarker _____ 260
- 20.3 Individuelle Menüs erstellen _____ 265
- 20.4 Die Menüansprache bei der Wiedergabe _____ 279
- 20.5 Speichern eigener Menüs _____ 281
- 20.6 Laden eigener Menüs _____ 281
- 20.7 Aktion am Filmende _____ 281
- 20.8 Eine Disc brennen _____ 282

Kapitel 21



Upload auf YouTube & Co. _____ 291

- 21.1 YouTube-, Vimeo-, Facebook- und showfy-Upload _____ 291
- 21.2 Auf der eigenen MAGIX-Website veröffentlichen (MAGIX Online Album) _____ 295

Kapitel 22



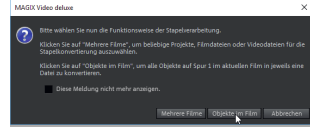
Exportieren – fertige Filme als Datei ausgeben _____ 301

- 22.1 Das Fenster Film fertigstellen _____ 301
- 22.2 3D-Film exportieren _____ 303
- 22.3 Als Media Player ausgeben _____ 304
- 22.4 Export über Datei/Film exportieren _____ 307
- 22.5 Video als MPEG-Video _____ 316

Stapelverarbeitung	329
23.1 Im Projektfenster angeordnete Objekte	329
23.2 Im Projektfenster geöffnete Filme und optional weitere Filme	333
Praxisworkshop Sekundäre Farbkorrektur	335
Praxisworkshop Digitale Doppelgänger	341
Praxisworkshop Feurige Schrift	357
Praxisworkshop Zeiteffekt	369
Praxisworkshop Bluescreen	375
Praxisworkshop 360 Grad-Editing	381
29.1 Wiedergabe	383
29.2 Import nach MAGIX	384
29.3 Keyframing	385
29.4 Export	386
29.5 Material zum Ausprobieren	387
Basiswissen Filmgestaltung	391
30.1 Einstellungsgrößen	391
30.2 Den Zuschauer nicht verwirren – Die 180-Grad-Regel	396
30.3 Einen Achsensprung beheben (Zwischenschnitte)	397
30.4 Die 30-Grad-Regel	398
30.5 Tipps für den Dreh	398
30.6 Schwenken	401
30.7 Zoom sparsam einsetzen	403
30.8 Tipps für den Schnitt	404
30.9 Audio im Schnitt	405
Stichwortverzeichnis	407

INHALT

Kapitel 23



Kapitel 24

Kapitel 25

Kapitel 26

Kapitel 27

Kapitel 28

Kapitel 29



Kapitel 30



Stichwortverzeichnis

Praxisworkshop Feurige Schrift

In diesem Beispiel erfahren Sie, wie Sie einen Titel mithilfe eines anderen Videos oder einer Animationsgrafik gestalten können.

1. Kopieren Sie den Clip *Lava.avi* von der Buch-DVD auf Ihren Computer.
2. Legen Sie ein Projekt an (*PAL HDTV 1080i 16:9 (1920x1080; 25fps)*).
3. Klicken Sie auf das T-Symbol im oberen Bereich des Projektfensters 1.



Im Monitor erscheint daraufhin der neue Titel 2, der von MAGIX Video deluxe auf Spur 3 platziert wurde 3.

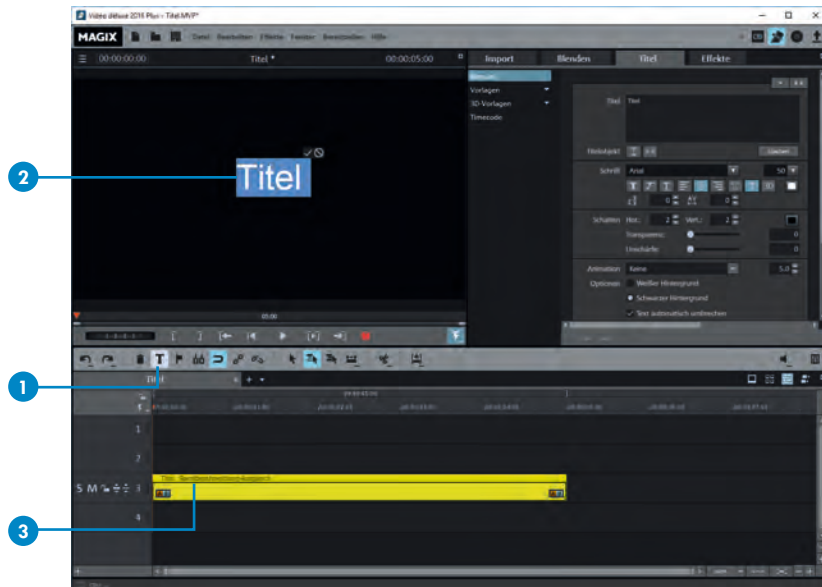


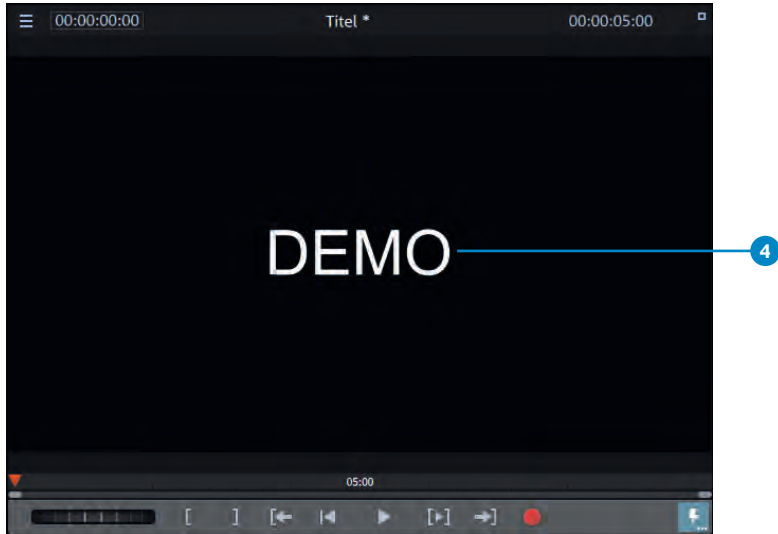
Abbildung 26.1
Der mit der
T-Schaltfläche
erstellte Titel landet
automatisch auf
Spur 3.

TIPP

Mehr Informationen zu Titeln finden Sie in Kapitel 9 zum Thema Feinschnitt.

- Geben Sie den jeweiligen Text ein **4**.

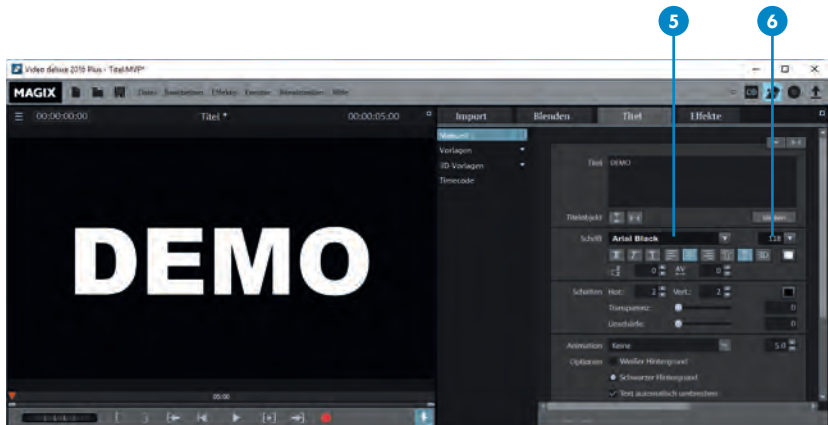
Abbildung 26.2
In diesem Fall den
Titel in Großbuch-
staben erstellen.



Ich habe mich hier für Großbuchstaben entschieden, weil bei der Verwendung von Kleinbuchstaben bzw. deren kleinerer Fläche die Füllwirkung nicht ganz so gut zur Geltung kommt. Unter anderem aus diesem Grund werden Titel oftmals in Großbuchstaben (den sogenannten Versalien) verfasst.

- Wählen Sie eine Schriftart **5** (ich habe hier *Arial Black* verwendet) und legen Sie die gewünschte Schriftgröße (z. B. 118) **6** fest.

Abbildung 26.3
Schriftart und
Schriftgröße
festlegen.



6. Navigieren Sie im Media Pool zum Speicherort des Füllclips (in diesem Fall *Lava.avi* **7**).

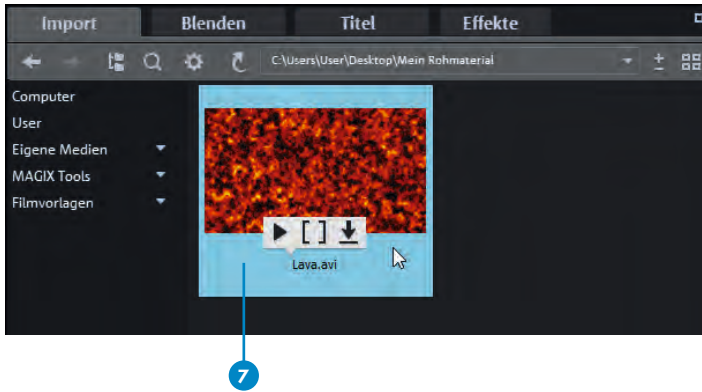


Abbildung 26.4
Füllclip *LAVA.AVI* im
Media Pool.

7. Platzieren Sie den Füllclip **8** auf einer numerisch über dem Text **9** liegenden Spur (z. B. Spur 4).

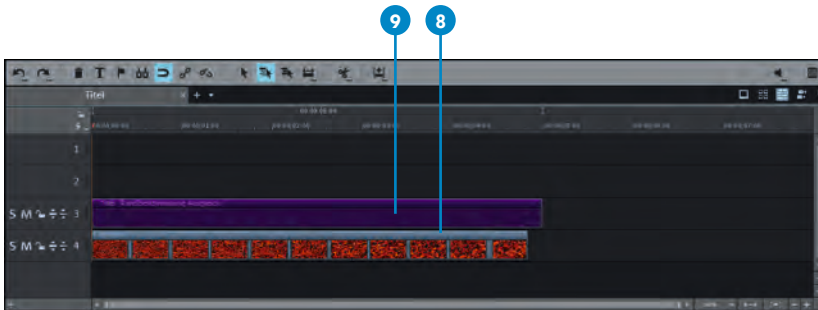


Abbildung 26.5
Den Füllclip über dem
Titel anordnen.

8. Wählen Sie den Titelclip auf Spur 3 **10**.

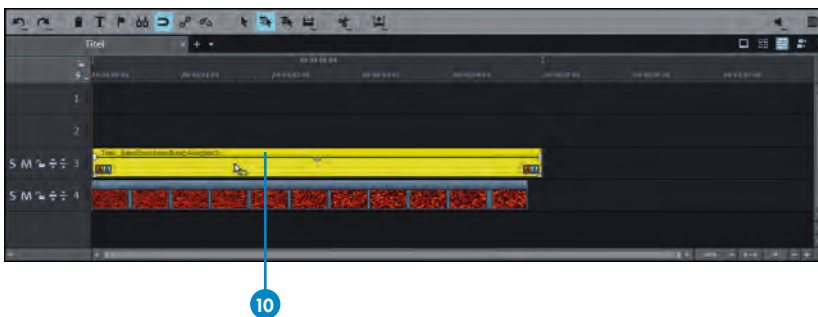
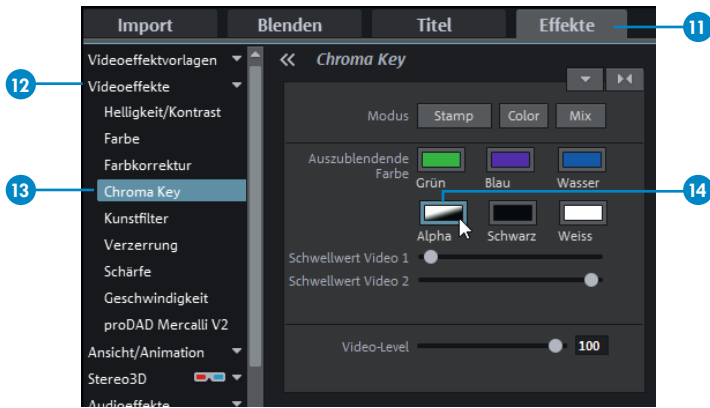


Abbildung 26.6
Den Titelclip
auswählen.

9. Aktivieren Sie im Media Pool das Register *Effekte* **11** bzw. die Kategorie *Videoeffekte* **12** und wählen Sie den *Effekt Chroma Key* **13**.

10. Klicken Sie auf Alpha 14.

Abbildung 26.7
Dem Titelclip den
Key-Effekt ALPHA
zuweisen.



Der Schriftkörper des Titels besteht nun aus dem Füllmaterial 15.

Abbildung 26.8
Der gefüllte Titel.



TIPP

Zum »Füllen« können Sie alle möglichen Inhalte verwenden. Den besten Look erzielen Sie, wenn sich im Füllmaterial etwas bewegt. Feuerbälle bzw. Explosionen machen hier natürlich auch einen guten Job. Im Web finden sich dazu diverse Clips.

Füllmaterial verlangsamen

In normaler Geschwindigkeit ablaufendes Füllmaterial ist häufig langweilig oder zu schnell. Weisen Sie ihm daher auch in diesem Fall einen Geschwindigkeitseffekt zu.

1. Wählen Sie den Füllmaterialclip (*Lava.avi*) aus.

2. Prüfen Sie, ob im Media Pool aktuell weiterhin das Register *Effekte* **16** aktiviert und die Kategorie *Videoeffekte* aufgeklappt ist **17**.
3. Wählen Sie den Effekt *Geschwindigkeit* aus **18**.
4. Stellen Sie den Faktor z. B. auf *0,5* **19** und schauen Sie sich anschließend die Wirkung des Effekts an.

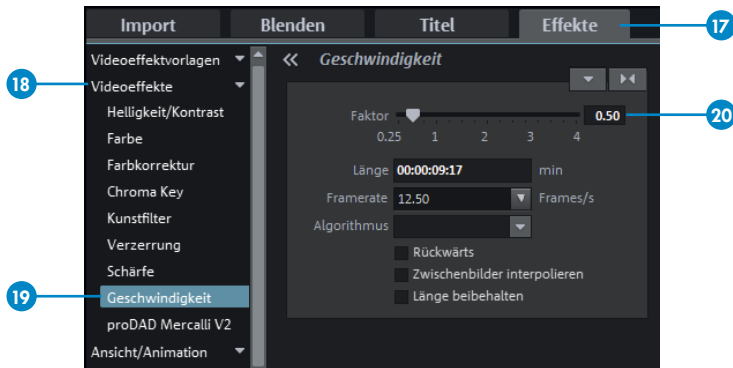


Abbildung 26.9
Die Wiedergabegeschwindigkeit des Füllmaterials wird halbiert.

In diesem Fall könnte die Sache noch etwas mehr Dynamik vertragen. Letzteres lässt sich beispielsweise mit einer Rotationsanimation des Füllmaterials erreichen.

5. Stellen Sie sicher, dass im Projektfenster nach wie vor der Füllmaterialclip ausgewählt bzw. gelb ist.
6. Öffnen Sie im Media Pool die Kategorie *Ansicht/Animation* **20**.
7. Wählen Sie den Effekt *Rotation/Spiegelung* **21** aus.
8. Klicken Sie im Media Pool auf die Keyframe-Schaltfläche **22**, um so am Anfang des Clips einen Keyframe **23** zu setzen.

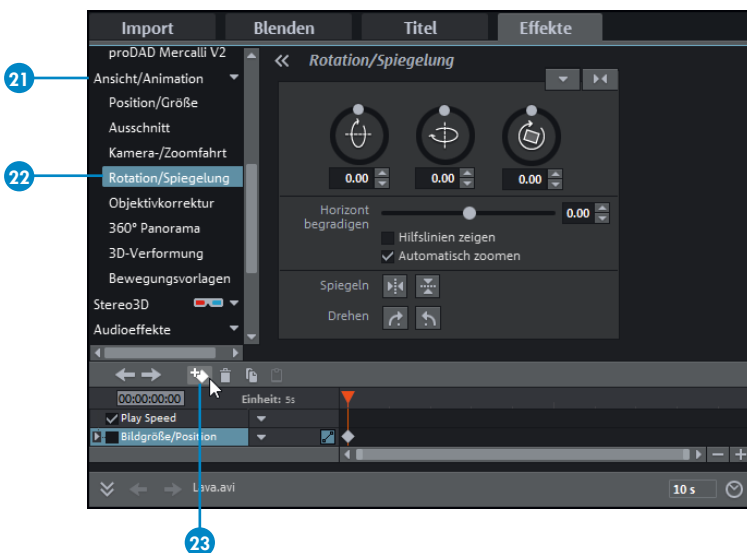
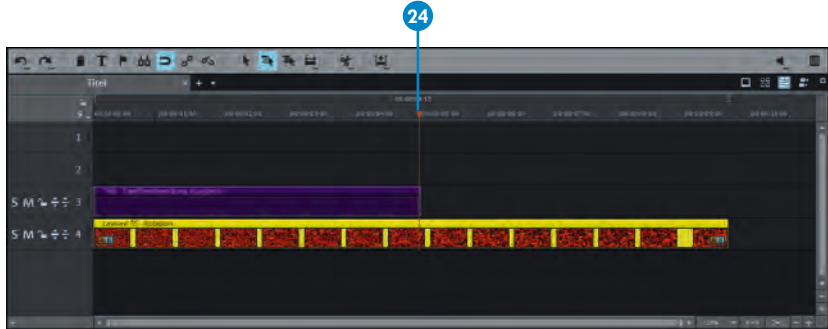


Abbildung 26.10
Zunächst wird am Anfang des Clips ein Keyframe gesetzt, um den aktuellen Rotationsstatus zu speichern.

9. Navigieren Sie zum Ende des Titelobjekts **24**.

Abbildung 26.11
Zum Ende des
Titelobjekts
navigieren.



10. Drehen Sie in diesem Fall am äußerst rechten Regler **25** und rotieren Sie das Füllmaterial so um seine Z-Achse.

TIPP

Achten Sie bei der Drehung unter anderem darauf, dass der Text immer noch vollständig vom Material gefüllt ist **26**. In diesem Fall wäre das ab ca. 40 Grad **27** nicht mehr der Fall.

MAGIX Video deluxe erstellt daraufhin automatisch einen Keyframe **28**. Damit ist die Rotationsanimation fertig. Schauen Sie sich das Ergebnis an. Lassen Sie dazu am besten eine Vorschau berechnen (Plus-/Premium-Version).

Abbildung 26.12
An seinem Ende wird
der Füllmaterialclip
um seine Z-Achse
rotiert.



Umrandung erstellen

Um den Look zu verbessern bzw. die Prägnanz zu erhöhen können Sie den Text mit einer Umrandung versehen.

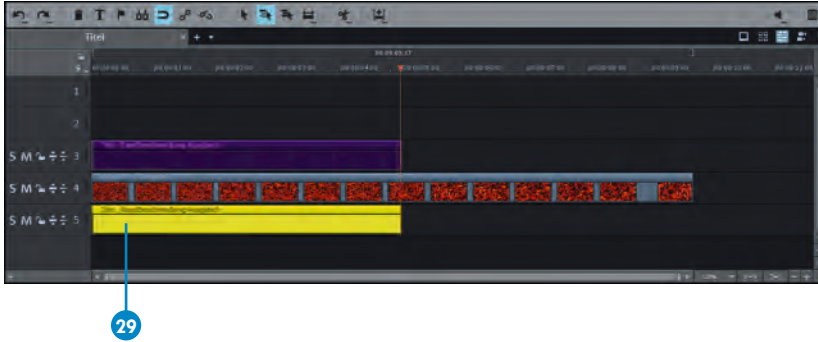
1. Wählen Sie das Titelobjekt im Projektfenster aus.
2. Drücken Sie die Taste **D** oder verwenden Sie den Befehl *Bearbeiten/Objekte duplizieren*. Auf der gleichen Spur bzw. über dem Titel wird nun das Duplikat platziert.

3. Ziehen Sie das Duplikat mit Drag-and-drop unmittelbar in die Spur 5, sodass das Duplikat **29** an beiden Seiten mit dem Originaltitel fluchtet.

Wenn die Software aktuell nur 4 Spuren anzeigen sollte, können Sie mit einem Klick auf das links unten angeordnete Plusymbol eine neue Spur hinzufügen.

HINWEIS

Abbildung 26.13
Das Duplikat auf Spur 5 platzieren.



Damit die Sache funktioniert, müssen Sie das Duplikat aber zunächst vom Key-Effekt Alpha »befreien«.

4. Rechtsklicken Sie dazu auf das Duplikat und wählen Sie den Befehl *Videoeffekte/Videoeffekte zurücksetzen*.

Jetzt können Sie die Texteigenschaften des Duplikats entsprechend anpassen.

5. Doppelklicken Sie auf das Duplikat und klicken Sie im Media Pool auf die Schaltfläche *Umrandung* **30**.

Dadurch wird in der Fenstermitte der gleichnamige Bereich angezeigt.

6. Wählen Sie die gewünschte Farbe **32** (beispielsweise ein helles Grau).

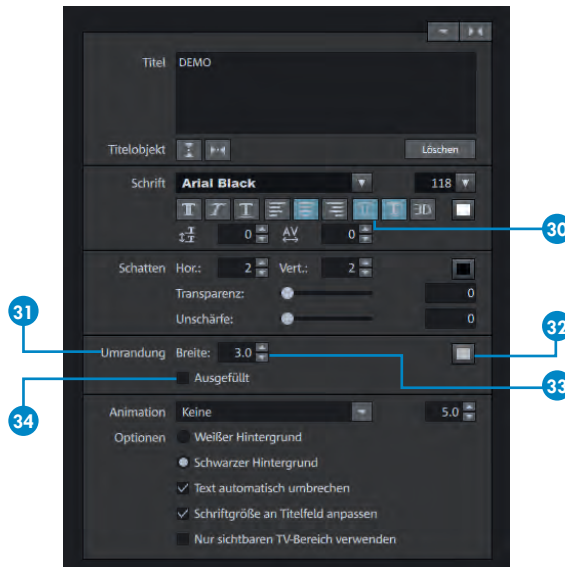


Abbildung 26.14
Füllung deaktivieren und Breite und Farbe der Umrandung bestimmen.

7. Geben Sie die gewünschte *Breite* **33** ein (in diesem Fall wurde 3 verwendet).
8. Stellen Sie sicher, dass das Kontrollfeld *Ausgefüllt* **34** deaktiviert ist.

Abbildung 26.15
Erstellte Kontur.



Umrandung mit Unschärfe versehen

Ein Gestaltungsmittel beim Einsatz von Konturen ist die Unschärfe. Eine solche Wirkung können Sie über die Funktionen des Effekts *Schärfe* erreichen.

1. Stellen Sie sicher, dass nach wie vor das Duplikat auf Spur 5 ausgewählt bzw. gelb ist.
2. Öffnen Sie im Media Pool die Kategorie *Videoeffekte* **35**.
3. Wählen Sie den Effekt *Schärfe* **36** aus.
4. Stellen Sie den Parameter *Künstlerische Unschärfe* z. B. auf 5 **37**.
5. Erhöhen Sie die Einstellung des Parameters *Qualität* **38**.

TIPP

Abbildung 26.16
Die Kontur kann mit den Parametern *KÜNSTLERISCHE UNSCHÄRFE* und *QUALITÄT* unschärfer gemacht bzw. weichgezeichnet werden.

Versuchen Sie durch eine entsprechende Kombination der beiden Parameter *Qualität* und *künstlerische Unschärfe* den jeweils gewünschten Look zu erzielen.

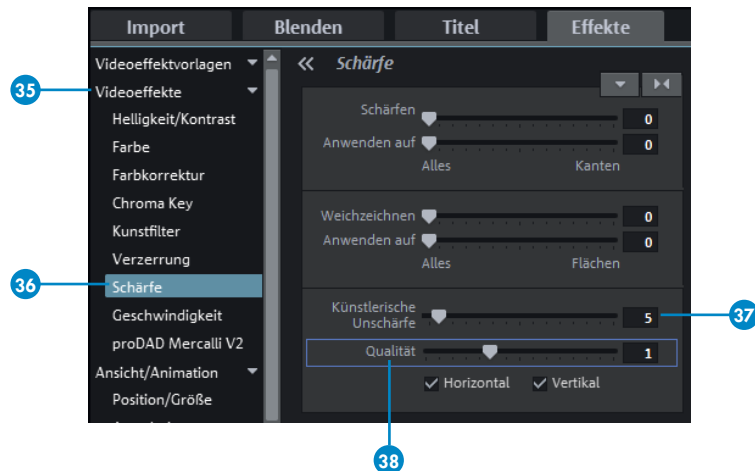




Abbildung 26.17
Ergebnis BREITE der
Umrandung 3,
KÜNSTLERISCHE
UNSCHÄRFE 5,
QUALITÄT 1.

Voreingestellt wird die *künstlerische Unschärfe* durch die Kontrollfelder *Horizontal* und *Vertikal* in beide Richtungen angewandt. Durch die Deaktivierung einer Richtung ergibt sich ein attraktiver Look. Dieser zunächst statische Effekt kann mit einer Animation des Parameters *Künstlerische Unschärfe* und der Transparenz des Duplikats (Spur 5) so gestaltet werden, dass sich die vertikalen »Strahl« aus dem Nichts entwickeln und wieder verschwinden.



Abbildung 26.18
Hier wurde das
Kontrollfeld HORIZON-
TAL deaktiviert und der
Parameter KÜNSTLERI-
SCHE UNSCHÄRFE deutlich
erhöht.

Füllmaterial bewegen lassen

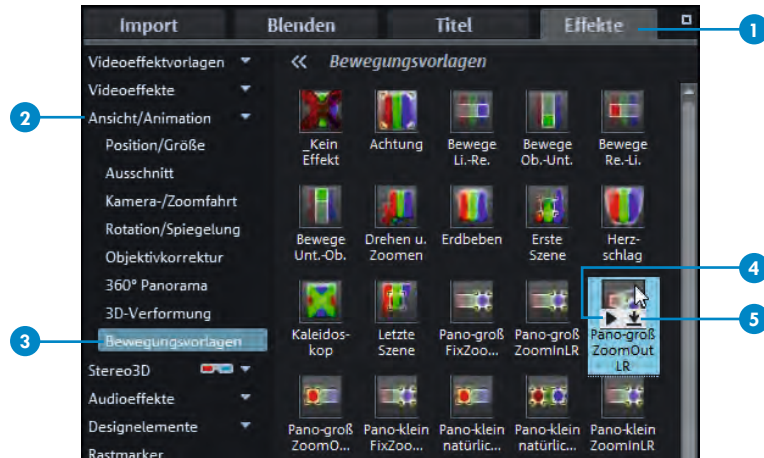
Bewegungen und Look des Füllmaterials mittels Vorlage machen den Effekt im Wesentlichen aus. Beides können Sie u. a. auch mit den sogenannten Bewegungsvorlagen beeinflussen.

1. Wählen Sie im Projektfenster den Füllmaterialclip aus.
2. Stellen Sie sicher, dass im Media Pool das Register *Effekte* **1** aktiviert bzw. die Effektkategorie *Ansicht/Animation* **2** aufgeklappt ist.
3. Klicken Sie auf *Bewegungsvorlagen* **3**.

Um sich einen Eindruck von der Wirkung der jeweiligen Bewegungsvorlage zu verschaffen, können Sie auf die zugehörige Wiedergabeschaltfläche **4** klicken. Daraufhin wird eine Vorschau der Vorlage im Monitor wiedergegeben.

- Weisen Sie die gewünschte Bewegungsvorlage per Drag-and-drop oder mit einem Klick auf die Pfeilschaltfläche **5** zu.

Abbildung 26.19
Die gewünschte Bewegungsvorlage mit einem Klick auf die Pfeilschaltfläche **5** oder per Drag-and-drop zuweisen.



TIPP

Probieren Sie einmal alle Bewegungsvorlagen aus, die mit »Pano« beginnen. Die Varianten mit dem Zusatz »klein« sorgen hier eher für mehr kleinere »Flammen«-Details, während diejenigen mit dem Zusatz »groß« eher einen flächigen »Flammen«-Look ergeben.

Abbildung 26.20
Die Bewegungsvorlage PANO-GROSS ZOOMOUT LR zoomt in das Füllmaterial und sorgt somit für einen flächigeren »Flammen«-Look.



TIPP

Um auf die Animationseinstellungen der Bewegungseffekte zugreifen zu können, müssen Sie nach deren Zuweisung einfach nur zu einem animierbaren Effekt des Media Pools wechseln (z. B. *Position/Größe*). Anschließend werden Ihnen die Effekteinstellungen bzw. Keyframes der zugewiesenen Bewegungsvorlagen-Effekte angezeigt. Im Bedarfsfall können Sie deren Animation an dieser Stelle entsprechend anpassen.