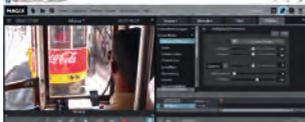


# INHALT

## Kapitel 1



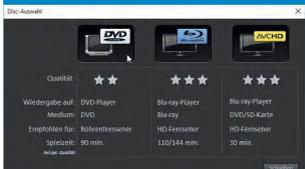
## Kapitel 2



## 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 Menütex 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

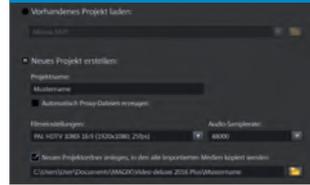
## Wiedergabe und Navigation \_\_\_\_\_ 89

- 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

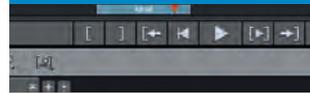
### Kapitel 5



### Kapitel 6



### Kapitel 7



### Kapitel 8



# INHALT

## Kapitel 9



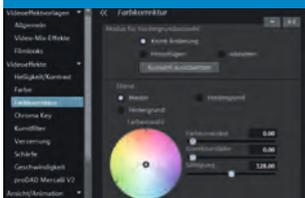
<b>Feinschnitt</b>	<b>117</b>
9.1 Positionierungshilfen	117
9.2 Anfang und/oder Ende eines Objekts präzise bestimmen (Trimmen)	120
9.3 Schnitt mit dem Cursor verschieben	122
9.4 Audio- und Videospur eines Objekts voneinander trennen	122
9.5 J-Schnitt	123
9.6 L-Schnitt	124
9.7 Objekte gruppieren	124
9.8 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



<b>Videoeffekte einsetzen</b>	<b>141</b>
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



<b>Helligkeit, Farbe und Schärfe optimieren</b>	<b>151</b>
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



<b>Videos grafisch aufpeppen</b>	<b>161</b>
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 Mausklick \_\_\_\_\_ 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

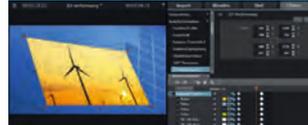
## Musik unterlegen \_\_\_\_\_ 211

- 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



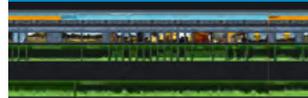
### Kapitel 14



### Kapitel 15



### Kapitel 16



# INHALT

## Kapitel 17

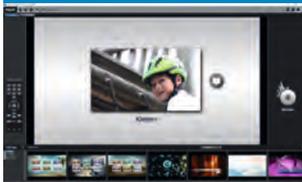


## Kapitel 18

## Kapitel 19



## Kapitel 20



## Kapitel 21



## Kapitel 22



## 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

## Reiserouten-Animation \_\_\_\_\_ 233

## 3D-Video \_\_\_\_\_ 241

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

## 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

## 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

## 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

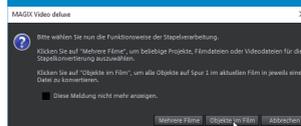
30.8 Tipps für den Schnitt \_\_\_\_\_ 404

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.

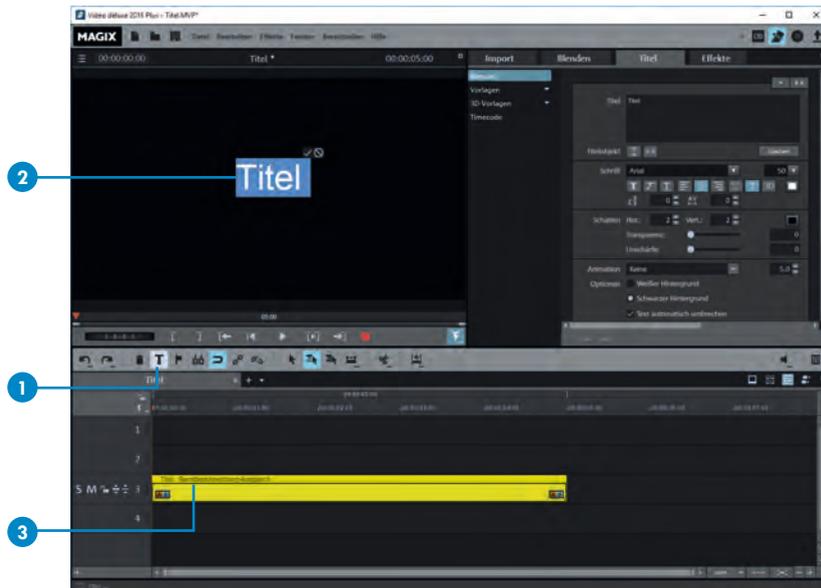


Abbildung 26.1  
Der mit der  
T-Schaltfläche  
erstellte Titel landet  
automatisch auf  
Spur 3.

## TIPP

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

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

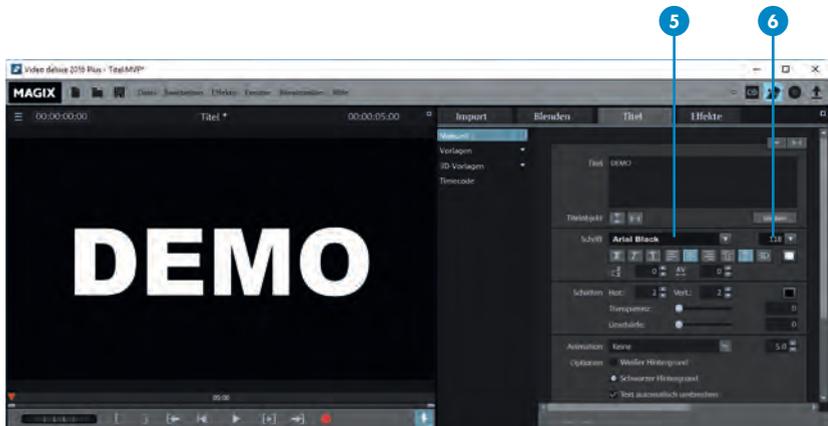
Abbildung 26.2  
In diesem Fall den  
Titel in Großbuch-  
staben erstellen.



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**).

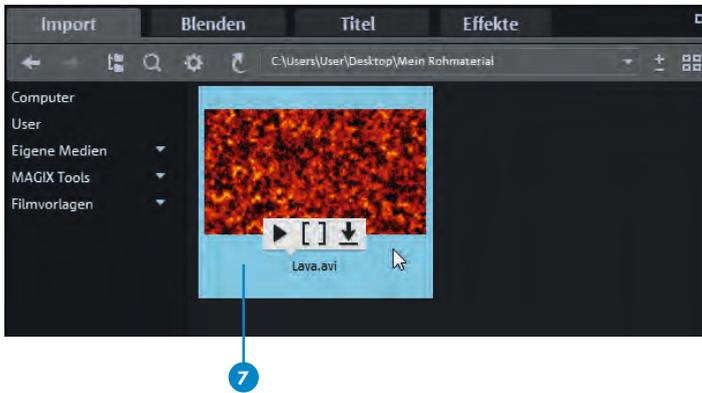


Abbildung 26.4  
Füllclip *LAVA.AVI* im  
Media Pool.

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

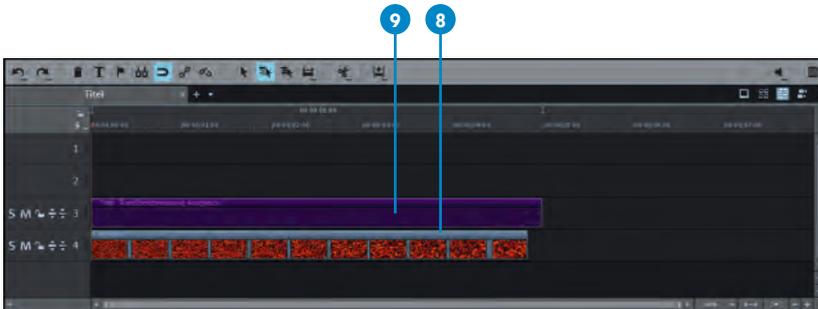


Abbildung 26.5  
Den Füllclip über dem  
Titel anordnen.

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

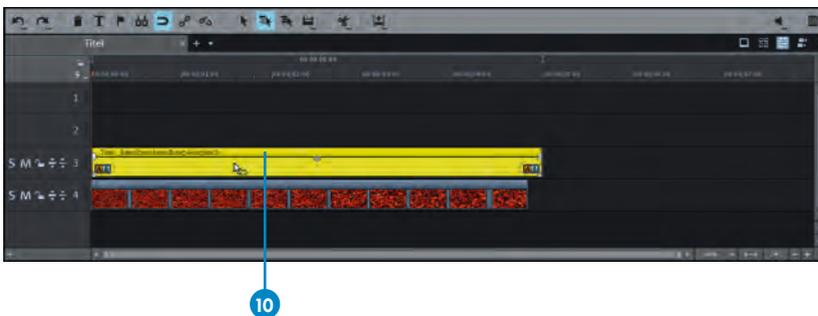
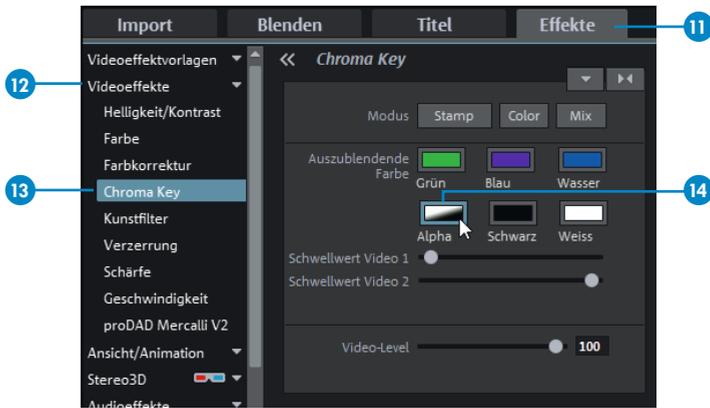


Abbildung 26.6  
Den Titelclip  
auswählen.

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.

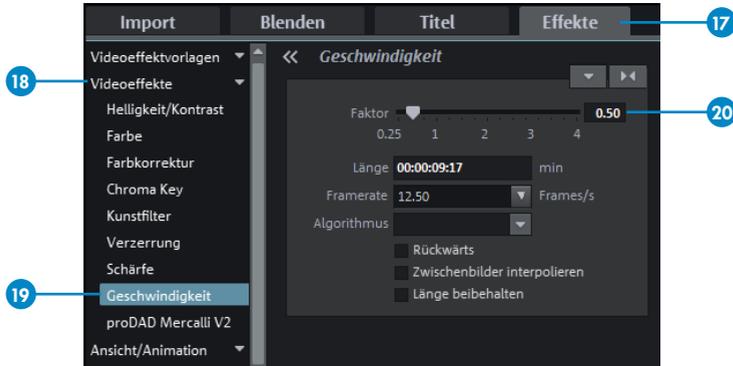


Abbildung 26.9  
Die Wiedergabegeschwindigkeit des Füllmaterials wird halbiert.

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.

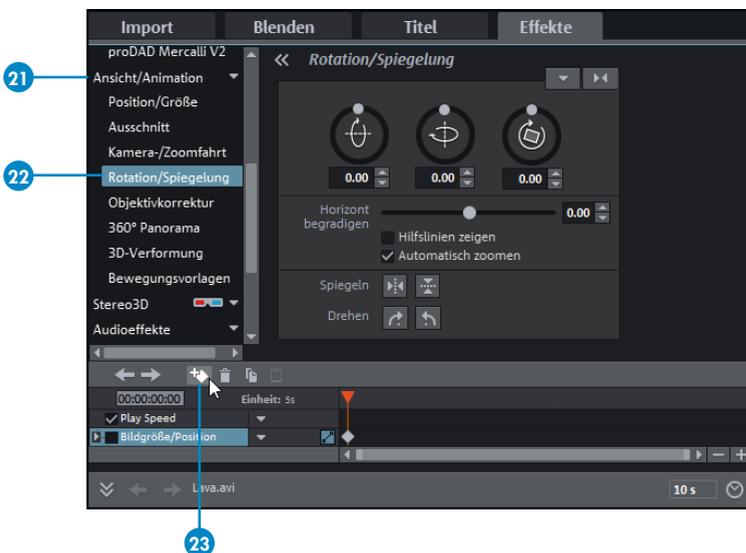
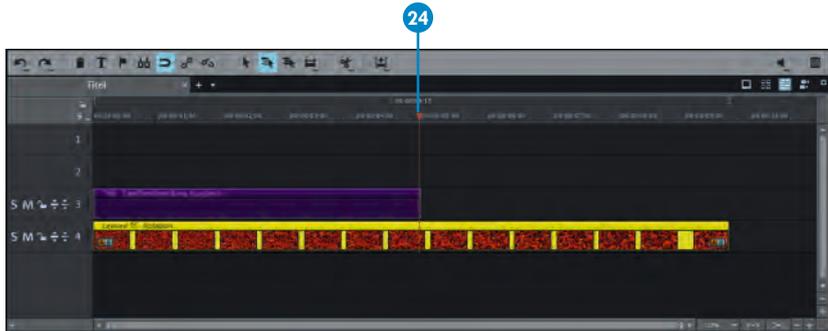


Abbildung 26.10  
Zunächst wird am Anfang des Clips ein Keyframe gesetzt, um den aktuellen Rotationsstatus zu speichern.

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

Abbildung 26.11  
Zum Ende des  
Titelobjekts  
navigieren.



- 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.

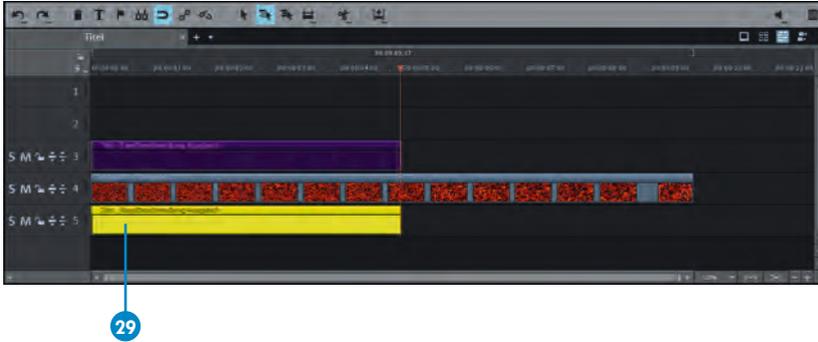
- Wählen Sie das Titelobjekt im Projektfenster aus.
- Drücken Sie die Taste **D** oder verwenden Sie den Befehl *Bearbeiten/Objekte duplizieren*. Auf der gleichen Spur bzw. über dem Titel wird nun das Duplikat platziert.

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).

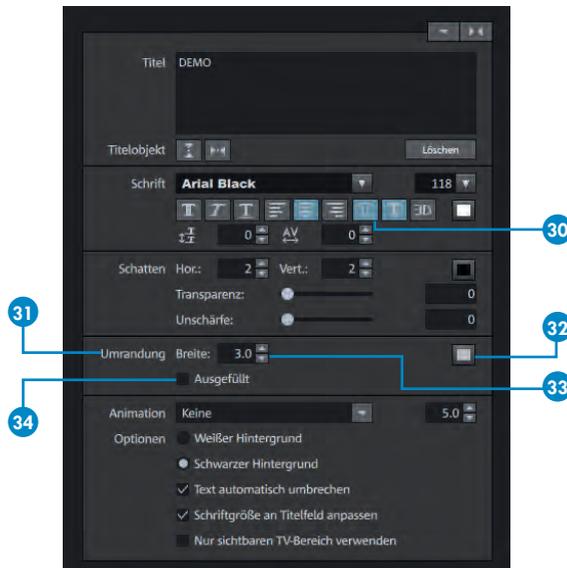


Abbildung 26.14  
Füllung deaktivieren und Breite und Farbe der Umrandung bestimmen.

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.

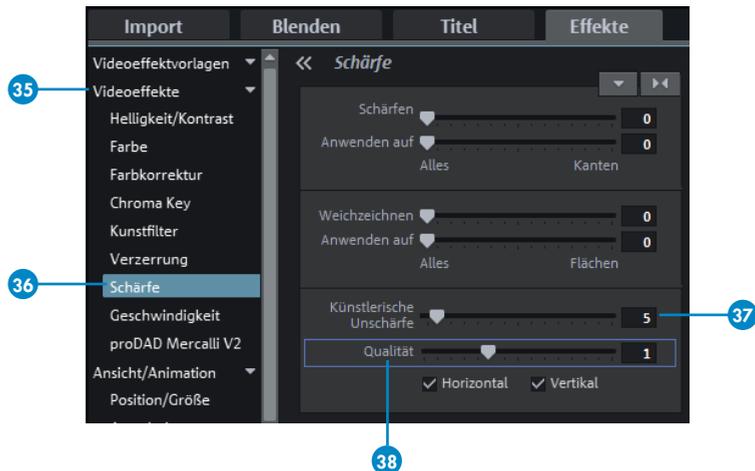




Abbildung 26.17  
Ergebnis BREITE der  
Umrandung 3,  
KÜNSTLERISCHE  
UNSCHÄRFE 5,  
QUALITÄT 1.

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.