

Vorwort _____ 3

Oberflächlich betrachtet – ein erster Blick auf das Programm _____ 11

- 1.1 Die drei Arbeitsbereiche von MAGIX Video deluxe _____ 11

Ein erster Film in 15 Minuten _____ 25

- 2.1 Übungsmaterial auf den Computer kopieren _____ 25
- 2.2 Programmstart _____ 25
- 2.3 Clipanfang entfernen _____ 26
- 2.4 Clipende entfernen _____ 29
- 2.5 Clipanfang mit Tastenkürzel entfernen _____ 30
- 2.6 Clipende mit Tastenkürzel entfernen _____ 31
- 2.7 Clips überblenden _____ 32
- 2.8 Wiedergabegeschwindigkeit verändern _____ 32
- 2.9 Scrubbing _____ 33
- 2.10 Szenenreihenfolge anpassen _____ 35
- 2.11 Springende Bilder vermeiden _____ 36
- 2.12 Kreuzblenden zuweisen _____ 37
- 2.13 Film am Ende ausblenden _____ 37
- 2.14 Film am Anfang einblenden _____ 38
- 2.15 Lautstärke anpassen _____ 38
- 2.16 Mit Musik unterlegen _____ 38

Eine richtige DVD oder Blu-ray Disc im Handumdrehen _____ 39

- 3.1 Demoprojekt und Menüvorlagen laden _____ 39
- 3.2 In den Arbeitsbereich Brennen wechseln _____ 42
- 3.3 Eine Menüvorlage auswählen _____ 43
- 3.4 Menütext anpassen _____ 43
- 3.5 Menüvorschau _____ 44
- 3.6 Brennen der Disc _____ 44

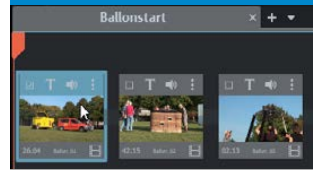
Programmstart _____ 47

- 4.1 Vorhandene Projekte laden, neue Projekte erstellen _____ 47
- 4.2 Grundlegendes _____ 48
- 4.3 Dateien importieren _____ 53
- 4.4 Aufnahme _____ 54
- 4.5 Bildschirmaufnahme _____ 55

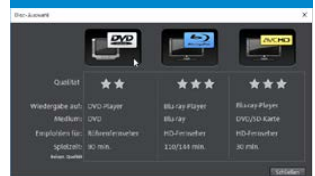
Kapitel 1



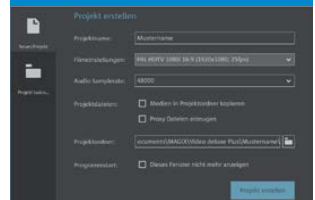
Kapitel 2



Kapitel 3



Kapitel 4

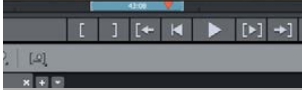


INHALT

Kapitel 5



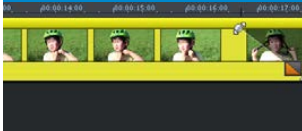
Kapitel 6



Kapitel 7



Kapitel 8



Von der Kamera auf den PC _____ 59

- 5.1 Aufnahme von Camcordern, Spiegelreflex-
kameras oder Smartphones _____ 59
- 5.2 Einstellungen anpassen _____ 61
- 5.3 DV- und HDV-Camcorder an den PC anschließen _ 62

Wiedergabe und Navigation _____ 67

- 6.1 Die Bedienelemente des Videomonitors _____ 67
- 6.2 Der Wiedergabebereich _____ 69
- 6.3 Navigieren und wiedergeben _____ 71
- 6.4 Die Darstellungsgröße des Videomonitors _____ 72

Rohschnitt _____ 75

- 7.1 Die Szenenübersicht _____ 75
- 7.2 Der Storyboard-Modus _____ 76
- 7.3 Der Timeline-Modus _____ 76
- 7.4 Die Symbolschaltflächen des Projektfensters _____ 77
- 7.5 Ändern der Szenenabfolge _____ 79
- 7.6 Anfang oder Ende einer Szene abschneiden _____ 80
- 7.7 Szene zerschneiden _____ 81
- 7.8 Szene entfernen (Löschen und Lücke automatisch
schließen) _____ 82
- 7.9 Anfang und/oder Ende eines Objekts mit
dem Cursor steuern _____ 83
- 7.10 Lücke schließen _____ 84
- 7.11 Rohschnitt über den Videomonitor _____ 84
- 7.12 Multicam-Editing _____ 86
- 7.13 Vertikales Editing im Timeline-Modus _____ 87
- 7.14 Lücken schließen mit Mausmodi _____ 88
- 7.15 Spuren anpassen _____ 90
- 7.16 Ansichtsteuerung _____ 91

Feinschnitt _____ 93

- 8.1 Positionierungshilfen _____ 93
- 8.2 Anfang und/oder Ende eines Objekts
präzise bestimmen (Trimmen) _____ 96
- 8.3 Schnitt mit dem Cursor verschieben _____ 98
- 8.4 Objektinhalt verschieben _____ 99
- 8.5 Audio- und Videospur eines Objekts
voneinander trennen _____ 99
- 8.6 J-Schnitt _____ 100
- 8.7 L-Schnitt _____ 100
- 8.8 Objekte gruppieren _____ 100
- 8.9 Objekte ein- und ausblenden _____ 101

8.10	Objekte überblenden _____	102
8.11	Vorschau-Rendering _____	108
8.12	Schnitte und Blenden präzise bestimmen (trimmen) _____	108
8.13	Titel erstellen _____	110
8.14	Bildstabilisierung _____	113
8.15	Aus eins mach zwei – zu lange Filme teilen _____	116

Videoeffekte einsetzen _____ 119

9.1	So wenden Sie die Videoeffekte an _____	120
9.2	Effekte animieren _____	120
9.3	Effekteinstellungen eines Objekts einsehen _____	123
9.4	Effekteinstellungen speichern, übertragen und löschen _____	124
9.5	Standard-Videoeffekte _____	125
9.6	Weitere Effekte nutzen mit Video-Plug-ins _____	126

Helligkeit, Farbe und Schärfe optimieren _____ 129

10.1	Helligkeit/Kontrast _____	129
10.2	Farbstich entfernen _____	130
10.3	Bild manuell korrigieren bzw. einfärben _____	132
10.4	Rote Augen entfernen _____	133
10.5	Farbkorrektur bestimmter Bildbereiche _____	134
10.6	Nachscharfen und weichzeichnen _____	136

Videos grafisch aufpeppen _____ 139

11.1	Die Videoeffektvorlagen der Kategorie Allgemein _____	139
11.2	Leuchten _____	142
11.3	Maskengenerator _____	143
11.4	Stanzformen _____	146
11.5	Kunstfilter _____	148
11.6	Verzerrung _____	151
11.7	FXhome _____	155
11.8	NewBlueFX _____	155

Mehrere Videos gleichzeitig zeigen _____ 159

12.1	Bild-in-Bild _____	159
12.2	Bild-in-Bild-Animationen mit einem Klick _____	161
12.3	Chroma Key _____	163
12.4	Hintergründe/Farbflächen _____	165
12.5	Flammen, Sprechblasen und der Blick durchs U-Boot-Periskop – alles per Mausclick _____	168

Kapitel 9



Kapitel 10



Kapitel 11



Kapitel 12



INHALT

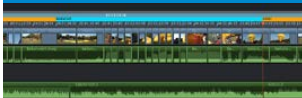
Kapitel 13



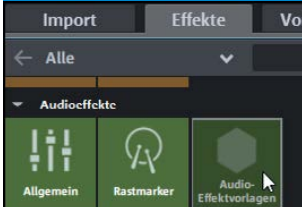
Kapitel 14



Kapitel 15



Kapitel 16



Kapitel 17



Bewegung _____ 171

- 13.1 Bewegungsvorlagen _____ 171
- 13.2 Position/Größe _____ 174
- 13.3 Ausschnitt _____ 174
- 13.4 3D-Verformung _____ 177
- 13.5 Zeitlupe und Beschleunigung _____ 177

Allgemeine Audiotbearbeitung _____ 181

- 14.1 Aussteuerungsanzeige _____ 181
- 14.2 Darstellung der Lautstärke innerhalb der Spur _____ 181
- 14.3 Lautstärke stufenweise absenken oder erhöhen _____ 184
- 14.4 Alle anderen Spuren in der Lautstärke absenken _____ 184
- 14.5 Lautstärke mit dem Cursor steuern _____ 185
- 14.6 Der Mixer _____ 186
- 14.7 Mastering Suite _____ 189
- 14.8 Surround-Sound – den Hubschrauber durchs Wohnzimmer fliegen lassen _____ 191
- 14.9 Wenn es zu unübersichtlich wird – Audio-Mixdown erstellen _____ 196
- 14.10 Aufnahmen von externen Audioquellen _____ 196
- 14.11 Normalisieren _____ 198

Musik unterlegen _____ 201

- 15.1 Musik importieren _____ 201
- 15.2 Musik von einer Audio-CD verwenden _____ 201
- 15.3 Mit wenigen Klicks eigene Musik komponieren _____ 203
- 15.4 Musik aus dem Internet _____ 206
- 15.5 Auf Musik schneiden _____ 207

Audioeffekte _____ 209

- 16.1 Einstellbare Audioeffekte (Übersicht) _____ 209
- 16.2 Audio Cleaning _____ 210
- 16.3 Fix und fertig eingestellte Effekte _____ 218
- 16.4 Audioeffekt löschen _____ 220
- 16.5 Mastereffekte – den Film akustisch auf Vordermann bringen _____ 220

Reiserouten-Animation _____ 223

- 17.1 Wahl des Kartenmaterials _____ 223
- 17.2 Wegpunkte setzen _____ 224
- 17.3 Wegpunkte verschieben oder löschen _____ 226
- 17.4 Wegpunkte nachträglich einfügen _____ 226
- 17.5 Ansichtszoom anpassen _____ 227
- 17.6 Routenlinie anpassen _____ 227

17.7	Look und Verhalten der Wegpunkte anpassen	228
17.8	Animierte Grafik (Avatar) hinzufügen	228
17.9	Animation anpassen	229
17.10	Fotos integrieren	230
17.11	Projekt speichern und Video erstellen	231

Ihre Filme auf DVD und Co. 233

18.1	Am praktischen Beispiel erläutert	235
18.2	Mehr zum Thema Kapitelmarker	238
18.3	Individuelle Menüs erstellen	243
18.4	Die Menüansprache bei der Wiedergabe	257
18.5	Speichern eigener Menüs	259
18.6	Laden eigener Menüs	259
18.7	Aktion am Filmende	259
18.8	Eine Disc brennen	260

Upload auf YouTube und Vimeo 269

19.1	Upload	269
19.2	Hochgeladenen Film direkt aufrufen	272

Exportieren – fertige Filme als Datei ausgeben 273

20.1	Das Fenster Film fertigstellen	273
20.2	Für mobiles Gerät ausgeben	275
20.3	Export über Datei/Film exportieren	277
20.4	Video als MPEG-Video	286

Praxisworkshop Sekundäre Farbkorrektur 297

Praxisworkshop Digitale Doppelgänger 301

Praxisworkshop Feurige Schrift 317

Praxisworkshop Zeitraffer/Zeitlupe 329

Praxisworkshop Bluescreen 335

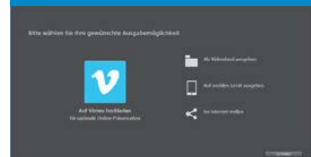
Kapitel 18



Kapitel 19



Kapitel 20



Kapitel 21

Kapitel 22

Kapitel 23

Kapitel 24

Kapitel 25

INHALT

Kapitel 26



Praxisworkshop 360-Grad-Editing	341
26.1 Wiedergabe	343
26.2 Import nach MAGIX	344
26.3 Virtuelle Kamerafahrt festlegen	345
26.4 Blenden	347
26.5 Export	347
26.6 Material zum Ausprobieren	347

Kapitel 27



Praxisworkshop Diashow erstellen	351
27.1 Anpassen der Fotos	352
27.2 Eigene Musik verwenden	356
27.3 Vor- und Abspann	357
27.4 In Dateiform ausgeben (exportieren)	358

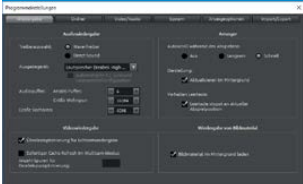
Kapitel 28

Praxisworkshop Smartphone-Hochformatvideos anpassen	359
--	------------

Kapitel 29

Praxisworkshop Virtuelle Kamerafahrt	367
---	------------

Kapitel 30



Programmeinstellungen	373
30.1 Beim Start des Programms	373
30.2 Projekt- und Filmeinstellungen	375
30.3 Allgemeine Programmeinstellungen	377
30.4 Proxy- und Vorschau-Rendering	387
30.5 Tastenkürzel (Shortcuts)	389

Kapitel 31



Basiswissen Filmgestaltung	391
31.1 Einstellungsgrößen	391
31.2 Den Zuschauer nicht verwirren – die 180-Grad-Regel	396
31.3 Einen Achsensprung beheben (Zwischenschnitte)	397
31.4 Die 30-Grad-Regel	398
31.5 Tipps für den Dreh	398
31.6 Schwenken	401
31.7 Zoom sparsam einsetzen	403
31.8 Tipps für den Schnitt	404
31.9 Audio im Schnitt	405

Stichwortverzeichnis

Stichwortverzeichnis	407
-----------------------------	------------

Der Schnitt beginnt zunächst damit, dass Sie Ihr Rohmaterial in einzelne Szenen aufteilen. Das können Sie entweder über die automatische Szenenerkennung der Software oder manuell über die Funktionen des Videomonitors erledigen. Letztere Variante (Rohschnitt über den Videomonitor) stelle ich Ihnen am Ende des Kapitels vor. In beiden Fällen sollten Sie Ihre Szenen zunächst in die richtige Reihenfolge bringen. Verwenden Sie dazu zunächst entweder die *Szenenübersicht* oder den *Storyboard-Modus* des Projektfensters. Vor allem wenn Sie die automatische Szenenerkennung verwendet haben, ist es oftmals sinnvoll, die einzelnen Szenen grob zu beschneiden, beispielsweise indem Sie den Anfang und/oder das Ende des jeweiligen Clips entfernen.

Die automatische Szenenerkennung können Sie über den Befehl *Effekte/Video-Objekteffekte/Szenenerkennung* starten. Zudem kann diese Funktion auch über das Kontextmenü (Rechtsklick) eines jeden Videoobjekts aufgerufen werden.

Informationen in Sachen Schnittgestaltung finden Sie weiter hinten in diesem Buch in Kapitel 31.



7.1 Die Szenenübersicht

Die Filmreihenfolge der in der Szenenübersicht dargestellten Szenen entspricht der Leserichtung eines Buches: Die erste Szene findet sich links oben, und unten rechts ist die letzte Szene des Films abgebildet. Aufgrund der sehr übersichtlichen Darstellung können Sie in dieser Ansicht bequem einen Rohschnitt erstellen. Bringen Sie die einzelnen Szenen dazu in die gewünschte Reihenfolge (siehe Abschnitt 7.5).



Projektfenster_
Modi.mp4

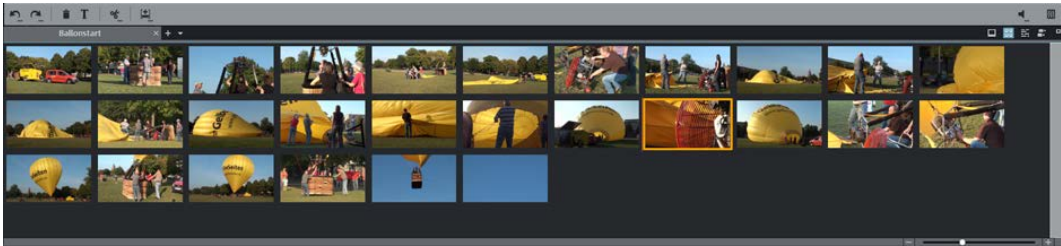


Abbildung 7.1
Der untere Teil des Arbeitsbereichs **BEARBEITEN** wird als Projektfenster bezeichnet (hier in der Szenenübersicht).

7.2 Der Storyboard-Modus

Auch diese Ansicht lässt sich von Anfängern ohne Probleme beherrschen. Die einzelnen Szenen werden hier jeweils als Box abgebildet. Das zwischen den dargestellten Boxen befindliche (etwas schwer zu erkennende) Symbol bietet Ihnen Zugriff auf eine Vielzahl von Übergängen bzw. Blenden.

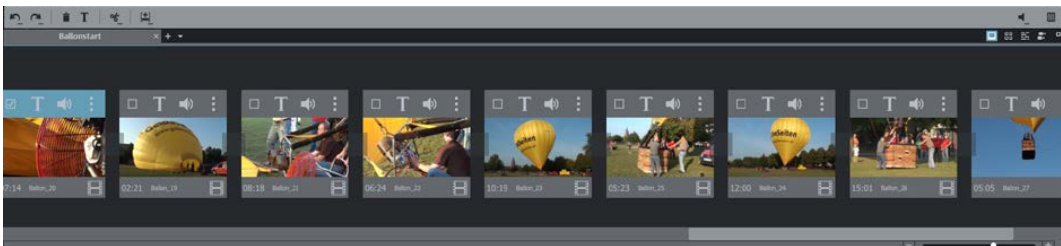


Abbildung 7.2
Im Storyboard-Modus werden die einzelnen Szenen der Reihenfolge im Film entsprechend in Boxen angeordnet.

7.3 Der Timeline-Modus

Der *Timeline-Modus* bietet die komplexesten Bearbeitungsmöglichkeiten. In diesem Modus werden die einzelnen Szenen als sogenannte Objekte auf einer mehrspurigen Zeitleiste abgebildet. Die Objekte lassen sich einzeln auswählen, positionieren und bearbeiten. Je länger ein Objekt ist, desto länger ist auch seine spätere Anzeigedauer im Film.

Im *Timeline-Modus* lassen sich die Objekte auf mehrere Spuren verteilen, um auf diese Weise unter anderem aufwendige Effektcollagen zu erzielen. Neben einer unglaublichen Vielzahl an Videoeffekten haben Sie in dieser Ansicht Zugriff auf eine Fülle von Audiofunktionen, mit denen Sie Ihre Filme vertonen können.

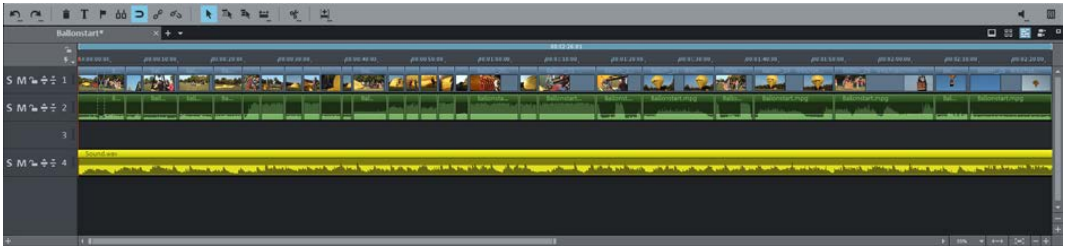
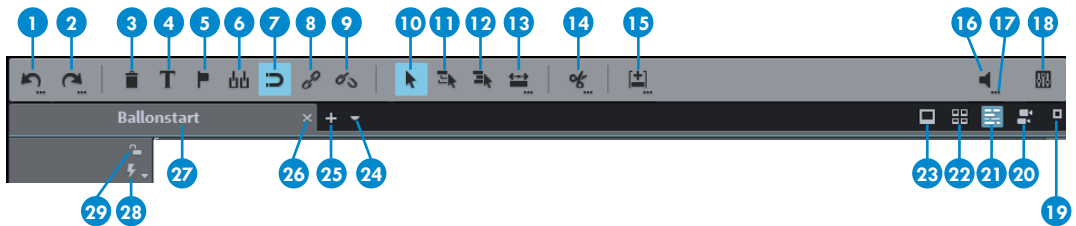


Abbildung 7.3
Der Timeline-Modus.



7.4 Die Symbolschaltflächen des Projektfensters



1	Rückgängig	Macht Arbeitsschritte rückgängig.
2	Wiederherstellen	Stellt rückgängig gemachte Arbeitsschritte wieder her.
3	Löschen	Löscht im Projektfenster ausgewählte Objekte.
4	Titeleditor	Öffnet das gleichnamige Fenster.
5	Kapitelmarker setzen	Setzt an der aktuellen Position einen Kapitelmarker.
6	Rastmarker setzen	Setzt an der aktuellen Position einen Rastmarker.
7	Objektraster	Aktiviert bzw. deaktiviert den <i>Objektraster</i> -Modus. In diesem Modus lassen sich Objekte einfacher aneinander ausrichten.
8	Gruppe bilden	Fasst ausgewählte Objekte zu einer Gruppe zusammen.
9	Gruppe auflösen	Löst eine im Projektfenster ausgewählte Gruppe von Objekten auf.
10	Mausmodus für einzelne Objekte	Siehe Tabelle 7.2
11	Mausmodus für eine Spur	
12	Mausmodus für alle Spuren	

Abbildung 7.4
Die Symbolschaltflächen am oberen Rand des Projektfensters.

Tabelle 7.1
Übersicht über die Symbolschaltflächen des Projektfensters.

13	Objekt-Stretch-Mausmodus	Hiermit lassen sich Zeitlupen oder Beschleunigungseffekte realisieren. Die Objekte werden in beiden Fällen in voller Länge wiedergegeben. Zusätzlich können Sie durch einen Klick auf die Schaltfläche die Modi <i>Kurve</i> und <i>Vorhören</i> auswählen. Im Modus <i>Kurve</i> können Sie den Pegelverlauf einer Lautstärkekurve regelrecht in die Spur malen. Im Modus <i>Vorhören</i> wird ein Audioobjekt so lange wiedergegeben, wie Sie auf dieses im Projektfenster klicken.
14	Drop-down-Menü der Schneidefunktionen	Mit diesen Funktionen können Sie beispielsweise den Anfang oder das Ende des jeweiligen Objekts abtrennen und gleichzeitig löschen (siehe Abschnitt 7.6).
15	Ripple-Funktionen	Hier können Sie einstellen, wie sich das Programm verhält, wenn Sie Video- und/oder Audioobjekte im Projektfenster schneiden (siehe in Abschnitt 7.11 den Abschnitt »Einfügemodus wählen«).
16	Audiowiedergabe	Hier können Sie die Audiowiedergabe wahlweise stumm schalten oder aktivieren.
17	Scrubbing	Mit dieser Funktion können Sie »vorhören«, wo ein Schalleignis beginnt bzw. wo es endet. In der Symbolleiste des Projektfensters können Sie dazu zwischen drei verschiedenen Varianten des Audio-Scrubbing wählen. <i>Scrubbing (1 Frame)</i> für kurze, markante Audioereignisse (z. B. kurze Störungen). Wenn Sie den Wiedergabemarker über den Bereich scrubben, wird die Audioinformation Frame für Frame wiedergegeben. Alternativ zur manuellen Bewegung des Wiedergabemarkers können Sie dazu auch die Tasten  und  verwenden. Der Modus <i>Scrubbing (lang)</i> in Verbindung mit dem Modus <i>Scrubbing 1 x abspielen</i> ist für längere Audioereignisse gedacht. Anders als im Modus <i>Scrubbing (1 Frame)</i> wird die Audioinformation hier nicht in Frameportionen an die Lautsprecher ausgegeben, sondern es werden etwas längere Bereiche abgespielt. Bei kniffliger zu analysierenden Audioereignissen können Sie das Scrubbing in einer Art Loop wiedergeben. Dazu muss der Modus <i>Scrubbing (lang)</i> aktiv, der Modus <i>Scrubbing (1 Frame)</i> aber inaktiv sein. Wenn Sie den Wiedergabemarker in dieser Moduskombination über den Bereich scrubben, wird die Audioinformation zunächst so wiedergegeben, als wäre der Modus <i>Scrubbing 1 x</i> noch aktiv. Wenn Sie allerdings den Wiedergabemarker anhalten und die linke Maustaste gedrückt halten, ist der Audio-Loop zu hören.
18	Mixer	Schaltet den (Audio-)Mixer ein und aus.
19	Maximieren	Zeigt das Projektfenster im Vollbildmodus an.
20	Multicam-Modus (Plus-/Premium-Version)	Aktiviert den Multicam-Modus (siehe Abschnitt 7.12).
21	Timeline-Modus	Siehe Abschnitt 7.3.
22	Szenenübersicht	Siehe Abschnitt 7.1.

23	Storyboard-Modus	Siehe Abschnitt 7.2.
24	Film zur Bearbeitung auswählen	Hier können Sie die im Projektfenster geöffneten Filme managen, beispielsweise den aktuellen Film umbenennen oder einen anderen der aktuell geöffneten Filme im Projektfenster darstellen.
25	Neuen Film erstellen	Erstellt einen neuen Film innerhalb des aktiven Projekts.
26	Film entfernen	Löscht den Film aus dem aktuellen Projekt.
27	Filmname	Hier wird der Name des aktuell dargestellten Films angezeigt.
28	Vorschau-Rendern starten (Plus-/Premium-Version)	Erstellt eine Vorschau. Anschließend können auch komplex bearbeitete Passagen flüssig wiedergegeben werden.
29	Markersperre	Sperrt gesetzte Marker und schützt diese so vor ungewollter Bearbeitung.

7.5 Ändern der Szenenabfolge

Im Rahmen des Rohschnitts können Sie die Szenenabfolge am bequemsten in der *Szenenübersicht* oder im *Storyboard-Modus* des Projektfensters anpassen. Die Vorgehensweise ist in beiden Ansichten identisch.

Per Drag-and-drop

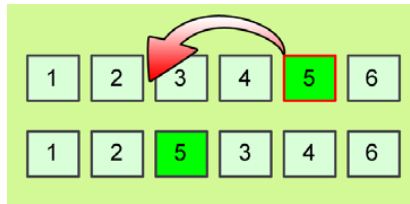


Abbildung 7.5
Die Szenenabfolge lässt sich einfach per Drag-and-drop verändern.

1. Klicken Sie die zu verschiebende Szene an. Um das Symbol der Szene wird ein farbiger Rahmen sichtbar.
2. Ziehen Sie sie per Drag-and-drop an eine neue Position innerhalb der *Szenenübersicht*.

Die Szene wird an die neue Position gesetzt. Damit hat sich ihre zeitliche Position im Film entsprechend geändert.

Über die Zwischenablage

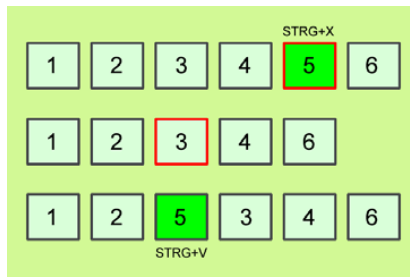


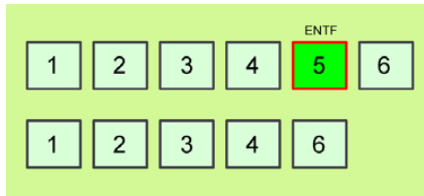
Abbildung 7.6
Die Szenenabfolge kann auch mithilfe der Zwischenablage verändert werden.

1. Klicken Sie die zu verschiebende Szene an. Um das Symbol der Szene wird ein farbiger Rahmen sichtbar.
2. Wählen Sie den Befehl *Bearbeiten/Objekte ausschneiden* (**Strg**+**X**).
3. Die Szene wird von ihrer aktuellen Position entfernt und in die Zwischenablage gelegt.
4. Klicken Sie die Szene an, die sich rechts von der gewünschten bzw. neuen Position befindet. Um das Symbol der Szene wird ein farbiger Rahmen sichtbar.
5. Wählen Sie den Befehl *Bearbeiten/Objekte einfügen* (**Strg**+**V**).

Die ausgeschnittene Szene wird nun links von der markierten Szene platziert.

Löschen einer Szene

Abbildung 7.7
Anpassen der Szenenabfolge durch das Löschen einer Szene.



1. Klicken Sie die zu löschende Szene an. Um das Symbol der Szene wird ein farbiger Rahmen sichtbar.
2. Drücken Sie die (**Entf**)-Taste auf Ihrer Tastatur. Die Szene wird gelöscht.

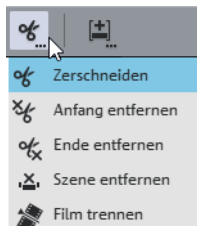
TIPP

Die hier vorgestellte Technik funktioniert in allen drei Ansichten. Im *Timeline-Modus* bleibt dabei allerdings eine Lücke zurück. Um den gleichen Effekt auch im *Timeline-Modus* zu erzielen bzw. die Lücke automatisch schließen zu lassen, verwenden Sie die Funktion *Szene entfernen* (siehe Abbildung 7.8).

7.6 Anfang oder Ende einer Szene abschneiden

Oftmals möchte man nur einen bestimmten Teil einer Szene nicht verwenden (z. B. Anfang, Mitte oder Ende). In einem solchen Fall können Sie die nicht benötigten Passagen einfach durch spezielle Funktionen vom Rest der Szene trennen. Die beste Kontrolle über die nachstehend beschriebenen Techniken haben Sie dabei jeweils im *Storyboard*- oder *Timeline-Modus*.

Abbildung 7.8
Drop-down-Menü der Schneidefunktionen.



Szenenanfang entfernen



Abbildung 7.9
Der Szenenanfang kann auf diese Weise sowohl im Storyboard als auch im Timeline-Modus entfernt werden.

1. Wählen Sie das zu zerschneidende Objekt aus.
2. Setzen Sie den Wiedergabemarker an die Stelle, ab der das Objekt verwendet werden soll.
3. Öffnen Sie das Drop-down-Menü der Schneidefunktionen am oberen Rand des Projektfensters und wählen Sie den Eintrag *Anfang entfernen* aus. Alternativ können Sie auch die Taste **Z** auf Ihrer Tastatur drücken.

Alles, was sich links vom Wiedergabemarker befindet, wird abgeschnitten.

Szenenende entfernen

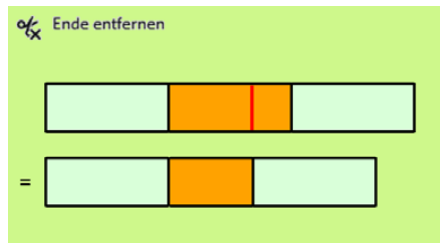


Abbildung 7.10
Mit **U** das Ende einer Szene entfernen.

1. Wählen Sie die Szene bzw. das Objekt aus, die oder das Sie zerschneiden wollen.
2. Setzen Sie den Wiedergabemarker an die Stelle, bis zu der das Objekt verwendet werden soll.
3. Öffnen Sie das Drop-down-Menü der Schneidefunktionen am oberen Rand des Projektfensters und wählen Sie den Eintrag *Ende entfernen* aus. Alternativ können Sie auch die Taste **U** auf Ihrer Tastatur drücken.

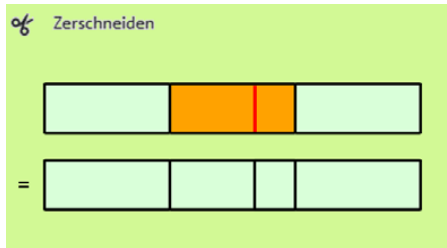
Alles, was sich rechts vom Wiedergabemarker befindet, wird abgeschnitten.

7.7 Szene zerschneiden

Mit dieser Funktion können Sie ein Objekt an einer gewünschten Stelle zerschneiden. Das ist beispielsweise immer dann sinnvoll, wenn Sie nur Teile des Objekts verwenden oder einen oder mehrere Effekte lediglich auf einen Teil des Objekts anwenden möchten. Natürlich können Sie diese Funktion auch in solchen Situatio-

nen einsetzen, in denen Sie Teile des Objekts an einer anderen Stelle im Projektfenster verwenden möchten.

Abbildung 7.11
Mit der Funktion
Zerschneiden eine
Szene aufteilen.



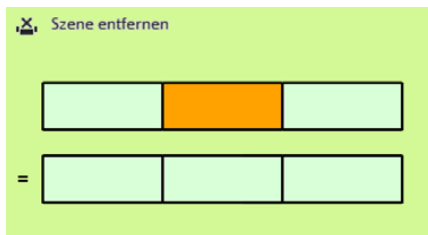
1. Wählen Sie das zu zerschneidende Objekt aus.
2. Setzen Sie den Wiedergabemarker an die Stelle, an der das Objekt in zwei Teile geschnitten werden soll.
3. Öffnen Sie das Drop-down-Menü der Schneidefunktionen am oberen Rand des Projektfensters und wählen Sie den Eintrag *Zerschneiden* aus.

Alternativ können Sie auch die Taste **T** auf Ihrer Tastatur drücken. Die Szene wurde an der aktuellen Position des Wiedergabemarkers in zwei Hälften geschnitten. Beide Hälften lassen sich nun unabhängig voneinander auswählen und bearbeiten.

7.8 Szene entfernen (Löschen und Lücke automatisch schließen)

Sobald Sie ein Objekt im Projektfenster löschen oder an eine andere Stelle verschieben, entstehen oftmals unerwünschte Lücken. Unerwünscht deshalb, weil diese Lücken im späteren Film unter Umständen einfach ein schwarzes Bild oder einen Abschnitt ohne Ton zur Folge haben. Aus diesem Grund sollten Sie deren Auswirkung im Film immer kritisch prüfen. Mit der Funktion *Szene entfernen* können Sie einen ausgewählten Clip löschen und die dadurch entstehende Lücke automatisch schließen.

Abbildung 7.12
Mit dem Tastenkürzel
Strg+Entf eine
Szene entfernen und
die Lücke automatisch
schließen



1. Wählen Sie die zu löschende Szene bzw. das Objekt durch Anklicken aus. Die so ausgewählte Sequenz wird gelb dargestellt.
2. Öffnen Sie das Drop-down-Menü der Schneidefunktionen am oberen Rand des Projektfensters und wählen Sie den Eintrag *Szene entfernen* aus. Alternativ können Sie das Tastenkürzel **Strg+Entf** auf Ihrer Tastatur betätigen.

Das Objekt wird gelöscht. Rechts davon befindliche Objekte rücken automatisch auf und schließen die Lücke.

7.9 Anfang und/oder Ende eines Objekts mit dem Cursor steuern

Im Timeline-Modus verfügt jedes Objekt über sogenannte Anfasser. Diese werden an der Ober- und Unterseite eines Objekts angezeigt. Mithilfe der an der Unterseite des Objekts angezeigten Objektanfasser lassen sich Objekte verkürzen und bereits verkürzte Objekte auch wieder verlängern.

Objekt mithilfe der Objektanfasser verlängern

Diese Technik funktioniert nur, wenn Sie das Objekt in der Vergangenheit bereits verkürzt haben.

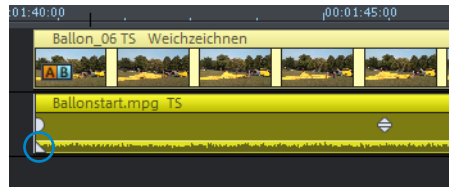


Abbildung 7.13
Die Steuerung erfolgt über den unteren Anfasser.

1. Klicken Sie an der Seite, an der Sie das Objekt verlängern möchten, auf den unteren Anfasser.
2. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Anfasser in die Richtung, in die Sie das Objekt verlängern möchten.
3. Lassen Sie den Anfasser an der Stelle los, an der das Objekt die gewünschte Länge erreicht hat.

Das Objekt wurde verlängert. An der Abspielgeschwindigkeit hat sich dadurch nichts geändert. Es wird lediglich mehr vom Objekt gezeigt bzw. wiedergegeben.

Objekt mithilfe der Objektanfasser kürzen

1. Klicken Sie an der Seite, an der Sie das Objekt verkürzen möchten, auf den unteren Anfasser.
2. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Anfasser in Richtung Objektmitte.
3. Lassen Sie den Anfasser an der Stelle los, an der Sie das Objekt verkürzen möchten.

Das Objekt wurde verkürzt. An der Abspielgeschwindigkeit hat sich dadurch nichts geändert. Es wird lediglich der verbleibende Rest des Objekts gezeigt bzw. wiedergegeben. Bei dieser Technik entstehen schnell ungewollte Lücken. Wie Sie solche Lücken entfernen können, erfahren Sie im nächsten Abschnitt.

7.10 Lücke schließen

Unerwünschte Lücken können auch im Nachhinein bequem entfernt werden. Dazu muss die betreffende Lücke markiert werden.

1. Klicken Sie mit rechts in die Lücke und wählen Sie den Befehl *Bereich über Leerraum* aus.

Abbildung 7.14
Rechtsklick in die
Lücke und **BEREICH ÜBER
LEERRAUM** AUSWÄHLEN.

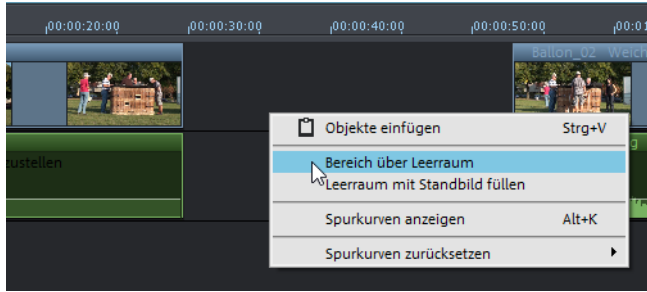
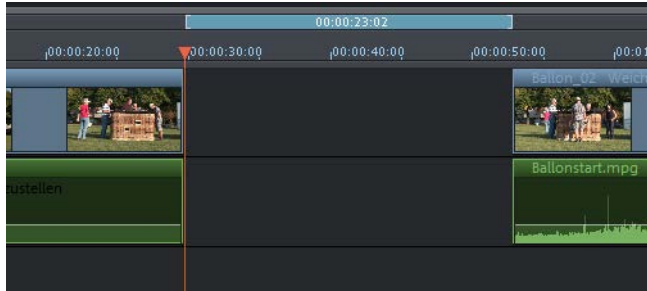


Abbildung 7.15
MAGIX Video deluxe
markiert die Lücke mit
einem In- und einem
Out-Point.



2. Entfernen Sie die Lücke mit dem Befehl *Bearbeiten/Bereich bearbeiten/Löschen*.

PLUS - PREMIUM

Alle Lücken automatisiert finden und schließen

Die Sache funktioniert auch vollautomatisch. Rechtsklicken Sie in einen leeren Bereich des Projektfensters und wählen Sie den Befehl *Lücken finden und schließen*. In der Folge werden die Clips so arrangiert, dass alle Lücken automatisch geschlossen werden.



Schnitt via
Videomonitor.mp4

7.11 Rohschnitt über den Videomonitor

Eine typische Vorgehensweise beim Videoschnitt besteht darin, einzelne Clips (auch Takes genannt) im Videomonitor zu sichten und die Passagen, die verwendet werden sollen, über In- und Out-Points zu markieren. Diese Passagen werden anschließend im Projektfenster geschnitten und dabei in eine zeitliche Abfolge gebracht. Dabei sieht der Ablauf kurz und bündig so aus:

- Spurauswahl im Projektfenster (durch Klick auf den Spurkopf).
- Einfügeposition im Projektfenster festlegen.
- Auswahl des Rohmaterials im Media Pool.