



Final Cut Pro 7

Final Cut Pro Grundlagen



Apple Inc.

Copyright © 2009 Apple Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Alle weiteren Rechte an der Software sind in den mitgelieferten Lizenzbestimmungen festgelegt. Der Eigentümer oder berechtigte Benutzer eines rechtmäßig erworbenen Exemplars der Final Cut Studio-Software darf diese Veröffentlichung zum Zweck der Schulung in der Verwendung dieser Software vervielfältigen. Die Vervielfältigung oder Übertragung dieser Veröffentlichung, ganz oder teilweise, zu kommerziellen Zwecken, z. B. das Weiterverkaufen von Kopien der Veröffentlichung oder die Bereitstellung bezahlter Support-Leistungen, sind nicht zulässig.

Das Apple-Logo ist eine in den USA und weiteren Ländern eingetragene Marke der Apple Inc. Die Verwendung des über die Tastatur erzeugten Apple-Logos für kommerzielle Zwecke ohne vorherige Genehmigung von Apple kann als Markenmissbrauch und unlauterer Wettbewerb gerichtlich verfolgt werden.

Ansprüche gegenüber Apple in Anlehnung an die in diesem Handbuch beschriebenen Hard- oder Softwareprodukte richten sich ausschließlich nach den Bestimmungen der Garantiekarte. Weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen, insbesondere übernimmt Apple keine Gewähr für die Richtigkeit des Inhalts dieses Handbuchs.

Da Apple häufig neue Versionen und Aktualisierungen seiner Systemsoftware-Programme und Internet-Sites herausbringt, können die in diesem Buch verwendeten Abbildungen geringfügig von der jeweiligen Anzeige auf Ihrem Bildschirm abweichen.

Apple

1 Infinite Loop
Cupertino, CA 95014
408-996-1010
www.apple.com

Apple, das Apple-Logo, Final Cut, Final Cut Pro, Final Cut Studio, iPod, QuickTime und Soundtrack sind Marken der Apple Inc., die in den USA und weiteren Ländern eingetragen sind.

iPhone ist eine Marke der Apple Inc.

MobileMe ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc.

Das YouTube-Logo ist eine eingetragene Marke von Google Inc.

Die Rechte an anderen in diesem Handbuch erwähnten Marken- und Produktnamen liegen bei ihren Inhabern und werden hiermit anerkannt. Die Nennung von Produkten, die nicht von Apple sind, dient ausschließlich Informationszwecken und stellt keine Werbung dar. Apple übernimmt hinsichtlich der Auswahl, Leistung oder Verwendbarkeit dieser Produkte keine Gewähr.

Inhalt

- 7 **Kapitel 1: Kennenlernen von Final Cut Pro**
- 8 Öffnen von Final Cut Pro
- 10 Übung: Das Fenster „Browser“
- 14 Übung: Das Fenster „Viewer“
- 19 Übung: Das Fenster „Canvas“
- 24 Übung: Das Fenster „Timeline“
- 29 Übung: Arbeiten mit den Hauptfenster
- 30 Informationen zu Projekten, Sequenzen, Clips und Mediendateien
- 33 Wichtige Begriffe

- 35 **Kapitel 2: Importieren von Medien in Ihr Videoschnittsystem**
- 36 Übung: Die bandbasierte Aufnahme
- 43 Übung: Dateibasierte Videoübertragungen
- 52 Übung: Importieren von Standbildern und anderen Medien
- 55 Informationen zum Einlesen von Medien und Einrichten von Projekten
- 57 Wichtige Begriffe

- 59 **Kapitel 3: Vorbereiten von Clips im Fenster „Viewer“**
- 59 Übung: Experimentieren mit dem Fenster „Viewer“
- 65 Übung: Ändern von Clips im Fenster „Viewer“

- 67 Übung: Erstellen eines Titelclips
- 72 Übung: Ändern der Clips im Zeitverlauf
- 81 Bewegungsparameter
- 83 Wichtige Begriffe

- 85 Kapitel 4: Arbeiten mit den Fenstern „Canvas“ und „Timeline“
- 85 Übung: Arbeiten mit dem Fenster „Canvas“
- 90 Übung: Arbeiten mit Spuren im Fenster „Timeline“
- 97 Übung: Schneiden von Clips in eine Sequenz im Fenster „Timeline“
- 101 Wichtige Begriffe

- 103 Kapitel 5: Grundlegende Schnittfunktionen
- 103 Übung: Trimmen von Clips
- 112 Übung: Erstellen von getrennten Schnitten und Zwischenschnitten
- 120 Informationen zum Fenster „Trimmen“
- 122 Wichtige Begriffe

- 123 Kapitel 6: Arbeiten mit Audiomaterial
- 124 Übung: Arbeiten mit dem Audiomaterial eines Clips im Fenster „Viewer“
- 131 Übung: Ändern von Audiopegeln im Zeitverlauf
- 141 Übung: Arbeiten mit Audiospuren im Fenster „Timeline“
- 147 Wichtige Begriffe

- 149 Kapitel 7: Erstellen von Voiceover-Clips
- 149 Übung: Hinzufügen von Voiceover-Clips

160 Wichtige Begriffe

161 **Kapitel 8: Hinzufügen von Videofiltern und Übergängen**

162 **Übung:** Anwenden von Filtern auf Clips

167 **Übung:** Vornehmen einfacher Farbkorrekturen

170 **Übung:** Einfügen von Übergängen zwischen Clips

176 Informationen zu Übergängen

180 Wichtige Begriffe

181 **Kapitel 9: Ausgeben Ihres fertigen Films**

182 **Übung:** Erstellen eines QuickTime-Films

183 **Übung:** Exportieren eines Films in einem bestimmten Dateiformat

187 Wichtige Begriffe

189 **Kapitel 10: Informationsquellen**

189 **Übung:** Die Final Cut Pro-Hilfe

190 Nächste Schritte

Kennenlernen von Final Cut Pro

1

Willkommen bei Final Cut Pro. Wenn Sie noch keine Erfahrung mit dem Videoschnitt-Workflow mit Final Cut Pro gesammelt haben, ist dieses Handbuch genau richtig für Sie. In praxis-bezogenen Anleitungen wird beschrieben, wie Sie ein Beispiel-Videoprojekt erstellen.

In jedem Kapitel im vorliegenden Handbuch werden wichtige Funktionen vorgestellt und erläutert, wie Sie diese ausprobieren können. Probieren Sie die Funktionen einfach selbst aus. So lernen Sie schnell und einfach die Grundlagen kennen. Sobald Sie die Grundlagen sicher beherrschen, können Sie eigenes Videomaterial und andere Medien importieren und mit dem Videoschnitt mit Final Cut Pro beginnen.

In diesem Dokument wird vorausgesetzt, dass Final Cut Pro auf Ihrem Computer installiert ist.

- *Wenn Sie Final Cut Pro noch nicht installiert haben:* Lesen Sie die Informationen in der Broschüre *Installieren der Software*.
- *Wenn Sie zum Einstieg lieber ausführliche Erklärungen zu Konzepten und Vorgehensweisen lesen, die mit Final Cut Pro verwendet werden:* Öffnen Sie Final Cut Pro und wählen Sie „Hilfe“ > „Final Cut Pro-Hilfe“. Klicken Sie anschließend auf „Final Cut Pro 7: Benutzerhandbuch“.

Öffnen von Final Cut Pro

Zu Beginn öffnen Sie Final Cut Pro und erstellen ein Beispielprojekt.

Final Cut Pro öffnen:

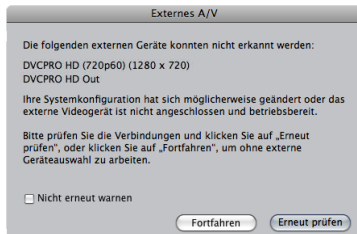
- 1 Wählen Sie das Final Cut Pro-Symbol in Ihrem Ordner „Programme“ durch Doppelklicken aus.



Final Cut Pro

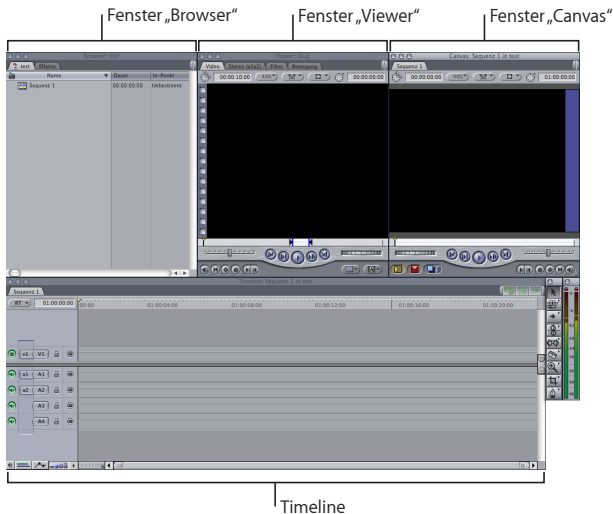
- 2 Wird das Dialogfenster zur Auswahl von Einstellungen angezeigt, klicken Sie auf „OK“, um die Standardeinstellungen zu übernehmen.

Wenn Sie Final Cut Pro öffnen, prüft das Programm, ob eine Kamera oder ein anderes Gerät an Ihrem Computer angeschlossen ist. Ist kein Gerät für die Videoaufnahme angeschlossen, werden Sie in einem Dialogfenster gefragt, ob Sie ein Gerät anschließen möchten und ob Final Cut Pro nochmals danach suchen soll, oder ob Sie ohne Verbinden eines Geräts fortfahren möchten.



3 Klicken Sie auf „Fortfahren“.

Wenn Final Cut Pro geöffnet wird, sieht Ihr Bildschirm ungefähr so aus:



Links sehen Sie das Fenster „Browser“, in dem Sie Projekte erstellen und Bins mit Ihren Clips verwalten. Damit wissen Sie schon genug, um sich einen einfachen Videoschnitt-Workflow näher anzusehen.

Übung: Das Fenster „Browser“

Importieren Sie als erstes einige Clips in Ihr Projekt. Anschließend können Sie sich mit einigen wichtigen Bereichen der Final Cut Pro-Benutzeroberfläche vertraut machen. Wenn Sie eigene Videodateien auf Ihrem Computer abgelegt haben, importieren Sie einige davon und verwenden Sie sie bei den nächsten Schritten. Informationen zum Aufnehmen von Videomaterial von einem Camcorder oder einem anderen Gerät finden Sie weiter hinten in diesem Dokument.

Vorbereitende Schritte

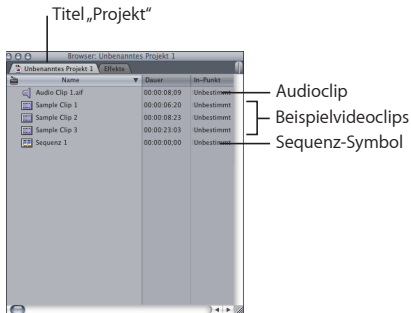
Beispiel-Videodateien importieren:

- 1 Wählen Sie in Final Cut Pro „Hilfe“ > „Final Cut Pro-Hilfe“.
- 2 Klicken Sie auf den Link unter der Beschreibung des Handbuchs *Final Cut Pro-Grundlagen*, um die Beispieldateien zu laden.
- 3 Wählen Sie den Ordner nach dem Laden durch Doppelklicken aus, um ihn zu entkomprimieren. Bewegen Sie dann vier Beispieldateien aus Ihrem Ordner „Downloads“ in den Ordner „Filme“.
- 4 Wählen Sie „Ablage“ > „Importieren“ > „Dateien“.
- 5 Wählen Sie den Ordner „Filme“ aus.
- 6 Wählen Sie die Beispieldateien aus. Sie können bei gedrückter Umschalt- oder Befehlstaste auf Dateien klicken, um mehrere Dateien gleichzeitig auszuwählen.
- 7 Klicken Sie auf „Auswählen“.

Eigene, auf dem Computer abgelegte Videodateien importieren:

- 1 Wählen Sie „Ablage“ > „Importieren“ > „Dateien“.
- 2 Wählen Sie den Ordner mit den Videodateien aus.
- 3 Wählen Sie die Dateien aus, die Sie in Final Cut Pro importieren möchten. Sie können bei gedrückter Umschalt- oder Befehlstaste auf Dateien klicken, um mehrere Dateien gleichzeitig auszuwählen.
- 4 Klicken Sie auf „Auswählen“.

Im nächsten Schritt erfahren Sie Näheres über das Fenster „Browser“. Das Fenster „Browser“ sieht nun ungefähr so aus:



Zum Ausprobieren

Probieren Sie beliebige der folgenden Schritte aus und beobachten Sie, was dann geschieht.

Ändern der Darstellung des Fensters „Browser“:

- Wählen Sie „Anzeigen“ > „Browser-Objekte“ > „Als große Symbole“, damit die Clips als Symbole angezeigt werden.
- Wählen Sie „Anzeigen“ > „Browser-Objekte“ > „Als kleine Symbole“, damit die Clips als kleinere Symbole angezeigt werden. Bewegen Sie die Clips im Fenster „Browser“, um sie neu zu positionieren oder ihre Reihenfolge zu ändern.
- Wählen Sie „Anzeigen“ > „Browser-Objekte“ > „Als Liste“, damit die Clips als eine Liste mit Objekten angezeigt werden.

Erstellen und Arbeiten mit Bins:

- 1 Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Bin“, um ein neues Bin zum Ablegen von Clips zu erstellen. Geben Sie „Samples“ als Bin-Name ein und drücken Sie den Zeilenschalter. Sie können Bins erstellen, um die Clips in Ihrem Projekt ähnlich wie in Ordnern abzulegen und zu verwalten.
- 2 Drücken Sie die Tastenkombination „Befehl-B“, um ein weiteres Bin zu erstellen. Benennen Sie es mit „Samples 2“ und drücken Sie den Zeilenschalter.
- 3 Öffnen Sie das Bin „Samples“ durch Doppelklicken. Klicken Sie auf das Schließfeld, um das Bin zu schließen. Wählen Sie das Bin „Samples 2“ durch Klicken aus und drücken Sie den Zeilenschalter, um es zu öffnen. Drücken Sie die Tastenkombination „ctrl-W“, um das Bin zu schließen.
- 4 Wählen Sie das Bin „Samples 2“ aus und drücken Sie die Rückschritttaste, um es zu löschen.

Objekte im Fenster „Browser“ auswählen:

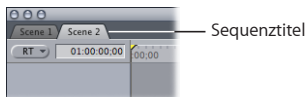
- Klicken Sie auf ein Objekt im Fenster „Browser“. Drücken Sie den Aufwärts- und den Abwärtspfeil, um Objekte auszuwählen.
- Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf Objekte im Fenster „Browser“.

Erstellen einer neuen Sequenz:

- 1 Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Sequenz“.

Im Projekt wird das Symbol einer neuen Sequenz angezeigt. Eine Sequenz stellt die Clips im Fenster „Timeline“ dar. Eine Sequenz kann eine Szene, einen Teil Ihres Films oder den gesamten Film umfassen.

- 2 Wählen Sie die Sequenzen aus und benennen Sie sie mit „Scene 1“ und „Scene 2“.
- 3 Wählen Sie das Sequenzsymbol für Szene 2 durch Doppelklicken aus. Beachten Sie, dass sich im Fenster „Timeline“ nun zwei Sequenztitel befinden.



- 4 Klicken Sie auf die Sequenztitel im Fenster „Timeline“, um zwischen Sequenzen zu wechseln.

Nachdem Sie eine Sequenz im Fenster „Timeline“ geöffnet haben, können Sie die gewünschten Clips dort ablegen. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Sequenzen erhalten Sie weiter hinten in diesem Dokument.

Anzeigen weiterer Informationen im Fenster „Browser“:

- Bewegen Sie den Rollbalken unten im Fenster „Browser“, um weitere Spalten mit Clip-Informationen anzuzeigen.

- Klicken Sie bei gedrückter Taste „ctrl“ auf ein Objekt im Fenster „Browser“, um ein Kontextmenü mit nützlichen Befehlen anzuzeigen. Klicken Sie auf das Fenster „Browser“, um das Kontextmenü zu schließen.

Sichern von Änderungen an Ihrem Projekt:

- Wählen Sie „Ablage“ > „Projekt sichern“, um Ihre Arbeit zu sichern. Geben Sie einen Namen Ihrer Wahl für das Projekt ein.

Übung: Das Fenster „Viewer“

Im Fenster „Viewer“ zeigen Sie einzelne Clips an und bearbeiten diese, legen In- und Out-Punkte fest, setzen Marker und mehr.

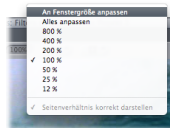
Zum Ausprobieren

Ablegen eines Clips im Fenster „Viewer“:

- Bewegen Sie Sample Clip 1 in das Fenster „Viewer“.

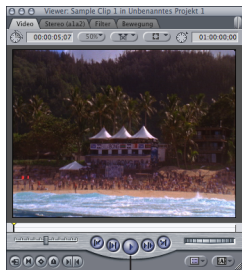
Ändern der Anzeige eines Clips im Fenster „Viewer“:

- Wählen Sie „An Fenstergröße anpassen“ aus dem Einblendmenü „Zoom“ oben im Fenster „Viewer“ aus. Final Cut Pro passt die Größe des Clips so an, dass er vollständig im Fenster „Viewer“ zu sehen ist. Wählen Sie „50 %“ aus dem Einblendmenü „Zoom“ aus, um den Clip mit halber Größe anzuzeigen.



Abspielen eines Clips im Fenster „Viewer“:

- Klicken Sie auf die Wiedergabetaste, um die Wiedergabe des Videoclips zu starten und stoppen. Drücken Sie dann die Leertaste, um die Wiedergabe des Videoclips zu starten und stoppen.



— Navigationsleiste

Wiedergabetaste

- Drücken Sie die Taste „J“, um den Clip rückwärts abzuspielen. Drücken Sie die Taste „K“, um die Wiedergabe zu stoppen. Drücken Sie die Taste „L“, um den Clip vorwärts abzuspielen. Drücken Sie die Taste „J“ oder „L“ mehrmals, um die Wiedergabegeschwindigkeit zu erhöhen. Drücken Sie die Taste „K“, um die Wiedergabe zu stoppen.

Navigieren zu bestimmten Stellen in einem Clip:

- Klicken Sie auf die weiße Navigationsleiste, um die Abspielposition neu zu positionieren. An der Navigationsleiste lässt sich die Länge des Clips erkennen.
- Drücken Sie die Taste „Anfang“ oder „Ende“, um die Abspielposition an das Anfang oder Ende des Clips zu bewegen.
- Bewegen Sie die Shuttle-Steuerung nach rechts oder links, um den Clip langsam vorwärts oder rückwärts abzuspielen.



- Bewegen Sie die Jog-Steuerung, um die Abspielposition um wenige Bilder vorwärts oder rückwärts zu bewegen.



- Drücken Sie den Rechts- oder Linkspfeil, um die Abspielposition um jeweils ein Bild vorwärts oder rückwärts zu bewegen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie den Rechts- oder Linkspfeil, um die Abspielposition um jeweils 1 Sekunde vorwärts oder rückwärts zu bewegen.
- Wenn Sie mit einer Maus mit Trackball arbeiten, platzieren Sie den Zeiger über dem Fenster „Viewer“ und drehen Sie den Trackball nach links oder rechts, um die Abspielposition im Fenster „Viewer“ neu zu positionieren.

Festlegen von und Arbeiten mit In- und Out-Punkten:

- Platzieren Sie die Abspielposition an einer Stelle am Anfang des Clips und wählen Sie „Markieren“ > „In-Punkt“, um einen In-Punkt zu setzen. Platzieren Sie die Abspielposition an einer Stelle am Ende des Clips und wählen Sie „Markieren“ > „Out-Punkt“, um einen Out-Punkt zu setzen. Klicken Sie auf die Taste „Von In- bis Out-Punkt wiedergeben“, um den Clip ab dem In-Punkt wiederzugeben. Klicken Sie nochmals auf die Taste „Von In- bis Out-Punkt wiedergeben“, um den Clip erneut ab dem In-Punkt wiederzugeben. Drücken Sie die Leertaste, um die Wiedergabe des Clips zu stoppen.

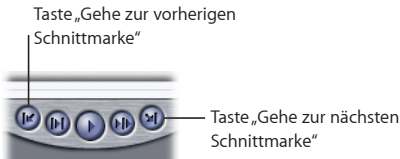


- Bewegen Sie die Marker der In- und Out-Punkte in der Navigationsleiste an neue Positionen.

- Platzieren Sie die Abspielposition am Anfang des Clips und drücken Sie die Taste „I“, um einen In-Punkt zu setzen. Platzieren Sie die Abspielposition am Ende des Clips und drücken Sie die Taste „O“, um einen Out-Punkt zu setzen. (Sie können die Taste „I“ oder „O“ auch während der Wiedergabe eines Clips drücken, um sofort In- und Out-Punkte zu definieren.)

Navigieren zwischen Schnittmarken:

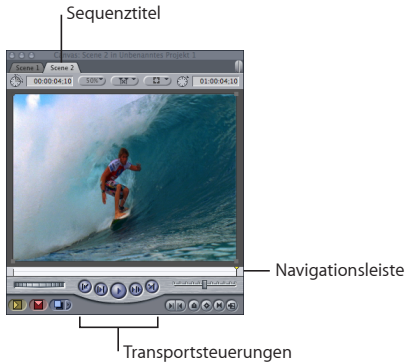
- Klicken Sie auf die Taste „Gehe zur nächsten Schnittmarke“ oder „Gehe zur vorherigen Schnittmarke“, um die Abspielposition an die nächste oder vorherige Schnittmarke zu bewegen.



- Drücken Sie den Aufwärts- und Abwärtspfeil, um zwischen Schnittmarken zu wechseln.

Übung: Das Fenster „Canvas“

Im Fenster „Canvas“ spielen Sie den Film ab, den Sie im Fenster „Timeline“ erstellt haben.



Zum Ausprobieren

Verwenden des Fensters „Canvas“, um einen Clip im Fenster „Timeline“ zu platzieren:

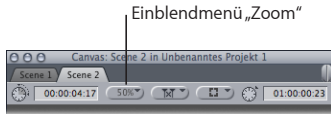
- Bewegen Sie den Clip aus dem Fenster „Viewer“ (bewegen Sie einfach das Bild) in das Fenster „Canvas“, bis die farbige Schnittüberlagerung angezeigt wird. Bewegen Sie den Clip in den Bereich „Einfügen“ der Überlagerung. Der Clips wird im Fenster „Timeline“ eingefügt.



Hinweis: Wenn Sie in einer Meldung gefragt werden, ob Final Cut Pro die Sequenzeinstellungen des Fensters „Timeline“ an die Einstellungen des Eingangsclips anpassen soll, klicken Sie auf „Ja“.

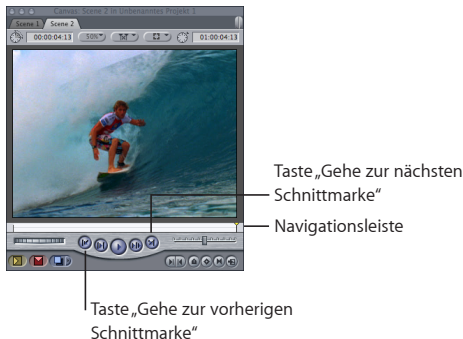
Ändern der Anzeige des Fensters „Canvas“:

- Wählen Sie verschiedene Zoomstufen aus dem Einblendmenü „Zoom“ aus. Wählen Sie abschließend die Zoomstufe „50 %“ aus dem Einblendmenü „Zoom“ aus.



Abspielen des Clips und Navigieren im Clip in Ihrer Sequenz:

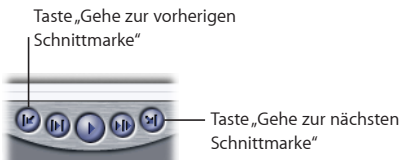
- Klicken Sie auf das Fenster „Canvas“, um es zu aktivieren. Möchten Sie den Clip in Ihrer Sequenz im Fenster „Timeline“ abspielen, drücken Sie die Taste „Anfang“, um die Abspielposition an den Anfang des Fensters „Timeline“ zu bewegen. Klicken Sie dann auf die Wiedergabetaste der Transportsteuerung im Fenster „Canvas“. Die meisten der Steuerelemente im Fenster „Canvas“ funktionieren so wie diejenigen, die Sie vom Fenster „Viewer“ kennen.



- Drücken Sie die Leertaste, um die Wiedergabe zu starten und zu stoppen.
- Klicken Sie auf die weiße Navigationsleiste im Fenster „Canvas“, um die Abspielposition neu zu positionieren. Die Navigationsleiste stellt die Sequenz im Fenster „Timeline“ dar.
- Drücken Sie die Taste „Anfang“ oder „Ende“, um die Abspielposition an das Anfang oder Ende der Sequenz im Fenster „Timeline“ zu bewegen.
- Drücken Sie die Taste „J“ oder „L“, um den Clip rückwärts oder vorwärts abzuspielen. Drücken Sie die Taste „K“, um die Wiedergabe zu stoppen. Drücken Sie die Taste „J“ oder „L“ mehrmals um die Wiedergabegeschwindigkeit zu erhöhen.

Bewegen der Abspielposition vorwärts oder rückwärts:

- Drücken Sie den Rechts- oder Linkspfeil, um die Abspielposition um jeweils ein Bild vorwärts oder rückwärts zu bewegen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie den Rechts- oder Linkspfeil, um die Abspielposition um jeweils 1 Sekunde vorwärts oder rückwärts zu bewegen.
- Klicken Sie auf die Taste „Gehe zur nächsten Schnittmarke“ oder „Gehe zur vorherigen Schnittmarke“, um die Abspielposition im Fenster „Canvas“ an die nächste oder vorherige Schnittmarke in der Sequenz zu bewegen. Drücken Sie den Aufwärts- und Abwärtspfeil, um zwischen Schnittmarken zu wechseln.

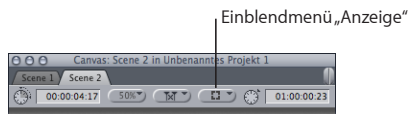


Erneutes Platzieren der Abspielposition im Fenster „Canvas“ (wenn Sie eine Maus mit Trackball verwenden):

- Bewegen Sie den Zeiger in das Fenster „Canvas“ und drehen Sie den Trackball nach links oder rechts, um die Abspielposition im Fenster „Canvas“ und „Timeline“ neu zu platzieren.

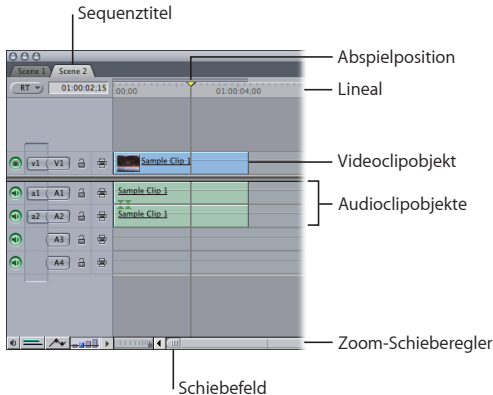
Ändern der Anzeige des Fensters „Canvas“:

- Wählen Sie „Überlagerungen anzeigen“ aus dem Einblendmenü „Anzeige“ aus. Wählen Sie „Titelbereichsrahmen einblenden“ aus dem Einblendmenü „Anzeige“ aus, damit Final Cut Pro einen Rahmen um den Teil des Bilds anzeigt, der auf einem standardmäßigen Videobildschirm zu sehen sein wird. Wählen Sie erneut „Überlagerungen anzeigen“ aus dem Einblendmenü „Anzeige“ aus, um die Anzeige von Überlagerungen wieder zu deaktivieren.



Übung: Das Fenster „Timeline“

Im Fenster „Timeline“ werden Ihre Sequenzen mit den gewählten Video- und Audioclips und anderen Objekten wie Titeln und Übergängen in der Reihenfolge angezeigt, die Sie für den Film festgelegt haben.



Zum Ausprobieren

Abspielen der Sequenz und Navigieren in der Sequenz im Fenster „Timeline“:

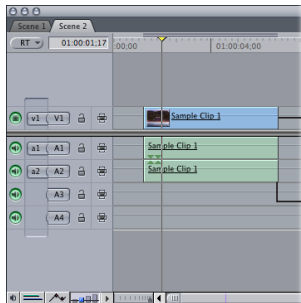
- Klicken Sie auf das Lineal im Fenster „Timeline“, um die Abspielposition neu zu platzieren. Drücken Sie die Tasten „J“, „K“ und „L“, um die Sequenz im Fenster „Timeline“ abzuspielen. Drücken Sie die Tasten „Anfang“ und „Ende“, um an den Anfang oder das Ende der Sequenz zu springen. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um die Abspielposition an andere Stellen zu bewegen.
- Bewegen Sie die Schiebefelder an den Enden des Zoom-Reglers, um die angezeigte Länge der Clips im Fenster „Timeline“ zu ändern. Navigieren Sie im Fenster „Timeline“, indem Sie den Zoom-Regler nach links oder rechts bewegen.
- Drücken Sie die Tastenkombination „Befehl-Gleichzeitszeichen“ (=) und „Befehl-Bindestrich“ (-), um das Fenster „Timeline“ ein- und auszuzoomen.

Navigieren durch die Sequenz im Fenster „Timeline“:

- Drücken Sie die Taste „H“, um das Handwerkzeug auszuwählen. Bewegen Sie es dann bei gedrückter Maustaste im Fenster „Timeline“ nach links oder rechts. Drücken Sie die Taste „A“, um wieder das Werkzeug „Auswahl“ zu verwenden.
- Wenn Sie mit einer Maus mit Trackball arbeiten, platzieren Sie den Zeiger im Fenster „Timeline“ und drehen Sie den Trackball nach links oder rechts, um durch die Sequenz zu navigieren.

Ändern eines Clips im Fenster „Timeline“:

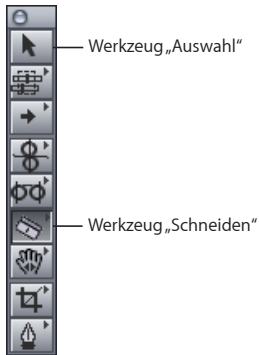
- Bewegen Sie den Clip nach rechts, um ihn in Ihrer Sequenz im Fenster „Timeline“ neu zu positionieren. (Dazu bewegen Sie einfach den blauen Balken, der den Clip darstellt.)



Bewegen Sie den Clip bei gedrückter Maustaste, um ihn zu verschieben.

Bewegen Sie das Ende eines Clips, um den Clip zu kürzen oder zu verlängern.

- Platzieren Sie den Zeiger über dem Ende des Clips und bewegen Sie ihn, um den Clip zu verlängern oder zu verkürzen. Beide Clipenden lassen sich auf diese Weise trimmen.
- Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug „Schneiden“. Platzieren Sie den Zeiger auf dem Clip und klicken Sie, um den Clip an dieser Stelle zu teilen. Klicken Sie auf das Werkzeug „Auswahl“. Wählen Sie einen Teil des Clips aus und drücken Sie die Rückschritttaste.



Abbrechen Ihrer Aktionen:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Widerrufen“ , um Ihre letzte Änderung rückgängig zu machen. Drücken Sie die Tastenkombination des Befehls „Widerrufen“ (Befehl-Z), um die Änderung davor rückgängig zu machen. Sie können bis zu 99 Änderungen rückgängig machen.

Ändern der Spurhöhe im Fenster „Timeline“:

- Ändern Sie die Größe der Spuren, indem Sie auf das Steuerelement für die Spurhöhe klicken.



Hinzufügen weiterer Clips zum Fenster „Timeline“ mithilfe des Fensters „Canvas“:

- 1 Möchten Sie einen weiteren Clip zu Ihrer Sequenz im Fenster „Timeline“ hinzufügen, drücken Sie zuerst die Taste „Ende“, um die Abspielposition am Ende des letzten Clips zu platzieren.
- 2 Bewegen Sie den Clip „Sample Clip 2“ aus dem Fenster „Browser“ in das Fenster „Viewer“. Legen Sie ggf. In- und Out-Punkte fest (drücken Sie die Taste „I“, um einen In-Punkt zu setzen, und drücken Sie die Taste „O“, um einen Out-Punkt zu setzen).
- 3 Bewegen Sie den Clip aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Einfügen“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“.

Öffnen eines Sequenzclips im Fenster „Viewer“, um Änderungen vorzunehmen:

- Wählen Sie den blauen Balken des Clips „Sample Clip 1“ im Fenster „Timeline“ aus, um den Clip im Fenster „Viewer“ zu öffnen. Ändern Sie die In- und Out-Punkte des Clips im Fenster „Viewer“, um den Clip zu verkürzen. Die Änderung wird daraufhin im Fenster „Timeline“ angezeigt.

Entfernen von Lücken zwischen Clips in Ihrer Sequenz:

- Klicken Sie im Fenster „Timeline“ auf eine Lücke zwischen den Clips, um diese auszuwählen, und drücken Sie dann die Rückschritttaste. Daraufhin wird die Lücke gelöscht.

Bewegen und Umstellen von Clips im Fenster „Timeline“:

- Experimentieren Sie mit dem Bewegen und Ändern von Position und Länge von Clips im Fenster „Timeline“.

Übung: Arbeiten mit den Hauptfenster

Final Cut Pro bietet verschiedene einfache Methoden für die Arbeit mit den Hauptfenstern.

Zum Ausprobieren

Ändern des aktiven Fensters:

- Drücken Sie die Tastenkombination „Befehl-1“, um das Fenster „Viewer“ zu aktivieren.
- Drücken Sie die Tastenkombination „Befehl-2“, um das Fenster „Canvas“ zu aktivieren.
- Drücken Sie die Tastenkombination „Befehl-3“, um das Fenster „Timeline“ zu aktivieren.
- Drücken Sie die Tastenkombination „Befehl-4“, um das Fenster „Browser“ zu aktivieren.

Ändern des Fensterlayouts für verschiedene Schnittanforderungen:

- Bewegen Sie die Titelleiste eines Fensters, um seine Position zu ändern.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Standard“, um die standardmäßige Fensteranordnung wiederherzustellen.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Zwei oben“, um zu einer Fensteranordnung zu wechseln, die sich besonders für die Arbeit mit den Fenstern „Viewer“ und „Canvas“ eignet.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Audio mischen“, um zu einem Layout zu wechseln, das sich besonders für die Arbeit mit dem Audiomaterial in Ihren Sequenzen eignet.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Farbkorrektur“, um zu einem Layout zu wechseln, das eine einfache Farbkorrektur von Clips ermöglicht.
- Wenn Sie sich mit diesen Fensteranordnungen vertraut gemacht haben, drücken Sie die Tastenkombination „ctrl-U“, um die Standardanordnung wiederherzustellen.

Informationen zu Projekten, Sequenzen, Clips und Mediendateien

Wenn Sie mit der Filmerstellung beginnen möchten, erstellen Sie zuerst ein Projekt im Fenster „Browser“. Wählen Sie „Ablage“ > „Neues Projekt“, um ein neues Projekt anzulegen.

Sie können mehrere Projekte gleichzeitig geöffnet haben. Jedes dieser Projekte verfügt im Fenster „Browser“ über einen eigenen Titel bzw. Bereich. Wenn Sie auf ein bestimmtes Projekt zugreifen möchten, klicken Sie auf den Titel dieses Projekts. Sie können den Titel eines Projekts auch aus dem Fenster „Browser“ herausbewegen, um das Projekt in einem separaten Fenster zu öffnen. Sequenzen und Clips können für mehrere Projekte bereitgestellt und verwendet werden.

Informationen zu Sequenzen

Wenn Sie ein neues Projekt erstellen, wird im Projekt auch ein Sequenzsymbol angezeigt. Dieses Sequenzsymbol stellt die Clips dar, die Sie in das Fenster „Timeline“ bewegen. Sie können eine Sequenz öffnen, indem Sie sie im Fenster „Browser“ durch Doppelklicken auswählen. Daraufhin wird die Sequenz im Fenster „Timeline“ angezeigt.

In einem Projekt lassen sich mehrere Sequenzen erstellen. Für ein langes Projekt empfiehlt es sich beispielsweise, verschiedene Sequenzen für verschiedene Szenen anzulegen. Sie können beliebig viele Sequenzen erstellen. Für jede geöffnete Sequenz wird in der Titelleiste des Fensters „Timeline“ ein Sequenztitel angezeigt. Durch Klicken auf den Sequenztitel im Fenster „Timeline“ werden die Clips der Sequenz eingeblendet.

Wie einen Clip können Sie auch eine Sequenz aus dem Fenster „Browser“ im Fenster „Timeline“ platzieren. Sie haben die Möglichkeit, Sequenzen nacheinander im Fenster „Timeline“ zu platzieren. Sequenzen lassen sich auch innerhalb anderer Sequenzen anordnen. So können Sie beispielsweise mehrere verschiedene Sequenzen erstellen, die jeweils für verschiedene Szenen in Ihrem Film stehen, und diese Sequenzen dann innerhalb einer übergeordneten Sequenz in die gewünschte Reihenfolge bringen.

Wissenswertes zur Beziehung zwischen Clips und Mediendateien

Ein wichtiger erster Schritt beim Erstellen eines Projekts besteht darin, Ihr Videomaterial auf Ihren Computer zu übertragen. Final Cut Pro stellt eine Vielzahl an Möglichkeiten bereit, Medien auf dem Computer bereitzustellen. Welche Methode Sie verwenden, hängt vom Medientyp ab. Im nächsten Kapitel erfahren Sie mehr über das Aufnehmen und Übertragen von Videomaterial.

Nachdem Sie Ihre Medien in ein Projekt aufgenommen oder übertragen haben, werden im Bereich des Projekts im Fenster „Browser“ Clipsymbole für die Mediendateien angezeigt. Ein großes Projekt kann zahlreiche Clips umfassen. Bei komplexen Projekten können Sie ein Bin-System anlegen, in dem Sie Clips ablegen und verwalten. Sie können die Bins so benennen und verwalten, wie es Ihnen für Ihren Arbeitsstil sinnvoll erscheint.

Wenn Sie Clips aufnehmen oder übertragen, werden die zugehörigen Mediendateien auf der Festplatte Ihres Computers gespeichert. Sie können festlegen, wo die Mediendateien gespeichert werden sollen. Da Video- und Audio-Mediendateien häufig sehr groß sind, sollten Sie sich gut überlegen, wo Sie sie ablegen möchten.

Denken Sie dabei daran, dass die Mediendateien von Ihrem Camcorder oder anderen Quellen nicht in einem Projekt gespeichert werden. Die Clips in einem Projekt verweisen lediglich auf die Mediendateien, die an anderer Stelle auf Ihrer Festplatte gespeichert sind. Wenn Sie einen Clip bearbeiten, bearbeiten Sie nicht die Mediendatei, sondern nur die Informationen des Clips im Projekt. Sie arbeiten mit und schneiden Clips in Final Cut Pro, doch die zu Grunde liegenden Mediendateien bleiben unverändert auf Ihrer Festplatte erhalten.

Wenn Sie eine Final Cut Pro-Projektdatei für den Videoschnitt auf einen anderen Computer übertragen, müssen Sie auch alle Mediendateien auf das andere System übertragen. Die Verbindung zwischen den Mediendateien auf der Festplatte und den Clips in Ihrem Projekt muss bestehen bleiben. Angenommen, Sie benennen Mediendateien auf Ihrer Festplatte im Finder um. Möglicherweise müssen Sie diese Dateien zu einem späteren Zeitpunkt erneut mit den jeweiligen Clips in Ihrem Projekt verbinden. Ihre Mediendateien werden in dem als „Arbeitsvolumen“ definierten Ordner abgelegt, der beim ersten Einlesen von Medien angelegt wird. Denken Sie daran, dass es sich empfiehlt, alle Dateien für ein Projekt zentral und nicht an verschiedenen Speicherorten auf verschiedenen Volumes aufzubewahren. Mit Final Cut Pro lässt sich die Verbindung zwischen Mediendateien und Clips auf einfache Weise beibehalten, Sie sollten jedoch daran denken, dass Ihre Clips Mediendateien darstellen, die sich an anderer Stelle auf der Festplatte befinden.

Wichtige Begriffe

- *Projekt*: Ein Projekt im Fenster „Browser“ enthält die Clips, Sequenzen und Bins, die in einem Videoprojekt verwendet werden sollen.
- *Sequenz*: Eine Sequenz stellt eine chronologische Abfolge von Clips im Fenster „Timeline“ dar. Durch Doppelklicken auf ein Sequenzsymbol im Fenster „Browser“ wird diese Sequenz im Fenster „Timeline“ geöffnet.
- *Clip*: Clips werden im Fenster „Browser“ angezeigt und können dort verwaltet und anschließend in eine Sequenz geschnitten werden. Clips verweisen auf die Mediendateien, die auf der Festplatte gespeichert sind.
- *Mediendateien*: Die digitalen Dateien, die aufgenommen oder von einem Camcorder oder einem anderen Gerät übertragen werden und den Clips in Ihrem Projekt entsprechen.
- *Fenster „Viewer“*: Ein Fenster in Final Cut Pro, in dem Sie mit einem Clip arbeiten können, um In- und Out-Punkte zu setzen, den Clip abzuspielen und viele weitere Änderungen vorzunehmen, etwa Filter anwenden und Bewegungsparameter anpassen. Im Grunde genommen führen Sie Änderungen an einem Clip im Fenster „Viewer“ aus und platzieren den Clip dann in der Sequenz im Fenster „Timeline“.
- *Fenster „Timeline“*: Das Fenster „Timeline“ enthält eine Sequenz mit Clips in der Reihenfolge, in der die Clips in Ihrem Film zu sehen sein sollen. Video- und Audioclips werden in Spuren im Fenster „Timeline“ gespeichert. Sie können Clips bewegen, neu anordnen, ändern und löschen, um die chronologische Reihenfolge des Videos festzulegen.

Im nächsten Kapitel erfahren Sie Näheres über das Importieren von Videomaterial und anderen Medien in Final Cut Pro.

Importieren von Medien in Ihr Videoschnittsystem

2

Final Cut Pro bietet verschiedene Möglichkeiten, Videomaterial und andere Medien für den Videoschnitt in Ihr Final Cut Pro-System zu importieren.

Das Importieren von Medien in Ihr System wird als *Einlesen* bezeichnet. In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie eigenes Videomaterial an Final Cut Pro übertragen und sich mit den Funktionen zum Loggen und Einlesen vertraut machen. Nachdem Sie erste Erfahrung mit dem Einlesen von Beispielclips gesammelt haben, können Sie damit beginnen sich zu überlegen, wie Sie Ihre eigenes Videomaterial loggen und einlesen möchten.

Wenn Sie kein Videomaterial haben, mit dem Sie das Einlesen ausprobieren können, stellen Sie dieses Kapitel vorerst zurück. Im *Final Cut Pro 7-Benutzerhandbuch* finden Sie alle Details, die Sie später zum Einlesen Ihrer Videos benötigen.

Es gibt inzwischen ein große Anzahl unterschiedlicher Camcorder und Videoformate. Welche Einlesemethode Sie verwenden, hängt vom verwendeten Camcorder-Typ ab.

Viele standardmäßige Camcorder nehmen Video auf Band auf. Wenn Ihr Camcorder oder Videogerät mit Band arbeitet, befolgen Sie die Anleitungen im Abschnitt „Übung: Die bandbasierte Aufnahme“ auf Seite 36

Einige erweiterte Camcorder nehmen Video digital auf Speicherkarten, optischen Medien oder Festplatten auf. Möchten Sie diese Art Dateien in Final Cut Pro importieren, befolgen Sie die Anleitungen im Abschnitt „Übung: Dateibasierte Videotübertragungen“ auf Seite 43.

Übung: Die bandbasierte Aufnahme

Sie verwenden das Fenster „Loggen und Aufnehmen“, um eine Vorschau des Materials auf Ihrem Band anzusehen und es aufzunehmen. Sie können das Material auf Band mithilfe der Transportsteuerungen mit Ihrer Kamera oder dem Videogerät abspielen. Zum Aufnehmen eines Clips kennzeichnen Sie den Anfang und das Ende des Clips mit den Tasten „In-Punkt“ und „Out-Punkt“, geben Log-Infos ein und nehmen den Clip dann auf Ihre Festplatte auf.



Vorbereitende Schritte

Verbinden des Camcorders oder Videogeräts mit Ihrem Computer:

- 1 Befolgen Sie die Anleitungen im Handbuch zur Ihrem Camcorder oder Videogerät, um diesen bzw. dieses über ein FireWire- oder USB-Kabel an den Computer anzuschließen.
- 2 Schalten Sie den Camcorder oder das Videogerät ein und konfigurieren Sie die Wiedergabe-/Bearbeitungseinstellung, damit Final Cut Pro Ihr Gerät steuern und das Material aufnehmen kann.

Wenn Sie einen Camcorder oder ein Videogerät mit dem Computer verbinden, wird das Gerät von Final Cut Pro automatisch erkannt, wenn Sie das Fenster „Loggen und Aufnehmen“ öffnen.

Erstellen eines neuen Projekts für Ihr Videomaterial:

- Wählen Sie „Ablage“ > „Neues Projekt“. Der Name des Projekts lautet anfangs „Unbenanntes Projekt“ und im Fenster „Browser“ wird ein neuer Projekttitel eingeblendet. Wenn Sie das Projekt zu einem späteren Zeitpunkt sichern, können Sie es nach Wunsch benennen.

Auswählen der Option „Einfache Konfiguration“ zum Konfigurieren von Final Cut Pro für Ihr Videogerät und Ihren Camcorder:

- 1 Wählen Sie „Final Cut Pro“ > „Einfache Konfiguration“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster „Einfache Konfiguration“ das Format Ihres Materials aus dem Einblendmenü „Format“ aus. Wenn Sie einen standardmäßigen DV-Camcorder verwenden, wählen Sie je nach Region „NTSC“ oder „PAL“. Stammt das Material von einem HD-Camcorder (High Definition), wählen Sie „HD“.

- 3 Wählen Sie aus dem Einblendmenü „Einstellung“ eine einfache Konfiguration aus, die zum Format Ihres Materials passt. Wenn Sie beispielsweise einen DV-NTSC-Camcorder verwenden, wählen Sie „DV-NTSC“. Haben Sie „HD“ aus dem Einblendmenü „Format“ ausgewählt, werden im Einblendmenü „Einstellung“ einfache Konfigurationen für viele der gängigen HD-Formate aufgelistet. Wenn Sie sich unsicher sind, in welchem Format Ihr Material vorliegt, lesen Sie im Handbuch zum Camcorder nach und wählen Sie dann die passende einfache Konfiguration.
- 4 Klicken Sie auf „Verwenden“.

Auswählen eines Arbeitsvolumes für die im Projekt aufgenommenen Medien:

- 1 Wählen Sie Final Cut Pro > „Systemeinstellungen“.
- 2 Klicken Sie im Bereich „Arbeitsvolumes“ im Fenster „Systemeinstellungen“ auf „Auswählen“.
- 3 Wählen Sie den Speicherort auf der Festplatte aus, an dem die Mediendateien abgelegt werden sollen. Wählen Sie ein Volume oder einen Ordner und klicken Sie auf „Auswählen“. Im Fenster „Systemeinstellungen“ können Sie zwar viele weitere angepasste Einstellungen angeben, klicken Sie jetzt aber einfach auf „OK“, um den Speicherort festzulegen.

Zum Ausprobieren

Auswählen eines Log-Bins:

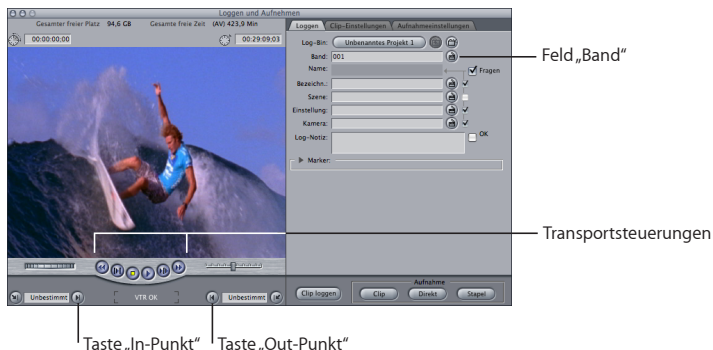
- Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Bin“, um ein neues Bin zum Ablegen von Clips zu erstellen. Benennen Sie das Bin ggf. um. Wählen Sie das Bin aus und wählen Sie „Ablage“ > „Log-Bin festlegen“.

Öffnen des Fensters „Loggen und Aufnehmen“:

- Wählen Sie „Ablage“ > „Loggen und Aufnehmen“.

Anzeigen einer Vorschau von Material auf Band:

- Verwenden Sie die Transportsteuerungen, um das Videoband abzuspielen und eine Vorschau davon anzusehen. Die Transportsteuerungen funktionieren ähnlich wie die entsprechenden Steuerelemente, die Sie bereits im Fenster „Viewer“ und „Canvas“ verwendet haben. Sie können auch die Tasten „J“, „K“ und „L“ drücken, um das Band zurückzuspulen, anzuhalten und abzuspielen.

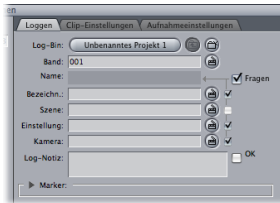


Festlegen ungefährer In- und Out-Punkte für einen aufzunehmenden Clip:

- Verwenden Sie die Transportsteuerungen, um zum Anfang eines Bandabschnitts zu wechseln, der aufgenommen werden soll. Klicken Sie auf die Taste „In-Punkt“, um einen In-Punkt zu setzen und damit den Anfang des Clips ungefähr zu kennzeichnen. Spielen Sie das Video vorwärts ab, bis Sie das Ende des Bandabschnitts erreicht haben, den Sie aufnehmen möchten. Klicken Sie auf die Taste „Out-Punkt“, um den ungefähren Out-Punkt des Clips zu setzen.

Eingeben von Log-Infos zu einem Clip:

- Geben Sie den Namen oder die Nummer eines Bands in das Feld „Band“ ein.



- Geben Sie einen kurzen, beschreibenden Clipnamen in das Feld „Beschreibung“ ein. Diese Beschreibung wird im Feld „Name“ angezeigt, wenn Sie mit der Eingabe der Beschreibung fertig sind.
- Geben Sie Angaben zu Szene, Einstellung und Kameraperspektive in die Felder „Szene“, „Einstellung“ und „Kamera“ ein. Möchten Sie bestimmte dieser Angaben nicht in die Log-Infos aufnehmen, deaktivieren Sie das entsprechende Markierungsfeld. Deaktivieren Sie z. B. das Markierungsfeld „Einstellung“, wenn Sie keine Informationen zur Einstellung in die Log-Infos aufnehmen möchten.
- Geben Sie im Feld „Log-Notiz“ nach Belieben Informationen zum Inhalt des Clips an. Haben Sie vor, den Clip in Ihrem Film zu verwenden, markieren Sie das Feld „OK“.

Aufnehmen eines einzelnen Clips:

- Nachdem Sie In- und Out-Punkte definiert und Log-Infos eingegeben haben, klicken Sie auf die Taste „Clip aufnehmen“.



Taste „Clip aufnehmen“

Final Cut Pro spult das Band zurück und nimmt das Material als eine Mediendatei auf der Festplatte auf. Der neue Clip wird im Fenster „Browser“ angezeigt.

Loggen weiterer Clips ohne Aufnahme:

- 1 Verwenden Sie die Transportsteuerungen, um In- und Out-Punkte in einem anderen Clip zu setzen, der aufgenommen werden soll.
- 2 Geben Sie Log-Infos für den Clip ein. Klicken Sie auf das Filmtafelsymbol neben einem Log-Feld, um die zuvor eingegebenen Informationen um eins zu erhöhen.
- 3 Klicken Sie auf die Taste „Clip loggen“, um die Clipinformationen im Fenster „Browser“ zu loggen, ohne die Medien auf die Festplatte aufzunehmen. Wenn das Dialogfenster „Clip loggen“ eingeblendet wird, geben Sie einen Clipnamen ein und klicken Sie auf „OK“. Final Cut Pro nimmt den Clip und die zugehörigen Log-Infos im Fenster „Browser“ auf. Das Symbol für den Clip ist mit einem roten Balken versehen, was bedeutet, dass der Clip offline ist oder noch nicht aufgenommen wurde.
- 4 Loggen Sie einen anderen Clip, indem Sie In- und Out-Punkte festlegen, Log-Infos eingeben und dann auf die Taste „Clip loggen“ klicken, um die Clip-Informationen im Fenster „Browser“ zu loggen. Wenn das Dialogfenster „Clip loggen“ eingeblendet wird, geben Sie einen Clipnamen ein und klicken Sie auf „OK“.

Stapelaufnahme mehrerer Clips gleichzeitig:

- Nehmen Sie Offline-Clips auf, indem Sie auf die Taste „Stapel aufnehmen“ klicken. Wählen Sie im Dialogfenster „Stapelaufnahme“ die Option „Alle Objekte im Log-Bin“ aus dem Einblendmenü „Aufnahme“ aus und klicken Sie dann auf „OK“. Klicken Sie im Dialogfenster „Band einlegen“ auf „Fortfahren“. Final Cut Pro spult das Band zurück und nimmt die geloggt Clips nacheinander auf.



Aufnehmen Ihres Materials als ein einzelner Clip mithilfe der Funktion „Direktaufnahme“:

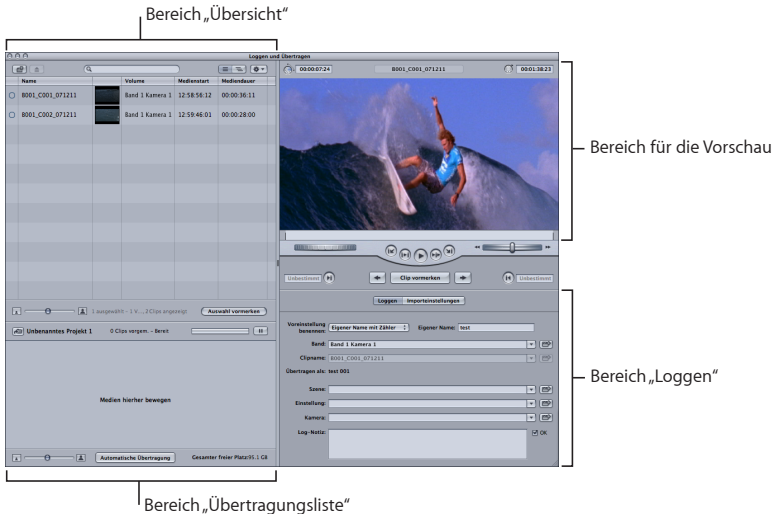
- Sie können falls gewünscht auf die Taste „Direkt“ klicken, um das gesamte Band oder einen Teil davon als Clip aufzunehmen. Nach dem Klicken auf „Direkte“ beginnt Final Cut Pro mit der Aufnahme der Medien auf dem Band. Die Aufnahme läuft entweder bis zum Ende des Bands oder bis Sie die Taste „esc“ (Escape) drücken. (Wenn Sie auf diese Weise eine lange Bandsequenz aufnehmen, können Sie den Clip später beim Schneiden in kürzere Subclips unterteilen.)



Wenn Sie Standbilder oder Audiodateien importieren möchten, lesen Sie im Abschnitt „Übung: Importieren von Standbildern und anderen Medien“ auf Seite 52 weiter.

Übung: Dateibasierte Videoübertragungen

Im Fenster „Loggen und Übertragen“ können Sie eine Vorschau dateibasierter Medien anzeigen, die auf Ihrem Computer oder einem anderen Gerät verfügbar sind. Für die Vorschau des Materials verwenden Sie die Transportsteuerungen. Möchten Sie einen Clip in Ihr Final Cut Pro-Projekt übertragen, kennzeichnen Sie Anfang und Ende des Clips mit den Tasten „In-Punkt“ und „Out-Punkt“, geben Log-Informationen ein und fügen den Clip zur Übertragungsliste hinzu, um ihn auf die Festplatte zu kopieren.



Vorbereitende Schritte

Erstellen eines neues Projekts für Ihr Videomaterial:

- Wählen Sie „Ablage“ > „Neues Projekt“. Der Name des Projekts lautet anfangs „Unbenanntes Projekt“ und im Fenster „Browser“ wird ein neuer Projekttitel eingeblendet. Wenn Sie das Projekt zu einem späteren Zeitpunkt sichern, können Sie es nach Wunsch benennen.

Auswählen einer einfachen Konfiguration zum Konfigurieren von Final Cut Pro für Ihr Videogerät und Ihren Camcorder:

- 1 Wählen Sie „Final Cut Pro“ > „Einfache Konfiguration“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster „Einfache Konfiguration“ das Format Ihres Materials aus dem Einblendmenü „Format“ aus. Stammt das Material von einem HD-Camcorder (High Definition), wählen Sie „HD“.
- 3 Wählen Sie aus dem Einblendmenü „Einstellung“ eine einfache Konfiguration aus, die zum Format Ihres Materials passt. Haben Sie beispielsweise „HD“ aus dem Einblendmenü „Format“ ausgewählt, werden im Einblendmenü „Einstellung“ einfache Konfigurationen für viele der gängigen HD-Formate aufgelistet. Wenn Sie sich unsicher sind, in welchem Format Ihr Material vorliegt, lesen Sie im Handbuch zum Camcorder nach und wählen Sie dann die passende einfache Konfiguration.
- 4 Klicken Sie auf „Verwenden“.

Auswählen eines Arbeitsvolumen für die an das Projekt übertragenen Medien:

- 1 Wählen Sie Final Cut Pro > „Systemeinstellungen“.
- 2 Klicken Sie im Bereich „Arbeitsvolumen“ im Fenster „Systemeinstellungen“ auf „Auswählen“.
- 3 Wählen Sie den Speicherort auf der Festplatte aus, an dem die Mediendateien abgelegt werden sollen. Wählen Sie ein Volume oder einen Ordner und klicken Sie auf „Auswählen“. Im Fenster „Systemeinstellungen“ können Sie zwar viele weitere angepasste Einstellungen angeben, klicken Sie jetzt aber einfach auf „OK“, um den Speicherort festzulegen.

Wichtig: Verwenden Sie als Speicherort keinen Speicherort auf der Festplatte innerhalb eines Ordners auf dem Arbeitsvolume, der bereits verwendet wird. Dies kann später zu Unklarheiten darüber führen, wo Ihre Mediendateien abgelegt sind.

Verbinden Ihres Camcorders oder Videogeräts mit dem Computer und Kopieren Ihres Materials:

- 1 Befolgen Sie die Anleitungen, die Sie mit Camcorder, Videogerät, Flash-Speicherkarte, P2-Karte oder einem anderen Gerät erhalten haben, um das Gerät an den Computer oder ein Kartenlesegerät anzuschließen. (Einige dateibasierte Camcorder nehmen Dateien möglicherweise direkt auf Festplatten auf. In diesem Fall verbinden Sie die Festplatte einfach wie jede andere Festplatte mit Ihrem Computer.)
- 2 Befolgen Sie die mit Ihrem Gerät gelieferten Anleitungen, um Ihr Material auf den Computer zu übertragen. Sie können in der Regel nur Ordner von Ihrem Gerät auf den Computer kopieren und keine einzelnen Dateien aus einem Ordner. Nachdem der Ordner mit Ihrem Material auf die Festplatte des Computers übertragen wurde, kann Final Cut Pro darauf zugreifen.

Zum Ausprobieren

Auswählen eines Log-Bins:

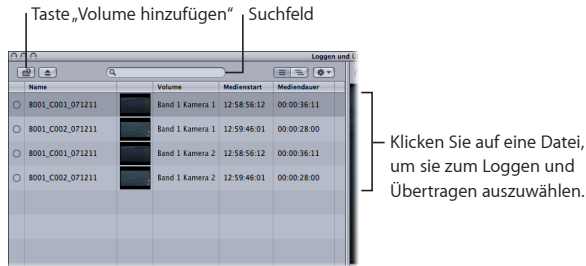
- Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Bin“, um ein neues Bin zum Ablegen von Clips zu erstellen. Benennen Sie das Bin ggf. um. Wählen Sie das Bin aus und wählen Sie „Ablage“ > „Log-Bin festlegen“.

Öffnen des Fensters „Loggen und Übertragen“:

- Wählen Sie „Ablage“ > „Loggen und Übertragen“.

Aktivieren eines Volumes:

- Klicken Sie im Bereich „Übersicht“ des Fensters „Loggen und Übertragen“ auf die Taste „Volume hinzufügen“. Wählen Sie ein beliebiges Volume aus, auf dem sich Material befindet, das Sie übertragen möchten. Klicken Sie dann auf „Öffnen“.

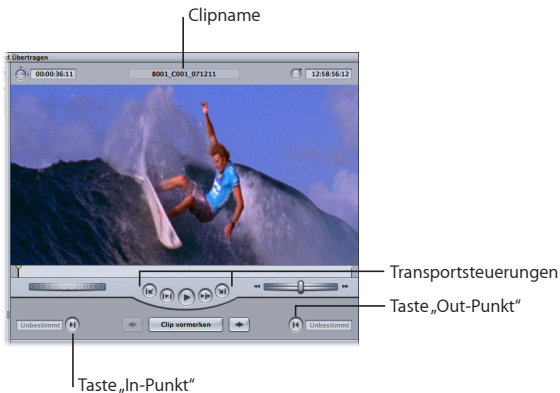


Suchen von Dateien auf aktivierten Volumes:

- Klicken Sie im Bereich „Übersicht“ auf eine Datei, um sie zum Loggen und Übertragen auszuwählen.
- Klicken Sie auf einen Spaltentitel im Bereich „Übersicht“, um die Dateien nach dieser Kategorie in auf- oder absteigender Reihenfolge zu sortieren.
- Geben Sie einen Dateinamen in ein Suchfeld ein, um Dateien mit diesem Namen zu suchen.

Anzeigen einer Vorschau von Material:

- Wählen Sie eine Datei im Bereich „Übersicht“ aus. Spielen Sie das Material mithilfe der Transportsteuerungen im Vorschaubereich ab und prüfen Sie es. Die Transportsteuerungen funktionieren ähnlich wie die entsprechenden Steuerelemente, die Sie bereits im Fenster „Viewer“ und „Canvas“ verwendet haben. Sie können auch die Tasten „J“, „K“ und „L“ drücken, um das Material zurückzuspulen, anzuhalten und abzuspielen.

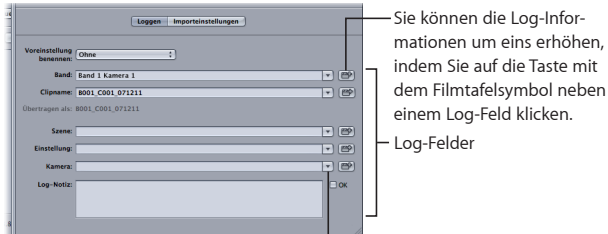


Festlegen ungefährer In- und Out-Punkte für einen Clip:

- Verwenden Sie die Transportsteuerungen, um zum Anfang eines Medienabschnitts zu wechseln, der übertragen werden soll. Klicken Sie auf die Taste „In-Punkt“, um einen In-Punkt zu setzen und damit den Anfang des Clips ungefähr zu kennzeichnen. Spielen Sie das Video ab, bis Sie das Ende des Materials erreicht haben, das Sie übertragen möchten. Klicken Sie auf die Taste „Out-Punkt“, um den ungefähren Out-Punkt des Clips zu setzen.

Loggen eines Clips:

- Geben Sie nach Belieben einen Bandnamen oder eine Bandnummer in das Feld „Band“ ein. Final Cut Pro fügt den Ordnernamen des aktivierten Volumens automatisch als Bandnamen hinzu.



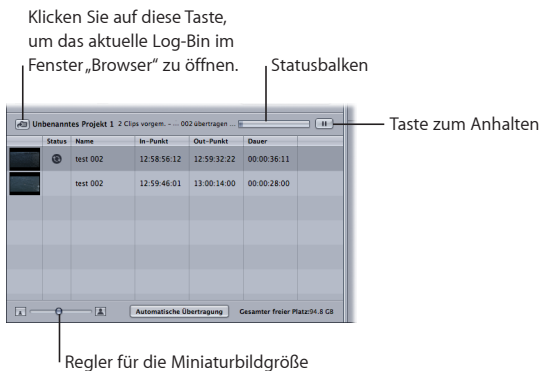
Sie können zuvor verwendete Log-Informationen aus dem Einblendmenü für automatisches Füllen schnell auswählen.

- Geben Sie einen kurzen, beschreibenden Clipnamen in das Feld „Clip-Name“ ein.

- Geben Sie Angaben zu Szene, Einstellung und Kameraperspektive in die Felder „Szene“, „Einstellung“ und „Kamera“ ein.
- Geben Sie im Feld „Log-Notiz“ nach Belieben Informationen zum Inhalt des Clips an. Haben Sie vor, den Clip in Ihrem Film zu verwenden, markieren Sie das Feld „OK“.

Hinzufügen eines Clips zur Übertragungsliste:

- Nachdem Sie Ihre Log-Infos eingegeben und In- und Out-Punkte für den Clip festgelegt haben, klicken Sie auf die Taste „Clip vormerken“, damit Final Cut Pro den Clip in die Übertragungsliste bewegt und mit der Übertragung der Datei beginnt.



Nachdem die Datei übertragen wurde, wird der neue Clip im Fenster „Browser“ angezeigt.

Loggen weiterer Clips ohne sofortiges Übertragen:

- 1 Wählen Sie einen Clip im Bereich „Übersicht“ des Fensters „Loggen und Übertragen“ aus. Legen Sie dann In- und Out-Punkte fest und geben Sie die Log-Infos für den Clip ein. Klicken Sie auf die Taste mit dem Filmtafelsymbol neben einem Log-Feld, um die zuvor eingegebenen Informationen um eins zu erhöhen.
- 2 Wählen Sie andere Clips im Bereich „Übersicht“ aus. Legen Sie In- und Out-Punkte fest und fügen Sie Log-Infos für diese Clips hinzu.
- 3 Wenn Sie Ihre geloggtten Clips schließlich übertragen möchten, wählen Sie sie im Bereich „Übersicht“ aus und bewegen Sie sie in die Übertragungsliste oder klicken Sie auf die Taste „Clip vormerken“.

Wenn Sie Standbilder oder Audiodateien importieren möchten, lesen Sie im nächsten Abschnitt „Übung: Importieren von Standbildern und anderen Medien“ weiter.

Übung: Importieren von Standbildern und anderen Medien

Sie können Standbilder und Grafikdateien in Ihre Projekte importieren und sie in Ihrer Sequenz im Fenster „Timeline“ platzieren. Sie können auch Audiodateien wie CD-Titel, Stimmaufnahmen oder Audioeffekte importieren und diese Clips in den Audiospuren des Fensters „Timeline“ platzieren. Final Cut Pro kann viele gängige Dateiformate importieren (eine vollständige Liste finden Sie im *Final Cut Pro 7-Benutzerhandbuch*). Am einfachsten prüfen Sie jedoch, ob Sie einen bestimmten Dateityp in Ihrem Projekt verwenden können, indem Sie versuchen, die Datei zu importieren. Wenn Sie Standbilder oder Audiodateien griffbereit haben, können Sie jetzt damit experimentieren, sie zu importieren.

Wichtig: Berücksichtigen Sie bei der Verwendung von Standbildern, Grafikdateien und Audiodateien in Ihren Projekten alle geltenden Urheberrechte.

Vorbereitende Schritte

Vorbereiten des Imports eines Standbilds:

- Speichern oder suchen Sie Standbilder, die Sie importieren möchten (etwa Fotos) auf Ihrem Computer. Sie können Bilder beispielsweise direkt aus Ihrem Ordner „Bilder“ importieren.

Vorbereiten des Imports einer Audiodatei:

- Legen Sie eine Audiodatei, etwa eine Audioeffekt- oder Musikdatei, auf Ihrem Computer ab. Legen Sie falls gewünscht eine Musik-CD in Ihr CD-Laufwerk ein. Wenn die CD auf dem Schreibtisch geöffnet wird, bewegen Sie einen Titel in Ihren Ordner „Musik“ (oder in einen beliebigen anderen Ordner).

Zum Ausprobieren

Importieren von Standbildern in ein Projekt:

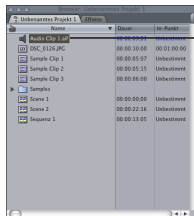
- Wählen Sie „Ablage“ > „Importieren“ > „Dateien“. Wählen Sie die Standbilddateien aus, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf „Auswählen“. Die Standbilder werden im Bereich „Übersicht“ als Clips angezeigt. Experimentieren Sie mit einem Standbildclip und bewegen Sie ihn in das Fenster „Viewer“, ändern Sie ggf. die In- und Out-Punkte und schneiden Sie das Bild dann in Ihre Sequenz im Fenster „Timeline“. Sie können den Standbildclip wie einen Videoclip im Fenster „Timeline“ bearbeiten und ändern.



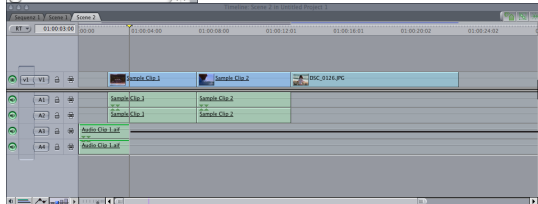
Importieren von Audiodateien in ein Projekt:

- Wählen Sie „Ablage“ > „Importieren“ > „Dateien“. Wählen Sie die Audiodateien aus, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf „Auswählen“. Die Audiodateien werden im Fenster „Browser“ als Clips mit einem Lautsprechersymbol angezeigt. Möchten Sie einen Audioclip im Fenster „Timeline“ platzieren, bewegen Sie ihn aus dem Fenster „Browser“ nach unten in die Audiospuren im Fenster „Timeline“. Probieren Sie aus, den Audioclip mit denselben Methoden wie Videoclips zu bearbeiten.

Final Cut Pro kann zwar keine MP3- oder MP4-Audiodateien direkt aus Ihrer iTunes-Mediathek importieren, Sie können aber Audiodateien als AIFF-Dateien aus iTunes exportieren und sie in Final Cut Pro importieren.



Bewegen Sie den Audioclip...



...in die Sequenz in der Timeline.

Informationen zum Einlesen von Medien und Einrichten von Projekten

Wenn Sie Material von einem Camcorder aufnehmen oder übertragen, werden die Mediendateien auf Ihrem Arbeitsvolumen gespeichert. Beim Arbeitsvolumen handelt es sich um einen Speicherort auf der Festplatte, den Sie in Final Cut Pro auswählen. Final Cut Pro lässt sich so konfigurieren, dass verschiedene Arten von Mediendateien an verschiedenen Speicherorten abgelegt werden. Sie können beispielsweise festlegen, dass Final Cut Pro Audiomediodateien an einem anderen Speicherort ablegt als Videomediodateien. Da Mediendateien relativ viel Speicherplatz benötigen, können Sie mehrere Festplatten als Arbeitsvolumen für Ihre Medien zuweisen.

Durch die Auswahl einer einfachen Konfiguration kann Final Cut Pro passend zu den Einstellungen Ihres Camcorders und zum Videoformat konfiguriert werden. Das stellt einen ersten wichtigen Schritt beim Einrichten eines neuen Projekts dar. Mit einer einfachen Konfiguration werden die Aufnahmeeinstellungen von Final Cut Pro definiert und die Sequenzeinstellungen konfiguriert, sodass Sie Ihr Material abspielen und bearbeiten können. Außerdem legt die einfache Konfiguration Ausgabeeinstellung für die Ausgabe des fertigen Videos auf Band oder in ein anderes Medienformat fest.

Sie können Clips mit unterschiedlichen Videoformaten im Fenster „Timeline“ platzieren. Auch wenn die Mehrheit Ihrer Clips im DV-Format vorliegt, können Sie beispielsweise auch DVCPRO 50- oder HD-Clips in dieselbe Sequenz bewegen. Kann Final Cut Pro einen Clip nicht in Echtzeit abspielen, ohne Bilder auszulassen, wird über dem Clip im Fenster „Timeline“ ein roter Balken angezeigt. Dieser rote Balken weist darauf hin, dass der Clip gerendert werden muss, um korrekt wiedergegeben zu werden. Sie können den Clip auswählen und einen entsprechenden Befehl verwenden, damit Final Cut Pro diesen Clip rendert.

Final Cut Pro verarbeitet den Clip dann so, dass er mit der aktuellen Sequenz wiedergegeben werden kann, und legt die gerenderten Dateien auf Ihrem Arbeitsvolumen ab. Der Nachteil hierbei ist, dass das Rendern dieser Clips einen zusätzlichen Schritt im Schnittprozess verlangt. Ändern Sie beispielsweise einen gerenderten Clip, müssen Sie ihn u. U. erneut rendern.

Durch Auswahl einer einfachen Konfiguration, die dem Großteil Ihres Videomaterials entspricht, können Sie das Rendern für die Mehrheit Ihrer Clips umgehen. Allerdings lässt es sich nicht immer vermeiden, Clips zu rendern. Wenn Sie beispielsweise einen Clip mit einem Titel überlagern, muss Final Cut Pro die Clips rendern, damit sie wie beabsichtigt angezeigt werden. Die Auswahl der passenden einfachen Konfiguration für Ihr Videomaterial ist nicht nur beim Einlesen wichtig, sondern auch zur Vereinfachung des Schnittprozesses.

Sie verwenden das Fenster „Loggen und Aufnehmen“, um bandbasiertes Material direkt von einem Camcorder oder einem anderen Gerät wie einem Videogerät aufzunehmen. Im Fenster „Loggen und Aufnehmen“ können Sie eine Vorschau der Medien auf Band ansehen, sie loggen und ungefähre In- und Out-Punkte festlegen. Anschließend nehmen Sie das Material auf, um es als Mediendateien auf Ihrer Festplatte zu speichern. Bei einem *Online*-Clip handelt es sich um einen Clip, dessen Medien aufgenommen wurden und der verwendet werden kann. Haben Sie die Medien nur geloggt, aber noch nicht aufgenommen, gilt der Clip als *offline* und kann noch nicht geschnitten werden. Clips können auch zu Offline-Clips werden, wenn sie an andere Speicherort bewegt oder umbenannt werden und Final Cut Pro sie nicht mehr finden kann. Final Cut Pro stellt leistungsstarke Funktionen zum Suchen und erneuten Verbinden von Offline-Clips bereit.

Sie verwenden das Fenster „Loggen und Übertragen“, um Material von Camcordern zu übertragen, die dateibasierte Medien aufnehmen. Sie können die Dateien direkt von einem Camcorder, einer Festplatte oder einem anderen Gerät wie einer P2-Karte übertragen. Im Fenster „Loggen und Übertragen“ können Sie eine Vorschau der digitalen Mediendateien ansehen, sie loggen und In- und Out-Punkte festlegen. Anschließend können Sie sie zur Übertragungsliste im Fenster „Loggen und Übertragen“ hinzufügen, um sie auf Ihre Festplatte zu übertragen.

Wichtige Begriffe

- *Loggen*: Durch das Loggen von Material können Sie Informationen über einen Clip aufzeichnen, die Ihnen später dabei helfen, den Clip zu identifizieren. Mithilfe des Fensters „Loggen und Aufnehmen“ oder „Loggen und Übertragen“ können Sie Informationen über den Clip, u. a. Bandname, Clipname oder Beschreibung, und weitere Informationen wie Shot- oder Einstellungsnummer, Notizen und mehr aufnehmen. Sie können auch ungefähre In- und Out-Punkte für den Clip festlegen, die Sie später beim Videoschnitt präzise anpassen können.
- *Einlesen*: *Einlesen* bezeichnet den Vorgang, Medien für Ihr Final Cut Pro-System zur Verfügung zu stellen. Zum Einlesen gehört die Aufnahme bandbasierten Materials, die Übertragung dateibasierten Materials und der Import von Dateien wie Audio- oder Grafikdateien in Final Cut Pro.
- *Aufnehmen*: Wenn Sie auf eine Aufnahmetaste im Fenster „Loggen und Aufnehmen“ klicken, greift Final Cut Pro auf Ihr Videoband zu und nimmt die bandbasierten Medien auf Ihrem Computer auf. Die Mediendateien werden auf dem Arbeitsvolumen abgelegt und ein entsprechender Clip wird im Fenster „Browser“ angezeigt.

- *Übertragen:* Wenn Sie dateibasierte Medien in die Übertragungsliste im Fenster „Loggen und Übertragen“ bewegen, greift Final Cut Pro auf Ihre dateibasierten Medien zu und überträgt diese auf Ihren Computer. Die Mediendateien werden auf dem Arbeitsvolumen abgelegt und ein entsprechender Clip wird im Fenster „Browser“ angezeigt.
- *Importieren:* Wenn Sie eine Datei auf Ihrem Computer in Final Cut Pro importieren, greift Final Cut Pro auf die Mediendatei auf dem Computer zu und im Fenster „Browser“ wird ein entsprechender Clip angezeigt.
- *Direktaufnahme:* Mit der Direktaufnahme wird Ihr bandbasiertes Material ab einem beliebigen Punkt auf dem Band automatisch aufgenommen. Die Aufnahme läuft bis zum Ende des Bands oder bis Sie die Aufnahme durch Drücken der Taste „esc“ beenden. Das aufgenommene Material wird als ein einziger Clip gespeichert. Anschließend können Sie den Clip mithilfe von Final Cut Pro-Befehlen und -Schnittfunktionen in kleinere Subclips unterteilen. Somit müssen Sie bei Verwendung der Direktaufnahme nicht mehr viele einzelne Clips als Vorschau ansehen und loggen.
- *Stapelaufnahme:* Nachdem Sie eine Reihe von Clips aus Ihren Medien geloggt haben, kann Final Cut Pro Ihr Band durchsuchen und die Mediendateien nacheinander auf der Festplatte des Computers aufnehmen. Die Stapelaufnahme von Clips stellt eine effiziente Alternative zum Loggen und Aufnehmen einzelner Clips dar.

Als nächstes erfahren Sie, wie Sie das Fenster „Viewer“ verwenden und lernen weitere Funktionen in diesem Fenster kennen.

Vorbereiten von Clips im Fenster „Viewer“

3

Im Fenster „Viewer“ können Sie einzelne Clips Ihrer Projekte auf effiziente Weise prüfen und bearbeiten.

In diesem Kapitel werden Sie einige wichtige Funktionen des Fensters „Viewer“ kennenlernen.

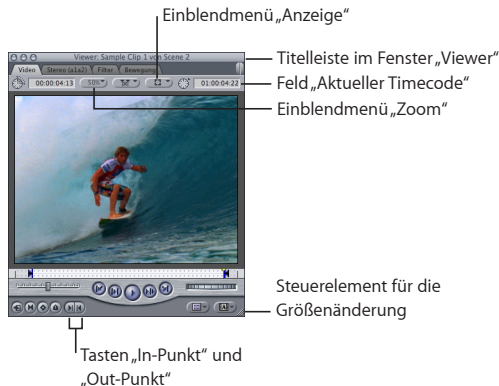
Übung: Experimentieren mit dem Fenster „Viewer“

Im Fenster „Viewer“ arbeiten Sie mit einzelnen Clips. Hier können Sie das Aussehen Ihrer Clips auf dem Bildschirm auf komfortable Weise festlegen und anpassen. Darüber hinaus können Sie die Darstellung Ihrer Clips im Fenster „Viewer“ an Ihre individuelle Arbeitsweise anpassen.



Vorbereitende Schritte

- 1 Klicken Sie im Fenster „Browser“ auf den Titel des Projekts, in dem sich Ihre Beispielclips befinden. Bewegen Sie einen Clip aus dem Fenster „Browser“ in das Fenster „Viewer“.



- 2 Legen Sie mithilfe der Tasten „In-Punkt“ und „Out-Punkt“ den In- und den Out-Punkt für den Clip fest.

In der Abbildung oben sehen Sie die Komponenten des Fensters „Viewer“, die Sie als Nächstes ausprobieren werden.

Zum Ausprobieren

Ändern der Position des Fensters „Viewer“:

- Bewegen Sie die Titelleiste des Fensters „Viewer“, um das Fenster an eine andere Position auf dem Bildschirm zu verschieben.

Ändern der Größe des Fensters „Viewer“:

- Bewegen Sie das Steuerelement für die Größenänderung rechts unten im Fenster „Viewer“, um die Fenstergröße zu ändern.

Öffnen mehrerer Clips (jeweils in einem separaten Fenster „Viewer“):

- 1 Wählen Sie einen weiteren Clip im Fenster „Browser“ aus.
- 2 Wählen Sie „Anzeigen“ > „Clip in neuem Fenster öffnen“.

Sie können diesen Befehl auch verwenden, um Clips im Fenster „Timeline“ in einem separaten Fenster zu öffnen.

- 3 Wählen Sie einen Clip im Fenster „Timeline“ aus und anschließend „Anzeigen“ > „Clip in neuem Fenster öffnen“.

Schließen des Fensters „Viewer“:

- Klicken Sie auf das Schließfeld oben links im Fenster „Viewer“. Schließen Sie alle geöffneten Fenster „Viewer“ bis auf eines. Wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Standard“, um das Fenster „Viewer“ wieder als Teil der standardmäßigen Fensteranordnung anzuzeigen.

Einblenden des Titelbereichsrahmens:

- Wählen Sie zuerst „Überlagerungen anzeigen“ und anschließend „Titelbereichsrahmen“ aus dem Einblendmenü „Anzeige“ aus. Die blauen Linien, die auf dem Clip eingeblendet werden, zeigen die standardmäßigen Begrenzungen des Anzeigebereichs und geben an, innerhalb welchen Bereichs Sie Titel platzieren können, damit diese auf den meisten Monitoren und Bildschirmen vollständig sichtbar sind und nicht abgeschnitten werden.

Anzeigen von Timecode-Überlagerungen:

- Wählen Sie „Timecode-Überlagerungen anzeigen“ aus dem Einblendmenü „Anzeige“ aus. Ändern Sie den In- und Out-Punkt, um zu sehen, wie sich die Timecode-Überlagerungen ändern.

Deaktivieren der Anzeige der Überlagerungen:

- Wählen Sie erneut „Überlagerungen anzeigen“ aus dem Einblendmenü „Anzeige“ aus, um die Anzeige von Überlagerungen wieder zu deaktivieren.

Öffnen des Timecode-Viewer:

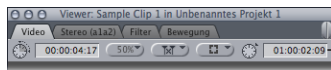
- Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Timecode-Viewer“, um den Timecode-Viewer zu öffnen. Spielen Sie den Clip im Fenster „Viewer“ ab, um zu sehen, wie sich der Timecode-Viewer verändert. Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Timecode-Viewer“ erneut aus, um den Timecode-Viewer wieder auszublenden.

Platzieren der Abspielposition an einem In-Punkt, an einem Out-Punkt oder am Medien-Ende des Clips:

- Drücken Sie die Aufwärts- bzw. Abwärtspfeiltaste, um die Abspielposition innerhalb des Clips vorwärts oder rückwärts zu bewegen.

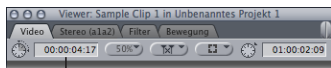
Platzieren der Abspielposition an einem bestimmten Bild innerhalb eines Clips mithilfe eines Timecode-Werts:

- Geben Sie im Feld „Aktueller Timecode“ einen Timecode-Wert ein, der einer bestimmten Stelle innerhalb des Clips entspricht. Verwenden Sie für den Timecode das Format 00:00:00:00 (Stunden: Minuten: Sekunden: Bilder). Sie können auch nur einen Wert für die Sekunden und die Bilder (Frames) eingeben. Für das Bild mit dem Timecode 3 Sekunden und vier Bilder würden Sie beispielsweise „03:04“ eingeben und die Eingabetaste drücken. (Final Cut Pro nimmt für die Stunden und Minuten jeweils den Wert 00 an.) Experimentieren Sie mit verschiedenen Timecode-Werten, um sich mit der Funktionsweise vertraut zu machen.



Ändern der Clipdauer durch Eingeben der Dauer als Timecode-Wert:

- Geben Sie einen Timecode-Wert ein, um die Länge des Clips anzugeben. Soll der Clip eine Länge von 3 Sekunden und vier Bildern haben, würden Sie beispielsweise „03:04“ eingeben und die Eingabetaste drücken. (Final Cut Pro nimmt für die Stunden und Minuten jeweils den Wert 00 an.) Der Out-Punkt des Clips ändert sich entsprechend der eingegebenen Cliplänge. Durch Drücken der Tastenkombination „Befehl-Z“ können Sie die Änderung rückgängig machen.



Hinzufügen von Markern, um bestimmte Punkte innerhalb eines Clips zu markieren:

- Platzieren Sie die Abspielposition im Fenster „Viewer“ an der Stelle, an der ein Marker eingefügt werden soll, und klicken Sie auf die Taste „Marker hinzufügen“. Fügen Sie mehrere Marker ein, um bestimmte Stellen innerhalb des Clips zu markieren.



Taste „Marker hinzufügen“

Navigieren zwischen den Markern:

- Drücken Sie die Tastenkombination „Umschalt–Aufwärtspfeil“, um die Abspielposition zum vorherigen Marker zu bewegen.
- Drücken Sie die Tastenkombination „Umschalt–Abwärtspfeil“, um die Abspielposition zum nächsten Marker zu bewegen.

Löschen von Markern:

- Platzieren Sie die Abspielposition auf einem Marker und wählen Sie „Markieren“ > „Marker“ > „Löschen“. Probieren Sie das Hinzufügen und Löschen weiterer Marker aus. Wählen Sie „Markieren“ > „Marker“ > „Alle löschen“, um alle Marker zu löschen, nachdem Sie sich mit dem Hinzufügen und Löschen von Markern vertraut gemacht haben.

Übung: Ändern von Clips im Fenster „Viewer“

Nachdem Sie einen Clip im Fenster „Viewer“ geöffnet haben, können Sie ihn an eine andere Stelle auf dem Bildschirm bewegen, vergrößern, verkleinern oder drehen, um den Clip in einem anderen Winkel anzuzeigen. Für diese Art von Änderungen wechseln Sie in den Drahtmodellmodus.

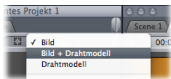
Vorbereitende Schritte

- 1 Klicken Sie im Fenster „Timeline“ gegebenenfalls auf den Titel „Scene 2“, um die Sequenz mit Ihrem Beispielmaterial zu öffnen.
- 2 Wählen Sie im Fenster „Timeline“ einen Clip durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.
- 3 Wählen Sie einen Zoomfaktor von 25 % aus dem Einblendmenü „Zoom“ aus, um den Clip so zu verkleinern, dass er kleiner ist als der im Fenster „Viewer“ gezeigte.

Zum Ausprobieren

Anzeigen eines Clips im Drahtmodellmodus:

- Wählen Sie die Option „Bild + Drahtmodell“ aus dem Einblendmenü „Anzeige“ im Fenster „Viewer“ aus. Das Bild wird mit diagonalen Linien und Aktivpunkten an den Ecken angezeigt.



Wichtig: In Abhängigkeit von der Verarbeitungsleistung Ihres Computers ist Final Cut Pro in der Lage, Ihre Änderungen sofort abzuspielen. In einigen Fällen wird jedoch im Fenster „Timeline“ eine rote Linie angezeigt, oder es wird im Fenster „Viewer“ bzw. „Canvas“ eine Meldung eingeblendet, die darauf hinweist, dass Final Cut Pro die Änderungen ohne Rendern nicht wiedergeben kann. Wird eine rote Linie angezeigt, sollten Sie die Tastenkombination „Wahl-R“ drücken, um die Änderungen zu rendern.

Ändern der Clipposition:

- Platzieren Sie den Zeiger über dem Bild im Fenster „Viewer“ und bewegen Sie das Bild nach links oder rechts an eine andere Position. Spielen Sie den Clip ab, um die Auswirkungen der Positionsänderung zu sehen.

Vergrößern oder Verkleinern der Clipanzeige auf dem Bildschirm:

- Bewegen Sie einen Eckpunkt des Clips, um ihn zu vergrößern oder zu verkleinern. Durch das Ändern der Größe wird ein bestimmter Ausschnitt des Clips vergrößert bzw. verkleinert. Ändern Sie die Position des Clips, um den Bildausschnitt anzupassen. Spielen Sie den Clip ab, um die Auswirkungen Ihrer Änderungen zu sehen. Experimentieren Sie mit dem Vergrößern und Verkleinern von Clips und mit dem Ändern der Anzeigeposition.

Drehen eines Clips um einen bestimmten Winkel:

- Bewegen Sie den Zeiger auf die blaue Linie in der Ecke eines Clips, bis ein gebogener Zeiger angezeigt wird. Bewegen Sie nun die Ecke des Clips, um den Clip zu drehen. Experimentieren Sie mit dem Drehen des Clips und dem Ändern der Clipposition, um die Anzeige auf dem Bildschirm zu ändern.

Übung: Erstellen eines Titelclips

Sie können bei Bedarf in Ihrem Film Titel anzeigen, indem Sie die Clips mit diesen Titeln überlagern. Für die Titel stehen zahlreiche Schriften, Schriftgrößen und Schriftstile sowie Farben und andere Anzeigeeoptionen zur Verfügung.

Zum Ausprobieren

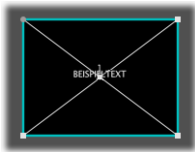
Erstellen eines Titelclips im Fenster „Viewer“:

- Wählen Sie „Text“ > „Text“ aus dem Einblendmenü „Generator“ aus.



Einblendmenü „Generator“

Im Fenster „Viewer“ wird ein Beispieltext angezeigt. Sie können den Text mithilfe der Steuerelemente für den Titeltext ändern.



Experimentieren mit den Steuerelementen für Titeltext:

- Klicken Sie im Fenster „Viewer“ auf den Titel „Einstellungen“, um die Steuerelemente für den Titeltext anzuzeigen.
- Wählen Sie den Beispieltext im Feld „Text“ aus und geben Sie einen beliebigen Text ein.

- Wählen Sie eine Schrift aus dem Einblendmenü „Schrift“ aus.
- Stellen Sie mithilfe der Steuerelemente für „Größe“ die gewünschte Schriftgröße ein.
- Wählen Sie durch Doppelklicken auf die Pipette eine Textfarbe aus. Wählen Sie im daraufhin angezeigten Farbrad die gewünschte Farbe aus und klicken Sie anschließend auf „OK“. Klicken Sie auf den Titel „Video“, um den Beispieltext auf dem Bildschirm anzuzeigen.



Feld für die Textfarbe

- Legen Sie im Feld „Timecode-Dauer“ oben links im Fenster „Viewer“ fest, dass der Titelclip 3 Sekunden dauern soll.

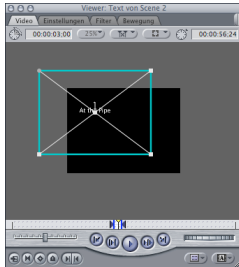
Einfügen eines Titelclips in Ihre Sequenz:

- Klicken Sie auf das Fenster „Timeline“ und drücken Sie die Taste „Anfang“, um die Abspielfposition an den Anfang der Sequenz zu bewegen. Bewegen Sie den Titelclip aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Einfügen“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“. Sollten sich in Ihrer Sequenz Lücken (Gaps) befinden, löschen Sie diese, indem Sie jede einzelne Lücke durch Klicken auswählen und anschließend die Rückschritttaste drücken. Drücken Sie die Taste „Anfang“ und spielen Sie die Sequenz ab, um den neuen Titel zu sehen.

Hinweis: Wird im Fenster „Timeline“ eine rote Linie über Clips in Ihrer Sequenz angezeigt, sollten Sie die Tastenkombination „Wahl-R“ drücken, um die Clips für die Wiedergabe zu rendern.

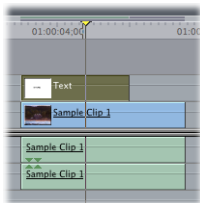
Ändern der Titelposition:

- 1 Wählen Sie den Titelclip im Fenster „Timeline“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.
- 2 Bewegen Sie den Titeltext im Fenster „Viewer“ an eine andere Position. Experimentieren Sie mit dem Ändern der Textposition. Sie können auch die anderen Steuerelemente im Bereich „Einstellungen“ ausprobieren und das Aussehen des Titels ändern.



Überlagern eines Clips durch einen Titelclip:

- 1 Bewegen Sie den Titelclip im Fenster „Timeline“ an den Filmanfang auf „Sample Clip 1“.



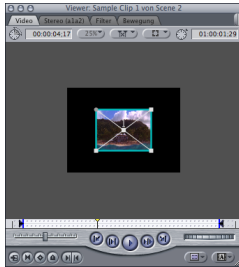
- 2 Platzieren Sie die Abspielposition über der Lücke am Anfang des Films und wählen Sie „Sequenz“ > „Gap schließen“.
- 3 Drücken Sie die Tastenkombination „Wahl-R“, um die Clips zu rendern (falls über den Clips eine rote Linie angezeigt wird).
- 4 Spielen Sie den Film ab, um zu prüfen, wie der überlagernde Titel aussieht.

Anpassen der Titelposition an den Hintergrundclip:

- 1 Platzieren Sie im Fenster „Timeline“ die Abspielposition im Titelclip, damit Sie den Titel im Fenster „Canvas“ sehen können.
- 2 Wählen Sie den überlagernden Titelclip im Fenster „Timeline“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.
- 3 Bewegen Sie den Text im Fenster „Viewer“ an eine Position, an der der Titel vor dem verwendeten Hintergrundclip gut aussieht. Mithilfe des Bereichs „Einstellungen“ können Sie gegebenenfalls weitere Änderungen vornehmen.
- 4 Klicken Sie auf das Fenster „Timeline“, um es zum aktiven Fenster zu machen. Drücken Sie anschließend die Tastenkombination „Wahl-R“, um den Clip gegebenenfalls zu rendern.
- 5 Spielen Sie den Film ab, um die vorgenommenen Änderungen zu sehen.

Paralleles Anordnen von Titel und Clip:

- 1 Bewegen Sie die Abspielposition im Fenster „Timeline“ zum Titelclip.
- 2 Wählen Sie im Fenster „Timeline“ den Beispielclip „Sample Clip 1“ (dies ist der Hintergrundclip) durch Doppelklicken aus, damit er im Fenster „Viewer“ geöffnet wird.
- 3 Bewegen Sie die Ecke von „Sample Clip 1“, um die Clipgröße so zu verringern, dass der Clip kleiner ist als der Anzeigebereich (wie auf der folgenden Abbildung dargestellt).



- 4 Bewegen Sie den Clip nach links oder rechts an eine andere Position, damit auf dem Bildschirm ein leerer Bereich zur Verfügung steht.
- 5 Wählen Sie den überlagernden Titelclip im Fenster „Timeline“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.
- 6 Bewegen Sie den Text im Fenster „Viewer“ an eine geeignete Position neben den Hintergrundclip. Passen Sie die Textgröße an den im Anzeigebereich verfügbaren Platz an.
- 7 Drücken Sie die Tastenkombination „Wahl-R“, um die geänderten Clips zu rendern (falls erforderlich).
- 8 Spielen Sie den Film im Fenster „Timeline“ ab, um die Änderung am Titel zu sehen. Experimentieren Sie mit dem Ändern der Position und mit der Änderung der Größe des Titels und des Hintergrundclips.

Übung: Ändern der Clips im Zeitverlauf

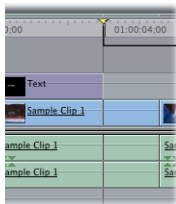
Die Änderungen, die Sie an den Clips und Titeln vorgenommen haben, können auch so definiert werden, dass sie im Zeitverlauf auftreten, also während der Wiedergabe des Films. Es wäre beispielsweise denkbar, dass sich ein Clip über den Bildschirm bewegt oder ein Titel eingeblendet und anschließend wieder ausgeblendet wird. Mit Final Cut Pro können Sie die unterschiedlichsten Änderungen im Zeitverlauf vornehmen.

Sie definieren die Änderungen in einem Clip, indem Sie die Bilder angeben, bei denen die Änderung auftreten soll. Diese Bilder werden *Keyframes* genannt. Sie setzen also beispielsweise einen Keyframe, wenn der Bewegungseffekt in einem Clip beginnen soll, und setzen einen zweiten Keyframe an der Stelle im Zeitverlauf, an der die Bewegung enden soll. Sie werden nun einige Keyframes setzen, um sich mit deren Funktionsweise vertraut zu machen.

Zum Ausprobieren

Setzen von Keyframes und Skalieren eines Clips:

- 1 Bewegen Sie die Abspielposition im Fenster „Timeline“ ans Ende des Titelclips. Wählen Sie anschließend im Fenster „Timeline“ den Beispielclip „Sample Clip 1“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.



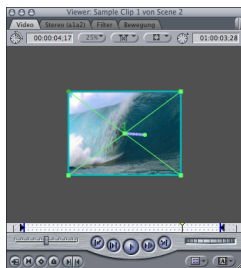
Platzieren Sie die Abspielposition hier.

- 2 Klicken Sie auf die Taste „Bewegungs-Keyframe hinzufügen“. In diesem Fall markiert der Keyframe die Stelle, an der die Clips ihre Größe ändern.

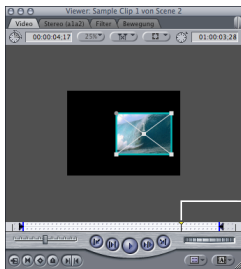


Taste „Bewegungs-Keyframe hinzufügen“

Das Drahtmodell und die Aktivpunkte des Clips im Fenster „Viewer“ werden nun grün angezeigt, um den neuen Keyframe zu kennzeichnen.

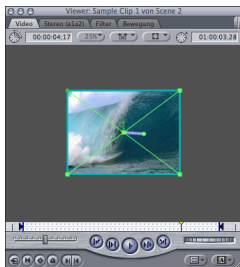


- 3 Bewegen Sie die Abspielposition im Fenster „Viewer“ bis zu dem Bild, bei dem die Größenänderung enden soll. In unserem Beispiel würden Sie die Abspielposition etwa bis zu der in der folgenden Abbildung zu sehenden Stelle bewegen. Bei diesem Bild soll der Clip seine neue Größe erreicht haben.



Bewegen Sie die Abspielposition etwa auf diese Position.

- 4 Klicken Sie auf die Taste „Bewegungs-Keyframe hinzufügen“, um einen weiteren Keyframe zu setzen.
- 5 Ändern Sie die Größe des Clips und seine Position so, dass er den normalen Anzeigebereich vollständig ausfüllt.



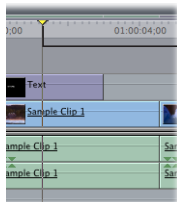
- 6 Spielen Sie den Clip im Fenster „Viewer“ ab, um die Größenänderung im Zeitverlauf zu sehen.

Navigieren zwischen den Keyframes im Fenster „Viewer“:

- Ist das Fenster „Viewer“ aktiv, können Sie die Abspielposition durch Drücken der Tastenkombination „Umschalt-K“ bzw. „Wahl-K“ von einem Keyframe zum nächsten bewegen. Mithilfe dieser Tastenkombinationen können Sie Keyframes schnell finden und die vorhandenen Keyframes nacheinander ansteuern.

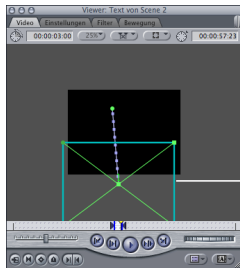
Bewegen eines Clips im Zeitverlauf:

- Bewegen Sie die Abspielposition im Fenster „Timeline“ etwa in die Mitte des Titelclips.



Platzieren Sie die
Abspielposition hier.

- Wählen Sie den Titelclip durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.
- Klicken Sie auf die Taste „Bewegungs-Keyframe hinzufügen“, um einen Keyframe hinzuzufügen.
- Drücken Sie die Abwärtspfeiltaste, um die Abspielposition zum Out-Punkt des Titelclips zu bewegen. An dieser Stelle soll die Bewegung des Texts enden.
- Drücken Sie die Tastenkombination „ctrl-K“, um einen weiteren Keyframe zu setzen. Bewegen Sie den Titelclip über den Bildschirmhintergrund hinaus.



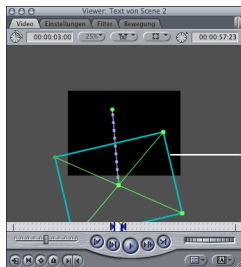
Bewegen Sie den Titelclip
aus dem Bildschirm heraus.

- 6 Drücken Sie die Aufwärtspfeiltaste, um die Abspielposition an den Beginn des Clips zu bewegen. Spielen Sie den Clip ab, um die Textbewegung im Zeitverlauf zu sehen. Klicken Sie auf das Fenster „Timeline“, um es zum aktiven Fenster zu machen. Drücken Sie die Tastenkombination „Wahl-R“, um die geänderten Clips zu rendern (falls erforderlich), und spielen Sie die Sequenz ab.
- 7 Drücken Sie im Fenster „Viewer“ die Tastenkombination „Umschalt-K“ oder „Wahl-K“, um die Abspielposition vor- oder rückwärts zum letzten Keyframe zu bewegen. Ändern Sie nun die Position des Texts. Spielen Sie den Clip ab, um die Auswirkungen Ihrer Änderung zu sehen.

Drehen eines Clips im Zeitverlauf:

- 1 Drücken Sie die Tastenkombination „Umschalt-K“ bzw. „Wahl-K“, wenn der Titelclip im Fenster „Viewer“ geöffnet ist und das Fenster „Viewer“ das aktive Fenster ist, um die Abspielposition zum letzten Keyframe zu bewegen. Dies ist der Keyframe, bei dem die Textbewegung endet.

- 2 Platzieren Sie den Zeiger des Werkzeugs „Auswahl“ über einer Ecke des Drahtmodells für den Titelclip. Sobald der Zeiger zu einem gebogenen Zeiger wird, können Sie den Clip bei gedrückter Maustaste in den gewünschten Winkel drehen.

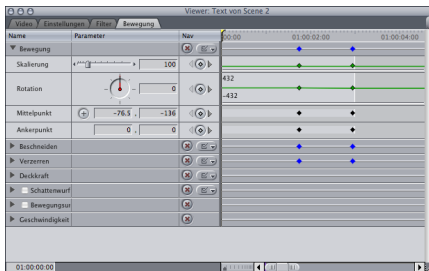


Bewegen Sie den Zeiger bei gedrückter Maustaste, um das Drahtmodell zu drehen.

- 3 Klicken Sie auf das Fenster „Timeline“, um es zum aktiven Fenster zu machen. Drücken Sie die Taste „Anfang“, rendern Sie die Clips (falls erforderlich) und spielen Sie die Sequenz ab, um die Drehbewegung des Clips im Zeitverlauf zu sehen.
- 4 Platzieren Sie nun die Abspielposition über dem letzten Keyframe und drehen Sie den Clip in beliebigen Winkeln, um weiter mit dieser Funktion zu experimentieren. Spielen Sie den Clip ab.

Ändern der Deckkraft eines Clips im Zeitverlauf:

- 1 Achten Sie darauf, dass der Titelclip im Fenster „Viewer“ geöffnet ist, und klicken Sie auf den Titel „Bewegung“, um die Steuerelemente für die Bewegungseinstellungen anzuzeigen. Bewegen Sie die in der folgenden Abbildung gezeigte Ecke, um das Fenster „Viewer“ zu erweitern. Bei den nun angezeigten Optionen handelt es sich um alle Parameter, mit denen die Art und Weise, wie ein Clip angezeigt wird, geändert und festgelegt werden kann.



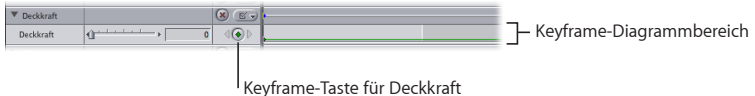
Bewegen Sie dieses Element, um die Fenstergröße zu ändern.

- 2 Klicken Sie auf das Dreiecksymbol neben dem Parameter „Deckkraft“, geben Sie im Feld „Deckkraft“ den Wert „0“ (Null) ein und drücken Sie den Zeilenschalter, um den Text transparent darzustellen. Klicken Sie im Fenster „Viewer“ auf den Titel „Video“. Der Text ist nun unsichtbar (Sie sehen nur noch das blaue Drahtmodell).

Geben Sie hier „0“ (Null) ein und drücken Sie den Zeilenschalter.



- 3 Klicken Sie wieder auf den Titel „Bewegung“. Neben jedem Parameter befindet sich ein Keyframe-Diagrammbereich, der die Dauer des Clips darstellt. Sie können in diesem Keyframe-Diagrammbereich Keyframes hinzufügen, um bestimmte Parametereinstellungen im Zeitverlauf zu ändern.
- 4 Machen Sie das Fenster „Viewer“ zum aktiven Fenster und drücken Sie die Taste „Anfang“, um die Abspielposition im Keyframe-Diagrammbereich an den Anfang des Clips zu bewegen. Klicken Sie anschließend auf die Keyframe-Taste für den Parameter „Deckkraft“, um einen Keyframe hinzuzufügen.



- 5 Drücken Sie die Rechtspfeiltaste 15 mal, um die Abspielposition 15 Bilder vorwärts zu bewegen. An dieser Stelle soll der Text vollständig sichtbar sein. Klicken Sie erneut auf die Keyframe-Taste für den Parameter „Deckkraft“, um einen zweiten Keyframe hinzuzufügen. Bewegen Sie den Schieberegler für die Deckkraft auf den Wert 100. Der Keyframe-Diagrammbereich müsste nun ähnlich wie in der folgenden Abbildung dargestellt aussehen:

Die Deckkraft wird hier erhöht.



- 6 Klicken Sie im Fenster „Viewer“ auf den Titel „Video“ und spielen Sie den Clip ab, um das Einblenden des Texts im Zeitverlauf zu sehen.

Sie können auch festlegen, dass der Clip vollständig ausgeblendet wird, indem Sie zwei weitere Keyframes setzen.

- 7 Klicken Sie auf den Titel „Bewegung“ und anschließend auf den Keyframe-Diagrammbereich, um die Abspielposition am Ende des Clips zu platzieren. Klicken Sie anschließend auf die Keyframe-Taste, um einen weiteren Keyframe zu setzen.

Fügen Sie hier einen Keyframe hinzu.



- 8 Drücken Sie die Abwärtspfeiltaste, um die Abspielposition ans Ende des Clips zu bewegen, und setzen Sie einen weiteren Keyframe. Legen Sie für die Deckkraft den Wert „0“ (Null) fest. Der Keyframe-Diagrammbereich müsste nun ähnlich wie in der folgenden Abbildung aussehen:



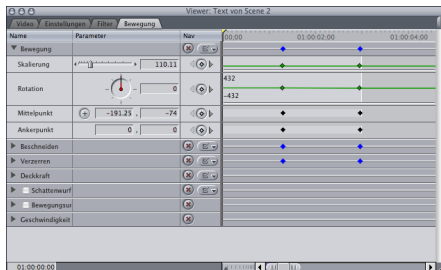
Fügen Sie hier einen letzten Keyframe hinzu.

- 9 Wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Standard“, um die Größe des Fensters anzupassen.

- 10 Drücken Sie die Tastenkombination „Wahl-R“, um die Clips zu rendern. Spielen Sie anschließend die Sequenz im Fenster „Timeline“ ab, um zu sehen, wie der Text anhand der von Ihnen gesetzten Keyframes eingeblendet und wieder ausgeblendet wird. Experimentieren Sie noch weiter, indem Sie die Keyframes und die Einstellungen für den Parameter „Deckkraft“ ändern.

Bewegungsparameter

In der vorangegangenen kurzen Einführung haben Sie einige der Änderungen kennengelernt, die Sie im Fenster „Viewer“ vornehmen können. Im Bereich „Bewegung“ stehen Ihnen jedoch noch zahlreiche weitere Optionen zur Verfügung.



Wenn Sie die Bewegungseinstellungen für einen Clip anpassen, können Sie seine geometrischen Eigenschaften nahezu beliebig ändern und den Clip bewegen, verkleinern, vergrößern, drehen oder verzerren. Sie können diese Optionen mithilfe von Keyframes unabhängig voneinander im Zeitverlauf ändern und auf diese Weise professionelle Effekte erzeugen und eindrucksvolle Anpassungen an Ihren Clips vornehmen.

In der Regel werden Keyframes paarweise gesetzt. Ein Keyframe wird als Ankerpunkt am Anfang der Änderung gesetzt und ein weiterer Keyframe am Ende der Änderung (hier wird der endgültige Parameterwert angegeben).

Sie können Keyframes im Keyframe-Diagrammbereich hinzufügen, indem Sie auf die Keyframe-Taste für den betreffenden Parameter klicken.



Befindet sich die Abspielposition momentan auf einem Keyframe, wird der Keyframe entfernt, wenn Sie auf die Keyframe-Taste klicken. Mit den Pfeiltasten auf beiden Seiten der Keyframe-Taste kann die Abspielposition vorwärts bzw. rückwärts zum nächsten Keyframe bewegt werden.

Nach dem Hinzufügen von Keyframes zu einem Clip werden diese im Keyframe-Diagrammbereich in Form kleiner Rauten angezeigt, die die Position der Keyframes markieren. Sie können diese Rauten an andere Positionen innerhalb des Keyframe-Diagrammbereichs bewegen, um den Effekt zu ändern.

Beim Hinzufügen von Keyframes bestimmt die Anzahl der Bilder zwischen zwei Keyframes die Geschwindigkeit der Änderung. Je mehr Bilder also zwischen zwei Keyframes liegen, desto langsamer erfolgt die Änderung. Keyframes, die im Abstand weniger Bilder gesetzt werden, erzeugen schnelle Bewegungsänderungen.

Wichtige Begriffe

- *Modus „Bild“*: Die Videoinhalte eines Clips werden während der Wiedergabe im Fenster „Viewer“ angezeigt. Während Sie an einem Clip arbeiten, können Sie die Anzeige so ändern, dass der Clip vergrößert oder verkleinert dargestellt wird.
- *Modus „Bild + Drahtmodell“*: Die Videoinhalte eines Clips werden im Fenster „Viewer“ innerhalb eines Auswahlrahmens (Drahtmodell) mit Aktivpunkten angezeigt. In diesem Anzeigemodus können Sie die Clipanzeige ändern, den Clip an eine neue Position bewegen oder drehen und sogar Keyframes hinzufügen und die Clipparameter animieren.
- *Titelbereichsrahmen*: In diesem Anzeigemodus im Fenster „Viewer“ wird um den Clip ein Titelbereichsrahmen angezeigt. Innerhalb dieses Rahmens sind Titeleinblendungen auf einem gängigen Videomonitor auf jeden Fall sichtbar. Wenn Sie Text innerhalb dieses Rahmens platzieren, können Sie sicher sein, dass dieser Text auf den meisten Monitoren vollständig sichtbar ist.

- *Keyframe*: Bei einem Keyframe handelt es sich um ein Bild innerhalb eines Clips, das als Ankerpunkt markiert wurde, bei dem eine Änderung erfolgt. Wenn Sie an einem Clip Änderungen im Zeitverlauf vornehmen möchten, fügen Sie Keyframes hinzu, um bestimmte Bilder zu markieren, bei denen die Änderung beginnen bzw. enden soll.
- *Bereich „Bewegung“*: In diesem Bereich im Fenster „Viewer“ stehen Optionen zur Änderung eines Clips zur Verfügung. Hier können Sie unter anderem die exakte Position für einen Clip festlegen, den Clip vergrößern oder verkleinern, drehen oder seine Deckkraft ändern. Im Bereich „Bewegung“ können Sie die gewünschten Änderungen mithilfe der Parametereinstellungen exakt festlegen (im Gegensatz zum Anzeigemodus „Bild + Drahtmodell“, in dem Sie den Clip manuell bewegen bzw. ändern).

Im nächsten Kapitel erfahren Sie Näheres über das Anzeigen von Sequenzen im Fenster „Canvas“.

Arbeiten mit den Fenstern „Canvas“ und „Timeline“

4

Mithilfe der Fenster „Canvas“ und „Timeline“ können Sie die Sequenzen eines Projekts nach Ihren Vorstellungen zusammenstellen, indem Sie Clips hinzufügen, entfernen, neu anordnen oder trimmen.

Zunächst werden Sie mit den grundlegenden Videoschnittfunktionen des Fensters „Canvas“ arbeiten und anschließend mit den Clips einer Sequenz im Fenster „Timeline“ experimentieren.

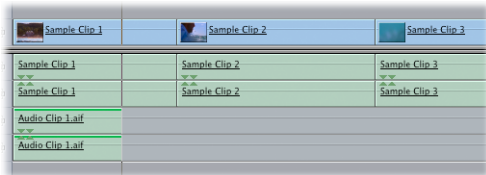
Übung: Arbeiten mit dem Fenster „Canvas“

Wie Sie bereits wissen, wird im Fenster „Canvas“ die Sequenz angezeigt, die im Fenster „Timeline“ geöffnet wurde. Im Fenster „Canvas“ können Sie Clips in Ihre Sequenz schneiden.

Vorbereitende Schritte

- 1 Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Sequenz“, um eine neue Sequenz zu erstellen. Geben Sie der Sequenz den Namen „Tracks“ und drücken Sie den Zeilenschalter.
- 2 Durch Doppelklicken auf das Symbol der Sequenz „Tracks“ im Fenster „Browser“ können Sie die neue (noch leere) Sequenz im Fenster „Timeline“ öffnen.

In den nachfolgenden Übungen können Sie Ihre Clips mehrmals in das Fenster „Timeline“ bewegen, damit eine längere Sequenz entsteht, mit der experimentiert werden kann. Sie können auch die Beispielclips „Sample Clip 1“, „Sample Clip 2“, „Sample Clip 3“ und „Audio Clip 1“ in das Fenster „Timeline“ bewegen (wie in der folgenden Abbildung dargestellt):

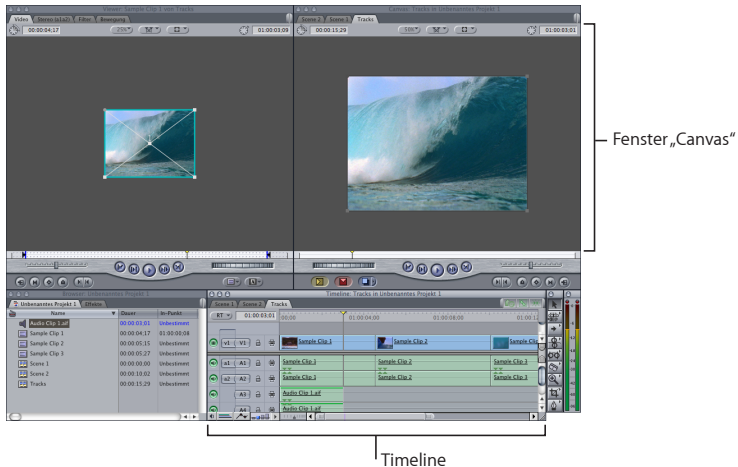


Bewegen Sie den Clip „Audio Clip 1“ aus dem Fenster „Browser“ unter den Clip „Sample Clip 1“ im Fenster „Timeline“ und lassen Sie die Maustaste los, wenn ein nach unten weisender Pfeil angezeigt wird. Final Cut Pro fügt nun automatisch zwei Audiospuren hinzu.

Zum Ausprobieren

Ändern der Fensteranordnung zur Vergrößerung des Fensters „Canvas“:

- Wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Zwei oben“.



Anzeigen einer Sequenz im Modus „Bild + Drahtmodell“:

- Wählen Sie im Fenster „Canvas“ die Option „Bild + Drahtmodell“ aus dem Einblendmenü „Anzeige“ aus. Das Bild wird mit Aktivpunkten an den Ecken angezeigt. Sie können die Anzeige des Clips verändern, indem Sie das Bild mithilfe der Aktivpunkte an eine andere Stelle bewegen.

Aktualisieren des Fensters „Viewer“ zur Anzeige des aktuellen Bilds im Fenster „Canvas“:

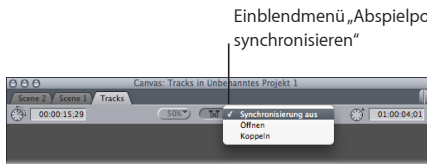
- Spielen Sie die Sequenz ab. Sie werden feststellen, dass das Bild im Fenster „Viewer“ nicht mit dem Bild im Fenster „Canvas“ übereinstimmt. Klicken Sie im Fenster „Canvas“ auf die Taste „Gleiches Bild anzeigen“. Im Fenster „Viewer“ wird nun das gleiche Bild wie im Fenster „Canvas“ angezeigt.



Taste „Gleiches Bild anzeigen“

Synchronisieren der Fenster „Viewer“ und „Canvas“ zur Vereinfachung des Videoschnitts:

- 1 Wählen Sie im Fenster „Canvas“ die Option „Öffnen“ aus dem Einblendmenü „Abspielposition synchronisieren“ aus.



Einblendmenü „Abspielposition synchronisieren“

- 2 Spielen Sie die Sequenz ab.

Wenn Sie die Wiedergabe der Sequenz stoppen, wird im Fenster „Viewer“ automatisch dasselbe Bild angezeigt wie im Fenster „Canvas“. Jedes Mal, wenn die Abspielposition bei einem Clip im Fenster „Timeline“ gestoppt wird, öffnet Final Cut Pro den betreffenden Clip im Fenster „Viewer“, wo die gewünschten Schnittfunktionen vorgenommen werden können. Änderungen, die Sie im Fenster „Viewer“ oder „Canvas“ vornehmen, werden sofort im Fenster „Timeline“ nachvollzogen.

- 3 Nehmen Sie im Fenster „Viewer“ oder „Canvas“ Änderungen am Clip vor und spielen Sie die Sequenz ab, um das Ergebnis Ihrer Änderungen zu sehen.

Setzen von Markern im Fenster „Timeline“ zum Markieren bestimmter Punkte in einer Sequenz:

- 1 Klicken Sie im Fenster „Canvas“ auf die Taste „Marker hinzufügen“, um im Fenster „Timeline“ an der aktuellen Abspielposition einen Marker zu setzen.



Taste „Marker hinzufügen“

- 2 Bewegen Sie nun die Abspielposition im Fenster „Canvas“ an eine andere Stelle und drücken Sie dieses Mal die Taste „M“, um einen weiteren Marker hinzuzufügen. Spielen Sie die Sequenz ab und drücken Sie dabei mehrmals die Taste „M“, um schnell weitere Marker hinzuzufügen. Mithilfe dieser Methode zum Hinzufügen von Sequenz-Markern können Sie spezifische Bilder mit bestimmten Ereignissen schnell markieren.

Navigieren zu Markern im Fenster „Timeline“:

- Drücken Sie die Tastenkombination „Umschalt-Aufwärtspfeil“ bzw. „Umschalt-Abwärtspfeil“, um zum nächsten oder vorherigen Marker in der Sequenz zu navigieren.

Löschen von Markern im Fenster „Timeline“:

- Platzieren Sie die Abspielposition über einem Marker im Fenster „Canvas“ oder „Timeline“. Wählen Sie „Markieren“ > „Marker“ > „Löschen“.

Ändern von Markern im Fenster „Timeline“:

- Klicken Sie auf einen Marker, um ihn im Fenster „Timeline“ auszuwählen und drücken Sie die Taste „M“. Das Dialogfenster „Marker bearbeiten“ wird angezeigt. In diesem Fenster stehen Optionen zum Ändern des Markers zur Verfügung. (Sie müssen sich keine Gedanken um das Erstellen von Kapitel-, Kompressions- oder Tonwert-Markern machen. Die unterschiedlichen Marker-Typen werden später noch erklärt.)

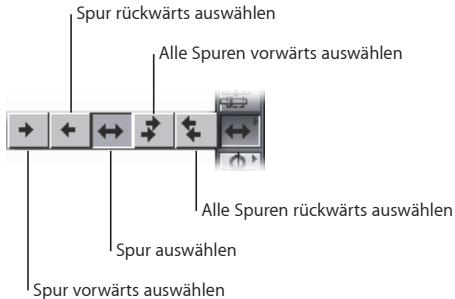
Übung: Arbeiten mit Spuren im Fenster „Timeline“

Während Sie mit den Clips in Ihrer Sequenz arbeiten, können Sie Clips in bestimmten Spuren auswählen, Spuren schützen, damit die Clips nicht geändert werden können, Spuren aktivieren oder deaktivieren, damit sie in der Vorschau der Sequenz abgespielt bzw. nicht abgespielt werden, und bestimmte Spuren als Zielspuren für Eingangsclips definieren.

Zum Ausprobieren

Auswählen von Clips im Fenster „Timeline“:

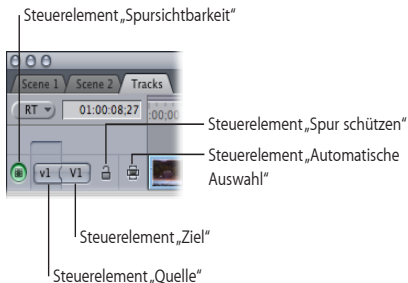
- Versuchen Sie, mithilfe des Werkzeugs „Spur auswählen“ die gesamte Spur auszuwählen.



- Versuchen Sie, mithilfe des Werkzeugs „Spur vorwärts auswählen“ bzw. „Spur rückwärts auswählen“ einen Clip und alle auf den Clip folgenden bzw. dem Clip vorangehenden Clips auf einer einzelnen Spur auszuwählen.
- Versuchen Sie, mithilfe des Werkzeugs „Alle Spuren vorwärts auswählen“ bzw. „Alle Spuren rückwärts auswählen“ einen Clip und alle auf den Clip folgenden bzw. dem Clip vorangehenden Clips auf allen Spuren auszuwählen. Drücken Sie die Taste „A“, um wieder das Werkzeug „Auswahl“ zu verwenden.

Schützen einer Spur vor Änderungen:

- Klicken Sie auf das Steuerelement „Spur schützen“ einer Spur, um Änderungen an dieser Spur zu verhindern. Sie können Spuren zu einem beliebigen Zeitpunkt schützen, um sicherzustellen, dass das Zeitverhalten und die Positionierung von Objekten auf einer Spur sich nicht ändert, während andere Spuren geschnitten werden. Klicken Sie erneut auf das Steuerelement „Spur schützen“, um den Schutz wieder aufzuheben.



Aktivieren bzw. Deaktivieren einer Videospur:

- Klicken Sie auf das Steuerelement „Spursichtbarkeit“ einer Videospur, damit die Videoelemente der Spur bei der Wiedergabe der Sequenz nicht angezeigt werden. Spielen Sie die Sequenz ab, um zu sehen, dass die Spur deaktiviert wurde. Klicken Sie erneut auf das Steuerelement „Spursichtbarkeit“, um die Spur wieder zu aktivieren.

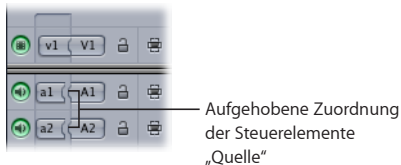
Aktivieren bzw. Deaktivieren von Audiospuren:

- Klicken Sie auf das Steuerelement „Spursichtbarkeit“ der Audiospuren, die den Clip „Audio Clip 1“ enthalten, damit der Audioclip bei der Wiedergabe der Sequenz nicht abgespielt wird. Spielen Sie die Sequenz ab, um zu hören, dass die Audiospuren deaktiviert wurden. Klicken Sie erneut auf das Steuerelement „Spursichtbarkeit“, um die Spuren wieder zu aktivieren.

Einfügen des Videoanteils eines Clips in eine Sequenz:

- 1 Klicken Sie auf die Steuerelemente „a1“ und „a2“ der Quelle, um diese von den zugehörigen Steuerelementen für das Ziel zu trennen.

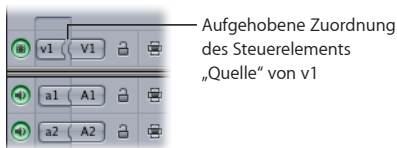
Dadurch werden die Audiospuren als Zielspuren deaktiviert und es wird verhindert, dass die Audioanteile des Clips in die Sequenz eingefügt werden.



- 2 Wählen Sie den Beispielclip „Sample Clip 1“ im Fenster „Browser“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.
- 3 Platzieren Sie die Abspielposition im Fenster „Timeline“ auf dem Clip „Sample Clip 3“.
- 4 Bewegen Sie „Sample Clip 1“ aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Überschreiben“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“, um zu prüfen, dass nur der Videoanteil in die Timeline übernommen wurde.

Einfügen des Audioanteils eines Clips in eine Sequenz:

- 1 Klicken Sie erneut auf die Steuerelemente „a1“ und „a2“ der Quelle, um diese wieder mit den zugehörigen Steuerelementen für das Ziel zu verbinden. Auf diese Weise ist es möglich, den Audioanteil eines Clips in die Sequenz einzufügen.
- 2 Klicken Sie auf das Steuerelement „v1“ der Quelle, um es vom zugehörigen Steuerelement „V1“ für das Ziel zu trennen.



- 3 Drücken Sie die Taste „Ende“, um die Abspielposition an das Ende der Sequenz zu bewegen.
- 4 Bewegen Sie „Sample Clip 1“ aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Überschreiben“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“, um zu prüfen, dass nur der Audioanteil des Clips in die Timeline übernommen wurde.

Hinzufügen neuer Spuren zu einer Sequenz:

- 1 Wählen Sie „Sequenz“ > „Spuren hinzufügen“.



- 2 Geben Sie im Feld „Hinzufügen von X Videospuren“ den Wert „1“ ein, um eine neue Videospur hinzuzufügen. Geben Sie im Feld „Hinzufügen von X Audiospuren“ den Wert „2“ ein, um zwei Audiospuren hinzuzufügen. Klicken Sie anschließend auf „OK“. Navigieren Sie im Fenster „Timeline“, um die hinzugefügten Spuren zu sehen.

Festlegen einer Videozielspur vor dem Einfügen von Clips in eine Sequenz:

- 1 Bewegen Sie das Steuerelement „v1“ für die Quelle zum Steuerelement „V2“ für das Ziel, um festzulegen, dass es sich bei V2 um die Zielspur handeln soll. Klicken Sie auf das Steuerelement für die Quelle, um es mit dem Steuerelement „V2“ für das Ziel zu verbinden (falls erforderlich).



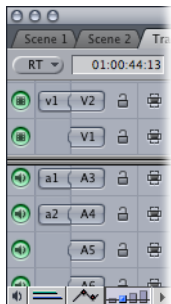
Verbinden Sie das Steuerelement „Quelle“ von v1 mit dem Steuerelement „Ziel“ von V2.

- 2 Drücken Sie die Taste „Ende“, um die Abspielposition an das Ende der Sequenz zu bewegen. Bewegen Sie einen Clip aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Überschreiben“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“.

Der Videoanteil des Clips wird in die ausgewählte Videospur eingefügt.

Festlegen von Audiozielspuren vor dem Einfügen von Clips in eine Sequenz:

- 1 Bewegen Sie die Steuerelemente „a1“ und „a2“ für die Audioquelle zu den Steuerelementen „A3“ und „A4“ für das Audioziel.



Bewegen Sie die Steuerelemente „a1“ und „a2“ der Quelle auf die Steuerelemente „A3“ und „A4“ für das Ziel.

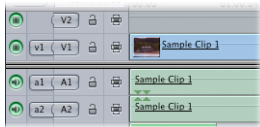
- 2 Bewegen Sie einen Clip aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Überschreiben“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“. Der Audioanteil des Clips wird in die ausgewählten Audiospuren eingefügt.

Übung: Schneiden von Clips in eine Sequenz im Fenster „Timeline“

Nachdem Sie eine Sequenz zusammengestellt haben, müssen Sie unter Umständen weitere Änderungen vornehmen. Zu diesen Änderungen gehört beispielsweise das Ersetzen eines Clips durch einen anderen, das Hinzufügen von Zwischenschnitten (Cutaways) und das Hinzufügen von Musik oder Audioeffekten. In diesem Abschnitt werden Sie die grundlegenden Verfahren zum Schneiden von Clips in eine Sequenz kennenlernen. Zu diesen Verfahren gehört auch der Dreipunktschnitt, bei dem Sie Clips in das Fenster „Timeline“ einfügen, indem Sie im Fenster „Viewer“ und „Timeline“ drei In- und Out-Punkt-Paare definieren.

Vorbereitende Schritte

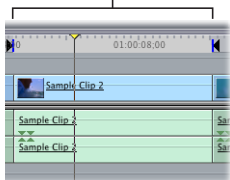
- Bewegen Sie das Steuerelement „v1“ für die Quelle zum Steuerelement „V1“ für das Ziel, bewegen Sie außerdem das Steuerelement „a1“ für die Quelle zum Steuerelement „A1“ für das Ziel und bewegen Sie schließlich das Steuerelement „a2“ für die Quelle zum Steuerelement „A2“ für das Ziel.



Markieren eines Clips in der Sequenz und Ersetzen des Clips:

- 1 Bewegen Sie die Abspielposition zu dem Clip im Fenster „Timeline“, den Sie ersetzen möchten.
- 2 Wählen Sie „Markieren“ > „Clip markieren“. Der Sequenzclip wird im Fenster „Timeline“ mit einem In-Punkt am Anfang und einem Out-Punkt am Ende markiert.

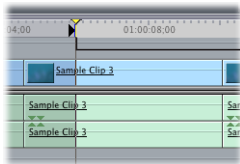
Sequenz-In- und Out-Punkte
markieren einen Clip, der
ersetzt werden soll.



- 3 Wählen Sie den Clip „Sample Clip 3“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen. Bewegen Sie „Sample Clip 3“ aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Überschreiben“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“, um den in der Sequenz markierten Clip zu ersetzen. „Sample Clip 3“ ersetzt nun den in der Sequenz markierten Clip.

Einfügen eines an einem bestimmten Punkt in der Sequenz startenden Clips:

- 1 Bewegen Sie die Abspielposition auf das Bild in der Sequenz, bei dem Sie einen Clip einfügen möchten. (In diesem Beispiel können Sie eine beliebige Stelle wählen.)
- 2 Drücken Sie die Taste „I“, um im Fenster „Timeline“ einen In-Punkt für die Sequenz zu setzen.

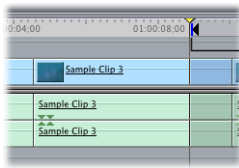


Sequenz-In-Punkt markiert,
wo ein Eingangsclip
anfangen soll.

- 3 Legen Sie im Fenster „Viewer“ den In- und Out-Punkt für den Clip fest, den Sie in das Fenster „Timeline“ einfügen möchten.
- 4 Bewegen Sie den Clip aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Überschreiben“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“, um den Clip am In-Punkt der Sequenz zu platzieren. Der Clip ersetzt den Clip im Fenster „Timeline“ und beginnt an dem von Ihnen festgelegten In-Punkt.

Einfügen eines an einem bestimmten Punkt in der Sequenz endenden Clips:

- 1 Bewegen Sie die Abspielposition auf das Bild in der Sequenz, bei dem der Eingangsclip enden soll.
- 2 Drücken Sie die Taste „O“, um im Fenster „Timeline“ einen Out-Punkt für die Sequenz zu setzen.



Sequenz-Out-Punkt
markiert, wo ein
Eingangsclip enden soll.

- 3 Legen Sie im Fenster „Viewer“ den In- und Out-Punkt für einen Clip fest.
- 4 Bewegen Sie den Clip aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Überschreiben“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“. Final Cut Pro setzt den Out-Punkt des Eingangsclips am Out-Punkt der Sequenz.

Füllen eines bestimmten Sequenzsegments mit einem Clip:

- 1 Bewegen Sie die Abspielposition auf das Bild in der Sequenz, bei dem ein Eingangsclip beginnen soll.
- 2 Drücken Sie die Taste „I“, um einen In-Punkt in der Sequenz zu setzen.
- 3 Bewegen Sie die Abspielposition vorwärts zu dem Bild, bei dem der Clip enden soll. (In unserem Beispiel ist es ausreichend, wenn Sie die Abspielposition um 10 Bilder vorwärts bewegen.)
- 4 Drücken Sie die Taste „O“, um einen Out-Punkt in der Sequenz zu setzen.
- 5 Definieren Sie im Fenster „Viewer“ einen In-Punkt im Clip. Es muss nur ein In-Punkt festgelegt werden. (Wurde bereits ein Out-Punkt festgelegt, können Sie „Markieren“ > „Out-Punkt löschen“ auswählen, um den Out-Punkt zu entfernen. Final Cut Pro kann anschließend den Abschnitt zwischen dem In- und dem Out-Punkt der Sequenz mit dem verfügbaren Clipmaterial füllen.)

- 6 Bewegen Sie den Clip aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Überschreiben“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“, damit der Clip den Abschnitt zwischen dem In- und dem Out-Punkt in der Sequenz füllt.

Wichtige Begriffe

- *Einblendmenü „Abspielposition synchronisieren“*: Wenn Sie im Einblendmenü „Abspielposition synchronisieren“ die Option „Öffnen“ auswählen, zeigt Final Cut Pro in den Fenstern „Viewer“ und „Canvas“ immer das gleiche Bild an, sodass Sie bestimmte Clips schnell im Fenster „Viewer“ öffnen und bearbeiten können.
- *Schnitt im Modus „Überschreiben“*: Bei einem Schnitt im Modus „Überschreiben“ werden ein oder mehrere Clips im Fenster „Timeline“ durch den Eingangsclip ersetzt, den Sie zur Sequenz hinzufügen.
- *Sequenz-Marker*: Sequenz-Marker sind Marker, die in eine Sequenz im Fenster „Timeline“ oder „Canvas“ eingefügt werden.
- *In- und Out-Punkt einer Sequenz*: Marker für den In- und Out-Punkt werden im Fenster „Timeline“ gesetzt. Sie können diese Marker verwenden, um anzugeben, an welcher Stelle der Schnitt erfolgen soll, wenn Sie im Fenster „Timeline“ einen Schnitt im Modus „Einfügen“ (Insert-Schnitt) oder im Modus „Überschreiben“ (Overwrite-Schnitt) ausführen.

Als Nächstes werden Sie die grundlegenden Schnittfunktionen von Final Cut Pro kennenlernen.

Die wichtigsten Schritte beim Videoschnitt sind das Zusammenstellen und Trimmen von Clips in einer Sequenz. Final Cut Pro verfügt über benutzerfreundliche Werkzeuge und Schnittverfahren, die eine effiziente Videobearbeitung ermöglichen.

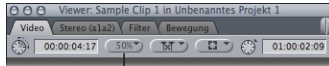
Sie werden nun mit einigen grundlegenden Verfahren für den Videoschnitt experimentieren und mithilfe einfacher Werkzeuge Clips auswählen und trimmen.

Übung: Trimmen von Clips

Nachdem Sie die gewünschten Clips in einer Sequenz angeordnet haben, müssen unter Umständen Änderungen an den Clips vorgenommen werden. Solche Änderungen können beispielsweise das Verlängern oder Verkürzen der Clipdauer umfassen oder eine Änderung der Clipposition im Fenster „Timeline“. Final Cut Pro stellt Werkzeuge zum Schneiden und Trimmen zur Verfügung, mit denen Sie die Clips in einer Sequenz ändern können, ohne dass Lücken (Gaps) entstehen. In diesem Kapitel werden Sie einige dieser Werkzeuge ausprobieren.

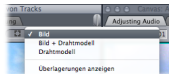
Vorbereitende Schritte

- 1 Drücken Sie die Tastenkombination „ctrl-U“, um die Fensteranordnung „Standard“ auszuwählen.
- 2 Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Sequenz“, um eine neue Sequenz zu erstellen. Geben Sie der Sequenz den Namen „Trimming“ und drücken Sie den Zeilenschalter.
- 3 Durch Doppelklicken auf das Symbol der Sequenz „Trimming“ im Fenster „Browser“ können Sie die neue Sequenz im Fenster „Timeline“ öffnen.
- 4 Wählen Sie einen Zoomfaktor von 50 % aus dem Einblendmenü „Zoom“ im Fenster „Viewer“ aus.

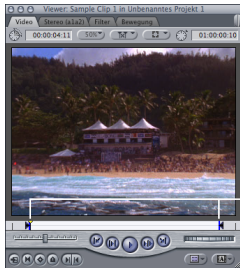


Einblendmenü „Zoom“

- 5 Wählen Sie „Bild“ aus dem Einblendmenü „Anzeige“ im Fenster „Viewer“ aus.



- 6 Bewegen Sie den Beispielclip „Sample Clip 1“ in das Fenster „Viewer“ und setzen Sie den In-Punkt und den Out-Punkt ungefähr an den in der folgenden Abbildung angegebenen Stellen. Mithilfe des In- und Out-Punkts wird sichergestellt, dass am Ende jedes Clips zusätzliche, nicht verwendete Bilder vorhanden sind.



Legen Sie In- und Out-Punkte etwa hier fest.

- 7 Bewegen Sie den Beispielclip „Sample Clip 1“ in den Bereich „Einfügen“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“.
- 8 Bewegen Sie den Clip „Sample Clip 2“ in das Fenster „Viewer“ und setzen Sie den In-Punkt und den Out-Punkt ungefähr an den in der folgenden Abbildung angegebenen Stellen.



Legen Sie In- und Out-Punkte etwa hier fest.

- 9 Bewegen Sie „Sample Clip 2“ in den Bereich „Einfügen“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“, damit er im Fenster „Timeline“ nach „Sample Clip 1“ platziert wird.
- 10 Bewegen Sie den Clip „Sample Clip 3“ in das Fenster „Viewer“ und setzen Sie den In-Punkt und den Out-Punkt ungefähr an den in der folgenden Abbildung angegebenen Stellen.



Legen Sie In- und Out-Punkte etwa hier fest.

- 11 Bewegen Sie „Sample Clip 3“ in den Bereich „Einfügen“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“, damit er im Fenster „Timeline“ nach „Sample Clip 2“ platziert wird. Im Fenster „Timeline“ befinden sich nun drei Clips.

Zum Ausprobieren

Bewegen mit aktivierter bzw. deaktivierter Einrastfunktion:

- Drücken Sie die Taste „A“, um das Werkzeug „Auswahl“ zu aktivieren. Wenn Sie „Sample Clip 3“ nach rechts und links bewegen, werden Sie feststellen, dass der Clip automatisch zum Ende von „Sample Clip 2“ springt und dort einrastet. Diese Einrastfunktion erleichtert das Platzieren von Clips an der richtigen Position.
- Drücken Sie die Taste „N“, um die Einrastfunktion zu deaktivieren. Wenn Sie „Sample Clip 3“ nun nach rechts und links bewegen, werden Sie bemerken, dass der Clip gleichmäßig in der Bewegungsrichtung verschoben wird und nicht an der nächsten potenziellen Schnittmarke einrastet. Drücken Sie die Taste „N“, um die Einrastfunktion wieder zu aktivieren. Bewegen Sie „Sample Clip 3“, um ihn mit dem Ende von „Sample Clip 2“ auszurichten.

Bewegen eines Clips in der Sequenz:

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug „Clip verschieben“ aus.



Werkzeug „Clip verschieben“

Mit dem Werkzeug „Clip verschieben“ können Sie die Position eines Clips zwischen zwei anderen Clips im Fenster „Timeline“ ändern.



Vor dem Schnitt



Nach dem Schnitt

- 2 Drücken Sie die Taste „N“, um die Einrastfunktion zu deaktivieren, damit Sie Feinadjustierungen vornehmen können.
- 3 Platzieren Sie den Zeiger in der Sequenz über dem Clip „Sample Clip 2“.
- 4 Bewegen Sie „Sample Clip 2“ nach links oder rechts. Wie Sie sehen, wird der Clip nach links bzw. rechts verschoben, ohne dass sich seine Dauer ändert. Nach dem Verschieben des Clips wird die Sequenz entsprechend angepasst, ohne dass Lücken (Gaps) entstehen.

Wichtig: Sie können den Clip nur nach links oder rechts verschieben, wenn die benachbarten Clips über In- und Out-Punkte verfügen, durch die zusätzliche Bilder an beiden Enden des Clips zur Verfügung stehen.

Bewegen einer Schnittmarke zwischen Clips zur Änderung der Stelle, an der der Schnitt erfolgt:

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug „Schnittmarke verschieben“ aus.



Werkzeug „Schnittmarke verschieben“

Mit dem Werkzeug „Schnittmarke verschieben“ können Sie eine Schnittmarke vorwärts oder rückwärts bewegen.



Vor dem Schnitt



Nach dem Schnitt

- 2 Klicken Sie auf die Schnittmarke am Anfang oder am Ende von „Sample Clip 2“, um diese Schnittmarke auszuwählen.

- 3 Bewegen Sie die Schnittmarke nach links oder rechts. Sie werden feststellen, dass sich die Schnittmarke verschiebt und dabei gleichzeitig der Out-Punkt des vorausgehenden Clips und der In-Punkt des nachfolgenden Clips geändert werden. Beim Verschieben der Schnittmarke entsteht keine Lücke (Gap).

Ändern des In- und Out-Punkts eines Clips, ohne dass Lücken entstehen:

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug „Länge ändern“ aus.



Werkzeug „Länge ändern“

Mit dem Werkzeug „Länge ändern“ wird der In- oder Out-Punkt eines Clips verschoben und der Clip wird gleichzeitig verlängert oder verkürzt.



Vor dem Schnitt



Nach dem Schnitt

- 2 Platzieren Sie den Zeiger über einer Schnittmarke in der Mitte der Sequenz. Wenn Sie den Zeiger leicht nach links oder rechts bewegen, ändert sich die Zeigerform, sodass Sie erkennen können, ob Sie den Out-Punkt des vorausgehenden Clips oder den In-Punkt des nachfolgenden Clips auswählen. Klicken Sie links oder rechts neben der Schnittmarke, um das Auswählen der Schnittmarke auszuprobieren.
- 3 Bewegen Sie die Schnittmarke nach links oder rechts. Die nachfolgenden Clips werden verschoben, es entsteht aber keine Lücke (Gap).

Verschieben des Clipinhalts innerhalb der In- und Out-Punkte der aktuellen Sequenz:

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug „Clipinhalt verschieben“ aus.



Werkzeug „Clipinhalt verschieben“

Mit dem Werkzeug „Clipinhalt verschieben“ können Sie den Inhalt eines Clips (die Clip-Medien, die angezeigt werden) ändern, ohne dass sich die Position oder Dauer des Clips innerhalb der Sequenz ändert. Experimentieren Sie mit dem Werkzeug „Clipinhalt verschieben“, um sich mit der Funktionsweise vertraut zu machen.



- 2 Platzieren Sie den Zeiger über „Sample Clip 2“ in der Mitte der Sequenz.

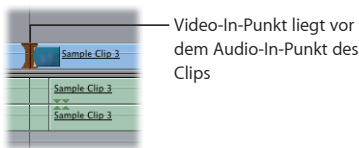
- 3 Bewegen Sie den Zeiger nach links oder rechts. Die Medien zwischen dem In-Punkt und dem Out-Punkt ändern sich, die Position und Länge des Clips in der Sequenz bleiben aber gleich. Beim Bewegen sehen Sie im Fenster „Canvas“ eine zweigeteilte Anzeige mit den sich ändernden In- und Out-Punkten des Clips. Bei einem Schnitt im Modus „Clipinhalt verschieben“ entstehen im Fenster „Timeline“ keine Lücken (Gaps).

Wichtig: Sie können den Clipinhalt nur nach links oder rechts verschieben, wenn der Clip über einen In-Punkt und einen Out-Punkt verfügt und damit zusätzliche Bilder an beiden Enden des Clips zur Verfügung stehen.

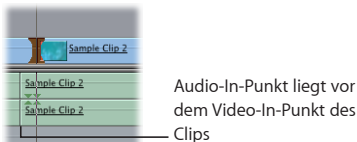
Übung: Erstellen von getrennten Schnitten und Zwischenschnitten

Sie können in einem Clip getrennte Schnitte vornehmen, damit die Wiedergabe der Audiodaten des Clips vor der Wiedergabe der Videodaten des Clips beginnt (oder umgekehrt). Beim Erstellen eines getrennten Schnitts weisen Sie den Audio- und Videodaten eines Clips unterschiedliche In- und Out-Punkte zu.

So können Sie beispielsweise in einen Clip, in dem eine Person spricht, einen anderen Clip schneiden, der eine Person zeigt, die zuhört, während die erste Person weiterspricht. Hierfür wird ein so genannter L-Schnitt verwendet, bei dem der In-Punkt der Videodaten mit der zuhörenden Person vor dem In-Punkt der Audiodaten des Clips liegt.

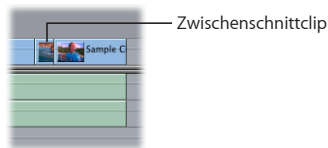


In ähnlicher Weise wird ein anderer getrennter Schnitt, der *J-Schnitt*, häufig in Video-dialogen verwendet, damit die Audiodaten eines Clips vor den Videodaten beginnen. Mit einem J-Schnitt können Sie beispielsweise eine Person bereits sprechen lassen, bevor diese Person im Bild zu sehen ist. In der folgenden Abbildung sehen Sie einen J-Schnitt, bei dem der In-Punkt der Audiodaten vor dem In-Punkt der Videodaten liegt.



Standardmäßig sind die Videodaten und die Audiodaten eines Clips miteinander verknüpft. Wenn Sie die Videodaten auswählen und ändern, ändern sich auch die Audiodaten. Für einen getrennten Schnitt heben Sie die Verknüpfung zwischen den Video- und den Audiodaten auf, damit Sie diese unabhängig voneinander ändern können.

Im folgenden Abschnitt werden Sie einen einfachen Zwischenschnitt (Umschnitt) erstellen, indem Sie einen kurzen Ausschnitt eines Videoclips durch eine andere Aufnahme (auch „Shot“ genannt) ersetzen.



Vorbereitende Schritte

- 1 Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Sequenz“, um eine neue Sequenz zu erstellen. Geben Sie für die Sequenz den Namen „Split Edits“ ein und drücken Sie den Zeilenschalter.
- 2 Durch Doppelklicken auf das Symbol der Sequenz „Split Edits“ im Fenster „Browser“ können Sie die neue Sequenz im Fenster „Timeline“ öffnen.
- 3 Bewegen Sie nacheinander die Beispielclips „Sample Clip 1“, „Sample Clip 2“ und „Sample Clip 3“ in das Fenster „Timeline“.

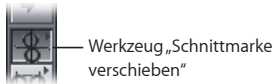
Zum Ausprobieren

Erstellen eines J-Schnitts, bei dem der Ton (Audiodatei) vor dem Bild (Videodatei) einsetzt:

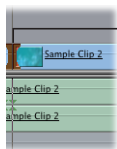
- 1 Klicken Sie im Fenster „Timeline“ auf die Taste „Verbundene Auswahl“, um diese Funktion zu deaktivieren. Sie können die Audio- und Videodatei eines Clips nun unabhängig voneinander ändern.



- 2 Drücken Sie die Taste „R“, um das Werkzeug „Schnittmarke verschieben“ auszuwählen.



- 3 Bewegen Sie die Videoschnittmarke in der Timeline vorwärts zum Anfang von „Sample Clip 2“ (wie in der folgenden Abbildung dargestellt).



Bewegen Sie das Werkzeug
„Schnittmarke verschieben“.

Die Audiodaten des Clips beginnen nun vor den Videodaten.

- 4 Klicken Sie im Fenster „Canvas“ auf die Taste „Umgebung von aktueller Position abspielen“, um die Funktionsweise des getrennten Schnitts zu sehen.

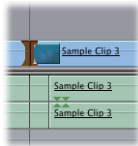


Taste „Umgebung von
aktueller Position
abspielen“

Wenn Sie auf die Taste „Umgebung von aktueller Position abspielen“ klicken, beginnt die Wiedergabe kurz vor der aktuellen Abspielposition und endet kurz nach der aktuellen Position. Auf diese Weise können Sie Ihre Änderungen einfach prüfen.

Erstellen eines L-Schnitts, bei dem die Bilder vor dem Ton (Audiodaten) beginnen:

- 1 Stellen Sie sicher, dass die Funktion „Verbundene Auswahl“ noch immer deaktiviert ist. (Ist diese Funktion noch aktiviert, klicken Sie auf die Taste „Verbundene Auswahl“, um sie zu deaktivieren.)
- 2 Drücken Sie die Taste „R“, um das Werkzeug „Schnittmarke verschieben“ auszuwählen.
- 3 Bewegen Sie die Videoschnittmarke in der Timeline rückwärts zwischen „Sample Clip 2“ und „Sample Clip 3“ (wie in der folgenden Abbildung dargestellt).

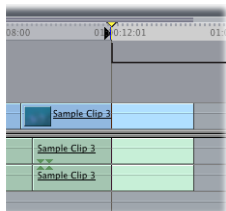


Die Videodaten des Clips beginnen nun vor den Audiodaten.

- 4 Klicken Sie im Fenster „Canvas“ auf die Taste „Umgebung von aktueller Position abspielen“, um die Funktionsweise des getrennten Schnitts zu sehen. Sie können die getrennten Schnitte auch vornehmen, indem Sie die Schnittmarken auf den Audiospuren vorwärts bzw. rückwärts bewegen.
- 5 Probieren Sie nun weitere getrennte Schnitte aus.
- 6 Klicken Sie anschließend auf die Taste „Verbundene Auswahl“, um die Video- und Audiospuren wieder miteinander zu verknüpfen.

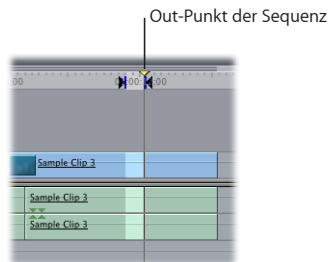
Einfügen eines kurzen Zwischenschnitts in eine Sequenz:

- 1 Platzieren Sie die Abspielposition in der Timeline etwa an der in der folgenden Abbildung gezeigten Position in „Sample Clip 3“ und drücken Sie die Taste „I“, um einen In-Punkt zu setzen.



Platzieren Sie einen Sequenz-In-Punkt etwa hier.

- 2 Drücken Sie die Rechtspfeiltaste 15 mal, um die Abspielposition um 15 Bilder vorwärts zu bewegen. Drücken Sie nun die Taste „O“, um etwa an der in der folgenden Abbildung gezeigten Stelle einen Out-Punkt zu setzen.



- 3 Wählen Sie den Beispielclip „Sample Clip 2“ im Fenster „Browser“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen. Platzieren Sie die Abspielposition etwa an der in der folgenden Abbildung gezeigten Stelle und drücken Sie die Taste „I“, um einen In-Punkt zu setzen.



Setzen Sie einen In-Punkt hier.

- 4 Klicken Sie auf die Steuerelemente „a1“ und „a2“ für die Audioquelle, um diese von den zugehörigen Steuerelementen für das Audioziel zu trennen. Dadurch werden nur die Videodaten des Clips in der Timeline platziert.



Getrennte Steuerelemente
des Typs „Quelle“ a1 und a2

- 5 Bewegen Sie „Sample Clip 2“ aus dem Fenster „Viewer“ in den Bereich „Überschreiben“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“.

- 6 Spielen Sie die Sequenz ab, um das Ergebnis des Zwischenschnitts zu sehen, den Sie gerade eingefügt haben.

Informationen zum Fenster „Trimmen“

Wenn eine Sequenz fertig oder nahezu fertig ist, beginnen die Feinarbeiten. Hierzu gehört das Trimmen der Clips mithilfe des Fensters „Trimmen“.

Öffnen Sie das Fenster „Trimmen“, indem Sie „Sequenz“ > „Trimmen“ auswählen. Sie können dieses Fenster auch durch Doppelklicken mit dem Werkzeug „Auswahl“ auf eine Schnittmarke in einer Sequenz öffnen. Im Fenster „Trimmen“ werden die Ausgangs- und Eingangsclips der ausgewählten Schnittmarke bzw. der nächstgelegenen Schnittmarke angezeigt.



Im Fenster „Trimmen“ wird der Ausgangsclip direkt neben dem Eingangsclip angezeigt, sodass Sie den Übergang von einem Clip zum nächsten präzise anpassen können. Sie sehen im Fenster „Trimmen“ gewissermaßen den Punkt, an dem zwei Clips in einer Sequenz aufeinandertreffen.

In der linken Fensterhälfte wird der Out-Punkt des Ausgangsclips angezeigt (dies ist der Clip, von dem der Übergang zum nächsten ausgeht). Der In-Punkt des Eingangsclips (dies ist der Clip, in den der erste Clip übergeht) wird in der rechten Fensterhälfte angezeigt. Sie können die Marker für den In- und den Out-Punkt bewegen, um deren Position zu ändern. Sie können auch die Abspielpositionen in der linken bzw. rechten Fensterhälfte verschieben und auf die Tasten „In-Punkt“ und „Out-Punkt“ klicken, um die In- und Out-Punkte an die gewünschte Stelle zu bewegen.

Klicken Sie auf die linke Fensterhälfte, um diese zu aktivieren. Nun wird ein grüner Balken angezeigt, der bedeutet, dass Sie einen Out-Punkt bearbeiten. Jede Änderung an einem Out-Punkt bedeutet, dass die folgenden Clips vorwärts oder rückwärts verschoben und verkürzt bzw. verlängert werden, ohne dass eine Lücke entsteht. Klicken Sie auf die rechte Fensterhälfte, um den In-Punkt des Eingangsclips zu ändern. Dadurch werden die Clips ebenfalls verschoben und in ihrer Länge angepasst, ohne dass eine Lücke entsteht. Sie können auch auf die Linie zwischen den Fensterhälften klicken, um beide Fensterhälften gleichzeitig zu aktivieren. Sie können anschließend den In- und Out-Punkt um die gleiche Bilderzahl versetzen, indem Sie die Schnittmarke nach links oder rechts verschieben.

Probieren Sie im Fenster „Trimmen“ noch weitere Feinanpassungen aus. Wenn Sie sich mit der Funktionsweise des Fensters „Trimmen“ vertraut gemacht haben, werden Sie feststellen, dass sich dieses Fenster hervorragend eignet, um die ganze Sequenz zu überprüfen und Ihrer Produktion den letzten Schliff zu verleihen.

Wichtige Begriffe

- *Schnitt im Modus „Clipinhalt verschieben“*: Bei diesem Schnitt legen Sie lediglich fest, welcher Teil der Clipmedien in der Sequenz zu sehen ist. Die Position und die Länge des Clips innerhalb der Sequenz ändern sich jedoch nicht.
- *Schnitt im Modus „Clip verschieben“*: Bei diesem Schnitt wird der Clip in der Sequenz nach links oder rechts verschoben, ohne dass sich die Clipdauer ändert.
- *Schnitt im Modus „Schnittmarke verschieben“*: Bei diesem Schnitt wird eine Schnittmarke in der Sequenz nach links oder rechts verschoben (wodurch sich der Out-Punkt des vorangehenden Clips und der In-Punkt des nachfolgenden Clips gleichzeitig ändern).
- *Schnitt im Modus „Länge ändern“*: Bei diesem Schnitt ändert sich der In- und Out-Punkt eines Clips. Die nachfolgenden Clips werden entsprechend verschoben, ohne dass eine Lücke entsteht.
- *Taste „Verbundene Auswahl“*: Mit dieser Taste kann die Verbindung zwischen den Videodaten und den Audiodaten eines Clips hergestellt oder getrennt werden. Sie können anschließend die Audio- und Videospuren gemeinsam bzw. getrennt bearbeiten.

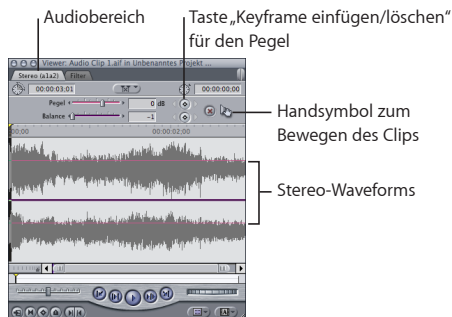
Als Nächstes werden Sie das Arbeiten mit Audiomaterial in Final Cut Pro ausprobieren.

Arbeiten mit Audiomaterial

6

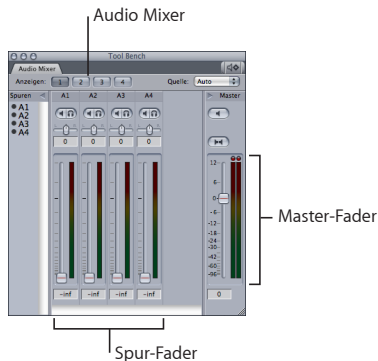
In Final Cut Pro ist das Schneiden und Ändern von Audiomaterial in Ihrem Video ganz einfach.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie das Audiomaterial eines Clips anpassen und mit Audiospuren im Fenster „Timeline“ arbeiten können.



Übung: Arbeiten mit dem Audiomaterial eines Clips im Fenster „Viewer“

Sie können das Audiomaterial eines einzelnen Clips im Fenster „Viewer“ anpassen. Final Cut Pro bietet mit „Audio Mixer“ eine Funktion, mit der sich der Audiopegel Ihres Clips und die Balance von Stereoclipobjekten mühelos anpassen lassen, um die Lautsprecherbalance zu ändern.



Mithilfe der Steuerelemente im Audiobereich des Fensters „Viewer“ können Sie Änderungen an bestimmten Teilen des Audiomaterials eines Clips vornehmen.



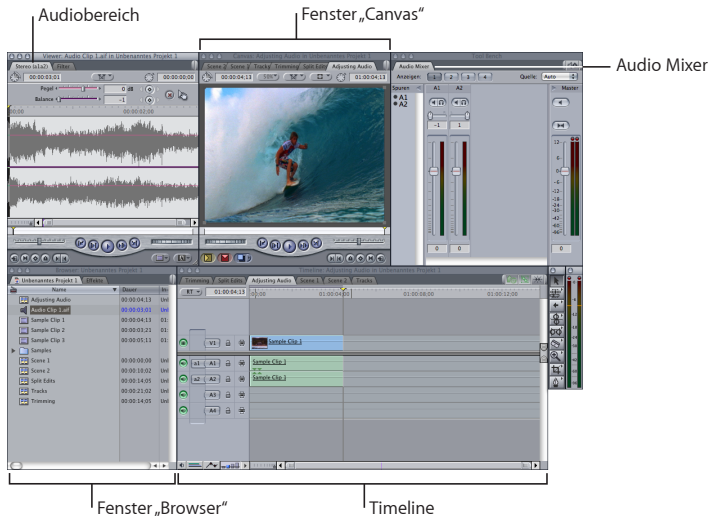
Vorbereitende Schritte

- 1 Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Sequenz“, um eine neue leere Sequenz in Ihrem Projekt zu erstellen.
- 2 Geben Sie für die Sequenz den Namen „Adjusting Audio“ ein und drücken Sie den Zeilenschalter.
- 3 Wählen Sie das Symbol der Sequenz „Adjusting Audio“ durch Doppelklicken aus, um die Sequenz im Fenster „Timeline“ zu öffnen.
- 4 Bewegen Sie den Clip „Sample Clip 1“ in das Fenster „Timeline“.
- 5 Bewegen Sie den Clip „Audio Clip 1“ in das Fenster „Viewer“.

Zum Ausprobieren

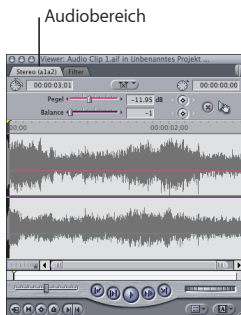
Festlegen der Konfiguration für das Arbeiten mit Audiomaterial:

- Wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Audio mischen“, um Ihre Fensteranordnung für die Arbeit mit Audiomaterial einzurichten. Beachten Sie, dass der Bereich „Audio Mixer“ im Fenster „Tool Bench“ oben rechts in dieser Fensteranordnung angezeigt wird. Das Fenster „Viewer“ wird oben links angezeigt.



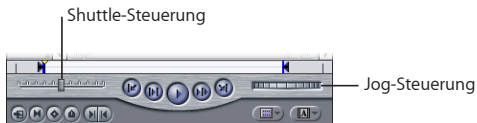
Abspielen eines Audioclips im Fenster „Viewer“:

- Geben Sie bei aktivem Fenster „Viewer“ einen Teil des Clips wieder und beobachten Sie, wie sich die Abspielposition im Audiomaterial vorwärts bewegt.



Vorwärts- oder Rückwärtsnavigieren im Audiomaterial:

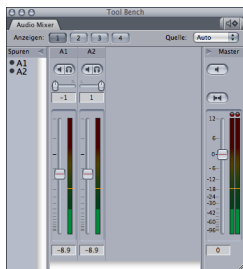
- 1 Wählen Sie „Anzeigen“ > „Audio-Navigation“, um die Audionavigation zu aktivieren.
- 2 Bewegen Sie die Jog-Steuerung vor und zurück, um zu einem bestimmten Teil des Audiomaterials zu navigieren und es anzuhören.



- 3 Bewegen Sie die Shuttle-Steuerung, um das Audiomaterial präzise vorwärts und rückwärts abzuspielen.

Ändern des Audiopegels eines Clips mithilfe des Bereichs „Audio Mixer“:

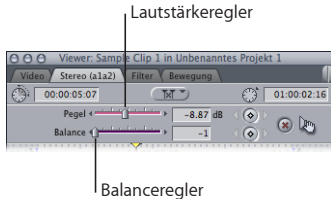
- Bewegen Sie den Schieberegler (Audio-Fader) A1 oder A2 im Bereich „Audio Mixer“ aufwärts oder abwärts, um den Audiopegel des Clips zu ändern. Spielen Sie den Clip ab, um die Änderung der Audiopegeländerung anzuhören. Beide Audio-Fader arbeiten parallel, weil die Stereoclipobjekte gekoppelt sind. Drücken Sie die Tasten „J“ und „L“, um das Audiomaterial rückwärts bzw. vorwärts abzuspielen, und drücken Sie die Taste „K“, um die Wiedergabe zu stoppen.



Audio-Fader A1 und A2

Ändern des Audiopegels eines Clips mithilfe des Schiebereglers „Pegel“ im Fenster „Viewer“:

- Bewegen Sie den Schieberegler „Pegel“ im Audiobereich des Fensters „Viewer“ nach links oder rechts, um den Audiopegel zu ändern.



Ändern der Balance eines Clips mithilfe des Schiebereglers „Balance“ im Fenster „Viewer“:

- Bewegen Sie den Schieberegler „Balance“ im Fenster „Viewer“ nach links oder nach rechts, um die Ausgabe der Audiokanäle des Clips an die Lautsprecher zu ändern. Spielen Sie den Clip ab, um die Unterschiede während der Balanceänderung für Ihren Clip hörbar zu machen.

Hinzufügen von Markern zu bestimmten Audipunkten:

- Platzieren Sie die Abspielposition an einem bestimmten Punkt im Audioclip und klicken Sie auf die Taste „Marker hinzufügen“, um einen Marker hinzuzufügen. Versuchen Sie, weitere Marker hinzuzufügen. Sie können Marker auf diese Weise hinzufügen, um die Synchronisierung bestimmter Videobilder oder Audioeffekte mit den Markern zu unterstützen. Sie können auch Marker hinzufügen, während Sie Ihren Audioclip abspielen.



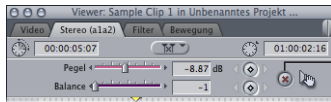
Taste „Marker hinzufügen“

Hinzufügen von Markern während der Wiedergabe:

- Spielen Sie die Audiospur ab. Drücken Sie während der Wiedergabe des Clips die Taste „M“, wann immer Sie einen Marker hinzufügen wollen. Auf diese Weise können Sie sofort Marker hinzufügen, um relevante Audioabschnitte oder relevante Videobilder zu markieren. Dieses Verfahren funktioniert in den Fenstern „Viewer“, „Canvas“ und „Timeline“, wenn das jeweilige Fenster aktiv ist.

Entfernen aller Audioänderungen aus einem Clip:

- Klicken Sie auf die Taste „Zurücksetzen“ im Audiobereich, um die vorgenommenen Änderungen am Audiopegel und an der Balance zu entfernen.



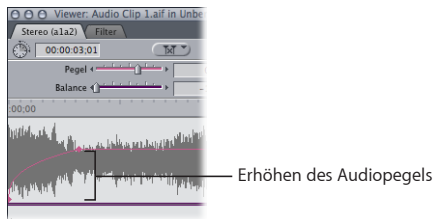
Taste „Zurücksetzen“

Entfernen aller Marker aus einem Clip:

- Wählen Sie „Markieren“ > „Marker“ > „Alle löschen“, um die Marker zu löschen, die Sie dem Clip hinzugefügt haben.

Übung: Ändern von Audiopegeln im Zeitverlauf

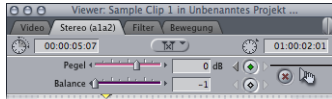
Sie können das Audiomaterial eines Clips so anpassen, dass sich der Audiopegel und die Balance im Zeitverlauf ändern. Wenn Sie im Laufe eines Clips Änderungen am Audiopegel oder an der Balance vornehmen wollen, müssen Sie die Bilder, an denen das Audiomaterial geändert werden soll, mit Keyframes versehen. Als Nächstes werden Sie mithilfe von Keyframes die Audiopegelwerte in einem Clip so bearbeiten, dass sie im Zeitverlauf ansteigen oder abnehmen.



Zum Ausprobieren

Erhöhen des Audiopegels eines Clips im Zeitverlauf mithilfe von Keyframes:

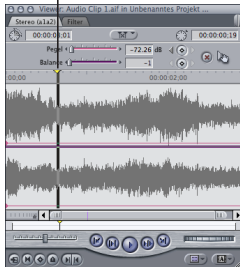
- 1 Öffnen Sie den Clip „Audio Clip 1“ im Audiobereich des Fensters „Viewer“ und bewegen Sie die Audio-Fader im Bereich „Audio Mixer“ ganz nach unten, um für den Audiopegel den niedrigstmöglichen Wert einzustellen.
- 2 Drücken Sie die Taste „Anfang“, um die Abspielposition am Anfang des Clips zu platzieren.
- 3 Klicken Sie auf die Taste „Keyframe einfügen“ für den Pegel, um dem ersten Bild des Clips einen Audiopegel-Keyframe hinzuzufügen.



Taste „Keyframe
einfügen/löschen“

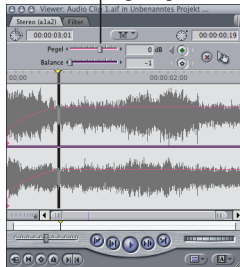
- 4 Platzieren Sie die Abspielposition im Fenster „Viewer“ an der Stelle, an der der Pegel des Audiomaterials den höchsten Wert erreichen soll. Orientieren Sie sich dabei an der Abspielposition in der folgenden Abbildung.

Platzieren Sie die Abspielposition hier.



- 5 Klicken Sie auf die Taste „Keyframe einfügen“ für den Pegel, um an der Abspielposition des Clips einen Audiopegel-Keyframe hinzuzufügen.
- 6 Bewegen Sie den Schieberegler „Pegel“ im Audibereich des Fensters „Viewer“ auf den Wert „0“ (null), um den Audiopegel im Zeitverlauf ansteigen zu lassen.

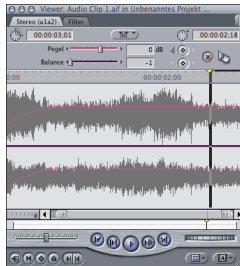
Bewegen Sie den Regler,
bis im Feld „Pegel“ 0 (Null)
angezeigt wird.



- 7 Drücken Sie die Taste „Anfang“ und spielen Sie den Clip vom Anfang ab, um zu hören, wie der Audiopegel steigt.
- 8 Platzieren Sie den Zeiger im Audibereich über der pinkfarbenen Linie für die Audiopegel-Überlagerung und bewegen Sie den Zeiger aufwärts oder abwärts, um den Audiopegel zu ändern.

Senken des Audiopegels im Zeitverlauf mithilfe von Keyframes:

- 1 Platzieren Sie die Abspielposition an der Stelle, ab der der Audiopegel sinken soll, nahe dem Clipende.

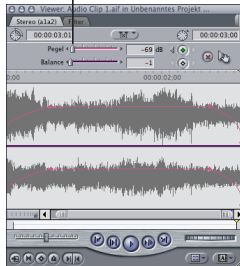


Platzieren Sie die
Abspielposition hier.

- 2 Klicken Sie auf die Taste „Keyframe einfügen“ für den Pegel, um an der Abspielposition des Clips einen Keyframe hinzuzufügen.
- 3 Drücken Sie die Taste „Ende“, um die Abspielposition am Clipende an der Stelle zu platzieren, an der der Audiopegel seinen höchsten Wert erreichen soll.
- 4 Klicken Sie auf die Taste „Keyframe einfügen“ für den Pegel, um dem Clip einen Keyframe hinzuzufügen.

- 5 Bewegen Sie den Schieberegler „Pegel“ ganz nach links, um den Audiopegel auf den niedrigstmöglichen Wert zu senken.

Mit dem Regler „Pegel“
verringern Sie den Audiopegel.

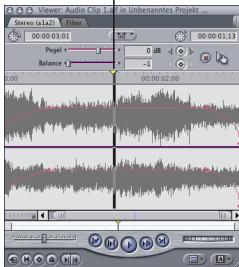


- 6 Spielen Sie den Clip ab, um zu hören, wie das Audiomaterial im Zeitverlauf überblendet wird.
- 7 Probieren Sie durch Bewegen der Keyframes und Audiosegmente verschiedene Varianten aus, um sich so mit dem Ändern des Audiopegels über Keyframes vertraut zu machen.

Audioschnitt mithilfe von Keyframes:

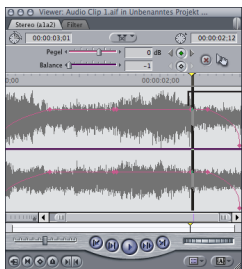
- 1 Platzieren Sie die Abspielposition an den Anfang des Audioabschnitts, der gelöscht werden soll (z. B. ein Klick- oder Ploppgeräusch). Wählen Sie in diesem Beispiel einfach den Anfang des zweiten Pfeiftons im Clip „Audio Clip 1“ aus.

Platzieren Sie die Abspielposition am Anfang des Tons.



- 2 Klicken Sie auf die Taste „Keyframe einfügen“ für den Pegel, um an der Abspielposition des Clips einen Keyframe hinzuzufügen.

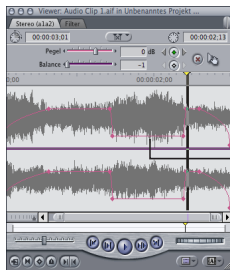
- 3 Klicken Sie einmal auf die Rechtspfeiltaste, um die Abspielposition um ein Bild vorwärts zu bewegen, und klicken Sie dann auf die Taste „Keyframe einfügen“ für den Pegel, um einen Keyframe hinzuzufügen. Platzieren Sie die Abspielposition am Ende des Audioabschnitts und klicken Sie auf die Taste „Keyframe einfügen“ für den Pegel, um an dieser Stelle einen Keyframe einzufügen.



Setzen Sie einen Keyframe am Ende des Tons.

- 4 Klicken Sie einmal auf die Rechtspfeiltaste, um die Abspielposition um ein Bild vorwärts zu bewegen, und klicken Sie dann auf die Taste „Keyframe einfügen“ für den Pegel, um einen Keyframe hinzuzufügen.

- 5 Platzieren Sie den Zeiger in der Mitte der vier Keyframes, die Sie gerade hinzugefügt haben, und bewegen Sie die Audiopegel-Überlagerung (die pinkfarbene Linie) abwärts, um den Audiopegel zu senken. Auf diese Weise haben Sie einen Audioabschnitt im Audioclip isoliert und dessen Audiopegel gesenkt.



- 6 Spielen Sie den Clip vom Anfang ab, um zu hören, wie der Ton aussetzt.
- 7 Probieren Sie durch Bewegen der Keyframes und der Segmente der Audiopegel-Überlagerung verschiedene Varianten aus, um sich so mit dem Ändern des Audiopegels mithilfe von Keyframes vertraut zu machen.

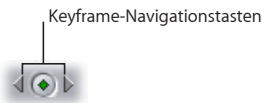
Schnelles Hinzufügen von Keyframes:

- Platzieren Sie die Abspielposition an der Stelle, an der Sie den Audiopegel ändern wollen, und bewegen Sie den Schieberegler „Pegel“. Wenn in einem Clip Keyframes vorhanden sind, wird durch Bewegen des Schiebereglers „Pegel“ ein neuer Keyframe an der Abspielposition eingefügt. Probieren Sie unterschiedliche Versionen aus, indem Sie die Abspielposition variieren und den Schieberegler „Pegel“ bewegen, um den Audiopegel zu ändern.

- Platzieren Sie die Abspielposition an der Stelle, an der Sie den Audiopegel ändern wollen, und bewegen Sie einen Audio-Fader im Bereich „Audio Mixer“. Auch durch Bewegen des Audio-Faders wird ein neuer Keyframe an der Abspielposition eingefügt.

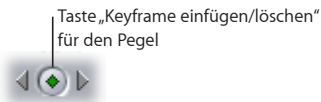
Schnelles Navigieren zwischen Keyframes:

- Klicken Sie auf die linke oder die rechte Taste für die Keyframe-Navigation, um von einem Keyframe zum nächsten zu navigieren.



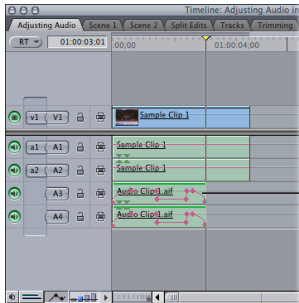
Schnelles Löschen von Keyframes:

- Klicken Sie auf die linke oder die rechte Taste für die Keyframe-Navigation, um zu dem Keyframe zu navigieren, der gelöscht werden soll. Anschließend klicken Sie auf die Taste „Keyframe einfügen/löschen“, um den Keyframe zu löschen.



Übung: Arbeiten mit Audiospuren im Fenster „Timeline“

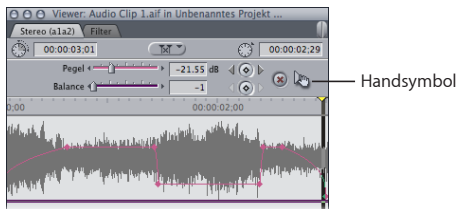
Als Nächstes werden Sie einer Sequenz im Fenster „Timeline“ Clips hinzufügen und einige der Optionen und Steuerelemente für Timeline-Audiospuren ausprobieren.



Audiopegel-Überlagerung
in Pink

Vorbereitende Schritte

- 1 Klicken Sie auf das Fenster „Timeline“, um es zu aktivieren, und drücken Sie dann die Taste „Anfang“.
- 2 Öffnen Sie den Clip „Audio Clip 1“ im Fenster „Viewer“ und bewegen Sie das Hand-symbol nach unten zu den Spuren A3 und A4 im Fenster „Timeline“. Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden die Audioclipobjekte in den Spuren im Fenster „Timeline“ angezeigt.



Zum Ausprobieren

Auswählen von Audioobjekten eines Clips:

- Drücken Sie die Taste „A“, um das Auswahlwerkzeug zu aktivieren. Klicken Sie dann auf den Clip „Sample Clip 1“, um festzustellen, ob sowohl die Video- als auch die Audioclipobjekte ausgewählt sind. Klicken Sie jetzt auf die Taste „Verbundene Auswahl“, um die Koppelung der Video- und Audioclipobjekte aufzuheben. Deaktivieren Sie den Clip und klicken Sie anschließend auf ein grünes Audioclipobjekt im Clip „Sample Clip 1“, um nur die Audioclipobjekte auszuwählen.



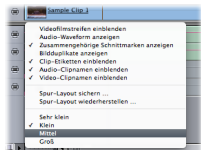
Taste „Verbundene Auswahl“

Löschen des Audiomaterials eines Clips:

- Drücken Sie die Rückschritttaste, wenn die Audioclipobjekte ausgewählt sind. Sie haben das Audiomaterial des Clips entfernt, sodass nur das Videomaterial übrig ist. Sie können dem Videomaterial nun bei Bedarf einen Voice Over-Clip, einen anderen Audioclip oder einen Musikclip hinzufügen. Stellen Sie jetzt jedoch stattdessen das Audiomaterial wieder her, indem Sie „Bearbeiten“ > „Wiederrufen“ wählen.

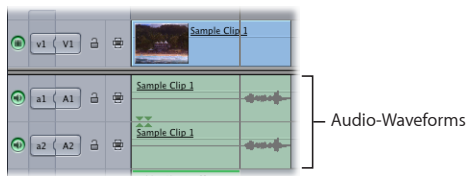
Anzeigen von Audio-Waveforms:

- 1 Wählen Sie „Mittel“ aus dem Einblendmenü „Spur-Layout“ aus, um die Anzeige der Spuren im Fenster „Timeline“ zu vergrößern.



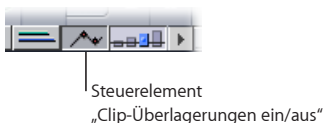
Einblendmenü
„Spur-Layouts“

- 2 Wählen Sie die Option „Audio-Waveform anzeigen“ aus dem Einblendmenü „Spur-Layout“ aus.



Anzeigen von Audiopegel-Überlagerungen:

- Klicken Sie auf das Steuerelement für Clip-Überlagerungen im Fenster „Timeline“, um die Keyframes für die Audiopegel anzuzeigen, die auf den Clip angewendet wurden.



Trimmen eines Audioclips:

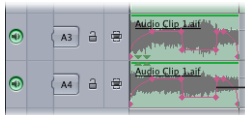
- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug „Schneiden“ aus. Platzieren Sie das Werkzeug über dem Audioclip und klicken Sie mit der Maus, um einen Schnitt zu erstellen. Rote Dreiecke werden angezeigt.
- 2 Aktivieren Sie das Auswahlwerkzeug und klicken Sie auf das Endsegment des Audioclips, um es auszuwählen. Drücken Sie anschließend die Rückschritttaste, um diesen Teil des Audiomaterials zu löschen.
- 3 Platzieren Sie das Werkzeug über dem Ende des Audioclips und bewegen Sie die Maus nach links oder nach rechts, um den Out-Punkt zu ändern.

Bewegen eines Audioclips im Fenster „Timeline“:

- Wählen Sie den Audioclip aus und drücken Sie die Tastenkombination „Wahl-Rechts-pfeil“ oder „Wahl-Linkspfeil“, um den Clip im Fenster „Timeline“ zu bewegen. Sie können jeden ausgewählten Clip auf diese Weise bewegen, solange ausreichend Platz zum Bewegen des Clips vorhanden ist.

Ändern von Audiomaterial im Zeitverlauf durch Anpassen von Keyframes im Fenster „Timeline“:

- Platzieren Sie das Auswahlwerkzeug über der Audiopegel-Überlagerung in einer Audiospur und bewegen Sie das Werkzeug, um den Audiopegel zu ändern. Probieren Sie unterschiedliche Änderungen der Audiopegel-Keyframes im Fenster „Timeline“ aus.



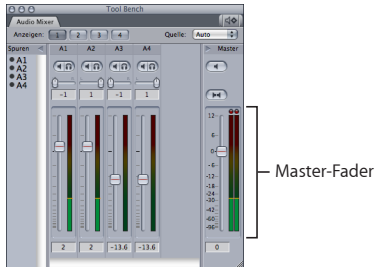
Mit der Audiopegel-Überlagerung
ändern Sie den Audiopegel.

Ausbalancieren des Audiopegels von Clips im Fenster „Timeline“:

- 1 Platzieren Sie die Abspielposition des Fensters „Timeline“ über den Audioclipobjekten. Im Bereich „Audio Mixer“ können Sie jetzt vier Audio-Fader sehen, einen pro Audiospur in der Sequenz.
- 2 Platzieren Sie die Abspielposition an der Stelle, an der Sie eine Änderung vornehmen wollen. Anschließend bewegen Sie den Audio-Fader aufwärts oder abwärts, um die Audioausgabepegel der Spuren auszubalancieren und anzupassen.

Ausbalancieren des Gesamtaudiopegels einer Sequenz im Fenster „Timeline“:

- 1 Platzieren Sie die Abspielposition des Fensters „Timeline“ über den Audioclipobjekten.
- 2 Bewegen Sie den Regler der Master-Überlagerung (Master-Fader) im Bereich „Audio Mixer“ aufwärts oder abwärts, um den Gesamtaudioausgabepegel der Sequenz anzupassen. Mithilfe des Master-Faders können Sie den Gesamtaudiopegel aller Spuren in Ihrer Sequenz in einem Schritt anpassen.



Wichtige Begriffe

- *Steuerelement „Clip-Überlagerungen“*: Zeigt Audiopegel-Überlagerungen für Clips auf den Audiospuren des Fensters „Timeline“ an. Werden die Überlagerungen angezeigt, können Sie im Fenster „Timeline“ mit Audiopegel-Keyframes arbeiten und so die Audiopegel für bestimmte Teile eines Clips ändern.
- *Audio Mixer*: „Audio Mixer“ wird als Bereich im Fenster „Tool Bench“ angezeigt und ermöglicht das Anpassen der Pegel von Audioclipobjekten unter der Abspielposition. Der Bereich „Audio Mixer“ bietet benutzerfreundliche Steuerelemente, mit denen Sie das Audiomaterial einer Sequenz mischen und so die Audiopegel von Spuren ausbalancieren können.
- *Steuerelemente für den Master-Audiopegel*: Mit den Steuerelementen im Bereich „Audio Mixer“ > „Master“ kann der Gesamtaudiopegel der Sequenz erhöht oder gesenkt werden.

Als Nächstes werden Sie das Erstellen von Voice Over-Clips mit dem Werkzeug „Voice Over“ kennenlernen.

Erstellen von Voiceover-Clips

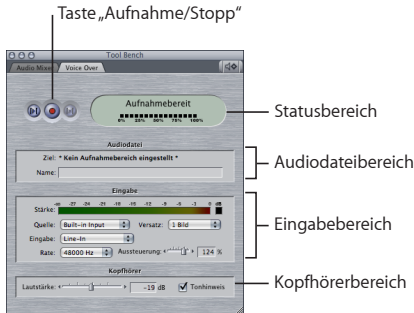
7

Final Cut Pro stellt das Werkzeug „Voice Over“ zum Aufzeichnen von Off-Kommentaren für Dokumentarfilme, Kurzfilme und andere Arten von Filmen mit Sprachaufnahmen bereit.

In diesem Abschnitt fügen Sie Ihrem Videomaterial mithilfe des Werkzeugs „Voice Over“ eine Sprachspur hinzu.

Übung: Hinzufügen von Voiceover-Clips

Das Werkzeug „Voice Over“ wird im Fenster „Tool Bench“ angezeigt und bietet folgende Optionen für das Aufzeichnen von Sprach- und Audiomaterial.



Um das Werkzeug „Voice Over“ verwenden zu können, benötigen Sie ein integriertes oder an Ihrem Computer angeschlossenes Mikrofon. Optional können Sie Kopfhörer verwenden, um Ihre Aufnahme zu überwachen. Wenn Sie kein Mikrofon haben, können Sie diesen Abschnitt vorläufig überspringen. Sie können aber auch einfach weiterlesen, um sich mit den Aufzeichnungsfunktionen vertraut zu machen, ohne tatsächlich Audioclips aufzunehmen. Auch wenn hier der Anschluss von Kopfhörern beschrieben wird, sind Kopfhörer nicht erforderlich, um die Übungen in diesem Abschnitt nachzuvollziehen.

Vorbereitende Schritte

- 1 Schließen Sie Ihr Mikrofon über das zugehörige USB- oder FireWire-Kabel oder über einen an Ihren Computer angeschlossenen Vorverstärker an den Computer an. (Lesen Sie bei Bedarf die Anleitungen in der Dokumentation zu Ihrem Mikrofon bzw. Ihrem Vorverstärker.)
- 2 Wenn Sie über Kopfhörer verfügen, schließen Sie sie an Ihren Computer an. (Haben Sie keine Kopfhörer, können Sie die Anleitungen für Kopfhörer überspringen.)
- 3 Wählen Sie im Finder „Apple“ > „Systemeinstellungen“, um die Systemeinstellungen zu öffnen.
- 4 Klicken Sie auf „Ton“, um die Systemerweiterung „Ton“ zu öffnen. Klicken Sie dann auf „Eingabe“, um die Eingabeoptionen anzuzeigen. Wählen Sie Ihr Mikrofon in der Liste der Toneingabegeräte aus. Wählen Sie eine Eingangslautstärke aus, um den Aufnahmepegel des Mikrofons festzulegen.
- 5 Wenn Sie über Kopfhörer verfügen, klicken Sie auf „Ausgabe“, um die Ausgabeoptionen anzuzeigen. Anschließend wählen Sie Ihre Kopfhörer in der Liste der Tonausgabegeräte aus. Mithilfe des Schiebereglers „Gesamtlautstärke“ können Sie die Ausgabelautstärke für Ihre Kopfhörer festlegen.
- 6 Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Sequenz“, um eine neue leere Sequenz in Ihrem Projekt zu erstellen. Geben Sie für die Sequenz den Namen „Voiceover“ ein und drücken Sie den Zeilenschalter.
- 7 Wählen Sie die Sequenz „Voiceover“ im Fenster „Browser“ durch Doppelklicken aus, um sie im Fenster „Timeline“ zu öffnen.

- 8 Falls nicht bereits geschehen, wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Audio mischen“, um ein Fensterlayout auszuwählen, das für die Verwendung des Werkzeugs „Voice Over“ geeignet ist.
- 9 Bewegen Sie die Beispielclips „Sample Clip 1“ und „Sample Clip 2“ nacheinander in das Fenster „Timeline“.

Zum Ausprobieren

Öffnen des Werkzeugs „Voice Over“:

- Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Voice Over“, um das Werkzeug „Voice Over“ zu öffnen.



Geben Sie einen Namen für den Audioclip hier ein.

Einblendmenü „Quelle“

Einblendmenü „Rate“

Legen Sie die Einstellungen für Ihr Mikrofon im Werkzeug „Voice Over“ fest:

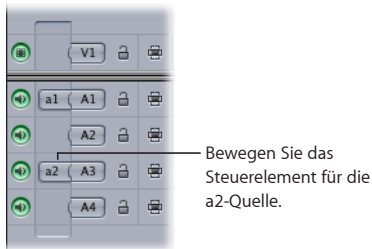
- 1 Wählen Sie Ihr Mikrofon oder Ihr Audio-Interface aus dem Einblendmenü „Quelle“ aus.
- 2 Wählen Sie aus dem Einblendmenü „Rate“ eine Abtastrate aus, die der Abtastrate Ihrer Sequenz entspricht. Für den Beispielclip wählen Sie 48.000 Hz aus. (Wenn Ihre Clips in einem anderen Format vorliegen, können Sie die Audioabtastrate der Sequenz anzeigen, indem Sie „Sequenz“ > „Einstellungen“ wählen und die Einstellungen dann im Einblendmenü „Rate“ des Bereichs „Audioeinstellungen“ anzeigen.)

Geben Sie einen Clipnamen für den ersten Voiceover-Clip an:

- Geben Sie in das Feld „Name“ einen Namen für Ihren Voiceover-Audioclip ein.

Festlegen einer Audiozielspur für Ihren Voiceover-Clip:

- Bewegen Sie das Steuerelement „Quelle“ für das Audiomaterial a2 zum Steuerelement „Ziel“ von A3, um die Spur A3 als Zielspur für Ihre Voiceover-Clips festzulegen.

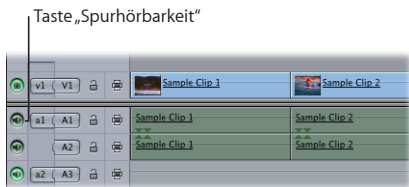


Final Cut Pro platziert einen neu aufgezeichneten Voiceover-Clip in der Audiospur, die durch das Steuerelement „Quelle“ von a2 angegeben wird.

Hinweis: Sie müssen das Steuerelement „Quelle“ von a2 tatsächlich nur bewegen, wenn Sie ein bestimmtes Voiceover-Spurziel auswählen wollen. Andernfalls platziert Final Cut Pro Ihr Voiceover-Audiomaterial automatisch in der Audiospur, die mit dem Steuerelement „Quelle“ von a2 verbunden ist, oder in der ersten leeren Spur unter dieser Spur.

Deaktivieren der Audiowiedergabe für den Beispielclip im Fenster „Timeline“:

- Klicken Sie für die Audiospuren A1 und A2 des Fensters „Timeline“ auf die Tasten für die Hörbarkeit, um die Audiowiedergabe für diese Spuren zu deaktivieren. Auf diese Weise wird verhindert, dass das Audiomaterial im Hintergrund zu hören ist und zusammen mit Ihrem Voiceover-Material aufgezeichnet wird. Wenn Sie Kopfhörer haben, brauchen Sie die Audiospuren nicht zu deaktivieren, weil diese Spuren über die Kopfhörer wiedergegeben werden und somit nicht von Ihrem Mikrofon erfasst werden.

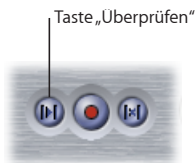


Aufnehmen eines Voiceover-Audioclips an der Abspielposition im Fenster „Timeline“:

- 1 Bewegen Sie die Abspielposition im Fenster „Timeline“ an die Stelle, an der Ihre Voiceover-Aufnahme beginnen soll.
- 2 Konzentrieren Sie sich jetzt auf Ihren Text und klicken Sie dann auf die Taste „Aufnahme“. Das Werkzeug „Voice Over“ bewegt die Abspielposition um fünf Sekunden zurück und startet einen 5-sekündigen Countdown. Wenn die Meldung „Aufnehmen“ angezeigt wird, sprechen Sie Ihren Text. Klicken Sie erneut auf die Taste „Aufnahme“ oder drücken Sie die Taste „esc“, um die Aufnahme zu stoppen. Ihr Voiceover-Clip wird in der Audiozielspur im Fenster „Timeline“ angezeigt.

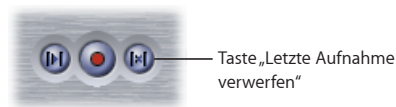
Anhören des neuen Voiceover-Clips:

- Klicken Sie auf die Taste „Überprüfen“, um den Clip anzuhören. Klicken Sie erneut auf die Taste „Überprüfen“, um die Wiedergabe des Clips zu stoppen. Mithilfe der Taste „Überprüfen“ können Sie den Clip wiederholt abspielen.



Entfernen eines neuen Voiceover-Clips, der Ihren Vorstellungen nicht entspricht:

- Klicken Sie zuerst auf die Taste „Letzte Aufnahme verwerfen“ und dann auf „OK“, um den Clip zu löschen. Ein Clip mit Fehlern, die eine Neuaufzeichnung erfordern, kann mithilfe dieser Taste sofort entfernt werden.



Anpassen des Aufnahmepegels mithilfe des Schiebereglers „Aussteuerung“ im Werkzeug „Voice Over“:

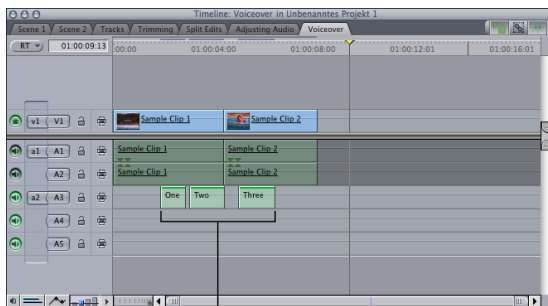
- Bewegen Sie bei Bedarf den Schieberegler „Aussteuerung“, um den Aufnahmepegel für das Mikrofon anzupassen. Sie können die Aussteuerung erhöhen, wenn der Aufnahmepegel zu niedrig ist, oder senken, wenn der Aufnahmepegel zu hoch ist.

Festlegen der Kopfhörereinstellungen im Werkzeug „Voice Over“ (wenn Sie Kopfhörer verwenden):

- Passen Sie den Schieberegler „Lautstärke“ an, um eine angenehme Lautstärke für Ihren Kopfhörer einzustellen.

Aufnehmen mehrerer Voiceover-Clips hintereinander:

- 1 Platzieren Sie die Abspielposition im Fenster „Timeline“ an der Stelle, an der der erste Voiceover-Clip beginnen soll.
- 2 Klicken Sie auf die Taste „Aufnahme“ und zeichnen Sie einen Clip auf.
- 3 Klicken Sie auf „Aufnahme“ oder drücken Sie die Taste „esc“, um die Aufnahme zu stoppen.
- 4 Bewegen Sie die Abspielposition an die Stelle, an der Sie mit der Aufnahme des nächsten Clips beginnen wollen.
- 5 Klicken Sie auf „Aufnahme“ und zeichnen Sie einen weiteren Clip auf.



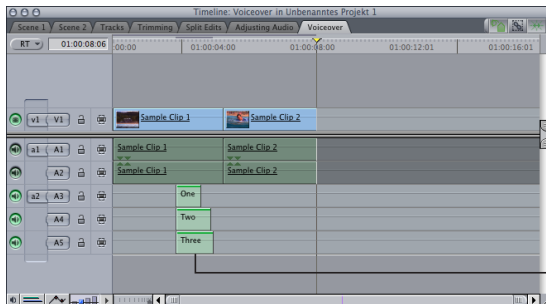
Voiceover-Clips

Aufzeichnen mehrerer Aufnahmen eines Voiceover-Clips:

- 1 Platzieren Sie die Abspielposition im Fenster „Timeline“ an der Stelle, an der die Aufnahme beginnen soll.
- 2 Klicken Sie auf die Taste „Aufnahme“ und zeichnen Sie einen Clip auf.
- 3 Klicken Sie auf „Aufnahme“ oder drücken Sie die Taste „esc“, um die Aufnahme zu stoppen.
- 4 Klicken Sie auf die Taste „Überprüfen“, um den Clip anzuhören. Klicken Sie erneut auf „Überprüfen“, um die Wiedergabe zu stoppen.
- 5 Zum Aufzeichnen einer zweiten Aufnahme platzieren Sie die Abspielposition am Anfang der ersten Aufnahme, klicken dann erneut auf die Taste „Aufnahme“ und zeichnen die zweite Aufnahme auf.

- 6 Klicken Sie auf „Aufnahme“ oder drücken Sie die Taste „esc“, um die Aufnahme zu stoppen.

Eine neue Version des Voiceover-Clips wird in der Zielspur im Fenster „Timeline“ angezeigt und die vorherige Version wird in die darunter liegende Audiospur bewegt. Sie können mehrere Aufnahmen aufzeichnen und nur die gewünschte beibehalten, während Sie die übrigen Aufnahmen löschen. Sie können unterschiedliche Aufnahmen sogar gemeinsam trimmen und schneiden, um die besten Abschnitte Ihrer Aufnahmen in einer Audiosequenz zusammenzustellen.



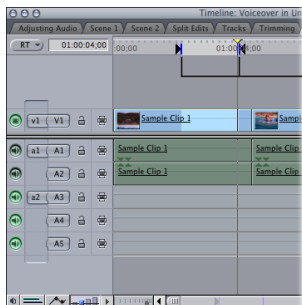
Mehrere Aufnahmen
eines Voiceover-Clips

Löschen nicht erwünschter Aufnahmen:

- Klicken Sie auf eine Aufnahme, um sie im Fenster „Timeline“ auszuwählen, und drücken Sie anschließend die Rückschritttaste.

Aufzeichnen eines Voiceover-Clips in einem bestimmten Intervall Ihrer Sequenz:

- 1 Platzieren Sie die Abspielposition an der Stelle im Fenster „Timeline“, an der die Aufnahme beginnen soll, und drücken Sie anschließend die Taste „I“, um einen In-Punkt zu setzen.



Die Sequenz-In- und Out-Punkte legen die Dauer des Voiceover-Clips fest.

- 2 Platzieren Sie die Abspielposition an der Stelle im Fenster „Timeline“, an der die Aufnahme stoppen soll, und drücken Sie anschließend die Taste „O“, um einen Out-Punkt zu setzen. Sie haben jetzt die Position und die Dauer für den nächsten aufzuzeichnenden Voiceover-Clip festgelegt.
- 3 Klicken Sie auf die Taste „Aufnahme“ und zeichnen Sie einen Clip auf.
- 4 Lassen Sie zu, dass die Aufnahme nach dem Aufzeichnen Ihres Texts automatisch beendet wird. Final Cut Pro setzt die Aufnahme zwei Sekunden nach dem Out-Punkt fort, um sicherzustellen, dass Ihr Text bis zum Ende aufgezeichnet wird. Anschließend wird der neue Audioclip im Fenster „Timeline“ angezeigt.
- 5 Klicken Sie auf die Taste „Überprüfen“, um den Clip anzuhören.

- 6 Zum Aufzeichnen einer zweiten Aufnahme klicken Sie erneut auf die Taste „Aufnahme“ und zeichnen die zweite Aufnahme auf.

Mehrere Aufnahmen werden als Stapel auf den Audiospuren angezeigt, und zwar ausgerichtet an den von Ihnen festgelegten In- und Out-Punkten. Probieren Sie das Aufzeichnen mehrerer Aufnahmen innerhalb einer festgelegten Dauer aus.

- 7 Wählen Sie „Markieren“ > „In- und Out-Punkt löschen“, um die In- und Out-Punkte zu entfernen.

Wichtige Begriffe

- *Werkzeug „Voice Over“*: Mithilfe des Werkzeugs „Voice Over“ können Sie gesprochenen Text oder Tonmaterial aufnehmen, der Ihre Sequenz begleiten soll. Sie können ein Mikrofon an Ihren Computer anschließen oder ein integriertes Mikrofon verwenden und Clips in Ihrer Sequenz aufzeichnen.
- *Audioabtastrate*: Die Audioabtastrate gibt an, wie oft ein Analogsignal pro Sekunde gemessen bzw. abgetastet wird. Sie können sich die Abtastrate als Anzahl der elektronischen „Momentaufnahmen“ vorstellen, die von einer Schallwelle pro Sekunde erstellt werden. Je höher die Abtastrate ist, desto höher ist die Qualität des Audiomaterials, da die analoge Wellenform durch die Anzahl der einzelnen Samples der ursprünglichen Wellenform genauer beschrieben werden kann.

Als Nächstes werden Sie sich mit dem Platzieren von Videoübergängen zwischen Clips vertraut machen und Videofilter anwenden, die spezielle Effekte erstellen und die Darstellung von Clips ändern.

Hinzufügen von Videofiltern und Übergängen

8

Sie können Ihren Film mit professionellen Elementen optimieren, indem Sie Filter auf Ihre Videoclips anwenden, um bestimmte Darstellungen und Effekte zu erzielen und Übergänge zwischen Ihren Clips einfügen.

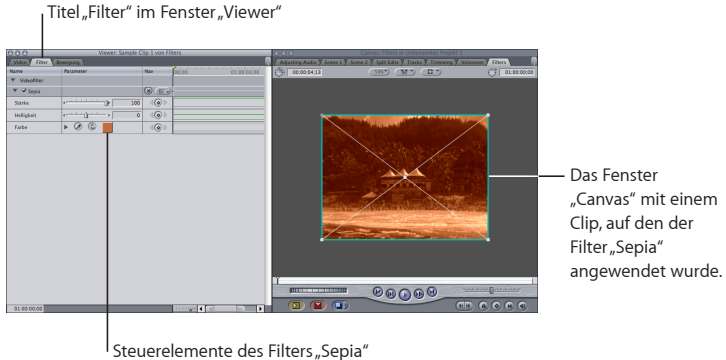
Mithilfe von Filtern können Sie das gesamte Erscheinungsbild eines Clips ändern. Beispielsweise können Sie ein Bild im Zeitverlauf weichzeichnen, Farben anpassen oder sogar komplexe Green-Screen- oder Blue-Screen-Composite-Bilder erstellen.

Homogenere Clipwechsel erzielen Sie mithilfe von Übergängen oder auch mit einer schnellen Überblendung. Alternativ können Sie ansprechende Effekte erstellen, wie z. B. das Umblättern einer Seite, um die Aufmerksamkeit auf etwas Neues zu lenken.

Final Cut Pro bietet eine große Auswahl an Videofiltern und Übergängen, die Sie für Ihre Clips verwenden können. Im folgenden Abschnitt lernen Sie einige der wichtigsten Filter und Übergänge kennen.

Übung: Anwenden von Filtern auf Clips

Sie können einen Filter auf einen Clip in einer Sequenz anwenden. Dazu öffnen Sie den Clip durch Doppelklicken im Fenster „Viewer“ und wählen dann den gewünschten Filter aus dem Menü „Effekte“ aus. Optionen zum Konfigurieren und Ändern der Filterparameter werden im Bereich „Filter“ des Fensters „Viewer“ angezeigt.



Sie können mehrere Filter auf einen Clip anwenden. Beispielsweise können Sie den Filter „Sepia“ auswählen, um einem Clip eine Sepia-Tönung zu verleihen. Verwenden Sie dann den Filter „Weichzeichnen“, um einen Teil des Clips für eine bestimmte Dauer weichzuzeichnen. Als Nächstes werden Sie mehrere Filter auf die Beispielclips anwenden.

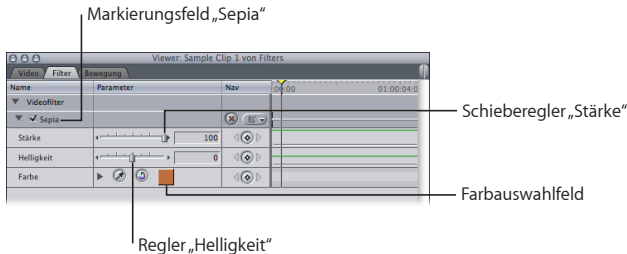
Vorbereitende Schritte

- 1 Wählen Sie „Fenster“ > „Anordnen“ > „Zwei oben“.
- 2 Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Sequenz“, um eine neue leere Sequenz in Ihrem Projekt zu erstellen.
- 3 Geben Sie für die Sequenz den Namen „Filters“ ein und drücken Sie den Zeilenschalter.
- 4 Wählen Sie die Sequenz „Filters“ im Fenster „Browser“ durch Doppelklicken aus, um sie im Fenster „Timeline“ zu öffnen.
- 5 Platzieren Sie den Beispielclip „Sample Clip 1“ im Fenster „Timeline“.
- 6 Wählen Sie den Clip „Sample Clip 1“ im Fenster „Timeline“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.

Zum Ausprobieren

Anwenden eines Filters „Sepia“ auf einen Clip in einer Sequenz:

- Wählen Sie „Effekte“ > „Videofilter“ > „Bildbearbeitung“ > „Sepia“. Klicken Sie auf den Titel „Filter“ im Fenster „Viewer“, um die Steuerelemente des Filters „Sepia“ anzuzeigen.



Anpassen des Filters „Sepia“ für einen Clip:

- Bewegen Sie den Schieberegler „Stärke“, um die Stärke des auf den Clip anzuwendenden Sepia-Farbeffekts zu ändern.

Hinweis: Wenn im Fenster „Timeline“ eine rote Linie über den Clips in Ihrer Sequenz angezeigt wird, drücken Sie die Tastenkombination „Wahl-R“, um die Clips für die Wiedergabe zu rendern.

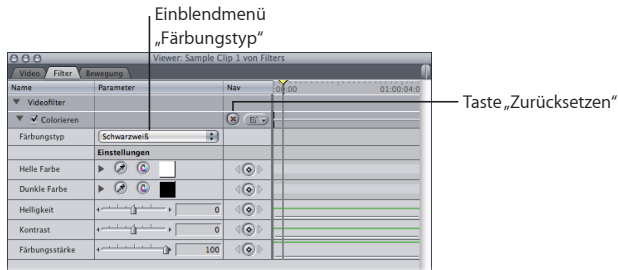
- Bewegen Sie den Schieberegler „Helligkeit“, um den Effekt aufzuhellen oder abzdunkeln. Spielen Sie den Clip ab, um das Ergebnis zu betrachten.
- Klicken Sie auf das Farbauswahlfeld für den Parameter „Farbe“, dann im Farbrad auf die gewünschte Farbe und anschließend auf „OK“.
- Klicken Sie auf das Markierungsfeld neben dem Filternamen „Sepia“, um den Filter zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Entfernen eines Filters aus einem Clip:

- Klicken Sie in der Spalte „Name“ auf den Filternamen „Sepia“, um ihn auszuwählen, und drücken Sie dann die Rückschritttaste.

Anwenden eines Filters „Colorieren“ auf einen Clip:

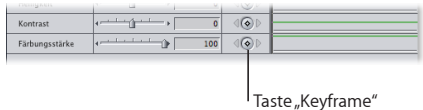
- 1 Wählen Sie „Effekte“ > „Videofilter“ > „QuickTime“ > „Colorieren“.



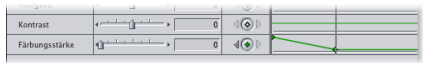
- 2 Wählen Sie unterschiedliche Farbstile aus dem Einblendmenü „Färbungstyp“ aus, um den jeweiligen Effekt für den Clip anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie „Andere“ aus dem Einblendmenü „Färbungstyp“ aus und passen Sie dann die Optionen im Abschnitt „Einstellungen“ der Filtersteuerelemente an, um den zugehörigen Effekt für den Clip anzuzeigen.
- 4 Probieren Sie verschiedene Parametereinstellungen für „Colorieren“ aus, um zu sehen, wie sie sich auf die Darstellung des Clips auswirken.
- 5 Klicken Sie auf die Taste „Zurücksetzen“, um die anfänglichen Einstellungen des Filters „Colorieren“ wiederherzustellen.

Ändern eines Filters im Zeitverlauf mithilfe von Keyframes:

- 1 Wählen Sie die Option „Schwarzweiß“ aus dem Einblendmenü „Färbungstyp“ für den Filter „Colorieren“ aus, klicken Sie auf das Fenster „Timeline“ und drücken Sie die Taste „Anfang“, um die Abspielposition am Anfang des Clips zu platzieren.
- 2 Klicken Sie auf die Taste „Keyframe“ des Parameters „Färbungsstärke“.



- 3 Drücken Sie zweimal die Tastenkombination „Umschalt-Rechtspfeil“, um die Abspielposition im Clip um 2 Sekunden vorwärts zu bewegen.
- 4 Klicken Sie auf die Taste „Keyframe“, um einen weiteren Keyframe hinzuzufügen.
- 5 Bewegen Sie den Schieberegler „Färbungsstärke“ auf den Wert „0“ (null), damit der Clip wieder seine ursprüngliche Farbe annimmt.



- 6 Drücken Sie bei Bedarf die Tastenkombination „Wahl-R“, um den Clip zu rendern, und spielen Sie den Clip anschließend ab, um zu sehen, wie sich seine Färbung im Zeitverlauf ändert.

Probieren Sie wie folgt die Anwendung unterschiedlicher Filter und das Hinzufügen von Keyframes aus:

- Versuchen Sie, unterschiedliche Filter auf den Beispielclip „Sample Clip 1“ anzuwenden (mithilfe des Untermenüs „Videofilter“ des Menüs „Effekte“) und die Effekte mit Keyframes zu versehen.

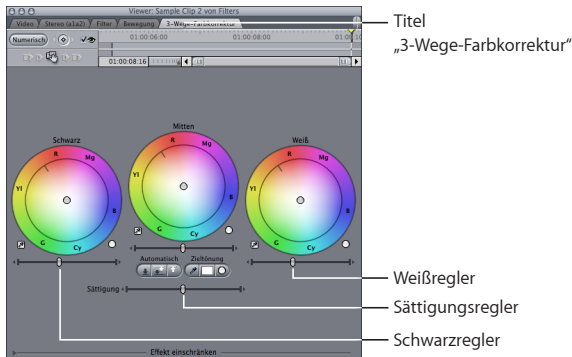
Übung: Vornehmen einfacher Farbkorrekturen

Wenn bei einem Clip Farb- oder Belichtungsprobleme auftreten, können Sie einen Farbkorrekturfilter anwenden, um allgemeine Korrekturen vorzunehmen. (Wenn anspruchsvolle Farbkorrekturen erforderlich sind, können Sie Ihre Clips im Programm „Color“ mithilfe professioneller Werkzeuge und Steuerelemente korrigieren.)

Das Anpassen und Korrigieren von Farbe in Clips kann ein komplexer Vorgang sein, für den eingehende Kenntnisse von Farbkonzepten, wie z. B. Luma, Sättigung und Tönung, sowie der Verwendung von Video Scopes und Farbrädern erforderlich sind.

Expertenwissen in Bezug auf Farbkorrekturen kann im Rahmen dieses Handbuchs zwar nicht vermittelt werden, Sie können jedoch den Filter „3-Wege-Farbkorrektur“ ausprobieren, um die möglichen Typen einfacher Änderungen anzuzeigen.

Wenn Sie den Filter „3-Wege-Farbkorrektur“ auf einen Clip anwenden, werden die folgenden Steuerelemente im Bereich „3-Wege-Farbkorrektur“ im Fenster „Viewer“ angezeigt.



Vorbereitende Schritte

- Bewegen Sie den Beispielclip „Sample Clip 2“ in das Fenster „Timeline“ und öffnen Sie ihn durch Doppelklicken, um ihn im Fenster „Viewer“ anzuzeigen.

Zum Ausprobieren

Anwenden des Filters „3-Wege-Farbkorrektur“ auf einen Clip in einer Sequenz:

- 1 Wählen Sie „Effekte“ > „Videofilter“ > „Farbkorrektur“ > „3-Wege-Farbkorrektur“.
- 2 Klicken Sie auf den Titel „3-Wege-Farbkorrektur“ im Fenster „Viewer“, um die zugehörigen Optionen anzuzeigen.

Ändern der Sättigung eines Clips:

- Bewegen Sie den Schieberegler „Sättigung“ nach links oder rechts, um anzuzeigen, wie sich Änderungen des Sättigungswerts auf den Clip auswirken.

Ändern der dunklen Farbtöne eines Clips:

- Bewegen Sie den Schieberegler „Tiefen“ nach links oder rechts, um anzuzeigen, wie sich Änderungen des Schwarzwerts auf den Clip auswirken.

Ändern der mittleren Farbtöne eines Clips:

- Bewegen Sie den Schieberegler „Mitteltöne“ nach links oder rechts, um anzuzeigen, wie sich Änderungen des Werts für die mittleren Farbtöne auf den Clip auswirken.

Ändern der hellen Farbtöne eines Clips:

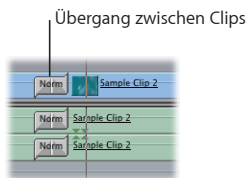
- Bewegen Sie den Schieberegler „Lichter“ nach links oder rechts, um anzuzeigen, wie sich Änderungen des Werts für die hellen Farbtöne auf den Clip auswirken.

Probieren Sie wie folgt verschiedene Darstellungen für einen Clip aus:

- Versuchen Sie, verschiedene Einstellungen für die 3-Wege-Farbkorrektur zu kombinieren, um sich mit ihrer Wirkungsweise vertraut zu machen und die unterschiedlichen Darstellungen auszuprobieren, die Sie für einen Clip erzielen können.

Übung: Einfügen von Übergängen zwischen Clips

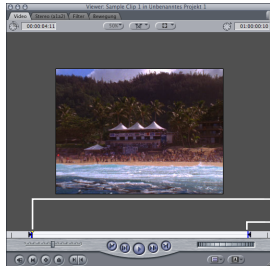
Mithilfe von Videoübergängen können Sie optisch ansprechende Clipwechsel erstellen. Als Nächstes werden Sie den Beispielclips Übergänge hinzufügen und die Vielzahl der Übergänge kennenlernen, die Sie verwenden können. Wenn Sie einen Übergang zwischen zwei Clips einfügen, sieht der Übergang im Fenster „Timeline“ etwa wie folgt aus:



Vorbereitende Schritte

- 1 Wählen Sie „Ablage“ > „Neu“ > „Sequenz“, um eine neue leere Sequenz in Ihrem Projekt zu erstellen.
- 2 Geben Sie für die Sequenz den Namen „Transitions“ ein und drücken Sie den Zeilenschalter.
- 3 Wählen Sie die Sequenz „Transitions“ durch Doppelklicken aus, um sie im Fenster „Timeline“ zu öffnen.
- 4 Wählen Sie den Beispielclip „Sample Clip 1“ im Fenster „Browser“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.

- 5 Platzieren Sie die in und Out-Punkte an etwa der gleichen Stelle wie in der Abbildung. Behalten Sie am Ende des Clips etwa 2 Sekunden nicht verwendetes Material bei. Final Cut Pro benötigt diese nicht verwendeten Bilder, die als *Bearbeitungsrand* bezeichnet werden, um einen Übergang zu erstellen.



- 6 Bewegen Sie den Beispielclip „Sample Clip 1“ in den Bereich „Einfügen“ der Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“.
- 7 Wählen Sie den Beispielclip „Sample Clip 2“ im Fenster „Browser“ durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.

- 8 Erstellen Sie am Anfang und am Ende des Clips Bearbeitungsränder, indem Sie In- und Out-Punkte erstellen, die etwa den In- und Out-Punkten in der Abbildung entsprechen. Behalten Sie am Anfang des Clips etwa 2 Sekunden nicht verwendetes Material bei.



Setzen Sie einen In-Punkt hier.

Setzen Sie einen
Out-Punkt hier.

- 9 Stellen Sie sicher, dass die Taste „Verbundene Auswahl“ hellgrün angezeigt wird. Diese Farbe signalisiert, dass die verbundene Auswahl aktiviert ist.

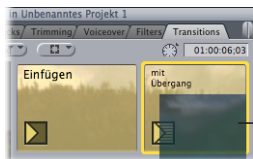


Taste „Verbundene
Auswahl“

Zum Ausprobieren

Hinzufügen eines Clips mit einem Übergang zu einer Sequenz:

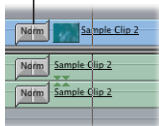
- 1 Bewegen Sie den Beispielclip „Sample Clip 2“ aus dem Fenster „Viewer“ in den Abschnitt „Einfügen mit Übergang“ für die Schnittüberlagerung im Fenster „Canvas“.



Bewegen Sie Beispielclip 2 hierher.

Final Cut Pro fügt diesen Clip der Sequenz hinzu und versieht die Schnittmarke mit einer Standardüberblendung.

Zwischen den Clips wird ein Standardübergang „Überblendung“ hinzugefügt.



- 2 Spielen Sie die Sequenz ab, um den hinzugefügten Übergang anzuzeigen.

Löschen eines Übergangs:

- 1 Klicken Sie auf den Übergang im Fenster „Timeline“, um ihn auszuwählen.
- 2 Drücken Sie die Rückschritttaste.

Hinzufügen eines Übergangs zu einer Schnittmarke:

- 1 Klicken Sie auf die Linie zwischen zwei Clips im Fenster „Timeline“, um die Schnittmarke auszuwählen.
- 2 Wählen Sie bei ausgewählter Schnittmarke „Effekte“ > „Voreingestellt - Überblendung“, um eine Überblendung auf die ausgewählte Schnittmarke anzuwenden.
- 3 Platzieren Sie die Abspielposition vor dem Übergang und spielen Sie die Sequenz ab, um den Übergang anzuzeigen.

Ändern der Dauer eines Übergangs:

- 1 Platzieren Sie den Zeiger am Anfang oder Ende des Übergangs und bewegen Sie den Zeiger, um den Übergang zu verlängern oder zu verkürzen.

Durch eine Verlängerung wird der Übergang langsamer, während er durch Verkürzen beschleunigt wird.

- 2 Spielen Sie die Sequenz ab, um den Übergang anzuzeigen.

Anwenden eines anderen Übergangs auf einen Schnitt:

- 1 Klicken Sie auf die Überblendung, um sie auszuwählen.
- 2 Wählen Sie „Effekte“ > „Videoübergänge“ > „3D-Simulation“ > „Würfel drehen“.
- 3 Spielen Sie die Sequenz ab, um den Übergang anzuzeigen.

Ermitteln der verfügbaren Videoübergänge:

- 1 Wählen Sie den Übergang im Fenster „Timeline“ aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um unterschiedliche Übergänge auszuprobieren:
 - Wählen Sie „Effekte“ > „Videoübergänge“ > „3D-Simulation“ > „Zoom“.
 - Wählen Sie „Effekte“ > „Videoübergänge“ > „Überblendung“ > „Überblendung mit Welleneffekt“.
 - Wählen Sie „Effekte“ > „Videoübergänge“ > „Irisblende“ > „Rautenförmige Irisblende“.
 - Wählen Sie „Effekte“ > „Videoübergänge“ > „Seiten umblättern“ > „Seiten umblättern“.

Hinweis: Wenn auf einem Übergang im Fenster „Timeline“ eine rote Linie angezeigt wird, drücken Sie die Tastenkombination „Wahl-R“, um den Übergang für die Wiedergabe zu rendern.

- 3 Experimentieren Sie mit den Übergängen in den Untermenüs „Videoübergänge“.

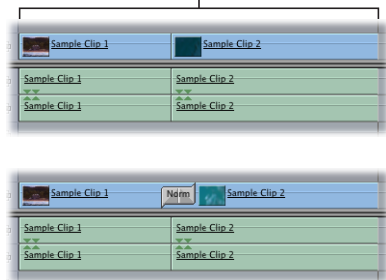
Anwenden von Übergängen aus dem Bereich „Effekte“:

- 1 Klicken Sie auf den Titel „Effekte“ im Fenster „Browser“.
- 2 Öffnen Sie den Ordner „Videoübergänge“ durch Doppelklicken.
- 3 Klicken Sie auf die Dreiecksymbole neben den Ordernamen, um die verfügbaren Übergänge anzuzeigen.
- 4 Bewegen Sie einen Übergang aus dem Ordner „Videoübergänge“ auf eine Schnittmarke in Ihrer Sequenz im Fenster „Timeline“.
- 5 Probieren Sie weitere Übergänge aus, indem Sie sie in das Fenster „Timeline“ bewegen, um sie auf Schnittmarken anzuwenden.

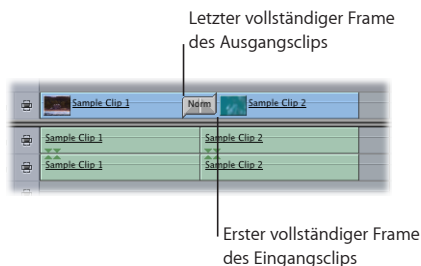
Informationen zu Übergängen

Wenn Sie einen Übergang zwischen Clips einfügen, bleiben die Länge Ihres Clips und die Sequenzlänge unverändert. Der Übergang füllt die Zeit zwischen dem Ausgangsclip und dem Eingangsclip, ohne die Clips zu verlängern.

Die Dauer des Clips bleibt gleich, wenn ein Übergang hinzugefügt wird.



Wenn Sie Übergänge zwischen Clips verwenden wollen, sollten Sie die In- und Out-Punkte Ihrer Clips so planen, dass sich die Effekte nicht auf den Inhalt auswirken, den Sie zeigen wollen. Der Inhalt, der vor und nach dem Übergang angezeigt werden soll, muss wie folgt platziert sein.



Sie können einen Übergang verlängern oder verkürzen, indem Sie die zugehörigen Ränder bewegen. Bedenken Sie dabei jedoch, dass mit einer Änderung der Übergangslänge auch geändert wird, welcher Inhalt direkt vor oder nach dem Übergang angezeigt wird. Durch eine Verlängerung der Übergangsdauer kann beispielsweise wichtiges Material, das vor dem Übergang angezeigt werden soll, abgeschnitten werden.



Wenn Sie Ihre Clips anfangs einlesen, sollten Sie für die Szene bzw. das in einem Clip angezeigte Ereignis Zusatzmaterial aufnehmen. Final Cut Pro benötigt zusätzliches Material vor einem In-Punkt und nach einem Out-Punkt, um einen Übergang zu generieren. Die Zusatzbilder an den Enden von Clips werden als *Bearbeitungsränder* bezeichnet. Ihre Clips müssen über solche Bearbeitungsränder verfügen, damit gewünschte Übergänge korrekt erstellt werden können.



Wenn zwischen zwei Clips keine Bearbeitungsränder vorhanden sind, stehen Final Cut Pro keine zusätzlichen Bilder (Frames) zur Verfügung, um einen Übergang erstellen zu können. In diesem Fall lässt Final Cut Pro das Hinzufügen eines Übergangs möglicherweise nicht zu. Es ist aber auch möglich, dass der von Final Cut Pro erstellte Übergang kurz ist, weil die Bearbeitungsränder des Clips kurz sind. Wenn Sie sicherstellen wollen, dass Ihre Übergänge die gewünschte Dauer haben, vergewissern Sie sich, dass Ihre Clips Bearbeitungsränder von ausreichender Länge haben, um den Übergang generieren zu können. Berücksichtigen Sie beim Aufzeichnen und Übertragen von Clips, dass genügend zusätzliche Bilder (Frames) vor und nach einer Szene aufgezeichnet werden, die als Bearbeitungsränder für Übergänge verwendet werden können.

Wichtige Begriffe

- *Filter*: Ein Filter kann die Darstellung eines Clips ändern oder zum Entfernen oder Maskieren von Teilen eines Clips verwendet werden. Mit Filtern können Sie subtile oder sehr drastische Änderungen an einem Clip vornehmen und, im Falle von Farbkorrekturen, präzise Anpassungen durchführen, um Ihrem Film ein professionelles Aussehen zu verleihen.
- *Übergänge*: Ein Übergang ist ein spezieller Effekt, um einen Clipwechsel auf bestimmte Weise zu präsentieren. Final Cut Pro bietet eine Vielzahl von Übergängen, mit denen Sie Ihre Sequenz ansprechend und homogen gestalten können.
- *Bearbeitungsränder*: Zum Erstellen eines Übergangs, für den Final Cut Pro die Bilder (Frames) zweier Clips rendern bzw. miteinander mischen muss, muss der Ausgangsclip über zusätzliche, nicht verwendete Bilder am Ende und der Eingangsclip über zusätzliche, nicht verwendete Bilder am Anfang verfügen. Mithilfe dieser zusätzlichen Bilder kann Final Cut Pro dann den für den Übergang erforderlichen Effekt erstellen.

Als Nächstes werden Sie Methoden zur Filmausgabe kennenlernen, die Benutzern die Anzeige Ihres Films erlaubt.

Ausgeben Ihres fertigen Films

9

Nachdem Sie den Videoschnitt Ihres Films abgeschlossen haben, können Sie Ihr Projekt auf verschiedene Weise bereitstellen.

Sie können Ihren fertigen Film, eine Sequenz oder auch einen einzelnen Clip an ein anderes Final Cut Studio-Programm für die Weiterbearbeitung senden. Beispielsweise können Sie Ihren Film an Color für die Farbkorrektur Ihrer Sequenz senden. Oder Sie senden ihn an Motion für die Integration in ein Grafikanimationsprojekt oder an Soundtrack Pro, um den Audioschnitt auszuführen. Sie können den Film auch an Compressor senden, um für die endgültige Ausgabe ein bestimmtes Format oder einen bestimmten Codec bzw. eine bestimmte Komprimierung zu verwenden.

Der Film kann mithilfe eines professionellen Videogeräts oder Ihrer Kamera auf ein Master-Band ausgegeben werden. Sie können auch die Ausgabe als QuickTime-Datei wählen, die Sie ganz einfach an andere weitergeben können. Sie haben zudem die Möglichkeit, den Film so auszugeben, dass er gleich auf SD- oder HD-Bildschirmen (Standard Definition oder High Definition), auf Mobilgeräten wie iPod und iPhone und auf Websites wie YouTube angesehen werden kann. Es spielt keine Rolle, ob Sie einen einfachen QuickTime-Film oder eine professionell erstellte Ausgabe in einem bestimmten Broadcast-Format benötigen, denn Final Cut Pro bietet alle erforderlichen Optionen.

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie einen Film als QuickTime-Datei exportieren. Außerdem erfahren Sie Näheres über den Export des Films in Formaten, die mit dem iPod und iPhone kompatibel sind bzw. die sich für die Anzeige auf YouTube oder einer anderen Website eignen.

Übung: Erstellen eines QuickTime-Films

Sie können eine Sequenz oder einen Clip als eigenständigen QuickTime-Film exportieren, der auf vielen Computern und in mit QuickTime kompatiblen Programmen angezeigt werden kann. Ein eigenständiger QuickTime-Film enthält alle Dateien und Medien, die für die Wiedergabe erforderlich sind, in einer einzigen Datei. Dadurch lässt sich der Film ganz einfach übertragen und auf anderen Geräten verwenden.

Vorbereitende Schritte

- Öffnen Sie ein Projekt, in dessen Fenster „Timeline“ sich ein Clip oder eine Sequenz befindet, die Sie exportieren möchten. Wenn Sie möchten, können Sie eine der Sequenzen öffnen, die Sie in den vorherigen Kapiteln erstellt haben.

Zum Ausprobieren

Exportieren Ihrer Sequenz als QuickTime-Film:

- 1 Aktivieren Sie falls erforderlich das Fenster „Timeline“ und wählen Sie dann „Ablage“ > „Exportieren“ > „QuickTime-Film“.
- 2 Geben Sie in das Feld „Sichern unter“ einen Dateinamen für den Film ein.
- 3 Wählen Sie einen Speicherort für die QuickTime-Datei aus. Wählen Sie z. B. Ihren Ordner „Filme“ aus.

- 4 Vergewissern Sie sich, dass „Audio und Video“ aus dem Einblendmenü „Einschließlich“ ausgewählt ist, sodass Audio und Video Ihres Films ausgegeben werden. Sie könnten auch nur den Audio- oder nur den Videoteil Ihres Films exportieren.
- 5 Vergewissern Sie sich, dass das Feld „Als eigenständigen Film sichern“ ausgewählt ist, damit Final Cut Pro eine einzelne Datei erstellt, die sich einfach übertragen und abspielen lässt.
- 6 Klicken Sie auf „Sichern“.
- 7 Wählen Sie die erstellte QuickTime-Datei im Finder durch Doppelklicken aus, um sie im QuickTime-Player zu öffnen. Spielen Sie den Film ab.

Übung: Exportieren eines Films in einem bestimmten Dateiformat

Wenn Sie Ihren Film in ein bestimmtes Format konvertieren müssen, stehen Ihnen in Final Cut Pro zahlreiche Formatoptionen zur Auswahl. Eine der einfachste Methoden besteht darin, Ihren Film mit der Funktion „Senden“ in einem Format zu exportieren, das mit u. a. mit einem iPod, Apple TV oder iPhone kompatibel ist. Sie können auch Clips aus dem Fenster „Browser“ oder „Viewer“ und Filme für ein bestimmtes Format oder einen bestimmten Zweck exportieren, etwa für die Streaming-Übertragung von einer Website.

Vorbereitende Schritte

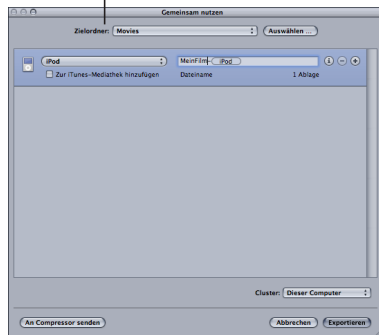
- Öffnen Sie ein Projekt, in dessen Fenster „Timeline“ sich ein Clip oder eine Sequenz befindet, die Sie exportieren möchten. Wenn Sie möchten, können Sie eine der Sequenzen öffnen, die Sie in den vorherigen Kapiteln erstellt haben.

Zum Ausprobieren

Exportieren Ihrer Sequenz für die Anzeige auf einem iPod:

- 1 Achten Sie darauf, dass die Sequenz im Fenster „Timeline“ geöffnet und das Fenster aktiviert ist, und wählen Sie dann „Ablage“ > „Senden“.

Einblendmenü für den Ausgabetypp



- 2 Wählen Sie „Filme“ aus dem Einblendmenü „Zielordner“ aus, um diesen Ordner als Ziel für die Ausgabemediendatei festzulegen.
- 3 Wählen Sie „iPod“ aus dem Einblendmenü „Ausgabemedientyp“ aus.
- 4 Geben Sie einen Dateinamen in das Feld „Dateiname“ ein.
- 5 Klicken Sie auf „Exportieren“.

- 6 Wenn Final Cut Pro die Ausgabe der Datei abgeschlossen hat, öffnen Sie den Ordner „Filme“ im Finder. Wählen Sie nun die gerade erstellte iPod-Datei durch Doppelklicken aus, um sie in iTunes zu öffnen. Spielen Sie den Film ab.

Exportieren Ihrer Sequenz für die Anzeige auf YouTube:

- 1 Achten Sie darauf, dass die Sequenz im Fenster „Timeline“ geöffnet und das Fenster aktiviert ist und wählen Sie dann „Ablage“ > „Senden“.
- 2 Übernehmen Sie als Zielordner im Einblendmenü „Zielordner“ den Ordner „Filme“.
- 3 Wählen Sie „YouTube“ aus dem Einblendmenü „Ausgabetyp“ aus.
- 4 Geben Sie einen Dateinamen in das Feld „Dateiname“ ein.
- 5 Klicken Sie auf „Exportieren“.
- 6 Öffnen Sie im Finder den Ordner „Filme“ und wählen Sie die gerade erstellte YouTube-Datei durch Doppelklicken aus, um sie im QuickTime-Player zu öffnen. Spielen Sie den Film ab. Dieser Film kann auf YouTube bereitgestellt werden.

Exportieren eines Clips aus dem Fenster „Browser“ oder „Viewer“ für die Anzeige in einer MobileMe-Galerie:

- 1 Wählen Sie im Fenster „Browser“ einen einzelnen Clip aus, den Sie exportieren möchten, oder wählen Sie einen Clip durch Doppelklicken aus, um ihn im Fenster „Viewer“ zu öffnen.
- 2 Wählen Sie „Ablage“ > „Senden“.
- 3 Wählen Sie „Filme“ aus dem Einblendmenü „Zielordner“ aus, um diesen Ordner als Ziel für die Ausgabemediendatei festzulegen.
- 4 Wählen Sie „MobileMe“ aus dem Einblendmenü „Ausgabetyp“ aus.
- 5 Geben Sie einen Dateinamen in das Feld „Dateiname“ ein.

- 6 Klicken Sie auf „Exportieren“.
- 7 Wenn Final Cut Pro die Ausgabe der Datei abgeschlossen hat, öffnen Sie den Ordner „Filme“ im Finder. Wählen Sie nun die gerade erstellte MobileMe-Datei durch Doppelklicken aus, um sie in iTunes zu öffnen. Spielen Sie den Film ab.

Exportieren einer Streaming-Sequenz für die Anzeige auf einer Website:

- 1 Öffnen Sie eine Sequenz im Fenster „Timeline“, die Sie für die Anzeige auf einer Website exportieren möchten.
- 2 Wählen Sie „Ablage“ > „Exportieren“ > „Mit QuickTime-Konvertierung“.
- 3 Geben Sie in das Feld „Sichern unter“ einen Dateinamen für den Film ein.
- 4 Wählen Sie einen Speicherort für die Filmdatei aus. Wählen Sie z. B. Ihren Ordner „Filme“ aus.
- 5 Wählen Sie „MPEG-4“ aus dem Einblendmenü „Format“ aus. Im Einblendmenü „Format“ werden die verfügbaren Dateiformate aufgelistet.
- 6 Wählen Sie „Streaming - Gering“ aus dem Einblendmenü „Einstellung“ aus, um ein kleines Streaming-Video für die Anzeige auf einer Website zu erstellen.
- 7 Klicken Sie auf „Sichern“.
- 8 Öffnen Sie den Zielordner im Finder und wählen Sie die gerade erstellte Datei durch Doppelklicken aus, um sie im QuickTime-Player zu öffnen. Spielen Sie den Film ab.

Wichtige Begriffe

- *Eigenständiger QuickTime-Film*: Ein eigenständiger QuickTime-Film enthält alle Medien, die zum Abspielen eines Films benötigt werden, in einer einzigen QuickTime-Datei. So lässt sich der QuickTime-Film ganz einfach an andere Geräte übertragen.
- *Senden*: Mit der Final Cut Pro-Funktion „Senden“ können Sie Ihre Dateien mühelos in einem beliebigen der verschiedenen gängigen Formate ausgeben. Sie können das Fenster „Gemeinsam nutzen“ so konfigurieren, dass schnell mehrere Versionen einer Sequenz ausgegeben werden, alle in einem anderen Format.

Im nächsten Kapitel lernen Sie die Final Cut Pro-Hilfe kennen, die Ihnen bei Bedarf zur Verfügung steht.

Nach dieser ersten Einführung in Final Cut Pro haben Sie vermutlich weitere Fragen dazu, wie Sie Final Cut Pro durch entsprechende Konfiguration an Ihren Bearbeitungsstil anpassen und die zugehörigen Funktionen optimal nutzen können.

Verwenden Sie die Final Cut Pro-Hilfe, um die erforderlichen Antworten zu finden.

Übung: Die Final Cut Pro-Hilfe

Die Final Cut Pro-Hilfe enthält umfassende Erläuterungen und Anleitungen zum Verwenden der Final Cut Pro-Funktionen.

Zum Ausprobieren

Öffnen des Benutzerhandbuchs von Final Cut Pro:

- Wählen Sie in Final Cut Pro „Hilfe“ > „Final Cut Pro-Hilfe“ und klicken Sie anschließend auf „Final Cut Pro 7: Benutzerhandbuch“. Blättern Sie in den Themen, die für Sie von Interesse sind.

Suche nach einem bestimmte Thema, das für Sie von Interesse ist:

- Geben Sie das gewünschte Thema in das Suchfeld oben im Hilfefenster ein. Wählen Sie aus der Liste mit den Suchergebnissen die Themen aus, zu denen Sie nähere Informationen wünschen.

Informationen zum Arbeiten mit HD-Videoformaten und speziellen Medientypen, die von Final Cut Pro unterstützt werden:

- Wählen Sie in Final Cut Pro „Hilfe“ > „Final Cut Pro-Hilfe“ und klicken Sie anschließend auf „Final Cut Pro 7: Professionelle Formate und Workflows“. Blättern Sie in den Themen, die für Sie von Interesse sind.

Suche nach Apple-Service & Support-Informationen:

- Wählen Sie in Final Cut Pro „Hilfe“ > „Final Cut Pro-Support“. Blättern Sie in den Themen, die für Sie von Interesse sind.

Durchsuchen der Themen in den Final Cut Pro-Diskussionsforen:

- Wählen Sie in Final Cut Pro „Hilfe“ > „Final Cut Pro-Hilfe“ und klicken Sie anschließend in der Liste der zusätzlichen Ressourcen auf „Final Cut Pro-Diskussionsforen“. Blättern Sie in den Themen, die für Sie von Interesse sind.

Nächste Schritte

Sie haben einen ersten Einblick in Final Cut Pro und einige der wichtigen Funktionen des Programms erhalten. Sie können jetzt mit dem Beispielprojekt fortfahren und selbstständig mit dessen Dateien experimentieren oder Sie löschen die Dateien und beginnen eigene Clips zu bearbeiten. Nähere Informationen finden Sie bei Bedarf in der Final Cut Pro-Hilfe.