

EDIUS

EDIT ANYTHING

Referenzhandbuch

Version 6.5

Hinweis für den Leser

- Ohne vorherige Genehmigung darf dieses Produkt weder ganz noch teilweise kopiert werden.
- Änderungen am Inhalt oder an den technischen Daten dieses Produkts vorbehalten.
- Wir haben den Inhalt dieses Handbuchs mit größter Sorgfalt erstellt. Bei Fragen zum Inhalt bzw. bei Fehlern oder Auslassungen können Sie sich jedoch jederzeit an Grass Valley wenden.
- Wir übernehmen jedoch keine Haftung für mögliche Fehlfunktionen, die bei der Verwendung auftreten, unabhängig von den im obigen Paragraphen beschriebenen Punkten.
- Unabhängig davon, ob Störungen auf Benutzerfehler zurückzuführen sind, übernimmt Grass Valley keine Haftung für außergewöhnliche Verluste, beiläufig entstandene oder Folgeschäden, einschließlich entgangenen Gewinnen, die durch die Anwendung dieses Produkts entstehen.
- Dieses Produkt, einschließlich Software, Hardware und zugehörigen Handbüchern, darf nicht analysiert, zurückentwickelt, dekompiert oder disassembliert werden.
- EDIUS und die entsprechenden Logos sind eingetragene Marken von Grass Valley USA, LLC.
- Das HDV- und HDV-Logo sind Marken der Sony Corporation und JVC KENWOOD Corporation.
- Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation, USA.
- QuickTime und QuickTime Logo sind Marken, die unter Lizenzen verwendet werden. QuickTime und iPod sind Marken, die in den USA und anderen Ländern eingetragen sind.
- Final Cut Pro ist eine in den USA und anderen Ländern registrierte Marke der Apple Inc..
- Adobe, Adobe Reader und After Effects sind eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated.
-  Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Marken von Dolby Laboratories. Sie werden in Eigenlizenz gefertigt.
- SxS-Speicherkarte, XDCAM und XDCAM EX sind Marken der Sony Corporation.
- GF ist eine Marke der Toshiba Corporation.
- HDMI, HDMI Logo und High-Definition Multimedia Schnittstelle sind Marken oder eingetragene Marken von HDMI Licensing, LLC.
- Andere Produkt- oder zugehörige Markenbezeichnungen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.

Erläuterungen zu diesem Handbuch

- Bei Abweichungen zwischen der Erläuterung in diesem Handbuch und der tatsächlichen Anwendungsmethode hat die Anwendungsmethode Vorrang.
- Dieses Handbuch ist eine gemeinsame Bedienungsanleitung für EDIUS Elite, EDIUS Pro, EDIUS Neo und EDIUS Express. Beschreibungen und Screenshots, die in diesem Handbuch verwendet werden, basieren auf EDIUS Elite oder EDIUS Pro.
- Die in diesem Handbuch verwendeten Bilder sind Prototypen und können von den Anzeigen des tatsächlichen Produktes abweichen.
- Dieses Handbuch wurde für Personen mit Computer-Grundwissen geschrieben. Wenn keine speziellen Anweisungen vorhanden sind, sollten Sie wie auf einem normalen Computer vorgehen.
- In diesem Handbuch werden die Serien EDIUS Elite, EDIUS Pro, EDIUS Neo, EDIUS Express und EDIUS als „EDIUS“ bezeichnet.
- In diesem Handbuch wird das Betriebssystem Microsoft® Windows® 7 als Windows 7 bezeichnet (gemeinsame Bezeichnung für Ultimate, Professional, Home Premium, und Home Basic).

ACHTUNG

Gesundheitsschutz und Sicherheitsmaßnahmen

In äußerst seltenen Fällen kann das blinkende Licht oder die Stimulation durch das helle Licht eines Computer- oder Fernsehbildschirms vorübergehend zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsverlusten führen. Selbst Menschen, die derartige Symptome bislang noch nie erlebt haben, können u. U. empfindlich darauf reagieren. Wenn Sie oder Angehörige bereits Erfahrungen mit derartigen Symptomen gemacht haben, sollten Sie/sie vor der Verwendung dieses Produkts einen Arzt aufsuchen.

Wenn Sie ein 3D-Video für mehr als eine Stunde am Stück bearbeiten, machen Sie eine Pause von 10 bis 15 Minuten pro Stunde. Wenn Sie sich müde oder unbehaglich fühlen, stoppen Sie die Verwendung des Produktes.

Copyright

Bild-/Tondaten von Dritten dürfen nicht ohne die vorherige Zustimmung ihres rechtmäßigen Eigentümers, sondern nur zum persönlichen Spaß verwendet werden, gleichgültig, ob es sich um Bewegt- oder um Standbilder handelt. Manchmal dürfen solche Daten auch nicht für private Zwecke dupliziert bzw. kopiert werden. Bitte beachten Sie, dass wir von der Haftung für die Verwendung erfasster Daten befreit sind.

Copyright

Copyright © 2012 Grass Valley K.K. Alle Rechte vorbehalten. Teile der Software © 2000 – 2012, Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Dokument darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung von Grass Valley, LLC USA, P.O. weder als Ganzes oder in Teilen kopiert oder anderweitig vervielfältigt werden, sofern nicht eigens unter dem U.S. Copyright Recht zugelassen. Box 59900, Nevada City, Kalifornien 95959-7900. Dieses Produkt kann mit einem oder mehreren U.S. und ausländischen Patenten geschützt sein.

Grass Valley ist eine Marke von GVBB Holdings S.a.r.l.

Haftungsausschluss

Produktoptionen und Spezifikationen können ohne Vorankündigung geändert werden. Die Informationen in diesem Handbuch sind nur zu Informationszwecken ausgelegt, können ohne Vorankündigung geändert werden und sollten nicht als eine Verpflichtung von Grass Valley USA, LLC angesehen werden. Grass Valley übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für eventuelle Fehler oder Ungenauigkeiten, die in dieser Veröffentlichung auftreten können.

Hinweis der U.S. Regierung zu eingeschränkten Rechten

Verwendung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die amerikanische Regierung unterliegt Einschränkungen, wie dargelegt in Unterabsatz (c)(1)(ii) in der Klausel über Rechte in technischen Daten und Computer Software in DFARS 252.277-7013 oder in Unterabsatz c(1) und (2) der Klausel über eingeschränkte Rechte bei Kommerzieller Computer Software in FAR 52.227-19, soweit zutreffend.

Marken und Logos

Grass Valley ist eine Marke von GVBB Holdings S.a.r.l. Grass Valley USA, LLC Produkte sind durch U.S. und ausländische ausgestellte und anstehende Patente geschützt. Weitere Informationen bezüglich Grass Valley USA, LLC Marken und anderen Eigentumsrechten finden Sie unter www.grassvalley.com.

Grass Valley Webseite

Die öffentliche Webseite enthält alle aktuellen Handbücher und Unterlagen und zusätzliche unterstützende Informationen. Verwenden Sie die folgende URL
<http://www.grassvalley.com>.

EDIUS Referenzhandbuch

27. Juni 2012

Copyright © 2012 Grass Valley K.K. Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Hinweis für den Leser	1
Erläuterungen zu diesem Handbuch	1
ACHTUNG	1
Gesundheitsschutz und Sicherheitsmaßnahmen	1
Copyright	2

Vorwort

Neue Funktionen und geänderte Funktionen	3
EDIUS 6.5	3
Neue Funktionen	3
Geänderte Funktionen	6
Liste der Funktionsunterschiede nach Produkt	8

Zusammenfassung

Über die Handbücher	13
Verwendung der Handbücher in der Produktverpackung	13
Handbücher in der Produktverpackung	13
Lektüre des Referenzhandbuchs	13
AVCHD/HDV	15
AVCHD/HDV Videos	15
AVCHD	15
HDV	15
Grass Valley HQ-Codec/Grass Valley HQX-Codec	16
Starten von EDIUS	17
Starten und Beenden	17
Wie man startet	17
Beim ersten Start	17
Beenden des Projekts	18
Beenden von EDIUS	18
EDIUS-Konfiguration	19
Bearbeitungsablauf und verschiedene Einstellungen	19
Bearbeitung der Umgebungskonfiguration (Benutzer mit eingeschränkten Rechten können diese Aufgabe nicht durchführen)	19
Erstellen eines neuen Projekts	20
Importieren von Quellen	20
Bearbeiten von Timelines	20
Exportieren	21
Liste der Einstellungsbeschreibungen	22
Verhältnis zwischen Projekteinstellungen/Sequenzeinstellungen/Gerätevoreinstellung	22
Systemeinstellungen	23
Benutzereinstellungen	23
Bildschirmkonfiguration	25
EDIUS Bildschirmkonfiguration	25
Gesamte Bildschirmkonfiguration	25
Vorschaufenster	25
Timeline-Fenster	28
Bin-Fenster	30
Quell-Browserfenster	30
Palette	31

Eingabe von Werten	34
Eingabe von Werten mit Tastatur und Maus	34
Direkte Werteingabe.....	34
Versatz-Eingabe	34
Einstellung mit Pfeiltasten	34
Eingabe mit dem Mausrad.....	34

Projekteinstellungen

Projektablaufe	37
Erstellen eines neuen Projekts	37
Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start von EDIUS Elite/EDIUS Pro.....	37
Erstellen eines neuen Projektes beim Start.....	37
Projekteinstellungen vorübergehend ändern, um ein neues Projekt zu erstellen.....	38
Detaillierte Einstellungen für Codec	40
Erstellen eines neuen Projektes nach dem Start.....	43
Konfiguration von Audioausgabekanal-Mapping.....	43
Konfiguration von Audiokanal-Mapping	43
Erstellen einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung	44
Wechseln der Audiokanal-Mapping-Voreinstellungen	45
Löschen einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung	45
Importieren einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung (Import)	45
Exportieren einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung (Export).....	45
Ändern der Projekteinstellungen	45
Wechseln der Projekteinstellungen	45
Ändern der Projekteinstellungen	46
Sequenzeinstellungen	46
Neue Projektvoreinstellungen erstellen.....	47
Eine Projektvoreinstellung erstellen	47
Einfache Erstellung von Projektvoreinstellungen	48
Löschen von Projektvoreinstellungen.....	48
Vervielfältigen von Projektvoreinstellungen	49
Projektvoreinstellungen ändern	49
Importieren von Projektvoreinstellungen (Import).....	49
Exportieren von Projektvoreinstellungen (Export)	49
Projekt speichern	50
Überschreiben mit Speichern	50
Speichern unter einem anderen Namen.....	50
Automatisches Speichern/Sicherung.....	50
Importieren/Exportieren einer mit EDIUSbearbeiteten Projektdatei	51
Öffnen einer Projektdatei beim Starten	51
Öffnen einer Projektdatei nach dem Starten	51
Importieren einer Sequenz (Sequenzimport).....	52
Konsolidieren eines Projekts (Projekt konsolidieren)	52
Exportieren von AAF Dateien (AAF Export)	55
Exportieren von EDL Dateien (EDL Export)	58
Importieren von Dateien, die mit anderen Videobearbeitungssystemen erstellt wurden	61
Importieren von AAF Dateien (AAF Import).....	61
Importieren von EDL Dateien (EDL Import).....	62
Importieren von Final Cut Pro XML Dateien (FCP XML Import).....	63
Importieren von P2 PLAYLIST (P2 PLAYLIST Import).....	64
Importieren von XDCAM Dateien (XDCAM Import).....	64
Halbbildbearbeitungsprojekte auf einem anderen PC.....	65
Überprüfen von Projekten (Überprüfung)	65

Bearbeitung am Überprüfungsziel	66
Rückkehr zu überprüften Projekten (Einchecken)	67
Überprüfung abbrechen	67
Wiederherstellen von Offline-Clips	69
Wiederherstellen der Quellverknüpfung	69
Wiederherstellen von Offline-Clips	69
Wiederherstellen von Offline-Clips	69
Erneut verknüpfen und Wiederherstellung	70
Erfassen und Wiederherstellen	72
Dateisuche nach der Bandnummer, die wiederhergestellt werden soll	72
Wiederherstellen von Clips, die keinen Teil eines Clips referenzieren können	72
Wiederherstellen von teilweisen Offline-Clips	73

Bearbeitungseinstellungen

[Systemeinstellungen]	77
[Anwendung]	77
[Wiedergabe]	77
[Erfassung]	77
[Rendern]	78
[Profil]	79
[Projektvoreinstellung]	79
[Lautstärkeanzeige]	79
[Quellbrowser]	80
[Hardware]	81
[Import/Export]	81
[AVCHD]	81
[Audio CD/DVD]	81
[Standbild]	82
[GF]	82
GXF Verbindungseinstellungen	83
[RED]	83
[Infinity]	84
K2 (FTP) Verbindungseinstellungen	84
K2 Browsereinstellungen	85
[MPEG]	85
MXF Verbindungseinstellungen	86
MXF Dekoder-Einstellungen	86
[P2]	86
[Wechselmedien]	87
[XDCAM EX]	87
XDCAM Verbindungseinstellungen	87
XDCAM Importprogrammeinstellungen	88
XDCAM Browsereinstellungen	88
[XF]	89
[Effekte]	90
[AfterEffects-PlugIn-Bridge]	90
[GPUfx-Einstellungen]	90
[VST-Plug-In-Bridge]	91
[Eingangssteuerung]	92
[Fader]/[Jog-Gerät]	92
[Benutzereinstellungen]	93
[Anwendung]	93
[Timeline]	93

[Match-Frame]	94
[Hintergrundjob]	94
Proxy-Modus-Einstellungen	95
[Projektdatei]	95
[Andere]	96
[Vorschau]	97
[Wiedergabe]	97
[Vollbildvorschau]	98
[Bildschirmanzeige]	99
[Preroll-Bearbeitung]	100
[Overlay]	100
[Benutzeroberfläche]	101
[Quelle]	101
[Dauer]	101
[Automatische Korrektur]	102
[Offline-Clip wiederherstellen]	103
[Teilweise Übertragung]	103
[Eingangssteuerung]	103
Fader-/Jog-Controller	103
Bearbeitungsumgebungsverwaltung	106
Registrieren von Profilen und Wechseln der Bearbeitungsumgebungen	106
Registrieren von Profilen	106
Ändern von Profilen	107
Vervielfältigen von Profilen	107
Löschen von Profilen	108
Wechseln von Profilen	108
Importieren von Profilen (Import)	108
Exportieren von Profilen (Export)	108
Verwalten von Bearbeitungsumgebungen auf dem Server	109
Erstellen eines freigegebenen Profils	109
Verwendung freigegebener Profile auf lokalen Terminals	110
Externe Geräteverwaltung	112
Registrieren von externen Geräten, die mit Gerätevoreinstellungen interagieren	112
Registrieren von Gerätevoreinstellungen	112
Registrieren von Gerätevoreinstellungen, wenn ein Grass Valley-Produkt für die Eingabe/Ausgabe verwendet wird	118
Ändern der Gerätevoreinstellungen	119
Löschen von Projektvoreinstellungen	119
Vervielfältigen von Gerätevoreinstellungen	119
Importieren von Gerätevoreinstellungen (Import)	120
Exportieren von Gerätevoreinstellungen (Export)	120
Zuordnen von Gerätevoreinstellungen zu Eingabevoreinstellungen	120
Punkte über die Eingabe von VARICAM-Geräten	120
Punkte über die Projekteinstellungen	120
Registrieren von Gerätevoreinstellungen	120
Punkte über die Erfassung und Bearbeitung	121
Einstellen von externen Geräten, die für die Vorschau verwendet werden	122
Einstellen der Vorschaugeräte	122
Kundenspezifische Platzierung	125
Ändern der Bildschirm-Layouts	125
Registrieren von Layouts	125
Umbenennen von Layouts	125
Anwenden von Layouts	125

Löschen von Layouts	125
Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette	125
Kundenspezifische Anpassung des Bildschirms	127
Ändern der Anzeige der Bedienschnittflächen	127
Bedienschnittflächen-Einstellungen	127
Zum Hinzufügen verfügbare Schnittflächen und Funktionen	128
Ändern der Anzeige des Vorschaufensters	138
Wechseln zwischen Einzelmodus/duaem Modus	138
Vollbildansicht des Vorschaufensters	139
Rotationsanzeige des Vorschaufensters	139
Ein-/Ausblenden des Vorschaufensters	140
Ein-/Ausblenden des Statusbereichs	140
Steuerbereichseinstellungen	142
Wechsel der Bildschirmanzeige beim Anhalten der Wiedergabe	142
Ein-/Ausblenden des Alphakanals	142
Anzeigen des Vorschaufensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus	142
Ändern der Anzeige des Bin-Fensters	143
Ordneransicht anzeigen/ausblenden	143
Skalierung der Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht	144
Clip-Ansichts-Anzeige	144
Detaillierte Anzeigepunkt-Einstellungen der Bin	145
Ändern der Anzeige des Quell-Browserfensters	146
Ordneransicht anzeigen/ausblenden	146
Skalierung der Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht	146
Clip-Ansichts-Anzeige	147
Ändern der Farbe der Betriebsbildschirme	148
Ändern der Farbe der Betriebsbildschirme	148
Tastenkombinationen	149
Verwendung der Tastenkombinationen	149
Über Tastenkombinationen	149
Ändern der Tastaturkürzel-Belegungen	149

Importieren von Quellen

Erfassen und Importieren	153
Vor der Erfassung von Quellen zu überprüfende Punkte	153
Registrieren von externen Geräten, die mit Gerätevoreinstellungen interagieren	153
Erfassungsbetriebseinstellungen	153
Anschluss an externe Geräte	153
Erfassen und Importieren von Quellen	153
Importieren von Quellen vom DV-Band (Erfassung)	153
Erfassung stereoskopischer Quellen (separate Erfassung von Links/Rechts)	156
Importieren von Geräten, die nicht über ein Deck gesteuert werden	157
Importieren von einer Webkamera	158
Quellen zusammen erfassen	159
Quellen zusammen importieren (Batch-Capture)	159
Speichern der Batch-Erfassungslisten	161
Importieren der Batch-Capturelisten	162
Importieren von Dateien von der Bin	163
Importieren von Dateien, die auf Ihrem Computer gespeichert sind	163
Registrierbare Dateiformate	163
Registrieren einer Datei zum Bin als Clip	164
Registrieren von aufeinanderfolgenden Standbildern	165

Registrieren von Ordnern	165
Importieren von Dateien vom Quellbrowser	166
Überprüfen von Dateien in externen Geräten, die mit dem Quellbrowser interagieren.....	166
Ein-/Ausblenden des Quell-Browserfensters	166
Quellbrowser-Clip-Anzeige	166
Auswählen von Clips	167
Sortieren von Clips	167
Wechseln des angezeigten Ordners	167
Überprüfen von Clip-Eigenschaften.....	167
Suche mithilfe der einfachen Suchleiste.....	168
Überprüfen von Dateien in externen Geräten, die mit dem Quellbrowser interagieren.....	168
Vor dem Import von Quellen zu überprüfende Punkte	168
Importieren von CD/DVD.....	169
Importieren von einer Digitalkamera.....	170
Importieren von Quellen von XDCAM EX-Geräten	170
Importieren von GF-Quellen	171
Importieren von Infinity-Quellen.....	172
Importieren der K2-Quellen von einem Server	172
Umwandeln und Importieren von K2-Quellen auf dem Computer	173
Importieren von P2-Quellen.....	173
Importieren von XDCAM-Geräten	174
Importieren der XDCAM-Quellen von einem Server	175
Herunterladen von XDCAM-Quellen und gleichzeitige Platzierung auf der Timeline	176
Importieren von XF-Quellen	176
Importieren von stereoskopischen Quellen	177
Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs	177
Direktes Importieren von Dateien in externen Geräten, die mit dem Quellbrowser interagieren	179
Direkte Registrierung von Quellen im Bin von verschiedenen Geräten	179
Direkte Platzierung von Quellen in der Timeline von verschiedenen Geräten	180
Übertragung nur der erforderlichen Teile	180
Automatische teilweise Übertragung beim Hinzufügen zur Timeline/Registrierung in der Bin.....	181
Übertragung nur der erforderlichen Teile	181
Wiedergeben von Quellen	183
Wiedergeben und Überprüfen von Quellen.....	183
Wiedergabe mit Schaltflächen des Players	183
Wiedergabe mit Shuttle/Schiebereglern	185
Wiedergabe mit der Maus (Mausgesten)	185
Anzeige der Clips am Player	186
Festlegen von In- und Out-Punkten für Quellen.....	186
Festlegen der In- und Out-Punkte	187
Einstellungen für In- und Out-Punkte für Video/Audio	187
Wiedergabe zwischen In- und Out-Punkten (Endloswiedergabe).....	189
Verschieben zu In- und Out-Punkten	189
Löschen der In- und Out-Punkte	190
Registrieren von im Player angezeigten Clips zur Bin	190
Registrieren von Clips im Player zur Bin	190
Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip).....	191

Bin-Vorgänge

Bins und Clips	195
Clips in der Bin	195
Ein-/Ausblenden des Bin-Fensters	195
Arten der registrierbaren Clips.....	195

Automatische Registrierung der Clips	199
Angaben eines Watch Folders	200
Einstellungen des Watch Folders	200
Verhindern des Speichervorgangs in der Bin	202
Zusammenfassen von mehreren Videoclips zu einem Einzelclip	204
Zusammenfassen mehrerer Clips (Als Sequenz festlegen)	204
Abbruch der Festlegung einer Sequenz	204
Erstellung eines Farbbalken-, Farbmatten- und Titelclips	204
Farbbalkenclips	205
Farbmattenclips	205
Titelclips	206
Erstellung stereoskopischer Clips	207
Auswahl einer Datei, die paarweise für die Erstellung eines stereoskopischen Clips verwendet wird	207
Separate L- und R-Clips im Bin als stereoskopisch einstellen	208
Aufhebung stereoskopischer Clips	208
Festlegung stereoskopischer Clips als Sequenz/Abbruchsequenz	209
Erstellung von Subclips aus stereoskopischen Clips	209
Behandlung nicht-stereoskopischer Clips als stereoskopische Clips	209
Änderung von Clipinformationen und Inhalten	209
Korrektur von Eigenschaften	209
Korrektur von Eigenschaften mehrerer Clips	210
Korrektur des Dialogfeldes Einstellungen	211
Konvertieren von Dateien	211
Einstellungen der MPEG-Mediendateien	211
Einstellungen der H.264-Medien	212
Überprüfen der Speicherorte des Speicherns der Clips	213
Öffnen der Dateien mit Software	213
Clip-Verwaltung	214
Bedienvorgänge in der Clip-Ansicht	214
Auswählen von Clips	214
Kopieren von Clips	214
Ausschneiden von Clips	215
Einfügen von Clips	215
Registrierung von der Timeline	215
Deregistrierung von Clips	216
Sortieren von Clips	216
Farbcodierung von Clips	216
Übertragung von Clips zum Projektordner	217
Übertragung zum Projektordner	217
Übertragung hochauflösender Daten	217
Übertragung hochauflösender Daten	217
Vorgänge in der Ordneransicht	217
Erstellen von Ordnern	217
Verschieben von Ordnern	218
Duplizieren von Ordnern	218
Löschen von Ordnern	218
Wechseln des angezeigten Ordners	218
Exportieren/Importieren der Bin-Informationen	219
Exportieren von Bins (Export)	219
Importieren von Bins (Import)	219
Exportieren von Registrierungsinformationen (HTML-Export)	219
Suchen von zur Bin registrierten Clips	220
Durchsuchen der Bin	220

Suche mithilfe der einfachen Suchleiste.....	220
Suche nach nicht verwendeten Clips	221
Löschen von Suchergebnissen	221

Bearbeiten von Timelines

Timeline-Einstellungen	225
Spuranzeige	225
Spurkopfzeile	225
Spurtypen	226
Anpassen der Spuranzeige	227
Ändern der Spurbreite der Spurkopfzeile	227
Ändern der Spurbhöhe	227
Umbenennen von Spuren.....	228
Funktionen von Spuren	228
So legen Sie die Spuren fest.....	228
Auswahl von Spuren.....	228
Sperren von Spuren	229
Hinzufügen von Spuren	229
Duplizieren von Spuren	229
Verschieben von Spuren	230
Löschen von Spuren.....	230
Timeline-Anzeige.....	231
Markierung der Zeitskala	231
Zeitskala-Einstellungen	231
Verschieben des Anzeigebereichs	232
Anpassen an einen gewünschten Bereich	232
Farbcodierung der in der Timeline platzierten Clips	233
Farbcodierung der Clips in der Timeline.....	233
Wechseln des Bearbeitungsmodus	234
Wechseln des Modus beim Platzieren/Verschieben von Clips.....	234
Einfüge-/Überschreibemodus	234
Synchronsperr (Synchronisierung)	234
Ripple-Modus	235
Gesonderte Handhabung von verknüpften oder gruppierten Clips	236
Gruppieren-/Verknüpfen-Modus	236
Magnetfunktion bei der Verschiebung von Clips	237
Ereignismagnet-Modus.....	237
Beibehaltung der Gesamtlänge von Clips bei der Festlegung eines Übergangs.....	237
Erweiterter/Beibehaltener Modus	237
Einstellung des erweiterten/beibehaltenen Modus	238
Platzieren von Clips	240
Einstellung des Kanalmappings	240
Verbinden/Trennen des Quellkanals	240
Ändern des Verbindungsziels des Quellkanals	241
Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline	242
Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline	242
Setzen von In- und Out-Punkten an beiden Enden der Clips.....	242
Löschen der In- und Out-Punkte in der Timeline.....	243
Platzieren von Clips.....	243
Platzieren von Clips.....	243
Festlegung von In-/Out-Punkten und Platzierung von Clips	245
Platzieren von Clips zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline (3-Punkt-Bearbeitung).....	246

Platzieren der In- und Out-Punkte der Clips zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline (4-Punkt-Bearbeitung)	246
Vorschau von Schnittwechsellpunkten (Preroll-Bearbeitung (Vorschau))	247
Platzieren von Clips bei der Überprüfung der Schnittwechsellpunkte (Preroll-Bearbeitung (Rekorder))	248
Platzieren von speziellen Clips in der Timeline	249
Verschieben von Clips an gewünschte Positionen	249
Auswählen mehrerer Clips	249
Verschieben von Clips	250
Verschieben eines ausgewählten Clips und nachfolgender Clips	252
Suchen von in der Timeline platzierten Clips in der Bin	252
Suchen von Clips in der Timeline in der Bin	252
Clip-Vorgänge	253
Separate Handhabung von Video- oder Audioteilen der Clips	253
Trennen von Verknüpfungen der Clips	253
Verknüpfungseinstellungen	253
Handhabung von mehreren Clips als einzelnen Clip	253
Festlegen von Gruppen	253
Trennen von Gruppen	254
Kopieren und Einfügen von Clips	254
Kopieren	254
Ausschneiden	254
Einfügen	254
Einfügen an den In- und Out-Punkten der Clips	255
Ersetzen	255
Ersetzen von Teilen	256
Trennen von Clips an den gewünschten Stellen	256
Trennen von Clips an der Position des Timeline-Cursors	256
Trennen von Clips an den In- und Out-Punkten	257
Kombinieren von getrennten Clips	258
Verhinderung der Wiedergabe von Clips	259
Aktivieren/Deaktivieren eines Clips	259
Löschen von Clips	259
Löschen von Clips/Ripples	259
Löschen/Löschen im Ripple-Modus zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline	259
Löschen/Löschen im Ripple-Modus nur des Video-/Audioteils von Clips	261
Löschen von Lücken	261
Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit	262
Ändern der Geschwindigkeit des gesamten Clips	262
Teilweise Änderung der Wiedergabegeschwindigkeit (Zeit erneut zuordnen)	263
Ein Einzelbild bei Wiedergabe (Freeze-Frame)	267
Halbbildoptionen	268
Video-Layout	269
Das Video rotieren/transformieren	269
Layouts bearbeiten	269
Speichern der Bearbeitungsdetails als Voreinstellungen	275
Anwenden von Voreinstellungen und Bearbeiten von Layouts	276
Layouts entlang der Zeitachse ändern	276
Schlüsselbilder festlegen	276
Clips trimmen	280
Über den Trimmen-Modus	280
Wechseln in den Trimmen-Modus	280
Über das Trimmen-Fenster	280

Trimmen-Typ	282
In-Punkt-Trimmen/Out-Punkt-Trimmen	282
Ripple-Trimmen	283
Split-Trimmen	284
Slide-Trimmen	284
Slip-Trimmen	285
Rolling-Trimmen	285
Trimmen-Übergänge/Audio-Überblendungen	285
Methoden der Trimm-Operation	286
Trimmen auf der Timeline	286
Trimmen im Vorschaufenster	288
Trimmen durch Eingabe des Timecodes	289
Trimmen über Tastenkombinationen	290
Marken	292
Quellen mit einer Marke versehen	292
Anzeigen der [Clipmarke]-Liste	292
Clipmarken an der Erfassung setzen	293
Clipmarken setzen	294
Clipmarken mit Bereich setzen	295
Clipmarken löschen	295
Clipmarken anzeigen/ausblenden	296
Clipmarken verwenden	297
Kommentare zu Clipmarken eingeben	297
Verschieben zur Clipmarken-Position	297
Importieren von Clipmarkenlisten (Importieren)	298
Exportieren von Clipmarkenlisten (Exportieren)	298
Marken auf die Timeline setzen	298
Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste	298
Sequenzmarken setzen	300
Sequenzmarken mit Bereich setzen	300
Sequenzmarken löschen	301
Sequenzmarken verwenden	302
Kommentare zu Sequenzmarken eingeben	302
Zu Sequenzmarkenpositionen gehen	302
Importieren von Sequenzmarkenlisten (Importieren)	303
Exportieren von Sequenzmarkenlisten (Exportieren)	303
Wiedergeben von Timelines	304
Wiedergeben von Timelines	304
Wiedergabe durch Scrubbing	304
Wiedergabe mit Schaltflächen des Rekorders	304
Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler	306
Wiedergabe mit der Maus (Mausgesten)	307
Wiedergabe zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline (Endloswiedergabe)	307
Der Bereich um den Timeline-Cursor herum wird wiedergegeben	307
Sofortanzeige einer gewünschten Szene	308
Springen zu In- und Out-Punkten in der Timeline	308
Eingeben des Timecodes, zu dem gesprungen werden soll	308
Match-Frame	309
Springen vom Player zur Timeline	309
Springen von den Timelines zum Quellclip	309
Synchronisation des Players und der Timeline (Gruppenmodus)	310
Nahtlose Wiedergabe	311
Farbcode der Zeitskala	311

Rendern von Überladungsbereichen der gesamten Sequenz	312
Rendern der Überladungsbereiche im gesamten Projekt	312
Nur Rendern der Überladungsbereiche/Ladungsbereiche	312
Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten	313
Rendern um die Position des Timeline-Cursors	313
Rendern von Clips/Übergängen	314
Exportieren von Videoclips aus der Timeline	314
Exportieren von Standbildclips aus der Timeline	315
Manuelles Löschen temporärer Dateien	315
Sequenzen	317
Erstellen neuer Sequenzen	317
Was sind Sequenzen?	317
Erstellen neuer Sequenzen	317
Bearbeiten von Sequenzen	318
Öffnen der zu bearbeitenden Sequenz	318
Schließen von Sequenzen	318
Effektives Bearbeiten der Clips mit der Verschachtelungssequenz-Funktion	319
Registrieren von Clips auf der Timeline als Sequenzen im Bin	319
Erstellen leerer Timeline-Sequenzclips in Spuren	319
Duplizieren von Sequenzen	319
Platzieren von Sequenzen innerhalb anderen Sequenz (Verschachtelungssequenz)	320
Multikamera-Modus	321
Mehrere Clips simultan für die Bearbeitung anzeigen	321
Wechseln in den Multikamera-Modus	321
Ändern der Bildschirmanzahl	322
Einstellen des Sync-Punktes zum Platzieren von Clips	322
Ändern der zugewiesenen Kamera	323
Einstellen der Multikamera-Anzeige	323
Einstellen des Kamerawechselpunktes und Auswählen der Kamera	324
Festlegen des Kamerawechselpunktes	324
Festlegen des Kamerawechselpunktes während der Wiedergabe	324
Verschieben der Kamerawechselpunkte	325
Löschen von Kamerawechselpunkten	326
Wechseln der ausgewählten Kamera	326
Multikamera-Bearbeitung über Tastenkürzel	327
Wiedergabe um den Kamerawechselpunkt herum	328
Gruppieren mehrerer Clips auf eine einzige Spur	329
Nur die ausgewählten Clips in die Spur kopieren	329
Proxy-Bearbeitung	331
Bearbeiten durch Proxydateien	331
Wechseln in den Proxy-Modus	331
Erstellen von Proxy-Dateien	331
3D-Bearbeitung	333
Über den stereoskopischen Bearbeitungsmodus	333
Hinweise für die stereoskopische Bearbeitung	333
Ablauf der stereoskopischen Bearbeitung	333
Operationen rückgängig machen/Operationen wiederherstellen	335
Arbeitsschritte rückgängig machen/Arbeitsschritte wiederherstellen	335
Arbeitsschritte rückgängig machen (Rückgängig)	335
Aufgehobene Arbeitsschritte wiederherstellen (Wiederherstellung)	335

Anwenden von Effekten

[Effekt]-Palette	339
Über die mit EDIUS verfügbaren Effekte.....	339
Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette.....	339
Effekttypen.....	341
Eigenschaften von Effekten.....	342
So wenden Sie Effekte an	342
Effekte einstellen	345
Anwenden von Effekten auf den gesamten Clip	345
Anpassen der Farbe/Helligkeit (Farbkorrektur)	345
Anpassen der 3-Wege-Farbsammlung.....	346
Anpassen der YUV-Kurve	348
Anpassen des Farbabgleichs	351
Anpassen des Farbrads	352
Anpassen von Mono.....	353
Videofilter.....	353
Audiofilter.....	353
Korrektur von Kameraverwacklung	354
[Stabilisator].....	354
Anpassen der Videoabweichung in nicht stereoskopischen Clips	355
[Stereoskopische Anpassung]	355
Kombinieren von mehreren Filtern.....	356
Maskenfilter	356
Hinzufügen von Effekten zwischen Clips	360
Clip-Randbereich.....	360
Clip-Übergang	360
Spurübergang.....	361
Audioüberblendung	362
Anwenden von Standardeffekten	362
Ändern der Standardeffekte	363
Ändern der Effektdauer	363
Ändern der Dauer eines Effekts	363
Zusammensetzen des Videos	363
Mischung	363
Key	364
Key-Einstellungen.....	365
Transparenz	369
[Einblenden]/[Ausblenden].....	370
Alphakanal.....	372
[Spurmatte]	374
Anwenden von Effekten auf den Titel.....	375
Titel-Mixer	375
Aktionen für Effekte	377
Prüfen/Anpassen von Effekten.....	377
Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette	377
Prüfen/Anpassen von Effekten	378
Aktivieren und Deaktivieren von Effekten.....	380
Anwenden von Videofiltern nur für die linke oder rechte Seite.....	381
Löschen von Effekten	381
Anwenden der angepassten Effekte auf einen anderen Clip	382
Kopieren von Effekten	382
Ersetzen von Effekten	383

Benutzerdefinierte Effekte	385
Registrieren der von Ihnen erstellten Effekte	385
Registrieren von Effekten in der [Effekt]-Palette	385
Löschen von Effekten aus der [Effekt]-Palette	385
Anpassen der Inhalte der [Effekt]-Palette	385
Erstellen eines Ordners in der [Effekt]-Palette	386
Umbenennen von Effekten	386
Ordnerstruktur der [Effekt]-Palette	386
Ordnerverknüpfungen	387
Initialisieren der [Effekt]-Palette	387
Importieren/Exportieren	389
Exportieren/Importieren der erstellten Effekte	389
Exportieren von Effekten (Export)	389
Importieren von Effekten (Import)	389
Prüfen von Farbdaten	390
Anpassen an die Anzeige auf einem Fernsehbildschirm	390
[Vektorskop/Wellenform]	390

Titel-Erstellung

Quick Titler	397
Starten eines existierenden Quick Titler	397
Erstellen eines neuen Titels	397
Beenden von Quick Titler	398
Über die Quick Titler-Bildschirmkonfiguration	398
Über den Bildschirm	398
Anzeigen/Ausblenden der Leisten	400
Verschieben von Leisten	400
Erstellen/Speichern eines neuen Titelclips	402
Erstellen eines neuen Titelclips	402
Öffnen eines Titelclips	402
Exportieren eines Standbilds	402
Überschreiben mit Speichern	402
Speichern unter einem anderen Namen	403
Automatisches Speichern unter einem anderen Namen	403
Erstellen von Textobjekten	403
Eingeben von Text	403
Formatierungseinstellungen	404
Erstellen von Bildern	405
Erstellen von Grafiken	405
Erstellen von Linien	406
Importieren von externen Dateien	407
Bearbeiten von Textobjekten	408
Kopieren	408
Ausschneiden	408
Einfügen	408
Entfernen	409
Die Größe eines Textobjekts anpassen	409
Ein Textobjekt rotieren	410
Operationen rückgängig machen/Operationen wiederherstellen	410
Die Textobjekt-Position anpassen	411
Ein Textobjekt verschieben	411
Ein Textobjekt angleichen	411
Layout-Einstellungen	413

Die Reihenfolge von Textobjekten wechseln.....	413
Anzeigen/Verstecken von Gitter- und Schutzbereich	414
Anzeige eines Hintergrunds	414
Effekte auf Textobjekte anwenden	415
Farbeinstellungen	415
Transparenzeinstellungen	416
Einfügen von Struktur	416
Kanten- (Grenz-) Einstellungen	417
Schatteneinstellungen	417
Kantenbetonungseinstellungen	418
Unschärfe-Einstellungen	418
Roll/Kriecheinstellungen	419
Registrieren eines bearbeiteten Effekts	419
Einen Stil anwenden.....	419
Registrieren eines Stils	420
Den Stilnamen ändern	420
Löschen eines Stils.....	420
Effekte einstellen	421
Anwenden eines Effekts auf einen erstellten Titel	421
Anwenden von Titel-Mixer	421
Die Größe und Bewegung eines Titels einstellen	421
Detaillierte Titeleinstellungen.....	421
Titelposition anpassen	423
Die erstellte Titelposition anpassen.....	423
Layout-Einstellungen	423

Audiovorgänge

Lautstärke/Pan anpassen	427
Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips	427
Einen Rubberband-Punkt zufügen	427
Das Rubberband anpassen	427
Anpassen durch Eingeben von Werten	429
Gleichen Sie das Pan-Rubberband der Mitte an	429
Rubberband-Punkte initiieren/löschen.....	430
Lautstärke/Pan mit dem Audiomischer anpassen	430
Anpassen mit dem Audio-Mixer.....	430
Anpassen unter Beibehaltung der Lautstärkenunterschiede	434
Nur eine bestimmte Spur abspielen/stummschalten	435
Den Ton mehrerer Clips normlisieren.....	435
Normalisieren auf mehrere Clips anwenden	435
Den Verstärkungswert prüfen und ändern.....	436
Teileweise Stummschalten	436
Wellenformen Anzeigen	436
V-mute-Einstellungen	437
Messen der Lautstärke	437
Messen der Sequenzlautstärke	437
Messen der Lautstärke zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline	440
Messen der Lautstärke eines Clips	441
Audio bearbeiten und hinzufügen	442
Erzählung und Effekte hinzufügen	442
Hinzufügen von Sprache mit Voice-Over	442

Wiedergabe mit verschobenem Ton	443
Offset von Audio	443

Export von bearbeitetem Inhalt

Exportieren in Dateiformate	447
Exportieren in verschiedene Dateiformate	447
Vor dem Export einer Datei zu überprüfende Punkte	447
Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm	450
Exportieren einer Datei in ein Format, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet	454
Auswählen eines Codecs für den Export in das AVI-Format	458
Exportieren von Audio	458
Exportieren im QuickTime-Wiedergabeformat	458
Exportieren in ein BD-Ausgabeformat	459
Exportieren im MPEG-4-Format	460
Exportieren im MPEG2-Format	460
Exportieren eines Standbilds	462
Flash Video (F4V) Export	463
Flash Video-Export	464
Exportieren zu einem Wechseldatenträger im AVCHD-Format	464
Exportieren im 3DA1-Format	465
Exportieren zu einer SxS-Speicherkarte/SDHC-Speicherkarte	465
Exportieren zu einem GF-Gerät	466
Exportieren zu einem Infinity-Gerät	467
Exportieren zu einer P2-Karte	467
Exportieren zu einem XDCAM-Rekorder	468
Exportieren im GXF-Format	469
Exportieren im MXF-Format	471
Exportieren von stereoskopischen Projekten zur Datei	474
Registrieren der Exportprogrammeinstellungen als eine Voreinstellung	475
Erstellen von Exportvoreinstellungen	475
Löschen von Exportvoreinstellungen	475
Importieren von Exportvoreinstellungen (Importieren)	475
Exportieren von Exportvoreinstellungen (Exportieren)	476
Gleichzeitiges Exportieren von mehreren Sequenzen/Bereichen	476
Registrieren von zu exportierenden Bereichen in der Batch-Liste	476
Gleichzeitiges Exportieren von mehreren Bereichen (Batch-Export)	477
Löschen der registrierten Bereiche aus der Batch-Liste	479
Exportieren auf eine Disk	481
Exportieren auf DVD und BD	481
Exportieren auf eine Disk	481
Schreiben einer Disk-Bilddatei auf eine Disk	487
Exportieren auf Band	489
Exportieren auf Band	489
Exportieren zu einem HDV-Gerät (Generic HDV)	489
Exportieren auf ein DV-Gerät (Generic OHCI)	491
Exportieren von stereoskopischen Projekten zum Band	491
Exportieren auf ein analoges Gerät	492
Exportieren auf ein VARICAM-Gerät	492

Wechselwirkung mit STRATUS

Vorbereitung	497
Installation	497
K2 EDIUS Connect installieren	497

Wechselwirkungsfunktion mit STRATUS	498
Verlinken von Assignment List Placeholder mit dem EDIUS-Projekt	498
Verlinken von Placeholder mit einem EDIUS-Projekt	498
Einstellungen für das Importieren und Exportieren der K2-Clip-Dateien	499
K2-Servereinstellungen (SAN)	499
Browsereinstellungen	500
K2-Projekt-Importprogrammeinstellungen	501
K2-Projekt-Exportprogrammeinstellungen	501
STRATUS Exportprogrammeinstellungen	501
K2-Anlage-Registrierungseinstellungen	502
Laden von K2-Clipdateien zur Verwaltung durch den K2 Media-Server	503
Laden von K2-Clipdateien aus STRATUS	503
Laden von K2-Clipdateien vom Quellbrowser	504
Erfassen von Quellen im K2-Clipformat	505
Erfassung von Arbeitsabläufen	505
Detaillierte Codec-Einstellungen bei der Erfassung im K2-Clipformat	506
Erfassen im K2-Clipformat	506
Batch-Erfassung im K2-Clipformat	508
Exportieren eines Clips zum K2 Media-Server	509
Exportieren eines Clips von der Bin zum K2 Media-Server	510
Exportieren eines Clips vom Quellbrowser zum K2 Media-Server	510
Exportieren einer Projektdatei im K2-Programmformat	510
Exportieren einer Datei im K2-Clipformat	513

Anhang

Lizenzverwaltung	517
Verwalten von Lizenzen	517
Starten Sie GV LicenseManager	517
Verschieben von Lizenzen in der Online-Umgebung	518
Verschieben von Lizenzen in der Offline-Umgebung	518
Reparieren von Lizenzen in der Online-Umgebung	520
Reparieren von Lizenzen in der Offline-Umgebung	520
Effektliste	521
[Videofilter]	521
[Farbkorrektur]	521
[Anti-Flicker]	521
[Kantenbetonung]	521
[Alter Film]	521
[Chrominanz]	521
[Schärfe]	521
[Stabilisator]	521
[Strobe/Freeze]	521
[Weicher Fokus]	521
[Kanal auswählen]	521
[Tunnelblick]	522
[Videostörung]	522
[Unschärfe]	522
[Filter mischen]	522
[Maske]	522
[Matrix]	522
[Spiegeln]	522
[Median]	522
[Mosaik]	522

[Bewegungsunschärfe]	522
[Raster Wipe]	522
[Endlos-Slide]	522
[Blockfarbe]	523
[Bleistiftzeichnung]	523
[Stereoskopische Anpassung]	523
[Weiche Unschärfe]	523
[Filter kombinieren]	523
[Audiofilter]	523
[Grafischer Equalizer]	523
[Verzögerung]	523
[Tone Controller]	523
[High-Pass-Filter]	523
[Parametrischer Equalizer]	523
[Panorama Balance]	523
[Pitch Shifter]	524
[Low-Pass-Filter]	524
[Übergang]	524
[2D]	524
[3D]	525
[GPU]	526
[SMPTE]	528
[Alpha]	528
[Audioüberblendung]	528
[Schnitt aus/ein]	528
[Schnitt aus/Spline ein]	528
[Schnitt aus/Linear ein]	528
[Spline aus/Schnitt ein]	528
[Spline aus/ein]	529
[Linear aus/Schnitt ein]	529
[Linear aus/ein]	529
[Titel-Mixer]	529
[Slide A]	529
[Slide B]	529
[Soft Slide]	529
[Soft Wipe]	529
[Slide A ausblenden]	529
[Slide B ausblenden]	529
[Laser]	530
[Wipe]	530
[Wipe - Vertikal]	530
[Wipe - Horizontal]	530
[Ausblenden]	530
[Unschärfe]	530
[Keyer]	530
[Mischen]	530
[Chromakey]	536
[Spurmatte]	536
[Luminanz-Key]	536

Tastaturkürzel	537
[Bearbeiten]	537
[Ansicht]	537
[Timeline]	538
[Vorschau]	539
[Vorschau - Player]	539
[Vorschau - Rekorder]	540
[Trimmen]	540
[Clip]	540
[Clip - Löschen]	541
[Clip - Auswählen]	542
[Spur]	542
[Marke]	543
[Modus]	544
[Modus - Multikamera]	544
[Erfassung]	544
[Rendern]	545

KAPITEL 1

Vorwort

Dieses Kapitel beschreibt neue Funktionen, geänderte Funktionen und Funktionsunterschiede je Produkt.

Neue Funktionen und geänderte Funktionen

Im Folgenden werden neue Funktionen und geänderte Funktionen von EDIUS Elite beschrieben.

Für Funktionen, die nicht bei EDIUS Pro, EDIUS Neo und EDIUS Express verwendet werden können, siehe „Liste der Funktionsunterschiede nach Produkt“.

Liste der Funktionsunterschiede nach Produkt ► **Seite 8**

EDIUS 6.5

Im Folgenden werden Unterschiede bei EDIUS 6.07 beschrieben.

Neue Funktionen

Importieren und Exportieren	Referenz
Unterstützt das Importieren von QuickTime und Grass Valley HQX MOV mit 10-Bit Präzision. Unterstützt das Exportieren als nicht-komprimierte (v210) AVI mit 10-Bit Präzision. Um Dateien mit 10-Bit Präzision zu importieren oder exportieren, stellen Sie [Bitrate für die Video-Quantisierung] auf [10Bit] im [Projekteinstellungen]-Dialogfeld (Detaillierte Einstellungen).	Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start von EDIUS Elite/EDIUS Pro ► Seite 37 Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39
Unterstützt das Exportieren von 32-Bit-Float-Audio mit Grass Valley HQX AVI, Grass Valley HQ AVI, DV AVI, DVCPRO50 AVI, DVCPRO HD AVI, Grass Valley Lossless AVI, unkomprimierten (RGB) AVI, unkomprimierten (YUY2) AVI, und unkomprimierten (UYVY) AVI Exportprogrammen. Um als 32-Bit-Float-Audio zu exportieren, stellen Sie [Bitrate für die Audio-Quantisierung] auf [32bit] im [Projekteinstellungen]-Dialogfeld (Detaillierte Einstellungen).	Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39
Unterstützt das Exportieren von Dateien mit beibehaltenem Alpha-Kanal mit Grass Valley HQ, Grass Valley HQX und unkomprimierten (RGBA) AVI Exportprogrammen. Um Dateien mit beibehaltenem Alpha-Kanal zu exportieren, stellen Sie [Videokanal] auf [YCbCr + Alpha] in dem [Projekteinstellungen]-Dialogfeld.	Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39
Fügt zu importierende Dateiformate hinzu. - Flash Video (*.f4v) - ICO-Decoder (*.ico, *.icon) - JPEG (*.ico, *.icon) - Multi-Picture-Formatdatei (*.mpo) - RED-Datei (*.R3D) - WMPhoto-Decoder (*.wdp)	Registrierbare Dateiformate ► Seite 163
Unterstützt Import von Standbildformaten kompatibel mit WIC-Codec (wie zum Beispiel RAW-Format von jedem Kamerahersteller).	Registrierbare Dateiformate ► Seite 163
Unterstützt das Importieren von Quellen im RED-Format. Die Wiedergabe-Bildqualität kann eingestellt werden.	[RED] ► Seite 83
Fügt die Durchgangsfunktion für MXF und K2 Clip Zusatzdaten hinzu. (Wiedergabe und Erfassung werden nur unterstützt, wenn STORM 3G ELITE oder STORM 3G benutzt werden.)	[Wiedergabe] ► Seite 97 Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 454
Fügt die Durchgangsfunktion für K2-Clip Audio-Bitstream hinzu.	[Wiedergabe] ► Seite 97 Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 454
Erlaubt die Festlegung des Übertragungszielortes, wenn Dateien von dem Quellbrowser zu einem anderen als den Projektordner importiert werden.	[Quellbrowser] ► Seite 80

Importieren und Exportieren	Referenz
Fügt verfügbare Formate zum Exportieren von Dateien hinzu. • Unkomprimiert (RGBA) AVI (*.avi) • Unkomprimiert (v210) AVI (*.avi) • Flash Video (*.f4v) • HQ MXF (*.mxf) • HQX MXF (*.mxf) • 3D P2 Exportformat • Panasonic 3DA1 Exportformat • DCF Miniaturansicht-Dateien (*.thm)	Exportformate ► Seite 447
Unterstützt das Exportieren von Dateien im F4V-Format für Flash.	Flash Video (F4V) Export ► Seite 463
Unterstützt Import und Export von QuickTime-Filmen (*.mov) in Grass Valley HQ-Codec/Grass Valley HQX-Codec.	Exportieren im QuickTime-Wiedergabeformat ► Seite 458
Unterstützt Batch-Export von Standbild-Dateien.	Gleichzeitiges Exportieren von mehreren Sequenzen/Bereichen ► Seite 476
Fügt Disc Burner die folgenden Funktionen hinzu. • Unterstützt BD Export in MPEG2-Codec. • Unterstützt Export nach 50p- und 60p-Formaten.	Exportieren auf eine Disk ► Seite 481
Unterstützt Import von K2-Clip-Proxy-Dateien.	Laden von K2-Clipdateien zur Verwaltung durch den K2 Media-Server ► Seite 503
Einstellung	Referenz
Ermöglicht das Anzeigen des Miniaturbildes für Clips im Anschluss an die Timeline.	[Timeline] ► Seite 93
Ermöglicht es, die Wiedergabe von Clips auf dem Player zu behalten, wenn Clips auf der Timeline platziert werden, während sie auf dem Player abgespielt werden.	[Wiedergabe] ► Seite 97
Ermöglicht es, eine angezeigte Alarmmeldung zu verstecken, wenn ein Vorschaugerät nicht mit dem Videoformat in den aktuellen Projekteinstellungen kompatibel ist.	Einstellen der Vorschaugeräte ► Seite 122
Ermöglicht die Vorschau eines Videos mit Alpha-Kanal in Graustufen.	Ein-/Ausblenden des Alphakanals ► Seite 142
3D-Bearbeitung	Referenz
Fügt den stereoskopischen Bearbeitungsmodus hinzu. Ermöglicht das Bearbeiten und Exportieren eines stereoskopischen Videos. Stellen Sie [Stereoskopische Bearbeitung] auf [EIN] im Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ein.	Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39 3D-Bearbeitung ► Seite 333
Ermöglicht die Vorschau eines stereoskopischen Videos in dem stereoskopischen Verarbeitungsformat, wie zum Beispiel Side-by-Side oder Anaglyph.	[Vollbildvorschau] ► Seite 98 Einstellen der Vorschaugeräte ► Seite 122 Anzeigen des Vorschaufensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus ► Seite 142
Unterstützt die Erfassung von stereoskopischen Quellen.	[Erfassung] ► Seite 77 Erfassung stereoskopischer Quellen (separate Erfassung von Links/Rechts) ► Seite 156
Unterstützt Import von stereoskopischen Quelldateien.	Importieren von stereoskopischen Quellen ► Seite 177
Fügt die Funktion hinzu, um stereoskopische Clips zu erstellen. Ermöglicht es, die separaten Clips von den L- und R-Seiten im Bin als stereoskopische Clips einzustellen und nicht-stereoskopische Clips bei geteiltem Video als stereoskopische Clips zu behandeln.	Erstellung stereoskopischer Clips ► Seite 207

3D-Bearbeitung	Referenz
Ermöglicht das Hinzufügen von Effekten nur auf der linken oder rechten Seite des stereoskopischen Videos.	<i>Anwenden von Videofiltern nur für die linke oder rechte Seite ► Seite 381</i>
Fügt den Effekt hinzu, um den Abstand zwischen den L- und R-Seiten des stereoskopischen Videos anzupassen.	<i>Anpassen der Videoabweichung in nicht stereoskopischen Clips ► Seite 355</i>
Ermöglicht das Anzeigen von Vektorskop/Wellenform nur für die L-Seite oder die R-Seite des stereoskopischen Videos.	<i>[Vektorskop/Wellenform] ► Seite 390</i>
Fügt die Funktion hinzu, um nur die L-Seite des stereoskopischen Clips bei der Prüfung des Projektes in der Halbbildbearbeitung aufzunehmen.	<i>Überprüfen von Projekten (Überprüfung) ► Seite 65</i>
Unterstützt Export eines stereoskopischen Videos zu Datei, Band und Disc.	<i>Exportieren von stereoskopischen Projekten zur Datei ► Seite 474</i> <i>Exportieren von stereoskopischen Projekten zum Band ► Seite 491</i> <i>Exportieren auf eine Disk ► Seite 481</i>

Bearbeiten	Referenz
Fügt [Grass Valley HQX Online-Qualität], [Grass Valley HQX Offline-Qualität], [Grass Valley HQX - Abwärtskonvertierung - SD mit hoher Qualität] und [Grass Valley HQX - Abwärtskonvertierung - SD mit niedriger Bitrate] als Formate hinzu, die auszuwählen sind, wenn Dateien vom Bin konvertiert werden.	<i>Konvertieren von Dateien ► Seite 211</i>
Fügt die Preroll-Bearbeitungsfunktion hinzu. Ermöglicht das Platzieren von Quellen auf der Timeline, während das Wechseln der Schnitte überprüft wird.	<i>[Preroll-Bearbeitung] ► Seite 100</i> <i>Vorschau von Schnittwechsellunkten (Preroll-Bearbeitung (Vorschau)) ► Seite 247</i> <i>Platzieren von Clips bei der Überprüfung der Schnittwechsellunkte (Preroll-Bearbeitung (Rekorder)) ► Seite 248</i>
Fügt die Gruppierungsfunktion hinzu. Ermöglicht das Synchronisieren der Cursorpositionen oder der In- und Out-Punkte auf der Timeline und dem Player.	<i>Synchronisation des Players und der Timeline (Gruppenmodus) ► Seite 310</i>
Fügt dem Layouter die folgenden Funktionen hinzu. • Ermöglicht die Einstellung einer Resampling-Methode, die benutzt wird, wenn ein Video umgewandelt wird. • Ermöglicht das horizontale Verschieben des ausgewählten Pfades oder Ankers. • Erweitert die Funktion, um dem Video nach dem Schneiden einen Rahmen oder Schlagschatten hinzuzufügen. • Fügt Einstellungselemente bezüglich der stereoskopischen Funktion hinzu. • Ermöglicht die Konfiguration der Einstellungswerte in Bearbeitungsmenüs zu dem Layout, die als Standardwerte im [Parameter]-Tab gespeichert sind. • Ermöglicht es, Schlüsselbilder hinzuzufügen, indem Sie zweimal auf die Vorschau klicken. • Fügt ein Tastaturkürzel hinzu, um ein Schlüsselbild festzulegen. • Ermöglicht das Hinzufügen von Schlüsselbildern für Parameter-Elemente in dem Layout, in dem die Voreinstellung auf [Standard]gesetzt ist. • Ermöglicht das Löschen aller Schlüsselbilder auf einmal in jedem Parameter-Element.	<i>Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39</i> <i>Video-Layout ► Seite 269</i>

Effekt	Referenz
Verschiebt die Systemvoreinstellungen in den Ordner [Videofilter] oder [Audiofilter] in der [Effekt]-Palette.	—
Fügt die Arten von Effekten hinzu, die mit beibehaltener 10-Bit-Präzision zu verarbeiten sind.	<i>So wenden Sie Effekte an ► Seite 342</i>

Effekt	Referenz
Fügt die Arten von Effekten hinzu, die auf den Alpha-Kanal anzuwenden sind.	<i>So wenden Sie Effekte an</i> ► Seite 342
Fügt die folgenden Funktionen für Effekte hinzu, wo Schlüsselbilder, wie zu Beispiel Farbkorrektur oder Maskenfilter, eingestellt werden können. • Fügt ein Tastaturkürzel hinzu, um ein Schlüsselbild festzulegen. • Ermöglicht das Hinzufügen von Schlüsselbildern als Standard in jedem Parameter-Element. • Ermöglicht das Löschen aller Schlüsselbilder auf einmal in jedem Parameter-Element.	<i>Schlüsselbild-Einstellung</i> ► Seite 349
Fügt dem Maskenfilter die folgenden Funktionen hinzu. • Ermöglicht es, die Videofilter-Effektstufe, die innerhalb oder außerhalb des Pfades in dem Maskenfilter einzustellen ist, festzulegen. • Ermöglicht das horizontale Verschieben des ausgewählten Pfades oder Ankers. • Fügt Einstellungselemente bezüglich der stereoskopischen Funktion hinzu. • Ermöglicht es, Schlüsselbilder hinzuzufügen, indem Sie zweimal auf die Vorschau klicken.	<i>Maskenfilter</i> ► Seite 356
Audio	Referenz
Fügt die Funktion hinzu, um Klangvolumen anhand von Lautstärke-Standards zu messen.	<i>[Lautstärkeanzeige]</i> ► Seite 79 <i>Messen der Lautstärke</i> ► Seite 437

Geänderte Funktionen

Einstellung	Referenz
Änderung einiger Einstellungselemente im [Projekteinstellungen]-Dialogfeld (Detaillierte Einstellungen).	<i>Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen)</i> ► Seite 39
Änderungen [Vollbildvorschau] in [Benutzereinstellungen] nach [Vollbildvorschau].	<i>[Vollbildvorschau]</i> ► Seite 98
Bearbeiten	Referenz
Löscht den [Expansionsinformationen]-Tab in dem [Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld von Bin oder Quellbrowser. Überprüfen Sie die Clip-Information in der Metadaten-Anzeige.	<i>Überprüfen von Clip-Eigenschaften</i> ► Seite 167 <i>Korrektur von Eigenschaften</i> ► Seite 209
Effekt	Referenz
Löscht Bild-In-Bild und 3D-Bild-In-Bild aus der [Effekt]-Palette. Dieselbe Funktion ist bei Verwendung der Layouter-Funktion verfügbar. Die Einstellungen können wie gewöhnlich in der [Informationen]-Palette geändert werden, wenn Sie die Projektdatei öffnen, die Clips enthält, bei denen Bild-In-Bild oder 3D-Bild-In-Bild angewendet wurde.	<i>Video-Layout</i> ► Seite 269
Ändert Abläufe, um Ein-/Ausblenden bei Clips auf der Timeline einzustellen.	<i>[Einblenden]/[Ausblenden]</i> ► Seite 370
Ändert den Einstellungsbildschirm und Funktion für 2D-Übergang.	—
Verbessert die Verwacklungs-Stabilisatorfunktion. Korrigieren Sie die Kameraverwacklung durch die Bildverarbeitung.	<i>Korrektur von Kameraverwacklung</i> ► Seite 354
Quick Titler	Referenz
Ändert den Betrieb der Quick Titler-Vorschaufunktion und der Tastaturkürzel.	<i>Über die Quick Titler-Bildschirmkonfiguration</i> ► Seite 398

Exportieren	Referenz
Ändert einige Abläufe bei dem Exportieren von Standbilddateien. Wählen Sie Abläufe zum Exportieren von Standbildclips von der Timeline, wenn Sie ein einzelnes Bild auf der Timeline exportieren. Um alle Bilder zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline zu exportieren, verwenden Sie das [Standbild]-Exportprogramm.	<i>Exportieren von Standbildclips aus der Timeline ► Seite 315</i> <i>Exportieren eines Standbilds ► Seite 462</i>
Verschiebt einige Einstellungselemente in den [Stil]-Tab von Disc Burner zum [Starten]-Tab.	<i>Exportieren auf eine Disk ► Seite 481</i>

Liste der Funktionsunterschiede nach Produkt

Dieses Handbuch erklärt die Bedienung basierend auf EDIUS Elite.

Prüfen Sie die folgende Liste für Funktionen, die nicht mit EDIUS Pro, EDIUS Neo und EDIUS Express verwendet werden können.



- Wenn Menüs oder Tasten, die in diesem Handbuch beschrieben sind, nicht angezeigt werden, dann ist das verwendete Produkt nicht mit diesen Funktionen ausgestattet.

√: Unterstützt
—: Nicht unterstützt

Importieren und Exportieren	Elite	Pro	Neo	Express
Audio-Bitstream-Durchgang (Dolby-E/AC3)	√	—	—	—
Durchgang der Zusatzdaten (Untertitel)	√	√	—	—
MXF Import/Export	√	√	—	—
GF Import/Export	√	√	—	—
Infinity Import/Export	√	√	—	—
P2 Import/Export	√	√	—	—
P2 PLAYLIST Importieren	√	√	—	—
XF Import/Export	√	√	—	—
XDCAM Import/Export	√	√	—	—
XDCAM Projekt (SMI) importieren	√	√	—	—
XDCAM EX Import/Export	√	√	—	—
RED Importieren	√	√	—	—
K2 Import/Export	√	√	—	—
K2 Clip/K2 Programm importieren/exportieren	√	—	—	—
Final Cut Pro XML Importieren	√	√	—	—
EDL Import/Export	√	√	—	—
AAF Import/Export	√	√	—	—
EDIUS Projekt (ezp-Datei) importieren/exportieren	√	√	—	—
Projekt-Konsolidierung	√	√	—	—
Teilweise Übertragung	√	√	—	—
Automatische Registrierung von Clips (EDIUS Watch Tool)	√	√	—	—
Erfassung	√	√	√	—
K2 Clip-Erfassung	√	—	—	—
MXF Erfassung	√	√	—	—
Simultane Bearbeitung und Erfassung	√	—	—	—
Erfassung von stereoskopischen Quellen (Dual-Stream-Erfassung) (nur wenn STORM 3G/STORM 3G ELITE verwendet wird)	√	√	—	—
Erfassung stereoskopischer Quellen (separate Erfassung von L/R)	√	√	√	—
Batch-Capture (Stapelerfassung)	√	√	√	—
Batch-Export	√	√	—	—
Exportieren auf BD/DVD	√	√	√	—
MPEG TS Writer	√	√	√	—

Importieren und Exportieren	Elite	Pro	Neo	Express
HDV exportieren	√	√	√	—
Auf Band exportieren	√	√	√	—
Wechselwirkung mit STRATUS	√	—	—	—
Einstellung	Elite	Pro	Neo	Express
Freie Auflösung (4-k-2-k-kompatibel)	√	√	—	—
1080/60p	√	√	√	√
Bitrate für die Video-Quantifizierung einstellen (10-Bit-Modus)	√	√	—	—
Wählen Sie das Render-Format	√	√	—	—
Wählen Sie die TC-Voreinstellung	√	√	—	—
Wählen Sie TC-Modus	√	√	—	—
Legen Sie die Overscan-Größe fest	√	√	—	—
Legen Sie die Bitrate für die Audio-Quantifizierung fest	√	√	—	—
Benutzerprofil	√	√	—	—
Dualer Modus	√	√	√	—
Bearbeiten	Elite	Pro	Neo	Express
Multicam-Bearbeitung	√	√	—	—
Rotieren des Vorschaufensters	√	√	—	—
Zebra-Vorschau	√	√	—	—
Zeit erneut zuordnen	√	√	—	—
Vektorskop/Wellenform	√	√	—	—
Proxy-Bearbeitung	√	√	—	—
Preroll-Bearbeitung	√	√	—	—
Gruppenmodus	√	√	—	—
Subclips erstellen	√	√	√	—
Stereoskopisches Bearbeiten	√	√	√	—
Match-Frame	√	√	√	—
Markenliste importieren/exportieren	√	√	√	—
Trimmen-Modus	√	√	√	—
Multiple Sequenzen in einem Projekt	√	√	√	—
Verschachtelungssequenz	√	√	√	—
Audio	Elite	Pro	Neo	Express
Audiomischer	√	√	√	—
Audiokanal-Mapping	√	√	—	—
Normalisieren	√	√	—	—
Audio-Offset anpassen	√	√	—	—
Lautstärkenmessung	√	√	—	—
Audio-Wellenform erstellen	√	√	√	—

Audio	Elite	Pro	Neo	Express
Voice-Over	✓	✓	✓	—

Effekt	Elite	Pro	Neo	Express
Alpha-Kanal	✓	✓	✓	—
Maskenfilter	✓	✓	✓	—
Spurmatte	✓	✓	—	—
Filter kombinieren	✓	✓	—	—
After Effects Plug-In-Brücke	✓	✓	—	—
VST Plug-In-Brücke	✓	✓	✓	—
GPUfx	✓	✓	✓	—
Chroma Key/Luminanz-Key	✓	✓	✓	—
Kombinieren (Addition, Multiplizieren usw.)	✓	✓	—	—
SMPTE Übergang	✓	✓	—	—
Wackel-Stabilisator	✓	✓	✓	—

Unterstützte Hardware	Elite	Pro	Neo	Express
STORM 3G ELITE	✓	✓	—	—
STORM 3G	✓	✓	—	—
STORM MOBILE	✓	✓	—	—
HDSPARK	✓	✓	✓	—
HDSPARK Pro	✓	✓	—	—
SHX-E1 SDI	✓	✓	—	—
SHX-E2 SDI	✓	✓	—	—
SHX-E1	✓	✓	—	—
SHX-E2	✓	✓	—	—
NHX-E1 Bay	✓	✓	—	—
NHX-E2 Bay	✓	✓	—	—
NHX-E1	✓	✓	—	—
NHX-E2	✓	✓	—	—

KAPITEL 2

Zusammenfassung

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man die Handbücher liest, wie EDIUS gestartet wird und wie der Bildschirm konfiguriert wird.

Über die Handbücher

Verwendung der Handbücher in der Produktverpackung

In dem Abschnitt wird erklärt, wie man die Handbücher und das Referenzhandbuch liest, die EDIUS beiliegen.

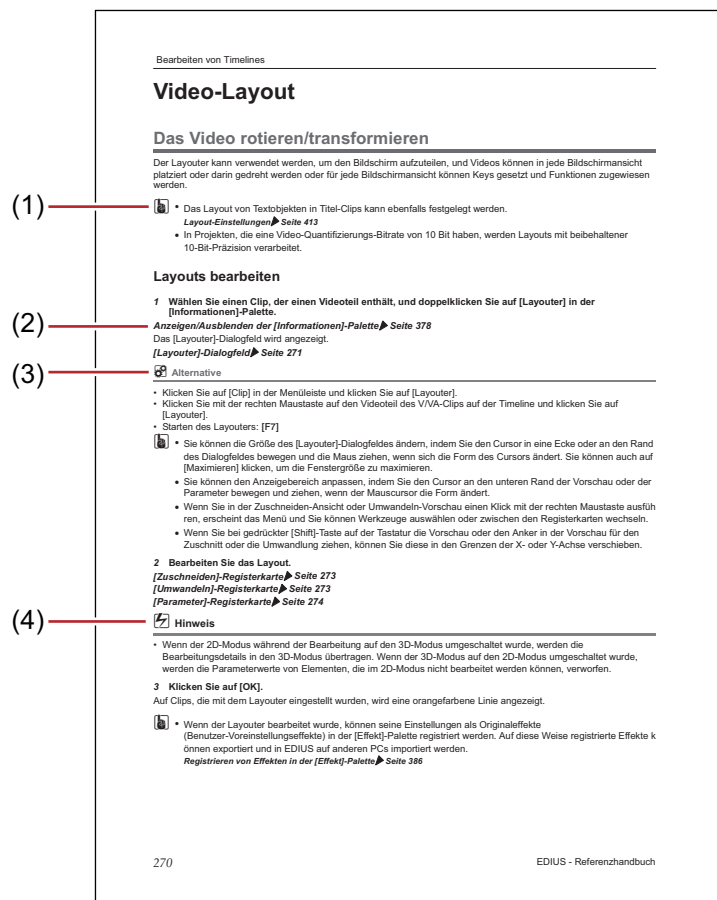
Handbücher in der Produktverpackung

Im Folgenden werden die EDIUS beiliegenden Handbücher erläutert.

Installationshandbuch	Erklärt, wie man EDIUS installiert/deinstalliert und die Lizenzinformationen.
Referenzhandbuch (Dieses Handbuch)	Beschreibt die Funktionen und Bedienung des EDIUS. Dieses Handbuch ist eine gemeinsame Bedienungsanleitung für EDIUS Elite, EDIUS Pro, EDIUS Neo und EDIUS Express. Beschreibungen und Screenshots, die in diesem Handbuch verwendet werden, basieren auf EDIUS Elite oder EDIUS Pro, und können sich von denen für EDIUS Neo oder EDIUS Express unterscheiden. Liste der Funktionsunterschiede nach Produkt ► Seite 8
Hilfe	Starten Sie EDIUS und klicken Sie [Hilfe] → [Hilfe], um das Referenzhandbuch anzuzeigen.

Lektüre des Referenzhandbuchs

Das folgende Bild erläutert die Konventionen und deren Bedeutungen in diesem Handbuch:



* Die Abbildung ist ein Beispielbild. Dieses Bild kann von der tatsächlichen Seite in diesem Handbuch abweichen.

(1)	Tipp	Erklärt hilfreiche Tipps zum Ausführen von Funktionen.
-----	-------------	--

(2)	Referenz-/Verweis-seite	Kennzeichnet die entsprechenden Seiten.
(3)	Alternative	Erklärt die alternative Vorgehensweise zum Ausführen der gleichen Funktion des Ablaufs in einem anderen Vorgang.
(4)	Hinweis	Erklärt die Punkte, die zu beachten sind oder die die Ausführung von Funktionen einschränken.

AVCHD/HDV

AVCHD/HDV Videos

In diesem Abschnitt werden AVCHD und HDV erklärt, die Standard-Aufnahmeformate, die am häufigsten verwendet werden, und wie man Videos mit hoher Auflösung mit EDIUS bearbeitet.

AVCHD

AVCHD ist ein HD-Video-Kamera-Standard für die Aufnahme von hochauflösenden Videos, entwickelt von der Sony Corporation und der Panasonic Corporation. Durch die Verwendung von AVC/H.264-Standard für Videoaufnahmen, können Videos auf Flash-Speicher oder Festplatten aufgenommen werden, die in Kameras oder Wechseldatenträger eingebaut sind. Im Audiobereich wird das Dolby Digital-Format (1 - 5.1 ch) und das lineare PCM-Format (1 - 7.1 ch) unterstützt.

Indem Sie auf Wechseldatenträger oder Kameras aus dem Quellbrowser zugreifen, kann AVCHD-Standardvideo mit EDIUS gehandhabt werden, ohne Berücksichtigung von Dateien.

Importieren von einer Digitalkamera ► Seite 170

Dateien (wie zum Beispiel *.m2ts) können importiert werden, wie sie sind, und wenn nötig bearbeitet werden.

HDV

HDV ist ein Standardformat zur Aufnahme hochauflösender Videos und wurde von 4 Kameraherstellern in Japan entwickelt.

Trotz seiner Datenrate, die der DV-Norm entspricht (25 Mbps, etwa 13 GB pro Stunde), werden hochauflösende Videoaufzeichnungen geboten, dadurch, dass die MPEG-2-Technologie als Video-Kompressions-Methode integriert wurde. Mit der MPEG-2-Technologie, die nach dem HDV-Standard integriert wurde, lassen sich die Daten nicht in Einzelbilder unterteilen. Daher ist für die Bearbeitung von Einzelbildern mehr Speicher- und Prozessorkapazität erforderlich.

		HDV1080	DV
Datenträger für die Aufzeichnung		DV-Band	
Aufnahmedauer mit einem 60 Min.-Band		Ca. 60 Minuten	
Video	Komprimierungseinheit	15 Bilder	1 Bild
	Bitrate	25 Mbps	25 Mbps
	Aufnahmeauflösung	1440×1080	720×480
	Anzeigeauflösung	1920×1080	720×480
Audio	Aufnahmeformat	MPEG-1 AudioLayer-2	Unkomprimiert
	Bitrate	384 kbps	1,5 Mbps
	Abtastfrequenz	16 Bits/48 kHz	

Grass Valley HQ-Codec/Grass Valley HQX-Codec

EDIUS kann ein hochauflösendes Video erfassen, indem die Daten in ein Format umgewandelt werden, das für die Bearbeitung von Bildeinheiten geeignet ist. Eine Technologie, die für diese Konvertierung genutzt wird, ist der Grass Valley HQ-Codec/Grass Valley HQX-Codec. Mit dem Grass Valley HQ-Codec/Grass Valley HQX-Codec lässt sich die Reaktionszeit bei der Bearbeitung drastisch verbessern. Wenn Sie den Grass Valley HQ-Codec verwenden, ist die Dateigröße etwa 7-mal größer als beim HDV (dies kann von dem Video oder den Einstellungen abhängen). Daher wird die Verwendung eines möglichst schnellen und großen Festplattenlaufwerks empfohlen. Grass Valley HQX Codec unterstützt die 10-Bit-Bitrate für die Video-Quantifizierung.

Starten von EDIUS

Starten und Beenden

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man EDIUS startet, wie man es nach dem erstmaligen Starten bedient und wie man die Anwendung beendet.

Wie man startet

Im Folgenden wird erklärt, wie man EDIUS startet.

1 Doppelklicken Sie auf das EDIUS-Symbol auf dem Desktop.

Das [Projekt starten]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Projekt starten]-Dialogfeld ► Seite 17



Alternative

- Klicken Sie auf [Start], um das Startmenü aufzurufen, und klicken Sie auf [Alle Programme] → [Grass Valley] → [EDIUS].

[Projekt starten]-Dialogfeld

Profilliste	Verwalten Sie jedes Profil der Fensterlayouts, Systemeinstellungen, Benutzereinstellungen usw. und verwenden Sie sie, indem Sie zwischen ihnen wechseln. Bearbeitungsumgebungsverwaltung ► Seite 106
[Neues Projekt]	Wenn Sie EDIUS Elite oder EDIUS Pro zum ersten Mal verwenden und EDIUS zum ersten Mal starten, klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den [Projektvoreinstellungen erstellen]-Assistenten zu starten. Nachdem Sie eine neue Projektvoreinstellung erstellt haben, kann eine neue Projektdatei erstellt werden. Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start von EDIUS Elite/EDIUS Pro ► Seite 37 Wenn Sie EDIUS Neo oder EDIUS Express verwenden oder Projektvoreinstellung registriert werden, klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (einfache Einstellungen) anzuzeigen, und erstellen Sie eine neue Projektdatei. Erstellen eines neuen Projektes beim Start ► Seite 37
[Projekt öffnen]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das [Öffnen]-Dialogfeld anzuzeigen und eine vorhandene Projektdatei zu öffnen.
[Zuletzt geöffnetes Projekt]	Zeigt die zuletzt bearbeiteten Projektdateien an. Doppelklicken Sie auf die Datei, um die Projektdatei zu öffnen. Mit jedem Klick wird die Sortierreihenfolge von aufsteigend zu absteigend gewechselt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen des Menüpunktes und klicken Sie auf die Menüpunkte, die Sie einblenden oder ausblenden möchten. Um den Projektverlauf zu löschen, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an und klicken Sie auf [Aus Verlauf entfernen] oder [Gesamten Verlauf löschen]. Es wird kein Projektname angezeigt, wenn keine Projektdatei gespeichert ist.
[Öffnen]	Öffnen Sie die Projektdatei.
[Schließen]	Beenden Sie EDIUS.

Beim ersten Start

Wenn Sie EDIUS nach der Installation zum ersten Mal starten, geben Sie einen Ordner an, indem die Projektdateien gespeichert werden sollen, die Sie für die Bearbeitung verwenden.

1 Starten Sie EDIUS.

2 Geben Sie die Seriennummer ein und klicken Sie auf [Registrieren].

Bei der Verwendung eines PCs in der Online-Umgebung wird die Seriennummer registriert.

Im Installationshandbuch finden Sie Informationen zur Registrierung der Seriennummer eines PCs in der Offline-Umgebung.

3 Eine Meldung wird angezeigt, klicken Sie auf [OK].

Das [Ordneereinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

4 Klicken Sie auf [Durchsuchen], um den Ordner anzugeben, in dem die Projektdateien gespeichert werden sollen.

5 Klicken Sie auf [OK].



- Sie können den Speicherzielort des Projektordners ändern, indem Sie [Anwendung] in [Benutzereinstellungen] → [Projektdatei] verwenden.

[Projektdatei] ► Seite 95

Beenden des Projekts

Schließen Sie die Projektdatei, die Sie bearbeitet haben, und kehren Sie zum [Projekt starten]-Dialogfeld zurück.

1 Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt schließen].

2 Klicken Sie auf [Ja].

Klicken Sie auf [Nein], wenn Sie das Projekt nicht speichern möchten. Klicken Sie auf [Abbrechen], um den Vorgang abzubrechen.

Beenden von EDIUS

Im Folgenden wird erklärt, wie man EDIUS verlässt.

1 Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Beenden].

2 Klicken Sie auf [Ja].

Klicken Sie auf [Nein], wenn Sie das Projekt nicht speichern möchten. Klicken Sie auf [Abbrechen], um den Vorgang abzubrechen.



Alternative

- Klicken Sie auf [×] im Vorschaufenster.
- Beenden von EDIUS: **[Alt] + [F4]**

EDIUS-Konfiguration

Bearbeitungsablauf und verschiedene Einstellungen

In diesem Abschnitt werden die Abläufe für das Bearbeiten von Videos mit EDIUS und deren Verhältnis zu verschiedenen Einstellungen erklärt. Beziehen Sie sich für einen allgemeinen Überblick und das Verhältnisdiagramm auf die Liste der Einstellungsbeschreibungen.

Liste der Einstellungsbeschreibungen ► Seite 22

Wenn Sie ein normales Benutzerprofil verwenden, können die Einstellungen für die Bearbeitungsumgebung jederzeit geändert werden.



- Bei EDIUS wurde unter Berücksichtigung sowohl des Administrators, der die Umgebung konfiguriert, als auch des Bedieners, der die Bearbeitungsaufgaben durchführt, ein neues eingeschränktes Benutzerprofil mit eingeschränktem Zugang eingeführt, um Systemeinstellungen zu verhindern. Verwenden Sie das reguläre Benutzerprofil, wenn keine Zugangsbeschränkung erforderlich ist.

Bearbeitung der Umgebungskonfiguration (Benutzer mit eingeschränkten Rechten können diese Aufgabe nicht durchführen)

Erstellen neuer Projektvoreinstellungen → Startdialogfeld oder Systemeinstellungen

Erstellen und registrieren Sie eine Projektvoreinstellung.

Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start von EDIUS Elite/EDIUS Pro ► Seite 37

Neue Projektvoreinstellungen erstellen ► Seite 47

- * Ein Benutzer mit eingeschränkten Rechten kann den Inhalt einer Voreinstellung ändern und verwenden, er kann jedoch keine neue Voreinstellung erstellen. Bevor Sie den Bearbeitungsvorgang mit einem eingeschränkten Benutzerprofil starten, vergewissern Sie sich, dass Sie eine Voreinstellung erstellen.

Erstellen neuer Gerätevoreinstellungen → Systemeinstellungen

Um Kameras, Decks, oder Grass Valley Hardware-Produkte zum Importieren von Quellen oder zum Exportieren von Projekten zu verwenden, erstellen und registrieren Sie Gerätevoreinstellungen. Eine Gerätevoreinstellung ist für jedes Gerät sowie für jeden Format- und Dateityp zum Importieren und Exportieren erforderlich.

Registrieren von externen Geräten, die mit Gerätevoreinstellungen interagieren ► Seite 112

- * Ein Benutzer mit eingeschränkten Rechten kann keine Gerätevoreinstellung erstellen oder ändern. Bevor Sie den Bearbeitungsvorgang mit einem eingeschränkten Benutzerprofil starten, vergewissern Sie sich, dass Sie eine Voreinstellung mit dem Gerät, Stream-Typ und -Format erstellen.

Weitere Bearbeitungsumgebungseinstellungen → Systemeinstellungen

- Konfigurieren Sie Verbindungseinstellungen und detaillierte Einstellungen, um einen Vorschaumonitor und/oder Eingabe-Controller einschließlich eines Faders zu verwenden.
- Registrieren Sie die Plug-In-Effekte.
- Konfigurieren Sie andere Verfahren einschließlich der Erfassung und des Renderings.

[Systemeinstellungen] ► Seite 77

Erstellen eines neuen Profils → Systemeinstellungen

Wenn Sie die Bearbeitungsumgebungen für verschiedene Projekte ändern möchten oder das eingeschränkte Benutzerprofil zum Ausführen von Bearbeitungsaufgaben verwenden möchten, können Sie die oben beschriebene Gerätevoreinstellung und andere Bearbeitungsumgebungseinstellungen als ein Profil registrieren.

Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, benötigen Sie ein eingeschränktes Benutzerprofil für jeden Computer, der von einem Benutzer mit eingeschränkten Rechten verwendet wird.

Die Profile können über das Netzwerk verwaltet werden.

Bearbeitungsumgebungsverwaltung ► Seite 106

Erstellen eines neuen Projekts

Erstellen eines neuen Projekts → Projekteinstellungen

Wählen Sie eine Projektvoreinstellung aus und öffnen Sie ein Projekt. Der Voreinstellungsinhalt kann in den Projekteinstellungen geändert werden.

Erstellen eines neuen Projektes beim Start ► Seite 37

Projekteinstellungen vorübergehend ändern, um ein neues Projekt zu erstellen ► Seite 38

Importieren von Quellen

Erfassung von Quellen von Kameras oder Decks

Wählen Sie eine Gerätevoreinstellung aus und erfassen Sie die Quellen. Eine Gerätevoreinstellung muss vor der Erfassung in den Systemeinstellungen erstellt werden.

Erfassen und Importieren ► Seite 153

Kopieren von dateibasierten Quellen

Verwenden Sie den Quellbrowser, um die Quelldateien ganz einfach von CD, DVD, BD und anderen Geräten, einschließlich AVCHD-Kameras, P2 und XDCAM*, zu kopieren. Dateien können durchsucht werden, indem Sie einfach ein Gerät oder ein Laufwerk an Ihren PC anschließen und die Speichermedien einlegen.

Importieren von Dateien vom Quellbrowser ► Seite 166

* Sie können das Ziel in den Systemeinstellungen registrieren, wenn Sie Dateien durchsuchen möchten, die zuvor auf Festplatten kopiert wurden.

[Import/Export] ► Seite 81

Bearbeiten von Timelines

Konfigurieren von TC-Voreinstellungen und Kanal-Mapping → Sequenzeinstellungen oder Projekteinstellungen

Konfigurieren Sie TC-Voreinstellungen und Kanal-Mapping für jede Sequenz. Der Standardwert für eine neue Sequenz kann in den Projekteinstellungen geändert werden.

Sequenzeinstellungen ► Seite 46

Ändern der Projekteinstellungen ► Seite 46

Anpassen der Bearbeitungsumgebung → Benutzereinstellungen

Sie können verschiedene Einstellungen einschließlich des Ordners zum Speichern der Projektdaten, der Timeline-Einstellungen, Informationen, die in der Vorschau angezeigt werden, sowie Schaltflächen und Fenster benutzerspezifisch anpassen. Tastaturkürzel- und Eingabe-Controller-Einstellungen können importiert und exportiert werden. Diese Einstellungen werden im verwendeten Benutzerprofil gespeichert und die geänderten Einstellungen werden sofort wiedergegeben.

[Benutzereinstellungen] ► Seite 93

Kundenspezifische Anpassung des Bildschirms ► Seite 127

Registrieren von Profilen ► Seite 106

Bearbeiten von Video-Layouts

Bearbeiten Sie das Video-Layout mit dem Layouter. Der bearbeitete Inhalt kann als eine Voreinstellung im Layouter gespeichert oder als ein benutzerdefinierter Effekt in der Effektpalette für den Export registriert werden.

Video-Layout ► Seite 269

Benutzerdefinierte Effekte ► Seite 385

Bearbeiten von Effekten

Bearbeiten Sie vorhandene Effekte und registrieren und exportieren Sie einen benutzerdefinierten Effekt zur Effektpalette.

Benutzerdefinierte Effekte ► Seite 385

Exportieren

Export zur Datei → Exportprogramm

Wählen Sie ein Exportprogramm und exportieren Sie zu verschiedenen Dateitypen. Die Exportprogrammeinstellungen können als eine Voreinstellung registriert und exportiert werden.

Exportieren in Dateiformate ► Seite 447

Erstellen von Exportvoreinstellungen ► Seite 475

Export zu Geräten

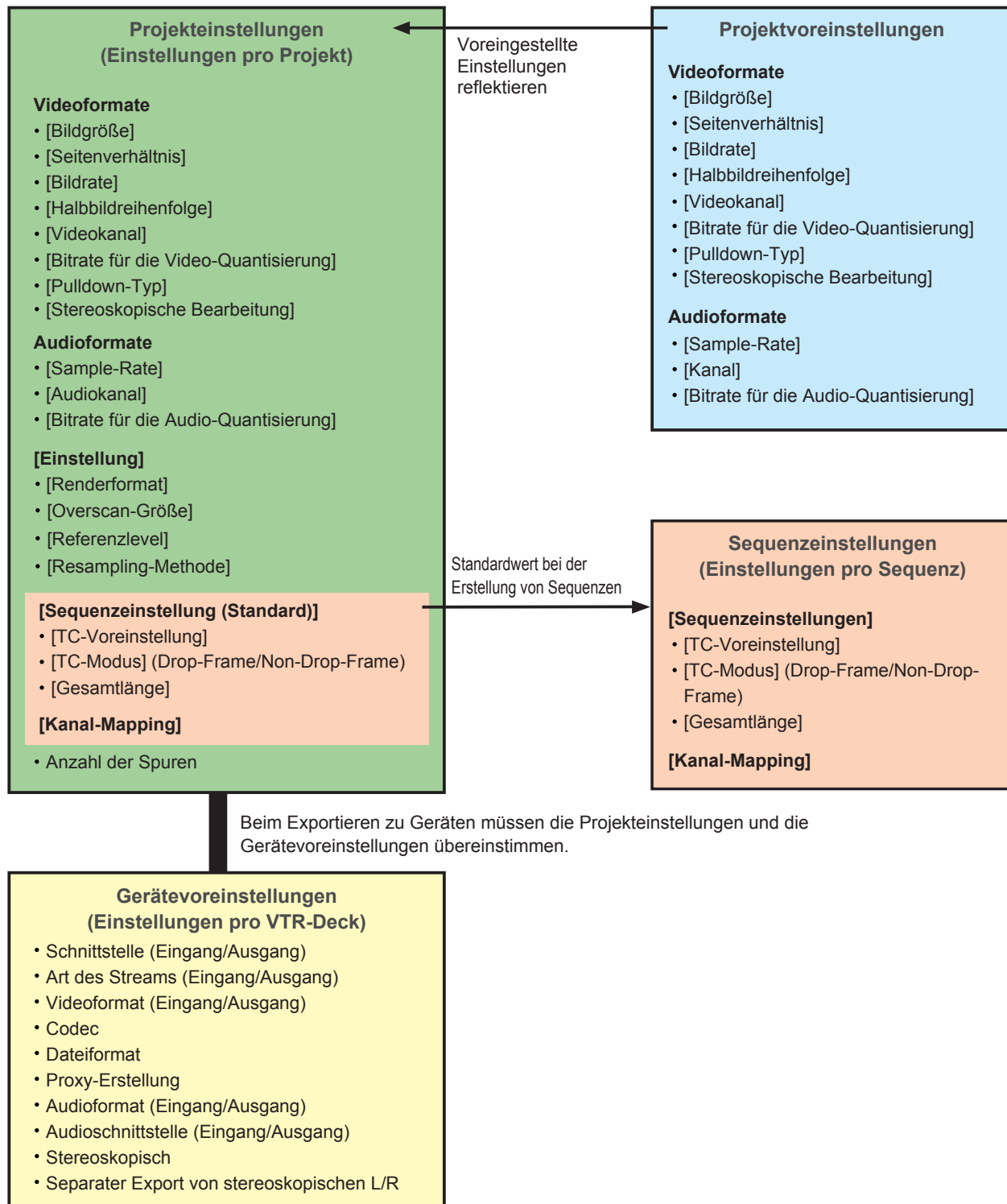
Eine Gerätevoreinstellung muss konfiguriert sein, um die Hardware-Produkte von Grass Valley zu verwenden oder zu anderen DV-Geräten zu exportieren.

Registrieren von externen Geräten, die mit Gerätevoreinstellungen interagieren ► Seite 112

Liste der Einstellungsbeschreibungen

Verhältnis zwischen Projekteinstellungen/Sequenzeinstellungen/ Gerätevoreinstellung

Das folgende Diagramm stellt die verfügbaren Einstellungen in jeder Einstellung und deren Beschreibungen dar:



Systemeinstellungen

In den Systemeinstellungen können Sie die Einstellungen für die Projektvoreinstellungen, die Profilverwaltung, die Import-/Export-Hardware und die Konfiguration für die Quellerfassung ändern.

Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die Systemeinstellungen nicht geändert werden. Die Haupteinstellungspunkte lauten wie folgt:

Anwendungseinstellungen

Puffereinstellungen
Erfassungseinstellungen
Rendering-Einstellungen
Profilverwaltung
Projektvoreinstellungsverwaltung
Messeinstellungen für die Lautstärke
Einstellungen für den Übertragungszielort des Quellbrowsers

Hardwareeinstellungen

Vorschaugeräteeeinstellungen
Gerätevoreinstellungsverwaltung

Importprogramm-/Exportprogrammeinstellungen

Einstellungen für jedes Importprogramm und Exportprogramm

Effekt-Plug-In-Einstellungen

Plug-In-Registrierung

Eingabe-Controller-Einstellungen

Verbindungseinstellungen (Key-Einstellungen für jeden Controller sind in den Benutzereinstellungen verfügbar.)

Benutzereinstellungen

Ändern Sie, wie Clips auf der Timeline gehandhabt werden, oder ändern Sie die Benutzer-Bearbeitungsumgebung, beispielsweise durch kundenspezifische Anpassung der Anzeigen oder Schaltflächen.

Sowohl Benutzer mit eingeschränkten Rechten als auch mit Administratorrechten können die Einstellungen in den Profilen von jedem Benutzerprofil aus ändern und auf die Profile speichern.

Die Haupteinstellungspunkte lauten wie folgt:

Anwendungseinstellungen

Projektdateieinstellungen (einschließlich Speicherzielort)
Match-Frame-Einstellungen
Hintergrundjob-Einstellungen
Timeline-Einstellungen
Proxy-Modus-Einstellungen
Weitere Einstellungen

Vorschau der Einstellungen

Wiedergabeeinstellungen (einschließlich Preroll)
Monitoreinstellungen
Bildschirmanzeigeeinstellungen
Informationsanzeigeeinstellungen (einschließlich Zebra-Vorschau und Sicherheitsbereichs-Anzeige)
Preroll-Bearbeitungseinstellungen

Benutzeroberflächeneinstellungen

Schaltfläche
Steuerung
Tastaturkürzel

Bin
Fensterfarbe

Quelleinstellungen

Dauer
Automatische Korrektur
Offline-Clip wiederherstellen
Teilweise Übertragung
K2-Anlagen-Registrierung

Eingabe-Controller

Key-Einstellungen für jeden Controller



- Die Tastaturkürzel- und Eingabe-Controller-Key-Einstellungen können importiert und exportiert werden, um sie in anderen EDIUS-Installationen auf anderen Computern zu verwenden.
- Das Profil kann importiert und exportiert werden, um es in anderen EDIUS-Installationen auf anderen Computern zu verwenden. Die Profile können auch über das Netzwerk verwaltet werden.

Bildschirmkonfiguration

EDIUS Bildschirmkonfiguration

In diesem Abschnitt wird die gesamte EDIUS-Bildschirmkonfiguration sowie jedes Fenster und jede Palette erklärt.

Gesamte Bildschirmkonfiguration

Es werden verschiedene Fenster angezeigt, wenn EDIUS verwendet wird, und im Prinzip verwenden Sie 7 Fenster für die Bearbeitung von Videos. Sie können Videos mühelos im Doppelmonitor-Modus bearbeiten, da sich alle Fenster ohne Überlappung positionieren lassen.

Die Größe jedes Fensters kann geändert werden, indem die Seitenlinie oder Eckenkante verschoben wird. Da Fenster über die Magnetfunktion aneinander gelegt werden, können Sie die Fenster an der Seitenlinie oder der Eckenkante aneinander ausrichten. Das Fenster-Layout kann ebenfalls gespeichert werden.

Anzeige im Doppelmonitor-Modus



Anzeige im Einzelmonitor-Modus



- Werden mehrere Fenster aneinander ausgerichtet, kann die Größe aller aneinander liegenden Fenster gleichzeitig geändert werden, indem die Größe von einem geändert wird. Wenn beim Ändern der Größe die [Shift]-Taste auf der Tastatur gedrückt gehalten wird, wird lediglich die Größe des ausgewählten Fensters geändert. Diese Funktion steht jedoch abhängig von der Einstellung von Windows möglicherweise nicht zur Verfügung.

Vorschaufenster

Im Folgenden werden 2 Arten der Vorschaufenster erklärt, Player und Rekorder.

Wechseln zwischen Einzelmodus/dualem Modus ► Seite 138

Dualer Modus

Im dualen Modus wird der Player links und der Rekorder rechts angezeigt.



Einzelmodus

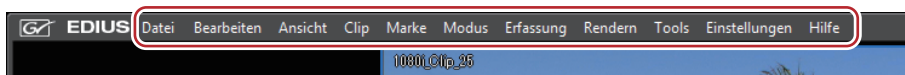
Wechseln Sie das Anzeigefenster im Einzelmodus durch das Klicken von [Zu Player wechseln]/[Zu Rekorder wechseln].



- Klicken Sie auf das GV-Symbol  im Vorschauenfenster, um das Fenster zu minimieren.

Menüleiste

Sie können die meisten Bedienvorgänge über die Menüleiste ausführen. Klicken Sie zur Auswahl auf eine Menüoption.



- Klicken Sie auf [Hilfe] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzerregistrierung], um eine Benutzerregistrierung nach der Installation durchzuführen.
- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Hilfe] und klicken Sie auf [Seriennummernregistrierung], um die Seriennummer zu registrieren. Nachdem Sie die Seriennummer registriert haben, starten Sie EDIUS neu, um die Funktionen zu aktivieren.
- Führen Sie das folgende Verfahren für die Verwendung der Hilfe durch, um zu verstehen, wie man die Anwendung verwendet:
 - Klicken Sie [Hilfe] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Hilfe].
 - Hilfe: **[F1]**
- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Hilfe] und klicken Sie auf [Versionsinformationen], um sich auf die Versionsinformation zu beziehen.

Player

Dieses Fenster dient zur Wiedergabe von Quellclips und zur Erfassung der Quelle von externen Geräten.



(1)	Timecode-Bereich	Die Wiedergabeposition, In-Punkt, Out-Punkt, die Dauer und die Gesamtlänge der Quelldaten anzeigen. Wenn die Einstellung falsch definiert ist, beispielsweise wenn der Out-Punkt vor dem In-Punkt eingestellt ist, wird der Timecode rot angezeigt. Durch Klicken auf den Timecode lässt sich der Wert ändern. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Timecode klicken, stehen auch die Funktionen zum Kopieren und Einfügen zur Verfügung.
(2)	Schaltflächen für die Wiedergabe einer Quelle	Dient zum Abspielen von Clips und zur Steuerung externer Geräte (Wiedergabe, Vorspulen, Stopp usw.). Wiedergabe mit Schaltflächen des Players ► Seite 183
(3)	Schaltflächen zum Bearbeiten einer Quelle	Dient zum Einstellen der In- und Out-Punkte, Hinzufügen eines Clips in der Timeline, zur Erfassung oder zur Erstellung eines Subclips.

Rekorder

Dieses Fenster dient zur Wiedergabe der Timeline oder der Bearbeitung eines Clips.

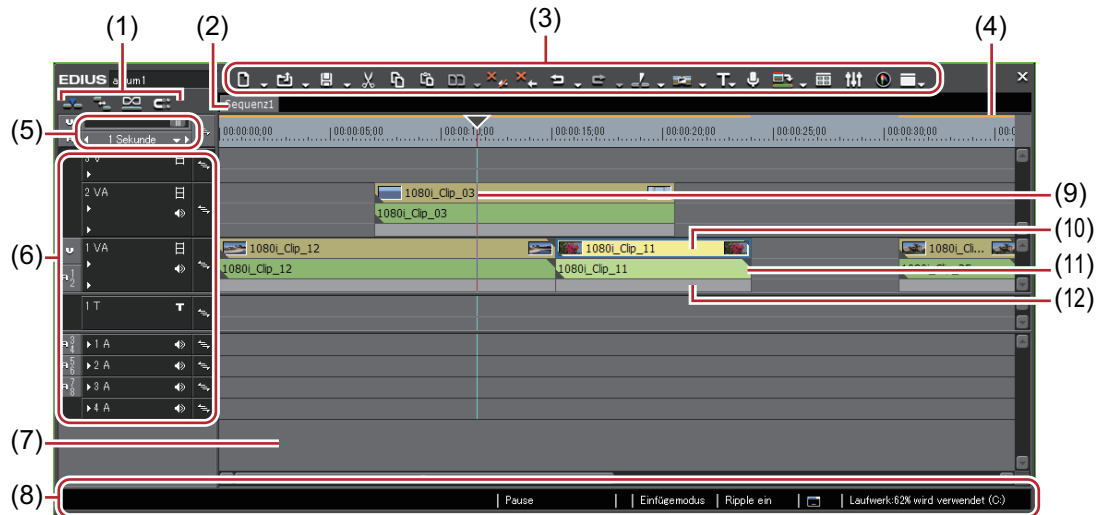


(1)	Timecode-Bereich	Die Wiedergabeposition, In-Punkt, Out-Punkt, die Dauer und die Gesamtlänge der Quelldaten anzeigen. Wenn die Einstellung falsch definiert ist, beispielsweise wenn der Out-Punkt vor dem In-Punkt eingestellt ist, wird der Timecode rot angezeigt. Durch Klicken auf den Timecode lässt sich der Wert ändern. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Timecode klicken, stehen auch die Funktionen zum Kopieren und Einfügen zur Verfügung.
(2)	Schaltflächen zum Wiedergeben der Timeline	Dient zur Steuerung von Clips, die in der Timeline positioniert sind (Wiedergabe, Vorspulen, Stopp usw.). Wiedergabe mit Schaltflächen des Rekorders ► Seite 304
(3)	Schaltflächen zum Bearbeiten der Timeline	Dient dem Einstellen der In- und Out-Punkte, dem Springen zum Bearbeitungspunkt (Rand der Clips) oder dem Exportieren zu einer Datei oder auf ein Band.

Timeline-Fenster

Dieses Fenster dient zum Positionieren von Clips auf der Spur oder zur Anwendung von Effekten.

Die Clips werden von links nach rechts in der Timeline in zeitlicher Reihenfolge positioniert.



(1)	Modus-Leiste	Diese Schaltflächen dienen zum Umschalten der Bearbeitungsmodi. Die Schaltflächentypen und die Sortierreihenfolge können kundenspezifisch angepasst werden. Wechseln des Bearbeitungsmodus ► Seite 234 Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127
(2)	Sequenz-Registerkarte	Registerkarte, um Clips in der Timeline als Set zu verwenden
(3)	Bedienschnittflächen	Diese Schaltflächen dienen Bearbeitungsvorgängen. Die Schaltflächentypen und die Sortierreihenfolge können kundenspezifisch angepasst werden. Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127
(4)	Zeitskala	Die Zeitskala für die Zeit in der Timeline angeben.
(5)	Zeitskala-Einstellungen	Die Anzeigeeinheit für die Zeitskala ändern. Zeitskala-Einstellungen ► Seite 231
(6)	Spurkopfzeile	Konfigurieren verschiedener Einstellungen einschließlich der Stummschaltung und Sperrung jeder Spur, Verteilung der Kanäle und Synchronisierung der Kanäle. Kann zum Hinzufügen und Löschen von Spuren verwendet werden. Spurkopfzeile ► Seite 225
(7)	Timeline	Clips in diesem Bereich positionieren. Kann auch zum Hinzufügen und Löschen von Spuren verwendet werden. Platzieren von Clips ► Seite 240 Funktionen von Spuren ► Seite 228
(8)	Statusleiste	Die Anzahl von importierten Dateien anzeigen, wenn ein Projekt geöffnet wird/Anzahl aller Dateien, die Anzahl von Offline-Clips, Clip-Wiedergabestatus usw. Bewegen Sie den Cursor über die Modusleiste oder die Timeline-Bedienungsschnittflächen, um die Schnittflächenbezeichnungen unten links anzuzeigen.
(9)	Timeline-Cursor	Die Wiedergabe- oder Bearbeitungsposition der Timeline anzeigen.
(10)	Videoteil	Das Vorhandensein eines Videos im Clip kennzeichnen.
(11)	Audioteil	Das Vorhandensein von Audio im Clip kennzeichnen. Erweitern Sie es, um ein Rubberband für die Anpassung der Lautstärke oder des Pans anzuzeigen. Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips ► Seite 427
(12)	Mixer-Bereich	Die Tastenbelegung und andere Einstellungen konfigurieren.

Bin-Fenster

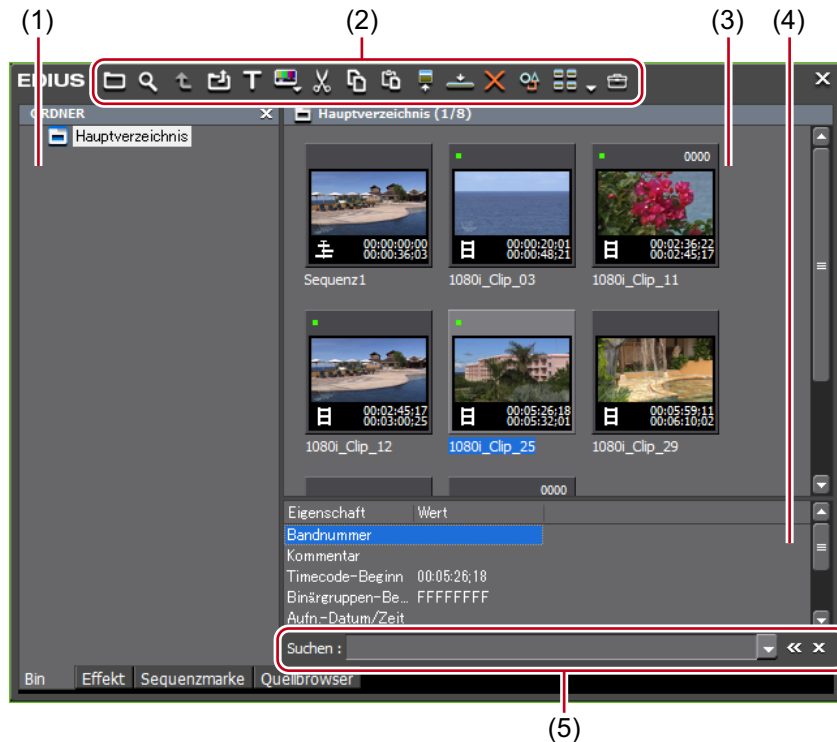
Dieses Fenster dient zur Verwaltung von Clips, die mit EDIUS importiert wurden.

Sie können die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für die Ordneransicht umschalten. Sie können die Anzeigemethode, wie zum Beispiel Miniaturbild, detaillierte Informationen und andere Informationen für die Clip-Ansicht, wechseln.

Verwaltung, Listenanzeige oder Suche nach erfassten Clips stehen zur Verfügung.

Die Clip-Informationen (wie Seitenverhältnis, Bildrate, Posterbild) können überprüft oder verändert werden.

Clip-Verwaltung ► Seite 214



(1)	Ordneransicht	Anzeigen der Ordner in der Baumstruktur. <i>Vorgänge in der Ordneransicht ► Seite 217</i>
(2)	Bedienschnittflächen	Führen Sie verschiedene Vorgänge durch.
(3)	Clip-Ansicht	Clips im Ordner als Liste anzeigen. <i>Bedienvorgänge in der Clip-Ansicht ► Seite 214</i>
(4)	Metadaten-Ansicht	Die Clip-Metadaten in einer Liste anzeigen.
(5)	Einfache Suchleiste	Drücken Sie [F3] auf der Tastatur, um die Leiste anzuzeigen. Clips in diesem Ordner können gesucht werden.



- Die oberen und unteren Bereiche des Bin-Fensters werden erweitert, indem Sie im Bin-Fenster auf eine Stelle in der Titelleiste (nicht auf eine Schaltfläche) doppelklicken.

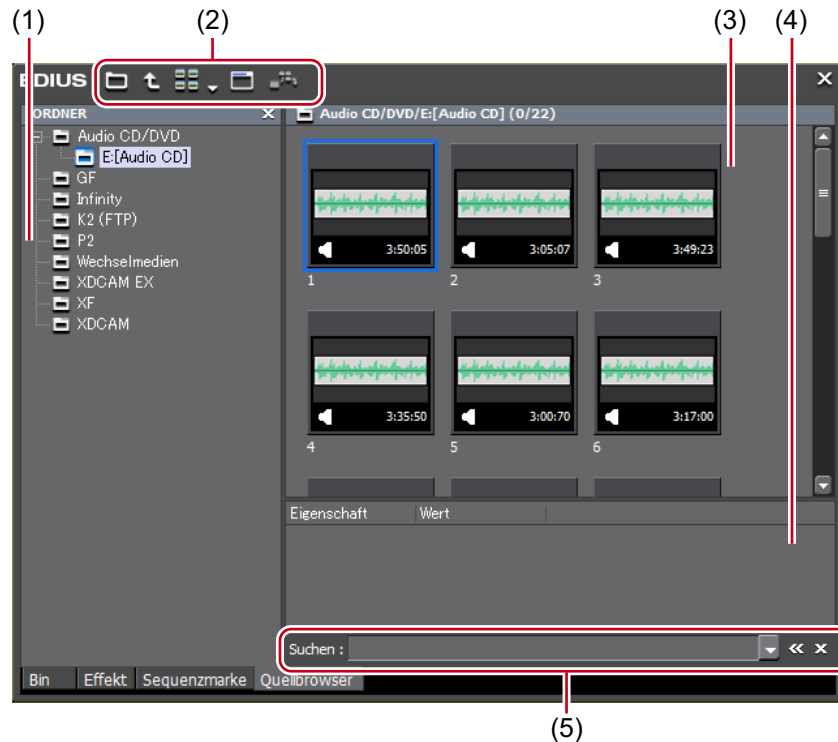


Quell-Browserfenster

Dieses Fenster dient zum Überprüfen der Quelldateien wie CD/DVD und AVCHD-Kameras, auf die Video- und Audiodaten auf Dateibasis gespeichert werden.

Sie können die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für die Ordneransicht umschalten. Sie können die Anzeigemethode, wie zum Beispiel Miniaturbild, detaillierte Informationen und andere Informationen für die Clip-Ansicht, wechseln.

Anzeigen der Liste, Übertragung zum Bin und Suche nach Quellen in externen Geräten stehen zur Verfügung.



(1)	Ordneransicht	Geräte und Laufwerke, die am Computer angeschlossen sind, als Baumstruktur anzeigen. Beim Einlegen des Mediums in das Gerät oder Laufwerk eingelegt wird der Name des Mediums in der Baumstruktur angezeigt. Klicken Sie auf den Namen des Mediums, um die gespeicherten Dateien in der Clip-Ansicht anzuzeigen. Um die lokale Festplatte zu durchsuchen, können Sie den Ordner, der in der Ordneransicht angezeigt wird, im Voraus über die Systemeinstellungen registrieren. [Import/Export] ► Seite 81
(2)	Bedienschnittflächen	Führen Sie verschiedene Vorgänge durch. Die Schaltflächentypen und Bedienvorgänge unterscheiden sich von Gerät zu Gerät. Importieren von Dateien vom Quellbrowser ► Seite 166
(3)	Clip-Ansicht	Zeigt eine Liste der Quelldateien in den externen Geräten an.
(4)	Metadaten-Ansicht	Eine Liste der Quelldatei-Metadaten anzeigen.
(5)	Einfache Suchleiste	Drücken Sie [F3] auf der Tastatur, um die Leiste anzuzeigen. Quelldateien in den externen Geräten suchen.



- Die oberen und unteren Bereiche des Quell-Browserfensters werden erweitert, indem Sie im Quell-Browserfenster auf eine Stelle in der Titelleiste (nicht auf eine Schaltfläche) doppelklicken.

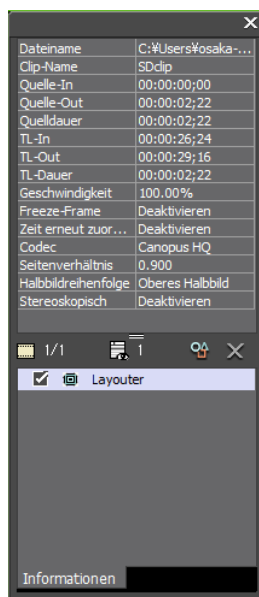


Palette

Es gibt 3 Arten von Paletten: Informationspalette, Effektpalette und Markenpalette.

[Informationen]-Palette

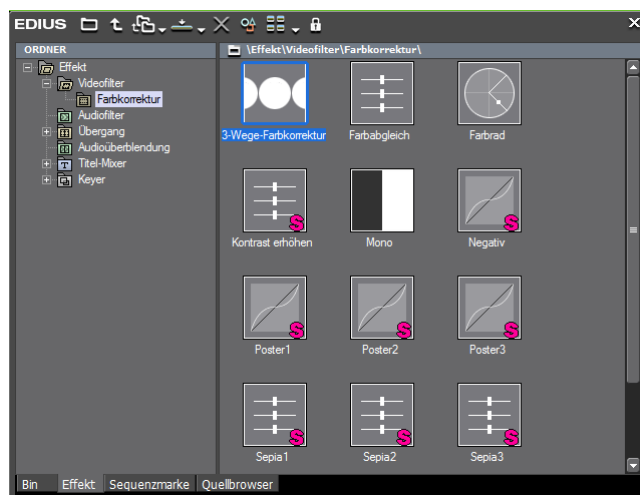
Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette ► Seite 377



- Die Information des in der Timeline platzierten Clips anzeigen.
- Die Information über die eingestellten Effekte anzeigen und festlegen, ob Effekte angewendet werden sollen oder die Reihenfolge.
- Festgelegte Effekte anpassen.
- Konfigurieren des Video-Layouts, wenn ein Clip einen Videoteil hat.

[Effekt]-Palette

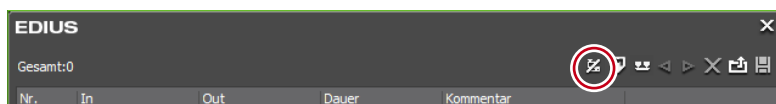
Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette ► Seite 339



- Video- oder Audioeffekte, die den Clips hinzuzufügen sind, werden registriert.
- Einen benutzerdefinierten Effekt registrieren oder löschen.

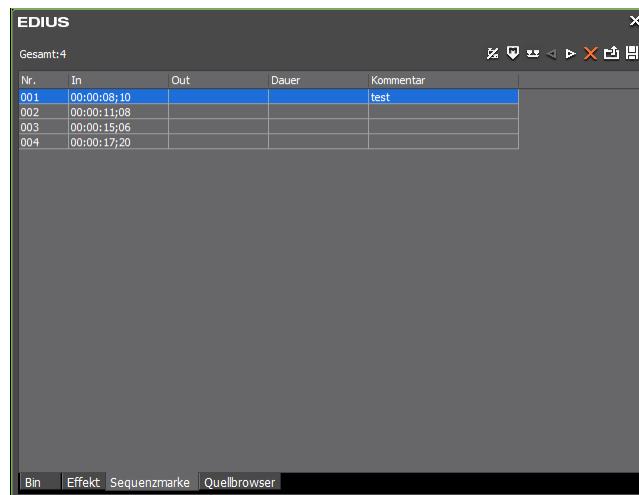
[Marke]-Palette

Verwalten von Sequenzmarken, die der Timeline angefügt wurden, und von Clipmarken, die dem Clip angefügt wurden. Die [Sequenzmarke]- und [Clipmarke]-Listen können durch Anklicken der Schaltfläche gewechselt werden.



[Sequenzmarke]-Liste

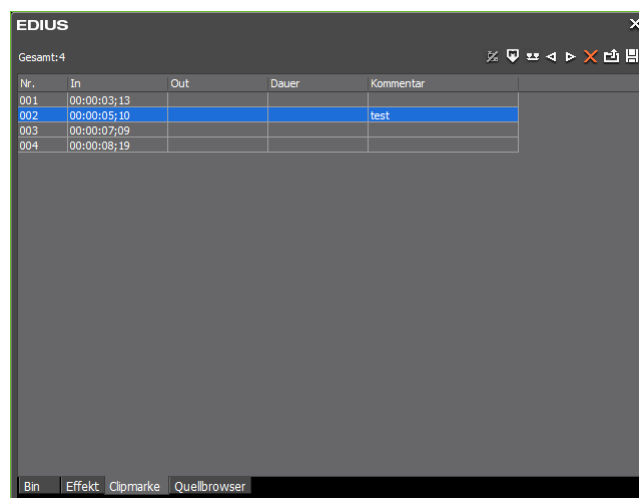
Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste ► Seite 298



- Eine Sequenzmarke festlegen und löschen.
- Zu einer gewünschten Sequenzmarke springen oder Kommentare hinzufügen.
- Eine Sequenzmarkenliste importieren oder exportieren.

[Clipmarke]-Liste

Anzeigen der [Clipmarke]-Liste ► Seite 292



- Eine Clipmarke festlegen oder löschen.
- Zu einer gewünschten Clipmarke springen oder Kommentare hinzufügen.
- Eine Clipmarkenliste importieren oder exportieren.



- Gehen Sie wie nachstehend beschrieben vor, um die 3 Paletten gleichzeitig ein-/auszublenden.
 - Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Palette] → [Alle einblenden] ([Alle ausblenden]).
 - Alle anzeigen: **[H]**
- Sie können die 3 Paletten zu 1 Palette kombinieren. Alle Paletten können im Bin-Fenster oder Quell-Browserfenster kombiniert werden.

Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette ► Seite 125

- Jedes Doppelklicken auf die Titelleiste einer Palette erweitert und schrumpft die Palette vertikal.



Eingabe von Werten

Eingabe von Werten mit Tastatur und Maus

In diesem Abschnitt wird die Einstellungsbedienung für die Werte in jedem einzelnen Einstellungsdialogfeld erläutert.

Direkte Werteingabe

Sie können die Werte direkt mit [0] bis [9] auf der Tastatur eingeben.

1 Wählen Sie das Eingabefeld aus und geben Sie den Wert auf der Tastatur ein.

Sie können den Wert im HHMMSSFF-Format (H = Stunde; M = Minute; S = Sekunde und F = Einzelbild) eingeben. Geben Sie beispielsweise „43S21F“ oder „4321“ nur in Ziffern für 43 Sekunden und 21 Einzelbilder ein. Geben Sie „10M“ oder „100000“ für 10 Minuten ein. Wenn Sie „3H2M1S0F“ eingeben, ist der Wert „03:02:01:00“.

2 Drücken Sie [Eingabe] auf der Tastatur.

Versatz-Eingabe

Sie können Abweichungswerte im Eingabefeld eingeben.

1 Wählen Sie das Eingabefeld aus und geben Sie den Abweichungswert vom aktuellen Sollwert ein.

2 Drücken Sie [Eingabe] auf der Tastatur.

Geben Sie „-“ vor dem Wert ein, um den Sollwert zu verringern.

Geben Sie „+“ vor dem Wert ein, um den Sollwert zu erhöhen.



- Die Versatzeingabe steht nur für die Eingabe des Timecodes zur Verfügung.

Einstellung mit Pfeiltasten

Sie können Werte mit den Tasten auf der Tastatur eingeben.

1 Wählen Sie das Eingabefeld und ändern Sie den Wert mit den Pfeiltasten auf der Tastatur aus (↑, ↓, ←, →).

2 Drücken Sie [Eingabe] auf der Tastatur.

Eingabe mit dem Mousrad

Die Sollwerte können mit dem Mousrad geändert werden. Das Mousrad befindet sich in der Mitte der Maus.

1 Bewegen Sie den Mauscursor zum Eingabefeld.

Die Form des Mauscursors ändert sich.

2 Klicken Sie auf den Wert und drehen Sie das Mousrad.



Alternative

- Halten Sie die rechte Maustaste im Einstellungseingabefeld gedrückt und ziehen Sie die Maus nach oben, um den Wert zu erhöhen. Beim Ziehen der Maus wird der Wert kontinuierlich erhöht. Je weiter die Maus von der anfänglichen Ziehposition weggezogen wird, desto höher wird der Wert.
- Ziehen Sie die Maus auf dieselbe Weise nach unten, um den Wert zu verringern.
- Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach oben, um den Wert durch die Bewegung der Maus zu erhöhen. Bewegen Sie die Maus auf dieselbe Weise nach unten, um den Wert zu verringern. In diesem Fall ändert sich der Wert nur, wenn Sie die Maus bewegen.

KAPITEL 3

Projekteinstellungen

Wenn Sie mit EDIUS arbeiten, ist die größte Arbeitseinheit die Projektdatei. Eine Projektdatei enthält verschiedene Informationen, einschließlich den Bearbeitungsverläufen und den Videoformaten. In diesem Kapitel werden die Bedienvorgänge und Einstellungen des Projekts erklärt.

Projektabläufe

Erstellen eines neuen Projekts

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man ein neues Projekt erstellt, wenn EDIUS gestartet wird oder nachdem es gestartet wurde.

Legen Sie zum Erstellen eines Projekts für EDIUS Elite oder EDIUS Pro ein Projektformat entsprechend dem Format des Exportzielortes fest und registrieren Sie es als eine Projektvoreinstellung.

Für EDIUS Neo oder EDIUS Express ist eine Projektvoreinstellung bereits registriert. Wählen Sie eine Projektvoreinstellung entsprechend dem Format des Exportzielortes.

Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start von EDIUS Elite/EDIUS Pro

Wenn Sie EDIUS nach der Installation zum ersten Mal starten, konfigurieren Sie das Format des zu erstellenden Projekts und registrieren Sie es als eine Voreinstellung.

1 Klicken Sie auf [Neues Projekt] im [Projekt starten]-Dialogfeld.

Der [Projektvoreinstellungen erstellen]-Assistent startet.

2 Markieren Sie mehr als ein Element für [Größe], [Bildrate], [Bit] (in dieser Reihenfolge) und klicken Sie auf [Weiter].

Konfigurieren Sie die Videogröße und die Bildrate und die Video-Quantifizierung für das mit EDIUS zu erstellende Projektformat. Für jeden Menüpunkt können mehrere Kontrollkästchen ausgewählt werden.



- Legen Sie eine Bitrate für die Video-Quantifizierung auf 10 Bits fest, um die 10-Bit-Präzision für die Bearbeitung zu bewahren. Je nach den von Ihnen verwendeten Effekten wird jedoch möglicherweise nur eine 8-Bit-Präzision erzielt. Die Formate, die mit der 10-Bit-Präzision importiert werden können, sind Grass Valley HQX AVI, unkomprimiertes AVI, AVC-Intra, QuickTime und Grass Valley HQX MOV. Die Formate, die mit der 10-Bit-Präzision exportiert werden können, sind Grass Valley HQX AVI, AVC-Intra und unkomprimiertes (v210) AVI.

3 Markieren Sie den Inhalt.

Eine Liste von Formaten entsprechend den bei Schritt 2 konfigurierten Einstellung wird angezeigt.

Eine Voreinstellung der markierten Formate wird erstellt. Entfernen Sie die Markierungen an den Formaten, die Sie nicht benutzen.



- Sie können auf [Zurück] klicken, um die Einstellungen zu wiederholen.

4 Klicken Sie auf [Fertig].

Das [Projekteinstellungen]-Dialogfeld (einfache Einstellungen) erscheint und zeigt die erstellte Projektvoreinstellung als Symbol in [Voreinstellungsliste] an.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) ► Seite 38



Hinweis

- Um die von Ihnen erstellten Projektvoreinstellung zu ändern, wählen Sie [Anwendung] in [Systemeinstellungen] → [Projektvoreinstellung]. Sie können zusätzliche Projektvoreinstellungen in den Systemeinstellungen erstellen. Beachten Sie, dass die Änderungen nicht bei den Voreinstellungen erscheinen, wenn Sie [Anpassen] im Bildschirm bei Schritt 4 markieren und die Einstellungen ändern.

[Projektvoreinstellung] ► Seite 79

Erstellen eines neuen Projektes beim Start

Wählen Sie eine Projektvoreinstellung und erstellen Sie ein neues Projekt, wenn EDIUS gestartet wird.

1 Klicken Sie auf [Neues Projekt] im [Projekt starten]-Dialogfeld.

Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) wird angezeigt.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) ► Seite 38



- Der [Projektvoreinstellungen erstellen]-Assistent startet.

Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start von EDIUS Elite/EDIUS Pro ► Seite 37

2 Geben Sie einen Projektnamen in [Projektname] von [Projektdatei] ein.

3 Wählen Sie eine Projektvoreinstellung und klicken Sie auf [OK].

 • Klicken Sie auf [Abbrechen], um zum [Projekt starten]-Dialogfeld zurückzukehren.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen)

[Projektdatei]	[Projektname] Klicken Sie auf das Eingabefeld, um einen Projektnamen einzugeben. [Ordner] Legen Sie den Speicherort zum Speichern von Projekten fest. Um den Speicherort zu ändern, klicken Sie auf [...] und wählen Sie einen Ordner. Wählen Sie [Projektnamenordner erstellen], um einen Ordner mit dem Projektnamen im Zielordner zu erstellen.
[Voreinstellungsliste]	Registrierte Projektvoreinstellungen in einer Liste anzeigen. Doppelklicken Sie auf das Symbol, um eine neue Projektdatei mit der gewählten Projektvoreinstellungseinstellung zu öffnen.
[Anpassen]	Markieren Sie diesen Menüpunkt, um die detaillierten Projektvoreinstellungen zu ändern (Rendering-Format und die Anzahl der Spuren und so weiter) und erstellen Sie eine neue Projektdatei. Die Einstellungen der vorhandenen Projektvoreinstellung werden nicht geändert. Projekteinstellungen vorübergehend ändern, um ein neues Projekt zu erstellen ► Seite 38 Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die detaillierten Einstellungen einer Projektvoreinstellung nicht geändert werden.
[Beschreibung]	Anzeigen der Einstellungen der in [Voreinstellungsliste] ausgewählten Projektvoreinstellung.

Projekteinstellungen vorübergehend ändern, um ein neues Projekt zu erstellen

Wenn EDIUS gestartet wird, können Sie die detaillierten Projektvoreinstellungseinstellungen vorübergehend ändern (Rendering-Format und die Anzahl der Spuren und so weiter) und eine neue Projektdatei erstellen.

Hinweis

- Mit dem in diesem Abschnitt beschriebenen Bedienvorgang haben die Einstellungsänderungen keinen Einfluss auf die ursprüngliche Projektvoreinstellung. Um Projektvoreinstellungen nach dem ersten Start zu erstellen, wählen Sie [Anwendung] in [Systemeinstellungen] → [Projektvoreinstellung].

[Projektvoreinstellung] ► Seite 79

1 Geben Sie einen Projektdateinamen in [Projektname] von [Projektdatei] im [Projekteinstellungen]-Dialogfeld (einfache Einstellungen) ein.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) ► Seite 38

2 Wählen Sie eine Projektvoreinstellung.

3 Markieren Sie [Anpassen] und klicken Sie auf [OK].

Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) wird angezeigt.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39

4 Konfigurieren Sie ein Projekt und klicken Sie auf [OK].

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen)

[Videovoreinstellung]	Zeigt eine Liste mit häufig verwendeten Videoformaten an. Wählen Sie aus dieser Liste ein Videoformat, das der Exportumgebung entspricht.
[Audiovoreinstellung]	Eine Liste von häufig verwendeten Audioformaten anzeigen. Wählen Sie aus dieser Liste ein Audioformat, das der Exportumgebung entspricht.
 (Erweiterungsschaltfläche)	Klicken Sie auf diese Schaltfläche für detaillierte Einstellungen.
[Erweitert]	Klicken Sie auf die Erweiterungsschaltfläche, um die detaillierten Einstellungen basierend auf dem bei [Videovoreinstellung] und [Audiovoreinstellung] ausgewählten Format anzupassen. Sie können die in grau angezeigten Menüpunkte nicht ändern. [Bildgröße] Wählen Sie eine Bildgröße aus der Liste aus. Wählen Sie [Benutzerdefiniert] aus, um einen Einstellungswert in Pixeln einzugeben. (Die Breite muss ein Vielfaches von 4 sein. Der Maximalwert ist 4096×2160 Pixel.) [Seitenverhältnis] Wählen Sie ein Seitenverhältnis aus der Liste aus. [Bildrate] Wählen Sie eine Bildrate aus der Liste aus. [Halbbildreihenfolge] Für den Zeilensprung kann eine Halbbildreihenfolge ausgewählt werden. [Videokanal] Wählen Sie einen zu exportierenden Kanal (Farbkanal/Alpha-Kanal) aus der Liste aus. Wählen Sie [YCbCr], um nur den Farbkanal zu exportieren. Wählen Sie [YCbCr + Alpha], um sowohl den Farbkanal als auch den Alpha-Kanal zu exportieren. [Bitrate für die Video-Quantisierung] Wählen Sie die Bitrate für die Video-Quantifizierung aus der Liste aus. [Pull-down-Typ] Diese Einstellung ist nur für eine Bildrate von 24p oder 23,98p verfügbar. Wählen Sie ein Konvertierungsformat, um ein 23,98p-Video in ein 59,94i- oder 59,94p-Videosignal zu konvertieren. [Pull-downmenü (2-3-3-2)] ermöglicht eine reibungslose Wiedergabe, ist aber ungeeignet zur erneuten Bearbeitung. Wählen Sie diesen Menüpunkt zum endgültigen Exportieren. [Erweitertes Pull-downmenü (2-3-3-2)] liefert keine reibungslose Wiedergabe. Wählen Sie diesen Menüpunkt, um eine temporäre Datei für die Bearbeitung zu erstellen. [Stereoskopische Bearbeitung] Wählen Sie [Aktivieren] für 3D-Bearbeitung. Der stereoskopische Bearbeitungsmodus ist eingestellt. <i>Ablauf der stereoskopischen Bearbeitung ► Seite 333</i> [Sample-Rate] Wählen Sie die Audio-Abtastrate aus der Liste aus. [Audiokanal] Wählen Sie die Anzahl der Audiokanäle aus der Liste aus. [Bitrate für die Audio-Quantisierung] Wählen Sie eine Bitrate für die Audio-Quantifizierung aus der Liste aus.

[Einstellung]	[Renderformat] Wählen Sie den Standard-Codec, der für das Rendering und den Datelexport während der Bearbeitung verwendet wird. RGB, UYVY, YUY2, RGBA und v210 sind unkomprimiert AVI. Für einige Codecs kann die Rendering-Qualität durch Anklicken von [Details] konfiguriert werden. <i>Detaillierte Einstellungen für Codec ► Seite 40</i> [Overscan-Größe] Geben Sie das Verhältnis für die Verwendung von Overscan ein. Der Wertebereich liegt zwischen „0“ und „20“. Wenn Sie nicht Overscan verwenden, geben Sie „0“ ein. [Audioreferenzpegel] Legen Sie den Audioreferenzpegel fest. Wenn Sie die Anzeige des [Audio-Mixer]-Dialogfelds zu einem VU-Messgerät wechseln, wird eine Skala mit dem festgelegten Audioreferenzpegel bei „0“ angezeigt. [Resampling-Methode] Wählen Sie eine ähnliche Methode, wenn Sie ein Video mit dem Layouter umwandeln. <i>Video-Layout ► Seite 269</i>
[Sequenzeinstellung (Standard)]	Standardeinstellungen zur Erstellung einer Sequenz. [TC-Voreinstellung] Geben Sie den Timecode-Beginn in der Timeline ein. [TC-Modus] Wenn NTSC für die Projekteinstellung gewählt wurde, wählen Sie entweder die Drop-Frame- oder die Non-Drop-Frame-Timecode-Anzeige aus. [Gesamtlänge] Legen Sie die Länge der Timeline fest, indem Sie eine Nummer eingeben, wenn die endgültige Gesamtlänge feststeht. Sobald das Projekt diese Länge überschreitet, ändert sich die Farbe in dem Abschnitt der Timeline, der diese Beschränkung überstiegen hat.
[Spur (Standard)]	Standardeinstellungen für eine Anzahl von Spuren und von Kanal-Mapping für die Erstellung neuer Projekte oder einer Sequenz. [V-Spuren]/[VA-Spuren]/[T-Spuren]/[A-Spuren] Legen Sie die Anzahl der Spuren fest, in die Sie Clips positionieren. Sie können alle Spuren nach dem Öffnen eines Projekts hinzufügen oder löschen. [Kanal-Mapping] Konfigurieren Sie den Audioausgangskanal jeder Spur im [Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld. <i>Konfiguration von Audiokanal-Mapping ► Seite 43</i>

Eingabe von Werten ► Seite 34



- Formate, die unter Beibehaltung des Alpha-Kanals exportiert werden können, wenn [Videokanal] auf [YCbCr + Alpha] festgelegt wird, sind Grass Valley HQ AVI, Grass Valley HQX AVI und unkomprimiertes (RGBA) AVI.



Hinweis

- Wenn kein korrektes Rendering-Format für die Projekteinstellungen ausgewählt wird, wird der Menüpunkt bei [Renderformat] rot angezeigt und die Einstellung kann nicht abgeschlossen werden.

Detaillierte Einstellungen für Codec

Sie können die Rendering-Qualität für jeden Codec im Dialogfeld [Projekteinstellungen] (detaillierte Einstellungen) konfigurieren.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39

Grass Valley HQ AVI/Grass Valley HQX AVI/HQ MXF/HQX MXF

Details der Punkte finden Sie im Dialogfeld [Einstellungen - Grass Valley HQ]/[Einstellungen - Grass Valley HQ] von [Voreinstellungsassistent], indem Sie auf [Hardware] in [Systemeinstellungen] → [Gerätevoreinstellung] klicken. Klicken Sie auf [Als Standard speichern], um die aktuellen Einstellungen als Standard zu speichern.

[Einstellungen - Grass Valley HQ]/[Einstellungen - Grass Valley HQ]-Dialogfeld ► Seite 115

MPEG2 Program Stream

[Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte

[Segmentcodierung]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Die Ausgabegeschwindigkeit ist schnell.
[Größe]	Wählen Sie eine Bildqualität aus.
[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.
[Bitrate]	Wählen Sie einen Bitratentyp. [CBR] legt die festgelegte Übertragungsrate fest und weist eine feste Bitanzahl während des Kodierungsvorgangs zu. Wählen Sie eine Bitrate aus der [Average(bps)]-Liste aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben. [VBR] legt eine verstellbare Übertragungsrate fest, die die Anzahl der zugewiesenen Bits entsprechend der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität abwandelt. Im Vergleich mit [CBR] kann das Datenträgervolumen effizienter verwendet werden, und dies ermöglicht eine einheitlichere Gesamtbildqualität. Wählen Sie eine Bitrate aus den [Average(bps)]- und [Max.(bps)]-Listen aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben.

[Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte

[Halbbildreihenfolge]	Für den Zeilensprung kann eine Halbbildreihenfolge ausgewählt werden.
[Chroma-Format]	Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.
[Profil & Ebene]	Wählen Sie ein Profil & eine Stufe aus. Wenn [Chroma-Format] bei [4:2:0] und [4:2:2] ist, wird das Profil auf Main Profile beziehungsweise 422Profile festgelegt. Der Level für SD-Bildqualität wird zu Main Level und der Level für HD-Bildqualität wird zu High Level. Das Profil & die Stufe ändern sich entsprechend des in [Chroma-Format] gewählten Formats.
[GOP-Struktur]	Für MPEG wird eine bestimmte Anzahl an Bildern als eine Gruppe betrachtet und Bedienvorgänge wie die Komprimierung/Vergrößerung und die Schnittbearbeitung werden auf einer GOP-Basis durchgeführt. GOP beinhaltet „I-Bild“, „P-Bild“ und „B-Bild“. Mit dem I-Bild können Bilder einzeln vervielfältigt werden, das P-Bild nimmt nur die Unterschiede im vorhergehenden Bild auf und reproduziert sie, und das B-Bild vervielfältigt Bilder anhand der Unterschiede in den vorhergehenden und den nachfolgenden Bildern. Wählen Sie die I-, P- und B-Bildmuster von GOP aus der Liste aus. Wählen Sie normalerweise [IBBP]. [I-Frame Only] besteht nur aus I-Bildern. Bearbeitung ist erleichtert, aber die Anzahl der Daten nimmt in der Größe zu.
[Bildanzahl]	Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest.
[Geschlossene GOP]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Information in jeder GOP zu vervollständigen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video mit einer Software, die die GOP-basierende Bearbeitung unterstützt, erneut bearbeitet werden. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei.

MPEG2 für GF nur I-Bild (100 Mbps)/MPEG2 für GF Long GOP (50 Mbps)/MPEG2 für XDCAM HD422/MPEG2 für XDCAM HD LP/MPEG2 für XDCAM HD SP/MPEG2 für XDCAM HD HQ

Die Menüpunkte die konfiguriert werden können, sind die gleichen wie [MPEG2-Program-Stream].

MPEG2 Program Stream ► Seite 41

MPEG2 MXF

[Segmentcodierung]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.
[Bitrate]	Wählen Sie einen Bitratentyp. [CBR] legt die festgelegte Übertragungsrate fest und weist eine feste Bitanzahl während des Kodierungsvorgangs zu. Wählen Sie eine Bitrate aus der [Durchschnitt]-Liste aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben. [VBR] legt eine verstellbare Übertragungsrate fest, die die Anzahl der zugewiesenen Bits entsprechend der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität abwandelt. Im Vergleich mit [CBR] kann das Datenträgervolumen effizienter verwendet werden, und dies ermöglicht eine einheitlichere Gesamtbildqualität. Wählen Sie eine Bitrate aus den [Durchschnitt]- und [Max.]-Listen aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben.
[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.
[Halbbildreihenfolge]	Für den Zeilensprung kann eine Halbbildreihenfolge ausgewählt werden.
[GOP-Struktur]	Für MPEG wird eine bestimmte Anzahl an Bildern als eine Gruppe betrachtet und Bedienvorgänge wie die Komprimierung/Vergrößerung und die Schnittbearbeitung werden auf einer GOP-Basis durchgeführt. Ein GOP beinhaltet „I-Bild“, „P-Bild“ und „B-Bild“; mit dem I-Bild können Bilder unabhängig vervielfältigt werden, das P-Bild nimmt nur die Unterschiede im vorhergehenden Bild auf und reproduziert sie, und das B-Bild vervielfältigt Bilder anhand der Unterschiede in den vorhergehenden und den nachfolgenden Bildern. Wählen Sie die I-, P- und B-Bildmuster von GOP aus der Liste aus. Wählen Sie normalerweise [IBBP]. [Nur I] besteht nur aus I-Bildern. Bearbeitung ist erleichtert, aber die Anzahl der Daten nimmt in der Größe zu.
[Bildanzahl]	Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest.
[Geschlossene GOP]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Information in jeder GOP zu vervollständigen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video mit einer Software, die die GOP-basierende Bearbeitung unterstützt, erneut bearbeitet werden. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei.
[Chroma-Format]	Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.
[Profil & Ebene]	Wählen Sie ein Profil & eine Stufe aus. Wenn [Chroma-Format] bei [4:2:0] und [4:2:2] ist, wird das Profil auf Main Profile beziehungsweise 422Profile festgelegt. Der Level für SD-Bildqualität wird zu Main Level und der Level für HD-Bildqualität wird zu High Level. Das Profil & die Stufe ändern sich entsprechend des in [Chroma-Format] gewählten Formats.

JPEG2000 MXF

[Bitrate]	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
------------------	--

HDV

[Segmentcodierung]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Die Ausgabegeschwindigkeit ist schnell. Wenn die Bildrate des Exportformats 23,98p ist, dann ist die Segmentcodierung nicht verfügbar. [Qualität/Geschwindigkeit] Wählen Sie die Qualität des Teils aus der Liste, der erneut kodiert wird. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.
---------------------------	---

DV AVI

Wählen Sie [MSDV Codec verwenden] aus, um den Inhalt zu einem MSDV-Codec AVI zu exportieren.

Erstellen eines neuen Projektes nach dem Start

Sie können nach dem Start von EDIUS ein neues Projekt erstellen.

1 Klicken Sie auf die [Neue Sequenz erstellen]-Listenschaltfläche in der Timeline.



Fahren Sie für EDIUS Express nach dem Klicken auf [Neues Projekt] in der Timeline mit Schritt **3** fort.

2 Klicken Sie auf [Neues Projekt].

Wenn Sie während des Bearbeitungsvorgangs ein neues Projekt erstellen, erscheint ein Bestätigungsdialogfeld mit der Frage, ob Sie die aktuelle Projektdatei speichern möchten.

Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) wird angezeigt.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) ► Seite 38

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Neu] → [Projekt].
- Erstellen eines neuen Projektes nach dem Start: **[Strg] + [N]**



- Beim Erstellen eines neuen Projekts werden die Clips in der Bin initialisiert (alle gelöscht).

3 Geben Sie einen Projektnamen in [Projektname] von [Projektdatei] ein.

4 Wählen Sie eine Projektvoreinstellung und klicken Sie auf [OK].



- Markieren Sie [Anpassen], um die detaillierten Projektvoreinstellungseinstellungen zu ändern (Rendering-Format und die Anzahl der Spuren und so weiter) und erstellen Sie eine neue Projektdatei.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39

Konfiguration von Audioausgabekanal-Mapping

Wählen Sie den endgültigen Ausgabekanal für die Ausgabe von der Spur. Die Einstellungen können als eine Audiokanal-Mapping-Voreinstellung registriert werden.

Konfiguration von Audiokanal-Mapping

Wählen Sie den endgültigen Ausgabekanal für die Ausgabe von der Spur.

1 Klicken Sie auf [Kanal-Mapping] im Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen).

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39

Das [Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld wird angezeigt.

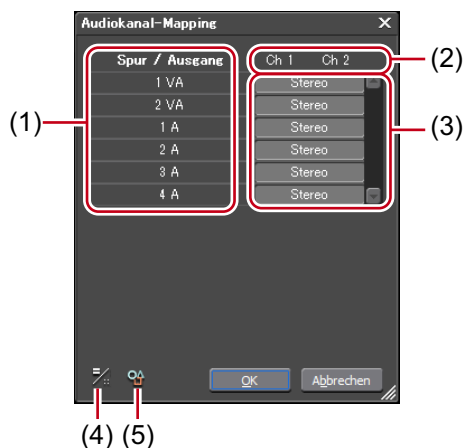
[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld ► Seite 44

2 Klicken Sie auf den Punkt, wo die Spur und der auszugebende Kanal sich kreuzen, um das Audiokanal-Mapping zu konfigurieren.

Mit jedem Klick wird zwischen [Stereo], [Mono] und [Kein Ausgabeordner] gewechselt.

Verwenden Sie für die Stereoausgabe eine Kombination einer ungeraden Kanalzahl und einer geraden Kanalzahl und stellen Sie diese Option auf [Stereo]. Wenn Sie in Monaural ausgeben, wählen Sie [Mono] und wenn Sie gar nichts ausgeben, wählen Sie [Kein Ausgabeordner]. Wenn die Einstellung ungültig ist, wird „—“ angezeigt.

[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld



(1)	Spuren	Die Nummer oder der Typ der angezeigten Spur hängt von den [Spur (Standard)]-Einstellungen in den Projekteinstellungen ab.
(2)	Ausgangskanäle	Die Anzahl der anzuzeigenden Kanäle hängt von den [Audiovoreinstellung]- oder [Audiokanäle]-Einstellungen in den Projekteinstellungen ab.
(3)	Audiokanal-Mapping-Einstellungen	Wählen Sie den Ausgabekanal für die Ausgabe von der Spur. Mit jedem Klick wird zwischen [Stereo], [Mono] und [Kein Ausgabeordner] gewechselt.
(4)	[Ändern des Anzeigestils]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld [Audiokanal-Mapping] von EDIUS 5 anzuzeigen.
(5)	[Voreinstellung]	Registrieren Sie die Einstellungen als eine Voreinstellung. Erstellen einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung ► Seite 44

- Verwenden Sie die Spurkopfzeile, um einen Audiokanal des Quellclips auf einer gewünschten Spur zu platzieren.

Verbinden/Trennen des Quellkanals ► Seite 240

Hinweis

- Um ein Projekt mit 8-Kanal-Audio zu Dolby Digital (AC-3) zu exportieren, können Sie das Format für den 5.1-Kanal wählen. Wenn Sie wie im erwähnten Fall Formate für mehrere Kanäle für die Ausgabe wählen, legen Sie das Exportziel für jede Spur vorher mit Audiokanal-Mapping fest. Wenn das Exportziel nicht angegeben ist, wird der Ton stummgeschaltet. Um den Ton in 5.1-Kanal-Surround wiederzugeben, muss der Ton für die Surround-Wiedergabe erstellt worden sein. Beachten Sie, dass der Surround-Effekt nicht automatisch angewendet wird, sondern dass Sie das Audiokanal-Mapping festlegen und den 5.1-Kanal für das Exportformat wählen müssen.

Erstellen einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung

Sie können häufig verwendete Audiokanal-Mapping-Einstellungen als Voreinstellungen registrieren.

1 Konfigurieren Sie das Audiokanal-Mapping im Dialogfeld [Audiokanal-Mapping].

[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld ► Seite 44

2 Klicken Sie auf [Voreinstellung] und klicken Sie auf [Speichern].

3 Geben Sie den Namen der Voreinstellung ein und klicken Sie auf [OK].



- Sie können eine vorhandene Audiokanal-Mapping-Voreinstellung mit den aktuellen Einstellungen überschreiben. Klicken Sie bei Schritt 2 auf [Voreinstellung] und klicken Sie auf [Aktualisieren] → [Voreinstellungsname]. Bestätigen Sie den Namen der Voreinstellung und klicken Sie auf [OK].
- Um eine Liste der Audiokanal-Mapping-Voreinstellungen anzuzeigen, klicken Sie auf [Voreinstellung] im Dialogfeld [Audiokanal-Mapping] und klicken Sie auf [Eigenschaften].

Wechseln der Audiokanal-Mapping-Voreinstellungen

Wechseln Sie die Audiokanal-Mapping-Voreinstellung, die verwendet werden soll.

- 1 Klicken Sie auf [Voreinstellung] im [Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld und klicken Sie auf [Laden].
[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld ► Seite 44

Es wird eine Liste mit Audiokanal-Mapping-Voreinstellungen angezeigt.

- 2 Wählen Sie eine Voreinstellung und klicken Sie auf [OK].

Löschen einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung

Sie können die von Ihnen erstellten Audiokanal-Mapping-Voreinstellungen löschen.

- 1 Klicken Sie auf [Voreinstellung] im [Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld und klicken Sie auf [Eigenschaften].
[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld ► Seite 44

Es wird eine Liste mit Audiokanal-Mapping-Voreinstellungen angezeigt.

- 2 Wählen Sie eine Voreinstellung und klicken Sie auf [Löschen].

- 3 Klicken Sie auf [Ja].

Importieren einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung (Import)

Importieren Sie eine Audiokanal-Mapping-Voreinstellung.

- 1 Klicken Sie auf [Voreinstellung] im [Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld und klicken Sie auf [Eigenschaften].
[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld ► Seite 44

Es wird eine Liste mit Audiokanal-Mapping-Voreinstellungen angezeigt.

- 2 Klicken Sie auf [Importieren].

- 3 Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf [Öffnen].

Exportieren einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung (Export)

Exportieren Sie die von Ihnen erstellte Audiokanal-Mapping-Voreinstellung.

- 1 Klicken Sie auf [Voreinstellung] im [Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld und klicken Sie auf [Eigenschaften].
[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld ► Seite 44

Es wird eine Liste mit Audiokanal-Mapping-Voreinstellungen angezeigt.

- 2 Wählen Sie eine Voreinstellung und klicken Sie auf [Exportieren].

Das [Speichern unter]-Dialogfeld wird angezeigt.

- 3 Geben Sie einen Dateinamen und den Speicherort an, und klicken Sie auf [Speichern].

Ändern der Projekteinstellungen

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie die Projekteinstellungen während des Bearbeitungsvorgangs geändert werden.

Wechseln der Projekteinstellungen

Sie können beim Bearbeiten die Projekteinstellungen ändern, indem Sie die Projektvoreinstellungen wechseln.



- Um eine neue Projektvoreinstellung zu erstellen oder die vorhandenen Projektvoreinstellungseinstellungen zu ändern, verwenden Sie [Anwendung] bei [Systemeinstellungen] → [Projektvoreinstellung].

Neue Projektvoreinstellungen erstellen ► Seite 47

- 1 Klicken Sie auf die [Projekt speichern]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Projekteinstellungen].



Alternative

- Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekteinstellungen].

- 3 Wählen Sie eine Projektvoreinstellung und klicken Sie auf [OK].

Ändern der Projekteinstellungen

Ändern Sie die Projekteinstellungen, indem Sie die detaillierten Einstellungen einer vorhandenen Projektvoreinstellung ändern.



Hinweis

- Die Einstellungen der ursprünglichen Voreinstellung werden nicht geändert, wenn Sie die Projekteinstellungen eines Projekts ändern, das Sie gerade bearbeiten.
Um eine neue Projektvoreinstellung zu erstellen oder die vorhandenen Projektvoreinstellungseinstellungen zu ändern, verwenden Sie [Anwendung] bei [Systemeinstellungen] → [Projektvoreinstellung].

Neue Projektvoreinstellungen erstellen ► Seite 47

- Wenn Sie die Einstellungen für [TC-Voreinstellung], [TC-Modus], [Gesamtlänge] und [Kanal-Mapping] in den Projekteinstellungen ändern, während Sie ein Projekt bearbeiten, wird die Änderung nicht in der erstellten Sequenz widerspiegelt. Ändern Sie die Einstellungen der erstellten Sequenz für jede Sequenz im Dialogfeld [Sequenzeinstellungen].

Sequenzeinstellungen ► Seite 46

- 1 Klicken Sie auf die [Projekt speichern]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Projekteinstellungen].



Alternative

- Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekteinstellungen].

- 3 Wählen Sie eine Projektvoreinstellung und klicken Sie auf [Aktuelle Einstellung ändern..].

Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) wird angezeigt.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39

- 4 Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie auf [OK].

Sequenzeinstellungen

Sie können die Einstellungen der Sequenzeinstellungen im Dialogfeld [Sequenzeinstellungen] ändern.

- 1 Klicken Sie auf die [Projekt speichern]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Sequenzeinstellungen].

Das [Sequenzeinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Sequenzeinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 47

Alternative

- Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Sequenzeinstellungen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte der Sequenz und klicken Sie auf [Sequenzeinstellungen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Bin auf den Sequenzclip und klicken Sie auf [Sequenzeinstellungen].

3 Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie auf [OK].

[Sequenzeinstellungen]-Dialogfeld

[Sequenzname]	Geben Sie den Namen der Sequenz ein.
[TC-Voreinstellung]	Legen Sie den Timecode-Beginn in der Timeline fest.
[TC-Modus]	Wenn NTSC für die Projekteinstellung gewählt wurde, wählen Sie entweder die Drop-Frame- oder die Non-Drop-Frame-Timecode-Anzeige aus.
[Gesamtlänge]	Legen Sie die Gesamtlänge für die Sequenz in der Timeline fest, indem Sie einen Wert direkt eingeben. Sobald die Timeline diese Länge überschreitet, ändert sich die Farbe in dem Abschnitt der Timeline, der diese Beschränkung überstiegen hat.
[Kanal-Mapping]	Legen Sie den Audioausgabekanal für jede Spur fest. <i>Konfiguration von Audiokanal-Mapping ► Seite 43</i>

Eingabe von Werten ► Seite 34

Neue Projektvoreinstellungen erstellen

Eine Projektvoreinstellung erstellen

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Projektvoreinstellung].

Der Bildschirm [Projektvoreinstellung] wird angezeigt.

[Projektvoreinstellung]-Bildschirm ► Seite 47

3 Klicken Sie auf [Neue Voreinstellung].

Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen) erscheint.

[Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen) ► Seite 48

Hinweis

- Das Anklicken des [Standardsymbolordner]-Kontrollkästchens im [Symbol wählen]-Dialogfeld hebt die Markierung des Elementes nicht auf, während der Standardordner angezeigt wird. Die Anzeige kehrt zur Anzeige des Standardsymbolordners durch Anklicken von [...] und Markieren des Elementes, während ein anderer Ordner angezeigt wird, zurück.

4 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

Die neu erstellte Voreinstellung wird als ein Symbol in [Voreinstellungsliste] angezeigt.

[Projektvoreinstellung]-Bildschirm

[Voreinstellungsliste]	Registrierte Projektvoreinstellungen in einer Liste anzeigen. Die Liste kann durch Ziehen der Symbole neu geordnet werden.
[Beschreibung]	Anzeigen der Einstellungen der in [Voreinstellungsliste] ausgewählten Projektvoreinstellung.
[Voreinstellungsassistent]	Starten Sie den [Projektvoreinstellungen erstellen]-Assistenten, so dass neue Projektvoreinstellungen einfach erstellt werden können. <i>Einfache Erstellung von Projektvoreinstellungen ► Seite 48</i>

[Neue Voreinstellung]	Erstellen Sie neue Projektvoreinstellungen.
[Kopieren]	Vervielfältigen Sie die gewählte Projektvoreinstellung.
[Ändern]	Ändern Sie die Einstellungen der gewählten Projektvoreinstellung. Klicken Sie auf diesen Punkt, um das [Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen) anzuzeigen. <i>[Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen)</i> ► Seite 48
[Löschen]	Löschen Sie die gewählte Projektvoreinstellung.

[Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen)

[Name]	Geben Sie den Namen der Projektvoreinstellung ein.
[Symbol wählen]	Zeigt das Dialogfeld [Symbol wählen] zum Auswählen der Voreinstellungssymbole an. Um ein Bild Ihrer Wahl zu verwenden, klicken Sie auf [...] im Dialogfeld [Symbol wählen] und wählen Sie eine Datei aus.
[Voreinstellung]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um vorhandene Projektvoreinstellungen aufzurufen.

Andere Einstellpunkte als die obigen sind die gleichen wie für die Projekteinstellungen (Detaillierte Einstellungen).
Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39

Einfache Erstellung von Projektvoreinstellungen

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Systemeinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Anwendung]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[Projektvoreinstellung]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Voreinstellungsassistent]**.
- 4 Markieren Sie mehr als ein Element für **[Größe]**, **[Bildrate]**, **[Bit]** (in dieser Reihenfolge) und klicken Sie auf **[Weiter]**.

Konfigurieren Sie die Videogröße und die Bildrate und die Video-Quantifizierung für das mit EDIUS zu erstellende Projektformat. Für jeden Menüpunkt können mehrere Kontrollkästchen ausgewählt werden.



- Legen Sie eine Bitrate für die Video-Quantifizierung auf 10 Bits fest, um die 10-Bit-Präzision für die Bearbeitung zu bewahren. Je nach den von Ihnen verwendeten Effekten wird jedoch möglicherweise nur eine 8-Bit-Präzision erzielt. Die Formate, die mit der 10-Bit-Präzision importiert werden können, sind Grass Valley HQX AVI, unkomprimiertes AVI, AVC-Intra, QuickTime und Grass Valley HQX MOV. Die Formate, die mit der 10-Bit-Präzision exportiert werden können, sind Grass Valley HQX AVI, AVC-Intra und unkomprimiertes (v210) AVI.

5 Markieren Sie die Details.

Eine Liste von Formaten entsprechend den bei Schritt 4 konfigurierten Einstellung wird angezeigt.

Eine Voreinstellung der ausgewählten Formate wird erstellt. Heben Sie die Auswahl der Kontrollkästchen für die Formate auf, die Sie nicht verwenden.



- Sie können auf **[Zurück]** klicken, um die Einstellungen zu wiederholen.

6 Klicken Sie auf **[Fertig]**.

Die neu erstellte Voreinstellung wird als ein Symbol in [Voreinstellungsliste] angezeigt.

Löschen von Projektvoreinstellungen

Die erstellten Projektvoreinstellungen löschen.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Systemeinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Anwendung]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[Projektvoreinstellung]**.
- 3 Wählen Sie die zu löschenden Voreinstellungen in **[Voreinstellungsliste]** aus und klicken Sie **[Entfernen]**.

 Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Projektvoreinstellungsliste und klicken Sie auf [Entfernen].

4 Klicken Sie auf [Ja].

 Hinweis

- Als Standard registrierte Voreinstellungen können nicht gelöscht werden.

Vervielfältigen von Projektvoreinstellungen

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Projektvoreinstellung].
- 3 Wählen Sie die zu löschenden Voreinstellungen in [Voreinstellungsliste] aus und klicken Sie [Kopieren].

 Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Voreinstellung in [Voreinstellungsliste] und klicken Sie auf [Kopieren].

Projektvoreinstellungen ändern

Projektvoreinstellungs-Einstellungen ändern.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Projektvoreinstellung].
- 3 Wählen Sie die zu löschenden Voreinstellungen in [Voreinstellungsliste] aus und klicken Sie [Ändern].
Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen) erscheint.
[Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen) ► Seite 48

 Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Voreinstellung in [Voreinstellungsliste] und klicken Sie auf [Ändern].

 Hinweis

- Als Standard registrierte Voreinstellungen können nicht geändert werden.

4 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].



- Selbst wenn Sie die Projektvoreinstellung in einem Projekt, das bearbeitet wird, ändern, werden die Einstellungen des bearbeiteten Projektes nicht geändert. Um Änderungen widerzuspiegeln, wechseln Sie die Einstellung zu der geänderten Projektvoreinstellung.

Wechseln der Projekteinstellungen ► Seite 45

Importieren von Projektvoreinstellungen (Import)

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Projektvoreinstellung].
- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Voreinstellungsliste] und klicken Sie auf [Importieren].
- 4 Wählen Sie eine Projektvoreinstellung und klicken Sie auf [Öffnen].

Exportieren von Projektvoreinstellungen (Export)

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Projektvoreinstellung].
- 3 Wählen Sie eine Voreinstellung in [Voreinstellungsliste], klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und klicken Sie auf [Exportieren] → [Alles] oder [Ausgewählte Voreinstellung].
- 4 Bestimmen Sie einen Speicherzielort und klicken Sie auf [Speichern].

Projekt speichern

Eine Projektdatei wird als eine ezp-Datei gespeichert. Der Dateiname des derzeit bearbeiteten Projekts wird im Arbeitsbereich der Timeline angezeigt.



Im Folgenden wird erklärt, wie Projektdateien gespeichert werden und das automatische Speichern/Sicherungsdateien erläutert.



Hinweis

- Nachdem Sie die Projektdatei gespeichert haben, verschieben oder löschen Sie die Quelldatei nicht, die für Referenzzwecke im Projekt verwendet wird. Wenn sich die Quelldatei jedoch im Ordner befindet, in dem die Projektdatei erstellt wurde, kann der gesamte Ordner verschoben werden.

Überschreiben mit Speichern

Sie können das Projekt mit dem Projektnamen speichern, der beim Erstellen des Projektes eingegeben wurde.

- 1 Klicken Sie **[Projekt speichern]** auf der Timeline.



Alternative

- Klicken Sie auf die **[Projekt speichern]**-Listenschaltfläche und klicken Sie auf **[Projekt speichern]**.
- Klicken Sie auf **[Datei]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Projekt speichern]**.
- Überschreiben beim Speichern eines Projektes: **[Strg] + [S]**

Speichern unter einem anderen Namen

Sie können die aktuelle Projektdatei (die derzeit bearbeitete) unter einem anderen Namen speichern.

- 1 Klicken Sie auf die **[Projekt speichern]-Listenschaltfläche** in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf **[Speichern unter]**.
- 3 Bestimmen Sie im **[Speichern unter]**-Dialogfeld einen Dateinamen und den Speicherzielort und klicken Sie auf **[Speichern]**.



Alternative

- Klicken Sie auf **[Projekt speichern]** und halten Sie dabei **[Shift]** auf der Tastatur gedrückt.
- Klicken Sie auf **[Datei]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Speichern unter]**.
- Speichern Sie ein Projekt unter einem anderen Namen: **[Shift] + [Strg] + [S]**

Automatisches Speichern/Sicherung

Wenn die Funktion automatisches Speichern aktiviert ist, wird eine automatisch gespeicherte Datei zu einem festgelegten Intervall erstellt.

Eine Sicherungsdatei wird erstellt, wenn eine Projektdatei gespeichert wird, wenn die Sicherungsfunktion konfiguriert wird. Diese Datei wird als Sicherungskopie verwendet, wenn die Projektdatei beschädigt ist oder das System während des Bearbeitungsvorgangs fehlgeschlagen ist.

Um automatisches Speichern/Sicherung zu konfigurieren, verwenden Sie **[Anwendung]** in **[Benutzereinstellungen]** → **[Projektdatei]**.

[Projektdatei] ► Seite 95

Bei den Standardeinstellungen wird eine automatisch gespeicherte Datei/Sicherungsdatei automatisch mit „Projektname—Jahr, Monat, Tag—Stunde, Minute, Sekunde .ezp“ in dem Projektordner gespeichert, in dem die entsprechende Projektdatdatei abgelegt ist.

- Speicherzielort einer automatisch gespeicherten Datei → „Projektordner“/„Project“/„AutoSave“
- Zielort einer Sicherungsdatei → „Projektordner“/„Project“/„Backup“



Hinweis

- Sie können ein Projekt aus einer automatisch gespeicherten Datei bzw. Sicherungsdatei wiederherstellen, indem Sie die automatisch gespeicherte Datei bzw. Sicherungsdatei in den Ordner der Originalprojektdatdatei kopieren (übertragen).
- Automatisch gespeicherte Dateien bzw. Sicherungsdateien sind schreibgeschützt und können nicht überschrieben werden. Ändern Sie entweder vor dem Kopieren der Datei deren Attribute in Windows Explorer oder speichern Sie die Datei unter einem anderen Namen.

Öffnen einer Projektdatdatei nach dem Starten ► Seite 51

Speichern unter einem anderen Namen ► Seite 50

Importieren/Exportieren einer mit EDIUSbearbeiteten Projektdatdatei

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie die mit EDIUSbearbeiteten Projektdatdateien importiert werden, wie ein Projekt zusammengefügt wird und wie eine AAF- oder EDL-Datei exportiert wird.

Öffnen einer Projektdatdatei beim Starten

Wählen Sie ein Projekt aus, dass beim Start von EDIUS importiert wird.

1 Doppelklicken Sie auf eine Projektdatdatei aus [Zuletzt geöffnetes Projekt] im Dialogfeld [Projekt starten].

Bei [Zuletzt geöffnetes Projekt] werden die zuletzt bearbeiteten Projektdatdateien angezeigt.



Alternative

- Klicken Sie auf [Projekt öffnen], bestimmen Sie eine Datei und klicken Sie auf [Öffnen].
- Wählen Sie eine Projektdatdatei aus der [Zuletzt geöffnetes Projekt]-Liste aus und klicken Sie auf [Öffnen].



- Wenn Sie eine Projektdatdatei öffnen, die gerade für die Bearbeitung von einem anderen Computer aus geöffnet ist, wird die Projektdatdatei als reine Lesedatdatei geöffnet.
- Wenn Sie ein Projekt mit einer großen Anzahl an Clips öffnen, wird „die Anzahl der importierten Dateien/Anzahl aller Dateien“ angezeigt.

Öffnen einer Projektdatdatei nach dem Starten

Sie können nach dem Start von EDIUS eine neue Projektdatdatei öffnen.

1 Klicken Sie [Projekt öffnen] auf der Timeline.



Es erscheint ein Bestätigungsdialogfeld, dass Sie fragt, ob Sie die aktuelle Projektdatdatei speichern möchten.

2 Wählen Sie im Dialogfeld [Projekt öffnen] die zu importierende Projektdatdatei und klicken Sie auf [Öffnen].



Alternative

- Klicken Sie auf die [Projekt öffnen]-Listenschaltfläche und wählen Sie eine Datei aus der Liste der zuletzt verwendeten Dateien.
- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Datei] und wählen Sie eine Datei aus [Zuletzt geöffnetes Projekt] → der kürzlich verwendeten Dateien aus.
- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Datei] und klicken Sie auf [Projekt öffnen], um ein Projekt auszuwählen.
- Öffnen einer Projektdatdatei nach dem Starten: **[Strg] + [O]**



- Wenn Sie eine Projektdatdatei mit mehreren Computern über ein Netzwerk bearbeiten, kann ein Computer die Projektdatdatei öffnen und bearbeiten, andere Computer können die gleiche Projektdatdatei nur als reine Lesedatdatei öffnen.

Importieren einer Sequenz (Sequenzimport)

Sie können die in einem anderen Projekt erstellte Sequenz importieren.

- 1 Klicken Sie auf die [Projekt öffnen]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Sequenz importieren].

Das [Sequenz importieren]-Dialogfeld wird angezeigt.

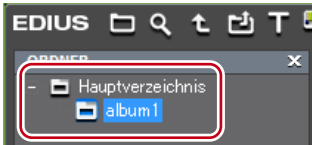
[Sequenz importieren]-Dialogfeld ► Seite 52

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Sequenz importieren].

- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

[Sequenz importieren]-Dialogfeld

[Projekt importieren]	Wählen Sie eine zuletzt verwendete Datei aus der Liste aus. Klicken Sie auf [Durchsuchen], um eine Datei mit dem Dialogfeld [Öffnen] auszuwählen. Wenn Sie eine Projektdatei wählen, enthalten die detaillierten Informationen die Projektnamen und das aktualisierte Datum. Die Informationen werden rot angezeigt, wenn sich die Bildgröße oder das Seitenverhältnis unterscheidet.
[Bin importieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Bin-Inhalte zusammenzufügen. Geben Sie für [Ordnername] einen Ordnernamen ein, um die importierten Bin-Clips zu verwalten. Der Ordner wird unter dem [Hauptverzeichnis]-Ordner in der Bin erstellt. Wenn mit dem Ordnernamen „album1“ importiert, wird Folgendes angezeigt.  Entfernen Sie die Markierung dieses Menüpunktes, um nur die Sequenz zu importieren.
[Dateien kopieren]	[Clips in Projektordner kopieren] Kopieren Sie die Dateien in den Quellprojektordner. [Gerenderte Dateien kopieren] Die gerenderten Dateien kopieren. [Ordnername] Geben Sie einen Ordnernamen ein, um die kopierten Dateien zu verwalten. Der Ordner wird unter dem Projektordner erstellt.

Hinweis

- Sie können keine Dateien kopieren, wenn der Projektordner der gleiche wie der Quellordner ist.
- Wenn die Bildraten unterschiedlich sind, schlägt der Zusammenführungsvorgang fehl.
- Wenn Sie Projekte mit verschiedenen Einstellungen zusammenfügen, ändern sich möglicherweise das ursprüngliche Projekt und Video aufgrund der Unterschiede der Bildgröße, des Seitenverhältnis und der Overscan-Größe. Darüber hinaus können die gerenderten Dateien nicht kopiert werden.

Konsolidieren eines Projekts (Projekt konsolidieren)

Sie können nicht benötigte Clips aus dem Projektordner entfernen und den Teil extrahieren, den Sie verwenden möchten.

1 Klicken Sie auf die [Projekt speichern]-Listenschaltfläche in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Projekt konsolidieren].

Das [Projekt konsolidieren]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Projekt konsolidieren]-Dialogfeld ► Seite 53

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt konsolidieren].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

Wenn Sie nicht benötigte Dateien löschen, wird eine Sicherheitsabfrage angezeigt, klicken Sie auf [Ja].

-  • Wenn eine Meldung erscheint, dass nicht genügend freier Speicherplatz für die Konsolidierung vorhanden ist, ändern Sie den Speicherort.

[Projekt konsolidieren]-Dialogfeld

[Speicherort der Projektdatei]	[Aktueller Projektspeicherort] Überschreiben und speichern Sie das aktuelle Projekt. [Projekt in Ordner speichern] Geben Sie einen Ordner zum Speichern des Projekts an. [Speicherplatz auf Laufwerk]/[Erforderlicher Speicherplatz] Zeigen Sie den verfügbaren Speicherplatz auf dem ausgewählten Laufwerk und die Gesamtdateigröße, die durch die Konsolidierung erstellt wird (kopiert), an. Sie werden rot angezeigt, wenn der erforderliche Speicherplatz größer ist als der verfügbare Speicherplatz.
---------------------------------------	---

[Einstellungen]	Wählen Sie den Vorgang, der beim Durchführen der Konsolidierung ausgeführt werden soll, und wählen Sie [Randbereich trimmen] oder Optionen nach Bedarf. Wählen Sie die Ausführungsoptionen aus dem Folgenden aus. [Aufräumen] Wählen Sie diesen Punkt, um nicht benötigte Dateien im Projekt zu löschen. Geben Sie Clips frei, die zur Bin registriert sind, aber nicht in der Timeline verwendet werden und löschen Sie sie von der Festplatte. [Backup] Wählen Sie diesen Punkt, um eine Sicherungskopie des Teils zu erstellen, der im Projekt verwendet wird. Sie müssen einen TrimmRandbereich festlegen. Nur der in der Timeline verwendete Clip-Teil wird als separate Datei gespeichert und alle im Projekt verwendeten Clips werden zum Projektordner kopiert. Wenn jedoch der in der Timeline verwendete Clip registriert wird, wird die gesamte Datei kopiert. [Backup (kein Trimming)] Wählen Sie diesen Punkt, um das gesamte Projekt abzusichern. Kopieren Sie alle in diesem Projekt verwendeten Clips zum Projektordner. [Backup Aufräumen] Führen Sie einen Arbeitsschritt für beides, [Aufräumen] und [Backup] gemeinsam, durch. Sie müssen einen TrimmRandbereich festlegen. [Backup Aufräumen (kein Trimming)] Führen Sie einen Arbeitsschritt für beides, [Aufräumen] und [Backup (kein Trimming)] gemeinsam, durch. [Benutzerdefiniert] Konfigurieren Sie die Konsolidierungseinstellungen manuell. • [Nicht verwendete Clips in Timeline entfernen] Geben Sie die nicht in der Timeline verwendeten Clips aus der Bin frei. • [Nur verwendete Bereiche in Timeline speichern] Speichern Sie die in der Timeline verwendeten Bereiche in einer anderen Datei und tauschen Sie anschließend die Datei in der Timeline gegen die neue Datei aus. Sie müssen einen TrimmRandbereich festlegen. Die neuen Dateien werden im erstellten Ordner im Projektordner gespeichert. • [Verwendete Dateien in Projektordner kopieren] Kopieren Sie alle in diesem Projekt verwendeten Clips zum Projektordner. • [Nicht verwendete Dateien in Projekt löschen] Löschen Sie die nicht verwendeten Dateien aus dem Projektordner, wenn Sie die Konsolidierung durchführen. Sie können diese Option nur aktivieren, wenn eine der anderen zusätzlichen Menüpunkte ausgewählt ist.
[Proxy-Clip]	Wird ein Proxy-Clip verwendet, wählen Sie den zu konsolidierenden Datentyp aus der Liste aus.
[Ausgabeprotokoll]	Markieren Sie diesen Punkt, um eine Protokolldatei mit dem Ergebnis der Konsolidierung zu exportieren. Klicken Sie auf [Durchsuchen], um einen Speicherort und einen Dateinamen anzugeben.



- Wenn Sie eine Sicherungsoption auswählen und kein Clip zum Kopieren vorhanden ist, wird eine Sicherheitsabfrage angezeigt, die Sie fragt, ob Sie den Vorgang vor der Konsolidierung fortfahren möchten.
- Wenn Sie eine Schnittoption auswählen und ein Clip vorhanden ist, der nicht kopiert werden kann, wird eine Sicherheitsabfrage angezeigt, die Sie fragt, ob Sie den Vorgang vor der Konsolidierung fortfahren möchten.



Hinweis

- Auch wenn eine Option zum Löschen nicht benötigter Dateien ausgewählt wird, werden einige Dateien möglicherweise aufgrund des Zugriffsrechts zum Ordner oder zur Datei nicht gelöscht. In diesem Fall wird keine Meldung angezeigt. Prüfen Sie die Benutzerautorisierung bei der Anmeldung.
- Wird eine Option zum Löschen nicht benötigter Dateien ausgewählt, können die gelöschten Dateien nach der Konsolidierung nicht wiederhergestellt werden.
- Der Name der kopierten Datei wird geändert.

Exportieren von AAF Dateien (AAF Export)

Sie können eine Projektdatei, die Sie mit EDIUS bearbeitet haben, als eine AAF-Datei exportieren.



Hinweis

- Es werden nur aktive Sequenzen exportiert.
- Die folgenden Informationen werden nicht exportiert.
 - Spuren ohne Clip
 - Audiospuren ohne Kanal-Mapping-Einstellung
 - Titelspur
 - Stummgeschaltete Spuren
 - Alle Effekte (Für Panorama- und Lautstärkeinstellungen werden Quelldateien exportiert, die deren Einstellungen widerspiegeln.)
- Übergangs-/Überblendungsabschnitte werden als Clips exportiert.
- Sie können keinen In-Punkt-Seitenrand zu einem Clip hinzufügen, der oben auf der Timeline platziert ist.
- Sie können Laufwerke im Netzwerk nicht als Exportziele festlegen. Sie können aber Laufwerke im Netzwerk als Exportziel einrichten.
- Wenn Sie ein Exportprogramm auswählen, das das Exportieren des Timecodes nicht unterstützt, wird die Datei nicht ordnungsgemäß exportiert.
- Clips, die zu einer Gruppe zusammengefügt werden, den gleichen Clipnamen haben und auf die gleiche Quelle verweisen, werden als gruppierte Clips exportiert.

1 Klicken Sie auf die [Projekt speichern]-Listenschaltfläche in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Projekt exportieren] → [AAF].

Das [AAF-Export - Detaileinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Projekt-Export (AAF)]-Dialogfeld ► Seite 56



Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt exportieren] → [AAF].

3 Geben Sie im [Projekt-Export (AAF)]-Dialogfeld einen Dateinamen und den Speicherort an.

4 Wählen Sie eine Voreinstellung und klicken Sie auf [Speichern].

Der Export der AAF-Datei wird gestartet.

Wenn Sie die Voreinstellungseinstellungen prüfen oder die Exporteinstellungen ändern möchten, klicken Sie auf [Details].

Das [AAF-Export - Detaileinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[AAF-Export - Detaileinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 56

[Projekt-Export (AAF)]-Dialogfeld

[Voreinstellung]	[Typ: 1] Die Audioclip-Information wird in eine AAF-Datei geschrieben und die Quelle, auf die der Audioclip verweist, wird als eine AIFF-Datei exportiert. Videoinformationen werden zwar nicht in eine AAF-Datei geschrieben, doch wird das dem Bereich entsprechende Video, das zu einer AAF-Datei exportiert wird, als MPEG-1-Datei exportiert. Wählen Sie Typ 1, wenn Sie die AAF-Datei mit Audiotbearbeitungssoftware importieren. [Typ: 2] Die Videoclip-Information wird in eine AAF-Datei geschrieben und die Quelle, auf die der Videoclip verweist, wird nicht kopiert oder exportiert. Die Audioinformationen des Audios, das dem in eine AAF-Datei zu exportierenden Bereich entspricht, werden als eine AIFF-Datei exportiert und die Informationen werden als ein einzelner Clip in eine AAF-Datei geschrieben. Wählen Sie Typ 2, wenn Sie die AAF-Datei mit Zusammensetzungssoftware importieren. [Typ: 3] Die Informationen der Video- und Audioclips werden nach Bildeinheiten in eine AAF-Datei geschrieben. Die Quelle, auf die die Clips verweisen, wird nicht kopiert oder exportiert.
[Zwischen In und Out exportieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um nur den Bereich zwischen In- und Out-Punkten der Timeline zu exportieren.
[Details]	Das [AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt. [AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 56



Hinweis

- Wenn Sie ein Projekt exportieren, indem Sie [Typ: 1] in [Voreinstellung] verwenden, importieren Sie das Video manuell.
- Wenn Sie ProTools 7.4 oder aktueller zum Importieren der exportierten Datei verwenden, indem Sie [Typ: 1] in [Voreinstellung] verwenden, müssen Sie [Dateipfad] zu [RFC2396] im Dialogfeld [AAF-Export - Detailsinstellungen] ändern.

[AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 56

[AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld

[Dateipfad]	Wählen Sie entweder [RFC1738], [RFC2396] oder [Unicode], um die Beschreibungsmethode für den Quelldateipfad festzulegen, auf den der Clip verweist.
[Videoclip]	Legen Sie fest, wie Videoclips behandelt werden. [Ausgangs-AAF] Markieren Sie diesen Punkt, um Videoclip-Informationen zu AAF-Dateien hinzuzufügen. [Clips] • [Clips kopieren] Kopieren (oder exportieren) Sie die für die Clips verwendete Quelle, so dass die kopierte Quelle referenziert wird. • [Clip komprimieren und kopieren] Behandeln Sie die Audioclips der Timeline als einen einzigen Clip. Die Clip- und Dateinamen des ersten Clips mit der niedrigsten Spurnummer werden als Clip- und Dateinamen der exportierten Dateien verwendet. • [Originalclips verwenden] Verweisen Sie ohne zu kopieren direkt auf die Originalquelle.

[Audioclip]	Legen Sie fest, wie Audioclips behandelt werden. [Ausgangs-AAF] Markieren Sie diesen Punkt, um Videoclip-Informationen zu AAF-Dateien hinzuzufügen. [Clips] • [Clips kopieren] Kopieren (oder exportieren) Sie die für die Clips verwendete Quelle, so dass die kopierte Quelle referenziert wird. • [Clip komprimieren und kopieren] Behandeln Sie die Audioclips der Timeline als einen Clip. Die Clip- und Dateinamen des ersten Clips mit der niedrigsten Spurnummer werden als Clip- und Dateinamen der exportierten Dateien verwendet. Wenn sowohl VA-Spuren als auch A-Spuren Audio haben, werden die ersten Clip- und Dateinamen der A-Spur verwendet. • [Originalclips verwenden] Verweisen Sie ohne zu kopieren direkt auf die Originalquelle. • [Pan-Einstellung aktivieren] Markieren Sie diesen Punkt, um die Stereospuren als Monospuren einzelner Kanäle zu exportieren. Wenn nicht ausgewählt, werden die Stereospuren heruntergemischt und als monaurale Clips exportiert. Wenn die Spurnummer eine ungerade Nummer ist, wird für das Kanal-Mapping 1-Kanal (L-Seite) der Spur verwendet, und wenn die Spurnummer eine gerade Nummer ist, wird 2-Kanal (R-Seite) der Spur verwendet. Die Clipnamen lauten „Clipname + .L“ für ungerade Spurnummern und „Clipname + .R“ für gerade Spurnummern.
[Kopieroption]	Legen Sie fest, wie die Quelle kopiert wird, wenn Sie [Clips kopieren] bei [Videoclip] und/oder [Audioclip] auswählen. [Verwendete Clips kopieren] Kopieren Sie Quelldateien, die als Clips auf der Timeline verwendet werden. [Verwendeten Bereich in Datei kopieren] Exportieren Sie nur die Bereiche, die von den Clips auf der Timeline verwendet werden. In diesem Fall wird die Einstellung [Randbereich] aktiviert, um die Datei zu exportieren und die festgelegten Zeitbereiche an In/Out-Punkten hinzuzufügen. Wenn Sie [Clips kopieren] bei [Audioclip] auswählen, wird die Quelle heruntergemischt und als monauraler Clip exportiert. [Ausgabeordner] Wählen Sie ein Exportziel für die Quelldatei aus. Wenn Sie [Ordner erstellen] auswählen, werden ein Ordner mit demselben Namen wie der AAF-Dateiordner am Zielort, in den die AAF-Datei exportiert wird, und die Quelldateien in diesen Ordner exportiert. Wenn Sie [Gleicher Ordner] auswählen, werden die Quelldateien zum Zielort der AAF-Datei exportiert. [Exportprogramm] • [Video] Wählen Sie das Exportprogramm, um Videodateien zu exportieren. • [Anzeige Timecode] Markieren Sie dieses Element, um den Timeline-Timecode im exportierten Video anzuzeigen. • [Audio] Wählen Sie das Exportprogramm, um Audiodateien zu exportieren. • [Export in 16Bit] Markieren Sie diesen Punkt, um die Quelle unabhängig von den Projekteinstellungen in das 16-Bit-Audioformat umzuwandeln.
[Voreinstellung speichern]	Registrieren Sie die aktuellen Einstellungen als eine neue Voreinstellung. Geben Sie den Namen der Voreinstellung ein und klicken Sie auf [OK].
[Löschen]	Die aktuell ausgewählte Voreinstellung wird gelöscht. [Typ: 1], [Typ: 2], und [Typ: 3] können nicht gelöscht werden.

[OK]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Einstellungen für die ausgewählte AAF Exportvoreinstellung vorübergehend zu ändern. Klicken Sie auf [Voreinstellung speichern] und speichern Sie die geänderten Einstellungen, um die Voreinstellung zu registrieren, da die Änderungen durch diesen Vorgang nicht gespeichert werden.
[Abbrechen]	Brechen Sie die Einstellungen ab und kehren Sie zum Dialogfeld [Projekt-Export (AAF)] zurück.

Exportieren von EDL Dateien (EDL Export)

Sie können eine Projektdatei, die Sie mit EDIUS bearbeitet haben, als eine EDL-Datei exportieren.

Elemente, die exportiert werden sollen

Spuren

Exportieren Sie die folgenden Spuren. Die Clips, die auf anderen im Folgenden nicht erwähnten Spuren platziert sind, werden nicht exportiert.

- Spuren 1 - 2VA (1 - 2V)
- Spuren 1 - 4A
- T-Spuren (Alle Spuren)

Audio

Audioclips in der 1 - 2VA Spur werden nicht exportiert. Der Exportkanalbereich für die Spuren 1 - 4A hängt vom EDL-Typ ab.

EDL-Typen	Spuren
BVE5000	1 - 2A
BVE9100	1 - 4A
CMX340	1 - 2A
CMX3600	1 - 4A

1 Klicken Sie auf die [Projekt speichern]-Listenschaltfläche in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Projekt exportieren] → [EDL].

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt exportieren] → [EDL].

3 Geben Sie im [Projekt-Export (EDL)]-Dialogfeld einen Dateinamen und den Speicherort an.

4 Klicken Sie auf [Detaileinstellungen].

Das [EDL-Export - Detaileinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[EDL-Export - Detaileinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 58

5 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

6 Klicken Sie auf [Speichern].

[EDL-Export - Detaileinstellungen]-Dialogfeld

[EDL-Typ]	Wählen Sie das zu exportierende EDL-Format.
------------------	---

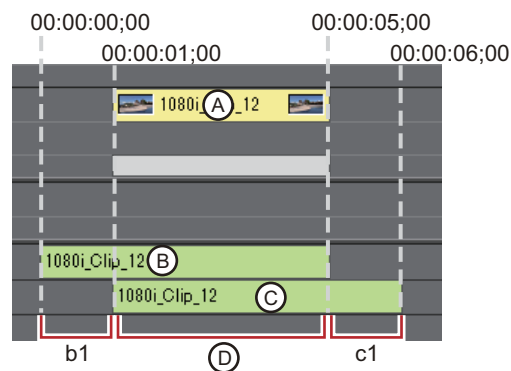
[Exportformat]	[Modus 1] Es werden keine Kommentarzeilen hinzugefügt. [Modus 2] Es werden Kommentarzeilen hinzugefügt. Wählen Sie dieses Format, wenn Sie EDL-Dateien von Geräten von Drittanbietern nicht ordnungsgemäß importieren können.
[Leere Clips als schwarze Clips behandeln]	Behandeln Sie die leeren Bereiche in der Timeline als schwarze Clips. Markieren Sie [Längsten Clip als Referenz verwenden], um den Out-Punkt am äußersten Rand der Timeline als äußersten Rand der Timeline zu behandeln; die leeren Bereiche zwischen ihnen werden als schwarze Clips behandelt.
[Clips mit sequenziellen Timecodes verknüpfen]	Behandeln Sie eine Reihe von Clips als einen Clip, wenn die zugehörigen Timecodes aufeinander folgen. Sie werden jedoch nicht verknüpft, wenn ein Übergang dazwischen festgelegt ist.
[EDL für jede Spur exportieren]	Exportieren Sie die Projektdatei für jede Spur. Die folgenden Zeichen werden am Ende jedes Dateinamens angehängt. • 1VA (1V) Spurvideo: „_V“ • A-Spur: „_A“ • 2VA (2V) Spurvideo: „_INSERT“ • T-Spur: „_T“ Die Audiodaten der 1VA, 2VA und A-Spuren werden zusammen in eine „Dateiname_A.edl“-Datei ausgegeben. Wenn die Spur 2VA (2V) einen Übergang hat, wird sie durch einen Mittenschnitt ersetzt.
[Übergänge durch Trennschnitte ersetzen]	Ersetzen Sie alle Stellen mit Übergängen oder einer Audioüberblendung, die mit Trennschnitten konfiguriert wurden.
[Keine Teilungsinformationen]	Heben Sie die Gruppierung von Video und Audio auf und behandeln Sie die Videoclips und Audioclips getrennt. Markieren Sie dieses Element, wenn Sie EDL-Dateien von Geräten von Drittanbietern nicht ordnungsgemäß importieren können. Wenn Sie diesen Punkt markieren, kann [Clips separat behandeln] nicht festgelegt werden. Clips aufteilen und getrennt behandeln ► Seite 60
[Clips separat behandeln]	Teilen Sie den geteilten Bereich des Clips mit der Option Split, um die Aufteilung aufzuheben. Beachten Sie, dass wenn sich die Geschwindigkeit der Clips ändert, der geteilte Bereich nicht geteilt wird. Dieses Element kann nicht festgelegt werden, wenn Sie [Keine Teilungsinformationen] markieren. Clips aufteilen und getrennt behandeln ► Seite 60
[Bei umgekehrter Wiedergabe Player In/Out-Timecode umkehren]	Zeigen Sie die umgekehrte Wiedergabe in der Richtung vom Player-Out-Punkt zum In-Punkt an. Normalerweise wird die umgekehrte Wiedergabe vom Player-In-Punkt zum Player-Out-Punkt angezeigt. Dieses Element ist verfügbar, wenn Sie CMX-Typ für den EDL-Typ einstellen.
[Ein Bild in die In-Richtung verschieben wenn in umgekehrter Wiedergabe]	Fügen Sie bei der umgekehrten Wiedergabe ein Bild zum Player-In-Punkt hinzu. Markieren Sie dieses Element, wenn Sie EDL-Dateien von Geräten von Drittanbietern nicht ordnungsgemäß importieren können. Dadurch wird verhindert, dass der Original-Timecode 1 Bild nach vorne verrutscht. Normalerweise wird bei der umgekehrten Wiedergabe 1 Bild zum Out-Punkt des Players hinzugefügt.
[Eingefügte Spuren verbinden]	Markieren Sie diesen Punkt, um eine VA1-(oder V1-)Spur mit Bildern einer VA2-(oder V2-)Spur zu überschreiben und beide Spuren zusammen als eine VA1-(oder V1-)Spur zu exportieren.
[Bandliste erstellen]	Erstellen Sie die Liste der Bandnummern.
[Bandnr. zu Clip in Bemerkungen hinzufügen]	Dieser Punkt kann nur geändert werden, wenn [Modus 2] (Ausgabeformat zum Hinzufügen von Kommentarzeilen) bei [Exportformat] ausgewählt wird. Markieren Sie diesen Punkt, um einen Bandnamen zum Clipnamen hinzuzufügen, der zu den Kommentarzeilen ausgegeben wird.

[Masterbandnummer]	Legen Sie die in BVE9100 verwendete Masterbandnummer fest. Der Wertebereich liegt zwischen „0“ und „9999“.
[Blocknummer]	Legen Sie die in BVE5000 oder BVE9100 verwendete Blocknummer fest. Der Wertebereich liegt zwischen „0“ und „999“.
[Angepasste Dateneinstellungen]	[Masterbandnummer] Wenn ein A/A-Roll (Übergang zwischen den Clips mit der gleichen Bandnummer) vorhanden ist, verwendet diese Bandnummer den Speicherort in der ersetzten Datei. Wenn die Originalclips die gleiche Bandnummer haben, verringern Sie die Nummer nacheinander, um eine doppelte Nummerierung zu vermeiden. [Blocknummer] Legen Sie die in BVE5000 oder BVE9100 verwendete Blocknummer fest. Der Wertebereich liegt zwischen „0“ und „999“. [Preroll-Bereich] Legen Sie den Rand fest, der den In/Out-Punkten der Clips hinzugefügt wird. [Timecode-Offset] Geben Sie den Timecode-Beginn (optional) ein. [Wiederherstellungseinstellung] Legen Sie den Timecode-Beginn auf den In-Punkt des ersten Clips fest. [Jam-Sync-Einstellung] Legen Sie die In/Out-Punkte des Clips auf die In/Out-Punkte der Timeline fest.

Clips aufteilen und getrennt behandeln

Wenn die auf unterschiedlichen Spuren platzierten Clips gruppiert werden und zwischen den Clips eine Lücke innerhalb von 3 Sekunden vorhanden ist, werden sie beim Exportieren der EDL-Datei aufgeteilt.

Wenn die Clips Teilungsinformationen enthalten, unterscheidet sich das Exportergebnis der EDL-Dateien abhängig von den Einstellungen im Dialogfeld [EDL-Export - Detailsinstellungen]. In der Abbildung unten sehen Sie ein Beispiel für gruppierte Clips auf 3 unterschiedlichen Spuren.



Wenn [Keine Teilungsinformationen] markiert wurde:

Die Gruppierung der Clips wird aufgelöst, damit jeder Clip getrennt gehandhabt werden kann. Sie sind in 3 Zeiträume aufgeteilt (A, B und C in der Abbildung oben).

- (1) Information über A (00:00:01;00 - 00:00:05;00)
- (2) Information über B (00:00:00;00 - 00:00:05;00)
- (3) Information über C (00:00:01;00 - 00:00:06;00)

Wenn [Keine Teilungsinformationen] nicht markiert wurde:

Die Lücken zwischen den Clips werden aufgeteilt. Die Bereiche b1 und c1 in der Abbildung sind getrennt und die Information ist in 1 Zeitraum als Bereich D aufgeteilt.

- (1) Information für D (00:00:01;00 - 00:00:05;00) (einschließlich der Splitinformation von b1 und c1)

Wenn [Clips separat behandeln] markiert wurde:

Die Lücke zwischen den Spuren wird geteilt, um die Aufteilung zu entfernen. Die Information ist in 3 Zeiträume aufgeteilt (b1, c1 und D in der obigen Abbildung).

- (1) Information über b1 (00:00:00;00 - 00:00:01;00)
- (2) Information über c1 (00:00:05;00 - 00:00:06;00)
- (3) Information über D (00:00:01;00 - 00:00:05;00)

**Hinweis**

- Die Clips mit geänderter Geschwindigkeit werden nicht aufgeteilt oder separat behandelt, da die Gruppierung aufgehoben wird.

Importieren von Dateien, die mit anderen Videobearbeitungssystemen erstellt wurden

AAF-Dateien, EDL-Dateien, Final Cut Pro, der mobile Rekorder P2 und die Dateien, die mit den XDCAM-Geräten erstellt werden, können in EDIUS importiert und bearbeitet werden.

Importieren von AAF Dateien (AAF Import)

Sie können eine AAF Datei importieren, um sie mit EDIUS zu bearbeiten.

**Hinweis**

- Wenn Sie eine AAF Datei in EDIUS importieren, müssen die untenstehenden Bedingungen erfüllt sein:
 - Die AAF Datei wird nach Bildeinheiten ausgegeben
 - Die Quelldatei und die AAF-Datei sind getrennt (eine eingebettete AAF-Datei wird nicht unterstützt)

1 Klicken Sie auf die [Projekt öffnen]-Listenschaltfläche in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Projekt importieren] → [AAF].

**Alternative**

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt importieren] → [AAF].

3 Wählen Sie eine in das Dialogfeld [Projekt-Import (AAF)] zu importierende AAF-Datei und klicken Sie auf [Öffnen].



- Wenn [Neue Sequenz] abgewählt wird, wird eine neue Sequenz erstellt, um eine AAF-Datei zu importieren. Wenn dieses Element nicht markiert ist, wird eine neue Spur erstellt, um eine AAF-Datei zu importieren.

- Für einen Audioclip mit monauralen Einstellungen werden die Audiokanäle wie unten abgebildet eingestellt und der Clip wird als monauraler Clip importiert.
 - A1: Kanal 1
 - A2: Kanal 2
 - A3: Kanal 3
 - A4: Kanal 4

Für einen Audioclip mit monauraler Einstellung werden die geraden Spurnummern, auf denen der Clip platziert ist, zur linken Seite sortiert, die ungeraden Spurnummern zur rechten Seite.

Importieren von EDL Dateien (EDL Import)

Sie können eine EDL-Datei (Bearbeitungs-Entscheidungs-Liste) importieren, um eine Online-Bearbeitung durchzuführen.

1 Klicken Sie auf die [Projekt öffnen]-Listenschaltfläche in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Projekt importieren] → [EDL].

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt importieren] → [EDL].

3 Wählen Sie eine EDL-Datei, um in das Dialogfeld [Projekt-Import (EDL)] zu importieren.

4 Klicken Sie auf [Detaileinstellungen].

Das [EDL-Import - Detaileinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[EDL-Import - Detaileinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 62

-  • Markieren Sie [Neue Sequenz], um eine Sequenz zu erstellen und eine EDL-Datei zu importieren.

5 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

6 Klicken Sie auf [Öffnen].

Die EDL-Datei wird importiert und das ausgewählte Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] wird angezeigt. Stellen Sie den Offline-Clip wieder her.

Wiederherstellen von Offline-Clips ► Seite 69

-  • Für einen Audioclip mit monauralen Einstellungen werden die Audiokanäle wie unten abgebildet eingestellt und der Clip wird als monauraler Clip importiert.
 - A1: Kanal 1
 - A2: Kanal 2
 - A3: Kanal 3
 - A4: Kanal 4

Für einen Audioclip mit monauraler Einstellung werden die geraden Spurnummern, auf denen der Clip platziert ist, zur linken Seite sortiert, die ungeraden Spurnummern zur rechten Seite.

Hinweis

- Die untenstehende Information kann nicht von BVE5000/BVE9100 importiert werden.
 - EditMode Filed: ASMBL, ASSY1
 - EditType Filed: außer C, W und D
 - GPI Datenlinie
 - Lerndatenzeile
- Die untenstehende Information kann nicht von CMX340/CMX3600 importiert werden.
 - EditType Filed: außer C, W und D

[EDL-Import - Detaileinstellungen]-Dialogfeld

[EDL-Typ]	Wählen Sie den EDL-Typ für die Eingabe.
-----------	---

[Importformat]	Diese Einstellung ist verfügbar, wenn Sie den CMX-Typ in [EDL-Typ] auswählen. Wählen Sie die Berechnungsmethode des Out-Punktes für die Quelldatei mit der festgelegten Geschwindigkeit. [Modus 1] Addieren (subtrahieren) Sie den Wert der Quelldauer multipliziert mit der Geschwindigkeit zum Timecode beim In-Punkt und berechnen Sie den Timecode am Out-Punkt. Verwenden Sie den Timecode am Player-In-Punkt als Referenz und addieren Sie für die +Richtung oder subtrahieren Sie für die –Richtung. [Modus 2] Verwenden Sie den Timecode des Player-Out-Punktes, ohne den Out-Punkt zu berechnen, wenn die Player-In- und Player-Out-Punkte den Timecodes der Quelle-In- und Quelle-Out-Punkte entsprechen.
[Schwarze Clips als leere Clips behandeln]	Wenn der Bandname BL/BLK/BLACK lautet, behandeln Sie den Clip als schwarzen Clip und behandeln Sie den schwarzen Clip als einen leeren Clip.
[Übereinander liegende Clips in Timeline-Videospur überschreiben]/[Übereinander liegende Audioclips in der Timeline-Audiospur überschreiben]	Wenn Sie eine Datei importieren, ohne [Neue Sequenz] in dem Dialogfeld [Öffnen] zu markieren, werden die aktuellen Clips überschrieben, wenn die Clips auf der Timeline der Spur 1VA (1V, 1A) gestapelt sind. Wird diese Option nicht ausgewählt, werden die Clips nicht überschrieben, sondern auf den Spuren 2VA, 3VA (2V, 3V, 2A, 3A) platziert. Wenn die Spuren 2VA, 3VA (2A, 3V, 2A, 3A) nicht vorhanden sind, wird eine neue Spur erstellt.
[Kanäle anpassen bei Übergängen mit unterschiedlichen Kanälen auf der Ausgangs- u. Zielseite]	Wenn die Anzahl der Video- oder Audiokanäle zwischen der Ausgangs- und Zielseite unterschiedlich ist, wird die Information zur Anzahl der Video- und Audiokanäle auf der Zielseite zum Ausgleich zur Ausgangsseite kopiert. Diese Einstellung ist verfügbar, wenn Sie den CMX-Typ in [EDL-Typ] auswählen.
[Fehlerprotokoll exportieren]	Exportieren Sie eine Datei mit Fehlerinformationen, wenn beim Import ein Fehler auftritt. [Exportdateiformat] und [Export-Typ] können eingestellt werden. Wird [Alles] bei [Export-Typ] ausgewählt, werden die importierten Inhalte und Fehlerstellen angezeigt.

Importieren von Final Cut Pro XML Dateien (FCP XML Import)

Sie können eine von Final Cut Pro exportierte XML-Datei importieren, um sie mit EDIUS zu bearbeiten.



- Bei Final Cut Pro 7 werden Clips des „Digital-Farbbalkens (100/0/100/0)“ oder „Digital-Farbbalkens (100/0/75/0)“ bei „Farbbalken-Signaldetails“ durch EDIUS Farbbalken-Clips von [100/x/100/x-Farbbalken] oder [100/x/75/x-Farbbalken] ersetzt. Andere Farbbalken werden mit [SMPTE-Farbbalken] von EDIUS ersetzt.
- Die Farbbalken-Tonstufen für Final Cut Pro 7 werden unterstützt.
- Wenn Clips mit Farben verwendet werden, die mit „Farbmatte“ und „Einfach“ von Final Cut Pro 7 festgelegt wurden, werden sie durch Farbmatten-Clips von EDIUS ersetzt. Alpha von „Farbmatte“ und „Einfach“ von Final Cut Pro 7 wird jedoch nicht unterstützt.



Hinweis

- Für den Final Cut Pro Multiclip werden die im Multiclip ausgewählten Clips auf die EDIUS Timeline platziert.
- Die folgenden Punkte können in EDIUS nicht wiederhergestellt werden.
 - Titelclip (Text)
 - Übergang, der für einen Clip und eine leere Stelle angewendet wurde
 - Alle Übergänge außer Überblendung (alle Übergänge werden durch Überblendung ersetzt)
 - Schlüsselbild
 - Videofilter

Des Weiteren wurden die gleichen Sequenzclips möglicherweise als unterschiedliche Sequenzclips importiert. Die Sequenzclips werden nur als gleiche Sequenzclips importiert, wenn die Sequenz-IDs enthalten sind und die internen Tags leer sind.

- 1 Klicken Sie auf die [Exportdateiformat]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Projekt importieren] → [FCP XML].

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt importieren] → [FCP XML].

- 3 Wählen Sie eine XML Datei in dem Dialogfeld [Projekt-Import (FCP XML)] aus und klicken Sie auf [Öffnen].

Die XML-Datei wird importiert und das ausgewählte Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] wird angezeigt. Stellen Sie den Offline-Clip wieder her.

Wiederherstellen von Offline-Clips ► Seite 69

Importieren von P2 PLAYLIST (P2 PLAYLIST Import)

Sie können eine Playliste, die in einem mobilen P2 Rekorder (AJ-HPM100/AJ-HPM110/AJ-HPM200) bearbeitet wurde, importieren und mit EDIUS bearbeiten.

- 1 Klicken Sie auf die [Projekt öffnen]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Projekt importieren] → [P2 PLAYLIST].

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt importieren] → [P2 PLAYLIST].

- 3 Wählen Sie im Dialogfeld [Projekt-Import (P2 PLAYLIST)] eine XML-Datei im „EDITLIST“-Ordner aus und klicken Sie auf [Öffnen].

Der Clip wird auf die Timeline gesetzt.

-  • Wenn [Neue Sequenz] abgewählt wird, wird eine neue Sequenz erstellt, um eine XML-Datei zu importieren. Der Timecode-Beginn wird so eingestellt, dass die importierte Playliste Vorrang hat. Wenn dieses Element nicht markiert ist, wird die XML zur aktuell ausgewählten Sequenz importiert. Der Timecode-Beginn wird so eingestellt, dass die ausgewählte Sequenz Vorrang hat.
- Wenn Sie [Datei kopieren] markieren, werden die Quelldateien zu einem Ordner kopiert, der durch Anklicken von [Durchsuchen] festgelegt wird, und die kopierten Quelldateien werden eingetragen. Wird dieses Element nicht markiert, wird die Originalquelle eingetragen.
- Die Audioclips werden auf die A-Spur gesetzt.

Importieren von XDCAM Dateien (XDCAM Import)

Eine von einem XDCAM HD-Deck oder einer zu XDCAM mitgelieferten Software erstellte Bearbeitungsliste kann mit EDIUS importiert und bearbeitet werden.

- 1 Klicken Sie auf die [Projekt öffnen]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Projekt importieren] → [XDCAM].

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt importieren] → [XDCAM].

- 3 Wählen Sie eine SMI Datei in dem Dialogfeld [Projekt-Import (XDCAM)] aus und klicken Sie auf [Öffnen].

- Wählen Sie für eine XDCAM-Disk eine SMI-Datei im „Edit“-Ordner aus.
- Wählen Sie für eine erweiterte PDZ-1-Clip-Liste eine SMI-Datei im „General“-Ordner aus.
- Wenn eine erweiterte PDZ-1-Clip-Liste (besteht aus einer Disk) zurück zur Disk geschrieben wird, wählen Sie eine SMI-Datei im Ordner „General“ → „ExtClipList“ aus.

- Wählen Sie für PDW-U1 (SAM Format) eine SMI-Datei im Ordner „EDTR“ → „EDITLIST Name“ aus.
- Wählen Sie für eine erweiterte PDW-U1 (SAM Format) Clip-Liste eine SMI-Datei im Ordner „General“ → „ExtClipList“ aus.



- Markieren Sie [Neue Sequenz], um eine Sequenz zu erstellen und eine SMI-Datei zu importieren. Wenn dieses Element nicht markiert ist, wird die SMI zur aktuell ausgewählten Sequenz importiert. Der Timecode-Beginn ist der Timecode, der in der XML-Datei beschrieben ist, innerhalb desselben Ordners, in dem die SMI-Datei gespeichert ist.
- Wenn Sie [Datei kopieren] markieren, werden die Quelldateien zu einem Ordner kopiert, der durch Anklicken von [Durchsuchen] festgelegt wird, und die kopierten Quelldateien werden eingetragen. Wird dieses Element nicht markiert, wird die Originalquelle eingetragen.
- Die Audioclips werden auf die A-Spur gesetzt.
- Die Einstellungen für den Import einer XDCAM-Datei können über [Import/Export] in [Systemeinstellungen] → [XDCAM] geändert werden.

XDCAM Importprogrammeinstellungen ► Seite 88



Hinweis

- Wenn eine zusammengefügte XML-Datei nicht in demselben Ordner wie die ausgewählte SMI-Datei vorhanden ist, kann die Datei nicht ordnungsgemäß importiert werden. Diese XML-Datei enthält den Timecode-Beginn der Timeline und die TC-Moduseinstellungen (fallen lassen/nicht fallen lassen).

Halbbildbearbeitungsprojekte auf einem anderen PC

Die „Halbbildbearbeitungsfunktion“ kann verwendet werden, um sicherzustellen, dass Projekte reibungslos verlaufen, z. B. beim Überprüfen von auf einem Desktop-PC bearbeiteten Projekten, die in begrenzter Weise auf einem Laptop bearbeitet werden. Wenn ein Projekt, das durch Halbbildbearbeitung überprüft wurde, geöffnet wird, wird eine Meldung angezeigt, um eine Duplikatbearbeitung des Projekts zu verhindern.

Überprüfen von Projekten (Überprüfung)

Sammeln Sie die durch das Projekt referenzierten Projekt- und Quellclips in einem angegebenen Ordner auf einem entfernbaren USB-Speichermedium. Anstelle der Originalquelldateien können auch Proxydateien für eine eingeschränkte Bearbeitung überprüft werden.

1 Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Online/Offline Modus] → [Check-Out].

Das [Check-Out]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Check-Out]-Dialogfeld ► Seite 66

2 Klicken Sie auf [Durchsuchen] und geben Sie das Überprüfungsziel an.

3 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

4 Klicken Sie auf [Ja].

Nach erfolgreicher Abmeldung wird das Projekt geschlossen und das [Projekt starten]-Dialogfeld erscheint. [Check-Out] wird im [Status] von überprüften Projekten angezeigt.



- Mit den folgenden Schritten können Sie die detaillierten Informationen der durch Projekt-Überprüfung übertragenen Clips überprüfen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline oder im Bin und klicken Sie auf [Eigenschaften]. Sie können das Verzeichnis der Überprüfungsquelldatei und den Cliptyp (Proxy/hochauflösend) bei der Überprüfung durch Klicken auf die [Check out info]-Registerkarte bestätigen.

[Check-Out]-Dialogfeld

[Ausgecheckt]	Klicken Sie auf [Durchsuchen] und geben Sie den Sammelpunkt (z. B. entfernbare USB-Speichermedium) der Projekt- oder Quellclips an. Wählen Sie [Projektnamenordner erstellen], um einen Ordner mit dem Projektamen im Zielordner zu erstellen. Sie können einen Kommentar in das [Kommentar]-Feld eingeben. Sie können den freien Speicherplatz am Überprüfungsziel und die Größe der Projektdaten für die Überprüfung und Halbbildbearbeitung unter [Speicherplatz auf Laufwerk] und [Erforderlicher Speicherplatz] überprüfen. Der numerische Wert von [Erforderlicher Speicherplatz] unterscheidet sich entsprechend der [Quelldateien auschecken]- und [Ziel auschecken]-Einstellung.
[Quelldateien auschecken]	[Proxy] Markieren Sie dieses Element, um den Proxy am Überprüfungsziel zu sammeln. Das überprüfte Projekt referenziert den Proxy. Wenn kein Proxy vorhanden ist, wird automatisch ein Proxy erzeugt. [HiRes] Markieren Sie dieses Element, um die Originalquelldateien am Überprüfungsziel zu sammeln. Stellen Sie die Randbreite ein, wenn nur aktuell in der Timeline verwendete Teile kopiert werden.
[Nur L-Clip für Stereoclips kopieren]	Wird nur im stereoskopischen Bearbeitungsmodus angezeigt. Markieren Sie diese Option, um die L-Seite des stereoskopischen Clips am Abmeldeziel zu sammeln. Wenn sowohl die L- als auch die R-Spur in einer einzigen Datei enthalten sind, werden die Clips kopiert so wie sie sind.
[Ziel auschecken]	Wählen Sie die Clips, die am Überprüfungsziel gesammelt werden sollen. Wenn [Nur Timeline] ausgewählt wird, werden nur die aktuell in der Timeline der aktuell geöffneten Sequenz verwendeten Clips gesammelt. Wenn [Alles] ausgewählt wird, werden sowohl die aktuell in der Timeline verwendeten Clips als auch die im Bin registrierten Clips gesammelt.

Bearbeitung am Überprüfungsziel

1 Starten Sie EDIUS und öffnen Sie das überprüfte Projekt.

Das überprüfte Projekt wird als [Ausgecheckt] bei [Status] im [Projekt starten]-Dialogfeld angezeigt.

2 Bearbeiten und speichern Sie das Projekt.



- Es ist zu empfehlen, die teilweise Übertragung so einzustellen, dass sie automatisch läuft, so dass die Clips, die dem Prüfungsziel bei der Bearbeitung hinzugefügt wurden, automatisch in den Projektordner übertragen werden. Der automatische Ablauf der teilweisen Übertragung kann unter [Quelle] in [Benutzereinstellungen] → [Teilweise Übertragung] eingestellt werden. Wählen Sie [Von Wechselmedien und Festplatte] in [Zielclip] und markieren Sie die beiden erforderlichen Elemente im [Autom. Übertragung].
- Um den automatischen Ablauf der teilweisen Übertragung auszuführen, muss der Clip im Player angezeigt werden, die In- und Out-Punkte müssen gesetzt sein, und der Clip muss durch Betätigung der Schaltfläche in die Timeline oder den Bin importiert werden.

Übertragung nur der erforderlichen Teile ► Seite 180

- Wenn nur der Proxy oder die den Proxy enthaltende Quelle überprüft wurde, öffnet sich das Projekt automatisch im Proxy-Modus.

Wechseln in den Proxy-Modus ► Seite 331

- Die Projekteinstellungen können auch in überprüften Projekten geändert werden.
- Zusätzliche Überprüfungen sind an den Überprüfungszielen nicht möglich.
- Wenn der Proxy-Modus in einem Projekt, in dem nur der Proxy überprüft wurde, abgebrochen wird, wird eine diagonale Linie auf dem Clip in der Timeline angezeigt und der Clip erscheint als ein teilweiser Offline-Clip.



Hinweis

- Wenn nur der Proxy für die Bearbeitung überprüft wird, erscheinen die Bildanzeige beim Trimmen und der Hintergrund während der Titelclip-Bearbeitung als kariertes Muster.

Rückkehr zu überprüften Projekten (Einchecken)

1 Starten Sie EDIUS und öffnen Sie das überprüfte Quellprojekt.

Das überprüfte Quellprojekt wird als [Check-Out] bei [Status] im [Projekt starten]-Dialogfeld angezeigt.

Das [Check-Out-Status]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf [Check-In].

Das [Check-In]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Check-In]-Dialogfeld ► Seite 67



Alternative

- Öffnen Sie die überprüfte Quellprojektdatei und klicken Sie auf [Mit Schreibschutz öffnen] im [Check-Out-Status]-Dialogfeld. Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Online/Offline Modus] → [Check-In].

3 Klicken Sie auf [OK].

4 Klicken Sie auf [Ja].

Das Projekt öffnet sich mit widergespiegelten Bearbeitungsdetails.



- Das überprüfte Quellprojekt kann auch dann nicht umbenannt werden, wenn eine Projektdatei mit einem anderen Namen eingchecked wurde.
- Der Proxy, der am Überprüfungsziel verwendet wurde, wird nicht kopiert, wenn die Datei eingchecked wird.

5 Speichern Sie ein Projekt.

[Check-In]-Dialogfeld

[Projektdatei]	Zeigt die Projektdatei zur Anmeldung. Standardmäßig werden das Abmeldeziel und der Projektname, die im [Check-Out]-Dialogfeld eingestellt wurden, bei der Abmeldung angezeigt. Durch Klicken auf [Durchsuchen] kann eine beliebige Projektdatei ausgewählt werden.
[Datei hinzufügen/aktualisieren]	Zeigt alle Dateien, die an der Überprüfungsquelle aktualisiert wurden, und hinzugefügte oder aktualisierte Dateien am Überprüfungszielort von der Überprüfung an in einer Liste an. Wählen Sie aus der Liste, wie zusätzliche oder aktualisierte Dateien verarbeitet werden sollen. Wenn [Original verwenden] aus der [Vorgang wird ausgeführt]-Liste gewählt wird, werden die Dateien mit den Quelldateien an der Überprüfungsquelle verknüpft. Wenn [In den Projektordner kopieren] ausgewählt wird, werden die Quelldateien an der Überprüfungsquelle kopiert und mit dem Projektordner an der Überprüfungsquelle verknüpft. Durch Klicken auf  können die Dateieigenschaften bestätigt werden.

Überprüfung abbrechen

Sie können die Überprüfungsinformationen verwerfen.

1 Starten Sie EDIUS und öffnen Sie das überprüfte Quellprojekt.

Das überprüfte Quellprojekt wird als [Check-Out] bei [Status] im [Projekt starten]-Dialogfeld angezeigt.

Das [Check-Out-Status]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf [Check-Out rückgängig machen].



Alternative

- Öffnen Sie die überprüfte Quellprojektdatei und klicken Sie auf [Mit Schreibschutz öffnen] im [Check-Out-Status]-Dialogfeld. Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Online/Offline Modus] → [Check-Out rückgängig machen].



- Wenn eine Überprüfungsquelldatei unter einem neuen Namen gespeichert wird, wird sie als eine Datei mit abgebrochener Überprüfungsinformation gespeichert.

3 Speichern Sie das Projekt.

 Hinweis

- Wenn das überprüfte Quellprojekt nach dem Abbrechen der Überprüfung nicht gespeichert wird, wird der Abbruch aufgehoben und der Prüfstatus beibehalten.

Wiederherstellen von Offline-Clips

Wiederherstellen der Quellverknüpfung

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man die Originalquelle wiederherstellt, wenn die Quelle nicht mit dem Clip referenziert werden kann.

Wiederherstellen von Offline-Clips

Durch diese Funktion wird die Originalreferenz-Quelldatei wiederhergestellt, wenn die Verknüpfung vom Clip nicht mehr vorhanden ist.

Im Bin gespeicherte Clips sind mit den zugehörigen Quellen verknüpft. Wird die in der Projektdatei verwendete Quelle verschoben oder gelöscht, werden die zu dieser Quelle verknüpften Clips zu Offline-Clips.

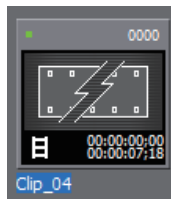
Wenn keine Offline-Clips in der Timeline vorhanden sind, werden ein Symbol, das das Vorhandensein der Offline-Clips kennzeichnet, und die Anzahl der Offline-Clips in der Timeline-Statusleiste angezeigt.



Die Offline-Clips in der Bin und die Timeline werden wie unten abgebildet angezeigt und während der Wiedergabe werden sowohl Video als auch Audio stumm geschaltet.

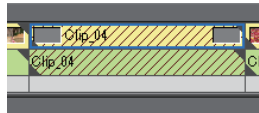
Beispiel:

Offline-Clip in der Bin



Beispiel:

Offline-Clip in der Timeline



Wiederherstellen von Offline-Clips

Wählen Sie für die Offline-Clips eine Wiederherstellungsmethode.

1 Klicken Sie auf die [Projekt öffnen]-Listenschaltfläche in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Clips wiederherstellen und übertragen].

Das ausgewählte Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] wird angezeigt.

Ausgewähltes Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] ► Seite 70



Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Clips wiederherstellen und übertragen].



Hinweis

- Registrierte Clips, die AVI-Referenzdateien sind, werden als Offline-Clips markiert, wenn ein Teil der Quelle verschoben wird. In diesen Fällen können die Offline-Clips nicht wiederhergestellt werden.

Die Referenz AVI ist eine Datei, die nur die Audiodaten-Einheit und Speicherortinformationen enthält, die von Grass Valley mit eigener Erweiterung innerhalb des Spezifikationsbereichs entwickelt wurden. Sie unterscheidet sich von den normalen AVI-Dateien.

- Die Dateien können nur erfasst oder wiederhergestellt werden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:
 - Videoinformationen sind vorhanden.
 - Der Bandname wird eingestellt.
 - Quelldatei-Erweiterungen sind *.avi, *.m2t, *.mov oder *.mxf.

Ausgewähltes Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen]

[Gesamten Clip erfassen]	Das [Batch-Capture]-Dialogfeld wird angezeigt. Erfassen Sie die gesamte Quelle. <i>Erfassen und Wiederherstellen ► Seite 72</i>
[Nur Timeline-Bereich erfassen]	Das [Batch-Capture]-Dialogfeld wird angezeigt. Erfassen Sie nur den Teil, der in der Timeline verwendet wird. Wenn mehrere Offline-Clips vorhanden sind, ersetzen Sie jeden Offline-Clip durch die erfasste Quelle. <i>Erfassen und Wiederherstellen ► Seite 72</i>
[Erfasste Dateien durchsuchen]	Suchen Sie anhand der Bandnummer (Ubit) und des Timecodes (zwischen In- und Out-Punkten) in den bereits erfassten Dateien nach der Quelle. <i>Dateisuche nach der Bandnummer, die wiederhergestellt werden soll ► Seite 72</i>
[Dialogfeld zur Clip-Wiederherstellung öffnen]	Das [Clips wiederherstellen und übertragen]-Dialogfeld wird angezeigt. Stellen Sie die Offline-Clips wieder her, indem Sie wieder eine Verknüpfung zur abgetrennten Quelle herstellen oder die Quelle zurückleiten, die keinen Teil eines Clips referenzieren kann. <i>Erneut verknüpfen und Wiederherstellung ► Seite 70</i>
[Schließen]	Klicken Sie auf [Schließen] und anschließend auf [Ja], um den Vorgangsbildschirm anzuzeigen, ohne den Offline-Clip wiederherzustellen.

Erneut verknüpfen und Wiederherstellung

Sie können nach der erneut zu verknüpfenden Quelle auf dem Festplattenlaufwerk suchen.

- 1 Klicken Sie im ausgewählten Dialogfeld [Dialogfeld zur Clip-Wiederherstellung öffnen] auf [Clips wiederherstellen und übertragen].**

Das [Clips wiederherstellen und übertragen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Clips wiederherstellen und übertragen]-Dialogfeld ► Seite 71

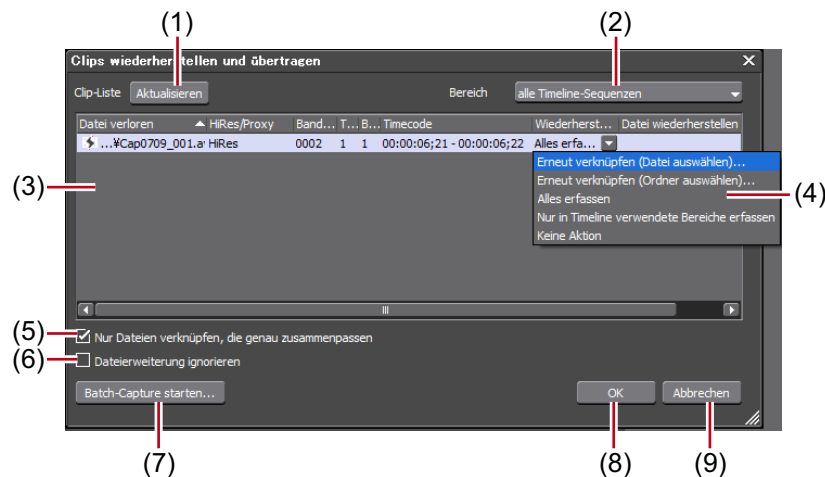
Alternative

- Doppelklicken Sie auf das Offline-Clipsymbol in der Statusleiste, um die Clips in der Timeline wiederherzustellen. In diesem Fall werden nur die Offline-Clips in der Timeline in der Clipliste im Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] angezeigt.
- 2 Wählen Sie einen Zielbereich des Clips aus der [Bereich]-Liste aus.**
 - 3 Wählen Sie einen Clip (oder Clips) aus [Clip-Liste] und wählen Sie entweder [Erneut verknüpfen (Datei auswählen)] oder [Erneut verknüpfen (Ordner auswählen)] aus der [Wiederherstellungsmethode]-Liste aus.**
 - 4 Wählen Sie im Dialogfeld [Öffnen] die Quelle und klicken Sie auf [Öffnen].**
Wird [Erneut verknüpfen (Ordner auswählen)] bei Schritt 3 gewählt, wählen Sie im Dialogfeld [Ordner suchen] einen Ordner und klicken Sie auf [OK].
 - 5 Klicken Sie auf [OK].**
 - 6 Klicken Sie im ausgewählten Dialogfeld [Schließen] auf [Clips wiederherstellen und übertragen].**

Alternative

- Doppelklicken Sie einen Offline-Clip auf der Timeline oder im Bin-Fenster und führen Sie die Schritte nach 3 durch.

[Clips wiederherstellen und übertragen]-Dialogfeld



(1)	[Aktualisieren]	Stellen Sie die Clips wieder her, für die die Wiederherstellungsmethode eingestellt ist.
(2)	[Bereich]	Wählen Sie einen Zielbereich der Clips aus der Liste aus.
(3)	Clipliste	: Offline-Clips Clips, deren Verknüpfungen zur Quelle getrennt sind. : Clips mit wiederhergestellten Verknüpfungen Clips, deren Verknüpfungen zur Quelle wiederhergestellt sind.
(4)	[Wiederherstellungsmethode]	[Erneut verknüpfen (Datei auswählen)] Das [Öffnen]-Dialogfeld wird angezeigt. Wählen Sie die erneut zu verknüpfende Quelle aus. [Erneut verknüpfen (Ordner auswählen)] Das [Ordner suchen]-Dialogfeld wird angezeigt. Suchen Sie die erneut zu verknüpfende gleichnamige Quelle im angegebenen Ordner. [Übertragung rückgängig machen] Verknüpfen Sie die Originalquelle vor dem Übergang zum Projektordner erneut. [Alles erfassen] Klicken Sie auf [Batch-Capture starten], um das Dialogfeld [Batch-Capture] anzuzeigen, um die Informationen der gesamten Quelle zu registrieren. Quellen zusammen importieren (Batch-Capture) ► Seite 159 [Nur in Timeline verwendete Bereiche erfassen] Klicken Sie auf [Batch-Capture starten], um das Dialogfeld [Batch-Capture] anzuzeigen, um die in der Timeline verwendeten Clipinformationen zu registrieren. [Keine Aktion] Offline-Clips werden nicht erneut verknüpft oder erfasst.
(5)	[Nur Dateien verknüpfen, die genau zusammenpassen]	Markieren Sie diesen Punkt, um nur die Dateien mit genau derselben Information festzulegen, die erneut mit der Originaldatei verknüpft werden sollen.
(6)	[Dateierweiterung ignorieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um Dateien mit verschiedenen Erweiterungen für die erneute Verknüpfung mit einzuschließen.
(7)	[Batch-Capture starten]	Diese Schaltfläche ist verfügbar, wenn entweder [Alles erfassen] oder [Nur in Timeline verwendete Bereiche erfassen] aus der [Wiederherstellungsmethode]-Liste ausgewählt wird. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das [Batch-Capture]-Dialogfeld anzuzeigen.

(8)	[OK]	Stellen Sie die teilweisen Offline-Clips mit den festgelegten Einstellungen wieder her.
(9)	[Abbrechen]	Schließen Sie das Dialogfeld, ohne die teilweisen Offline-Clips wiederherzustellen.

Erfassen und Wiederherstellen

Wenn die Quelle der Offline-Clips nicht im Laufwerk vorhanden ist, können Sie die Clips wiederherstellen, indem Sie sie erneut von der Originalquelle erfassen (aufgezeichnete Bänder).

- 1 Klicken Sie im ausgewählten Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] auf [Gesamten Clip erfassen] oder [Nur Timeline-Bereich erfassen].

Das [Batch-Capture]-Dialogfeld wird angezeigt.

Quellen zusammen importieren (Batch-Capture) ► Seite 159

Alternative

- Wählen Sie im Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] entweder [Alles erfassen] oder [Nur in Timeline verwendete Bereiche erfassen] aus der [Wiederherstellungsmethode]-Liste aus und klicken Sie auf [OK].

- 2 Führen Sie die Batch-Capture durch.

Dateisuche nach der Bandnummer, die wiederhergestellt werden soll

Suchen Sie anhand der Bandnummer (Ubit) und des Timecodes (zwischen In- und Out-Punkten) in den bereits erfassten Dateien nach der Quelle.

- 1 Klicken Sie im ausgewählten Dialogfeld [Erfasste Dateien durchsuchen] auf [Clips wiederherstellen und übertragen].

Das [Offline-Clip wiederherstellen]-Dialogfeld wird angezeigt.

Suchen Sie nach einer Datei in einem Ordner, wo das Projekt gespeichert ist. Wenn Sie die Datei nicht finden können, klicken Sie auf [Ordner auswählen] und wählen Sie einen Ordner, wo die erfassten Dateien gespeichert sind, und klicken Sie auf [OK].

- 2 Klicken Sie auf [Alles wiederherstellen].

Wählen Sie einen Clip aus [Clip-Liste suchen] und klicken Sie auf [Wiederherstellen], um nur die ausgewählten Dateien wiederherzustellen.

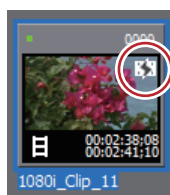
Wiederherstellen von Clips, die keinen Teil eines Clips referenzieren können

Die Clips werden unter den folgenden Konditionen teilweise Offline-Clips sein: wenn ein Teil, der einen Clip bildet, einen Proxy enthält, wenn der mit EDIUS kreierte Proxy nicht referenziert werden kann, wenn ein Teil des teilweise übertragenen Clips nicht referenziert werden kann oder wenn entweder die L- oder die R-Seite des stereoskopischen Clips verwendet wird, der den Stream der Seiten L und R in zwei Dateien enthält.

Die teilweisen Offline-Clips in der Bin und der Timeline werden wie unten abgebildet angezeigt:

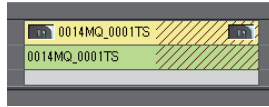
Beispiel:

Teilweiser Offline-Clip in der Bin



Beispiel:

Teilweiser Offline-Clip in der Timeline



Wenn keine teilweisen Offline-Clips in der Timeline vorhanden sind, werden ein Symbol, das das Vorhandensein der teilweisen Offline-Clips kennzeichnet, und die Anzahl der Offline-Clips in der Timeline-Statusleiste angezeigt.



Hinweis

- Wenn Offline-Clips und teilweise Offline-Clips in der Timeline vorhanden sind, wenn Sie das Projekt zur Datei oder zum Band exportieren oder wenn Sie das Projekt konsolidieren oder exportieren, wird eine Meldung angezeigt. Stellen Sie die Offline-Clips und teilweisen Offline-Clips wieder her. Sonst werden Sie als Offline-Clips exportiert.

Wiederherstellen von teilweisen Offline-Clips

Stellen Sie die teilweisen Offline-Clips wieder her, indem Sie die fehlende Quelle zurückleiten oder den Proxy erneut erstellen. Schließen Sie falls nötig das Gerät dort an, wo die Originalquelle gespeichert ist.

Wenn entweder die L- oder die R-Seite des stereoskopischen Clips nicht referenziert werden kann, führen Sie denselben Wiederherstellungsvorgang für Offline-Clips durch.

Wiederherstellen von Offline-Clips ► Seite 69

- 1 Klicken Sie auf die [Projekt öffnen]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Clips wiederherstellen und übertragen].

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Clips wiederherstellen und übertragen].

- 3 Klicken Sie im ausgewählten Dialogfeld [Dialogfeld zur Clip-Wiederherstellung öffnen] auf [Clips wiederherstellen und übertragen].

Das [Clips wiederherstellen und übertragen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Clips wiederherstellen und übertragen]-Dialogfeld ► Seite 74

Alternative

- Doppelklicken Sie auf das Offline-Clipsymbol in der Statusleiste, um die Clips nur in der Timeline wiederherzustellen.

- 4 Wählen Sie einen Zielbereich des Clips aus der [Bereich]-Liste aus.

- 5 Wählen Sie einen Clip (oder mehrere Clips) aus [Clip-Liste] und wählen Sie eine Wiederherstellungsmethode aus der [Wiederherstellungsmethode] aus.

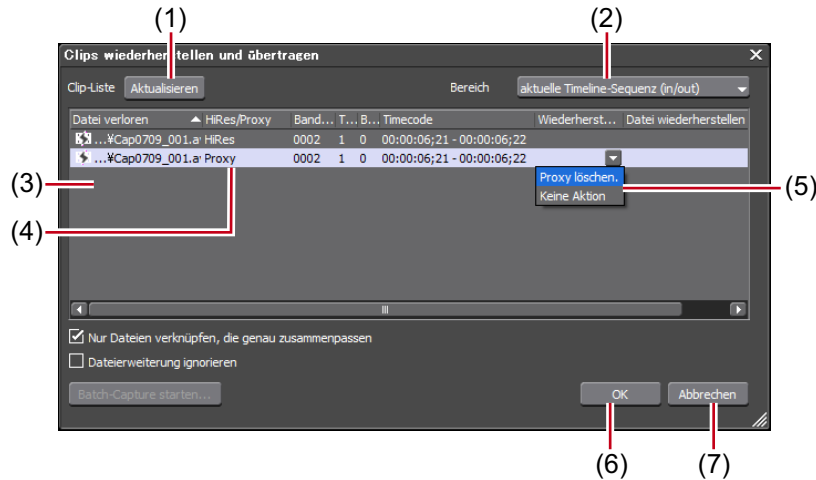
- 6 Klicken Sie auf [OK].

Der Vorgang wird mit der bei [Wiederherstellungsmethode] ausgewählten Wiederherstellungsmethode ausgeführt.

- 7 Klicken Sie im ausgewählten Dialogfeld [Schließen] auf [Clips wiederherstellen und übertragen].

[Clips wiederherstellen und übertragen]-Dialogfeld

* Der abgebildete Bildschirm ist ein Beispiel. Die abgebildete Wiederherstellungsmethode variiert entsprechend des Typs der Offline-Clips.



(1)	[Aktualisieren]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Cliquenliste zu aktualisieren. Stellen Sie die Clips wieder her, für die die Wiederherstellungsmethode eingestellt ist.
(2)	[Bereich]	Wählen Sie einen Zielbereich der Clips aus der Liste aus.
(3)	Cliquenliste	: Offline-Clip/teilweiser Offline-Clip Clips, deren Verknüpfungen zur Quelle getrennt sind. : Clips mit wiederhergestellten Verknüpfungen Clips, deren Verknüpfungen zur Quelle wiederhergestellt sind.
(4)	[HiRes/Proxy]	Der Typ (hochauflösend oder Proxy) der Offline-Clips und die teilweisen Offline-Clips wird angezeigt.
(5)	[Wiederherstellungsmethode]	[Den fehlenden Bereich übertragen] Leiten Sie den fehlenden Teil vom Gerät zurück, wo die Quelldatei vor der teilweisen Übertragung gespeichert ist. [Übertragung rückgängig machen] Verknüpfen Sie die Quelldateien vor der teilweisen Übertragung. [Proxy erstellen] Erstellen Sie den Proxy von der hochauflösenden Einstellung. [Proxy löschen.] Löschen Sie die Proxy-Information des Clips. [Keine Aktion] Die Offline-Clips und die teilweisen Offline-Clips werden nicht wiederhergestellt.
(6)	[OK]	Stellen Sie die teilweisen Offline-Clips mit den festgelegten Einstellungen wieder her.
(7)	[Abbrechen]	Schließen Sie das Dialogfeld, ohne die teilweisen Offline-Clips wiederherzustellen.



- Wenn Sie [Den fehlenden Bereich übertragen] oder [Proxy erstellen] für die Wiederherstellungsmethode auswählen, wird das Verfahren als Hintergrundjob registriert. Solange der Vorgang nicht abgeschlossen ist, bleiben die Zielclips teilweise Offline-Clips.
- Doppelklicken Sie auf das Symbol in der Timeline-Statusleiste, um das Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] anzuzeigen, in der [Clip-Liste] werden nur die teilweisen Offline-Clips und die Offline-Clips in der Timeline angezeigt.

KAPITEL 4

Bearbeitungseinstellungen

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man den Bearbeitungsvorgang und die Bildschirmanzeigeeinstellungen ändert, wie man die Bearbeitungsumgebung registriert, wie man die für die Erfassung oder die Bandausgabe verwendeten externen Geräte registriert und andere Vorgänge.

[Systemeinstellungen]

Mit den Systemeinstellungen können Sie die Projektvoreinstellungen und die Profile verwalten, die Eingabe-/Ausgabehardware einstellen, die Eingabe der Quellen und die Eingabe/Ausgabe anderer Projektdateien einstellen und andere Vorgänge.

Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die Systemeinstellungen nicht geändert werden.

Eingeschränktes Benutzerprofil ► Seite 110

Im Folgenden werden die Punkte erklärt, die bei den Systemeinstellungen festgelegt werden können.

Die Einstellungen können sogar während der Bearbeitung geändert werden.

[Anwendung]

Stellen Sie EDIUS-Vorgänge ein.

[Wiedergabe]

Stellen Sie Wiedergabevorgänge ein.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].**
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Wiedergabe].**
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Wiedergabe bei Bildverlust anhalten]	Stoppen Sie die Wiedergabe, wenn die Wiedergabeverarbeitung langsamer als die Wiedergabegeschwindigkeit ist.
[Wiedergabe-Puffergröße]	Legen Sie die verwendete Puffergrößen für die Echtzeitwiedergabe in MB (Megabytes) fest.
[Pufferbilder vor Wiedergabe]	Legen Sie die Anzahl der gepufferten Bilder beim Starten der Wiedergabe fest. Wenn die Wiedergabe angehalten wird, da sie nicht mit der Geschwindigkeit unmittelbar nach dem Start der Wiedergabe mithalten kann, können Sie den Fehler beheben, indem Sie die Bildanzahl erhöhen.

- 4 Klicken Sie auf [OK].**

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Erfassung]

Legen Sie die EDIUS-Erfassungsvorgänge, die Verarbeitung bei der automatischen Erkennung von Ereignissen und andere Vorgänge fest.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].**
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Erfassung].**
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Randbereich]	Legen Sie die Länge des zwischen den In- und Out-Punkten hinzugefügten Randbereichs während des Erfassungsvorgangs fest.
[Nach Einstellung der Gerätevoreinstellung Bandnameneinstellung bestätigen]	Das Dialogfeld zum Einstellen eines Bandnamens erscheint nach der Wahl einer Gerätevoreinstellung im Dialogfeld [Eingabegerät wählen] bei einem Erfassungsvorgang.
[Dateinamen bei Erfassung bestätigen]	Markieren und legen Sie den Dateinamen beim Erfassungsvorgang fest. Wenn Sie [Vor Erfassung] auswählen, können Sie den Speicherort und Dateinamen vor der Durchführung der Erfassung festlegen. Wenn Sie [Nach Erfassung] auswählen, können Sie den Speicherort und Dateinamen nach der Durchführung der Erfassung festlegen.
[Nach Erfassung im Player öffnen]	Geben Sie die Datei wieder, die nach der Erfassung automatisch erstellt wurde.

[Audiofehler automatisch beheben]	Korrigieren Sie die Audiofehler automatisch beim Erfassungsvorgang.
[Dateinamen für 2-Datei-Erfassung festlegen]	Wenn Sie zwei Dateien für die L-Seite (für das linke Auge) und die R-Seite (für das rechte Auge) mit zwei Streams bei der Erfassung der stereoskopischen Quelle erstellen, legen Sie das Suffix für den Dateinamen für die Seiten L und R fest.
[Automatische Erkennung von Erfassungsereignissen]	Wählen Sie die Bedingungen für die automatische Einfügung von Schnitten in Dateien beim Erfassungsvorgang. Die Schnitteinfügingsbedingungen lauten wie folgt: • [Bei Timecode-Unterbrechung] • [Bei Änderung des Seitenverhältnisses] • [Bei Änderung der Sample-Rate] • [Bei Änderung der Aufzeichnungszeit] [Wenn ein Ereignis erkannt wird] Wählen Sie aus, wie Schnittpositionen verarbeitet werden. Wenn Sie [Dateien trennen] auswählen, werden die Dateien bei der Schnittposition geteilt. Wenn Sie [Getrennte Dateien zu Sequenz gruppieren] markieren, werden mehrere geteilte Dateien zur Bin als ein Sequenzclip registriert. Wenn Sie [Marke hinzufügen] auswählen, wird eine Clipmarke an der Schnittposition gesetzt.
[Gerätesteuerung nach Erfassung]	Wählen Sie den Deckstatus nach dem Erfassungsvorgang von der Liste aus.



- Legen Sie die Voice-Over-Ränder bei [Randbereich] unter [Erfassung] fest.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Rendern]

Legen Sie den Bezugspunkt der Rendering-Optionen oder den Zeitpunkt zum Löschen der gerenderten Dateien fest.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Rendern].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Renderoptionen]	Wählen Sie das zu rendernde Ziel aus. Wenn Sie beispielsweise [Filter] markieren und eine Rendering-Option eingestellt wird, wenn ein Filter für einen Clip angewendet wird, der auf der Timeline platziert ist, ändert dieser Bereich des Clips seine Farbe zu gelb. Wenn Sie die Markierung für [Filter] aufheben, ändert der Bereich seine Farbe nicht zu gelb. Standardmäßig sind alle Punkte unten markiert. Farbcodierung der Clips in der Timeline ► Seite 233 [Filter] Wählen Sie die Videofilter als das Rendering-Ziel. [Übergang/Überblendungen] Wählen Sie die Übergänge und die Titel-Mixer als das Rendering-Ziel. [Key/Transparenz] Wählen Sie den Key-Effekt und die Transparenz (bei geänderter Standardeinstellung) als das Rendering-Ziel. [Geschwindigkeitsänderung] Wählen Sie Clips, die über Geschwindigkeitsänderungen vom Standardwert von 100% verfügen, als das Rendering-Ziel. [Inhalte, die nicht im Projektformat sind] Wählen Sie Clips, die über eines der folgenden Formate verfügen, als das Rendering-Ziel: • Bildgrößen, die sich von denen im Projekt unterscheiden • Seitenverhältnisse, die sich von denen im Projekt unterscheiden • Bildraten, die sich von denen im Projekt unterscheiden • Halbbildreihenfolgen, die sich von denen im Projekt unterscheiden • Komprimierungsformate, die sich von denen unterscheiden, die von Codec gehandhabt wurden, die bei den Projekteinstellungen festgelegt wurden • Clip mit Alpha-Informationen
[Render-Entscheidungen]	Markieren Sie diesen Punkt, um das Rendering durchzuführen, wenn der Puffer unterhalb des in [Verbleibender Puffer: Weniger als] bei der Wiedergabe eingestellten Wertes fällt. [Verbleibender Puffer: Weniger als] Legen Sie den verbleibenden Pufferwert zum Referenzieren für die Rendering-Entscheidungen fest.
[Ungültige Render-Dateien löschen]	Wählen Sie den Zeitpunkt zum Löschen der Rendering-Dateien.

Rendern von Überladungsbereichen der gesamten Sequenz ► Seite 312

Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten ► Seite 313

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Profil]

Registrieren Sie die Bearbeitungsumgebungen als Profile und verwalten Sie diese Profile.

Bearbeitungsumgebungsverwaltung ► Seite 106

[Projektvoreinstellung]

Erstellen Sie neue Projektvoreinstellungen und verwalten Sie Projektvoreinstellungen.

Neue Projektvoreinstellungen erstellen ► Seite 47

[Lautstärkeanzeige]

Sie können die Quelle bei der Lautstärkenmessung als Voreinstellung registrieren.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Lautstärkeanzeige].
- 3 Klicken Sie auf [Hinzufügen].
- 4 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Voreinstellungsname]	Geben Sie den Namen der Sequenz ein.
[Vorübergehende Taktblockgröße]	Geben Sie die Messzeit des Momentanwerts an.
[Kurzfristige Taktblockgröße]	Geben Sie die Messzeit des kurzzeitigen Momentanwerts an.
[Überschneidung]	Geben Sie den Überlappungswert ein.
[Relativer Taktschwellenwert]	Geben Sie den relativen Taktblockpegel ein.
[Zielpegel]	Geben sie die Zielstufe ein.
[Anzeigebereich]	Stellen sie den Messbereich ein.
[Gruppe 1]/[Gruppe 2]	Legen Sie die Ausgangskanal-Belegung für L/R/C/LS/RS-Kanäle fest. Stellen Sie die Zuweisung sowohl auf [Gruppe 1] als auch auf [Gruppe 2] ein, um zwei Gruppen gleichzeitig zu messen. [Downmix] Wählen sie eine Gleichung aus dem Prozess des Heruntermischens aus der Liste aus.
[Hinzufügen]	Fügen Sie eine Voreinstellung hinzu.
[Löschen]	Löschen Sie eine Voreinstellung.
[Registrieren]	Registrieren Sie die Voreinstellung für die Einstellungen.
[Importieren]/[Exportieren]	Importieren/Exportieren der Einstellungsdatei des Lautstärkemessers.

Messen der Lautstärke ► Seite 437

- 5 Klicken Sie auf [Registrieren].
 - 6 Klicken Sie auf [OK].
- Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Quellbrowser]

Stellen Sie den Übertragungszielort ein, der beim Importieren einer Datei aus dem Quellbrowser benutzt wird.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Quellbrowser].
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Ordner für die Dateiübertragung]	Geben Sie den Übertragungszielort der Datei an. Wenn [Benutzerdefinierter Ordner] ausgewählt wird, klicken Sie auf [Durchsuchen] und legen Sie einen Übertragungsort fest.
[Ordner mit Datum erstellen]	Markieren Sie diese Option, um den Datumsordner in dem in [Ordner für die Dateiübertragung] festgelegten Ordner zu erstellen.
[Ordnerpfad für die Dateiübertragung]	Zeigen Sie den Pfad des Übertragungsziels an. „%MediaType%“ ist der Name der Quellmedien, die über den Quellbrowser übertragen werden sollen.

- 4 Klicken Sie auf [OK].
- Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Hardware]

Registrieren Sie externe Geräte, die für die Erfassung oder die Bandausgabe verwendet wurden, oder legen Sie externe Geräte, die für die Vorschau verwendet werden, während der Bearbeitung fest.

Externe Geräteverwaltung ► Seite 112

[Import/Export]

Stellen Sie die Einstellungen für Import und Export ein.

[AVCHD]

Stellen Sie den Schnellsuchlauf für AVCHD-Dateien ein.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Systemeinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Import/Export]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[AVCHD]**.
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Beschleunigte Suche verwenden]	Stellen Sie den Schnellsuchlauf für AVCHD-Dateien ein. Markieren Sie dazu zunächst diesen Punkt und anschließend falls erforderlich einen der folgenden Punkte. [Suchinformationen im Hintergrund erstellen] Sammeln Sie die Zeitstempelinformationen von AVCHD-Dateien im Leerlauf, um die Suche zu beschleunigen. [Suchinformationen in Datei speichern] Speichern Sie die Suchinformationen als wiederverwendbare Datei.
[Timecode von "picture timing SEI" holen]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Timecode-Informationen aus dem Bildtiming SEI zu beziehen.

- 4 Klicken Sie auf **[OK]**.

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf **[Anwenden]** klicken.

[Audio CD/DVD]

Nehmen Sie die Einstellung für den Import von Video- oder Audiodaten von einer CD/DVD-Disk vor.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Systemeinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Import/Export]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[Audio CD/DVD]**.
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Dateieinstellungen]	Legen Sie einen Namen zum Speichern der von der Audio-CD oder DVD (DVD-Video, DVD-VR) importierten Dateien fest. [Dateinamen automatisch festlegen.] Sie können einen Dateinamen automatisch aus aktuellem Datum/Uhrzeit und Spurnummer zusammenstellen. [Benutze Dateinamen von Basisname und Spurname.] Sie können einen Dateinamen automatisch aus dem grundlegenden Dateinamen und der Spurnummer zusammenstellen. Markieren Sie diesen Punkt, um die Eingabe von [Basisname] zu aktivieren.
[Audio-CD-Einstellungen]	Senken Sie den Audiopegel von der ursprünglichen Lautstärke beim Import in dB-Einheiten.

[DVD-Videoeinstellungen]	Legen Sie die Teilungsmethode beim Erfassungsvorgang fest. Wählen Sie normalerweise [Bei jedem Programm]. Wenn das Video, das von einer DVD importiert wurde, die auf einem DVD-Rekorder aufgenommen wurde, nicht ordnungsgemäß wiedergegeben werden kann, kann dies manchmal durch das Markieren von [Dateien rekonstruieren] behoben werden. Wenn Sie [Segmentcodierung] markieren, werden nur die notwendigen Teile erneut codiert.
[DVD-VR-Einstellungen]	Legen Sie die Teilungsmethode beim Erfassungsvorgang fest. Wählen Sie normalerweise [Bei jedem Programm]. Wählen Sie [In jeder Zelle], um die Datei in kleinere Einheiten zu teilen. Dies kann jedoch MPEG-Dateien kreieren, die, abhängig von dem Stream, manchmal nicht wiedergegeben werden können (inkompatibel mit dem MPEG-Standard), wenn sie importiert werden.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Standbild]

Nehmen Sie Einstellungen für den Export von Standbildern vor.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].**
- 2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Standbild].**
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Halbbild erfassen]	Obwohl die Bilder der höchsten Qualitätsstufe [Bild] sind, werden sich schnell bewegende Bilder manchmal durch vertikale kammartige Streifen unscharf. Falls dies passiert, wählen Sie [Oberes Halbbild] oder [Unteres Halbbild].
[Filtern]	Sie können die schlechte Bildqualität kompensieren, wenn [Oberes Halbbild] oder [Unteres Halbbild] unter [Halbbild erfassen] ausgewählt wird. [Nur Bewegung] eignet sich für partiell unscharfe Bilder, [Vollbild] eignet sich für komplett unscharfe Bilder.
[Seitenverhältnis anpassen]	Das Seitenverhältnis unterscheidet sich für bewegte Bilder, die bei der Bearbeitung gehandhabt wurden, und Standbilder, die auf einem Computer bearbeitet wurden. Markieren Sie diesen Punkt, um das Seitenverhältnis bei der Anzeige auf einem Computerbildschirm anzupassen.
[Dateiformat]	Legen Sie das Standarddateiformat zum Speichern von Standbildern fest.

Exportieren von Standbildclips aus der Timeline ► Seite 315

Exportieren eines Standbilds ► Seite 462

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[GF]

Legen Sie den Referenzordner fest, wenn Quelldateien in den GF-Geräten vom Quell-Browserfenster importiert werden.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].**
- 2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [GF].**

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Quellordner]	Dies ist eine Liste mit Verweisen, die in der Ordneransicht im Quellbrowser angezeigt wird. GF-Quellen können im Quellbrowser als Clips gehandhabt werden, indem sie zur Festplatte kopiert werden, wobei die Ordnerstruktur im Gerät intakt bleibt. Klicken Sie auf [Hinzufügen], um den Referenzordner festzulegen. Um einen festgelegten Referenzordner zu löschen, wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf [Entfernen].
----------------------	---

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

GXF Verbindungseinstellungen

Legen Sie die Verbindungen der FTP-Server bei der Ausgabe im GXF-Format fest.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].**2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [GXF].****3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Serverliste]	Zeigen Sie eine Liste mit Adressen der FTP-Server an, die als Exportziele festgelegt wurden.
[Hinzufügen]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um das [FTP-Einstellung]-Dialogfeld zum Hinzufügen von Verbindungsservern anzuzeigen. [FTP-Einstellung]-Dialogfeld ► Seite 83
[Löschen]	Löschen Sie Server aus der [Serverliste].
[Ändern]	Ändern Sie die Servereinstellungen.
[Auf]/[Ab]	Sortieren Sie die Server. Wählen Sie einen Server aus [Serverliste] aus und verschieben Sie den ausgewählten Server mit jedem Klick auf [Auf] oder [Ab] um eine Stelle nach oben oder unten.
[Einstellungen]	Zeigen Sie die Einstellungen der in [Serverliste] ausgewählten Verbindung an.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[FTP-Einstellung]-Dialogfeld

[Name]	Geben Sie den für den Server festgelegten Namen ein.
[Adresse]	Geben Sie die IP-Adresse oder den Servernamen des FTP-Servers an.
[Port-Nr.]	Geben Sie die Portnummer ein. Die Standard-Portnummer ist 21.
[Verzeichnis]	Geben Sie den Verzeichnisnamen des Exportziels an.
[Benutzername]/[Kennwort]	Geben Sie den Benutzernamen und das erforderliche Passwort ein, wenn Sie eine Verbindung herstellen.
[Verbindungstest]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um die Verbindung zum FTP-Server mit dem gegenwärtig eingegebenen Benutzernamen und Passwort zu testen.

[RED]

Stellen Sie eine Bildqualität für die Wiedergabe von Quellen im RED-Format ein.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

Das [Systemeinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [RED].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Vorschau der Qualität]	Stellen Sie die Bildqualität der Wiedergabe ein. Wählen Sie [1/1] zur Beibehaltung der Quellaufösung. Markieren Sie [1/2], [1/4] oder [1/8], um die Bildqualität entsprechend auf 1/2, 1/4 oder 1/8 der Quellaufösung zu reduzieren.
--------------------------------	--

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Infinity]

Legen Sie den Referenzordner fest, wenn Quelldateien in den Infinity-Geräten vom Quell-Browserfenster importiert werden.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Infinity].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Quellordner]	Dies ist eine Liste mit Verweisen, die in der Ordneransicht im Quellbrowser angezeigt wird. Infinity-Quellen können im Quellbrowser als Clips gehandhabt werden, indem sie zur Festplatte kopiert werden, wobei die Ordnerstruktur im Gerät intakt bleibt. Klicken Sie auf [Hinzufügen], um den Referenzordner festzulegen. Um einen festgelegten Referenzordner zu löschen, wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf [Entfernen].
----------------------	---

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

K2 (FTP) Verbindungseinstellungen

Richten Sie FTP-Serververbindungen ein, bevor Sie Quellen zum K2 Media-Server importieren.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [K2 (FTP)] → [FTP-Server].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Serverliste]	Dies ist eine Liste mit K2 Media-Servern, die in der Ordneransicht im Quellbrowser angezeigt wird.
[Hinzufügen]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um das [FTP-Einstellung]-Dialogfeld zum Hinzufügen von Verbindungsservern anzuzeigen. <i>[FTP-Einstellung]-Dialogfeld ► Seite 85</i>
[Löschen]	Löschen Sie Server aus der [Serverliste].
[Ändern]	Ändern Sie die Servereinstellungen.
[Auf]/[Ab]	Sortieren Sie die Liste. Wählen Sie einen Server aus [Serverliste] aus und verschieben Sie den ausgewählten Server mit jedem Klick auf [Auf] oder [Ab] um eine Stelle nach oben oder unten.
[Einstellungen]	Zeigen Sie die Einstellungen der in [Serverliste] ausgewählten Verbindung an.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[FTP-Einstellung]-Dialogfeld

[Name]	Geben Sie den Namen des Servers für die Anzeige in der Ordneransicht an.
[Adresse]	Geben Sie die Adresse des Servers ein.
[Ordner]	Die Adresse des Bin wird eingegeben. Normalerweise ist es nicht nötig, die Bildrate zu ändern.
[Benutzername]/[Kennwort]	Geben Sie den Benutzernamen und das erforderliche Passwort ein, wenn Sie eine Verbindung herstellen.
[Verbindungstest]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um die Verbindung zum FTP-Server mit dem gegenwärtig eingegebenen Benutzernamen und Passwort zu testen.

K2 Browsereinstellungen

Legen Sie Punkte fest, die bei einer Verbindung zum K2 Media-Server zulässig sind.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].**
- 2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [K2 (FTP)] → [Browser].**
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Mehrfachverbindung/Mehrfachtranscodierung]	[Maximale Anzahl von Verbindungen] Legen Sie die maximale Anzahl an Clips fest, die gleichzeitig vom K2 Media-Sever heruntergeladen werden sollen. Wenn [Erlaubt mehrere Verbindungen zum selben Server.] markiert ist, kann gleichzeitig an den gleichen Server angeschlossen werden. [Maximale Anzahl von Umwandlungen] Legen Sie die maximale Anzahl an Clips fest, die gleichzeitig umgewandelt werden sollen.
[Ermöglicht Benutzern das Umbenennen oder Löschen von Clips.]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Änderungen und das Löschen der Clips im Server zu aktivieren.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[MPEG]

Stellen Sie den Schnellsuchlauf für MPEG-Dateien ein.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].**
- 2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [MPEG].**
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Beschleunigte Suche verwenden]	Stellen Sie den Schnellsuchlauf für MPEG-Dateien ein. Markieren Sie dazu zunächst diesen Punkt und anschließend falls erforderlich einen der folgenden Punkte. [Suchinformationen im Hintergrund erstellen] Sammeln Sie die Zeitstempelinformationen von MPEG-Dateien im Leerlauf, um die Suche zu beschleunigen. [Suchinformationen in Datei speichern] Speichern Sie die Suchinformationen als wiederverwendbare Datei.
[A/V-Synchronisierung mit PTS]	Markieren Sie diesen Punkt, um PTS (Zeitstempelinformation) für die Synchronisation von Audio und Video zu verwenden.

[Timecode von GOP-Header abrufen]	Einige MPEG-Dateien enthalten möglicherweise Timecode-Informationen in der Kopfzeile. Markieren Sie diesen Punkt, um Timecode-Informationen zu verwenden.
--	---

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

MXF Verbindungseinstellungen

Legen Sie die Verbindungen der FTP-Server bei der Ausgabe im MXF-Format fest.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [MXF] → [FTP-Server].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

Die [FTP-Server]-Einstellpunkte für MXF sind dieselben wie für GXF.

GXF Verbindungseinstellungen ► Seite 83

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

MXF Dekoder-Einstellungen

Sie können den Layer und den Downsampling-Koeffizienten, die decodiert werden sollen, beim Import von MXF-Dateien im JPEG2000-Format einstellen.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [MXF] → [Decoder].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Qualität]	Legen Sie einen Layer zum Decodieren fest. [Hoch] Decodieren Sie alle Layer. [Mittel] Decodieren Sie die Hälfte der Layer. [Niedrig] Decodieren Sie einen Layer.
[Down-Sample-Verhältnis]	Legen Sie beim Decodieren einen Downsampling-Koeffizienten (Skalieren) fest.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[P2]

Legen Sie den Referenzordner fest, wenn Quelldateien in den P2-Geräten vom Quell-Browserfenster importiert werden.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [P2] → [Browser].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Quellordner]	Dies ist eine Liste mit Verweisen, die in der Ordneransicht im Quellbrowser angezeigt wird. P2-Quellen können im Quellbrowser als Clips gehandhabt werden, indem sie zur Festplatte kopiert werden, wobei die Ordnerstruktur im Gerät intakt bleibt. Klicken Sie auf [Hinzufügen], um den Referenzordner festzulegen. Um einen festgelegten Referenzordner zu löschen, wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf [Entfernen].
----------------------	--

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Wechselmedien]

Legen Sie den Referenzordner fest, wenn Quelldateien im Wechseldatenträger vom Quell-Browserfenster importiert werden.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].**2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Wechselmedien].****3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Quellordner]	Dies ist eine Liste mit Verweisen, die in der Ordneransicht im Quellbrowser angezeigt wird. Quelldateien können im Quellbrowser als Clips gehandhabt werden, indem sie zur lokalen Festplatte (Festplatte) kopiert werden, wobei die Ordnerstruktur im Datenträger intakt bleibt. Klicken Sie auf [Hinzufügen], um den Referenzordner festzulegen. Um einen festgelegten Referenzordner zu löschen, wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf [Löschen].
----------------------	--

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[XDCAM EX]

Legen Sie den Referenzordner fest, wenn Quelldateien in den XDCAM EX-Geräten vom Quell-Browserfenster importiert werden.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].**2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [XDCAM EX].****3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Quellordner]	Dies ist eine Liste mit Verweisen, die in der Ordneransicht im Quellbrowser angezeigt wird. Quelldateien können im Quellbrowser als Clips gehandhabt werden, indem sie zur lokalen Festplatte (Festplatte) kopiert werden, wobei die Ordnerstruktur im Gerät intakt bleibt. Klicken Sie auf [Hinzufügen], um den Referenzordner festzulegen. Um einen festgelegten Referenzordner zu löschen, wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf [Löschen].
----------------------	--

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

XDCAM Verbindungseinstellungen

Richten Sie FTP-Serververbindungen ein, bevor Sie XDCAM-Quellen vom Server herunterladen und importieren.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [XDCAM] → [FTP-Server].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Serverliste]	Dies ist eine Liste mit XDCAM-Servern, die in der Ordneransicht im Quellbrowser angezeigt wird.
[Hinzufügen]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um das [FTP-Einstellung]-Dialogfeld zum Hinzufügen von Verbindungsservern anzuzeigen. [FTP-Einstellung]-Dialogfeld ► Seite 88
[Entfernen]	Löschen Sie Server aus der [Serverliste].
[Ändern]	Ändern Sie die Servereinstellungen.
[Auf]/[Ab]	Sortieren Sie die Liste. Wählen Sie einen Server aus [Serverliste] aus und verschieben Sie den ausgewählten Server mit jedem Klick auf [Auf] oder [Ab] um eine Stelle nach oben oder unten.
[Einstellungen]	Zeigen Sie die Einstellungen der in [Serverliste] ausgewählten Verbindung an.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[FTP-Einstellung]-Dialogfeld

[Name]	Geben Sie den Namen des Servers für die Anzeige in der Ordneransicht an.
[Adresse]	Geben Sie die IP-Adresse oder den Servernamen des FTP-Servers an.
[Benutzername]/[Kennwort]	Geben Sie den Benutzernamen und das erforderliche Passwort ein, wenn Sie eine Verbindung herstellen.
[Verzeichnis]	Wählen Sie einen Verzeichnistyp aus der Liste.
[Verbindungstest]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um die Verbindung zum FTP-Server mit dem gegenwärtig eingegebenen Benutzernamen und Passwort zu testen.



- Wenn die Verbindung im Verbindungstest fehlschlägt, versuchen Sie das XDCAM-Gerät und den Computer neu zu starten, nachdem die Einrichtung der FTP-Serververbindung abgeschlossen wurde.

XDCAM Importprogrammeinstellungen

Legen Sie fest, ob das hochauflösende Audio für die Bearbeitung des Proxy verwendet wird oder nicht.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [XDCAM] → [Importprogramm].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Bei Proxy-Bearbeitung wird Audio mit hoher Auflösung verwendet, falls verfügbar (nur VFAM-Laufwerk).]	Verwenden Sie für Daten auf einem VFAM-Laufwerk das hochauflösende Audio, um die Proxy zu bearbeiten.
---	---

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

XDCAM Browsereinstellungen

Legen Sie den Clip-Typ, Clipnamen und andere Einstellungen fest, wenn Clips vor dem Import von XDCAM-Quellen importiert werden.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [XDCAM] → [Browser].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Download]	Wählen Sie die Daten (Proxy/hochauflösend) aus, die vom Quellbrowser heruntergeladen werden sollen. Importieren von XDCAM-Geräten ► Seite 174 Importieren der XDCAM-Quellen von einem Server ► Seite 175 Herunterladen von XDCAM-Quellen und gleichzeitige Platzierung auf der Timeline ► Seite 176 [Beim Übertragen in Bin] Wählen Sie die herunterzuladenden Daten beim Transfer zur Bin aus. Wählen Sie [Alles] aus, um sowohl hochauflösende als auch Proxy-Daten herunterzuladen. [Beim Hinzufügen in Timeline] Wählen Sie die herunterzuladenden Daten aus, wenn Clips auf der Timeline platziert werden. Wählen Sie [Alles] aus, um sowohl hochauflösende als auch Proxy-Daten herunterzuladen.
[Quellordner]	Dies ist eine Liste mit Verweisen, die in der Ordneransicht im Quellbrowser angezeigt wird. XDCAM-Quellen können im Quellbrowser als Clips gehandhabt werden, indem sie zur Festplatte kopiert werden, wobei die Ordnerstruktur im Gerät intakt bleibt. Klicken Sie auf [Hinzufügen], um den Referenzordner festzulegen. Um einen festgelegten Referenzordner zu löschen, wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf [Entfernen].
[Miniaturansicht]	Legen Sie fest, ob Miniaturbilder in der Clipliste im Quellbrowser angezeigt werden sollen. [Miniaturansichten beim Verbinden zu FTP anzeigen] Zeigen Sie Miniaturbilder an, wenn Sie eine Verbindung zum FTP-Server herstellen. [Miniaturansichten beim Verbinden zum XDCAM-Laufwerk anzeigen] Zeigen Sie Miniaturbilder an, wenn Sie eine Verbindung zu einem XDCAM-Gerät herstellen.
[Namen registrieren]	Wählen Sie den Namen zum Registrieren zum Bin aus [Clip-Titel] oder [Clip-name] aus.



- Selbst wenn [Miniaturansicht] nicht markiert wird, werden manchmal Miniaturbilder für Clips usw. angezeigt, die einmal als Miniaturbilder angezeigt wurden.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[XF]

Legen Sie den Referenzordner fest, wenn Quelldateien in den XF-Geräten vom Quell-Browserfenster importiert werden.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und klicken Sie auf [XF].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Quellordner]	Dies ist eine Liste mit Verweisen, die in der Ordneransicht im Quellbrowser angezeigt wird. XF-Quellen können im Quellbrowser als Clips gehandhabt werden, indem sie zur Festplatte kopiert werden, wobei die Ordnerstruktur im Gerät intakt bleibt. Klicken Sie auf [Hinzufügen], um den Referenzordner festzulegen. Um einen festgelegten Referenzordner zu löschen, wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf [Entfernen].
----------------------	--

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Effekte]

Richten Sie die Effekt-Plug-Ins ein.

[AfterEffects-PlugIn-Bridge]

Nehmen Sie Einstellungen für die Verwendung von After Effects-Plug-Ins in EDIUS vor.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Effekte]-Verzeichnis und klicken Sie auf [AfterEffects-PlugIn-Bridge].
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Hinzufügen]	Legen Sie den Ordner fest, der das After Effects-Plug-In enthält, um es zu [Suchordner für AfterEffects-PlugIn] hinzuzufügen. Starten Sie EDIUS nach der Registrierung der Ordner neu.
[Löschen]	Löschen Sie Ordner aus dem [Suchordner für AfterEffects-PlugIn].
[Liste nicht unterstützter Plug-Ins]	Plug-Ins, die nicht importiert werden konnten, und die Fehlerdetails sind im [Suchordner für AfterEffects-PlugIn] aufgelistet.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

After Effects-Plug-In-Registrierung

Speichern Sie das After Effects-Plug-In (After Effects-DLL-Dateien) in einem Ordner auf Ihrem Computer.

- 1 Klicken Sie auf [Hinzufügen] bei [AfterEffects-PlugIn-Bridge].
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld [Ordner suchen] den Ordner, der das After Effects-Plug-In enthält, und klicken Sie auf [OK].

Der Ordner ist registriert und wird im [Suchordner für AfterEffects-PlugIn] angezeigt.

3 Klicken Sie auf [OK] und starten Sie EDIUS neu.

Der After Effects-Ordner ist unter [Videofilter] auf der [Effekt]-Palette registriert.

Sie können After Effects-Plug-Ins aus dem After Effects-Ordner auswählen.

Wenn neue DLL-Dateien für After Effects zum Ordner hinzugefügt wurden, der bei Schritt 2 registriert wurde, müssen Sie den Ordner nicht noch einmal registrieren.

-  • Wählen Sie, um den After Effects-Ordner zu löschen, den Ordner aus [Suchordner für AfterEffects-PlugIn] bei Schritt 2 aus und klicken Sie auf [Löschen].

[GPUfx-Einstellungen]

Legen Sie Einstellungen für GPUfx fest.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Effekte]-Verzeichnis und klicken Sie auf [GPUfx-Einstellungen].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Multisample]	Stellen Sie Anti-Aliasing (Verarbeitung, um die Treppeneffekte weniger auffallend zu machen) ein, wenn GPUfx angewendet wird. [Multisample-Typ] Wählen Sie einen verfügbaren Multisample-Typ aus. [Qualitätsstufe] Legen Sie die Qualitätsstufe des bei [Multisample-Typ] ausgewählten Typs fest. Die wählbaren Punkte unterscheiden sich abhängig vom Typ von GPU.
[Renderqualität]	Legen Sie die Bildqualität beim Bearbeiten von Teilen fest, bei denen GPUfx angewendet wird. Wenn [Volle Qualität] ausgewählt ist, wird GPU verwendet und mit dem Höchstwert angezeigt. Wenn [Entwurfsqualität] ausgewählt ist, kann die Bearbeitungsleistung verringert werden, dies führt jedoch zu einer niedrigeren Qualität.
GPU Leistung	Zeigt den GPU Ihres Computers an. Betriebsumgebung des GPUfx-Übergangs ► Seite 91



Hinweis

- GPUfx kann nicht verwendet werden, wenn der Videospeicher auf Ihrem Computer weniger als 256 MB beträgt. Der [GPU]-Ordner wird auch nicht auf der [Effekt]-Palette angezeigt.
- Die Bearbeitung ist bei HD-Größe möglich, selbst in Umgebungen, wo nur die SD-Größe verwendet werden kann. In diesem Fall wird der GPUfx-Übergang eine Offline-Anzeige.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

Betriebsumgebung des GPUfx-Übergangs

Die folgenden Bedingungen müssen erfüllt werden, um den GPUfx-Übergang zu verwenden:

- Anzeigeleistung von 1024×768 Pixeln und 32 Bits oder mehr
- Direct3D 9.0c oder aktueller
- PixelShader3.0 oder höher
- Benutzen Sie die nachfolgende Tabelle für den Videospeicher.

Projekteinstellung		Videospeicher	
Bildgröße	Bitrate für die Quantifizierung	Minimum	Empfohlen
SD-Größe	8 Bits	256 MB	512 MB
	10 Bits	512 MB	1 GB
HD-Größe	8 Bits	512 MB	1 GB
	10 Bits	1 GB	2 GB
Über HD-Größe *	8 Bits/10 Bits	2 GB	2 GB

* Nur auf Windows 7 64 bit-OS wird die Qualität der Projekteinstellungen beibehalten wenn der GPUfx-Übergang benutzt wird.

[VST-Plug-In-Bridge]

Nehmen Sie die Einstellungen für die Verwendung der VST-Plug-In-Brücke in EDIUS vor.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Effekte]-Verzeichnis und klicken Sie auf [VST-Plug-In-Bridge].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Hinzufügen]	Legen Sie den Ordner fest, der das VST-Plug-In enthält, um es zu [VST-Plug-Ins hinzufügen] hinzuzufügen. Starten Sie EDIUS nach der Registrierung der Ordner neu.
[Löschen]	Löschen Sie Ordner aus dem [VST-Plug-Ins hinzufügen].

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

VST-Plug-In-Registrierung

Speichern Sie das VST-Plug-In (DLL-Dateien für VST) in einem Ordner auf Ihrem Computer.

1 Klicken Sie auf [Hinzufügen] bei [VST-Plug-In-Bridge].

2 Wählen Sie im Dialogfeld [Ordner suchen] den Ordner, der das VST-Plug-In enthält, und klicken Sie auf [OK].

Der Ordner ist registriert und wird im [VST-Plug-Ins hinzufügen] angezeigt.

3 Klicken Sie auf [OK] und starten Sie EDIUS neu.

Der VST-Ordner ist unter [Audiofilter] auf der [Effekt]-Palette registriert.

Sie können VST-Plug-Ins aus dem VST-Ordner auswählen.

Wenn neue DLL-Dateien für VST zum Ordner hinzugefügt wurden, der bei Schritt 2 registriert wurde, müssen Sie den Ordner nicht noch einmal registrieren.

Alternative

- Kopieren Sie DLL-Dateien für VST in den „EDIUS 6.5“ → „PlugIn“ → „VST“ Ordner auf der Festplatte, auf der EDIUS installiert ist.
- * Normalerweise befindet sich der „EDIUS 6.5“-Ordner auf dem „Laufwerk C“ → „Program Files“ → „Grass Valley“.

-  • Wählen Sie, um einen VST-Ordner zu löschen, den Ordner aus [VST-Plug-Ins hinzufügen] bei Schritt 2 aus und klicken Sie auf [Löschen].

[Eingangssteuerung]

[Fader]/[Jog-Gerät]

Weisen Sie Ports zu, um den optionalen Fader-Controller und den Jog-Controller zu verwenden.

Die folgenden Produkte werden zusätzlich zu den optionalen Produkten unterstützt:

- Behringer Fader-Controller „BCF2000“
- HDWS/REXCEED Serienoption „MKB-88 for EDIUS“

-  • Weisen Sie die Tasten den Controller-Schaltflächen in den Benutzereinstellungen zu.

[Eingangssteuerung] ► Seite 103

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Eingangssteuerung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Fader] oder [Jog-Gerät].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Gerät]	Wählen Sie den zu verwendenden Controller.
[Port]	Wählen Sie den Port, der dem Controller zugewiesen wird. Nachdem Sie einen Port ausgewählt haben, klicken Sie [Neu verbinden].

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Benutzereinstellungen]

Ändern Sie, wie Clips auf der Timeline gehandhabt werden, oder ändern Sie die Benutzer-Bearbeitungsumgebung, beispielsweise durch kundenspezifische Anpassung der Anzeigen oder Schaltflächen.

Sowohl Benutzer mit eingeschränkten Rechten als auch mit Administratorrechten können die Einstellungen in den Profilen von jedem Benutzerprofil ändern und speichern.

Nachfolgend werden die Punkte erklärt, die bei den Benutzereinstellungen eingestellt werden können.

Die Einstellungen können sogar während der Bearbeitung geändert werden.

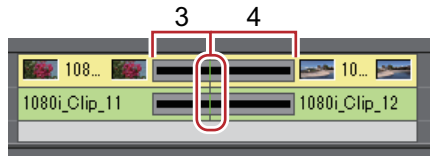
[Anwendung]

Stellen Sie EDIUS-Vorgänge ein.

[Timeline]

Legen Sie den Vorgang oder die Anzeige in der Timeline fest.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Benutzereinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Anwendung]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[Timeline]**.
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Cliplänge bei Übergang/Überblendung erweitern]	Wenn ein Clip-Übergang/eine Audioüberblendung für einen Clip auf der Timeline eingestellt wurde, werden rechte und linke Clips erweitert und überlappen sich. Die Gesamtlänge bleibt unverändert. <i>Erweiterter/Beibehaltener Modus ► Seite 237</i>
[Standardüberblendung in Übergang einfügen]	Wenn ein Übergang für einen Videoclip auf der VA-Spur festgelegt wurde, wird die Standardaudioüberblendung derselben Länge gleichzeitig dem Audioclip an derselben Position hinzugefügt. <i>Ändern der Standardeffekte ► Seite 363</i>
[Standardübergang in Überblendung einfügen]	Wenn eine Überblendung für einen Audioclip auf der VA-Spur festgelegt wurde, wird der Standardübergang derselben Länge gleichzeitig zum Videoclip an derselben Position hinzugefügt. <i>Ändern der Standardeffekte ► Seite 363</i>
[Schnittpunkt von Übergang/Überblendung nach vorne wenn in der Mitte eines Bilds festlegen]	Legen Sie die Schnittpunkte der Clip-Übergänge oder der Audioüberblendungen nach vorn fest. Wenn beispielsweise der Übergang für 7 Bilder festgelegt wurde, werden die Schnittpunkte zwischen den dritten und vierten Bildern festgelegt. 
[Nächsten Clip beim Trimmen eines Clips anhalten (außer beim Ripple-Trimmen)]	Deaktivieren Sie die Erweiterung der Clips links und rechts entlang der Clipränder, wenn Sie einen Clip mit ausgeschaltetem Ripple-Modus trimmen.
[Tooltip während des Trimmens anzeigen]	Zeigen Sie die Timecode-Informationen im Tooltip beim Ziehen an, um den Schnittpunkt der Clips zu kürzen.
[Pan-Einstellungen initialisieren, wenn Audioclips zu anderen Spuren verschoben werden]	Wenn ein Audioclip verschoben oder zu einer anderen Spur kopiert wurde, wird die Panoramaeinstellung zurückgesetzt und mit der Verschiebungszielspur ausgerichtet. Wenn beispielsweise ein Clip auf der Spur A1 zur Spur A2 verschoben wurde, dann wird der Schwenk, der auf der Spur A1 eingestellt war, auf die Spur A2 zurückgesetzt, und die L- und R-Seiten sind umgedreht.

[Magnetfunktion]	Aktivieren Sie die Magnetfunktion. Wählen Sie das Ereignis aus, das für die Magnetfunktion verwendet werden soll. Wenn [Magnetfunktion Innerhalb des ausgewählten Bereichs] markiert ist, werden alle Bearbeitungspunkt des Clips im Auswahlbereich zusammengefügt.
[Standard]	Sie können den Standardmodus für den Bearbeitungsmodus ändern, wenn Sie eine neue Projektdatei erstellen. Wechseln des Modus beim Platzieren/Verschieben von Clips ► Seite 234
[Wellenform]	Legen Sie die Anzeigemethode für die Wellenform der Timeline auf entweder [Log (dB)] oder [Linear (%)] fest.
[Clip-Timecode]	Zeigen Sie den markierten Timecode im Clip an.
[Clip-Miniaturansicht]	Die Miniaturbilder der In/Out-Punkte am Clip-Rand in der Timeline anzeigen. Wählen Sie [All], um die Vorschaubilder nacheinander anzuzeigen. Heben Sie die Markierung für diesen Punkt auf, wenn Sie die Miniaturbilder ausblenden möchten. [Alt] + [H]

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Match-Frame]

Legen Sie die Suchrichtung oder die Spur fest.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].**
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Match-Frame].**
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Suchrichtung]	Wählen Sie die Richtung zum Suchen nach Clips aus, wenn [Match-Frame (Player zu Rekorder)] angeklickt ist. Nachdem das Ende erreicht ist, wird die Suche von vorn fortgesetzt.
[Zielspuren]	Geben Sie die Spur an, die gesucht werden soll. Jede Spur kann durch Auswählen von [Spuren auswählen] oder [Ausgewählte Spuren] angegeben werden.
[Übergang]	Wenn Sie ein Match-Frame an der Stelle ausführen, wo ein Übergang festgelegt ist, stellen Sie ein, ob ein Vorderseiten-Clip oder ein Hinterseiten-Clip verwendet werden soll.

Match-Frame ► Seite 309

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Hintergrundjob]

Legen Sie die Hintergrundverarbeitung während der Wiedergabe fest.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].**
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Hintergrundjob].**
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Standardeinstellungen für Hintergrundjob]	[Hintergrundjobs während der Wiedergabe anhalten] Markieren Sie diesen Punkt, um die Ausführung der Aufgabe anzuhalten, wenn der Player oder die Timeline während der Ausführung eines Hintergrundjobs wiedergegeben wird.
---	--

Hinweis

- Der Kopiervorgang wird abhängig von den Einstellungen angehalten, selbst wenn mehrere Laufwerke angeschlossen sind und das Laufwerk, das den Kopiervorgang durchführt, unterscheidet sich vom Laufwerk, das die Widergabe durchführt.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

Proxy-Modus-Einstellungen

Legen Sie Vorgänge im Proxy-Modus fest.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Proxy-Modus].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Proxy-Modus]	[Falls kein Proxy vorhanden ist, verwenden Sie HiRes] Markieren Sie diesen Punkt, um die hochauflösende Einstellung zu verwenden, wenn keine Proxys im Clip vorhanden sind. [Automatisch Proxy generieren] Markieren Sie diesen Punkt, um automatisch einen Proxy im Hintergrund zu erzeugen, wenn keine Proxys gefunden werden, wenn der Proxy-Modus eingestellt ist.
----------------------	---

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

Hinweis

- Wenn sowohl [Falls kein Proxy vorhanden ist, verwenden Sie HiRes] als auch [Automatisch Proxy generieren] nicht markiert sind, läuft der Vorgang wie folgt ab:
 - Wenn der Proxy-Modus eingestellt ist, werden Clips ohne Proxy zu Offline-Clips.
 - Alle Clips werden Offline-Clips, wenn eine Projektdatei, von der nur der Proxy mit der Exportfunktion des Projekts exportiert wurde, auf einem Computer ohne EDIUS Elite- oder EDIUS Pro-Lizenz geöffnet wird.

[Projektdatei]

Legen Sie die Speicherorte, die Sicherung/das automatische Speichern der Projektdatei und andere Einstellungen fest.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Projektdatei].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Projektdatei]	[Projektdateiordner] Ändern Sie den Ordner, der derzeit als Speicherort für die Projektdateien ausgewählt wurde. Wählen Sie den Ordner im Dialogfeld [Ordner suchen], das durch Klicken auf [Durchsuchen] angezeigt wird. [Dateiname] Ändern Sie den Standard-Projektdateinamen, der zugewiesen wird, wenn ein neues Projekt erstellt wird. Geben Sie einen neuen Namen in das Textfeld ein, um die Datei umzubenennen.
[Zuletzt geöffnetes Projekt]	[Liste der zuletzt verwendeten Elemente anzeigen] Zeigen Sie die Liste der Verlaufsdateien aus der [Zuletzt geöffnetes Projekt]-Liste im Dialogfenster [Projekt starten] an oder durch Klicken auf die [Projekt öffnen]-Listenschaltfläche oder durch Klicken auf [Datei] in der Menüleiste → [Zuletzt geöffnetes Projekt]. Legen Sie die Anzahl der Verlaufsdateien fest, um sie nach [Anzahl der Dateien] anzuzeigen.

[Backup]	[Ziel] Markieren Sie diesen Punkt, um automatisch eine Sicherungsdatei zu erstellen. Wenn [Projektordner] markiert ist, wird eine Sicherungsdatei unter „Project“ → „Backup“ im Projektordner gespeichert. Wenn [Ordner auswählen] markiert ist und auf [Durchsuchen] geklickt wird, kann auch ein anderer Speicherort angegeben werden. In diesem Fall wird die Sicherungsdatei unter in „angegebenem Speicherort“ → „Projektname“ → „Backup“ gespeichert. [Anzahl der Dateien] Legen Sie die maximale Anzahl an Sicherungsdateien fest, die erstellt werden.
[Automatisch speichern]	[Ziel] Markieren Sie diesen Punkt, um die Projektdateien automatisch zu speichern. Markieren Sie [Projektordner], um eine automatisch gespeicherte Datei in „Project“ → „AutoSave“ im Projektordner zu speichern. Wenn [Ordner auswählen] markiert ist und auf [Durchsuchen] geklickt wird, kann auch ein anderer Speicherort angegeben werden. In diesem Fall wird die Sicherungsdatei unter in „angegebenem Speicherort“ → „Projektname“ → „AutoSave“ gespeichert. [Anzahl der Dateien] Legen Sie die maximale Anzahl an automatisch gespeicherten Dateien fest, die erstellt werden. [Intervall] Legen Sie das Zeitintervall für die Ausführung der automatischen Speicherung fest. [Alle automatisch gespeicherten Dateien beim Speichern der Projektdatei löschen.] Markieren Sie diesen Punkt, um die automatisch gespeicherte Datei zu löschen, nachdem die Projektdatei gespeichert wird.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Andere]

Legen Sie fest, wie die Verlaufsdatei angezeigt wird, oder legen Sie vorhandene Titelprogramme fest.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Andere].
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Zuletzt geöffneter Clip]	[Die zuletzt genutzte Liste anzeigen] Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste → [Zuletzt geöffneter Clip], um die Liste der Verlaufsclips anzuzeigen. Legen Sie die Anzahl der Verlaufsclips fest, um sie nach [Anzahl der Dateien] anzuzeigen. [Miniaturansicht in der Liste der zuletzt verwendeten Elemente anzeigen] Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste → [Zuletzt geöffneter Clip], um Miniaturbilder anzuzeigen. Um Vorschaubilder anzuzeigen, wählen Sie die Größe aus [Groß] oder [Klein].
[Fensterpositionen speichern]	Stellen Sie beim nächsten Start das letzte Fenster und die Paletten-Position wieder her.
[Tooltip anzeigen]	Zeigt den Tooltip an, wenn der Mauscursor über die Effektbezeichnungen bewegt wird.

[Wellenform Cache erzeugen, wenn der Clip registriert wird]	Aktivieren Sie dieses Element, um einen Wellenformspeicher zu erstellen (Wellenformdarstellung für Audio), wenn ein Clip registriert wird.
[Wellenform Cache im Projekt Ordner erzeugen, wenn die Clips vom externen Laufwerk oder Netzwerk kommen]	Aktivieren Sie diese Option, um den Wellenform-Cache (Wellenformdarstellung von Audio) auf dem Wechsellaufwerk oder Netzwerk-Laufwerk in den Projektordner zu kopieren.
[Player-Format]	Wählen Sie das Format ([Quellformat]/[Timeline-Format]) für den Player aus, der in der Dateiwiedergabe verwendet werden soll. Auf HD-Videomonitoren werden möglicherweise keine SD-Signale angezeigt.
[Standardtitel-Programm]	Wählen Sie den Titler (Software zur Erstellung von Titeln), das gestartet wird, wenn [Titel erstellen] für die Bin oder Timeline angeklickt wird.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Vorschau]

Richten Sie die Anzeige des Vorschaufensters ein.

[Wiedergabe]

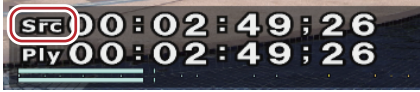
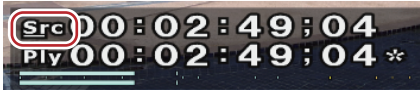
Legen Sie die Vorlaufzeit während einer Wiedergabe oder eines Wiedergabevorgangs fest.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Vorschau]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Wiedergabe].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Preroll]	Legen Sie den Vorlaufbetrieb (Preroll) fest, wenn Sie die Wiedergabe beispielsweise am Timeline-Cursor durchführen oder wenn Sie mit der Aufnahme mit einem Aufzeichnungsgerät für Gespräche beginnen. <i>Der Bereich um den Timeline-Cursor herum wird wiedergeben ► Seite 307</i> <i>Hinzufügen von Sprache mit Voice-Over ► Seite 442</i>
[Wiedergabe bei Bearbeitung fortsetzen]/[Continue Playback when Adding to the Timeline from Player]/[Wiedergabe beim Trimmen des Clips fortsetzen]	Fahren Sie mit der Wiedergabe fort, selbst wenn jeder Bearbeitungsvorgang während der Timeline-Wiedergabe ausgeführt wird.
[Korrektes Bild beim Scrubbing anzeigen]	Zeigen Sie das Bild des angegebenen Bildes jederzeit an, selbst während des Scrubbings (Ziehen des Timeline-Cursors mit der Maus). Wenn dieser Punkt nicht markiert wird, werden einige der angezeigten Bilder übersprungen. Diese Einstellung ist beim Scrubbing von MPEG-Dateien oder Windows Media Video-Dateien wirksam.
[Filterlayer und Spurlayer (für Effekteinstellungen) kombinieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um zusammengesetzte Clips anzuzeigen, für die Effekte angewendet werden, wenn sie im Effekteinstellungs-Dialogfeld vorab angeschaut werden. Wird dieser Punkt zum Beispiel markiert, wird das zusammengesetzte Bild der Videos V1 und V2 angezeigt, wenn Sie das Einstellungsdialogfeld für den Videofilter öffnen, der nach der Platzierung der V1- und V2-Spuren auf die V1-Spur angewendet wird. Wird dieser Punkt nicht markiert, wird nur das Bild der V1-Spur angezeigt. <i>Effekte einstellen ► Seite 345</i>
[Ausgabe-Timecode]	Wählen Sie den Timecode, der bei der Ausgabe von Dateien oder Bändern ausgegeben wird.

[Vorrang des Quell-Timecodes]	Wenn der Quell-Timecode ausgegeben oder angezeigt wird, legen Sie die Spur für die Anzeige des Timecodes von den Spuren fest, die Clips mit Timecode-Informationen und T-Spuren enthalten. [Obere Spur]  [Untere Spur] 
[Quellaudiodurchsatz und zusätzliche Datenpriorität]	Beim Exportieren von Audio-Bitstream oder Zusatzdaten (inklusive Untertiteln), legen Sie die Spur fest, die aus den Spuren exportiert werden soll, auf denen die Clips mit diesen Informationen platziert sind (inklusive T-Spur). * Die Wiedergabe von Zusatzdaten wird nur unterstützt, wenn STORM 3G ELITE oder STORM 3G benutzt wird.



Hinweis

- Selbst wenn [Untere Spur] in [Vorrang des Quell-Timecodes] ausgewählt wird, wird der Quell-Timecode der niedrigeren Spur nicht angezeigt, wenn die Transparenz der oberen Spur nicht eingestellt ist (Transparenz ist z.B. 100%).

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Vollbildvorschau]

Legen Sie den Bildschirminhalt in Vollbildansicht auf dem Bildschirm oder im stereoskopischen Bearbeitungsmodus fest.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Vorschau]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Vollbildvorschau].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

Sobald der Anzeigehalt jedes Monitors festgelegt ist, sind beim nächsten Mal keine weiteren Einstellungen notwendig.

[Nr.]	Geben Sie die Monitornummer ein. Die Monitornummern ab „2“ aufwärts sind externe Monitore.
---------------------	---

[Anzeigeeinhalte]	[Anzeigeeinhalte] Zeigt den Inhalt der Vollbildansicht an. Klicken Sie auf die Liste, um ein Menü anzuzeigen und ändern Sie den Anzeigeeinhalt für jeden Monitor. [Keine Vollbildschirmvorschau] Deaktivieren Sie die Vollbildansicht. [Player/Multi-Kameraquelle] Zeigen Sie den Player-Bildschirm in der Vollbildansicht an. Im Multikamera-Modus werden die Videos jeder Spur mit den zugewiesenen Kameras in der Vollbildansicht angezeigt. [Rekorder/Ausgewählte Kamera] Zeigen Sie den Rekorder-Bildschirm in der Vollbildansicht an. Im Multikamera-Modus wird das Video der ausgewählten Kamera in der Vollbildansicht angezeigt. [Automatisch] Zeigen Sie den gleichen Bildschirm wie die Videoausgabe in der Vollbildansicht an.
[Stereoskopische Spiegelung - horizontal]	Aktivieren Sie dieses Element, um Video mit ausgetauschter L-Seite (für das linke Auge) und R-Seite (für das rechte Auge) darzustellen.
[Verwenden von NVIDIA 3D VISION]	Wenn Ihr System NVIDIA 3D VISION unterstützt, markieren Sie dieses Element, um die stereoskopische Ansicht ([Dualer Stream L/R]) mithilfe von NVIDIA 3D VISION auf dem primären Bildschirm zu aktivieren.
[Monitorprüfung]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um die Monitornummer am entsprechenden Monitor anzuzeigen.



Hinweis

- NVIDIA 3D VISION kann nur im D3D-Vollbildmodus benutzt werden.
Es dauert einige Zeit, um das stereoskopische Video auf dem Monitor darzustellen.
- 3D VISION wird nur auf den primären Monitor angewendet.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Bildschirmanzeige]

Legen Sie die Anzeige des Timecodes und die Pegelanzeige im Statusbereich fest.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Vorschau]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Bildschirmanzeige].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Normales Editieren anzeigen]/ [Trimmen anzeigen]/[Export anzeigen]	Prüfen Sie die Timecodes oder Informationen, die bei jedem Vorgang angezeigt werden.
[Ansicht]	[Position] Klicken Sie auf die Anzeigeposition im Monitor in der Statusleiste, um die Position auszuwählen. [Größe] Wählen Sie die Schriftgröße der Statusleiste. [Hintergrund] Markieren Sie diesen Punkt, um den Hintergrund im Anzeigebereich der Statusleiste anzuzeigen.
[Quellinformationen auswählen]	Zeigen Sie für erfasste Clips Informationen wie das Aufnahmedatum an. Wählen Sie die anzuzeigenden Informationen aus der Liste aus.

[Pegelanzeige darstellen]	Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung des Pegelmessers. Klicken Sie auf [Standard], um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren. [Farbe und Schwellenwert] Legen Sie die Farbe und den Schwellenwert der Pegelanzeige fest. Klicken Sie auf das Farbmuster, um das [Farbauswahl]-Dialogfeld zu öffnen. [Anzeige bei Spitzenwert* umkehren] Wählen Sie, ob die Pegelanzeige beim Spitzenwert umgekehrt werden soll.
----------------------------------	---

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.



- Die Quell-Timecodes von stummgeschalteten Spuren werden nicht angezeigt.

[Preroll-Bearbeitung]

Stellen Sie Preroll und Postroll ein, wenn Sie Preroll bearbeiten.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

Das [Benutzereinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf das [Vorschau]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Preroll-Bearbeitung].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Preroll-Zeit]	Legen Sie die Vorlaufzeit (Preroll) beim Editieren von Preroll fest.
[Postroll]	Legen Sie die Nachlaufzeit (Postroll) beim Bearbeiten von Preroll fest.

Vorschau von Schnittwechsellpunkten (Preroll-Bearbeitung (Vorschau)) ► Seite 247

Platzieren von Clips bei der Überprüfung der Schnittwechsellpunkte (Preroll-Bearbeitung (Rekorder))

► Seite 248

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Overlay]

Legen Sie die Aktualisierungsrate des Bildschirms, die Zebra-Vorschau (Warnung für Helligkeitsstufe) und die Anzeige des sicheren Bereichs fest.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Vorschau]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Overlay].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Aktualisierungsfrequenz]	Legen Sie die Aktualisierungsrate für den Videovorschau-Bildschirm fest. Wenn Sie Zeilensprungbilder anzeigen, kann die Bewegung von Objekten geglättet und Störungen (etwa umgekehrte Halbbildreihenfolgen) visuell geprüft werden, indem der Bildschirm mit einer Halbbildrate aktualisiert wird (doppelt so schnell wie die Bildrate). (Es gibt keinen Unterschied zwischen den beiden Einstellungen, wenn Sie progressive Bilder anzeigen.) [Halbbild] Der Bildschirm wird beispielsweise bei einer Bildrate von 29,97 fps 59,94 Mal pro Sekunde aktualisiert. [Bild] Der Bildschirm wird beispielsweise bei einer Bildrate von 29,97 fps 29,97 Mal pro Sekunde aktualisiert.
----------------------------------	--

[Zebra-Vorschau]	Ein gestreiftes Muster wird für die relevanten Teile des Bildschirms angezeigt, wenn die an diesem Punkt eingestellte Helligkeitsstufe überschritten wird. [Über] Legen Sie den oberen Grenzwert der Helligkeitsstufe fest. Wählen Sie die [Farbe] des Streifenmusters aus, das angezeigt wird, wenn der obere Grenzwert der Helligkeitsstufe überschritten wird. [Unter] Legen Sie den unteren Grenzwert der Helligkeitsstufe fest. Wählen Sie die [Farbe] des Streifenmusters aus, das angezeigt wird, wenn der untere Grenzwert der Helligkeitsstufe überschritten wird oder die Helligkeit auf 0 IRE oder darunter fällt.
[Aktionssicheren Bereich anzeigen]	Zeigen Sie den sicheren Bereich am Player und Rekorder an. Wechseln Sie die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für [Aktionssicher] und [Titelsicher]. Der aktionssichere Bereich kann nach Bedarf eingestellt werden. [Hilfslinien für 16:9-Monitor] Wählen Sie die Hilfslinie, um anzuzeigen, wenn das Bildseitenverhältnis des Videos 16:9 beträgt. Wird [Außenseite abdunkeln] markiert, wird die Außenseite der Hilfslinie dunkler angezeigt.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Benutzeroberfläche]

Legen Sie die Belegungen für die Bedienschnittflächen, die Timecode-Anzeige, die Bin-Anzeigeelemente und die Tastaturkürzel fest.

Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127

Steuerbereichseinstellungen ► Seite 142

Ändern der Tastaturkürzel-Belegungen ► Seite 149

Detaillierte Anzeigepunkt-Einstellungen der Bin ► Seite 145

Ändern der Farbe der Betriebsbildschirme ► Seite 148

[Quelle]

Legen Sie die Vorgänge für das Erfassen von Quellen fest.

[Dauer]

Legen Sie die Dauer fest, wenn beispielsweise Standbildclips oder Titelclips platziert werden.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Quelle]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Dauer].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Standbild]	Legen Sie die Standarddauer bei der Platzierung von Standbildclips fest. [Zwischen In/Out hinzufügen] Markieren Sie diesen Punkt, um Farbbalken, Farbmatten und Titelclips für Fokusspuren (außer Titelspuren) zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline zu platzieren. Beachten Sie jedoch, dass diese Einstellung nicht angewendet wird, wenn diese Teile mit dem Drag- und Drop-Verfahren platziert werden.
--------------------	---

[Titel]	Legen Sie die Standarddauer bei der Platzierung von Titelclips fest. [Titelmixer automatisch hinzufügen] Markieren Sie diesen Punkt, um den Standard-Titel-Mixer automatisch hinzuzufügen, wenn der Titel in die Spur eingefügt wird. [Zwischen In/Out hinzufügen] Markieren Sie diesen Punkt, um Farbbalken, Farbmatten und Titelclips für Fokusspuren (nur Titelspuren) zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline zu platzieren. Beachten Sie jedoch, dass diese Einstellung nicht angewendet wird, wenn diese Teile mit dem Drag- und Drop-Verfahren platziert werden.
[V-mute]	Legen Sie die Standarddauer für die V-Stummschaltung fest. Die V-Stummschaltungsfunktion entfernt den Ton in einzelnen Bildern und eignet sich besonders zum Entfernen geringfügiger Störgeräusche.
[Rubberband-Punkt]	Legen Sie fest, wie viele Bilder in den ursprünglichen zwei Rubberband-Punkten zu den zusätzlichen Rubberband-Punkten hinzugefügt werden, wenn die Maus zwischen den zwei Rubberband-Punkten gezogen wird, wobei [Alt] auf der Tastatur gedrückt gehalten wird.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Automatische Korrektur]

Legen Sie fest, ob die Bildrate beim Import von Quellen angepasst wird.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Quelle]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Automatische Korrektur].
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Bildrate beim Laden von Clip anpassen]	Passen Sie die Bildrate von Clips beim Importieren der Clips in den Bin (oder die Timeline) automatisch an. Die Wiedergabe benötigt keine Bildraten-Konversion mehr, was die Last des Wiedergabevorgangs reduziert. Die Bildrate wird nur angepasst, wenn für die Projekteinstellungen und den Clip jeweils folgende Werte vorhanden sind: • 29,97 : 30,00 • 59,94 : 60,00 • 23,976 : 24,00
[Farbbereich für RGB-Clip]/[Farbbereich für YCbCr-Clip]	Wählen Sie aus, welcher Farbausdrucksbereich für die RGB-Farbraumquellen und die YCbCr-Farbraumquellen angenommen wird. Wird [Superweiß] ausgewählt, werden die RGB-Werte (16, 16, 16) und die RGB-Werte (235, 235, 235) als Quellen behandelt, die jeweils 0 IRE schwarz und 100 IRE weiß entsprechen. Wird [Weiß] ausgewählt, werden die RGB Werte (0, 0, 0) und die RGB Werte (255, 255, 255) als Quellen gehandhabt, die jeweils 0 IRE schwarz und 100 IRE weiß entsprechen.
[Normalisieren]	Legen Sie die Sampling-Zeit fest, die für die Berechnung normalisierter Werte verwendet wird.
[Subclip]	Legen Sie die Ränder fest, die bei der Erstellung von Subclips hinzugefügt werden sollen.



- Die Bildrate der Clips kann im Dialogfeld [Clip-Eigenschaften] für diese Clips geändert werden.

Korrektur von Eigenschaften ► Seite 209

- Der Standard-Farbausdrucksbereich, der bei [Farbbereich für RGB-Clip] oder [Farbbereich für YCbCr-Clip] festgelegt wurde, kann gemäß der Quelle geändert werden.

Korrektur von Eigenschaften ► Seite 209

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Offline-Clip wiederherstellen]

Legen Sie die Wiederherstellung von Offline-Clips fest.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Quelle]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Offline-Clip wiederherstellen].
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Randbereich]	Wenn Sie nur erforderliche Bereiche erfassen (in der Timeline verwendete Teile) möchten, legen Sie den für die Optimierung verwendeten Randbereich (Zusammenfügung von Erfassungsbereichen) fest. Wenn mehrere Offline-Clips näher zusammen platziert werden, als die Zeit für den Verankerungsbereich, werden sie zu einem Clip kombiniert (d.h. optimiert).
[Standard wiederherstellen]	Legen Sie die standardmäßig angezeigte Wiederherstellungsmethode für [Wiederherstellungsmethode] im Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] fest, wenn Sie Projektdateien öffnen und EDL importieren. <i>Wiederherstellen von Offline-Clips ► Seite 69</i>

- 4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Teilweise Übertragung]

Legen Sie die teilweise Übertragung fest.

Automatische teilweise Übertragung beim Hinzufügen zur Timeline/Registrierung in der Bin ► Seite 181

[Eingangssteuerung]

Fader-/Jog-Controller

Weisen Sie die Tasten den Controller-Schaltflächen zu, wenn Sie die Option Fader-Controller und Jog-Controller verwenden.



Hinweis

- Wenn Sie Behringer BCF2000 zum ersten Mal einstellen, erscheint eine Meldung, die Sie darauf hinweist, die Voreinstellung zu installieren. Wählen Sie die zu installierende Voreinstellungs-Nr. aus der [Voreinstellungsnr.]-Liste aus und klicken Sie auf [Weiter]. Klicken Sie zum Starten der Installation auf [Start]. Dieser Vorgang muss nur einmal vorgenommen werden und muss beim nächsten Mal nicht wieder durchgeführt werden.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Eingangssteuerung]-Verzeichnis und klicken Sie auf den Fader-Controller oder Jog-Controller, der verwendet werden soll.
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

Beispiel:

Für [MKB-88 für EDIUS]

Controller-Anzeige	[Steuerung]-Registerkarte Zeigt eine Übersicht des Controllers an. Die Schaltflächen mit einem zugewiesenen Bedienvorgang sind gelb dargestellt. Wenn Sie auf eine Schaltfläche klicken, um ihr einen Bedienvorgang zuzuweisen, erscheint das Dialogfeld [Vorgang auswählen]. [Liste]-Registerkarte Zeigt die Schaltflächen, die zugewiesenen Bedienvorgänge und die Wiederholungseinstellung aktivieren/deaktivieren in einer Liste an. Klicken Sie auf die Liste und [Zuweisen], um das [Vorgang auswählen]-Dialogfeld zu öffnen. Klicken Sie auf [Keine Zuweisung], um die Zuweisungen der Bedienvorgänge abubrechen. [Vorgang auswählen]-Dialogfeld ► Seite 104
[Importieren]/[Exportieren]	Importieren und exportieren Sie die Controller-Einstellungen.
[Standard]	Setzen Sie die Einstellungen auf ihre Standardwerte zurück.

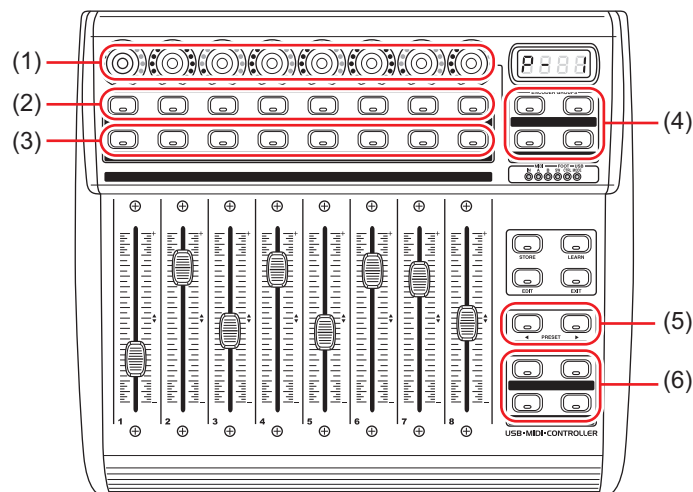
4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

[Vorgang auswählen]-Dialogfeld

[Kategorie]	Wählen Sie die Vorgangskategorien aus der Liste aus, um die Optionen einzuschränken.
[Filter]	Geben Sie ein Schlüsselwort ein, um die Anzahl der Optionen zu verringern.
Vorgangsliste	Zeigt die für die Zuweisung verfügbaren Vorgänge an. Sie können Operationen auch zuweisen, indem Sie Operationen auf die Schaltflächen im [Steuerung]-Reiter oder die Liste im [Liste]-Reiter ziehen und fallenlassen.
[Tastenwiederholung verwenden]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Vorgang wiederholt durchzuführen, wenn eine Taste gedrückt gehalten wird.
[Tastaturkürzel suchen]	Klicken Sie auf diesen Punkt und drücken Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur, um den Verknüpfungsvorgang auszuwählen, der dieser Taste zugewiesen ist.

Verwendung des Behringer BCF2000



(1)	Encoder-Knöpfe	Encoder-Knöpfe können als Schaltflächen benutzt werden. Wählen Sie den Vorgang, der durchgeführt wird, wenn eine Taste mit den Verschlüsslungs-Auswahl-Tasten gedrückt wird. Der Drehrichtung der Encoder-Knöpfe werden keine Funktionen zugewiesen.
(2)	Obere Tasten	Diese Tasten funktionieren als die SELECT-Taste für die Auswahl des Lernmodus.
(3)	Untere Tasten	Diese Tasten dienen dem Emulieren von Berührungsvorgängen. Der Berührungssensorteil für den Fader wird emuliert. Drücken Sie eine Taste, um einen Unterbrechungsstatus festzulegen, und lassen Sie die Taste los, um einen Freigabestatus festzulegen.
(4)	Verschlüsslungs-Auswahl-Tasten	Oben links: SELECT Oben rechts: AUX Unten links: SOLO Unten rechts: MUTE
(5)	Voreinstellungs-Auswahl-Tasten	Wählen Sie eine Voreinstellungs-Nr. Um diese Funktion von EDIUS nutzen zu können, müssen die Voreinstellungen installiert sein.
(6)	Funktionstasten	Diese Tasten können durch Tastenzuweisungen benutzerspezifisch angepasst werden.

Bearbeitungsumgebungsverwaltung

Registrieren von Profilen und Wechseln der Bearbeitungsumgebungen

Sie können Bearbeitungsumgebungen wie Fensterlayouts, Systemeinstellungen und Benutzereinstellungen als Profile registrieren und zwischen diesen registrierten Umgebungsinformationen wechseln.

Registrieren von Profilen

Wenn Sie Profile im Voraus registrieren, können Sie für jedes einzelne Profil die folgenden Einstellungen wechseln:

- Fenster-Layout
- Die Anzeige des Vorschaufensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus
- Benutzereinstellungen*
- Status der [In Projektordner übertragen]-Kontrollkästchen im Dialogfeld [Öffnen], das angezeigt wird, wenn Clips in den Bin importiert werden
- Standardeffekt- und Standarddauer-einstellungen der Übergänge, Audioüberblendungen und Titel-Mixer
- Status der [Bin importieren]/[Clips in Projektordner kopieren]/[Gerenderte Dateien kopieren]-Kontrollkästchen im Dialogfeld [Sequenz importieren]
- Einstellungen im Dialogfeld [Layouter], das zur Anpassung der Position der Titelclips verwendet wird
- Kundenspezifische [Effekt]-Paletten
- * Unter [Anzahl der Dateien] von [Zuletzt geöffnetes Projekt] in [Projektdatei] vorgenommene Einstellungen sind nicht in den Profilen enthalten.

Beachten Sie jedoch, dass die folgenden Einstellungen und Informationen nicht in den Profilen enthalten sind:

- Projektvoreinstellungen
- Voreinstellungsexportprogramme

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].



Hinweis

- Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die Systemeinstellungen nicht geändert werden.
Eingeschränktes Benutzerprofil ► Seite 110

2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Profil].

Der Bildschirm [Profil] wird angezeigt.

[Profil]-Bildschirm ► Seite 107

3 Klicken Sie auf [Neues Profil].

Das [Profil]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Profil]-Dialogfeld ► Seite 107



- Die Profile können für Benutzer mit eingeschränkten Rechten im Dialogfeld [Projekt starten] auch als schreibgeschützte Profile eingestellt werden. Um dies durchzuführen, wählen Sie das Profil im Dialogfeld [Projekt starten] aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und klicken Sie auf [Schreibgeschützt] oder [Eingeschränkter Benutzer].

[Projekt starten]-Dialogfeld ► Seite 17



Hinweis

- Selbst durch Klicken auf das Kontrollkästchen [Standardsymbolordner] im Dialogfeld [Symbol wählen] kann die Markierung der Menüpunkte nicht aufgehoben werden, während der Standardsymbolordner angezeigt wird. Durch Klicken auf [...] und Markieren des Elementes, während ein anderer Ordner angezeigt wird, kehrt die Anzeige zur Anzeige des Standardsymbolordners zurück.

4 Stellen Sie jeden Punkt ein.

5 Klicken Sie auf [OK].

Die von Ihnen erstellten Profile werden im [Profil]-Bildschirm angezeigt.

[Profil]-Bildschirm

Profilliste	Zeigt eine Liste der aktuell registrierten Profile an. Die Liste kann durch Ziehen der Symbole neu geordnet werden.
[Neues Profil]	Registrieren Sie ein neues Profil.
[Kopieren]	Vervielfältigen Sie das gewählte Profil. <i>Vervielfältigen von Profilen ► Seite 107</i>
[Ändern]	Benennen Sie die gewählten Profile um oder ändern Sie deren Symbole. <i>Ändern von Profilen ► Seite 107</i>
[Löschen]	Löschen Sie das gewählte Profil. <i>Löschen von Profilen ► Seite 108</i>
[Profil]	Wählen Sie die anzuzeigenden Profile aus der Profilliste aus.
[Freigegebener Server]	Wählen Sie den Ordner aus, in dem das freigegebene Profil gespeichert ist. <i>Verwendung freigegebener Profile auf lokalen Terminals ► Seite 110</i>

[Profil]-Dialogfeld

[Name]	Geben Sie den Namen des Profils ein.
[Symbol ändern]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um das [Symbol wählen]-Dialogfeld anzuzeigen und wählen Sie die Profilsymbole. Um ein Bild Ihrer Wahl zu verwenden, klicken Sie auf [...] im Dialogfeld [Symbol wählen] und wählen Sie eine Datei aus.
[Schreibgeschützt]	Dies ist ein schreibgeschütztes Profil. Die Einstellungen der Profile, die geändert werden, während sie noch verwendet werden, werden nicht überschrieben. Die schreibgeschützten Profile können nicht umbenannt werden und deren Symbole können nicht geändert oder gelöscht werden. Das  -Symbol wird oben rechts bei den schreibgeschützten Profilen angezeigt. <i>Profiltypen ► Seite 109</i>
[Eingeschränkter Benutzer]	Dies ist ein eingeschränktes Benutzerprofil. Die Systemeinstellungen können nicht geändert werden, während das eingeschränkte Benutzerprofil verwendet wird. Das  -Symbol wird oben rechts bei den eingeschränkten Benutzerprofilen angezeigt. <i>Profiltypen ► Seite 109</i>

Ändern von Profilen

Sie können die registrierten Profile umbenennen oder deren Symbole ändern.

1 Wählen Sie ein Profil aus der Profilliste aus und klicken Sie auf [Ändern].

[Profil]-Bildschirm ► Seite 107



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Profil in der Profilliste und klicken Sie auf [Ändern].

2 Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie auf [OK].

Vervielfältigen von Profilen

Vervielfältigen Sie die registrierten Profile.

1 Wählen Sie ein Profil aus der Profilliste aus und klicken Sie auf [Kopieren].

[Profil]-Bildschirm ► Seite 107

In der Profilliste erscheint das vervielfältigte Profil.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Profil in der Profilliste und klicken Sie auf [Kopieren].

Löschen von Profilen

Löschen Sie die registrierten Profile.

- 1 Wählen Sie ein Profil aus der Profilliste aus und klicken Sie auf [Löschen].

[Profil]-Bildschirm ► Seite 107

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Profil in der Profilliste und klicken Sie auf [Löschen].

- 2 Klicken Sie auf [Ja].

Hinweis

- Sie können das derzeit verwendete Profil nicht löschen (aktuelle Einstellung).

Wechseln von Profilen

Wechseln Sie das Profil, während Sie ein Projekt bearbeiten und fahren Sie mit der Bearbeitung fort.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Profil ändern].

Das [Profil ändern]-Dialogfeld wird angezeigt.

- 2 Wählen Sie ein Profil aus und klicken Sie auf [OK].



- Das derzeit verwendete Profil wird unter [Aktuelles Profil] angezeigt.

Hinweis

- Operationen, wie das Registrieren von neuen Profilen und das Ändern von Profilen, sind im Dialogfeld [Profil ändern] nicht verfügbar.

Importieren von Profilen (Import)

Importieren Sie Profile.

Hinweis

- Einige Profileinstellungen werden nicht wiedergespiegelt, wenn Profile importiert werden, die mit einer alten Version von EDIUS erstellt wurden.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Profil in der Profilliste und klicken Sie auf [Importieren].

[Profil]-Bildschirm ► Seite 107

- 2 Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf [Öffnen].

Das importierte Profil wird in der Profilliste angezeigt.

Exportieren von Profilen (Export)

Exportieren Sie Profile.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Profil in der Profilliste und klicken Sie auf [Exportieren] → [Ausgewähltes Profil].

[Profil]-Bildschirm ► Seite 107

Klicken Sie auf [Alles], um alle registrierten Profile zu exportieren.

- 2 Wählen Sie einen Speicherort aus und klicken Sie auf [OK].

Verwalten von Bearbeitungsumgebungen auf dem Server

Verwalten Sie Profile auf dem Server, wenn EDIUS auf mehreren Terminals läuft. Das auf dem Server verwaltete Profil (d.h. freigegebenes Profil) ist für die Terminals freigegeben und wird von ihnen verwendet.

Erstellen eines freigegebenen Profils

Installieren Sie EDIUS auf dem Verwaltungsserver oder Computer und erstellen Sie ein freigegebenes Profil mit dem Profilverwaltungs-Tool, um ein Profil für mehrere Terminals freizugeben.



Hinweis

- Installieren Sie zunächst EDIUS auf dem Server oder Computer, wo das freigegebene Profil verwaltet werden soll.
- Während das Profilverwaltungs-Tool verwendet wird, muss EDIUS auf allen Terminals beendet werden, die den Profilverwaltungsserver referenzieren.

1 Doppelklicken Sie auf ConfigProfile.exe im EDIUS 6.5 Ordner auf der Festplatte, auf der EDIUS installiert ist.
 • Normalerweise befindet sich der „EDIUS 6.5“-Ordner auf dem „Laufwerk C“ → „Program Files“ → „Grass Valley“.
 Das Profilverwaltungs-Werkzeug wird gestartet.

2 Klicken Sie auf [...], um einen Speicherort zum Speichern des freigegebenen Profils anzugeben, und klicken Sie auf [OK].

3 Klicken Sie auf [Konfiguration] und klicken Sie auf [OK].

Das [Profil ändern]-Dialogfeld wird angezeigt.

Neue Profile können auf die gleiche Art wie die Systemeinstellungen registriert, geändert, gelöscht, vervielfältigt, importiert und exportiert werden.

Registrieren von Profilen und Wechseln der Bearbeitungsumgebungen ► Seite 106

4 Erstellen Sie ein freigegebenes Profil und klicken Sie auf [Schließen].

5 Klicken Sie auf [Schließen].

Um das freigegebene Profil auf jedem Terminal nutzen zu können, müssen die Referenzierungen und anderen Informationen des freigegebenen Profils in den Systemeinstellungen an jedem Terminal eingestellt werden.

Verwendung freigegebener Profile auf lokalen Terminals ► Seite 110

Profiltypen

Lokales Profil



Dies ist das Profil, das auf jedem lokalen Terminal erstellt wurde. Die Einstellungen der Profile, die geändert werden, während sie verwendet werden, werden überschrieben.

Schreibgeschütztes Profil



Dies ist ein schreibgeschütztes Profil. Die Einstellungen der Profile, die geändert werden, während sie noch verwendet werden, werden nicht überschrieben.

Die schreibgeschützten Profile können nicht umbenannt werden und deren Symbole können nicht geändert oder gelöscht werden.

Eingeschränktes Benutzerprofil



Dies ist ein eingeschränktes Benutzerprofil. Die Systemeinstellungen können nicht geändert werden, während das eingeschränkte Benutzerprofil verwendet wird.

Freigegebenes Profil



Dies ist das Profil, das mit dem Profilverwaltungs-Tool erstellt wurde. Die Einstellungen der Profile, die geändert werden, während sie verwendet werden, werden nur überschrieben, solange das Profil nicht schreibgeschützt ist. Außerdem können die schreibgeschützten Profile nicht umbenannt werden und deren Symbole können auf lokalen Terminals nicht geändert oder gelöscht werden.

Freigegebenes Profil im Offline-Status



Dies ist ein freigegebenes Profil im Offline-Status. Dies wird angezeigt, wenn keine Verbindung zum Referenzserver vom lokalen Terminal aus hergestellt werden kann, der ein freigegebenes Profil verwendet hat.



- Wenn ein freigegebenes Profil verwendet wird, können die Profileinstellungen manchmal nicht auf dem Server gespeichert werden, wenn die Verbindung zum Server mittendrin abgebrochen wird oder wenn ein anderer Terminal die sichere Verarbeitung im gleichen freigegebenen Profil ausführt. Wenn die Verbindung zum Server wiederhergestellt wird, wenn EDIUS das nächste Mal gestartet wird, erscheint eine Meldung, wenn sich das freigegebene Profil mit demselben Namen immer noch auf dem Server befindet, um zu bestätigen, ob die Profileinstellungen, die bei der letzten Sitzung nicht gespeichert werden konnten, in der aktuellen Sitzung zurück zum Server geschrieben werden sollen.

Verwendung freigegebener Profile auf lokalen Terminals

Aktivieren Sie die Verwendung des freigegebenen Profils an jedem Terminal.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].



Hinweis

- Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die Systemeinstellungen nicht geändert werden. Das Profil muss gewechselt werden, um die Systemeinstellungen zu ändern.

Wechseln von Profilen ► Seite 108

2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Profil].

3 Wählen Sie [Freigegebener Server] oder [Lokaler und freigegebener Server] unter [Profil] aus.

Wenn Sie [Freigegebener Server] wählen, kann nur das freigegebene Profil verwendet werden. Auf lokalen Terminals können keine neuen Profile registriert, geändert, gelöscht, dupliziert und importiert werden.

Wenn Sie [Lokaler und freigegebener Server] wählen, können sowohl die lokalen Profile als auch das freigegebene Profil verwendet werden.

Wenn Sie [Lokal] wählen, können nur die lokalen Profile verwendet werden.

4 Klicken Sie auf [...] bei [Freigegebener Ordner auf dem Server], um den Speicherort zum Referenzieren des freigegebenen Profils anzugeben, und klicken Sie auf [OK].

Geben Sie an, wo das von Ihnen mit dem Profilverwaltungs-Tool erstellte freigegebene Profil gespeichert werden soll.

5 Klicken Sie auf [Sync] und klicken Sie auf [OK].

Das freigegebene Profil wird auf dem [Profil]-Bildschirm zusammen mit den Profilen in den Referenznetzwerken angezeigt.

Externe Geräteverwaltung

Registrieren von externen Geräten, die mit Gerätevoreinstellungen interagieren

Registrieren und verwalten Sie die Verbindungsinformationen der externen Geräte (z.B. Kameras, Decks, Webkameras, Mikrofone), die für die Erfassung oder die Bandausgabe verwendet werden, oder Produkte von Grass Valley als Gerätevoreinstellungen.

Wenn Sie Gerätevoreinstellungen im Voraus registrieren, können Sie die Gerätevoreinstellung einfach aufrufen, wenn Sie Quellen erfassen oder Bänder ausgeben, um sicherzustellen, dass die Eingabe/Ausgabe reibungslos durchgeführt wird.

Achten Sie darauf, Gerätevoreinstellungen vor der Erfassung oder Bandausgabe zu registrieren.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen

Registrieren Sie Verbindungsinformationen für externe Geräte, die für die Erfassung oder Bandausgabe verwendet wurden, oder Produkte von Grass Valley als Gerätevoreinstellungen, für die Eingabe und Ausgabe. Schließen Sie das externe Gerät (z.B. Kamera) an, das für die Eingabe/Ausgabe zu Ihrem Computer verwendet wird, bevor Sie Gerätevoreinstellungen registrieren, und schalten Sie es ein.

Anschluss an externe Geräte ► Seite 153



- Externe Geräte, auf die dateibasiertes Video oder Audio aufgenommen wird (z.B. CD/DVD, AVCHD Kamera, Wechseldatenträger wie z.B. SD-Speicherkarte, XDCAM EX-Geräte), müssen nicht als Gerätevoreinstellungen gespeichert werden.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].



Hinweis

- Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die Systemeinstellungen nicht geändert werden.
Eingeschränktes Benutzerprofil ► Seite 110

2 Klicken Sie auf das [Hardware]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Gerätevoreinstellung].

Der Bildschirm [Gerätevoreinstellung] wird angezeigt.

[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm ► Seite 113

3 Klicken Sie auf [Neu].

[Voreinstellungsassistent] startet.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich in der Gerätevoreinstellungsliste und klicken Sie auf [Neu].

4 Geben Sie den Namen der Gerätevoreinstellung ein.

5 Klicken Sie auf [Symbol wählen], wählen Sie das Symbolbild aus und klicken Sie auf [OK].

Um ein Bild Ihrer Wahl zu verwenden, klicken Sie auf [...] und wählen Sie eine Datei aus.

6 Klicken Sie auf [Weiter].

Der Bildschirm [Eingang H/W, Formateinstellungen] wird angezeigt.

[Eingang H/W, Formateinstellungen]-Bildschirm ► Seite 113

7 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [Weiter].

Der Bildschirm [Ausgabe H/W, Formateinstellungen] wird angezeigt.

[Ausgabe H/W, Formateinstellungen]-Bildschirm ► Seite 116

8 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [Weiter].

9 Bestätigen Sie die Details und klicken Sie auf [Fertig].

Das Symbol der neu erstellten Voreinstellung wird in der Gerätevoreinstellungsliste angezeigt.

[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm

Gerätevoreinstellungsliste	Zeigt eine Liste der Gerätevoreinstellungen an. Die Liste kann durch Ziehen der Symbole neu geordnet werden. Die Liste wird nicht angezeigt, wenn keine Gerätevoreinstellungen registriert sind.
[Neu]	Erstellen Sie neue Gerätevoreinstellungen.
[Ändern]	Ändern Sie die Einstellungen der gewählten Gerätevoreinstellung. Ändern der Gerätevoreinstellungen ► Seite 119
[Löschen]	Löschen Sie die gewählte Gerätevoreinstellung. Löschen von Projektvoreinstellungen ► Seite 119

[Eingang H/W, Formateinstellungen]-Bildschirm

Im Folgenden werden Einstellungen für zwei Beispiele erklärt, wenn der auf dem Computer standardmäßige IEEE1394-Terminal für die Eingabe verwendet wird und wenn die Eingabe von einem DirectShow-Erfassungsgerät erfolgt.

Weitere Informationen über die Einstellungen bei der Verwendung von Grass Valley-Produkten für die Eingabe finden Sie im Handbuch des Produkts.

[Benutzeroberfläche]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um die Schnittstelle für die Eingabe auszuwählen. Wenn Sie ein HDV-Gerät mit dem IEEE1394-Anschluss verbinden, der standardmäßig am PC für die Eingabe verfügbar ist, wählen Sie [Generic HDV] aus. Wählen Sie für den Anschluss eines DV-Geräts an den IEEE1394-Anschluss, der standardmäßig am Computer für die Eingabe vorhanden ist, [Generic OHCI] aus. Für die Erfassung von einem auf DirectShow basierenden Videoaufnahme-gerät oder Audio-Aufnahmegerät, wählen Sie [DirectShow Capture] aus. Wenn die Schnittstelle für die Eingabe aus der Liste gewählt wird, ändert sich der Inhalt aller Menüpunkte wie [Stream], um mit der gewählten Schnittstelle übereinzustimmen. Wählen Sie [Nicht auswählen], um die Verwendung der Schnittstelle für die Eingabe zu deaktivieren.
[Stream]	Wenn [Generic HDV] oder [Generic OHCI] bei [Benutzeroberfläche] gewählt ist, wird der Stream auf [Input] festgelegt. Sie können Eingabeeinstellungen durch Klicken auf [Einstellungen] vornehmen. [Einstellungen - Eingangseinstellungen]-Dialogfeld (Generic OHCI/Generic HDV) ► Seite 114 Wählen Sie Ihr Gerät aus, wenn [DirectShow Capture] bei [Benutzeroberfläche] gewählt ist. Der angezeigte Gerätenamen variiert je nach Ihrem Produkt. Sie können weitere Geräteeinstellungen durch Klicken auf [Einstellungen] vornehmen. Wenn Ihr Gerät ein Videoaufnahmegerät ist, müssen Sie das entsprechende Audio-Aufnahmegerät einstellen. [Einstellungen - Geräteeinstellungen]-Dialogfeld (DirectShow-Erfassung) ► Seite 114
[Videoformat]	Wählen Sie das Videoformat für die Quelle, die erfasst werden soll, aus.
[Codec]	Wählen Sie den für die Erfassung zu verwendende Codec je nach dem Videoformat aus. Sie können Codec-Einstellungen durch Klicken auf [Einstellungen] vornehmen. [Einstellungen - Grass Valley HQ]/[Einstellungen - Grass Valley HQ]-Dialogfeld ► Seite 115 [Einstellungen - MPEG2 benutzerdefiniert]-Dialogfeld ► Seite 115 [Einstellungen - HD422-kompatibel]-Dialogfeld ► Seite 116 [Einstellungen - XDCAM EX-kompatibel]- / [Einstellungen - XDCAM HD-kompatibel]-Dialogfeld ► Seite 116 [Einstellungen - MPEG IMX]-Dialogfeld ► Seite 116

[Dateiformat]	Wählen Sie das Dateiformat des erfassten Clips abhängig vom Videoformat aus.
[Proxy-Datei]	Wählen Sie eine bei der Erfassung zu erstellende Datei aus (nur hochauflösend/hochauflösend und Proxy).
[Audioformat]	Wählen Sie das Audioformat der Quelle, die erfasst werden soll, abhängig vom Videoformat aus.
[Audioeingang]	Wählen Sie die Audioeingabeschnittstelle abhängig vom Videoformat aus.
[Konvertieren 16 Bit/2 Kanal]	Wählen Sie aus, ob Sie Audio durch 16 Bits/2-Kanal je nach Videoformat importieren.
[Stereoskopisch]	Wählen Sie [Separate L/R-Clips] für die separate Erfassung der L-Seite und der R-Seite des Eingabe-Videos unter Verwendung der Batch-Capture-Funktion. Die aufgenommenen L- und R-Seiten-Dateien werden als stereoskopische Clips zum Bin registriert. (Die [Separate L/R-Clips]-Einstellung ist während der Stapel-Erfassung aktiviert.)

* Die wählbaren Punkte unterscheiden sich abhängig von der Einstellung.

[Einstellungen - Eingangseinstellungen]-Dialogfeld (Generic OHCI/Generic HDV)

Eingabevorschau	Zeigt das Video vom Eingabegerät an, wenn EDIUS das Eingabegerät erkennt.
[Pegel anpassen]	Legen Sie den Einstellungspegel (schwarzer Pegel) fest. 0 IRE wird in Japan und 7,5 IRE in Nordamerika verwendet.
[Bildsuchlauf vorwärts verwenden, wenn vom DV-Gerät unterstützt]	Markieren Sie diesen Punkt, um den Bildsuchlauf vorwärts zu beschleunigen, wenn das Deck über die CueUp-Funktion verfügt.
[Preroll-Zeit für Erfassung]	Legen Sie die Vorlaufzeit (Preroll) von der Erfassungsposition fest.
[Standard]	Setzen Sie die Einstellungen der Punkte, die mit * markiert sind, auf deren Standardwerte zurück.

[Einstellungen - Geräteeinstellungen]-Dialogfeld (DirectShow-Erfassung)

[Videogerät]	Zeigt die an das System angeschlossenen Video-Erfassungsgeräte an. Klicken Sie auf [Videoeinstellung], um die detaillierten Einstellungen abhängig von Ihrem Videoaufnahmegerät anzuzeigen. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie im Handbuch Ihres Geräts.
[Audiogerät]	Zeigt das an das System angeschlossene Audio-Aufnahmegerät an. Wählen Sie das Audio-Aufnahmegerät aus, das dem Videoaufnahmegerät aus der Liste entspricht. Wählen Sie [Keine Zuweisung], um diese Einstellung abubrechen.
[Legen Sie die Video-Bildrate aus der Audio-Sample-Rate fest.]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Bildrate aus der Anzahl der Samples und der Dauer des Audios zu berechnen. Heben Sie die Markierung für diesen Punkt auf, um die Bildrate von der Bildrate des Videoaufnahmegeräts zu berechnen, und wandeln Sie die Audio-Abtastrate um, um mit der Bildrate übereinzustimmen.

[Einstellungen - Grass Valley HQ]/[Einstellungen - Grass Valley HQ]-Dialogfeld

Codec-Einstellungen	[Online (Sehr fein)] Dieser Punkt kann für ein Grass Valley HQX-Codec ausgewählt werden. Diese Einstellung bietet die höchste Bildqualität, die Dateigröße nimmt jedoch zu. Wählen Sie dies, wenn Sie den Import mit einer hohen Bildqualität durchführen müssen. Dieser Punkt kann nicht für ein Grass Valley HQ-Codec ausgewählt werden. [Online(Fein)] Diese Einstellung bietet eine hohe Bildqualität, die Dateigröße nimmt jedoch zu. Wählen Sie dies, wenn Sie den Import mit einer hohen Bildqualität durchführen müssen. [Online (Standard)] Diese Einstellung reicht in den meisten Fällen für eine gute Bildqualität. [Offline] Wählen Sie diesen Punkt, um die Verschlüsselung bei einer niedrigeren Bitrate durchzuführen. [Benutzerdefiniert] [Q] und [Max. Größe] können angepasst werden. [Q] passt die Bildqualität an. Stellen Sie innerhalb des Bereichs von 4 bis 19 ein (bei Grass Valley HQX von 0 bis 18). Wird ein kleinerer Wert eingestellt, wird eine höhere Bildqualität erreicht. [Max. Größe] stellt die maximale Bitrate ein. Sie können die Größe einer unerwartet stark anwachsenden Datei beschränken, wenn das Video zu viel Bildstörung enthält. Ein Wert von „100“ % entspricht derselben Bitrate vor der Codec-Komprimierung. Zum Beispiel ist 100% für 1440×1080 59,94i eine Bitrate von etwa 750 Mbps. Legen Sie „27“ % als maximale Größe fest, um den oberen Grenzwert auf 200 Mbps festzulegen.
----------------------------	---

**Hinweis**

- Das Dialogfeld [Einstellungen - Grass Valley HQ]/[Einstellungen - Grass Valley HQ] zeigt die Einstellungen beim Importieren von Video durch Grass Valley HQ/Grass Valley HQX-Erfassung. Diese sind nicht die Einstellungen für den Grass Valley HQ/Grass Valley HQX-Datei-Export oder für das Rendering, wenn Grass Valley HQ/Grass Valley HQX in den Projekteinstellungen ausgewählt ist.

Importieren von Quellen vom DV-Band (Erfassung) ► Seite 153

[Einstellungen - MPEG2 benutzerdefiniert]-Dialogfeld

[Bitrate]	Wählen Sie einen Bitratentyp. [CBR] legt die festgelegte Übertragungsrate fest und weist eine feste Bitanzahl während des Kodierungsvorgangs zu. Wählen Sie eine Bitrate aus der [Durchschnitt]-Liste aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben. [VBR] legt eine verstellbare Übertragungsrate fest, die die Anzahl der zugewiesenen Bits entsprechend der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität abwandelt. Im Vergleich mit [CBR] kann das Datenträgervolumen effizienter verwendet werden, und dies ermöglicht eine einheitlichere Gesamtbildqualität. Wählen Sie eine Bitrate aus den [Durchschnitt]- und [Max.]-Listen aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben.
[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus.

[GOP-Struktur]	Für MPEG wird eine bestimmte Anzahl an Bildern als eine Gruppe betrachtet und Bedienvorgänge wie die Komprimierung/Vergrößerung und die Schnittbearbeitung werden auf einer GOP-Basis durchgeführt. GOP beinhaltet „I-Bild“, „P-Bild“ und „B-Bild“. Mit dem I-Bild können Bilder einzeln vervielfältigt werden, das P-Bild nimmt nur die Unterschiede im vorhergehenden Bild auf und reproduziert sie, und das B-Bild vervielfältigt Bilder anhand der Unterschiede in den vorhergehenden und den nachfolgenden Bildern. Wählen Sie die I-, P- und B-Bildmuster von GOP aus der Liste aus. Wählen Sie normalerweise [IBBP]. [I-Frame Only] besteht nur aus I-Bildern. Bearbeitung ist erleichtert, aber die Anzahl der Daten nimmt in der Größe zu.
[Bildanzahl]	Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest.
[Geschlossene GOP]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Information in jeder GOP zu vervollständigen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video mit einer Software, die die GOP-basierende Bearbeitung unterstützt, erneut bearbeitet werden. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei.
[Chroma-Format]	Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.
[Profil/Pegel]	Wählen Sie ein Profil & eine Stufe aus. Wenn [Chroma-Format] bei [4:2:0] und [4:2:2] ist, wird das Profil auf Main Profile beziehungsweise 422Profile festgelegt. Der Level für SD-Bildqualität wird zu Main Level und der Level für HD-Bildqualität wird zu High Level. Das Profil & die Stufe ändern sich entsprechend des in [Chroma-Format] gewählten Formats.
[VBV-Puffergröße]	Wählen Sie die Einstellungsmethode für den oberen Grenzwert des VBV-Puffers. Wenn [Standard] ausgewählt ist, wird der obere Grenzwert des VBV-Puffers mit den aktuellen Einstellungen festgelegt.

[Einstellungen - HD422-kompatibel]-Dialogfeld

[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus.
[Geschlossene GOP]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Information in jeder GOP zu vervollständigen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video mit einer Software, die die GOP-basierende Bearbeitung unterstützt, erneut bearbeitet werden. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei.

[Einstellungen - XDCAM EX-kompatibel]- / [Einstellungen - XDCAM HD-kompatibel]-Dialogfeld

[Bitrate]	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus.
[Geschlossene GOP]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Information in jeder GOP zu vervollständigen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video mit einer Software, die die GOP-basierende Bearbeitung unterstützt, erneut bearbeitet werden. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei.

[Einstellungen - MPEG IMX]-Dialogfeld

[Bitrate]	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
------------------	--

[Ausgabe H/W, Formateinstellungen]-Bildschirm

Im Folgenden werden die Einstellungen erklärt, wenn der IEEE1394-Terminal, der standardmäßig im Computer vorhanden ist, für die Ausgabe verwendet wird.

Weitere Informationen über die Einstellungen bei der Verwendung von Grass Valley-Produkten für die Ausgabe finden Sie im Handbuch des Produkts.

[Benutzeroberfläche]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um die Schnittstelle für die Ausgabe auszuwählen. Wählen Sie beim Verbinden eines DV Geräts, beispielsweise mit dem IEEE1394-Anschluss, der standardmäßig im Computer für die Eingabe vorhanden ist, [Generic OHCI] aus. Wenn die Schnittstelle für die Ausgabe aus der Liste gewählt wird, ändert sich der Inhalt aller Menüpunkte wie [Stream], um mit der gewählten Schnittstelle übereinzustimmen. Wenn die Ausgabeschnittstelle nicht verwendet werden soll oder bei einer Ausgabe an ein HDV-Gerät oder bei der Ausgabe eines Bandes an ein Gerät, das nicht von einem Deck gesteuert wird, wählen Sie [Nicht auswählen] aus.
[Stream]	Wenn [Generic OHCI] bei [Benutzeroberfläche] ausgewählt ist, wird der Stream auf [Output] festgelegt. Sie können Ausgabeeinstellungen durch Klicken auf [Einstellungen] vornehmen. [Einstellungen - DV-Geräte-Einstellungen]-Dialogfeld (Generic OHCI) ► Seite 117
[Videoformat]	Wählen Sie das Videoformat für die Ausgabe aus der Liste aus.
[Audioformat]	Wählen Sie das Audioformat für die Ausgabe abhängig vom Videoformat aus der Liste aus.
[Audioausgabe]	Wählen Sie die Audioausgabeschnittstelle abhängig vom Videoformat aus.
[Stereoskopisch Separate L/R-Clips]	Um das Video der L-Seite (für das linke Auge) und der R-Seite (für das rechte Auge) in dem Projekt zu exportieren, das separat im stereoskopischen Bearbeitungsmodus erstellt wurde, wählen Sie [Ja] aus. Um das Video der L-Seite und der R-Seite als eine einzige Datei zu exportieren, wählen Sie [Nein] aus. Klicken Sie [Einstellungen] auf der rechten Seite von [Stream] und wählen Sie ein stereoskopisches Verarbeitungsformat im [Einstellungen - Stereoskopische Einstellungen]-Dialogfeld.

* Die wählbaren Punkte unterscheiden sich abhängig von der Einstellung.

[Einstellungen - DV-Geräte-Einstellungen]-Dialogfeld (Generic OHCI)

Ausgabevorschau	Zeigt den Farbbalken an. Der Farbbalken wird auch am Ausgabegerät angezeigt, wenn das Ausgabevideoformat korrekt eingestellt wurde.
[DV-Format]	Wählen Sie das Verschlüsselungsformat ([DV]/[DVCAM]) der Hardware DVCODE. [Echtzeit-DV-Ausgabe aktivieren] Wählen Sie, ob eine DV-Verschlüsselungsverarbeitung durchgeführt werden soll. Wenn diese Option markiert ist, führt EDIUS immer die DV-Verschlüsselungsverarbeitung durch. Markieren Sie [DV-Audioausgabe stummschalten], um den Ton während der Verarbeitung stummzuschalten.
[Zeit für SyncRec-Start]	Legen Sie die Anzahl der Bilder für den Beginn der Computerwiedergabe fest.
[Zeit für SyncRec-Ende]	Legen Sie die Anzahl der Bilder für das Anhalten der Aufnahme am Deck fest.
[Aufnahmeposition]	Legen Sie die Anzahl der Schritte für die Position beim Starten der Aufnahme fest.
[Pegel anpassen]	Legen Sie den Einstellungspegel (schwarzer Pegel) fest. 0 IRE wird in Japan und 7,5 IRE in Nordamerika verwendet.
[Bildsuchlauf vorwärts verwenden, wenn vom DV-Gerät unterstützt]	Markieren Sie diesen Punkt, um den Bildsuchlauf vorwärts zu beschleunigen, wenn das Deck über die CueUp-Funktion verfügt.

[Standard]	Setzen Sie die Einstellungen der Punkte, die mit * markiert sind, auf deren Standardwerte zurück.
-------------------	---

[Einstellungen - Stereoskopische Einstellungen]-Dialogfeld (Generic OHCI)

[Stereoskopischer Modus]	Wählen Sie das stereoskopische Verarbeitungsformat, wenn Sie das Video der linken Seite und rechten Seite im Projekt ausgeben, das im stereoskopischen Bearbeitungsmodus erstellt wurde. Wenn [Nur L]/[Nur R] ausgewählt ist, exportieren Sie das Video entweder der L-Seite oder der R-Seite. Wenn [Nebeneinander]/[Oben und unten]/[Linienüberlappung]/[Mischen]/[Anaglyph]/[Differenz]/[Gitter teilen] ausgewählt ist, exportieren Sie das zusammengefasste Video der L-Seite und der R-Seite. Stereoskopische Verarbeitungsart ► Seite 143
[Stereoskopischem Vorschaumodus folgen]	Exportieren Sie das Projekt in demselben Format wie die Vorschaufenster-Anzeige im stereoskopischen Bearbeitungsmodus. Anzeigen des Vorschaufensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus ► Seite 142
[L/R vertauschen]	Aktivieren Sie dieses Element, um Video mit ausgetauschter L-Seite (für das linke Auge) und R-Seite (für das rechte Auge) darzustellen.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen, wenn ein Grass Valley-Produkt für die Eingabe/Ausgabe verwendet wird

Im Folgenden wird erklärt, wie Gerätevoreinstellungen registriert werden, wenn ein Grass Valley-Produkt für die Eingabe/Ausgabe verwendet wird.

Bei dem Beispiel in diesem Abschnitt ist das Grass Valley-Produkt STORM 3G angeschlossen und wird für die SDI-Eingabe/Ausgabe verwendet. Das Bedienverfahren ist im Grunde dasselbe, auch wenn Sie andere Grass Valley-Produkte verwenden.

Da die Detailsinstellungselemente für jedes Produkt unterschiedlich sind, beachten Sie bitte das Benutzerhandbuch des Produktes.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].

Hinweis

- Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die Systemeinstellungen nicht geändert werden.
Eingeschränktes Benutzerprofil ► Seite 110

2 Klicken Sie auf das [Hardware]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Gerätevoreinstellung].

Registrieren von externen Geräten, die mit Gerätevoreinstellungen interagieren ► Seite 112

3 Klicken Sie auf [Neu].

[Voreinstellungsassistent] startet.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich in der [Gerätevoreinstellung]-Liste und klicken Sie auf [Neu].

4 Geben Sie den Namen der Gerätevoreinstellung ein.

5 Klicken Sie auf [Symbol wählen], wählen Sie das Symbolbild aus und klicken Sie auf [OK].

Um ein Bild Ihrer Wahl zu verwenden, klicken Sie auf [...] und wählen Sie eine Datei aus.

6 Klicken Sie auf [Weiter].

7 Klicken Sie auf die Liste in [Benutzeroberfläche] und wählen Sie [STORM 3G].

Der Name des angeschlossenen Produktes wird als Schnittstelle in der Liste bei [Benutzeroberfläche] angezeigt. Wählen Sie die Schnittstelle für die Eingabe aus.

Sie können Eingabeeinstellungen durch Klicken auf [Einstellungen] rechts neben [Stream] vornehmen. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch Ihres Produkts.

8 Klicken Sie auf die Liste bei [Videoformat] und wählen Sie das Videoformat der Quelle aus, die erfasst werden soll.

9 Klicken Sie auf die Liste bei [Codec] und wählen Sie den Codec, der für die Erfassung verwendet werden soll.

Klicken Sie abhängig vom ausgewählten Codec auf [Einstellungen], um die Codec-Einzelheiten einzustellen.

[Einstellungen - Grass Valley HQ]/[Einstellungen - Grass Valley HQ]-Dialogfeld ► Seite 115

[Einstellungen - MPEG2 benutzerdefiniert]-Dialogfeld ► Seite 115

[Einstellungen - HD422-kompatibel]-Dialogfeld ► Seite 116

[Einstellungen - XDCAM EX-kompatibel]- / [Einstellungen - XDCAM HD-kompatibel]-Dialogfeld ► Seite 116

[Einstellungen - MPEG IMX]-Dialogfeld ► Seite 116

10 Stellen Sie falls nötig andere Punkte ein und klicken Sie auf [Weiter].

11 Klicken Sie auf die Liste in [Benutzeroberfläche] und wählen Sie [STORM 3G].

Der Name des angeschlossenen Produktes wird als Schnittstelle in der Liste bei [Benutzeroberfläche] angezeigt.

Wählen Sie eine Schnittstelle für die Ausgabe aus.

Um die Verwendung eines Hardware-Produkts für die Ausgabe zu deaktivieren, wählen Sie [Nicht auswählen] aus und fahren Sie mit Schritt **13** fort.

Sie können Eingabeeinstellungen durch Klicken auf [Einstellungen] rechts neben [Stream] vornehmen. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch Ihres Produkts.

12 Klicken Sie auf die Liste bei [Videoformat] und wählen Sie das Videoformat der Quelle aus, die erfasst werden soll.

13 Stellen Sie falls nötig andere Punkte ein und klicken Sie auf [Weiter].

14 Bestätigen Sie die Details und klicken Sie auf [Fertig].

Das Symbol der neu erstellten Voreinstellung wird in der Gerätevoreinstellungsliste angezeigt.

Ändern der Gerätevoreinstellungen

Ändern Sie die Einstellungen einer registrierten Gerätevoreinstellung.

1 Wählen Sie eine Voreinstellung in der Gerätevoreinstellungsliste aus und klicken Sie auf [Ändern].

[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm ► Seite 113

[Voreinstellungsassistent] startet. Die Bedienvorgänge ab hier sind die gleichen wie bei Schritt **4** bei „Registrieren von Gerätevoreinstellungen“ fortlaufend.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Voreinstellung in der Gerätevoreinstellungsliste und klicken Sie auf [Ändern].

Löschen von Projektvoreinstellungen

Löschen Sie eine registrierte Gerätevoreinstellung.

1 Wählen Sie eine Voreinstellung in der Gerätevoreinstellungsliste aus und klicken Sie auf [Löschen].

[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm ► Seite 113



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Voreinstellung in der Gerätevoreinstellungsliste und klicken Sie auf [Löschen].

2 Klicken Sie auf [Ja].

Vervielfältigen von Gerätevoreinstellungen

Vervielfältigen Sie eine registrierte Gerätevoreinstellung.

1 Wählen Sie eine Voreinstellung in der Gerätevoreinstellungsliste aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, klicken Sie dann auf [Kopieren].

[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm ► Seite 113

Importieren von Gerätevoreinstellungen (Import)

Importieren Sie Gerätevoreinstellungen.

- 1 **Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich in der Gerätevoreinstellungsliste und klicken Sie auf [Importieren].**

[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm ► Seite 113

- 2 **Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf [Öffnen].**

Die importierte Voreinstellung wird in der Gerätevoreinstellungsliste angezeigt.

Exportieren von Gerätevoreinstellungen (Export)

Exportieren Sie Gerätevoreinstellungen.

- 1 **Wählen Sie eine Voreinstellung in der Gerätevoreinstellungsliste aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, klicken Sie dann auf [Exportieren].**

[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm ► Seite 113

- 2 **Wählen Sie einen Speicherort aus und klicken Sie auf [Speichern].**

Zuordnen von Gerätevoreinstellungen zu Eingabevoreinstellungen

Wenn Sie Gerätevoreinstellungen im Voraus als Eingabevoreinstellungen zuordnen, kann eine zugeordnete Gerätevoreinstellung einfach bei der Erfassung aufgerufen werden.

- 1 **Wählen Sie eine Voreinstellung aus und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste in der Gerätevoreinstellungsliste an und klicken Sie auf [Eingangsvoreinstellung zuweisen] → [Eingangsvoreinstellung 1] - [Eingangsvoreinstellung 8].**

[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm ► Seite 113

Die gewählte Gerätevoreinstellung ist einer Eingabevoreinstellung zugeordnet und wird als Eingabevoreinstellung angezeigt, wenn [Erfassung] in der Menüleiste angeklickt wird.

-  • Um die Zuordnung zu einer Eingabevoreinstellung abubrechen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich in der [Gerätevoreinstellung]-Liste und klicken Sie auf den [Zuweisung löschen] → Voreinstellungsnamen.

Punkte über die Eingabe von VARICAM-Geräten

Importieren und bearbeiten Sie eine Videoaufnahme auf VARICAM-Geräten in EDIUS.

Im Folgenden werden die Punkte für die Videoeingabe/-Ausgabe mit VARICAM-Geräten erklärt.

Punkte über die Projekteinstellungen

Wenn [TC-Voreinstellung] in den Projekteinstellungen auf etwas anderes als „00“ eingestellt ist, stimmt die Sequenz einer aktiven Bildinformation möglicherweise nicht mit dem TC bei der Stream-Ausgabe überein.

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39

Wenn die Bildrate der Quelle nicht mit der Bildrate des Projekts übereinstimmt, wird die Tonhöhe geändert, wodurch die Audiogeschwindigkeit so geändert wird, dass sie mit der Wiedergabedauer mithalten kann. Nehmen Sie falls nötig Anpassungen in der Wellenform-Bearbeitungssoftware oder beim Tonhöhenschalter des Audiofilters vor.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen

Bevor Sie VARICAM-Geräte für die Videoeingabe/-Ausgabe verwenden, registrieren Sie VARICAM-Geräte, die über die IEEE1394-Schnittstelle an den Computer angeschlossen sind, im Voraus als Gerätevoreinstellungen.

Um AJ-HD1200A über die IEEE1394-Schnittstelle anzuschließen, muss die Zusatzplatine angeschlossen sein.

Im Folgenden werden die Punkte für die Registrierung von VARICAM-Geräten als Gerätevoreinstellungen erklärt.

Weitere Einzelheiten über das Verfahren zum Registrieren von Gerätevoreinstellungen und andere Informationen finden Sie bei „Registrieren von Gerätevoreinstellungen“.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112

Wenn Sie [Videoformat] bei [Eingang H/W, Formateinstellungen] im Voreinstellungsassistenten einstellen, beziehen Sie sich auf die Erklärung zu jedem der folgenden Formate:

1280×1080 59,94i 1440×1080 50i	Wählen Sie beim Importieren von einem normgerechten DVCPRO HD-Gerät das Format aus, dass mit der entsprechenden Bildfrequenzeinstellung übereinstimmt, die verwendet wurde, als das Video aufgenommen wurde.
960×720 59,94p	Verwenden Sie diese Option, wenn Sie Quellen erfassen, die mit VARICAM aufgenommen wurden, ohne die aktiven Bildinformation zu referenzieren, oder wenn beispielsweise Inhalte erfasst werden, die mit AJ-HDX900 aufgenommen wurden, deren Formatsignale 720/59,94p, 720/29,97p oder 720/23,98p sind.
960×720 Constant Rate Shooting over 60p 960×720 Constant Rate Shooting over 59,94p	Wählen Sie ein Format, das mit der entsprechenden VARICAM-Bildfrequenzeinstellung übereinstimmt, die verwendet wurde, als das Video aufgenommen wurde. Es werden nur Bilder erfasst, die mit der aktiven Bildinformation eingestellt wurden.
960×720 50p	Verwenden Sie dies, wenn Sie beispielsweise den Inhalt erfassen, der mit AJ-HDX900 aufgenommen wurde, dessen Formatsignale 720/50p und 720/25p sind.

Punkte über die Erfassung und Bearbeitung

Im Folgenden werden die Punkte und Vorsichtsmaßnahmen für die Erfassung und Bearbeitung erklärt. Das Erfassungsvorgangsverfahren ist das gleiche wie für andere Geräte, die über die IEEE1394-Schnittstelle angeschlossen sind.

Importieren von Quellen vom DV-Band (Erfassung) ► Seite 153

Videoaufnahme mit VARICAM-Funktionen

Um die Funktionen von VARICAM verwenden zu können, um eine gutaussiehende Zeitlupe und einen Zeitraffer zu erstellen, muss die erforderliche Geschwindigkeit als Folge der Bearbeitung im Voraus vor der Videoaufnahme berechnet werden. Die Wiedergabegeschwindigkeit wird mit der folgenden Formel berechnet:
Wiedergabegeschwindigkeit (%) = Bildrate der Timeline ÷ Bildrate bei der Aufnahme × 100

Was sind Zeitrafferaufnahmen und Zeitlupenaufnahmen?

Zeitrafferaufnahme

Dies bezieht sich auf die Aufnahme mit geringer Geschwindigkeit, wobei Verzerrungseffekte und Blitzlichteffekte und Bühneneffekte wie Schattenstreifeneffekte erlangt werden können.

Zeitlupenaufnahme

Dies bezieht sich auf die Aufnahme mit hoher Geschwindigkeit, wobei Bühneneffekte mit einer hohen Bildqualität, Videos in Zeitlupen mit glatten, sehr dichten Bildern erlangt werden können.

Punkte für die Verwendung von Zeitrafferaufnahmen für Zeitraffer

- Nehmen Sie ein Video auf, bei dem die Aufnahmebildrate niedriger als die Wiedergabebildrate eingestellt ist.

Beispiel:

- Wenn ein Video mit 15p aufgenommen wird, um eine 30p-Timeline zu erstellen, führt dies zu einer Zeitrafferaufnahme mit 2x Geschwindigkeit.
- Wählen Sie ein Erfassungsformat ([960x720 Constant Rate Shooting 59,94p] oder [960x720 Constant Rate Shooting 60p]), das mit der VARICAM-Bildfrequenzeinstellung übereinstimmt, die verwendet wurde, als das Video aufgenommen wurde. Wenn das Video in diesem Modus erfasst wird, werden nur aktive Bilder erfasst und diese werden dann die Datei, die mit der variablen Bildrate bearbeitet werden muss.

Punkte für die Verwendung von Zeitlupenaufnahmen für die Zeitlupe

- Nehmen Sie ein Video auf, bei dem die Aufnahmebildrate höher als die Wiedergabebildrate eingestellt ist.

Beispiel:

Wenn ein Video mit 45p aufgenommen wird, um eine 30p-Timeline zu erstellen, führt dies zu einer Zeitlupenaufnahme mit 2/3x Geschwindigkeit.

- Wählen Sie ein Erfassungsformat ([960x720 Constant Rate Shooting 59,94p] oder [960x720 Constant Rate Shooting 60p]), das mit der VARICAM-Bildfrequenzeinstellung übereinstimmt, die verwendet wurde, als das Video aufgenommen wurde. Wenn das Video in diesem Modus erfasst wird, werden nur aktive Bilder erfasst und diese werden dann die Datei, die mit der variablen Bildrate bearbeitet werden muss.

Wenn die Aufnahme für Zeitlupe/Zeitraffer nicht erforderlich ist

Wählen Sie das Erfassungsformat 60p (59,94p).

Wenn ein Video in diesem Modus erfasst wird, wird die Wiedergabe an die Echtzeit bei der Aufnahme angepasst. Da die ursprüngliche Geschwindigkeitseinstellung ebenfalls bei der Wiedergabe widerspiegelt wird, werden sowohl Zeitlupe als auch Zeitraffer unterstützt. Dies ist jedoch keine Methode, um die Originalleistung von VARICAM wirksam zu nutzen.



Hinweis

- Um die Eingabe/Ausgabe gemäß der IEEE1394-Schnittstelle durchzuführen, ändern Sie die Bildfrequenzeinstellung auf dem Deck auf 59,94 Hz bei der Bearbeitung, auch wenn die Quelle mit einer Bildfrequenz von 60,00 Hz aufgenommen wurde.
- Die folgenden Funktionen funktionieren nicht ordnungsgemäß bei Dateien, die im [960x720 Constant Rate Shooting 59,94p]- oder [960x720 Constant Rate Shooting 60p]-Format erfasst wurden:

- Match-Frame-Sprung
- EDL Import/Export
- Wiederherstellen von Offline-Clips

Darüber hinaus funktioniert die EDL-Import-/Exportfunktion nicht ordnungsgemäß, wenn die folgenden Formate in den Projekteinstellungen oder bei [Ausgabe H/W, Formateinstellungen] in den Geräteeinstellungen ausgewählt werden:

- 960x720 59,94p
- 960x720 23,98p über 59,94p
- 960x720 29,97p über 59,94p
- 960x720 24p über 60p
- 960x720 25p über 60p
- 960x720 50p über 60p
- 960x720 50p
- 960x720 25p über 50p

- Das Video wird während der Bearbeitung nicht ausgegeben.

Weitere Informationen finden Sie im Handbuch von VARICAM und auf der Panasonic-Homepage.

Einstellen von externen Geräten, die für die Vorschau verwendet werden

Wenn Sie beispielsweise die Bearbeitung durchführen, während Sie die Anzeige auf einem externen Monitor überprüfen, der an Ihrem Computer angeschlossen ist, können der während der Bearbeitung verwendete Monitor oder externe Geräte wie Produkte von Grass Valley als Vorschaugeräte verwaltet werden und die Einzelheiten dieser Vorschaugeräte können eingestellt werden.

Einstellen der Vorschaugeräte

Bevor Sie Vorschaugeräte einstellen, schließen Sie das externe Gerät (z. B. Monitor) an, das für die Vorschau zum Computer verwendet wird und schalten Sie es ein.

Weitere Informationen über die Einstellungen bei der Verwendung eines Grass Valley-Produktes als Vorschaugerät finden Sie im Handbuch des Produkts.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Systemeinstellungen].



Hinweis

- Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die Systemeinstellungen nicht geändert werden.

Eingeschränktes Benutzerprofil ► Seite 110

- 2 Klicken Sie auf das [Hardware]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Vorschaugerät].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

Vorschaugeräteliste	Zeigt eine Liste der Vorschaugeräte an. Klicken Sie auf das zu verwendende Vorschaugerät und vor dem Gerätenamen wird ein Häkchen gesetzt. Wählen Sie für den Anschluss eines DV-Geräts, beispielsweise zum IEEE1394-Anschluss, der standardmäßig am Computer für die Videoausgabe während der Bearbeitung vorhanden ist, [Generic OHCI - Output] aus. Durch Anklicken von [Einstellungen], können Sie die Einzelheiten jedes Geräts einstellen. Weitere Informationen über die Einstellungen bei der Verwendung eines Grass Valley-Produkts finden Sie im Handbuch des Produkts. [Einstellungen - Wiedergabeeinstellung]-Dialogfeld (Generic OHCI) ► Seite 123 [Einstellungen - Stereoskopische Einstellungen]-Dialogfeld (Generic OHCI) ► Seite 124
[Pulldown-Format verwenden, wenn verfügbar]	Markieren Sie für EDIUS Elite oder EDIUS Pro diesen Punkt, um dem Pull-down-Vorgang (2-3-2-3) unabhängig von der [Pulldown-Typ]-Einstellung in den aktuellen Projekteinstellungen Vorrang zu geben. Markieren Sie diesen Punkt, wenn Sie einen Monitor verwenden, der die progressiven Bilder nicht unterstützt. Markieren Sie für EDIUS Neo diese Option, um dem Export durch Pulldown Vorrang zu geben, wenn Pulldown bei häufig verwendeten Formaten (59,94i/50i/59,94p/50p) möglich ist. Markieren Sie diesen Punkt, wenn Sie einen Monitor verwenden, der keine Anzeige im Format 23,98p/29,97p oder 25p unterstützt.
[Warnmeldung anzeigen, wenn das ausgewählte Gerät das aktuelle Format nicht unterstützt]	Wenn ein Vorschaugerät nicht mit dem Videoformat in den aktuellen Projekteinstellungen kompatibel ist, wird eine Alarmmeldung angezeigt. Wenn dieses Element nicht markiert ist, wird keine Alarmmeldung angezeigt.



Hinweis

- Wenn ein Vorschaugerät nicht mit dem Videoformat in den aktuellen Projekteinstellungen kompatibel ist, wird eine Alarmmeldung angezeigt und die detaillierten Einstellungen können nicht geändert werden. Setzen Sie die Projekteinstellungen zurück, so dass sie mit dem Vorschaugerät übereinstimmen.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.



Hinweis

- Audio wird von links ausgegeben, beginnend von der kleinsten Monitornummer. Wenn die Anzahl der Ausgabekanäle die Anzahl der Kanäle überschreitet, die vom Monitor empfangen werden können, wird das Audio der Kanäle, die diesen Grenzwert überschreiten, nicht ausgegeben.

[Einstellungen - Wiedergabeeinstellung]-Dialogfeld (Generic OHCI)

Ausgabevorschau	Zeigt den Farbbalken an. Der Farbbalken wird auf die gleiche Art wie die Vorschaugerätemonitore angezeigt.
[DV-Format]	Wählen Sie das Verschlüsselungsformat ([DV]/[DVCAM]) der Hardware DVCODE. [Echtzeit-DV-Ausgabe aktivieren] Wählen Sie, ob eine DV-Verschlüsselungsverarbeitung durchgeführt werden soll. Wenn diese Option markiert ist, führt EDIUS immer die DV-Verschlüsselungsverarbeitung durch. Markieren Sie [DV-Audioausgabe stummschalten], um den Ton während der Verarbeitung stummzuschalten.
[Pegel anpassen]	Legen Sie den Einstellungspegel (schwarzer Pegel) fest. 0 IRE wird in Japan und 7,5 IRE in Nordamerika verwendet.
[Standard]	Setzen Sie die Einstellungen der Punkte, die mit * markiert sind, auf deren Standardwerte zurück.

[Einstellungen - Stereoskopische Einstellungen]-Dialogfeld (Generic OHCI)

[Stereoskopischer Modus]	Um das stereoskopische Video auf den Bildschirm des Vorschaugerätes zu exportieren, wählen Sie den stereoskopischen Verarbeitungstyp aus der Liste. Wenn [Nur L]/[Nur R] ausgewählt ist, exportieren Sie das Video entweder der L-Seite oder der R-Seite. Wenn [Nebeneinander]/[Oben und unten]/[Linienüberlappung]/[Mischen]/[Anaglyph]/[Differenz]/[Gitter teilen] ausgewählt ist, exportieren Sie das zusammengefasste Video der L-Seite und der R-Seite. Stereoskopische Verarbeitungsart ► Seite 143
[Stereoskopischem Vorschaumodus folgen]	Exportieren Sie das Projekt in demselben Format wie die Vorschaufenster-Anzeige im stereoskopischen Bearbeitungsmodus. Anzeigen des Vorschaufensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus ► Seite 142
[L/R vertauschen]	Aktivieren Sie dieses Element, um Video mit ausgetauschter L-Seite (für das linke Auge) und R-Seite (für das rechte Auge) darzustellen.

Kundenspezifische Platzierung

Ändern der Bildschirm-Layouts

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man Betriebsbildschirm-Layouts registriert, nachdem sie entsprechend Ihrer Präferenzen oder Größe angeordnet wurden, und wie man jede der Paletten mit dem Bin-Fenster oder dem Quell-Browserfenster kombiniert.

Registrieren von Layouts

Registrieren Sie Betriebsbildschirm-Layouts, nachdem sie entsprechend Ihrer Präferenz oder Größe angeordnet wurden.

Bevor Sie den Vorgang starten, platzieren Sie das Fenster oder die Palette im Layout, das Sie registrieren möchten.

1 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Fensterlayout] → [Aktuelles Layout speichern] → [Neu].

2 Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf [OK].



- Es können 10 Layouts gespeichert werden. Wenn bereits 10 Layouts registriert sind und Sie ein neues Layout registrieren möchten, wählen Sie das zu überschreibende Layout unter den in Schritt 2 registrierten Layouts aus.

Umbenennen von Layouts

Sie können registrierte Layouts umbenennen.

1 Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf das [Fensterlayout] → [Layout-Namen ändern] → Layout, um den Namen zu ändern.

2 Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf [OK].

Anwenden von Layouts

Verwenden Sie ein registriertes Layout, um das Layout nach Ihren Wünschen zu ändern.

1 Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf das [Fensterlayout] → [Layout anwenden] → Layout, um es zu anzuwenden.



- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf [Fensterlayout] → [Normal], um das Standard-Layout wiederherzustellen.
- Rückkehr zum Standard-Layout: **[Shift] + [Alt] + [L]**

Löschen von Layouts

Löschen Sie die registrierten Layouts.

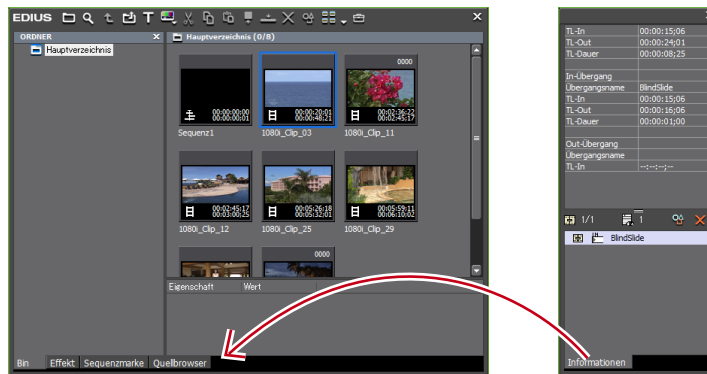
1 Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf das [Fensterlayout] → [Layout löschen] → Layout, das gelöscht werden soll.

2 Klicken Sie auf [Ja].

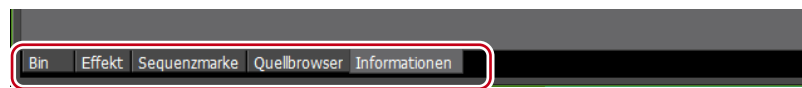
Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette

Kombinieren Sie das Bin-Fenster, Quell-Browserfenster und die Paletten [Effekt], [Marke] und [Informationen] nach Belieben, um den Anzeigebereich auf dem Bildschirm effektiver zu nutzen.

1 Ziehen Sie die Paletten-Registerkarte zur Registerkarte des Bin-Fensters oder Quell-Browserfensters.



Die Palette wird mit dem Bin-Fenster oder Quell-Browserfenster kombiniert und die Registerkarte wird hinzugefügt. Klicken Sie auf eine Registerkarte, um das Anzeigefenster zu wechseln.



- Sie können das Bin-Fenster oder Quell-Browserfenster frei mit allen anderen Paletten kombinieren. Sie können beispielsweise 3 Paletten zu 1 Palette kombinieren oder das Bin-Fenster oder Quell-Browserfenster kann mit 3 Paletten zu einem Fenster kombiniert werden.

[Marke]-Palette ▶ Seite 32

[Effekt]-Palette ▶ Seite 32

[Informationen]-Palette ▶ Seite 32

- Ziehen Sie die Registerkarte außerhalb des Bildes, um die Kombination abzubrechen.

Kundenspezifische Anpassung des Bildschirms

Ändern der Anzeige der Bedienschnittflächen

Sie können Bedienschnittflächen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, hinzufügen, löschen oder deren Platzierungsreihenfolge ändern.

Bedienschnittflächen-Einstellungen

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

2 Klicken Sie auf das [Benutzeroberfläche]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Taste].

Der Bildschirm [Taste] wird angezeigt.

[Taste]-Bildschirm ► Seite 128

3 Wählen Sie den Bereich aus der Liste aus, der kundenspezifisch angepasst werden soll.

4 Wählen Sie aus der [Aktuelle Tasten]-Liste die Schnittfläche, die sich eine Position unterhalb der Einfügeposition befindet.

5 Wählen Sie die Schnittfläche aus der [Verfügbare Tasten]-Liste aus, die hinzugefügt werden soll, und klicken Sie auf [>>].

Die ausgewählte Schnittfläche wird der [Aktuelle Tasten]-Liste hinzugefügt. Wenn [Abstand] hinzugefügt wurde, wird zwischen den zwei Schnittflächen eine Leerstelle eingefügt.

Wählen Sie zum Löschen einer Schnittfläche die entsprechende Schnittfläche aus der [Aktuelle Tasten]-Liste aus und klicken Sie auf [<<]. Wenn [Abstand] gelöscht wurde, wird die Leerstelle zwischen den zwei Schnittflächen gelöscht.

Wählen Sie zur Änderung der Position einer Schnittfläche die Schnittfläche, die verschoben werden soll, aus der [Aktuelle Tasten]-Liste aus und klicken Sie auf [Nach oben] oder [Nach unten]. Mit jedem Klick auf diese Schnittflächen wird die ausgewählte Schnittfläche um eine Stelle nach oben oder unten verschoben.

6 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.



Alternative

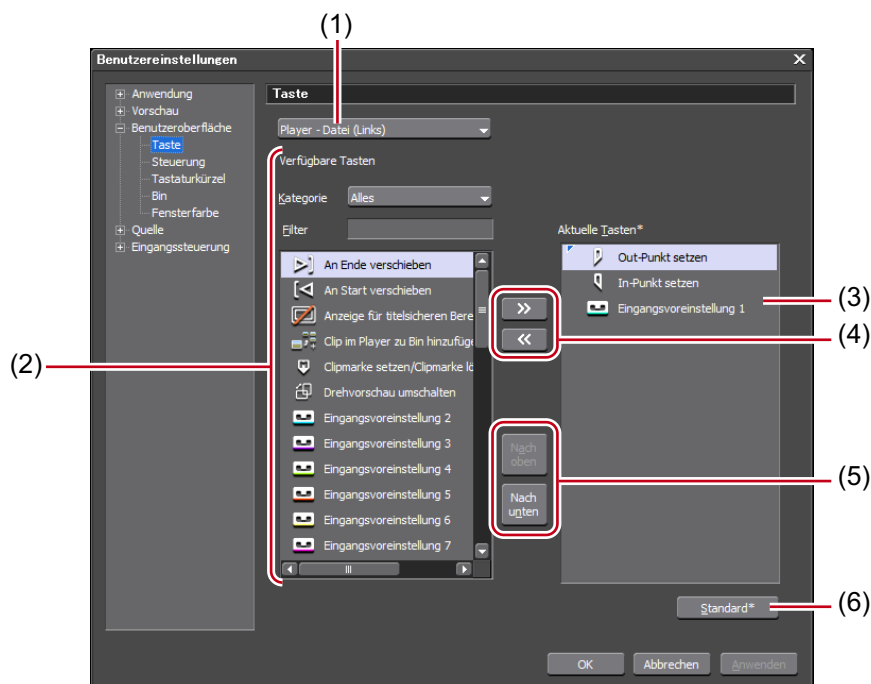
- Wählen Sie zum Hinzufügen einer Schnittfläche die Schnittfläche aus, die sich eine Stelle unterhalb der Einfügeposition in der [Aktuelle Tasten]-Liste befindet, und doppelklicken Sie auf die Schnittfläche, um sie aus der [Verfügbare Tasten]-Liste hinzuzufügen.
- Fügen Sie eine Schnittfläche mit dem Drag- und Drop-Verfahren aus der [Verfügbare Tasten]-Liste zur [Aktuelle Tasten]-Liste hinzu.
- Doppelklicken Sie zum Löschen einer Schnittfläche auf die entsprechende Schnittfläche aus der [Aktuelle Tasten]-Liste.
- Ziehen Sie zum Löschen einer Schnittfläche die Schnittfläche mit dem Drag- und Drop-Verfahren aus der [Aktuelle Tasten]-Liste zur [Verfügbare Tasten]-Liste.
- Um die Position einer Schnittfläche zu ändern, ziehen Sie die Schnittfläche mit dem Drag und Drop-Verfahren in die [Aktuelle Tasten]-Liste.



Hinweis

- Werden zu viele Schnittflächen zur Mitte des Players und Rekorders hinzugefügt, werden nur die Schnittflächen vom Anfang der Liste angezeigt, die in diesem Bereich angezeigt werden können.

[Taste]-Bildschirm



(1)	Bereich	 A: [Player - Datei (Links)] B: [Player - Datei (Mitte - Links)] C: [Player - Datei (Mitte - Rechts)] D: [Player - Datei (Rechts)] - Während der Dateivorgänge können die Bereichseinstellungen mit [Player - Datei (Bereich)] angepasst werden, und während der Deckvorgänge können die Bereichseinstellungen jeweils mit [Player - Gerät (Bereich)] angepasst werden. - Die Bereiche A bis D sind für den Rekorder ebenfalls die gleichen. [Bin]: Bin-Fenster-Bedienschaltflächen [Timeline]: Timeline-Fenster-Bedienschaltflächen [Effekt]: [Effekt] Paletten-Bedienschaltflächen [Quellbrowser]: Quell-Browserfenster-Bedienschaltflächen [Modusleiste]: Modus-Leisten-Bedienschaltflächen
(2)	[Verfügbare Tasten]	[Kategorie] Wählen Sie eine Kategorie aus, um [Verfügbare Tasten] einzugrenzen. [Filter] Geben Sie ein Schlüsselwort ein, um [Verfügbare Tasten] einzugrenzen.
(3)	[Aktuelle Tasten]	Zeigt die Schaltflächen, die angezeigt werden sollen.
(4)	[>>]/[<<]	Fügen Sie Schaltflächen hinzu oder löschen Sie sie, die angezeigt werden sollen.
(5)	[Nach oben]/[Nach unten]	Ändern Sie die Position der Schaltflächen.
(6)	[Standard]	Setzen Sie die Einstellungen auf ihre Standardwerte zurück.

Zum Hinzufügen verfügbare Schaltflächen und Funktionen

Sie können die Betriebsleistung verbessern, indem Sie Bedienschaltflächen hinzufügen und anzeigen, die standardmäßig nicht angezeigt werden.

Player (Dateimodus) / Player (Deckmodus)

Schaltfläche	Funktion
	[In/Out-Punkt (Player) löschen]
	[In-Punkt setzen]
	[Out-Punkt setzen]
	[Auswerfen] ^{*1}
	[Audioerfassung] ^{*1}
	[Erfassung] ^{*1}
	[Gruppenmodus festlegen] ^{*2}
	[Clipmarke setzen/Clipmarke löschen (Umschalten)] ^{*2}
	[StandBy aus] ^{*1}
	[Subclip zu Bin hinzufügen]
	[Status umschalten]
	[Anzeige für titelsicheren Bereich umschalten]
	[Zebra-Anzeige Ein/Aus umschalten]
	[In Timeline überschreiben]
	[In Timeline einfügen]
	[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen] ^{*1}
	[Videoerfassung] ^{*1}
	[Preroll-Bearbeitung (Vorschau)] ^{*2}
	[Preroll-Bearbeitung (Aufnahme)] ^{*2}

Schaltfläche	Funktion
	[Vollbildvorschau (Alle Monitore)]
	[Vollbildvorschau (Monitor 1)] - [Vollbildvorschau (Monitor 8)]
	[Drehvorschau umschalten]
	[Clip im Player zu Bin hinzufügen] ^{*2}
	[Match-Frame (Player zu Rekorder)]
	[Endloswiedergabe] ^{*2}
	[Bandnr.-Einstellungen] ^{*1}
	[Pause] ^{*1}
	[Stopp]
	[An Start verschieben] ^{*2}
	[Eingangsvoreinstellung 1] - [Eingangsvoreinstellung 8]
	[Wiedergabe]
	[1 Bild zurück]
	[Überprüfen]
	[Schnellvorlauf]
	[An Ende verschieben] ^{*2}
	[Nächstes Bild]
	[Vor (10 Bilder)] ^{*2}
	[Zurück (10 Bilder)] ^{*2}

*1 Nur für den Player verfügbare Schaltflächen (Gerätemodus)

*2 Nur für den Player verfügbare Schaltflächen (Dateimodus)

Rekorder

Schaltfläche	Funktion
	[In/Out-Punkt (Rekorder) löschen]
	[In/Out-Punkt auf fokussierten Bereich einstellen]
	[Videorekorder-Emulation] ^{*1}
	[Videorekorder-Emulation (Alles rendern)] ^{*1}
	[Videorekorder-Emulation (Geladenen Bereich rendern)] ^{*1}
	[Videorekorder-Emulation (Überladungsbereich rendern)] ^{*1}
	[In-Punkt setzen]
	[Out-Punkt setzen]
	[Exportieren]
	[Gruppenmodus festlegen] ^{*2}
	[Status umschalten]
	[Anzeige für titelsicheren Bereich umschalten]
	[Zebra-Anzeige Ein/Aus umschalten]
	[Vollbildvorschau (Alle Monitore)]
	[Vollbildvorschau (Monitor 1)] - [Vollbildvorschau (Monitor 8)]
	[Drehvorschau umschalten]
	[Match-Frame (Rekorder zu Player)]
	[Endloswiedergabe]
	[Stopp]

Schaltfläche	Funktion
	[An Start verschieben]
	[Wiedergabe]
	[1 Bild zurück]
	[Vorheriger Bearbeitungspunkt]
	[Überprüfen]
	[Schnellvorlauf]
	[An Ende verschieben]
	[Nächstes Bild]
	[Nächster Bearbeitungspunkt]
	[Aktuellen Bereich wiedergeben]
	[Vor (10 Bilder)]
	[Zurück (10 Bilder)]
	[Ausgewählte Clips prüfen]

*1 Nur verfügbar, wenn Sie VTR Emulation Option haben. Weitere Einzelheiten finden Sie unter VTR Emulation Option User Guide.

Bin

Schaltfläche	Funktion
	[Ordner]
	[Suchen]
	[Auf]
	[Clip hinzufügen]

Schaltfläche	Funktion
	[Titel hinzufügen]
	[Neuer Clip]
	[Ausschneiden]
	[Kopieren]
	[Einfügen]
	[K2 Asset registrieren]
	[Im Player anzeigen]
	[Zur Timeline hinzufügen]
	[Löschen]
	[Eigenschaft]
	[Ansicht]
	[Tool]
	[Normalisieren (Ausgewählte Clips)]
	[Audio-Offset]

Timeline

Schaltfläche	Funktion
	[Kopieren (Zwischen In/Out) - Alle Spuren]
	[Kopieren (Zwischen In/Out) - Ausgewählte Spuren]
	[Ripple Cut (Zwischen In/Out) - Alle Spuren]
	[Ripple Cut (Zwischen In/Out) - Ausgewählte Spuren]

Schaltfläche	Funktion
	[Löschen (Ripple-Modus, zwischen In/Out)]
	[In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)]
	[Ausschneiden (Zwischen In/Out) - Alle Spuren]
	[Ausschneiden (Zwischen In/Out) - Alle Spuren (Folgemodus)]
	[Ausschneiden (Zwischen In/Out) - Ausgewählte Spuren]
	[Ausschneiden (Zwischen In/Out) - Ausgewählte Spuren (Folgemodus)]
	[Löschen (Zwischen In/Out)]
	[Löschen (Zwischen In/Out) - Folgemodus]
	[V-Mute]
	[Wiederherstellen]
	[Magnetfunktion]
	[Audio-Offset]
	[Audioclips löschen (Ripple-Modus)]
	[Audioclips löschen]
	[Audio des ausgewählten Clips löschen (Folgemodus)]
	[Audiokanal-Mapping]
	[Audio-Mixer-Anzeige umschalten]
	[Schnittpunkt hinzufügen (Ausgewählte Spuren)]
	[Clip ersetzen (Alle)]
	[Gruppe/Verknüpfen-Modus einrichten]

Schaltfläche	Funktion
	[Kopieren]
	[Miniaturansicht anzeigen]
	[Neue Sequenz erstellen] (Für EDIUS Express ist der Elementname [Neues Projekt].)
	[Sequenzmarke setzen/Sequenzmarke löschen (Umschalten)]
	[Audio-Quellkanal-Modus (Stereo/Mono)]
	[Quellkanal zurücksetzen]
	[Quellbrowseranzeige umschalten]
	[Titel erstellen]
	[Spur-Patch verschieben (Nach oben)]
	[Spur-Patch verschieben (Nach unten)]
	[Cliquenlänge bei Übergang/Überblendung erweitern umschalten]
	[Zur Seite verschieben (+10 Bilder)]
	[Zur Seite verschieben (+1 Bild)]
	[Zur Seite verschieben (-10 Bilder)]
	[Zur Seite verschieben (-1 Bild)]
	[Normalisieren (Ausgewählte Clips)]
	[Normalisieren (Ausgewählte Spuren)]
	[Palettenanzeige umschalten]
	[Videoclips löschen (Ripple-Modus)]
	[Videoclips löschen]

Schaltfläche	Funktion
	[Video des ausgewählten Clips löschen (Folgemodus)]
	[Bin-Fenster-Anzeige umschalten]
	[Einblenden]
	[Ausblenden]
	[Bild einfrieren]
	[Proxy-Modus]
	[Projekt speichern]
	[Projekt öffnen]
	[Vektorskop/Wellenform-Anzeige umschalten]
	[Voice-Over-Anzeige umschalten]
	[Match-Frame (Rekorder zu Quelle)]
	[Multikamera]
	[Lautstärkemessung]
	[Ripple-Trimmen (In-Punkt)]
	[Ripple-Trimmen (Out-Punkt)]
	[Ripple-Modus festlegen]
	[Löschen (Ripple-Modus)]
	[Rückgängig]
	[Ausschneiden (Folgemodus)]
	[Löschen]

Schaltfläche	Funktion
	[Löschen (Folgemodus)]
	[Einfügen/Überschreiben-Modus umschalten]
	[Standardübergang festlegen]
	[Standbild erstellen]
	[Rubberband-Punkte in aktueller Position hinzufügen/löschen]
	[Am aktuellen Ort einfügen]
	[Teilweiser Download (Gesamte Sequenz)]
	[Teilweiser Download (Gesamte Sequenz und Bin)]
	[Teilweiser Download (Aktuelle Sequenz)]
	[Teilweiser Download (Teilweise heruntergeladenen Clip durch Original-Clip ersetzen)]

Effekt

Schaltfläche	Funktion
	[Effektansicht ausblenden]
	[Einen Ordner nach oben]
	[Ordnerverknüpfung]
	[Zur Timeline hinzufügen]
	[Löschen]
	[Eigenschaft]
	[Ansicht]
	[Sperren]

Quellbrowser

Schaltfläche	Funktion
	[Ordner]
	[Auf]
	[Ansicht]
	[Hintergrundjob]

Modus-Leiste

Schaltfläche	Funktion
	[Magnetfunktion]
	[Gruppe/Verknüpfen-Modus einrichten]
	[Miniaturansicht anzeigen]
	[Audio-Quellkanal-Modus (Stereo/Mono)]
	[Proxy-Modus]
	[Ripple-Modus festlegen]
	[Einfügen/Überschreiben-Modus umschalten]

Ändern der Anzeige des Vorschaufensters

Im Folgenden wird erklärt, wie man die Anzeige des Vorschaufensters ändert.

Wechseln zwischen Einzelmodus/dualem Modus

Sie können das Vorschaufenster zwischen dem Einzelmodus oder dem dualen Modus wechseln.

1 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Einfacher Modus] oder [Dualer Modus].
Die Anzeige des Vorschaufensters wechselt zwischen Einzelmodus oder dualen Modus.

Vorschaufenster ► Seite 25



- Klicken Sie auf [Zu Player wechseln] oder [Zu Rekorder wechseln], um zwischen dem Player und Rekorder im Einzelmodus zu wechseln.



- Sie können mit den folgenden Tastenkombinationen zwischen dem Player und Rekorder wechseln:
 - Umschalten auf den Player: **[Strg] + [Alt] + [P]**
 - Umschalten auf den Rekorder: **[Strg] + [Alt] + [R]**
 - Umschalten auf den Player/Rekorder: **[Tab]**

Vollbildansicht des Vorschaufensters

Das im Vorschaufenster angezeigte Video kann in der Vollbildansicht angezeigt werden.

Legen Sie im Voraus fest, welches Video, wie z.B. ein Player- oder Rekorder-Video oder ein Video aus einer ausgewählten Kamera im Multikamera-Modus, in der Vollbildansicht auf jedem Monitor, der an Ihrem Computer angeschlossen ist, angezeigt werden soll.

[Vollbildvorschau] ► Seite 98



Hinweis

- Das Auftreten eines Kammeffektes (vertikale kammartige Streifen) ist normal, wenn Zeilensprungbilder in der Vollbildansicht vorab angeschaut werden.
Bei der Vorschau auf einem Computer kann nicht die gleiche Qualität wie bei der Hardware-Vorschau garantiert werden. Da es zwischen der Aktualisierungsrate auf einem Computermonitor und der internen Bildaktualisierungsrate von EDIUS Unterschiede gibt, wird das gleiche Halbbild möglicherweise mehrmals im Vorschaufenster angezeigt und die Halbbilder, die angezeigt werden sollten, werden möglicherweise nicht angezeigt. Außerdem kann dieses Phänomen manchmal bei einer ungleichförmigen Anzeigefrequenz abhängig von der CPU- oder GPU-Leistung auftreten.

1 Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf die [Vollbildvorschau] → Monitornummer.

Wenn [Alles] angeklickt wird, können alle Monitore, die bei [Vorschau] [Benutzereinstellungen] → unter [Vollbildvorschau] auf die Vollbildansicht eingestellt wurden, in der Vollbildansicht angezeigt werden.

[Vollbildvorschau] ► Seite 98



Alternative

- Doppelklicken Sie auf das Vorschaufenster.



- Führen Sie Folgendes durch, um die Vollbildansicht zu beenden:
 - Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf die [Vollbildvorschau] → Monitornummer.
 - Doppelklicken Sie auf den Monitor, um die Vollbildansicht einzustellen.

Rotationsanzeige des Vorschaufensters

Das Vorschaufenster kann um 90 Grad gedreht angezeigt werden.

1 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Vorschau drehen] → [Rechts 90 Grad] oder [Links 90 Grad].

Wenn [Alles] angeklickt wird, können alle Monitore, die bei [Vorschau] [Benutzereinstellungen] → unter [Vollbildvorschau] auf die Vollbildansicht eingestellt wurden, in der Vollbildansicht angezeigt werden.



- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf [Vorschau drehen] → [Standard], um das Fenster in den ursprünglichen Zustand zurückzusetzen.
- Die Drehung der Vorschau kann auf jede einzelne Sequenz eingestellt werden. Um den gedrehten Zustand der Vorschau beizubehalten, wenn das Projekt beim nächsten Mal geöffnet wird, stellen Sie die Drehung des Vorschaufensters wie gewünscht auf jede Sequenz ein und speichern Sie anschließend das Projekt.
- Wenn ein neues Projekt oder Sequenz erstellt wird, ist die Ausrichtung des Vorschaufensters der neue Standard (d.h. Drehung aus).

Ein-/Ausblenden des Vorschaufensters

Schalten Sie die Anzeigen/Einblenden-Einstellung für den sicheren Bereich, die Mitte und die Zebra-Vorschau um. Sie können die Informationsanzeigeeinstellungen aus [Vorschau] in [Benutzereinstellungen] → [Overlay] ändern.

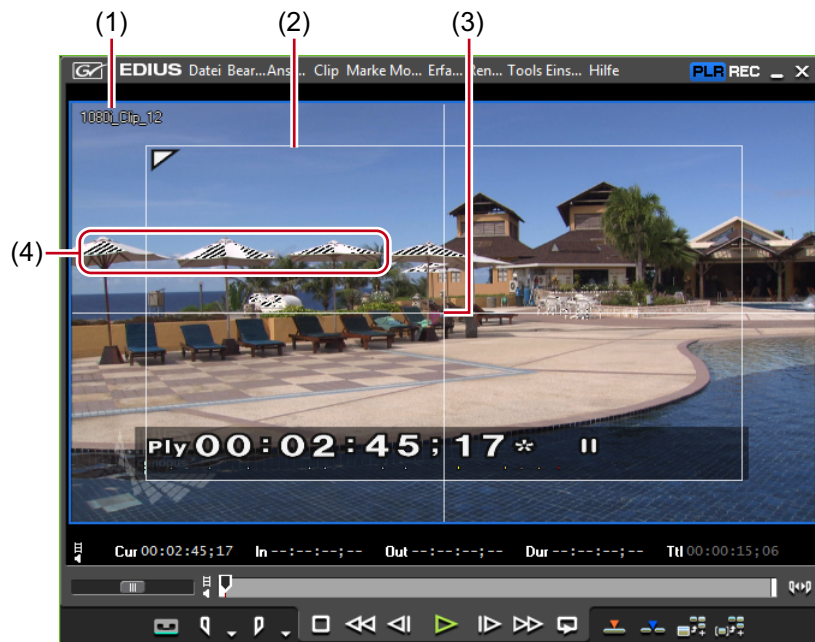
[Overlay] ► Seite 100

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf den [Overlay] → Punkt, der angezeigt werden soll.

Die ausgewählten Informationen werden im Vorschaufenster angezeigt.

Beispiel:

Player



(1) Clip-/Gerätename (Erfassung)/Bandname (Erfassung)

(2) Sicherer Bereich

(3) Mitte

(4) Zebra-Vorschau

Alternative

- Ein-/Ausblenden des Schutzbereichs: **[Strg] + [H]**
- Anzeigen/Ausblenden der Mitte: **[Shift] + [H]**



- Wird [Marke] als Anzeigepunkt ausgewählt, wird der Clipmarken-Kommentar nur im Player angezeigt, wenn der Schieberegler direkt über der Clipmarke ist. Außerdem wird die Sequenzmarkenliste am Rekorder nur angezeigt, wenn der Timeline-Cursor direkt über der Sequenzmarke ist. Beachten Sie jedoch, dass diese während der Wiedergabe nicht angezeigt werden.

Ein-/Ausblenden des Statusbereichs

Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung des Statusbereichs.

Sie können die Einstellungen der Elemente, die im Statusbereich angezeigt werden, von [Vorschau] in [Benutzereinstellungen] → [Bildschirmanzeige] ändern.

[Bildschirmanzeige] ► Seite 99

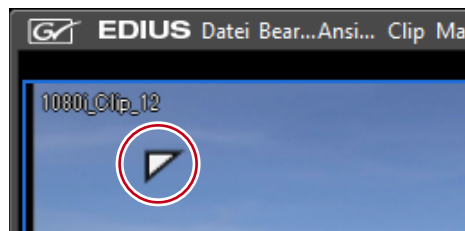
- 1 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bildschirmanzeige] → [Status].

Wählen Sie, ob die Anzeige auf dem Computerbildschirm auch auf dem externen Monitor erfolgen soll. Klicken Sie auf [PC-Monitor/Externe Ausgabe] oder [PC-Monitor].

Beispiel:
Player



- Wenn die Statusleiste angezeigt wird, wird ein weißes Dreieck oben links oder unten rechts in der Ecke des sicheren Bereichs angezeigt, um das Start- oder Endbild zu kennzeichnen.



 Alternative

- Ein-/Ausblenden des Statusbereichs: **[Strg] + [G]**

Steuerbereichseinstellungen

Sie können den Anzeigepunkt oder die Größe von Timecode/Shuttle/Schieberegler/Schaltflächen festlegen.



- (1) Shuttle
- (2) Timecode
- (3) Schieberegler
- (4) Schaltfläche

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].**
Das [Benutzereinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.
- 2 Klicken Sie auf das [Benutzeroberfläche]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Steuerung].**
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Timecode anzeigen]	Markieren Sie die Timecode-Punkte, die im Vorschaufenster angezeigt werden sollen, und legen Sie deren Größe fest.
[Shuttle/Regler]	Legen Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellungen für den Pendel- und Schieberegler im Vorschaufenster fest.
[Taste]	Legen Sie die Einblenden/Ausblenden-Einstellung und die Größe der Bedienschnittflächen im Vorschaufenster fest.

- 4 Klicken Sie auf [OK].**
Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

Wechsel der Bildschirmanzeige beim Anhalten der Wiedergabe

Sie können beim Anhalten der Wiedergabe die Anzeige des Vorschaufensters zu jedem Halbbild wechseln.

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf die Anzeigemethode [Halbbild anhalten] →.**

Ein-/Ausblenden des Alphakanals

Stellen Sie das Video mit dem Alphakanal auf Graustufen und Darstellung im Vorschaufenster.

- 1 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Alpha-Kanal anzeigen].**

Anzeigen des Vorschaufensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus

Sie können die Vorschaufenster-Anzeige im stereoskopischen Bearbeitungsmodus umschalten.

1 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Stereoskopischer Modus] → die Anzeigemethode.

Stereoskopische Verarbeitungsart ► Seite 143

Stereoskopische Verarbeitungsart

Die folgenden Arten der stereoskopischen Verarbeitung, die stereoskopische Videos in einem Einzelbild anzeigen, stehen zur Verfügung.

[Nur L]	Zeigen Sie nur das L-Seiten-Video (für das linke Auge) an.
[Nur R]	Zeigen Sie nur das R-Seiten-Video (für das rechte Auge) an.
[Differenz]	Zeigt die Farbe an, die in den Differenzwert zwischen dem L-Seiten- und dem R-Seiten-Video konvertiert wurde.
[Mischen]	Anzeige des Videos mit gemischter L-Seite und R-Seite im Verhältnis 1:1.
[Oben und unten]	Anzeige des L-Seiten-Videos auf der oberen Hälfte des Bildes und des R-Seiten-Videos auf der unteren Hälfte des Bildes.
[Anaglyph]	Anzeige des L-Seiten-Videos in Rot und des R-Seiten-Videos in Blau.
[Linienüberlappung]	Anzeige des L-Seiten-Videos auf der oberen Linie der Abtastzeile und des R-Seiten-Videos auf der unteren Linie der Abtastzeile. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie ein Video auf dem 3D-Bildschirm mit dem Polarisationsystem anzeigen.
[Nebeneinander]	Anzeige des L-Seiten-Videos auf der linken Hälfte des Bildes und des R-Seiten-Videos auf der rechten Hälfte des Bildes.
[Dualer Stream L/R]	Anzeige des stereoskopischen Videos mithilfe von NVIDIA 3D VISION. Dieses Element kann benutzt werden, wenn Ihr System NVIDIA 3D VISION unterstützt. Markieren Sie [Verwenden von NVIDIA 3D VISION] aus [Vorschau] in [Benutzereinstellungen] → [Vollbildvorschau]. [Vollbildvorschau] ► Seite 98
[Gitter teilen]	Anzeige des L-Seiten-Videos und des R-Seiten-Videos in dem jeweils weißen und schwarzen Bereich des Schachbretts. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Video auf dem DPL-basierten 3D-Monitor angezeigt wird.

Ändern der Anzeige des Bin-Fensters

Das Bin-Fenster besteht aus der Ordneransicht, in der Clips gespeichert sind, der Clip-Ansicht, in der Clips angezeigt werden, und der Metadaten-Ansicht, in der Clip-Metadaten angezeigt werden.

Bin-Fenster ► Seite 30

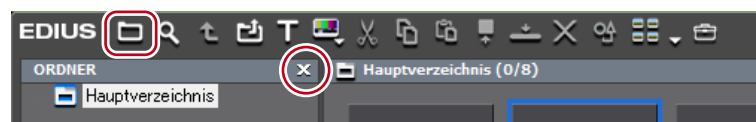
Ordneransicht anzeigen/ausblenden

Sie können die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für die Ordneransicht umschalten.

1 Klicken Sie in der Bin auf [Ordner].

Jedes Klicken ändert die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für die Ordneransicht.

Die Ordneransicht kann auch durch Anklicken von [×] auf Ausblenden eingestellt werden.



Alternative

- Ein-/Ausblenden des Ordneransicht: **[Strg] + [R]**

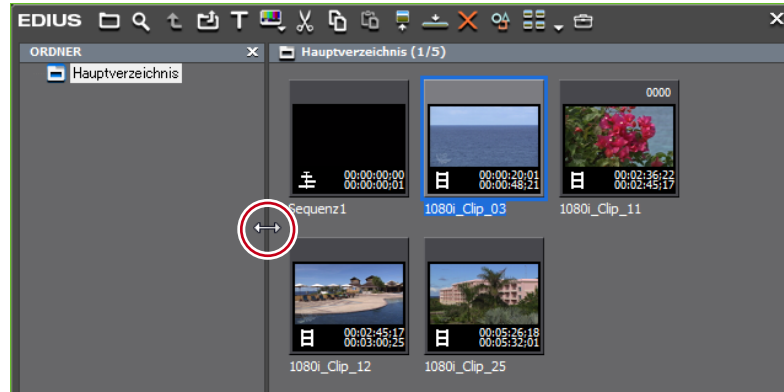
Skalierung der Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht

Sie können die Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht skalieren.

- 1 Ziehen Sie den Rand zwischen der Ordneransicht und der Clip-Ansicht des Bin-Fensters oder den Rand zwischen der Clip-Ansicht und der Metadaten-Ansicht.

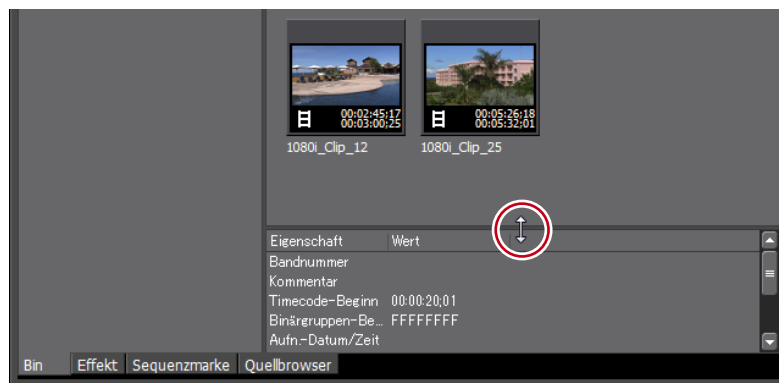
Beispiel:

Rand zwischen Ordneransicht und Clip-Ansicht



Beispiel:

Rand zwischen Clip-Ansicht und Metadaten-Ansicht



- Die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung der Metadaten-Ansicht kann mit den folgenden Bedienvorgängen umgeschaltet werden.
 - Ziehen Sie den Rand zwischen der Clip-Ansicht und der Metadaten-Ansicht nach unten zum unteren Rand des Bin-Fensters, um die Metadaten-Ansicht auszublenden. Ziehen Sie den Rahmen vom unteren Rand der Clip-Ansicht aufwärts, um die Metadaten-Ansicht einzublenden.

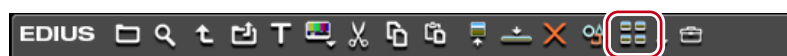


- Ein-/Ausblenden des Metadaten-Ansicht: **[Strg] + [M]**

Clip-Ansichts-Anzeige

Wechseln Sie die Anzeige der Clips in der Clip-Ansicht.

- 1 Klicken Sie in der Bin auf **[Ansicht]**.



Jedes Klicken wechselt die Ansicht.

: **[Miniaturansicht (groß)]**
: **[Miniaturansicht (klein)]**
: **[Miniaturansicht (Kacheln)]**
: **[Detailtext (groß)]**
: **[Detailtext (klein)]**
: **[Detail (Symbol)]**

Alternative

- Klicken Sie auf die [Ansicht]-Listenschaltfläche, um die Anzeigemethode zu wählen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Clip-Ansicht auf eine leere Stelle, um die [Ansicht] → die Anzeigemethode zu wählen.



- Die einfache Suchleiste wird unten in der Metadaten-Ansicht durch Drücken von [F3] auf der Tastatur angezeigt.

Suche mithilfe der einfachen Suchleiste ► Seite 220

Detaillierte Anzeigepunkt-Einstellungen der Bin

Stellen Sie Punkte in der Clip-Ansicht ein.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Benutzeroberfläche]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Bin].
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Ansicht]	Legen Sie die Informationsanzeigepunkte für jede der Clip-Ansichts-Anzeigen fest. [Große Miniaturansicht (Tooltip)]/[Kleine Miniaturansicht (Tooltip)] Legen Sie die anzuzeigenden Punkte fest, wenn der Mauscursor über den Clips im Bin platziert wird, wenn die Clip-Ansichts-Anzeige auf [Miniaturansicht (groß)]/[Miniaturansicht (klein)] eingestellt ist. [Details] Legen Sie die anzuzeigenden Punkte in der Bin-Clip-Ansicht fest, wenn die Clip-Ansichts-Anzeige auf [Detailtext (groß)]/[Detailtext (klein)]/[Detail (Symbol)] eingestellt ist.
[Ordnertyp]	Stellen Sie verschiedene Ansichtspunkte bei [Normaler Ordner] und [Ordner suchen] (Suchergebnisordner) ein.
[Spalten]	Markieren Sie die Anzeigepunkte.
[Nach oben]/[Nach unten]	Sortieren Sie die Punkte. Wählen Sie einen Punkt aus und verschieben Sie den ausgewählten Punkt mit jedem Klick auf [Nach oben] oder [Nach unten] um eine Stelle nach oben oder unten.
[Breite]	Wählen Sie einen Punkt und geben Sie einen numerischen Wert ein. Dieser Punkt kann nur eingestellt werden, wenn [Ansicht] auf [Details] eingestellt ist.
[Standard]	Setzen Sie die Einstellungen auf ihre Standardwerte zurück.

- 4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.



Alternative

- Wenn die Clip-Ansichts-Anzeige auf [Details] eingestellt ist, können die folgenden Bedienvorgänge ausgeführt werden:
 - Sortieren der Punkte durch Ziehen

- Ändern der Breite des Punktes durch Ziehen seines Randes
- Ändern der Anzeigepunkte mit einem Klick auf die rechte Maustaste

Ändern der Anzeige des Quell-Browserfensters

Das Quell-Browserfenster besteht aus der Ordneransicht, in der externe Geräte angezeigt werden, der Clip-Ansicht, in der Clips angezeigt werden, und der Metadaten-Ansicht, in der Clip-Metadaten angezeigt werden.

Quell-Browserfenster ► Seite 30

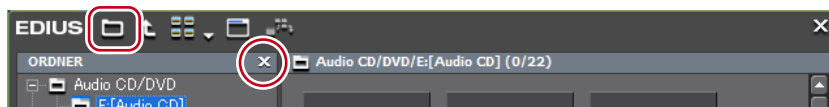
Ordneransicht anzeigen/ausblenden

Sie können die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für die Ordneransicht umschalten.

1 Klicken Sie im Quellbrowser auf [Ordner].

Jedes Klicken ändert die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für die Ordneransicht.

Die Ordneransicht kann auch durch Anklicken von [x] auf Ausblenden eingestellt werden.



Alternative

- Ein-/Ausblenden des Ordneransicht: [Strg] + [R]

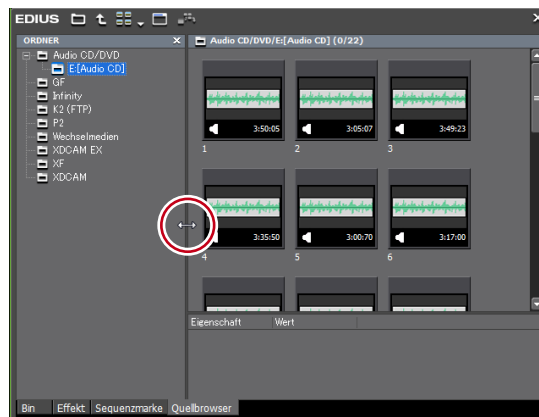
Skalierung der Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht

Sie können die Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht skalieren.

1 Ziehen Sie den Rand zwischen der Ordneransicht und der Clip-Ansicht des Quell-Browserfensters oder den Rand zwischen der Clip-Ansicht und der Metadaten-Ansicht.

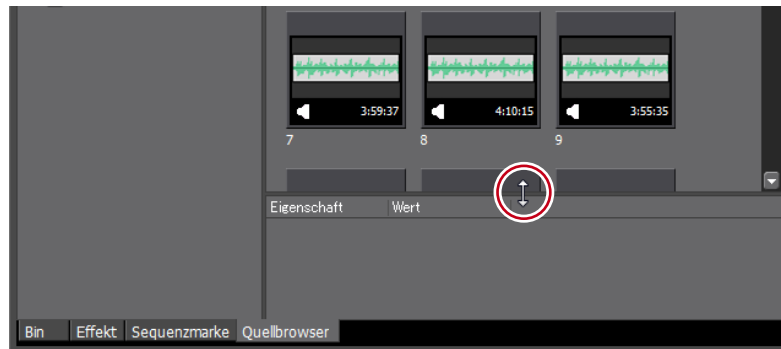
Beispiel:

Rand zwischen Ordneransicht und Clip-Ansicht



Beispiel:

Rand zwischen Clip-Ansicht und Metadaten-Ansicht



- Die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung der Metadaten-Ansicht kann mit den folgenden Bedienvorgängen umgeschaltet werden.
 - Ziehen Sie den Rand zwischen der Clip-Ansicht und der Metadaten-Ansicht nach unten zum unteren Rand des Quell-Browserfensters, um die Metadaten-Ansicht auszublenden. Ziehen Sie den Rahmen vom unteren Rand der Clip-Ansicht aufwärts, um die Metadaten-Ansicht einzublenden.



- Ein-/Ausblenden des Metadaten-Ansicht: **[Strg] + [M]**

Clip-Ansichts-Anzeige

Wechseln Sie die Anzeige der Clips in der Clip-Ansicht.

1 Klicken Sie im Quellbrowser auf [Ansicht].



Jedes Klicken wechselt die Ansicht.



: **[Miniaturansicht (groß)]**



: **[Miniaturansicht (klein)]**



: **[Detailtext (groß)]**



: **[Detailtext (klein)]**



: **[Detailsymbol]**



Alternative

- Klicken Sie auf die [Ansicht]-Listenschaltfläche, um die Anzeigemethode zu wählen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Clip-Ansicht auf eine leere Stelle, um die [Ansicht] → die Anzeigemethode zu wählen.



- Die einfache Suchleiste wird unten in der Metadaten-Ansicht durch Drücken von [F3] auf der Tastatur angezeigt.
Suche mithilfe der einfachen Suchleiste ► Seite 168
- Wenn die Clip-Ansichts-Anzeige auf [Details] eingestellt ist, können die folgenden Bedienvorgänge ausgeführt werden:
 - Sortieren der Punkte durch Ziehen
 - Ändern der Breite des Punktes durch Ziehen seines Randes
 - Ändern der Anzeigepunkte mit einem Klick auf die rechte Maustaste

Ändern der Farbe der Betriebsbildschirme

Ändern der Farbe der Betriebsbildschirme

Ändern Sie die Farbe der Betriebsbildschirme wie Fenster oder Paletten nach Belieben.

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].**
- 2 Klicken Sie auf das [Benutzeroberfläche]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Fensterfarbe].**
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Fensterfarbe]	Legen Sie die RGB-Werte fest, um die Bildschirmfarbe nach Belieben anzupassen. Die festgelegte Farbe wird im Farbmuster angezeigt.
[Standard]	Setzen Sie die Einstellungen auf ihre Standardwerte zurück.

- 4 Klicken Sie auf [OK].**

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

Tastenkombinationen

Verwendung der Tastenkombinationen

In diesem Abschnitt werden die Bedienmethoden mithilfe von Tastenkombinationen erklärt und wie die Tastaturkürzel-Belegungen geändert werden.

Über Tastenkombinationen

Sie können Arbeitsabläufe effektiver verrichten, wenn Sie Tastenkombinationen auf der Tastatur (Tastaturkürzel) oder Kombinationen von Maus und Tastenbedienungen (Mausverknüpfungen) verwenden.

Tastaturkürzel

Beispiel:

Wiedergabe und Anhalten

Drücken Sie auf der Tastatur auf [Eingabe], während das Vorschaufenster oder die Timeline aktiviert ist. Dadurch wird das Video wiedergegeben (oder angehalten).

Beispiel:

Löschen von Lücken (Löschen von Leerstellen zwischen Clips)

Klicken Sie direkt nach der Leerstelle in der Timeline auf den Clip und drücken Sie auf der Tastatur auf [Rücktaste].

Mausverknüpfungen

Beispiel:

Gemeinsames Bewegen

Ziehen Sie den Clip mit der Maus, während Sie [Shift] und [Alt] auf der Tastatur gedrückt halten.

Beispiel:

Speichern von Projekten unter anderen Namen

Halten Sie [Shift] auf der Tastatur gedrückt, klicken Sie [Projekt speichern] mit der Maus an.

Ändern der Tastaturkürzel-Belegungen

Ändern Sie die Tastenkombinationen, die der Tastatur zugeordnet sind.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].

Das [Benutzereinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf das [Benutzeroberfläche]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Tastaturkürzel].

3 Wählen Sie die zu ändernden [Bewegung]-Punkte aus.

[Kategorie]	Wählen Sie Kategorien aus, um die Suche nach Tastaturkürzeln einzugrenzen.
[Filter]	Geben Sie ein Schlüsselwort ein, um die Anzahl der Vorgänge für Tastaturkürzel zu reduzieren.
Vorgangsliste	Zeigt Vorgänge an, nach denen durch Eingrenzen der Kategorien in einer Liste gesucht wurden.
[Importieren]	Importieren Sie den Inhalt der Tastaturkürzel-Tastenbelegungen.
[Exportieren]	Exportieren Sie den Inhalt der Tastaturkürzel-Tastenbelegungen.
[Zuweisen]	Zeigt die Tastatur an, um die Einstellung der Tastenbelegung zu aktivieren.
[Keine Zuweisung]	Ändern Sie die zugeordneten Tastenkombinations-Einstellungen zu [Keine Zuweisung].
[Duplizieren]	Kopieren der in [Bewegung] zugeordneten Tastenkombinationen. [Zuweisen] wird zu [Keine Zuweisung].

[Löschen]	Wenn eine Verknüpfung mit [Duplizieren] dupliziert wurde, kann eine der Verknüpfungen mit derselben [Bewegung] gelöscht werden.
[Standard]	Setzen Sie Tastenbelegungen auf deren Standardeinstellungen zurück.

4 Klicken Sie auf [Zuweisen].

Das [Tastenzuweisung]-Dialogfeld wird angezeigt.

Das Dialogfeld [Tastenzuweisung] wird auch durch Doppelklicken des Punktes [Bewegung] angezeigt.

5 Drücken Sie die Taste auf der Tastatur, die zugeordnet werden soll, und klicken Sie auf [Schließen].

Weiße Tasten zeigen an, dass ihnen keine Tastaturkürzel zugeordnet sind. Wenn Sie auf eine Taste klicken, der andere Vorgänge zugeordnet sind, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem bestätigt werden muss, ob die aktuelle Einstellung geändert werden soll.

Die von Ihnen eingegebenen Tastaturkürzel werden beim Punkt [Zuweisen] angezeigt.

6 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.



- Einige Tastenkombinationen können manchmal nicht zugeordnet werden.
- Kundenspezifisch angepasste Tastaturkürzel können in andere Umgebungen exportiert und importiert werden, die mit EDIUS installiert wurden.
- Die Erweiterung der exportierten Dateien ist *.eap. Es können sowohl *.dat- als auch *.eap-Dateien importiert werden.

KAPITEL 5

Importieren von Quellen

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man Quellen in EDIUS importiert.

Es gibt drei Arten für den Import von Quellen und jede Methode unterscheidet sich danach, von wo die Quellen importiert werden.

Eine Methode ist die Erfassung und der Import von Quellen von DirectShow-Geräten, wie Webkameras und externen Geräten, auf denen band-basierte Videoaufnahmen gespeichert sind; andere Methoden sind der Import von den als Quellen auf Ihrem Computer gespeicherten Dateien und die Verwendung des Quellbrowsers für den Import von Quellen von externen Geräten, auf denen datei-basierte Videoaufnahmen gespeichert sind.

Erfassen und Importieren

Vor der Erfassung von Quellen zu überprüfende Punkte

Im Folgenden werden die Prüfungen erklärt, die vor der Erfassung von Quellen durchgeführt werden müssen und die Vorsichtsmaßnahmen beim Anschluss an externe Geräte.

Registrieren von externen Geräten, die mit Gerätevoreinstellungen interagieren

Registrieren Sie Verbindungsinformationen, das Videoformat und andere Informationen, wenn Sie Quellen wie Gerätevoreinstellungen für Grass Valley-Produkte, Kameras, Decks und andere für die Erfassung verwendete externe Geräte importieren.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112

Erfassungsbetriebseinstellungen

Bevor Sie Einstellungen vornehmen, schließen Sie die externen Geräte an, um das Eingangssignal zu synchronisieren. Die folgenden Fälle können abhängig von den Eigenschaften der Eingabegeräte und dem Aufnahmestatus des Bandes auftreten:

- Die Batch-Erfassung kann nicht ordnungsgemäß durchgeführt werden.
- Nicht erforderliche Dateien werden durch eine automatische Trennung erstellt.
- Nicht erforderliche Dateien werden beim Starten der Erfassung erstellt.

Die Erfassungseinstellungen können mit [Anwendung] unter [Systemeinstellungen] → [Erfassung] überprüft und geändert werden.

[Erfassung] ► Seite 77

Anschluss an externe Geräte

Schließen Sie Ihren Computer vor der Erfassung an eine Kamera oder ein anderes externes Gerät an, um die Quelle von dort zu importieren.

Anschluss an ein HDV-Gerät

Schließen Sie das HDV-Gerät mit einem DV-Kabel an den IEEE1394-Anschluss an Ihrem Computer an, um HDV-Standardquellen zu erfassen. Wenn Ihr HDV-Gerät den HDV-Modus unterstützt, stellen Sie den HDV-Modus ein. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie im Handbuch Ihres HDV-Geräts.

Anschluss an DV-Gerät

Schließen Sie das DV-Gerät mit einem DV-Kabel an den IEEE1394-Anschluss an Ihrem Computer an, um DV-Standardquellen zu erfassen.

Weitere Informationen zum Anschließen an ein DirectShow-Basisgerät, wie Webkameras, Mikrofone und Analoggeräte, andere Eingabegeräte und externe Monitore, finden Sie im Handbuch, das mit dem Produkt mitgeliefert wurde.

Erfassen und Importieren von Quellen

Im Folgenden wird erklärt, wie die Erfassung und der Import von einem DV-Band oder DirectShow-Basis-Webkameras erfolgt und wie man analoge Quellen erfasst.

Importieren von Quellen vom DV-Band (Erfassung)

Sie können Quellen im HDV- oder DV-Format mit einem einfachen Schritt importieren.

Schließen Sie Ihren Computer an die Kamera an und importieren Sie HDV- und DV-Standardquellen, die mit dem Codec, der beim Registrieren der Gerätevoreinstellung festgelegt wurde, auf einem DV-Band aufgenommen wurden.

Hinweis

- Verbindungsinformationen, das Videoformat und andere Informationen, wenn Quellen für Grass Valley-Produkte, Kameras, Decks und andere externe Geräte importiert werden, die für den Import von Quellen verwendet wurden, müssen im Voraus als Gerätevoreinstellungen registriert werden.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112

1 Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Eingabegerät wählen].

Das Dialogfeld [Eingabegerät wählen] wird angezeigt und die Liste der Gerätevoreinstellungen, die in den Systemeinstellungen registriert sind, wird angezeigt.

2 Wählen Sie eine Gerätevoreinstellung und klicken Sie auf [OK].

Alternative

- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Erfassung] und klicken Sie auf [Gerätevoreinstellungsname], um die Gerätevoreinstellung anzuzeigen.
- Klicken Sie auf den Namen der Gerätevoreinstellung ([Eingangsvoreinstellung 1] bis [Eingangsvoreinstellung 8]), um die Gerätevoreinstellung anzuzeigen. ([Eingangsvoreinstellung 2] bis [Eingangsvoreinstellung 8] werden standardmäßig nicht angezeigt. Legen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs die Anzeige der Schaltflächen im Vorschaufenster fest.)

Bedienschaltflächen-Einstellungen ► Seite 127

- Anzeigen der Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 1 zugewiesen ist: **[F2]**
- Die Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 2 zugewiesen ist, anzeigen: **[F3]**
- Die Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 3 zugewiesen ist, anzeigen: **[F4]**

3 Legen Sie falls nötig den Bandnamen fest.

Um einen Bandnamen einzustellen, deaktivieren Sie [UserBit wird als Bandnr. verwendet] und geben einen Bandnamen ein. Sie können auch zuvor eingegebene Bandnamen aus der Liste auswählen.

4 Klicken Sie auf [OK].

Die Kamera kann jetzt mit den Player-Bedienschaltflächen bedient werden.

Wiedergabe mit Schaltflächen des Players ► Seite 183



- Wenn Sie in [Akt.] einen Timecode im Player anklicken, wird das Dialogfeld [TC-Sprung] angezeigt. Geben Sie den Timecode in [Ziel] ein und klicken Sie auf [Gehe zu], um das Bild des festgelegten Timecodes anzuzeigen.



Hinweis

- Wenn die HDV-Kamera nicht erkannt wird, prüfen Sie die Punkte unter [Audio-, Video- und Gamecontroller] im Geräte-Manager. Die Kamera wird unter Windows 7 richtig erkannt, wenn der Gerätenamen angezeigt wird. Wenn sie nicht erkannt wird, prüfen Sie, ob Windows aktualisiert wurde und dass die HDV-Kamera auf den festen HDV-Modus eingestellt ist (HDV-DV-Umwandlung aus).
- Wenn die Quelle im MPEG TS-Format erfasst wurde, wird die Information des Voreinstellungs-Bandnamens nicht in der erfassten Quelldatei, sondern der Projektdatei aufgenommen. Die Information des bei der Erfassung eingestellten Bandnamens wird nicht wiedergespiegelt, auch wenn die Quelldatei in einer anderen Projektdatei geöffnet wird, nachdem EDIUS erneut gestartet wird.

5 Geben Sie die zu erfassende Quelle wieder und legen Sie die In- und Out-Punkte fest.

Festlegen der In- und Out-Punkte ► Seite 187

Es gibt andere Wege, um den Erfassungsbereich festzulegen.

Festlegung des Erfassungsbereichs ► Seite 155

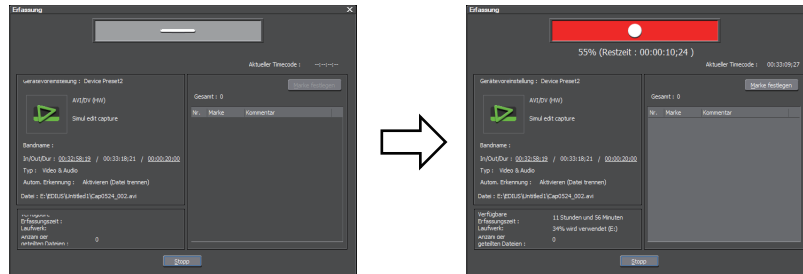


- Klicken Sie auf die [In-Punkt setzen]-Listenschaltfläche im Player, um nur den Videoteil zu erfassen, und klicken Sie [Video-In setzen], um den In-Punkt festzulegen. Klicken Sie auf die [Out-Punkt setzen]-Listenschaltfläche im Player, um den Out-Punkt festzulegen, und klicken Sie [Video-Out-Punkt setzen].
- Klicken Sie auf die [In-Punkt setzen]-Listenschaltfläche im Player, um nur den Videoteil zu erfassen, und klicken Sie auf [Audio-In-Punkt setzen], um den In-Punkt festzulegen. Klicken Sie auf die [Out-Punkt setzen]-Listenschaltfläche im Player, um den Out-Punkt festzulegen, und klicken Sie [Audio-Out-Punkt setzen].

6 Klicken Sie im Player auf [Erfassung].



Die Erfassung startet. Das Dialogfeld [Erfassung] wird angezeigt und die Erfassung endet automatisch am Out-Punkt. Klicken Sie auf [Stopp], um die Erfassung mittendrin zu beenden.



Der Clip wird in der Bin registriert.



Alternative

- Drücken Sie [F9] auf der Tastatur nach Schritt 5.
- Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Erfassung] im Player und klicken Sie auf [Video und Audio].
- Es wird nur der Videoteil oder der Audioteil erfasst, wenn auf die [Erfassung]-Listenschaltfläche im Player geklickt und [Nur Video] oder [Nur Audio] ausgewählt wird.
- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Erfassung] und klicken Sie auf [Erfassung].
- Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Videoerfassung] oder [Audioerfassung].



- Die Dateien können bei der Erfassung automatisch getrennt werden.

[Erfassung] ► Seite 77

- Sie können während der Erfassung eine Markierung mit einem Kommentar zum Quellclip hinzufügen.

Clipmarken an der Erfassung setzen ► Seite 293

- Die Batch-Capturefunktion wird nur für Modelle unterstützt, die den Timecode abrufen können. Einige Modelle unterstützen möglicherweise keine Timecodes.
- Um den Bandnamen mittendrin zu ändern, beispielsweise beim Austauschen von Bändern, klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bandnr.-Einstellungen].
- In EDIUS Elite kann ein anderer EDIUS-Client in demselben Netzwerk durch das Importieren der erfassten Daten während der Aufnahme bearbeiten, wenn Quellen im AVI- oder MXF-Format erfasst werden.



Hinweis

- Wenn die Quelle im MPEG TS-Format erfasst wurde, wird die Information der Voreinstellungs-Clipmarke nicht in der erfassten Quelldatei, sondern der Projektdatei aufgenommen. Die Information der bei der Erfassung eingestellten Clipmarke wird nicht wiedergespiegelt, auch wenn die Quelldatei in einer anderen Projektdatei geöffnet wird, nachdem EDIUS erneut gestartet wird.

Clipmarken an der Erfassung setzen ► Seite 293

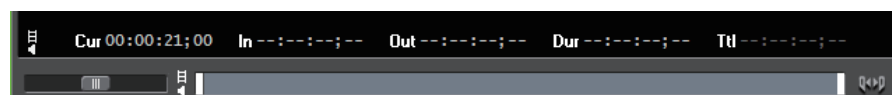
Festlegung des Erfassungsbereichs

Es gibt sechs Arten, um den Erfassungsbereich (zwischen In- und Out-Punkten) bei den Schritten 5 bis 6 festzulegen. Der Timecode, dem bei der Erfassung unter den Timecodes bei [In], [Out] und [Dur] im Player Vorrang gegeben wird, ist unterstrichen.

Erfassung mit offenem Ende

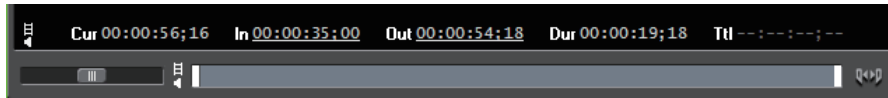
Die Erfassung startet, wenn [Erfassung] angeklickt wird, ohne dass die In- und Out-Punkte festgelegt werden, und wird beendet, wenn [Stopp] angeklickt wird.

Timecode-Anzeige am Player:



In/Out-Erfassung

Legen Sie die In/Out-Punkte fest.
Timecode-Anzeige am Player:

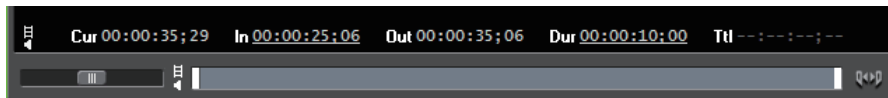


In/Dauer-Erfassung

Legen Sie den In-Punkt fest, klicken Sie anschließend auf den Timecode in [Dur] im Player, geben Sie die Dauer ein und drücken Sie auf der Tastatur auf [Eingabe].

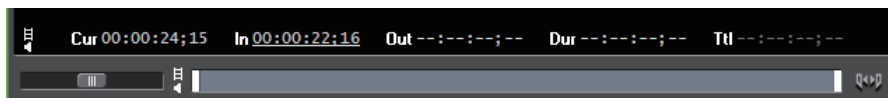
* Diese Methode wird beispielsweise für die Erfassung von einem Band einer freilaufenden Aufnahme mit nicht-fortlaufenden Timecodes verwendet.

Timecode-Anzeige am Player:



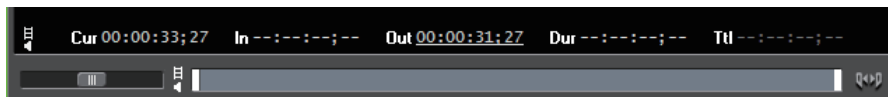
In-Erfassung

Die Erfassung wird beendet, wenn [Stopp] angeklickt wird, nachdem nur der In-Punkt festgelegt wurde.
Timecode-Anzeige am Player:



Out-Erfassung

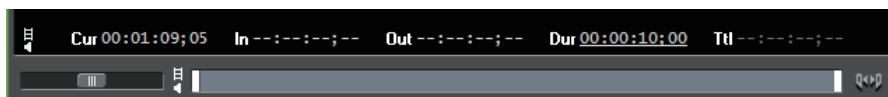
Legen Sie nur den Out-Punkt fest, spulen Sie zur Startposition der Erfassung zurück und klicken Sie auf [Erfassung].
Timecode-Anzeige am Player:



Dauer-Erfassung

Klicken Sie auf den Timecode bei [Dur] im Player, ohne die In- und Out-Punkte festzulegen, geben Sie die Dauer ein und drücken Sie auf der Tastatur auf [Eingabe]. Klicken Sie auf [Erfassung], um die Erfassung zu starten.

* Diese Methode wird beispielsweise verwendet, um eine Aufnahmezeile für eine festgelegte Zeitdauer zu erfassen.
Timecode-Anzeige am Player:



- Bei einer In/Out-Erfassung oder einer In/Dauer-Erfassung, kann der Timecode, dem Vorrang gegeben werden soll, durch Anklicken des Buchstaben [Out] oder [Dur] auf dem Player in eine Dauer oder einen Out-Punkt geändert werden.
- Alle Timecodes, die eingestellt wurden, können gelöscht werden, indem mit der rechten Maustaste auf die Timecodes bei [Dur] geklickt und [Löschen] angeklickt wird.

Erfassung stereoskopischer Quellen (separate Erfassung von Links/Rechts)

Erfassen Sie stereoskopische Quellen, wobei die L-Seite und die R-Seite separat aufgezeichnet werden, mithilfe der Batch-Capture-Funktion.

Um stereoskopische Quellen zu erfassen, registrieren Sie die kompatible Gerätevoreinstellung im Voraus. Wählen Sie [Separate L/R-Clips] aus der Liste [Stereoskopisch] auf dem Bildschirm [Eingang H/W, Formateinstellungen] für die Gerätevoreinstellungen.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 10 in „Quellen zusammen importieren (Batch-Capture)“ aus.

Quellen zusammen importieren (Batch-Capture) ► Seite 159

Nach **9** oder **10** erscheint das Dialogfeld [Einzelne L/R-Erfassung] für jeden Punkt in der Batch-Capture-Liste.

2 Legen Sie eine Erfassungsmethode für die Quelle der rechten Seite fest.

[Einzelne L/R-Erfassung]-Dialogfeld ► Seite 157

3 Klicken Sie auf [OK].

Die Erfassung startet in der Reihenfolge der L-Seiten-Quelle und der R-Seite-Quelle, und der Fortschritt wird unter [Status] des Dialogfelds [Batch-Capture] angezeigt. Wenn die Erfassung beendet ist, wird der stereoskopische Clip im Bin registriert.



- Wenn nur der Audioteil in einer stereoskopischen Quelle im Stapel erfasst wird, wird die WAV-Datei erstellt.

[Einzelne L/R-Erfassung]-Dialogfeld

[Erfassen von R-Clips]	Wählen Sie aus, ob Sie die Quelle der R-Seite von demselben Band erfassen wie die Quelle der L-Seite oder ob Sie von einem anderen Band erfassen. Um von demselben Band zu erfassen, geben Sie einen Timecode in [IN-Offset] ein.
[Dateiname]	Wählen Sie ein Suffix für die Dateinamen der L-Seite und der R-Seite aus.

Importieren von Geräten, die nicht über ein Deck gesteuert werden

Analoge Quellen, die auf einem Videoband oder einem ähnlichen Gerät gespeichert sind, können mit einem Grass Valley-Produkt, Bay- und A/D-Konverter importiert werden.



Hinweis

- Wenn analoge Quellen von einem Analoggerät oder einem Gerät importiert werden, das an den HDMI-Anschluss angeschlossen ist, kann das Gerät nicht von EDIUS gesteuert werden.
- Verbindungsinformationen, das Videoformat und andere Informationen, wenn Quellen für Grass Valley-Produkte, und andere externe Geräte importiert werden, die für den Import von Quellen verwendet wurden, müssen im Voraus als Gerätevoreinstellungen registriert werden.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112

1 Lokalisieren Sie den Startpunkt des Erfassungsteils am externen Eingabegerät.

2 Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Eingabegerät wählen].

Das Dialogfeld [Eingabegerät wählen] wird angezeigt und die Liste der Gerätevoreinstellungen, die Sie in den Systemeinstellungen registriert haben, wird angezeigt.

3 Wählen Sie eine Gerätevoreinstellung und klicken Sie auf [OK].



Alternative

- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Erfassung] und klicken Sie auf [Gerätevoreinstellungsname], um die Gerätevoreinstellung anzuzeigen.
- Klicken Sie auf den Namen der Gerätevoreinstellung ([Eingangsvoreinstellung 1] bis [Eingangsvoreinstellung 8]), um die Gerätevoreinstellung anzuzeigen. ([Eingangsvoreinstellung 2] bis [Eingangsvoreinstellung 8] werden standardmäßig nicht angezeigt. Legen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs die Anzeige der Schaltflächen im Vorschaufenster fest.)

Bedienschaltflächen-Einstellungen ► Seite 127

- Anzeigen der Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 1 zugewiesen ist: **[F2]**
- Die Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 2 zugewiesen ist, anzeigen: **[F3]**
- Die Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 3 zugewiesen ist, anzeigen: **[F4]**

4 Legen Sie falls nötig den Bandnamen fest.

Um einen Bandnamen einzustellen, deaktivieren Sie [UserBit wird als Bandnr. verwendet] und geben einen Bandnamen ein. Sie können auch zuvor eingegebene Bandnamen aus der Liste auswählen.

5 Klicken Sie auf [OK].

6 Klicken Sie im Player auf [Erfassung].



Die Erfassung startet.

Alternative

- Drücken Sie [F9] auf der Tastatur nach Schritt 5.

7 Geben Sie die externen Eingabegeräte wieder.

8 Nachdem Sie die erforderlichen Teile erfasst haben, klicken Sie auf [Stopp] im Dialogfeld [Erfassung].

Wird die Erfassung angehalten, wird der erfasste Clip im Bin registriert.

9 Halten Sie die Wiedergabe der externen Eingabegeräte an.

Importieren von einer Webkamera

Sie können Quellen von Geräten wie DirectShow-basierten Webkameras oder Mikrofonen importieren.

Hinweis

- Verbindungsinformationen und andere Informationen für Webkameras oder Mikrofone, die für den Import von Quellen verwendet werden, müssen im Voraus als Gerätevoreinstellungen registriert werden.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112

1 Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Eingabegerät wählen].

Das Dialogfeld [Eingabegerät wählen] wird angezeigt und die Liste der Gerätevoreinstellungen, die Sie in den Systemeinstellungen registriert haben, wird angezeigt.

2 Wählen Sie eine Gerätevoreinstellung und klicken Sie auf [OK].

Alternative

- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Erfassung] und klicken Sie auf [Gerätevoreinstellungsname], um die Gerätevoreinstellung anzuzeigen.
- Klicken Sie auf den Namen der Gerätevoreinstellung ([Eingangsvoreinstellung 1] bis [Eingangsvoreinstellung 8]), um die Gerätevoreinstellung anzuzeigen. ([Eingangsvoreinstellung 2] bis [Eingangsvoreinstellung 8] werden standardmäßig nicht angezeigt. Legen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs die Anzeige der Schaltflächen im Vorschaufenster fest.)

Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127

- Anzeigen der Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 1 zugewiesen ist: **[F2]**
- Die Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 2 zugewiesen ist, anzeigen: **[F3]**
- Die Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 3 zugewiesen ist, anzeigen: **[F4]**

3 Legen Sie falls nötig den Bandnamen fest.

Um einen Bandnamen einzustellen, deaktivieren Sie [UserBit wird als Bandnr. verwendet] und geben einen Bandnamen ein. Sie können auch zuvor eingegebene Bandnamen aus der Liste auswählen.

4 Klicken Sie im Player auf [Erfassung].



Die Erfassung startet.

Alternative

- Drücken Sie [F9] auf der Tastatur nach Schritt 3.

5 Nachdem Sie die erforderlichen Teile erfasst haben, klicken Sie auf **[Stopp]** im Dialogfeld **[Erfassung]**.

Wird die Erfassung angehalten, wird der erfasste Clip im Bin registriert.



Hinweis

- Die Quelleinstellungen, zum Beispiel die Bitrate oder die Bildgröße, hängen von Ihrem Gerät ab.

Quellen zusammen erfassen

Quellen zusammen importieren (Batch-Capture)

Im Folgenden wird erklärt, wie der Ablaufvorgang zum Erfassen von Quellen im Voraus bestimmt wird und wie Quellen zusammen importiert werden.

1 Klicken Sie auf die **[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]**-Listenschaltfläche auf dem Player.



2 Klicken Sie auf **[Batch-Capture]**.

Das **[Batch-Capture]**-Dialogfeld wird angezeigt.

[Batch-Capture]-Dialogfeld ► Seite 160



Alternative

- Klicken Sie auf **[Erfassung]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Batch-Capture]**.
- Das Dialogfeld **[Batch-Capture]** anzeigen: **[F10]**

3 Wählen Sie die **Gerätevoreinstellung** aus der Liste bei **[Eingangseinstellungen]** aus.

4 Legen Sie falls nötig den **Bandnamen** fest.

Um einen Bandnamen einzustellen, deaktivieren Sie **[UserBit wird als Bandnr. verwendet]** und geben einen Bandnamen ein. Sie können auch zuvor eingegebene Bandnamen aus der Liste auswählen.



Hinweis

- Wenn die Quelle im MPEG TS-Format erfasst wurde, wird die Information des Voreinstellungs-Bandnamens nicht in der erfassten Quelldatei, sondern der Projektdatei aufgenommen. Die Information des bei der Erfassung eingestellten Bandnamens wird nicht wiedergespiegelt, auch wenn die Quelldatei in einer anderen Projektdatei geöffnet wird, nachdem EDIUS erneut gestartet wird.

5 Geben Sie die zu erfassende Quelle wieder und legen Sie die **In- und Out-Punkte** fest.

Wenn der In-Punkt vor dem Out-Punkt in der Timeline platziert wird, wird der Text in dieser Zeile rot angezeigt. Dieser Bereich wird nicht erfasst.

Festlegen der In- und Out-Punkte ► Seite 187



- Der In-Punkt und die Dauer können auch als Erfassungsbereich festgelegt werden. Legen Sie den In-Punkt fest, klicken Sie anschließend auf dem Timecode bei **[Dur]** auf dem Player, geben Sie die Dauer ein und drücken Sie auf der Tastatur auf **[Eingabe]**.

6 Klicken Sie auf **[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]** im **[Batch-Capture]**-Dialogfeld.



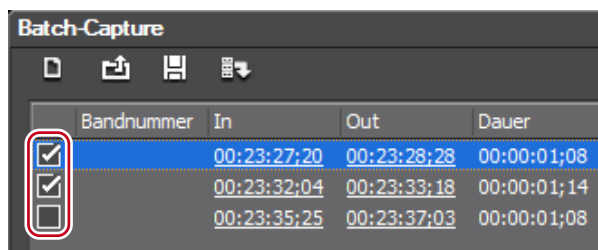
Alternative

- Klicken Sie auf **[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]** im Player.
- Klicken Sie auf die Listenschaltfläche **[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]** im Player und klicken Sie auf **[Video und Audio]**.
- Es wird nur der Videoteil oder der Audioteil erfasst, wenn auf die **[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]**-Listenschaltfläche auf dem Player geklickt und auf **[Nur Video]** oder **[Nur Audio]** geklickt wird.
- Zur Batch-Capture-Liste hinzufügen: **[Strg] + [B]**

7 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 6.

8 Aktivieren Sie die Kontrollschaltflächen für die zu erfassenden Quellen aus der Liste im Dialogfeld [Batch-Capture].

Die Kontrollschaltflächen werden nach Hinzufügen der Quellen zu der Liste sofort aktiviert.



9 Klicken Sie auf [Erfassung] im [Batch-Capture]-Dialogfeld.

Wenn in Schritt 4 kein Bandname festgelegt wird, startet die Erfassung und der Fortschritt wird in [Status] im Dialogfeld [Batch-Capture] angezeigt. Der erfasste Clip wird in der Bin registriert.

Wenn Sie einen Bandnamen in Schritt 4 einstellen, fahren Sie mit Schritt 10 fort.

Hinweis

- Wird HDV im „MPEG TS“-Format mittels der Batch-Erfassung erfasst, lautet das Ergebnis von [Status] manchmal nicht 100%, sondern „101%“ oder „102%“. Dies ist ein normaler Vorgang aufgrund der Spezifikationen für die Erfassung von MPEG durch GOP.

10 Legen Sie ein Band in Ihre Kamera ein und wählen Sie den entsprechenden Bandnamen aus der [Legen Sie das Band ein und wählen Sie den Bandnamen.]-Liste aus.

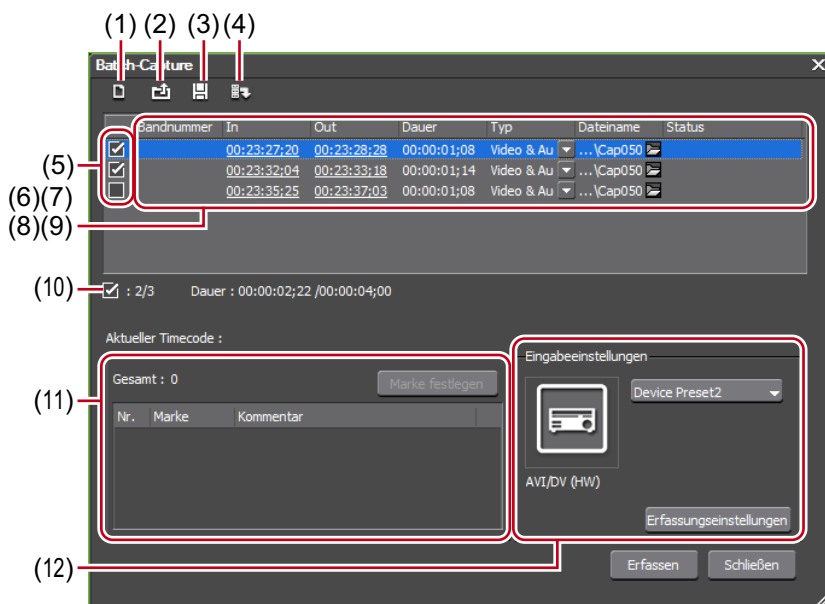
Die für die Erfassung erforderliche Zeit ist neben des Bandnamens angegeben.

11 Klicken Sie auf [OK].

Die Erfassung der Quelle, die zum ausgewählten Bandnamen gehört, wird gestartet und der Fortschritt wird bei [Status] im Dialogfeld [Batch-Capture] angezeigt. Der erfasste Clip wird in der Bin registriert.

Wenn Sie mehrere Bandnamen festlegen, wiederholen Sie die Schritte 10 bis 11.

[Batch-Capture]-Dialogfeld



(1)	[Neue Erfassungsliste erstellen]	Erstellen Sie eine neue Batch-Captureliste.
(2)	[Erfassungsliste laden]	Importieren Sie die gespeicherte Batch-Captureliste (ECL-, CSV-, RNL-, ALE- oder FCL-Datei).

(3)	[Erfassungsliste speichern]	Speichern Sie den Inhalt der Batch-Captureliste als CSV-Datei.
(4)	[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]	Fügen Sie zur Batch-Captureliste hinzu.
(5)	Zu erfassende Quelle	Markieren Sie die zu erfassenden Quellen aus der Liste.
(6)	[Bandnummer]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Bandnamen zu bearbeiten. Wenn keine einzige Batch-Captureliste mit einem festgelegten Bandnamen vorhanden ist, werden die [Bandnummer]-Punkte nicht im Dialogfeld angezeigt.
(7)	[In]/[Out]/[Dauer]	Zeigen Sie die In- und Out-Punkte und die Dauer der Quelle an. Der Timecode, dem bei der Erfassung Vorrang gewährt wird, ist unterstrichen. Um den Timecode zu ändern, dem Vorrang gewährt wird, wählen Sie die Quelle aus und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an und klicken Sie auf [Zu In/Out-Erfassung wechseln] oder [Zu In/Dauer-Erfassung wechseln]. Der numerische Wert kann ebenfalls durch Anklicken des Timecodes bei [In]/[Out]/[Dauer] geändert werden.
(8)	[Typ]	Klicken Sie den zu erfassenden Inhalt an und wählen Sie ihn aus (sowohl Video- als auch Audioteile/nur Videoteil/nur Audioteil).
(9)	[Dateiname]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um den Dateinamen und den Speicherort der zu erfassenden Quelle festzulegen. Klicken Sie auf das Ordnersymbol, um den Speicherort der zu erfassenden Quelle festzulegen. Sie können auch mehrere Quellen auswählen, die als Speicherorte festgelegt werden sollen.
(10)	Anzahl der Quellen und Dauer	Zeigen Sie die Anzahl der markierten Quellen/Gesamtanzahl der Quellen in einer Liste und die jeweilige Dauer an. Während der Erfassung werden die für die Erfassung verfügbare Dauer, die aktuelle Nutzung des Speicherplatzes und die Anzahl der Dateiteilungen angezeigt.
(11)	Clipmarke	Fügen Sie während der Erfassung eine Marke mit einem Kommentar zum Quellclip hinzu. Es wird eine Liste mit Clipmarken-Timecodes und Kommentaren angezeigt. Es können mehrere Clipmarken zugeordnet werden. Wenn die Quelle im MPEG TS-Format erfasst wurde, wird die Information der Voreinstellungs-Clipmarke nicht in der erfassten Quelldatei, sondern der Projektdatei aufgenommen. Die Information der bei der Erfassung eingestellten Clipmarke wird nicht wiedergespiegelt, auch wenn die Quelldatei in einer anderen Projektdatei geöffnet wird, nachdem EDIUS erneut gestartet wird. Clipmarken an der Erfassung setzen ► Seite 293
(12)	[Eingangseinstellungen]	Klicken Sie auf die Liste, um die für die Erfassung verwendete Gerätevoreinstellung auszuwählen. [Erfassungseinstellungen] Zeigen Sie das Dialogfeld [Systemeinstellungen] an. Sie können [Erfassung] überprüfen und ändern.



- Um die zu erfassende Quelle aus der Batch-Captureliste zu löschen, wählen Sie die Quelle aus und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an und klicken Sie auf [Löschen].
- Um alle Quellen in der Batch-Captureliste auszuwählen, wählen Sie die Quelle aus und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an und klicken Sie auf [Alle auswählen].

Speichern der Batch-Erfassungslisten

Sie können alle mit der Batch-Erfassung erfassten Quellen als eine Liste speichern.

- 1 Klicken Sie auf die [Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]-Listenschaltfläche auf dem Player.



- 2 Klicken Sie auf [Batch-Capture].

Das [Batch-Capture]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Batch-Capture]-Dialogfeld ► Seite 160

Alternative

- Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Batch-Capture].
- Das Dialogfeld [Batch-Capture] anzeigen: **[F10]**

- 3 Klicken Sie auf [Erfassungsliste speichern].

- 4 Geben Sie einen Dateinamen und den Speicherort an, und klicken Sie auf [Speichern].



- Wenn „Modus1“ für das Speicherformat ausgewählt ist, werden die Stunden/Minuten/Sekunden/Bilder in einer Spalte eingegeben. Wenn „Modus2“ ausgewählt ist, werden die Stunden/Minuten/Sekunden/Bilder jeweils in einer eigenen Spalte eingegeben.

Importieren der Batch-Capturelisten

Importieren Sie die gespeicherten Batch-Capturelisten.

Die Batch-Erfassungslisten können in den folgenden Formaten importiert werden:

- Batch-Erfassungsliste (*.ecl): Binärformatdatei der Batch-Captureliste
- CSV-Datei (*.csv): Textformatdatei mit durch Kommas getrennten Daten
- RNL-Datei (*.rnl): Durch Grass Valley StormNavi, RexNavi, RaptorNavi oder EzNavi erstellte Dateien
- ALE-Datei (*.ale): Dateien, die den Avid Log Exchange Batch-Capturelisten entsprechen
- FCL-Datei (*.fcl): Dateien, die den Final Cut Pro Batch-Capturelisten entsprechen



Hinweis

- Wenn eine andere Batch-Captureliste als eine mit EDIUS erstellte CSV-Datei importiert wurde, wird die Erfassung zur In/Out-Erfassung und die Video- und Audioteile werden erfasst.
- Wenn Sie eine FCL-Datei in EDIUS importieren, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt werden:
 - Dateien mit den Spalten „Name“, „Regeln“, „Start des Datenträgers“ und „Ende des Datenträgers“
 - Dateien mit der Erweiterung „*.fcl“
 - Mit Final Cut Pro 6 oder höher exportierte Dateien
- Für den Import von ALE-Dateien in EDIUS müssen die Spalten „Name“, „Start“, „End“ oder „Duration“ in der ALE-Datei vorhanden sein.

- 1 Klicken Sie auf die [Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]-Listenschaltfläche auf dem Player.



- 2 Klicken Sie auf [Batch-Capture].

Das [Batch-Capture]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Batch-Capture]-Dialogfeld ► Seite 160

Alternative

- Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Batch-Capture].
- Das Dialogfeld [Batch-Capture] anzeigen: **[F10]**

- 3 Klicken Sie auf [Erfassungsliste laden].

- 4 Wählen Sie die Erweiterung der zu importierenden Datei in [Dateityp] aus, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf [Öffnen].

Importieren von Dateien von der Bin

Importieren von Dateien, die auf Ihrem Computer gespeichert sind

Um eine auf Ihrem Computer gespeicherte Datei in EDIUS zu importieren, muss diese zunächst in die Bin als Clip registriert werden. Im Folgenden wird erklärt, wie man Dateien oder Dateiformate registriert, die nicht in EDIUS in der Bin registriert werden können.

Registrierbare Dateiformate

Im Folgenden werden Dateiformate aufgelistet, die in EDIUS importiert werden können:

- AVCHD (*.m2ts, *.mts)
- Transport Stream (*.ts)
- AVI-Datei (*.avi)
- DIF-Stream (*.dif, *.dv)
- DivX-Datei (*.divx, *.div)
- Sony HVR-DR60/HVR-MRC1 Meta-Datei (*.idx)
- Ogg Vorbis-Datei (*.ogg)
- Aiff-Datei (*.aif, *.aiff)
- Wave-Datei (*.wav)
- QuickTime Movie (*.mov)
- MPEG4-Datei (*.mp4)
- 3GPP-Datei (*.3gp, *.3g2, *.amc)
- AAC-Datei (*.aac, *.m4a)
- Sony/Sonicfoundry Wave64-Datei (*.w64)
- Targa-Datei (*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst)
- Windows Bitmap-Datei (*.bmp, *.dib, *.rle)
- JPEG-Datei (*.jpg, *.jpeg)
- DCF-Miniaturansichtdatei (*.thm)
- Flash Pix-Datei (*.fpx)
- Flash Video (*.f4v)
- ICO-Decoder (*.ico, *.icon)
- JPEG (*.ico, *.icon)
- Multi-Picture-Formatdatei (*.mpo)
- RED-Datei (*.R3D)
- WMPhoto-Decoder (*.wdp)
- TIFF-Datei (*.tif, *.tiff)
- Photoshop-Datei (*.psd)
- JPEG File Interchange Format-Datei (*.jfif)
- Portable Network Graphics-Datei (*.eps)
- Mac Pict-Datei (*.pic, *.pct, *.pict)
- Quick Time Image-Datei (*.qtif, *.qti, *.qif)
- SGI-Datei (*.sgi, *.rgb)
- CompuServe GIF-Datei (*.gif)
- Windows Meta-Datei (*.wmf, *.emf)
- Maya IFF-Datei (*.iff)
- DPX (SMPTE 268M-2003)-Datei (*.dpx)
- Quick Titler (*.etl)
- MPEG Program Stream (*.mpg, *.mpeg, *.m2p, *.mp2, *.vob, *.vro)
- MPEG Transport Stream (*.m2t)
- MPEG HDD MOVIE (*.mod, *.tod)
- MPEG Video Stream (*.mpv, *.m2v)
- MPEG Audio Stream (*.mpa, *.m2a)
- Dolby Digital (*.ac3)
- MPEG Audio Layer-3 (*.mp3)
- Windows Media Audio (*.wma)
- Windows Media (*.wmv, *.asf)
- XDCAM EX (*.mp4, *.avi, *.smi, *.xml)
- MXF (*.mxf)
- GF-Clipdatei (*.xml)

- Infinity-Clipdatei (*.xml)
- XF-Clipdatei (*.cif)
- * Für den Import von DivX-Dateien ist ein separater Codec erforderlich.
- * Verwenden Sie den Quellbrowser, um VOB-Dateien zu importieren, wenn sie nicht importiert werden können.
- * AIFF/AIFC-Dateien nur mit PCM.
- * Electronic Arts IFF-Dateien (*.iff) werden auf EDIUS nicht unterstützt.

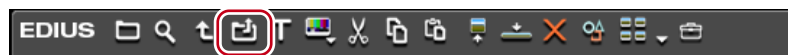


- Wenn Sie den dazu notwendigen WIC-Codec installieren, können Sie Standbilddateien in einem mit diesem WIC-Codec kompatiblen Format (wie zum Beispiel das RAW-Format der Kamera) ebenfalls importieren.
- Wenn Sie den WIC-Codec installieren, während EDIUS ausgeführt wird, führen Sie einen Neustart von EDIUS durch.

Registrieren einer Datei zum Bin als Clip

Wählen Sie eine Quelle aus und registrieren Sie sie zur Bin.

1 Klicken Sie in der Bin auf [Clip hinzufügen].



Das [Öffnen]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Wählen Sie eine Datei aus und legen Sie bei Bedarf die folgenden Punkte fest.

[Posterbild]	Geben Sie den Timecode ein oder verschieben Sie den Schieberegler nach links und rechts, um das Posterbild des Clips einzustellen.
[Eigenschaften anzeigen]	Markieren Sie diesen Punkt, um das Dialogfeld [Clip-Eigenschaften] anzuzeigen und zu den Clip-Eigenschaften zu gelangen. <i>[Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld ► Seite 210</i>
[In Projektordner übertragen]	Übertragen Sie den Clip zum Projektordner.
[Sequenz-Clip]	Importieren Sie die Standbildclips mit aufeinanderfolgenden Nummern in einem einzigen Vorgang und registrieren Sie sie im Bin. <i>Registrieren von aufeinanderfolgenden Standbildern ► Seite 165</i>
[Name]	Geben Sie einen neuen Namen des Clips ein, um die Clip-Registrierung in der Bin umzubenennen.
[Kommentar]	Geben Sie einen Kommentar ein.
[Clip-Farbe]	Wählen Sie für die Anzeige der Clips eine Farbe aus.

3 Klicken Sie auf [Öffnen].



Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Clip hinzufügen]. Wählen Sie die Quelle aus dem Dialogfeld [Öffnen] aus und klicken Sie auf [Öffnen], um den Quellclip im Player anzuzeigen. Klicken Sie auf [Clip im Player zu Bin hinzufügen] im Player.
- Doppelklicken Sie in der Clip-Ansicht auf einen freien Bereich, wählen Sie die Quelle aus dem Dialogfeld [Öffnen] aus und klicken Sie auf [Öffnen].
- Klicken Sie in der Clip-Ansicht mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Datei hinzufügen]. Wählen Sie im Dialogfeld [Öffnen] die Quelle und klicken Sie auf [Öffnen].
- Öffnen Sie den Ordner mit den Quellen im Explorer und verschieben Sie die zu registrierende Quelle mit Drag-and-drop zu einem Ordner in der Clip- oder Ordneransicht.

Registrieren von Ordnern ► Seite 165

- Drücken Sie [Strg] + [O] auf der Tastatur, wählen Sie die Quelle aus dem Dialogfeld [Öffnen] aus und klicken Sie auf [Öffnen].

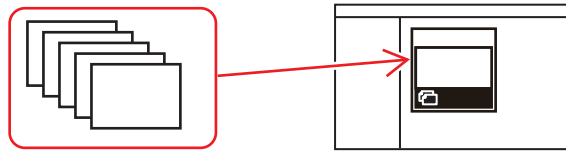


- Sie können auch Quellen registrieren, die im Player angezeigt werden, indem Sie sie mittels dem Drag und Drop-Verfahren zur Bin verschieben.

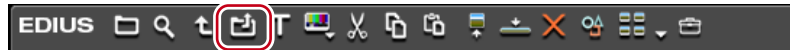
Registrieren von im Player angezeigten Clips zur Bin ► Seite 190

Registrieren von aufeinanderfolgenden Standbildern

Importieren Sie die Standbildclips mit aufeinanderfolgenden Nummern in einem einzigen Vorgang und registrieren Sie sie im Bin.



1 Klicken Sie in der Bin auf [Clip hinzufügen].



Das [Öffnen]-Dialogfeld wird angezeigt.

Alternative

- Hinzufügen von Clips: **[Strg] + [O]**

2 Wählen Sie die erste der aufeinanderfolgenden Dateien aus, markieren Sie [Sequenz-Clip] und klicken Sie auf [Öffnen].

Alle aufeinanderfolgenden Standbilddateien im gleichen Ordner werden als ein Sequenzclip in der Bin registriert.

Da aufeinanderfolgende Dateien als ein einziger Sequenzclip betrachtet werden, werden Dateien mit fortlaufenden Nummern nicht importiert, wenn eine Datei in der Sequenz fehlt.

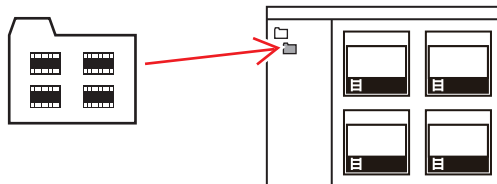
- Sie können jeden in der Bin registrierten Sequenzclip in einzelne Standbildclips unterteilen oder erneut als Sequenzclip verwenden.

Abbruch der Festlegung einer Sequenz ► Seite 204

Zusammenfassen mehrerer Clips (Als Sequenz festlegen) ► Seite 204

Registrieren von Ordnern

Registrieren Sie einen Ordner mit unterstützten Quellformaten mit intakt gehaltener Ordnerstruktur.



1 Klicken Sie in der Ordneransicht des Bin mit der rechten Maustaste auf den zu registrierenden Ordner und klicken Sie auf [Ordner öffnen].

Das [Ordner suchen]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Wählen Sie einen Ordner aus und klicken Sie auf [OK].

Alternative

- Zeigen Sie den Ordner im Explorer an und verschieben Sie den Ordner, den Sie registrieren möchten, mit Drag-and-drop zum angezeigten Ordner in der Clip- oder Ordneransicht.

Importieren von Dateien vom Quellbrowser

Überprüfen von Dateien in externen Geräten, die mit dem Quellbrowser interagieren

Dateien, die auf externen Geräten gespeichert sind, auf denen Video oder Audio auf Dateibasis aufgezeichnet ist (z. B. CD/DVD, AVCHD-Kamera, Wechseldatenträger wie SD-Speicherkarten, XDCAM EX-Geräte), können im Quell-Browserfenster überprüft werden.

Ein-/Ausblenden des Quell-Browserfensters

Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung für das Quell-Browserfenster.

1 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Quellbrowser].



- Wenn die Ein-/Ausblenden-Einstellung für das Quell-Browserfenster umgeschaltet wird, wird auch die Ein-/Ausblenden-Einstellung des Bin-Fensters oder der Paletten-Registerkarten zusammen mit dem Quell-Browserfenster umgeschaltet. Um die Anzeigen-/Ausblenden-Einstellung einzeln umzuschalten, heben Sie die Assoziation der Fenster mit der Palette auf.

Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette ► Seite 125

Quellbrowser-Clip-Anzeige

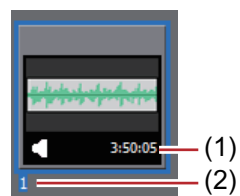
Im Quellbrowser werden die Quelldateien als Clips angezeigt. Es werden drei Arten von Clips angezeigt: Videoclips, Audioclips und Standbildclips.

Videoclip



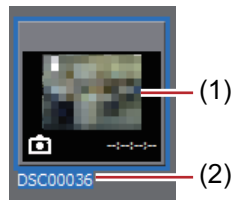
(1)	Posterbild	Das Hauptbild des Clips
(2)	Timecode-Beginn/Timecode-Ende	Zeigt den Beginn und das Ende der Timecodes des Clips an. Bei Clips auf DVD oder Wechseldatenträgern wird die Dauer angezeigt.
(3)	Clip-Name	Zeigt den Clip-Namen an.

Audioclip



(1)	Timecode-Beginn/Timecode-Ende	Zeigt den Beginn und das Ende der Timecodes des Clips an. Bei Clips auf CD oder Wechseldatenträgern wird die Dauer angezeigt.
(2)	Clip-Name	Zeigt den Clip-Namen an.

Standbildclip



(1)	Miniaturansicht	Zeigt das Miniaturbild an.
(2)	Clip-Name	Zeigt den Clip-Namen an.

Auswählen von Clips

Clips werden im Quellbrowser auf die gleiche Art wie in der Bin ausgewählt.

Auswählen von Clips ► Seite 214

Sortieren von Clips

Clips werden im Quellbrowser auf die gleiche Art wie in der Bin sortiert.

Sortieren von Clips ► Seite 216



Hinweis

- Clips in CD/DVD können nur in der detaillierten Clip-Ansicht sortiert werden.

Wechseln des angezeigten Ordners

Angezeigte Ordner werden im Quellbrowser auf die gleiche Art wie in der Bin gewechselt.

Wechseln des angezeigten Ordners ► Seite 218

Überprüfen von Clip-Eigenschaften

Clip-Einheiten wie die Bildrate und der Timecode-Beginn eines Clips können überprüft werden.



- Die Eigenschaften eines Clips in CD/DVD können nicht überprüft werden.
- Die Dauer, Dateigröße und andere Clip-Eigenschaften können überprüft werden, wenn die Clip-Ansicht zur detaillierten Clip-Ansicht gewechselt wird.

Clip-Ansichts-Anzeige ► Seite 147

1 Wählen Sie in der Clip-Ansicht einen Clip aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Eigenschaften].



Das [Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld ► Seite 167



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Eigenschaften].
- Überprüfen der Eigenschaften: **[Alt] + [Eingabe]**

2 Bestätigen Sie die Details und klicken Sie auf [OK].

[Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld

Je nach Clip-Typ kann eine andere Registerkarte angezeigt werden.

[Dateiinfo]-Registerkarte	Überprüfen Sie den Dateityp, die Dateigröße und andere Detailsigenschaften der Dateien.
----------------------------------	---

[Videoinfo]-Registerkarte	Überprüfen Sie den TC-Beginn (Timecode) und das TC-Ende oder die Bildgröße, das Posterbild, das Seitenverhältnis, die Farbübereinstimmungsskala, die Halbbildreihenfolge, den Codec, die Bildrate und andere Informationen.
[Stereoskopische Informationen]-Registerkarte	Wenn ein Clip kein stereoskopischer Clip ist, teilen Sie den Clip auf, um ihn wie einen stereoskopischen Clip zu behandeln. Behandlung nicht-stereoskopischer Clips als stereoskopische Clips ► Seite 209
[Audioinfo]-Registerkarte	Überprüfen Sie den TC-Beginn und das TC-Ende, erfassen Sie die Wellenform-Daten (Wellenformdarstellung für Audio) neu und überprüfen Sie die Wiedergabeeinstellungen.
[Standbildinfo]-Registerkarte	Überprüfen Sie das Format oder die Bildgröße, die Dauer, das Seitenverhältnis und den Bereich der Farbentsprechung.

Suche mithilfe der einfachen Suchleiste

Die Clips werden mittels der einfachen Suchleiste im Quellbrowser auf die gleiche Art wie in der Bin gesucht.

Suche mithilfe der einfachen Suchleiste ► Seite 220

Überprüfen von Dateien in externen Geräten, die mit dem Quellbrowser interagieren

Um Dateien, die auf externen Geräten gespeichert sind, auf denen Video oder Audio auf Dateibasis aufgezeichnet ist (z. B. CD/DVD, AVCHD-Kamera, Wechseldatenträger wie SD-Speicherkarten, XDCAM EX-Geräte), nach EDIUS zu importieren, führen Sie dies über den Quellbrowser aus.

Quellen, die vom Quellbrowser importiert wurden, werden in den aktuellen Ordner in der Bin registriert, während sie gleichzeitig zur Festplatte im Computer übertragen werden.



- Sie können den Zielort für die Übertragung beim Importieren der Dateien festlegen, indem Sie in [Systemeinstellungen] → [Quellbrowser] auf [Anwendung] klicken.

[Quellbrowser] ► Seite 80

Vor dem Import von Quellen zu überprüfende Punkte

Die Quelldateien können auf einfache Art und Weise im Quellbrowser von CD/DVD/AVCHD-Kameras/Wechseldatenträgern/XDCAM EX/GF/Infinity/P2/XDCAM/XF-Geräten importiert werden. Dateien können sofort überprüft oder im Hintergrund übertragen werden, indem einfach ein Gerät oder Laufwerk an Ihren Computer angeschlossen und das Speichermedium eingesetzt wird.

Importieren von CD/DVD ► Seite 169

Importieren von einer Digitalkamera ► Seite 170

Importieren von Quellen von XDCAM EX-Geräten ► Seite 170

Importieren von GF-Quellen ► Seite 171

Importieren von Infinity-Quellen ► Seite 172

Importieren von P2-Quellen ► Seite 173

Importieren von XDCAM-Geräten ► Seite 174

Importieren von XF-Quellen ► Seite 176

Importieren von stereoskopischen Quellen ► Seite 177

Wenn Sie XDCAM-Quellen oder K2-Quellen über einen FTP-Server importieren möchten, legen Sie die Verbindungseinstellungen des FTP-Servers im Voraus in den Systemeinstellungen fest, um die Quellen einfach über den Quellbrowser zu importieren.

K2 (FTP) Verbindungseinstellungen ► Seite 84

K2 Browsereinstellungen ► Seite 85

Importieren der K2-Quellen von einem Server ► Seite 172

XDCAM Verbindungseinstellungen ► Seite 87

XDCAM Importprogrammeinstellungen ► Seite 88

XDCAM Browsereinstellungen ► Seite 88

Importieren der XDCAM-Quellen von einem Server ► Seite 175

Herunterladen von XDCAM-Quellen und gleichzeitige Platzierung auf der Timeline ► Seite 176

K2-Quellen, die auf die Festplatte des Computers kopiert wurden, können mithilfe des Quellbrowsers in MXF-Dateien umgewandelt werden.

Umwandeln und Importieren von K2-Quellen auf dem Computer ► Seite 173

Wenn jede der Quellen auf die Festplatte mit intakter Ordnerstruktur kopiert wurde, können die Quellen einfach vom Quellbrowser importiert werden, wenn der Referenzordner im Voraus in den Systemeinstellungen eingerichtet wird.

[Audio CD/DVD] ► Seite 81

[Wechselmedien] ► Seite 87

[XDCAM EX] ► Seite 87

[GF] ► Seite 82

[Infinity] ► Seite 84

[P2] ► Seite 86

XDCAM Browsereinstellungen ► Seite 88

[XF] ► Seite 89

Importieren von CD/DVD

Video oder Audio auf einer CD/DVD-Disk können importiert werden. Die Erfassungseinstellungen können mit [Import/Export] in [Systemeinstellungen] → [Audio CD/DVD] überprüft und geändert werden.

[Audio CD/DVD] ► Seite 81

Die folgenden Dateiformate können importiert werden.

- Audio-CD: WAV-Datei
- DVD-Video: MPEG-2-Datei
- DVD-VR: MPEG-2-Datei



- DVD-RW- und DVD-RAM DVD-VR-Formate werden unterstützt.



Hinweis

- Quellen können nicht von kopiergeschützten Disks importiert werden.

Im Folgenden wird das Verfahren für den Import einer Audio-CD erklärt. Das Verfahren für den Import eines DVD-Videos und DVD-VR ist dasselbe.

Beispiel:

Importieren einer Audio-CD

1 Legen Sie die Disk in das Laufwerk ein.

2 Klicken Sie auf das [Audio CD/DVD]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers und klicken Sie auf ein Laufwerk.

Die Information auf der Disk wird in der Clip-Ansicht angezeigt. Der angezeigte Inhalt hängt von der eingelegten Disk ab.

Wählen Sie im Falle einer Audio-CD eine Spur aus, indem Sie einen Doppelklick auf die Spur ausführen oder mit der rechten Maustaste auf die Spur klicken, und klicken Sie dann auf [Wiedergabe], um die Spur wiederzugeben.



- Wenn eine CD-Extra in das Laufwerk eingelegt wurde, werden nur Audiospuren angezeigt.

3 Wählen Sie die zu importierende Spur aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



Sie können auch mehrere Spuren auswählen.

Die Datenübertragung zum Computer wird im Hintergrund gestartet. Sie können den Übertragungsverlauf überprüfen.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177

Wenn der Import abgeschlossen ist, wird der Clip in der Bin registriert.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur, die importiert werden soll, und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



- Um die Geschwindigkeit des Imports vom Laufwerk anzupassen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur und wählen Sie die Geschwindigkeit (innerhalb des vom Laufwerk unterstützten Bereichs) aus. Wenn während der Erfassung Rauschen auftritt, kann dies behoben werden, indem die Importgeschwindigkeit verlangsamt wird.

Importieren von einer Digitalkamera

Quellen können von der AVCHD-Kamera und vom Wechseldatenträger, wie z. B. einer SD-Speicherkarte, Speichersticks und BD, importiert werden. Quellen werden in der Bin registriert, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

Schließen Sie die AVCHD-Kamera oder den Wechseldatenträger an den Computer an und vergewissern Sie sich, dass der Strom eingeschaltet ist. Weiterführende Informationen über die Anschlussmethoden finden Sie im Handbuch Ihres Geräts.

Quellen können auf die gleiche Art importiert werden, selbst wenn Dateien in Geräten auf die Festplatte im Computer mit intakter Ordnerstruktur kopiert wurden.



- Unterstützte Formate sind AVCHD, BD, SD-Video, Memory Stick Video und DCF (im Dateiformat der Digitalkamera gespeicherte Standbilder). Nur das BDMV-Format wird für BD unterstützt.



Hinweis

- Quellen können nicht von kopiergeschützten Disks importiert werden.

1 Klicken Sie auf das [Wechselmedien]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

Das an Ihren Computer angeschlossene Laufwerk wird erkannt und im Verzeichnis der Ordneransicht angezeigt.

2 Legen Sie das Speichermedium in das Laufwerk ein.

3 Klicken Sie auf den Datenträgernamen.

Die Information auf dem Datenträger wird in der Clip-Ansicht angezeigt.

Ordner werden manchmal nach der Art im Layer unter dem Laufwerk abhängig vom angeschlossenen Gerät kategorisiert.



- Wenn die Dateien der AVCHD-Kamera oder des Wechseldatenträgers auf die Festplatte des Computers kopiert wurden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Wechselmedien] und klicken Sie auf [Ordner öffnen], um die Referenzierung festzulegen.
Referenzierungen können aus der Verzeichnisansicht gelöscht werden, indem ein Ordner mit der rechten Maustaste angeklickt wird und nur auf [Löschen] geklickt wird, wenn sie zur Verzeichnisanzeige im Quellbrowser hinzugefügt wurden. Aktuelle Ordner werden nicht gelöscht.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Wechselmedien] und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Information des Datenträgers zu aktualisieren.

4 Wählen Sie die zu importierende Datei aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



Die Datenübertragung zum Computer wird im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig die Datei in der Bin als Clip registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die zu importierende Datei und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].

Importieren von Quellen von XDCAM EX-Geräten

Registrieren Sie Quellen in der Bin, während sie gleichzeitig von einer SxS-Speicherkarte zum Computer übertragen werden.

Schließen Sie das XDCAM EX-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

Quellen können auf die gleiche Art importiert werden, selbst wenn Dateien in SxS-Speicherkarten auf die Festplatte im Computer mit intakter Ordnerstruktur kopiert wurden.



- Bevor Quellen importiert werden, die über mehrere SxS-Speicherkarten als ein Clip gespeichert wurden, fügen Sie die Clips im Voraus in der XDCAM EX-Clip-Browsersoftware zusammen. Weitere Informationen zum XDCAM EX-Clip-Browser finden Sie im Handbuch, das Ihrem XDCAM EX-Gerät beiliegt.

1 Klicken Sie auf das [XDCAM EX]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

2 Klicken Sie auf das Laufwerk.

Die Information auf der SxS-Speicherkarte wird in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Wenn die Dateien auf der SxS-Speicherkarte auf die Festplatte des Computers kopiert wurden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [XDCAM EX] und klicken Sie auf [Ordner öffnen], um die Referenzierung festzulegen.
Referenzierungen können aus der Verzeichnisansicht gelöscht werden, indem ein Ordner mit der rechten Maustaste angeklickt wird und nur auf [Löschen] geklickt wird, wenn sie zur Verzeichnisanzeige im Quellbrowser hinzugefügt wurden. Aktuelle Ordner werden nicht gelöscht.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [XDCAM EX] und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Geräteinformation zu aktualisieren.

3 Wählen Sie den zu importierenden Clip aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



Die Datenübertragung zum Computer wird im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig der Clip im Bin registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



- Die Take-Clips werden im aktuellen Ordner des Bin als Sequenzclip registriert.

Importieren von GF-Quellen

Registrieren Sie Quellen in GF-Geräten in der Bin, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden. Schließen Sie das GF-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist. Die GF-Quellen, die zur Festplatte im Computer kopiert wurden, können auch auf die gleiche Art importiert werden. Kopieren Sie Quellen mit im Gerät intakt gehaltener Ordnerstruktur.



Hinweis

- Die Laufwerke des GF-Geräts müssen im Voraus installiert werden.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht des Quellbrowsers auf das [GF]-Verzeichnis und klicken Sie auf das Laufwerk oder das Referenzordner-Verzeichnis.

2 Klicken Sie auf [My BinXXX] oder [Playlist].

Die GF-Quellen werden in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Referenzordner können vorübergehend in der Ordneransicht des Quellbrowsers hinzugefügt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [GF] und klicken Sie auf [Ordner öffnen].
- Wenn Referenzierungen vorübergehend im Quellbrowser hinzugefügt wurden, können Sie gelöscht werden, indem ein Ordner mit der rechten Maustaste angeklickt und [Löschen] angeklickt wird. Aktuelle Ordner werden nicht gelöscht.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [GF] und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Referenzinformation zu aktualisieren.

3 Wählen Sie den zu importierenden Clip oder die Playliste aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



Die Datenübertragung zum Computer wird im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig der Clip oder die Playliste in der Bin registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip oder die zu importierende Playliste und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



- Playlisten werden im aktuellen Ordner der Bin als Sequenzclip registriert.
- Die teilweise Übertragung ist verfügbar, wenn in den Dateien des GF-Geräts In- und Out-Punkte festgelegt sind und die hierfür benötigten Teile auf die Festplatte übertragen wurden.

Übertragung nur der erforderlichen Teile ► Seite 180

Importieren von Infinity-Quellen

Registrieren Sie Quellen in Infinity-Geräten in der Bin, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden. Schließen Sie das Infinity-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist. Die Infinity-Quellen, die zur Festplatte im Computer kopiert wurden, können auch auf die gleiche Art importiert werden. Kopieren Sie Quellen mit im Gerät intakt gehaltener Ordnerstruktur.



Hinweis

- Die Laufwerke des Infinity-Geräts müssen im Voraus installiert werden.
- 1 Klicken Sie in der Ordneransicht des Quellbrowsers auf das [Infinity]-Verzeichnis und klicken Sie auf das Laufwerk oder das Referenzordner-Verzeichnis.**

- 2 Klicken Sie auf [Clip] oder [Playlisten].**

Die Infinity-Quellen werden in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Referenzordner können vorübergehend in der Ordneransicht des Quellbrowsers hinzugefügt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Infinity] und klicken Sie auf [Ordner öffnen].
- Wenn Referenzierungen vorübergehend im Quellbrowser hinzugefügt wurden, können Sie gelöscht werden, indem ein Ordner mit der rechten Maustaste angeklickt und [Löschen] angeklickt wird. Aktuelle Ordner werden nicht gelöscht.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Infinity] und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Referenzinformation zu aktualisieren.

- 3 Wählen Sie den zu importierenden Clip oder die Playliste aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].**



Die Datenübertragung zum Computer wird im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig der Clip oder die Playliste in der Bin registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip oder die zu importierende Playliste und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



- Sie können den Layer und den Downsampling-Koeffizienten, die decodiert werden sollen, beim Import von JPEG2000-Formatclips festlegen.

MXF Dekoder-Einstellungen ► Seite 86

- Playlisten werden im aktuellen Ordner der Bin als Sequenzclip registriert.
- Die teilweise Übertragung ist verfügbar, wenn in den Dateien des Infinity-Geräts In- und Out-Punkte festgelegt sind und nur die hierfür benötigten Teile auf die Festplatte übertragen wurden.

Übertragung nur der erforderlichen Teile ► Seite 180

Importieren der K2-Quellen von einem Server

Laden Sie die GXF-Dateien über FTP vom K2 Media-Server herunter, wandeln Sie diese zum Importieren in MXF-Dateien um und registrieren Sie sie im Bin.



Hinweis

- Legen Sie im Voraus fest, welche Elemente beim Anschluss an den FTP-Server oder den K2 Media-Server zulässig sind.

K2 (FTP) Verbindungseinstellungen ► Seite 84

K2 Browsereinstellungen ► Seite 85

1 Klicken Sie auf das [K2 (FTP)]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers und klicken Sie auf ein Verbindungsziel.

Die Information auf dem Server wird in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Verbindungsziel und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Serverinformation zu aktualisieren.

2 Wählen Sie den Clip aus, der importiert werden soll, und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an, und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].

Die Datenübertragung zur Festplatte und die Umwandlung werden im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig der Clip im Bin registriert wird.

Während der Übertragung und Umwandlung des Clips wird der Buchstabe [H] im Clip-Symbol im Bin angezeigt.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177

Der Clip kann mit EDIUS auch während der Übertragung und Umwandlung bearbeitet werden.



- Wenn in den K2-Browsereinstellungen [Ermöglicht Benutzern das Umbenennen oder Löschen von Clips.] markiert ist, können die folgenden Vorgänge in der Clip-Ansicht des Quellbrowsers ausgeführt werden.
 - Klicken Sie auf einen Clipnamen, um diesen umzubenennen.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Löschen], um diesen zu löschen.



Hinweis

- Wenn ein Clip in der Clip-Ansicht mit der rechten Maustaste angeklickt wird und auf [Löschen] geklickt wird, um den Clip zu löschen, wird die Datei auf dem Server ebenfalls gelöscht.

Umwandeln und Importieren von K2-Quellen auf dem Computer

Wandeln Sie die auf die Festplatte des Computers kopierten K2-Quellen in MXF-Dateien um und registrieren Sie sie im Bin.

1 Klicken Sie auf das [K2 (FTP)]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

2 Klicken Sie im Quellbrowser auf [Datei(en) umwandeln].



Alternative

- Klicken Sie in der Ordneransicht des Quellbrowsers mit der rechten Maustaste auf [K2 (FTP)] und klicken Sie auf [Datei(en) umwandeln].

3 Wählen Sie eine GXF-Datei und klicken Sie auf [Öffnen].

Es können auch mehrere GXF-Clips ausgewählt werden.

Die Umwandlung zur MXF-Datei wird im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig der Clip im Bin registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177

Der Clip kann mit EDIUS auch während der Umwandlung bearbeitet werden.

Importieren von P2-Quellen

Registrieren Sie P2-Quellen in der Bin, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

Schließen Sie das P2-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

Die P2-Quellen, die zur Festplatte im Computer kopiert wurden, können auch auf die gleiche Art importiert werden.

Kopieren Sie Quellen mit im Gerät intakt gehaltener Ordnerstruktur.



- Quellen im 3D P2-Format können ebenfalls importiert werden. Legen Sie zwei P2-Karten in das Kartenfach ein.
Importieren von stereoskopischen Quellen ► Seite 177



Hinweis

- Die Laufwerke des P2-Geräts müssen im Voraus installiert werden.

1 Klicken Sie auf das [P2]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

2 Klicken auf das Laufwerk oder den Referenzordner.

Die P2-Quellen werden in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Referenzordner können vorübergehend in der Ordneransicht des Quellbrowsers hinzugefügt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [P2] und klicken Sie auf [Ordner öffnen].
- Wenn Referenzierungen vorübergehend im Quellbrowser hinzugefügt wurden, können Sie gelöscht werden, indem ein Ordner mit der rechten Maustaste angeklickt und [Löschen] angeklickt wird. Aktuelle Ordner werden nicht gelöscht.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [P2] und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Referenzinformation zu aktualisieren.

3 Wählen Sie den zu importierenden Clip aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



Die Datenübertragung zum Computer wird im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig die Datei in der Bin als Clip registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].
- Die Clip-Namen, die im Bin registriert sind, sind „Benutzerclip-Name“, wenn ein Benutzerclip-Name für den P2-Clip festgelegt wurde, und „Clip-Name“, wenn kein Benutzerclip-Name festgelegt wurde.
- Bei der Bearbeitung mit EDIUS können P2-Clips wie AVI-Clips verwendet werden. Bei der Bearbeitung von der Festplatte aus entspricht die Echtzeitleistung den AVI-Dateien desselben Formats. Bei der Bearbeitung direkt vom P2-Laufwerk aus wird die Leistung zu 2-Stream-Echtzeit im Falle von DV und 1-Stream-Echtzeit für DVCPRO50. (Die oben genannten Leistungswerte basieren auf Messungen von Grass Valley. Die CPU-Leistung variiert abhängig von Ihrem System.)
- Die teilweise Übertragung ist verfügbar, wenn in den Dateien des P2-Geräts In- und Out-Punkte festgelegt sind und die hierfür benötigten Teile auf die Festplatte übertragen wurden.

Übertragung nur der erforderlichen Teile ► Seite 180

Importieren von XDCAM-Geräten

Registrieren Sie XDCAM-Quellen in der Bin, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

Bevor Sie Quellen von XDCAM-Geräten importieren, schließen Sie das Gerät an den Computer über die IEEE1394-Schnittstelle an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

XDCAM-Quellen, die zur Festplatte auf Ihrem Computer kopiert wurden, und die Proxy-Clips, die auf dem USB-Speicher gespeichert sind, können auch auf die gleiche Art importiert werden. Wenn Sie Quellen auf die Festplatte des Computers kopieren, kopieren Sie sie mit im Gerät intakt gehaltener Ordnerstruktur.

Die Importeinstellungen können mit [Import/Export] in [Systemeinstellungen] → [XDCAM] → [Browser] überprüft und geändert werden.

XDCAM Browsereinstellungen ► Seite 88



- Weitere Informationen zu den IEEE1394-Verbindungsmethoden finden Sie im Handbuch, das XDCAM beiliegt.
- Der SAM-Modus wird unterstützt.



Hinweis

- Die Laufwerke des XDCAM-Geräts müssen im Voraus installiert werden.

1 Klicken Sie auf das [XDCAM]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

2 Klicken auf das Laufwerk oder den Referenzordner.

Die XDCAM-Quellen werden in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Referenzordner können vorübergehend in der Ordneransicht des Quellbrowsers hinzugefügt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [XDCAM] und klicken Sie auf [Ordner öffnen].
- Wenn Referenzierungen vorübergehend im Quellbrowser hinzugefügt wurden, können Sie gelöscht werden, indem ein Ordner mit der rechten Maustaste angeklickt und [Löschen] angeklickt wird. Aktuelle Ordner werden nicht gelöscht.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [XDCAM] und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Referenzinformation zu aktualisieren. Es dauert etwas, um das Miniaturbild für einen Clip anzuzeigen, drücken Sie auf der Tastatur auf [Esc], um die Aktualisierung der Liste anzuhalten.

3 Wählen Sie den zu importierenden Clip aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



Die Datenübertragung zum Computer wird im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig der Clip in der Bin registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177

Der Clip kann mit EDIUS auch während der Übertragung bearbeitet werden.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen] → einen Cliptyp.



- Die teilweise Übertragung ist verfügbar, wenn in den Dateien des XDCAM-Geräts In- und Out-Punkte festgelegt sind und die hierfür benötigten Teile auf die Festplatte übertragen wurden. Eine Meldung wird angezeigt, wenn keine Verbindung zum Verzeichnis hergestellt wurde, wo die hochauflösenden Daten gespeichert sind, wenn die teilweise Übertragung für den XDCAM-Clip durchgeführt wird. Legen Sie die Disk ein und klicken Sie auf [OK].

Übertragung nur der erforderlichen Teile ► Seite 180

Importieren der XDCAM-Quellen von einem Server

Importieren Sie XDCAM-Quellen über FTP und registrieren Sie sie im Bin.

Die Importeinstellungen können mit [Import/Export] in [Systemeinstellungen] → [XDCAM] → [Browser] überprüft und geändert werden.

XDCAM Browsereinstellungen ► Seite 88



Hinweis

- Richten Sie die FTP-Serververbindung im Voraus ein.

XDCAM Verbindungseinstellungen ► Seite 87

1 Klicken Sie auf das [XDCAM]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

2 Klicken Sie auf den Server.

Die Information auf dem Server wird in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Verbindungsziel und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Serverinformation zu aktualisieren.

3 Wählen Sie den zu importierenden Clip aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



Die Datenübertragung zum Computer startet im Hintergrund, während gleichzeitig der Clip im Bin registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177

Der Clip kann mit EDIUS auch während der Übertragung bearbeitet werden.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen] → einen Cliptyp.



- Die teilweise Übertragung ist verfügbar, wenn in den XDCAM-Dateien auf dem Server In- und Out-Punkte festgelegt sind und nur die hierfür benötigten Teile auf die Festplatte übertragen wurden. Eine Meldung wird angezeigt, wenn keine Verbindung zum Verzeichnis hergestellt wurde, wo die hochauflösenden Daten gespeichert sind, wenn die teilweise Übertragung für den XDCAM-Clip durchgeführt wird. Richten Sie die FTP-Verbindung ein und klicken Sie auf [OK].

Übertragung nur der erforderlichen Teile ► Seite 180

Herunterladen von XDCAM-Quellen und gleichzeitige Platzierung auf der Timeline

Die Datenübertragung zur Festplatte auf dem Computer wird zur gleichen Zeit gestartet, wenn die XDCAM-Clips auf dem FTP-Server oder die Clips auf den XDCAM-Geräten direkt auf der Timeline platziert werden, ohne im Bin registriert zu werden. Die zu diesem Zeitpunkt übertragenen Daten (Proxy/hochauflösend) können überprüft und mit [Import/Export] in [Systemeinstellungen] → [XDCAM] → [Download] in [Browser] geändert werden.

XDCAM Browsereinstellungen ► Seite 88



Hinweis

- Die XDCAM-Quellen können nur mit den Schaltflächen im Quellbrowser oder durch Anklicken eines Clips mit der rechten Maustaste und der Bedienung vom angezeigten Menü aus gleichzeitig mit der Platzierung auf der Timeline heruntergeladen werden.

Wenn die Clips mit Drag-and-drop auf die Timeline verschoben werden, wird der Proxy der XDCAM-Geräte direkt referenziert, ohne auf die Festplatte des Computers übertragen zu werden.

1 Legen Sie das Kanalmapping für die Spuren, auf denen die Clips angeordnet sind, fest.

Einstellung des Kanalmappings ► Seite 240

2 Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der Sie den Clip platzieren möchten.

3 Klicken Sie auf das [XDCAM]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

4 Klicken Sie auf das Laufwerk oder das Verbindungsziel.

5 Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Zur Timeline hinzufügen].



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] → einen Menüpunkt.

Importieren von XF-Quellen

Registrieren Sie XF-Quellen in der Bin, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

Schließen Sie das XF-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

Die XF-Quellen, die zur Festplatte im Computer kopiert wurden, können auch auf die gleiche Art importiert werden.

Kopieren Sie Quellen mit im Gerät intakt gehaltener Ordnerstruktur.



Hinweis

- Die Laufwerke des XF-Geräts müssen im Voraus installiert werden.

1 Klicken Sie auf das [XF]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

2 Klicken auf das Laufwerk oder den Referenzordner.

Die XF-Quellen werden in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Referenzordner können vorübergehend in der Ordneransicht des Quellbrowsers hinzugefügt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [XF] und klicken Sie auf [Ordner öffnen].
- Wenn Referenzierungen vorübergehend im Quellbrowser hinzugefügt wurden, können Sie von der Verzeichnisanzeige gelöscht werden, indem ein Ordner mit der rechten Maustaste angeklickt und [Löschen] angeklickt wird. Aktuelle Ordner werden nicht gelöscht.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [XF] und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Referenzinformation zu aktualisieren.

- 3 Wählen Sie den zu importierenden Clip oder die Playliste aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].**



Die Datenübertragung zum Computer wird im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig der Clip oder die Playliste in der Bin registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip oder die zu importierende Playliste und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



- Clips, die über mehrere Datenträger gespeichert wurden, werden zum aktuellen Ordner in der Bin als Sequenzclip registriert.
- Die teilweise Übertragung ist verfügbar, wenn in den Dateien des XF-Geräts In- und Out-Punkte festgelegt sind und die hierfür benötigten Teile auf die Festplatte übertragen wurden.

Übertragung nur der erforderlichen Teile ► Seite 180

Importieren von stereoskopischen Quellen

Registrieren Sie dateibasierte stereoskopische Quellen im Bin, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

Beispiel:

Zum Importieren von Quellen im 3D P2-Format

- 1 Legen Sie zwei P2-Karten in das Kartenfach ein.**
- 2 Klicken Sie auf das [P2]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.**
- 3 Klicken Sie auf das Laufwerk, das als [Stereoskopisch] angezeigt wird.**

Die stereoskopischen Quellen werden in der Clip-Ansicht angezeigt. Die stereoskopischen Quellen werden mit dem „S“-Symbol gekennzeichnet.

- 4 Wählen Sie den in den Ordner [L] oder [R] zu importierenden Clip aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].**



Die Datenübertragung zum Computer startet im Hintergrund, während gleichzeitig der stereoskopische Clip im Bin registriert wird.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177



- Wenn die Quellen vom Laufwerk importiert werden, das nicht als [Stereoskopisch] angezeigt wird, wird die Quelle der L-Seite oder der R-Seite separat importiert.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs

Im Folgenden wird erklärt, wie man den Fortschritt der Verarbeitung (Hintergrundjobs) überprüft, wie die Dateiübertragung, die im Hintergrund ausgeführt wird, und wie man die Verarbeitung anhält/neu startet. Der Ausführungsfortschritt der Hintergrundjobs kann in der Statusleiste im Timeline-Fenster oder der Clip-Anzeige überprüft werden.

Statusleisten-Anzeige im Timeline-Fenster

Die Statusleiste zeigt die Anzahl der Hintergrundjobs an und ein Symbol, das den aktuellen Status der Hintergrundjobs kennzeichnet.

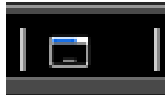
Ausführung

Dies wird angezeigt, wenn ein Hintergrundjob ausgeführt wird. Dieses Symbol wird auch angezeigt, wenn EDIUS automatisch Aufgaben ausführt wie die Erstellung von Suchinformationen oder die Erstellung von Audio-Wellenformen.



Standby/unterbrochen

Dies wird angezeigt, wenn keine Hintergrundjobs vorhanden sind und wenn ein Hintergrundjob abgebrochen wurde.



Angehalten

Dies wird angezeigt, wenn ein Hintergrundjob angehalten wird.

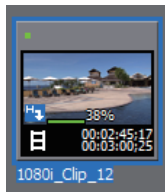


Bin-Clip-Anzeige

Das Symbol, das die Ausführung des Hintergrundjobs kennzeichnet, wird angezeigt, und der Fortschritt wird als Fortschrittsbalken und Prozentzahl angezeigt.

Beispiel:

Clips, die in der Bin registriert sind, werden zum Projektordner übertragen.



Detaillierte Anzeige des Übertragungsstatus

Im Dialogfeld [Hintergrundjob] kann der detaillierte Übertragungsstatus überprüft werden, so können beispielsweise die Hintergrundjobs angehalten und gelöscht werden.

1 Klicken Sie im Quellbrowser auf [Hintergrundjob].



Das [Hintergrundjob]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Hintergrundjob]-Dialogfeld ► Seite 179

Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Hintergrundjobs].

Hinweis

- Die Bestätigungsmeldung für den Hintergrundjob-Prozess wird angezeigt, wenn beispielsweise die Sequenz importiert oder zusammengelegt oder die Projektdatei geschlossen wird, während noch ein Hintergrundjob ausgeführt wird.
Klicken Sie auf [Informationen zu unerledigten Jobs anzeigen], um das Dialogfeld [Hintergrundjob] anzuzeigen.
Klicken Sie auf [Unerledigte Jobs schließen], um alle Aufgaben zu löschen.

- Wenn die Ausführung eines Hintergrundjobs abgebrochen wird, wenn Daten von der Audio-CD/DVD übertragen werden, wird die Aufgabe aus der Aufgabenliste gelöscht, sobald der Hintergrundjob abgebrochen wird.

[Hintergrundjob]-Dialogfeld

Aufgabenliste	Zeigt die Aufgaben an, die derzeit ausgeführt werden und noch ausgeführt werden sollen, in einer Liste an. Um die Ausführung eines Jobs abubrechen, wählen Sie den Job aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und klicken Sie auf [Stopp] oder [Alles stoppen]. Um eine Aufgabe zu löschen, wählen Sie die Aufgabe aus und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an und klicken Sie auf [Löschen]. Um die Ausführung eines Jobs anzuhalten oder fortzuführen, wählen Sie den Job aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und klicken Sie auf [Pause] oder [Neustart].
[Hintergrundjobs während der Wiedergabe anhalten]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Ausführung der Aufgabe anzuhalten, während der Player oder die Timeline abgespielt wird.
[Pause]/[Fortfahren]	Halten Sie die Ausführung aller Aufgaben an oder setzen Sie sie fort, indem Sie die Aufgaben auswählen und anklicken.
[Schließen]	Schließen Sie das Dialogfeld [Hintergrundjob]. Durch Schließen des Dialogfeldes wird der Ausführungsstatus der Hintergrundjobs nicht beeinträchtigt.

Direktes Importieren von Dateien in externen Geräten, die mit dem Quellbrowser interagieren

Im Folgenden wird erklärt, wie Quellen in externen Geräten registriert werden, die direkt mit dem Quellbrowser im Bin interagieren, oder sie auf der Timeline platziert werden, ohne sie auf Ihren Computer zu übertragen.

Direkte Registrierung von Quellen im Bin von verschiedenen Geräten

Registrieren Sie Clips von verschiedenen Geräten direkt in der Bin, ohne sie auf die Festplatte des Computers zu übertragen.



Hinweis

- Quellen in CD/DVD können nicht direkt referenziert und importiert werden.
- XDCAM-Quellen auf dem FTP-Server können nicht direkt im Bin registriert werden.

1 Wählen Sie einen Clip im Quellbrowser aus und klicken Sie auf [Zu Bin hinzufügen].

Weitere Informationen über das Referenzieren jedes Geräts im Quellbrowser finden Sie bei den Verfahren für den Import von den jeweiligen Geräten in „Überprüfen von Dateien in externen Geräten, die mit dem Quellbrowser interagieren“.

Importieren von einer Digitalkamera ► Seite 170

Importieren von Quellen von XDCAM EX-Geräten ► Seite 170

Importieren von GF-Quellen ► Seite 171

Importieren von Infinity-Quellen ► Seite 172

Importieren von P2-Quellen ► Seite 173

Importieren von XDCAM-Geräten ► Seite 174

Importieren von XF-Quellen ► Seite 176



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Zu Bin hinzufügen].
- Verschieben Sie den Clip, der importiert werden soll, mit dem Drag und Drop-Verfahren in die Bin.

- XDCAM EX-Clips können direkt in die Bin vom XDCAM EX-Clip-Browser registriert werden. Verschieben Sie die Clips mit dem Drag und Drop-Verfahren vom Explorer-Fenster in das Bin-Fenster des XDCAM EX-Clip-Browsers.

Hinweis

- Clips werden zu Offline-Clips, wenn die Verbindung zum Gerät abgebrochen wird.

Wiederherstellen von Offline-Clips ► Seite 69

Direkte Platzierung von Quellen in der Timeline von verschiedenen Geräten

Platzieren Sie Clips von verschiedenen Geräten direkt auf die Timeline, ohne sie auf die Festplatte des Computers zu übertragen.

- XDCAM-Quellen auf dem FTP-Server können gleichzeitig heruntergeladen und direkt auf der Timeline platziert werden.

Herunterladen von XDCAM-Quellen und gleichzeitige Platzierung auf der Timeline ► Seite 176

Hinweis

- Quellen in CD/DVD können nicht direkt referenziert und auf der Timeline platziert werden.

1 Legen Sie das Kanalmapping für die Spuren, auf denen die Clips angeordnet sind, fest.

Einstellung des Kanal mappings ► Seite 240

2 Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der Sie den Clip platzieren möchten.

3 Wählen Sie einen Clip im Quellbrowser aus und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].

Weitere Informationen über das Referenzieren jedes Geräts im Quellbrowser finden Sie bei den Verfahren für den Import von den jeweiligen Geräten in „Überprüfen von Dateien in externen Geräten, die mit dem Quellbrowser interagieren“.

Importieren von einer Digitalkamera ► Seite 170

Importieren von Quellen von XDCAM EX-Geräten ► Seite 170

Importieren von GF-Quellen ► Seite 171

Importieren von Infinity-Quellen ► Seite 172

Importieren von P2-Quellen ► Seite 173

Importieren von XDCAM-Geräten ► Seite 174

Importieren von XF-Quellen ► Seite 176



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Zu Timeline hinzufügen].
- Verschieben Sie den Clip, der importiert werden soll, mit dem Drag und Drop-Verfahren, auf die Timeline.

Hinweis

- Clips werden zu Offline-Clips, wenn die Verbindung zum Gerät abgebrochen wird.

Wiederherstellen von Offline-Clips ► Seite 69

Übertragung nur der erforderlichen Teile

Es können nur die erforderlichen Teile kopiert werden, wenn beispielsweise Grass Valley HQ oder DV-Codec AVI-Dateien auf die Festplatte des Computers importiert werden.

Hinweis

- Quellen in CD/DVD können nicht teilweise kopiert und importiert werden.
- Die Quellen in Wechseldatenträgern, wie die AVCHD-Kamera oder Digitalkamera, und die Quellen in XDCAM EX können nicht teilweise kopiert und importiert werden.

Automatische teilweise Übertragung beim Hinzufügen zur Timeline/ Registrierung in der Bin

Sie können das automatische Kopieren der Daten zwischen In- und Out-Punkten festlegen, wenn eine Datei in einem Gerät zur Timeline oder Bin importiert wird, nachdem die Datei im Player angezeigt wurde und die In- und Out-Punkte eingestellt wurden.

Registrieren von Clips im Player zur Bin ► Seite 190

Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip) ► Seite 191

Festlegung von In-/Out-Punkten und Platzierung von Clips ► Seite 245



Hinweis

- Quellen, die mit der teilweisen Übertragung nicht kompatibel sind, werden nicht auf diese Weise übertragen und werden direkt zur Bin/Timeline hinzugefügt.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Benutzereinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Quelle]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[Teilweise Übertragung]**.
- 3 Wählen Sie **[Zielclip]** aus und markieren Sie die erforderlichen Punkte in **[Autom. Übertragung]**.

[Zielclip]	Wählen Sie die Quelle aus, die teilweise übertragen werden soll. Wenn [Nur von Wechselmedien] ausgewählt wird, werden nur Clips für die teilweise Übertragung ausgesucht, die Dateien im Gerät direkt referenzieren. Wenn [Von Wechselmedien und Festplatte] ausgewählt wird, werden sowohl Clips, die Dateien im Gerät direkt referenzieren, als auch Clips, die Dateien auf der Festplatte referenzieren, für die teilweise Übertragung ausgesucht. Wenn [Projektordnerlaufwerk ausschließen] nicht markiert ist, werden auch die Clips im Projektordner für die teilweise Übertragung ausgesucht.
[Autom. Übertragung]	[Wenn vom Player zur Timeline hinzugefügt] Markieren Sie diesen Punkt, um die teilweise Übertragung auszuführen, wenn der Clip, der im Player angezeigt wird, auf der Timeline platziert wurde. [Wenn vom Player zum Bin hinzugefügt] Durch die Markierung dieses Punktes wird die teilweise Übertragung ausgeführt, wenn der Clip, der im Player angezeigt wird, zur Bin hinzugefügt wird.
[Randbereich]	Legen Sie den Randbereich fest, der hinzugefügt werden soll.

- 4 Klicken Sie auf **[OK]**.
- 5 Zeigen Sie die Datei im Gerät auf dem Player an und legen Sie die In- und Out-Punkte fest.
- 6 Betätigen Sie die Schaltflächen, um den Clip zur Timeline/Bin hinzuzufügen.



Die teilweise Übertragung wird entsprechend der oben vorgenommenen Einstellungen automatisch ausgeführt. Die teilweise übertragenen Dateien werden im „Transferred“-Ordner im Projektordner gespeichert.



Hinweis

- Die teilweise Übertragung wird nicht automatisch ausgeführt, wenn eine Quelle mit Drag-and-drop vom Player zur Timeline oder zum Bin verschoben wurde.
- Wenn eine Quelle in BD zur Timeline oder Bin hinzugefügt wird, wird die teilweise Übertragung manchmal mit Kapiteln ausgeführt, die als In- und Out-Punkte betrachtet werden, auch wenn die In- und Out-Punkte nicht im Player festgelegt wurden.

Übertragung nur der erforderlichen Teile

Wenn Clips Dateien in jedem Gerät direkt referenzieren, werden nur die Teile im Stapel zur Festplatte kopiert, die derzeit verwendet werden.

1 Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Teilweise Übertragung] → ein Element.

Die teilweise Übertragung wird im Hintergrund gestartet und die übertragene Datei wird im Projektordner gespeichert. Um die teilweise Übertragung abubrechen, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Dialogfeld [Hintergrundjob] auf die Aufgabe und klicken Sie auf [Stopp] oder [Alles stoppen].

[Hintergrundjob]-Dialogfeld ► Seite 179



- Bei Quellen, die nicht mit der teilweisen Übertragung kompatibel sind, wird eine Meldung angezeigt, so dass Sie auswählen können, ob die gesamte Quelle übertragen wird.
- Wenn ein Clip nach einer teilweisen Übertragung zum Offline-Clip wird, können [Den fehlenden Bereich übertragen] oder [Übertragung rückgängig machen] aus der [Wiederherstellungsmethode]-Liste im Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] ausgewählt werden.
- Wenn ein Clip, der mit EDIUS 5 teilweise übertragen wurde, verwendet wird, kann er zu seinem Originalclip zurückgeführt werden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den teilweise übertragenen Clip und klicken Sie auf [Teilweise heruntergeladenen Clip durch Original-Clip ersetzen]. Wenn ein Clip, der eine Datei in einem Gerät direkt referenziert, teilweise übertragen wurde, wird das Verknüpfungsziel zur Datei im Gerät nach der Dateiübertragung zurückgeführt.

Wiedergeben von Quellen

Wiedergeben und Überprüfen von Quellen

Wiedergabe mit Schaltflächen des Players

Sie können Quellen in einzelnen Bildern mit den Bedienschnittflächen am Player wiedergeben oder verschieben.

Wiedergabe mit Schaltflächen des Rekorders ► Seite 304

Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127

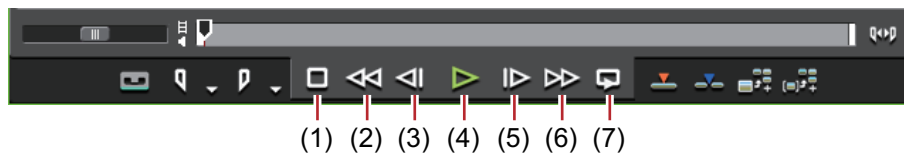
1 Klicken Sie auf [Wiedergabe] im Player.

Die Wiedergabe im Player wird gestartet.

2 Klicken Sie auf [Stopp] am Player.

Die Wiedergabe wird angehalten.

Bedienschnittflächen des Players



(1)	[Stopp]	Halten Sie die Wiedergabe an. [K], [Shift] + [↓]
(2)	[Überprüfen]	Spulen Sie eine Quelle zurück. Jeder Klick wechselt die Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4- und 12-facher Geschwindigkeit in umgekehrter Abspielrichtung. [J]*¹
(3)	[1 Bild zurück]	Mit jedem Klick wird jeweils ein Bild in umgekehrter Richtung zurückgespult. Wird diese Schaltfläche gedrückt gehalten, wird die Quelle mit derselben Geschwindigkeit in umgekehrter Abspielrichtung wiedergegeben. Beim Deckbetrieb wird um jeweils ein Bild zurückgespult. [←]
(4)	[Wiedergabe]	Geben Sie die Quelle in der Vorwärtsrichtung wieder. Wenn Sie während der Wiedergabe auf diese Schaltfläche klicken, wird die Wiedergabe angehalten. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um die Wiedergabe wieder zu starten. [Eingabe], [Space]
(5)	[Nächstes Bild]	Mit jedem Klick vorwärts wird jeweils ein Bild in Vorwärtsrichtung vorgespult. Wird diese Schaltfläche gedrückt gehalten, wird die Quelle mit derselben Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung wiedergegeben. Beim Deckbetrieb wird um jeweils ein Bild vorgespult. [→]
(6)	[Schnellvorlauf]	Spulen Sie die Wiedergabe schnell vor. Mit jedem Klick wird die Schnellvorlauf-Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4-fach und 12-fach umgeschaltet. [L]*²
(7)	[Endloswiedergabe]*³	Wiederholen Sie die Wiedergabe zwischen den In- und Out-Punkten. Wenn kein In-Punkt festgelegt ist, wird die Quelle von Anfang an wiederholt wiedergegeben, wenn kein Out-Punkt festgelegt ist, wird die Quelle wiederholt bis zum Ende wiedergegeben. Wenn In- und Out-Punkte für Audio festgelegt wurden, wird die Quelle vom ersten In-Punkt bis zum letzten Out-Punkt einschließlich der In- und Out-Punkte für Video wiedergegeben. [Strg] + [Space]

*¹ Mit jedem Drücken von [J] auf der Tastatur wird die Rückspulgeschwindigkeit in 6 Stufen zwischen 2 und 32 Mal gewechselt. Drücken Sie [L], um die Rückspulgeschwindigkeit zu verlangsamen. Drücken Sie diese Taste bei angehaltener Quelle, um mit derselben Geschwindigkeit rückwärts wiederzugeben.

*² Mit jedem Drücken von [L] auf der Tastatur wird die Schnellvorlaufgeschwindigkeit in 6 Stufen zwischen 2 und 32 Mal gewechselt. Drücken Sie [J], um die Schnellvorlaufgeschwindigkeit zu verlangsamen. Drücken Sie die Tasten bei angehaltener Wiedergabe, um die Wiedergabe in derselben Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung durchzuführen.

*³ Die Endloswiedergabe kann für externe Quellen nicht eingestellt werden. [Endloswiedergabe] wird durch [Pause] ersetzt.



Hinweis

- Bei der Verwendung eines Decks sind die Schnellvorlauf- und Rückspulbetriebe möglicherweise abhängig vom Deck eingeschränkt. Außerdem funktioniert [Endloswiedergabe] wie die Taste Pause.

Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler

Sie können eine Quelle durch Ziehen des Shuttles oder Schiebereglers auf dem Player wiedergeben.

Hinweis

- Quellen, die nicht erfasst wurden, können nicht mit dem Schieberegler wiedergegeben werden.

1 Ziehen Sie das Shuttle/den Schieberegler.

Ein Bild wird an der Schieberegler-Position am Player angezeigt.

Shuttle/Schieberegler



(1)	Shuttle	Ziehen Sie das Shuttle nach links und rechts, um die Wiedergabe in Rückwärts- und Vorwärtsrichtung durchzuführen. Beenden Sie den Ziehvorgang, um das Shuttle in die mittlere Position zurückkehren zu lassen und die Wiedergabe anzuhalten. Die Wiedergabegeschwindigkeit kann in 21 Stufen sowohl in Vorwärts- als auch in Rückwärtsrichtung von 1/20 bis 16 Mal ausgewählt werden.
(2)	Schieberegler	Klicken Sie auf eine beliebige Position in der Positionsleiste, um den Schieberegler zu verschieben und das Bild für diese Position anzuzeigen. Sie können den Schieberegler auch ziehen.
(3)	Positionsleiste	Zeigt die Timeline der Quelle an, die am Player angezeigt wird.
(4)	[Anzeigebereich umschalten]	Wechseln Sie den Anzeigebereich am Player nur zwischen In- und Out-Punkten oder die gesamte Quelle.

Alternative

- Shuttle (Schnellvorlauf): **[Strg] + [L]** (Mit jedem Drücken von [Strg] + [L] auf der Tastatur wird die Schnellvorlaufgeschwindigkeit in 12 Stufen zwischen 1/16 und 32 Mal gewechselt. Drücken Sie zum Verlangsamen [Strg] + [J] auf der Tastatur.)
- Shuttle (Zurückspulen): **[Strg] + [J]** (Mit jedem Drücken von [Strg] + [J] auf der Tastatur wird die Schnelrücklaufgeschwindigkeit in 12 Stufen zwischen 1/16 und 32 Mal gewechselt. Drücken Sie zum Verlangsamen [Strg] + [L] auf der Tastatur.)

Wiedergabe mit der Maus (Mausgesten)

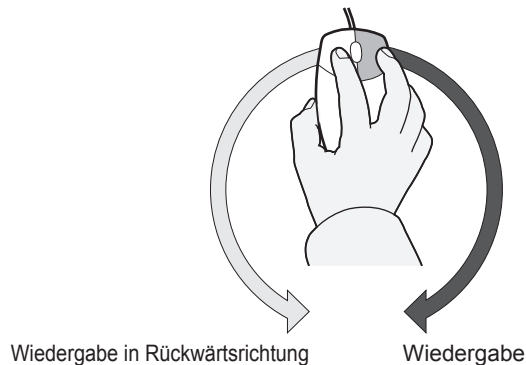
Sie können eine Quelle wiedergeben, indem Sie die Maus am Player bewegen.

Hinweis

- Die im Gerätemodus angezeigten Quellen können nicht mithilfe von Mausoperationen wiedergegeben werden.

1 Positionieren Sie den Mauscursor am Player und bewegen Sie die Maus bei gedrückt gehaltener rechter Maustaste, als würden Sie einen Kreis zeichnen.

Ziehen Sie den Kreis im Uhrzeigersinn, um die Wiedergabe in Vorwärtsrichtung durchzuführen, und gegen den Uhrzeigersinn, um die Wiedergabe in umgekehrter Abspielrichtung durchzuführen. Die Wiedergabegeschwindigkeit ändert sich je nach Geschwindigkeit der Mausbewegung.



Alternative

- Setzen Sie den Mauscursor auf den Player und drehen Sie das Mausehrad.

Anzeige der Clips am Player

Zeigen Sie Clips im Player an, die in der Bin registriert sind oder Clips, die im Quellbrowser angezeigt werden.

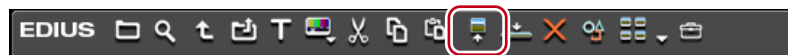
Hinweis

- Clips, die im Quellbrowser angezeigt werden, können manchmal abhängig vom externen Gerät oder Zustand des Clips nicht im Player angezeigt werden.

1 Wählen Sie einen Clip in der Clip-Ansicht aus und klicken Sie in der Bin oder im Quellbrowser auf [Im Player anzeigen].

Beispiel:

Bin



Beispiel:

Quellbrowser



2 Klicken Sie auf [Wiedergabe] im Player.



Wiedergabe mit Schaltflächen des Players ► Seite 183

Alternative

- Verschieben Sie einen Clip mit dem Drag und Drop-Verfahren in den Player-Bildschirm.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Im Player anzeigen].
- Doppelklicken Sie auf einen Clip.
- Wählen Sie einen Clip aus und drücken Sie auf [Eingabe].

Festlegen von In- und Out-Punkten für Quellen

Im Folgenden wird erklärt, wie man In- und Out-Punkte für Quellen festlegt.

Hinweis

- Für Quellen, die nicht erfasst wurden, können keine anderen Vorgänge als das Festlegen und Löschen der In- und Out-Punkte durchgeführt werden.

Festlegen der In- und Out-Punkte

Geben Sie die In- und Out-Punkte (Start und Ende) der Quelle an. Wenn die In- und Out-Teile im Voraus festgelegt werden, kann nur der Teil zwischen diesen Punkten erfasst oder auf der Timeline platziert werden.



- (1) Den In-Punkt setzen
- (2) Den Out-Punkt setzen

- 1 Geben Sie die Quelle wieder und klicken Sie am Player auf [In-Punkt setzen], bei dem Bild, das als In-Punkt festgelegt werden soll.**
- 2 Fahren Sie mit der Wiedergabe der Quelle fort und klicken Sie am Player auf [Out-Punkt setzen], bei dem Bild, das als Out-Punkt festgelegt werden soll.**

Alternative

- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [In-Punkt setzen] oder [Out-Punkt setzen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler auf dem Player und klicken Sie auf [In-Punkt setzen] oder [Out-Punkt setzen].
- Klicken Sie auf den Timecode bei [In] oder [Out] auf dem Player und geben Sie den gewünschten numerischen Wert ein.
- Um die In- und Out-Punkte an der Clipmarken-Position festzulegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarke auf dem Schieberegler auf dem Player und klicken Sie auf [In-Punkt setzen] oder [Out-Punkt setzen].
- Setzen des In-Punktes: **[I]**
- Setzen des Out-Punktes: **[O]**



- Wenn ein Clip in der Bin registriert ist oder ein Clip im Player vom Quellbrowser angezeigt wird, können die Positionen der In- und Out-Punkte durch Ziehen der In- und Out-Schieberegler geändert werden.



- Wenn der Out-Punkt vor dem In-Punkt festgelegt wurde, wird die Positionsleiste zwischen In- und Out-Punkten und ein Teil des Timecodes auf dem Player rot dargestellt.
- Die Dauer kann basierend auf den festgelegten In- und Out-Punkten geändert werden. Klicken Sie auf den Timecode bei [Dur] am Player und geben Sie den gewünschten numerischen Wert ein.
- Wenn der In- oder Out-Punkt des Clips, der in der Bin registriert ist, hinzugefügt, geändert oder gelöscht wird, wird dieser Vorgang automatisch im Clip in der Bin wiedergespiegelt. Um die Informationen eines Clips vor der Bearbeitung zu hinterlassen, registrieren Sie diesen Clip im Voraus als einen anderen Clip im Bin.

Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip) ► Seite 191

Einstellungen für In- und Out-Punkte für Video/Audio

Legen Sie die In- und Out-Punkte getrennt für die Videoteile und Audioteile eines Videoclips mit Audio fest.

Hinweis

- In- und Out-Punkte können nicht separat für Video und Audio von Quellen festgelegt werden, die nicht erfasst wurden.

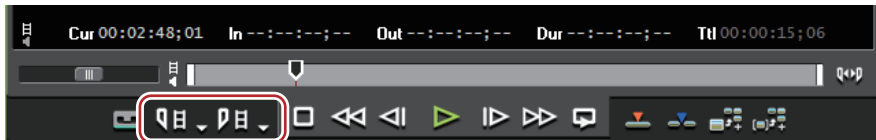
1 Klicken Sie im Timecode auf die Video-/Audiomarke.



Mit jedem Klick wird die Video-/Audiomarke zwischen Einblenden und Ausblenden gewechselt. Zeigen Sie die Marke des Teils an, in dem Sie In- und Out-Punkte setzen wollen.

Beispiel:

Festlegen von In- und Out-Punkten für das Video



[In-Punkt setzen] ([Out-Punkt setzen]) auf dem Player wechselt zu [Video-In setzen] ([Audio-In-Punkt setzen]) oder [Video-Out-Punkt setzen] ([Audio-Out-Punkt setzen]).

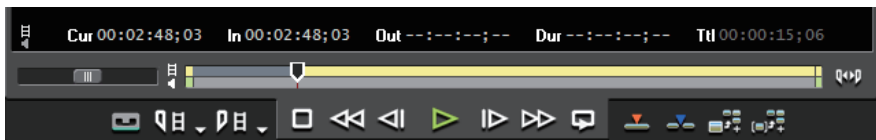


): Setzen des In-Punktes für Video (Audio)



): Setzen des Out-Punktes für Video (Audio)

2 Geben Sie den Clip wieder und klicken Sie auf dem Player auf [Video-In setzen] ([Audio-In-Punkt setzen]), bei dem Bild, das als In-Punkt festgelegt werden soll.



Die Positionsleiste ist horizontal in zwei Ebenen unterteilt. Die obere Ebene entspricht dem Videoteil und die untere Ebene dem Audioteil.

3 Fahren Sie mit der Wiedergabe der Quelle fort und klicken Sie auf dem Player auf [Video-Out-Punkt setzen] ([Audio-Out-Punkt setzen]), bei dem Bild, das als Out-Punkt festgelegt werden soll.



Alternative

- Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [In-Punkt setzen] ([Out-Punkt setzen]) auf dem Player, bei dem Bild, das als In-Punkt festgelegt werden soll, und klicken Sie auf [Video-In setzen] ([Audio-In-Punkt setzen]). Klicken Sie auf [Video-Out-Punkt setzen] ([Audio-Out-Punkt setzen]), bei dem Bild, das als der Out-Punkt festgelegt werden soll.
- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Audio-In-Punkt setzen] oder [Audio-Out-Punkt setzen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler auf dem Player und klicken Sie auf [Video-In setzen] ([Audio-In-Punkt setzen]) oder [Video-Out-Punkt setzen] ([Audio-Out-Punkt setzen]).
- Setzen von In-/Out-Punkten für Audio: **[U]/[P]**
- Um die In- und Out-Punkte für Video oder Audio an der Clipmarken-Position festzulegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarke am Schieberegler auf dem Player und klicken Sie auf [Video-In setzen] ([Audio-In-Punkt setzen]) oder [Video-Out-Punkt setzen] ([Audio-Out-Punkt setzen]).



- Die Video- (Audio-) In- und Out-Punkte können durch Ziehen des In-Schiebereglers oder Out-Schiebereglers des Video- (Audio-) Teils angepasst werden. Wenn der Schieberegler des Videoteils gezogen wurde, wird das Folgende angezeigt.



- Platzieren Sie den Mauscursor am linken oder rechten Ende der Positionsleiste und die Form des Mausursors ändert sich. Halten Sie [Strg] gedrückt und klicken Sie auf diese Position und die Positionsleiste wird horizontal in 2 Ebenen unterteilt. Wenn der Schieberegler des Videoteils gezogen wurde, wird das Folgende angezeigt.



- Wenn die In- und Out-Punkte nur für den Videoteil oder den Audioteil festgelegt wurden, können Sie nur den Video- (Audio-) Teil auf der Spur platzieren. Wenn Sie In- und Out-Punkte sowohl für den Video- als auch den Audioteil festgelegt wurden, können Sie beide Clips auf der Timeline als einen einzigen Clip platzieren.
- Wenn die In- oder Out-Punkte der Video-/Audioteile des Clips, der in der Bin registriert ist, hinzugefügt, geändert oder gelöscht werden, wird dieser Vorgang automatisch im Clip in der Bin wiederspiegelt. Um die Informationen eines Clips vor der Bearbeitung zu hinterlassen, registrieren Sie diesen Clip im Voraus als einen anderen Clip im Bin.

Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip) ► Seite 191

Hinweis

- Wenn In- und Out-Punkte im Video- (Audio-) Teil festgelegt wurden, werden die Informationen für den Audio- (Video-) Teil nicht erkannt.

Wiedergabe zwischen In- und Out-Punkten (Endloswiedergabe)

Geben Sie einen Clip zwischen In- und Out-Punkten wiederholt wieder. Die Wiedergabe startet von der aktuellen Position des Schiebereglers.

Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler ► Seite 185

Hinweis

- Die Endloswiedergabe kann nicht für Quellen durchgeführt werden, die im Gerätemodus angezeigt werden.

1 Klicken Sie auf [Endloswiedergabe] am Player.



Die Wiedergabe startet von der aktuellen Position des Schiebereglers.

Alternative

- Wiedergabe zwischen In- und Out-Punkten: [Strg] + [Space]

Verschieben zu In- und Out-Punkten

Verschieben Sie den Schieberegler an der Positionsleiste zum In- (Out-) Punkt.

Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler ► Seite 185

1 Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [In-Punkt setzen] ([Out-Punkt setzen]) auf dem Player.



2 Klicken Sie auf [Gehe zu In-Punkt] ([Gehe zu Out-Punkt]).

Klicken Sie auf [Gehe zu Video-In-Punkt] ([Gehe zu Video-Out-Punkt]) oder [Gehe zu Audio-In-Punkt] ([Gehe zu Audio-Out-Punkt]), um zum In-Punkt (Out-Punkt) der Video- und Audioteile zu verschieben.

Alternative

- Klicken Sie auf [In-Punkt setzen] ([Out-Punkt setzen]) und halten Sie dabei [Shift] auf der Tastatur gedrückt. Sie können denselben Vorgang auch mit [Gehe zu Audio-In-Punkt] ([Video-Out-Punkt setzen]) oder [Audio-In-Punkt setzen] ([Audio-Out-Punkt setzen]) ausführen.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler auf dem Player und klicken Sie auf [Gehe zu In-Punkt] ([Gehe zu Out-Punkt]). Klicken Sie auf [Gehe zu Video-In-Punkt] ([Gehe zu Video-Out-Punkt]) oder [Gehe zu Audio-In-Punkt] ([Gehe zu Audio-Out-Punkt]), um zum In-Punkt (Out-Punkt) der Video- und Audioteile zu verschieben.
- Verschieben zum In-Punkt: **[Q]/[Shift] + [I]**
- Verschieben zum Out-Punkt: **[W]/[Shift] + [O]**
- Verschieben zum In-Punkt des Audioteils: **[Shift] + [U]**
- Verschieben zum Out-Punkt des Audioteils: **[Shift] + [P]**

Löschen der In- und Out-Punkte

Löschen Sie den In- (Out-) Punkt.

- 1 Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [In-Punkt setzen] ([Out-Punkt setzen]) auf dem Player.



- 2 Klicken Sie auf [In-Punkt löschen] ([Out-Punkt löschen]).

Alternative

- Verschieben Sie den Schieberegler im Falle erfasster Quellen, die im Dateimodus angezeigt werden, zum In-Punkt (Out-Punkt), indem Sie bei gedrückter [Shift]-Taste auf der Tastatur auf [In-Punkt setzen] ([Out-Punkt setzen]) klicken. Sie können denselben Vorgang auch mit [Video-In setzen] ([Video-Out-Punkt setzen]) oder [Audio-In-Punkt setzen] ([Audio-Out-Punkt setzen]) ausführen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler auf dem Player und klicken Sie auf [In-Punkt löschen] ([Out-Punkt löschen]). Klicken Sie auf [Video-In-Punkt löschen] ([Video-Out-Punkt löschen]) oder [Audio-In-Punkt löschen] ([Audio-Out-Punkt löschen]), um den In-Punkt (Out-Punkt) der Video- und Audioteile zu löschen.
- Löschen des In-Punktes: **[Alt] + [I]**
- Löschen des Out-Punktes: **[Alt] + [O]**

Registrieren von im Player angezeigten Clips zur Bin

Registrieren von Clips im Player zur Bin

Registrieren Sie Clips, die im Player angezeigt werden, in der Bin.

Hinweis

- Die Quellen, die im Gerätemodus auf dem Player angezeigt werden, können nicht direkt in der Bin registriert werden.
- Wenn ein im Player angezeigter Clip in der Bin vom Quellbrowser registriert wird, referenziert der registrierte Clip die Quelle im Gerät direkt. Wenn die Quelle zum Computer übertragen wird, während sie gleichzeitig in der Bin registriert wird, registrieren und übertragen Sie sie zur Bin vom Quellbrowser, oder übertragen Sie die Quelle nur teilweise.

Überprüfen von Dateien in externen Geräten, die mit dem Quellbrowser interagieren ► Seite 168

Automatische teilweise Übertragung beim Hinzufügen zur Timeline/Registrierung in der Bin ► Seite 181

- 1 Zeigen Sie Clips im Player an.

Anzeige der Clips am Player ► Seite 186

Legen Sie falls nötig die In- und Out-Punkte fest.

- 2 Klicken Sie auf [Clip im Player zu Bin hinzufügen] im Player.



Alternative

- Ziehen Sie den Clip mit der rechten Maustaste vom Player und legen Sie ihn in der Bin ab und klicken Sie auf [Clips hinzufügen].
- Hinzufügen von Clips im Player zur Bin: **[Shift] + [Strg] + [B]**

Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip)

Der für den Clip festgelegte Bereich zwischen In- und Out-Punkten kann als Subclip kopiert und im Bin registriert werden.

Subclips referenzieren die gleiche Quelle wie der Originalclip (Masterclip).



Hinweis

- Die Subclips können nicht aus den Quellen erstellt werden, die im Gerätemodus angezeigt werden.
- Subclips können nicht von Clips erstellt werden, für die In- und Out-Punkte separat für den Videoteil oder Audioteil eines Videoclips mit Audio festgelegt wurden.

1 Zeigen Sie den Clip im Player an und legen Sie die In- und Out-Punkte fest.

Festlegen der In- und Out-Punkte ► Seite 187

2 Klicken Sie auf [Subclip zu Bin hinzufügen] am Player.



Der Subclip wird mit dem Namensformat „Originalclip-Name—Sub 4-stellige fortlaufende Nummer“ erstellt und im Bin registriert.



Alternative

- Ziehen Sie den Clip mit der rechten Maustaste vom Player und legen Sie ihn in der Bin ab und klicken Sie auf [Subclips hinzufügen].



- Der Masterclip wird ebenfalls in der Bin registriert, wenn der Subclip mit dem Clip erstellt wurde, der direkt im Player vom Quellbrowser angezeigt wurde, ohne in der Bin registriert zu sein.
- Legen Sie die Ränder fest, die bei der Erstellung von Subclips mit [Quelle] in [Benutzereinstellungen] → [Automatische Korrektur] hinzugefügt werden sollen.
[Automatische Korrektur] ► Seite 102
- Um den Subclip freizugeben und zum Masterclip zurückzuführen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Subclip, der in der Bin registriert ist, und klicken Sie auf [In Master Clip ändern].

KAPITEL 6

Bin-Vorgänge

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man Vorgänge in der Bin durchführt.

Bins und Clips

Clips in der Bin

Clips werden in der Bin zur Verwaltung registriert.

Im Folgenden wird erklärt, wie das Bin-Fenster angezeigt wird und die Cliparten, die registriert werden können.

Ein-/Ausblenden des Bin-Fensters

Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung für das Bin-Fenster.

1 Klicken Sie [Bin-Fenster-Anzeige umschalten] auf der Timeline.

Mit jedem Klick auf [Bin-Fenster-Anzeige umschalten] wird die Ein-/Ausblenden-Einstellung umgeschaltet.



Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bin].
- Ein-/Ausblenden des Bin-Fensters: **[B]**



- Wenn die Ein-/Ausblenden-Einstellung für das Bin-Fenster umgeschaltet wird, wird die Ein-/Ausblenden-Einstellung der Paletten-Registerkarten und des Quell-Browserfensters zusammen mit dem Bin-Fenster ebenfalls umgeschaltet. Um die Anzeigen-/Ausblenden-Einstellung einzeln umzuschalten, heben Sie die Assoziation der Fenster mit der Palette auf.

Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette ► Seite 125

Arten der registrierbaren Clips

Im Folgenden werden die Clips gezeigt, die in der Bin registriert werden können.

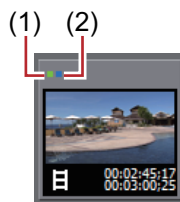
Clips

Die folgenden Cliparten können in der Bin registriert werden:

- Videoclips
- Video-Subclips
- Standbildclips
- Audioclips
- Audio-Subclips
- Farbbalkenclips
- Farbmattenclips
- Titelclips (mit Titelerstellungssoftware erstellte Clips)
- Timeline-Sequenzclips
- Sequenzclips

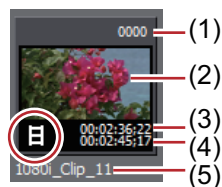
Clip-Anzeige

Allgemeiner Teil



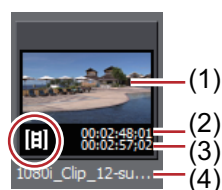
(1)	Clips auf einer Timeline	Dies wird angezeigt, wenn ein Clip auf einer Timeline platziert wird.
(2)	Clips in einem Projektordner	Dies wird für eine Quelldatei im Projektordner angezeigt, die von einem Clip referenziert wird.

Videoclips



(1)	Bandname	Wenn der Bandname festgelegt wurde, wird er angezeigt.
(2)	Posterbild	Das Hauptbild des Clips
(3)	Timecode-Beginn/ In-Punkt-Timecode der Quelle	Der Timecode-Beginn des Clips wird angezeigt. Der In-Punkt-Timecode wird angezeigt, wenn der In-Punkt festgelegt wurde.
(4)	Timecode-Ende/ Out-Punkt-Timecode der Quelle	Das Timecode-Ende des Clips wird angezeigt. Der Out-Punkt-Timecode des Clips wird angezeigt, wenn der Out-Punkt festgelegt wurde.
(5)	Clip-Name	Die Datei wird automatisch benannt.

Video-Subclips



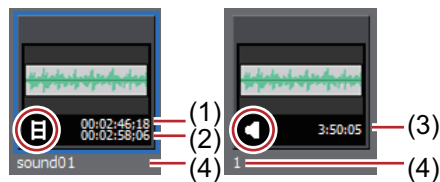
(1)	Posterbild	Das Hauptbild des Clips
(2)	In-Punkt-Timecode der Quelle	Der In-Punkt-Timecode des Clips wird angezeigt.
(3)	Out-Punkt-Timecode der Quelle	Der Out-Punkt-Timecode des Clips wird angezeigt.
(4)	Clip-Name	Die Datei wird automatisch benannt.

Standbildclips



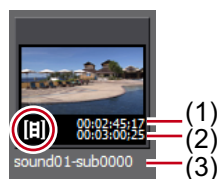
(1)	Miniaturansicht	Das Miniaturbild wird angezeigt.
(2)	Dauer	Die Dauer wird nicht eingestellt, wenn die Quelle erstellt wird. Wird eingestellt, wenn die Quelle auf der Spur platziert und erneut in der Bin registriert wird.
(3)	Clip-Name	Die Datei wird automatisch benannt.

Audioclips



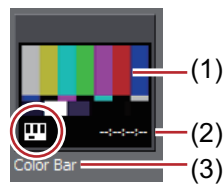
(1)	Timecode-Beginn/ In-Punkt-Timecode der Quelle	Der Timecode-Beginn des Clips wird angezeigt. Der In-Punkt-Timecode wird angezeigt, wenn der In-Punkt festgelegt wurde.
(2)	Timecode-Ende/ Out-Punkt-Time- code der Quelle	Das Timecode-Ende des Clips wird angezeigt. Der Out-Punkt-Timecode des Clips wird angezeigt, wenn der Out-Punkt festgelegt wurde.
(3)	Dauer	Die Dauer der Quelle wird angezeigt, beispielsweise, wenn der Inhalt einer Audio-CD im Quellbrowser angezeigt wird.
(4)	Clip-Name	Die Datei wird automatisch benannt.

Audio-Subclips



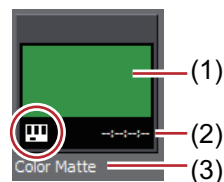
(1)	In-Punkt-Timecode der Quelle	Der In-Punkt-Timecode des Clips wird angezeigt.
(2)	Out-Punkt-Time- code der Quelle	Der Out-Punkt-Timecode des Clips wird angezeigt.
(3)	Clip-Name	Die Datei wird automatisch benannt.

Farbbalkenclips



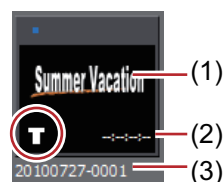
(1)	Miniaturansicht	Das Miniaturbild wird angezeigt.
(2)	Dauer	Die Dauer wird nicht eingestellt, wenn die Quelle erstellt wird. Wird eingestellt, wenn die Quelle auf der Spur platziert und erneut in der Bin registriert wird.
(3)	Clip-Name	Der Clip-Name lautet „Color Bar“, wenn die Quelle erstellt wird.

Farbmattenclips



(1)	Miniaturansicht	Das Miniaturbild wird angezeigt.
(2)	Dauer	Die Dauer wird nicht eingestellt, wenn die Quelle erstellt wird. Wird eingestellt, wenn die Quelle auf der Spur platziert und erneut in der Bin registriert wird.
(3)	Clip-Name	Der Clip-Name lautet „Color Matte“, wenn die Quelle erstellt wird.

Titelclips



(1)	Miniaturansicht	Das Miniaturbild wird angezeigt.
(2)	Dauer	Die Dauer wird nicht eingestellt, wenn die Quelle erstellt wird. Wird eingestellt, wenn die Quelle auf der Spur platziert und erneut in der Bin registriert wird. Die Dauer wird für animierte Titel eingestellt.
(3)	Clip-Name	Der Clip-Name, wenn eine Quelle erstellt wird, ist der Name, der mit der Titelherstellungsoftware erstellt wurde.

Timeline-Sequenzclips



(1)	Bandname	Wenn der Bandname festgelegt wurde, wird er angezeigt.
(2)	Posterbild	Das Hauptbild des Clips
(3)	Timecode-Beginn/ In-Punkt-Timecode der Quelle	Der Timecode-Beginn des Clips wird angezeigt. Der In-Punkt-Timecode wird angezeigt, wenn der In-Punkt festgelegt wurde.
(4)	Timecode-Ende/ Out-Punkt-Time- code der Quelle	Das Timecode-Ende des Clips wird angezeigt. Der Out-Punkt-Timecode des Clips wird angezeigt, wenn der Out-Punkt festgelegt wurde.
(5)	Clip-Name	Bei der Erstellung der Quelldatei wird automatisch ein Name vergeben.

Sequenzclips



(1)	Bandname	Wenn der Bandname festgelegt wurde, wird er angezeigt.
(2)	Posterbild	Das Hauptbild des Clips
(3)	Timecode-Beginn/ In-Punkt-Timecode der Quelle	Der Timecode-Beginn des Clips wird angezeigt. Der In-Punkt-Timecode wird angezeigt, wenn der In-Punkt festgelegt wurde.
(4)	Timecode-Ende/ Out-Punkt-Time- code der Quelle	Das Timecode-Ende des Clips wird angezeigt. Der Out-Punkt-Timecode des Clips wird angezeigt, wenn der Out-Punkt festgelegt wurde.
(5)	Clip-Name	Bei der Erstellung der Quelldatei wird automatisch ein Name vergeben.



- Das Posterbild, das bei der Anzeige eines Clips in der Clip-Ansicht angezeigt wird, kann durch einen einfachen Vorgang mit der Maus geändert werden. Verschieben Sie den Mauszeiger auf das Miniaturbild, halten Sie das Mauselement gedrückt und bewegen Sie die Maus nach rechts oder links. Lassen Sie das Mauselement wieder los, um die Änderung der Einstellung zu beenden.
- Wenn bereits eine Titeldatei erstellt wurde, klicken Sie im Bin auf [Clip hinzufügen], um das [Öffnen]-Dialogfeld anzuzeigen, und öffnen Sie die Datei. Wenn keine Titeldatei vorhanden ist, klicken Sie in der Bin auf [Titel hinzufügen], rufen Sie die Titelerstellungssoftware auf und erstellen Sie eine Titeldatei.
- Sie können die Clips mit folgenden Methoden umbenennen:
 - Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie auf den Clip-Namen.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Clip umbenennen].
 - Umbenennen nach der Auswahl eines Clips im Bin-Fenster: **[F2]**

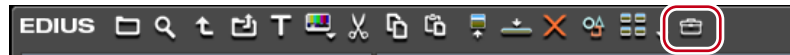
Automatische Registrierung der Clips

Sie können den Watch Folder mithilfe des im Lieferumfang enthaltenen Programms „EDIUS Watch Tool“ angeben. Wenn eine Datei im angegebenen Ordner hinzugefügt wird, während „EDIUS Watch Tool“ gestartet ist, wird der Clip beim nächsten Programmstart von EDIUS automatisch [Watch Folder] im Bin hinzugefügt.

Angeben eines Watch Folders

Die Datei kann automatisch zur Bin registriert werden, wenn sie im Watch Folder gespeichert wird.

1 Klicken Sie in der Bin auf [Tool].



2 Klicken Sie auf [EDIUS Watch].

Das Programm startet.



Alternative

- Klicken Sie auf [Tool] in der Menüleiste und klicken Sie auf [EDIUS Watch].

3 Klicken Sie auf [Konfigurieren].

Einstellungen des Watch Folders ► Seite 200

4 Klicken Sie auf [Hinzufügen] im [Watch Folder-Einstellungen]-Dialogfeld.

5 Klicken Sie auf [...] und geben Sie den Watch Folder an.

Aktivieren Sie [Untergeordnete Watch Folder], um die Unterordner im angegebenen Ordner zu sehen.

Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um mehrere Watch Folder anzugeben.



- Aktivieren Sie [Dateiänderungsbenachrichtigungen vom Netzwerk verwenden] an allen angeschlossenen Terminals des Netzwerk-Schnittsystems. Unter [Netzwerk] im [Watch Folder-Einstellungen]-Dialogfeld informieren die mit [Benachrichtigung bei Broadcast-Dateiänderung] eingestellten Anschlüsse die anderen Anschlüsse über alle Änderungen, die an den Dateien im überwachten Ordner vorgenommen wurden. Nach dem Empfang der Details über die Änderungen führen die Anschlüsse die Verarbeitung entsprechend der Einstellung [Watch Folder-Einstellungen] aus. Wenn [Dateiänderungsbenachrichtigungen vom Netzwerk verwenden] nicht aktiviert ist, wird weder über die Details der Veränderungen informiert noch werden solche empfangen.

[Watch Folder-Einstellungen]-Dialogfeld ► Seite 201

6 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

7 Klicken Sie auf [OK].

Das Symbol EDIUS Watch wird in der Taskleiste am unteren rechten Bildschirmrand angezeigt.

Das Symbol wird normalerweise in Gelb angezeigt, die Farbe ändert sich jedoch entsprechend dem Status des überwachten Ordners, wie nachfolgend beschrieben:

Hellblau: Ordner überwachen

Rot: Neue Datei dem Watch Folder hinzugefügt



- „EDIUS Watch Tool“ gibt die im Watch Folder ausgeführten Operationen wie folgt wieder.
 - Hinzufügen einer Datei: Eine Datei wird in den [Watch Folder] in der Bin hinzugefügt. Die Datei wird nicht hinzugefügt, wenn eine Datei mit dem gleichen Dateinamen bereits im Ordner vorhanden ist.
 - Löschen einer Datei: Alle Dateien mit dem gleichen Dateinamen im [Watch Folder] in der Bin werden gelöscht.
 - Ändern eines Dateinamens: Alle Dateien mit dem gleichen Dateinamen in der Bin werden durch die Dateien mit dem neuen Dateinamen ersetzt. Beachten Sie jedoch, dass eine neue Datei hinzugefügt wird, wenn Sie den Namen einer nicht in der Bin registrierten Datei ändern.



Hinweis

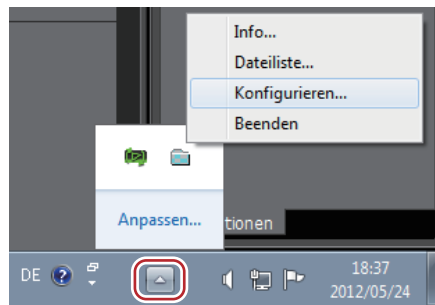
- Wenn Sie die Ordner im Watch Folder verschieben, werden die Dateien in diesen Ordnern als Offline-Clips behandelt.
- Die Ordner werden nur überwacht, wenn dieses Programm läuft. Es werden keine Dateien erkannt, die hinzugefügt bzw. gelöscht wurden, während dieses Programm nicht ausgeführt wird. Sie können „EDIUS Watch Tool“ automatisch starten, wenn Windows gestartet wird.

Einstellungen des Watch Folders ► Seite 200

Einstellungen des Watch Folders

Nehmen Sie hier die Einstellungen des Watch-Funktion vor.

- 1 Klicken Sie in der Taskleiste mit der rechten Maustaste auf das Symbol des Watch Folders und klicken Sie auf [Konfigurieren].



Das [Watch Folder-Einstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Watch Folder-Einstellungen]-Dialogfeld ► Seite 201



- Um die Ordner im Netzwerk zu überwachen, deaktivieren Sie die Eingabe des Benutzernamens und des Passworts.

[Watch Folder-Einstellungen]-Dialogfeld

[Watch Folder]	Es wird eine Liste der Watch Folder angezeigt. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um einen Watch Folder hinzuzufügen, zu löschen oder zu bearbeiten. Es können bis zu zehn Watch Folder angegeben werden.
[Erweiterungen]	Geben Sie die Erweiterung der zu überwachenden Datei an. Um mehrere Erweiterungen anzugeben, trennen Sie sie mit „;“. Platzhalter („*“ oder „?“) können nicht verwendet werden.
[Watch-Bedingung]	Sie können die Bedingungen für die Überwachung der Ordner angeben. [EDIUS wird ausgeführt] Eine Datei wird automatisch im Bin registriert, wenn die Datei zum überwachten Ordner hinzugefügt wird, während EDIUS ausgeführt wird. Die Datei wird nicht registriert, wenn eine Datei hinzugefügt wird, während EDIUS nicht läuft. [EDIUS wird nicht ausgeführt] Eine Datei wird nur dann automatisch im Bin registriert, wenn die Datei zum überwachten Ordner hinzugefügt wird, während EDIUS nicht läuft. Die Datei wird nicht registriert, wenn eine Datei hinzugefügt wird, während EDIUS läuft. [Immer] Wenn eine Datei zum Watch Folder hinzugefügt wird, wird sie immer automatisch zur Bin registriert. [Nur Watch] Diese Option ist aktiviert, wenn eine MPEG-Datei unter [Erweiterungen] angegeben ist oder die Bearbeitung während der Aufnahme im Netzwerk-Bearbeitungssystem erfolgt. Wenn der überwachte Ordner immer überwacht und eine Datei hinzugefügt wird, wird die Datei zu [Erkannte Dateien] hinzugefügt, aber nicht im Bin registriert. Wählen Sie diese Option am Erfassungsanschluss, wenn Sie während der Aufnahme in der Netzwerk-Bearbeitungssystemumgebung editieren. [Erkannte Dateien]-Dialogfeld ► Seite 203
[Ergebnis der erkannten Dateien in temporärer Datei speichern]	Aktivieren Sie diese Option, um die Erfassungsergebnisse in einer temporären Datei zu speichern, um den aktuellen Status beim nächsten Starten wiederherzustellen. Deaktivieren Sie die Option, wenn Sie den letzten Status nicht speichern möchten oder Ihre Systemumgebung sich erheblich geändert hat.
[Start-Verknüpfung hinzufügen]	Starten Sie „EDIUS Watch Tool“ gleichzeitig, wenn Windows startet.

[MPEG-Suchinformationen]	Diese Option ist aktiv, wenn die Erweiterung (z. B. *.m2t oder *.mpg) einer MPEG-Datei unter [Erweiterungen] eingegeben wurde. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das [MPEG-Suchinformationen]-Dialogfeld anzuzeigen. [MPEG-Suchinformationen]-Dialogfeld ► Seite 202
[Im Aufnahmemodus bearbeiten]	Aktivieren Sie diese Option, um die Datei entsprechend der Überwachungsbedingungen im Bin zu registrieren, selbst wenn sie sich noch im Erfassungsprozess befinden, und die Dateibestandteile, die bereits erfasst wurden, mit EDIUS bearbeitet werden können.
[Netzwerk]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld [Netzwerk] anzuzeigen. [Netzwerk]-Dialogfeld ► Seite 202

[MPEG-Suchinformationen]-Dialogfeld

[Datei mit Suchinformationen im Hintergrund erstellen]	Aktivieren Sie diese Option, um im Hintergrund automatisch die Suchergebnisdatei zu erstellen, wenn eine MPEG-Datei zum überwachten Ordner hinzugefügt wird. Wenn diese Datei im Voraus erstellt wird, kann die Suche beschleunigt werden, wenn die hinzugefügte MPEG-Datei mit EDIUS geöffnet wird. [Bei Quelldatei-Umbenennung/Entfernung auch Suchinformationsdatei umbenennen/entfernen] Aktivieren Sie diese Option, um die MPEG-Suchergebnisdatei in der gleichen Art und Weise umzubenennen oder zu löschen, wie die MPEG-Datei im Watch Folder umbenannt oder gelöscht wird. [PTS hat Priorität] Diese Option kann nicht geändert werden. In EDIUS hat PTS (die Zeitstempelinformation) Vorrang vor der Referenzzeit der Suche.
---	---

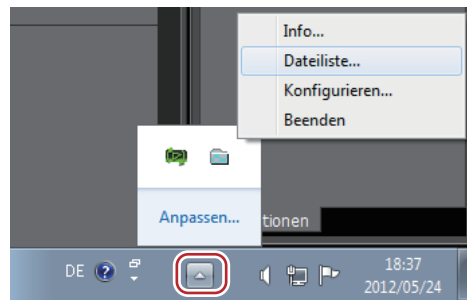
[Netzwerk]-Dialogfeld

[Benachrichtigung bei Broadcast-Dateiänderung]	In einigen Dateisystemen werden die Details der Änderungen an den anderen Terminals gelegentlich nicht wiedergegeben, auch wenn der Inhalt des gemeinsamen Ordners geändert wird (beispielsweise eine Datei hinzugefügt, gelöscht oder umbenannt wird). Wenn ein gemeinsamer Ordner als Überwachter Ordner angegeben ist und diese Option aktiviert wird, gibt EDIUS Watch Tool die Änderungen auch auf EDIUS Watch Tool wieder, die auf anderen Netzwerkanschlüssen laufen, wenn der Inhalt des Ordners geändert wird. Aktivieren Sie diese Option nur an den Erfassungsterminals, die ihre Dateien direkt in den gemeinsamen Ordner exportieren. [Broadcast-Adresse] Legen Sie die Broadcastadresse fest, die für die Benachrichtigung über die Details der Änderungen verwendet wird. Wir empfehlen die Festlegung der Broadcastadresse des Subnetzes anstelle der globalen Adresse (255.255.255.255). Legen Sie beispielsweise die Sendeadresse des Subnetzes im Format „192.168.0.255“ für die „192.168.0.x“-Adresse und im Format „10.0.x.x“ für die „10.0.x.x“-Adresse fest. Auf allen angeschlossenen Terminals muss die gleiche Adresse eingestellt sein.
---	--

Verhindern des Speichervorgangs in der Bin

Die erkannten Dateien werden automatisch zur Bin registriert, wenn EDIUS das nächste Mal gestartet wird. Um die Registrierung der Dateien zur Bin zu deaktivieren, müssen Sie diese zuerst aus der Liste löschen, bevor EDIUS gestartet wird.

- 1 Klicken Sie in der Taskleiste mit der rechten Maustaste auf das Symbol des Watch Folders und klicken Sie auf [Dateiliste].



Das [Erkannte Dateien]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Erkannte Dateien]-Dialogfeld ► Seite 203

- 2 Wählen Sie die Dateien aus der Liste aus, die nicht zur Bin registriert werden sollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diese Dateien und wählen Sie [Aus Liste löschen].

Die Dateien werden aus der Liste gelöscht.



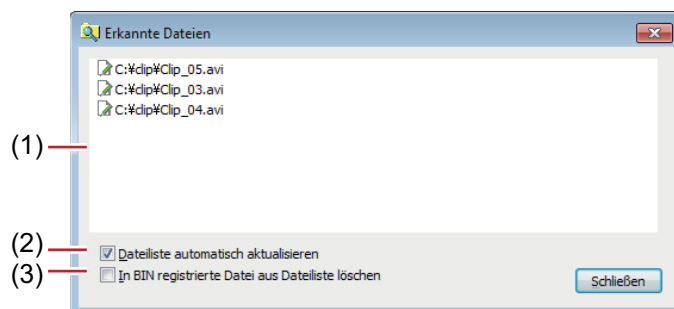
- Verschieben Sie den Mauscursor auf das Symbol in der Taskleiste, um die Anzahl der nicht zur Bin registrierten Dateien anzuzeigen. Die bereits zur Bin registrierten Dateien sind in dieser Anzahl der angezeigten Dateien nicht enthalten.



Hinweis

- Die Dateien im Watch Folder werden nicht gelöscht, auch wenn die Dateinamen von der Liste entfernt werden.

[Erkannte Dateien]-Dialogfeld



(1)	Liste	Zeigt die erkannten Dateien oder die im Bin registrierten Dateien in einer Liste an. Der Status jeder Datei wird durch die folgenden Symbole angezeigt: : Nicht registrierte Dateien : Dateien, deren umbenannter Dateiname erkannt wurde : Dateien, deren Löschung erkannt wurde : Zum Bin registrierte Dateien : Aktuell nicht existierende Dateien
(2)	[Dateiliste automatisch aktualisieren]	Aktivieren Sie diese Option, um die Liste automatisch zu aktualisieren, wenn eine neue Datei hinzugefügt wird.
(3)	[In BIN registrierte Datei aus Dateiliste löschen]	Aktivieren Sie diese Option, um die zur Bin registrierten Dateien von der Liste zu entfernen. Die hier vorgenommene Änderung wird nach dem Neustart übernommen.

Zusammenfassen von mehreren Videoclips zu einem Einzelclip

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie mehrere Clips gruppieren und als einen Einzelsequenzclip festlegen und wie Sie die Gruppierung von Einzelsequenzclips aufheben.

Zusammenfassen mehrerer Clips (Als Sequenz festlegen)

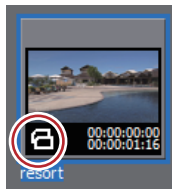
Fassen Sie mehrere Videoclips zu einem einzelnen Sequenzclip zusammen.



- 1 Wählen Sie mehrere Clips in der Bin aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und klicken Sie auf **[Als Sequenz festlegen]**.

Der erstellte Clip wird im Bin als ein Sequenzclip registriert.

Die Clips, die als Sequenz festgelegt sind, übernehmen den Namen des ersten zusammengefassten Clips als ihren Clipnamen.



Registrieren von aufeinanderfolgenden Standbildern ► Seite 165



- Die Clips werden in der in der Bin festgelegten Reihenfolge zusammengefasst.
- Die Clips werden mit den In- und Out-Punkteinstellungen des Videoteils zusammengefasst, um die Originalclips beizubehalten.



Hinweis

- Die Bedingungen für die Festlegung als Sequenz lauten wie folgt:
 - Der Clip-Typ, die Bildgröße und das Seitenverhältnis aller Clips müssen übereinstimmen.
 - Bei Video müssen die Halbbildreihenfolge und die Bildrate aller Clips übereinstimmen.
 - Bei Audio müssen die Abtastrate, die Bitrate für die Quantifizierung und die Anzahl der Kanäle aller Clips übereinstimmen.

Abbruch der Festlegung einer Sequenz

Brechen Sie die Zusammenfassung eines Sequenzclips ab.



- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Bin auf den Sequenzclip und klicken Sie auf **[Sequenz abbrechen]**.

Nach dem Abbruch der Sequenz wird der Clip-Name zu dem Namen geändert, der vor der Zusammenfassung der Clips galt.



- Die In- und Out-Punkteinstellungen der Clips, die bei der Zusammenfassung als Sequenz beibehalten wurden, werden wiederhergestellt.

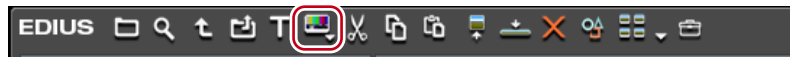
Erstellung eines Farbbalken-, Farbmatten- und Titelclips

Nachfolgend wird erläutert, wie Sie Farbbalken-, Farbmatten- und Titelclips erstellen.

Farbbalkenclips

Erstellen Sie einen Farbbalkenclip.

1 Klicken Sie in der Bin auf [Neuer Clip].



2 Klicken Sie auf [Fabbalken].

Das [Fabbalken]-Dialogfeld wird angezeigt.

3 Nehmen Sie die Einstellungen des Farbbalkens vor und klicken Sie auf [OK].

Alternative

- Klicken Sie in der Clip-Ansicht mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Neuer Clip] → [Fabbalken].
- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Clip erstellen] → [Fabbalken]. Der Farbbalkenclip wird zur Bin registriert.

- Sie können die Einstellungen des Dialogfelds [Fabbalken] durch die folgenden Vorgänge ändern:
 - Klicken Sie im Bin mit der rechten Maustaste auf einen Farbbalkenclip und klicken Sie auf [Bearbeiten].
 - Doppelklicken Sie im Bin auf einen Farbbalkenclip.

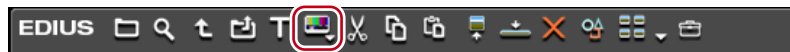
- Sie können auch einen Farbbalkenclip in der Timeline platzieren, ohne ihn zum Bin zu registrieren.

Platzieren von speziellen Clips in der Timeline ► Seite 249

Farbmattenclips

Erstellen Sie einen Farbmattenclip.

1 Klicken Sie in der Bin auf [Neuer Clip].

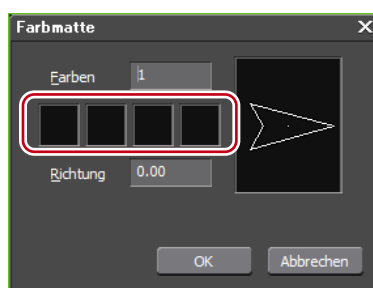


2 Klicken Sie auf [Farbmatte].

Das [Farbmatte]-Dialogfeld wird angezeigt.

3 Klicken Sie auf die Farbpalette.

Legen Sie die Farbpalette fest, von links beginnend.



Das [Farbauswahl]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206

4 Legen Sie die Farbe fest.

5 Klicken Sie auf [OK].

Der Bildschirm kehrt zum Dialogfeld [Farbmatte] zurück. Geben Sie für [Farben] im Dialogfeld [Farbmatte] einen numerischen Wert von 2 oder höher ein, um eine Abstufung festzulegen, und wiederholen Sie die Schritte **3** bis **5**.

6 Legen Sie die Richtung der Abstufung fest und klicken Sie auf [OK].

Die Abstufung kann festgelegt werden, indem Sie beispielsweise den numerischen Wert in Stufen eingeben, das Mausrad betätigen oder die Maus ziehen.

Alternative

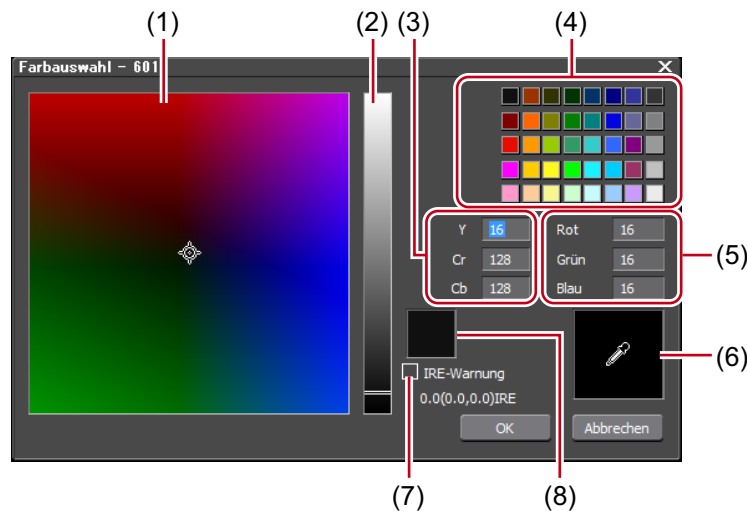
- Klicken Sie in der Clip-Ansicht mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Neuer Clip] → [Farbmatte].
- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Clip erstellen] → [Farbmatte]. Der Farbmattencip wird zur Bin registriert.



- Sie können die Einstellungen des Dialogfelds [Farbauswahl] durch die folgenden Vorgänge ändern:
 - Klicken Sie in der Bin mit der rechten Maustaste auf den Farbmattencip und klicken Sie auf [Bearbeiten].
 - Doppelklicken Sie in der Bin auf den Farbmattencip.
- Sie können auch den Farbmattencip in der Timeline positionieren, ohne ihn zur Bin zu registrieren.

Platzieren von speziellen Clips in der Timeline ► Seite 249

[Farbauswahl]-Dialogfeld



(1)	Farbspektrum	Verschieben Sie den Cursor, um die Farbdifferenz festzulegen (Cr, Cb).
(2)	Luminanz-Schieberegler	Ziehen Sie den Schieberegler, um die Luminanz festzulegen (Y).
(3)	Eingabefeld für den YCrCb-Wert	Geben Sie einen numerischen Wert für die Helligkeit und den Farbunterschied ein, um die Farbe festzulegen.
(4)	Farbpalette	Wählen Sie eine Farbe aus der Standardfarbpalette aus.
(5)	Eingabefeld für den RGB-Wert	Geben Sie einen numerischen Wert für Rot (R), Grün (G) und Blau (B) ein, um die Farbe festzulegen.
(6)	Farbwähler	Wählen Sie die Farbe aus dem Anzeigerahmen des Players/Rekorders aus. Klicken Sie auf [Farbauswahl] und klicken Sie auf die gewünschte Farbe im Video, das aktuell im Player/Rekorder angezeigt wird.
(7)	[IRE-Warnung]	Aktivieren Sie diese Option, um den Farbspektrum- und den Luminanz-Schieberegler im eingeschränkten Bereich von 0 bis 100 IRE anzuzeigen. Unterhalb dieses Kontrollkästchens wird der IRE-Wert für die ausgewählte Farbe angezeigt.
(8)	Vorschaufeld	Die voreingestellte Farbe wird angezeigt.

Titelclips

Erstellen Sie einen Titelclip.



- Der vorhandene Titler kann mit [Anwendung] unter [Benutzereinstellungen] → [Andere] geändert werden.
[Andere] ► Seite 96

1 Klicken Sie in der Bin auf [Titel hinzufügen].



Quick Titler startet.

2 Erstellen Sie den Titelclip.

Quick Titler ► Seite 397



Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Clip erstellen] → [QuickTitler].
- Klicken Sie in der Clip-Ansicht mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Titel hinzufügen].
- Klicken Sie in der Clip-Ansicht mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Neuer Clip] → [QuickTitler].
- Einen Titelclip erstellen: **[Strg] + [T]**

Erstellung stereoskopischer Clips

Auswahl einer Datei, die paarweise für die Erstellung eines stereoskopischen Clips verwendet wird

Wenn sich entweder der Clip für die L-Seite (für das linke Auge) oder der Clip für die R-Seite (für das rechte Auge) im Bin befindet, können Sie eine Datei auswählen, die paarweise für die Erstellung eines einzelnen stereoskopischen Clips verwendet wird.

1 Klicken Sie im Bin mit der rechten Maustaste auf den als stereoskopisch festzulegenden Clip und klicken Sie auf [Als stereoskopisch festlegen].

Das [Stereoskopische Einstellung]-Dialogfeld wird angezeigt.

Die folgenden Dateien werden automatisch gesucht: Dateien, die sich in demselben Ordner wie der im Schritt **1** ausgewählte Clip befinden, dieselbe Erweiterung aufweisen und die stereoskopisch sein dürfen. Das Suchergebnis wird in [Paardateien auswählen] als Liste angezeigt.



- Wenn Sie einen Clip in einen Projektordner übertragen, wird dieser Ordner, in dem der Clip gespeichert wird, vor der Übertragung durchsucht.

2 Wählen Sie eine Datei aus der Liste [Paardateien auswählen] aus.

Wählen Sie auf der Grundlage der Informationen, wie zum Beispiel [Ähnlichkeit], eine Datei aus, die paarweise verwendet wird.

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Paardateien auswählen]	Zeigt die Informationen für die gesuchten Dateien an. Wenn die Dateien, die paarweise verwendet werden, nicht existieren, klicken Sie auf [Ordner durchsuchen], um den Suchordner zu ändern. Klicken Sie in [Sync] auf , um die Position der Clips für die Synchronisation der L-Seite und der R-Seite auszuwählen. Das wird in der [Vorschau] angezeigt. Mit jedem Klick wird die Sortierreihenfolge von aufsteigend zu absteigend gewechselt.
[Vorschau]	Zeigt den Clip der L-Seite auf der linken Seite und den Clip der R-Seite auf der rechten Seite an. Verschieben Sie den Schieberegler oder geben Sie in [Akt.] den Timecode ein, um sich das Video anzusehen. Klicken Sie auf [Monitorvorschau], um sich das stereoskopische Video ab der aktuellen Position in einem Vorschaufenster anzusehen. Klicken Sie auf , um zwischen dem Video der L-Seite und der R-Seite umzuschalten.

4 Klicken Sie auf [OK].



- Nach der Einstellung als stereoskopischer Clip werden die Clipmarken, die in den Clips der L-Seite und der R-Seite enthalten sind, zusammengefügt.
- Nach der Synchronisation der Clips der L-Seite und der R-Seite wird die Cliplänge durch den Bildbereich auf den Clips sowohl der L-Seite als auch der R-Seite bestimmt.
- Nach der Synchronisation der Clips der L-Seite und der R-Seite wird der Erfassungsrand auf den größeren Erfassungsrand entweder der L-Seite oder der R-Seite gesetzt.
- Die Cliplänge und die anderen Informationen außer des Erfassungsrandes des Clips der L-Seite werden übertragen.
- Nach der Festlegung als stereoskopischer Clip werden die In- und Out-Punkte der Clips der L-Seite und der R-Seite gelöscht.

Separate L- und R-Clips im Bin als stereoskopisch einstellen

Wenn sich sowohl der Clip für die L-Seite (für das linke Auge) als auch der Clip für die R-Seite (für das rechte Auge) im Bin befinden, können Sie diese für die Erstellung eines einzelnen stereoskopischen Clips verwenden.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den im Bin als stereoskopischen Clip festzulegenden Clip (oder die Clips) der L-Seite und der R-Seite und klicken Sie auf [Als stereoskopisch festlegen].

Das [Stereoskopische Einstellung]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Stereoskopische Clips]	Zeigt die Informationen des stereoskopischen Clips an. Der Clipname des erstellten stereoskopischen Clips wird in [Clipname] angezeigt. Klicken Sie in [Sync] auf , um die Position der Clips für die Synchronisation der L-Seite und der R-Seite auszuwählen. Das wird in der [Vorschau] angezeigt. Wenn Sie mehrere Clips auf der L- und R-Seite ausgewählt haben, klicken Sie auf [Automatische Paarbildung], um die Clips automatisch so zu sortieren, dass die Clips mit einem hohen Grad an Ähnlichkeit paarweise zusammengefasst werden.
[Vorschau]	Zeigt den Clip der L-Seite auf der linken Seite und den Clip der R-Seite auf der rechten Seite an. Verschieben Sie den Schieberegler oder geben Sie in [Akt.] den Timecode ein, um sich das Video anzusehen. Klicken Sie auf [Monitorvorschau], um sich das stereoskopische Video ab der aktuellen Position in einem Vorschaufenster anzusehen. Klicken Sie auf , um zwischen dem Video der L-Seite und der R-Seite umzuschalten.

3 Klicken Sie auf [OK].



- Nach der Einstellung als stereoskopischer Clip werden die Clipmarken, die in den Clips der L-Seite und der R-Seite enthalten sind, zusammengefügt.
- Nach der Synchronisation der Clips der L-Seite und der R-Seite wird die Cliplänge durch den Bildbereich auf den Clips sowohl der L-Seite als auch der R-Seite bestimmt.
- Nach der Synchronisation der Clips der L-Seite und der R-Seite wird der Erfassungsrand auf den größeren Erfassungsrand entweder der L-Seite oder der R-Seite gesetzt.
- Die Cliplänge und die anderen Informationen außer des Erfassungsrandes des Clips der L-Seite werden übertragen.
- Nach der Festlegung als stereoskopischer Clip werden die In- und Out-Punkte der Clips der L-Seite und der R-Seite gelöscht.

Aufhebung stereoskopischer Clips

Heben Sie einen stereoskopischen Clip auf, um die beiden separaten Clips wiederherzustellen.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf den stereoskopischen Clip (oder die Clips) und klicken Sie auf [Stereoskopischen Modus abbrechen].



- Nach der Aufhebung des stereoskopischen Clips werden die Clipmarken wiederhergestellt.

- Die In- und Out-Punkte werden nach der Aufhebung des stereoskopischen Clips gelöscht.

Festlegung stereoskopischer Clips als Sequenz/Abbruchsequenz

Legen Sie mehrere stereoskopische Clips desselben Formats als einen einzelnen Sequenzclip fest oder heben Sie die Sequenzclips auf.

Die Vorgehensweise ist dieselbe wie für die Festlegung/Aufhebung einer Sequenz.

Zusammenfassen von mehreren Videoclips zu einem Einzelclip ► Seite 204

Erstellung von Subclips aus stereoskopischen Clips

Erstellung von Subclips aus stereoskopischen Clips

Die Vorgehensweise ist dieselbe wie für die Erstellung normaler Subclips.

Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip) ► Seite 191

Behandlung nicht-stereoskopischer Clips als stereoskopische Clips

Nicht-stereoskopische Clips, in denen das Video nebeneinander oder untereinander unterteilt ist usw., können als stereoskopische Clips behandelt werden.

1 Klicken Sie im Bin oder im Quellbrowser mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Eigenschaften].

Das [Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf die [Stereoskopische Informationen]-Registerkarte.

3 Aktivieren Sie [Als stereoskopischen Clip verwenden] und wählen Sie einen Eintrag aus der Liste [Teilungseinstellung].



- Klicken Sie auf [L/R vertauschen], um zwischen dem Video der L-Seite und der R-Seite umzuschalten.
- Der Clip der L-Seite erscheint auf der linken Seite der [Vorschau], und der Clip der R-Seite erscheint auf der rechten Seite. Verschieben Sie den Schieberegler oder geben Sie in [Akt.] den Timecode ein, um sich das Video anzusehen.
- Klicken Sie auf [Monitorvorschau], um sich das stereoskopische Video ab der aktuellen Position in einem Vorschaufenster anzusehen.

4 Klicken Sie auf [OK].

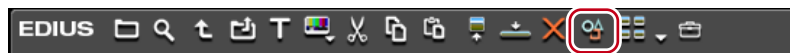
Änderung von Clipinformationen und Inhalten

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie die Clipinformationen überprüfen und Einstellungen ändern.

Korrektur von Eigenschaften

Ändern Sie Bildrate des Clips oder geben Sie den Timecode-Beginn im Dialogfeld [Clip-Eigenschaften] an.

1 Wählen Sie in der Clip-Ansicht einen Clip aus und klicken Sie auf [Eigenschaften].



Das [Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld ► Seite 210



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Eigenschaften].
- Korrigieren der Eigenschaften: **[Alt] + [Eingabe]**

2 Korrigieren Sie die Einstellungen und klicken Sie auf [OK].



- Die Eigenschaften mehrerer Clips können in Abhängigkeit von den zu korrigierenden Elementen in einem einzigen Vorgang korrigiert werden.

Korrektur von Eigenschaften mehrerer Clips ► Seite 210

[Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld

Je nach Clip-Typ kann eine andere Registerkarte angezeigt werden.

[Dateiinfo]-Registerkarte	Überprüfen Sie den Dateityp, die Dateigröße und andere Detailsigenschaften der Dateien. Sie können hier auch die Clips und Bänder umbenennen, Kommentare eingeben und die Anzeigefarbe der Clips ändern.
[Videoinfo]-Registerkarte	Überprüfen Sie den TC-Beginn (Timecode), das TC-Ende oder die Bildgröße. Sie können hier auch TC-Beginn, das Posterbild, das Seitenverhältnis, den Farbentsprechungsbereich, die Halbbildreihenfolge und die Bildrate ändern. Klicken Sie auf [Zurück zu den Grundeinstellungen], um zu den Einstellungen zum Zeitpunkt ihrer Erfassung zurückzukehren.
[Stereoskopische Informationen]-Registerkarte	Wenn ein Clip kein stereoskopischer Clip ist, teilen Sie den Clip auf, um ihn wie einen stereoskopischen Clip zu behandeln. Behandlung nicht-stereoskopischer Clips als stereoskopische Clips ► Seite 209
[Audioinfo]-Registerkarte	Überprüfen Sie den TC-Beginn und das TC-Ende oder erfassen Sie die Wellenform-Daten (Wellenformdarstellung für Audio) erneut und legen Sie die Wiedergabeeinstellungen fest.
[Standbildinfo]-Registerkarte	Überprüfen Sie das Format oder die Bildgröße. Sie können hier auch die Dauer, das Seitenverhältnis und den Farbentsprechungsbereich ändern.

Korrektur von Eigenschaften mehrerer Clips

Wenn die Bin auf die detaillierte Clip-Ansicht eingestellt ist, können Sie mehrere Clips auswählen, um die Clips in einem einzigen Vorgang umzubenennen, die Anzeigefarbe der Clips zu ändern oder andere Einstellungen vorzunehmen.

Die folgenden Eigenschaften können in einem einzigen Vorgang korrigiert werden:

- Clip-Name
- Bandname
- Kommentar
- Anzeigefarbe der Clips
- Bildrate
- Seitenverhältnis
- Halbbildreihenfolge
- Farbentsprechungsbereich



- Wenn ein Punkt, den Sie korrigieren möchten, nicht angezeigt wird, stellen Sie den Anzeigepunkt mit [Benutzeroberfläche] in [Benutzereinstellungen] → [Bin] ein.

Detaillierte Anzeigepunkt-Einstellungen der Bin ► Seite 145



Hinweis

- Falls ein ausgewählter Clip eine ungültige Einstellung enthält, erscheint eine Warnmeldung, die Sie fragt, ob Sie die Änderung der Einstellungen fortsetzen möchten. Wenn keine Änderungen vorgenommen werden, können keine Änderungen in diesem Clip wiedergegeben werden.

Korrektur von Clipnamen/Bandnamen/Kommentaren

1 Stellen Sie die Bin auf die detaillierte Clip-Ansicht ein.

Clip-Ansichts-Anzeige ► Seite 144

2 Wählen Sie mit der rechten Maustaste diejenigen mehreren Clips aus, deren Eigenschaften Sie ändern möchten, und klicken Sie auf [Clip umbenennen].



Alternative

- Wählen Sie mehrere Clips aus, deren Eigenschaften Sie ändern möchten, und klicken Sie auf .
- Wählen Sie diejenigen mehreren Clips aus, deren Eigenschaften Sie ändern möchten, und drücken Sie [F2] auf der Tastatur.

3 Drücken Sie [Tab] auf der Tastatur und wählen Sie die Eigenschaften aus, die Sie korrigieren möchten.

4 Geben Sie den neuen Inhalt ein.

Wenn Sie den Namen eines Clips korrigiert haben, werden aufsteigende Sprungnummern auf der Basis des eingegebenen Clipnamens hinzugefügt.

Wenn Sie einen Bandnamen und Kommentar korrigiert haben, wird der eingegebene Inhalt in allen ausgewählten Clips wiedergegeben.

Korrektur von Anzeigefarbe/Bildrate/Seitenverhältnis/Halbbildreihenfolge/Farbentsprechungsbereich

1 Stellen Sie die Bin auf die detaillierte Clip-Ansicht ein.

Clip-Ansichts-Anzeige ► Seite 144

2 Wählen Sie diejenigen mehreren Clips aus, deren Eigenschaften Sie ändern möchten.

3 Klicken Sie auf und wählen Sie das zu korrigierende Element aus.



- „**“ rechts neben den Elementen, die durch Klicken auf  angezeigt werden, zeigt an, dass diese Einstellung die Standardeinstellung ist.

- Klicken Sie auf  und wählen Sie [Zurück zur Standardeinstellung] aus, um die Bildrate, das Seitenverhältnis und die Halbbildreihenfolge auf die Standardeinstellungen für jeden Clip zurückzusetzen.

Korrektur des Dialogfeldes Einstellungen

Ändern Sie die Einstellungen für den Farbbalken, die Farbmatte oder den Titelclip im Dialogfeld Einstellungen.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Farbbalken-, Farbmatten- oder Titelclip und klicken Sie auf [Bearbeiten].

Das Dialogfeld Einstellungen für die Farbbalken- oder Farbmattenclips wird angezeigt.

Farbbalkenclips ► Seite 205

Farbmattenclips ► Seite 205

Im Falle der Titelclips startet die Titelerstellungssoftware.

Quick Titler ► Seite 397



Alternative

- Doppelklicken Sie im Bin auf einen Clip.
- Wählen Sie im Bin einen Clip aus und drücken Sie [Strg] + [Eingabe] auf der Tastatur.

Konvertieren von Dateien

Sie können AVCHD- oder native HDV-Standarddateien in AVI konvertieren, wie zum Beispiel Grass Valley HQ-Codec, oder in die SD-Bildqualität herunterkonvertieren.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf [Umwandeln] → [Datei].

Sie können mehrere Dateien in einem einzigen Vorgang konvertieren, indem Sie mehrere Clips auswählen und auf [Umwandeln] → [Datei (Batch)] klicken.

2 Wählen Sie den Codec und die Bildqualität aus der Liste [Dateityp] aus und klicken Sie auf [Speichern].



- Wenn Sie einen stereoskopischen Clip konvertieren, wird er in 2-Stream-AVI (1 Datei) konvertiert.

Einstellungen der MPEG-Mediendateien

Für die Clips im MPEG-Format kann die Einstellung für eine schnellere Suche der Dateien für jeden Clip geändert werden.



Hinweis

- Wenn die Zielformat nicht als MPEG vorliegt, wird [MPEG-Medieneinstellungen] nicht angezeigt.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf **[MPEG-Medienereinstellungen]**.

Das [MPEG-Medienereinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[MPEG-Medienereinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 212

- 2 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf **[OK]**.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen in der Timeline platzierten Clip und klicken Sie auf **[MPEG-Medienereinstellungen]**.



- Die obigen Einstellungen können für alle MPEG-Dateien geändert werden, die in EDIUS importiert werden.
[MPEG] ► Seite 85

[MPEG-Medienereinstellungen]-Dialogfeld

[Beschleunigte Suche verwenden]	Stellen Sie den Schnellsuchlauf für MPEG-Dateien ein. Markieren Sie dazu zunächst diesen Punkt und anschließend falls erforderlich einen der folgenden Punkte. [Suchinformationen im Hintergrund erstellen] Sammeln Sie die Zeitstempelinformationen von MPEG-Dateien im Leerlauf, um die Suche zu beschleunigen. [Suchinformationen in Datei speichern] Speichern Sie die Suchinformationen als wiederverwendbare Datei.
[A/V-Synchronisierung mit PTS]	Einige MPEG-Dateien haben keine gültigen PTS (Zeitstempelinformation). Aktivieren Sie diese Option, um Dateien ohne PTS zu decodieren. Markieren Sie diesen Punkt, um PTS (Zeitstempelinformation) für die Synchronisation von Audio und Video zu verwenden.
[Timecode von GOP-Header abrufen]	Einige MPEG-Dateien enthalten möglicherweise Timecode-Informationen in der Kopfzeile. Markieren Sie diesen Punkt, um Timecode-Informationen zu verwenden.

Einstellungen der H.264-Medien

Sie können festlegen, ob Sie die Timecode-Informationen für jeden Clip mit dem H.264-Codec aus dem Bildtiming SEI beziehen möchten.



Hinweis

- Wenn die Zieldatei kein H.264-Codec ist, wird [H.264-Medienereinstellungen] nicht angezeigt.



- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf **[H.264-Medienereinstellungen]**.

Das [H.264-Medienereinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

- 2 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf **[OK]**.

[Timecode von "picture timing SEI" holen]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Timecode-Informationen aus dem Bildtiming SEI zu beziehen.
--	---



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen in der Timeline platzierten Clip und klicken Sie auf **[H.264-Medienereinstellungen]**.



- Die obigen Einstellungen können für alle H.264-Dateien geändert werden, die in EDIUS importiert werden.
[AVCHD] ► Seite 81

Überprüfen der Speicherorte des Speicherns der Clips

Anzeigen des Speicherzielordners für den Clip.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf [Explorer].

Der Explorer startet und der Speicherzielordner des Clips wird angezeigt.

Öffnen der Dateien mit Software

Sie können eine Datei mit der Anwendungssoftware, die der Datei zugewiesen ist, öffnen, beispielsweise durch Öffnen von *.psd-Dateien in Photoshop.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf [Öffnen].

Öffnen Sie die Datei mit der Anwendungssoftware, die der Datei zugewiesen ist.



- Sie können einen auf der Timeline platzierten Clip mit der zugewiesenen Anwendungssoftware durch den folgenden Vorgang öffnen:
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen in der Timeline platzierten Clip und klicken Sie auf [Öffnen].
 - Klicken Sie auf einen in der Timeline platzierten Clip und klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste → [Öffnen].
 - Öffnen der in der Timeline platzierten Clips: **[Shift] + [Strg] + [P]**

Clip-Verwaltung

Bedienvorgänge in der Clip-Ansicht

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie Clips in der Clip-Ansicht verwalten, beispielsweise indem Sie den ausgewählten Clip kopieren und einfügen.

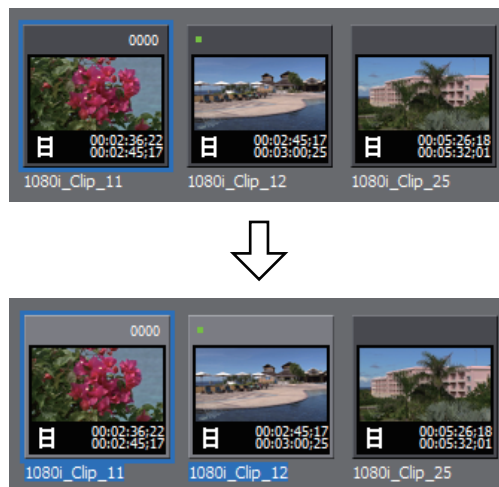
Clip-Ansichts-Anzeige ► Seite 144

Auswählen von Clips

Wählen Sie einen Clip in der Clip-Ansicht aus. Der ausgewählte Clip wechselt die Farbe.

1 Klicken Sie in der Clip-Ansicht auf einen Clip.

Ziehen Sie die Maus um die gewünschten Clips, um mehrere Clips auszuwählen.



- Klicken Sie bei gedrückter [Strg]-Taste auf der Tastatur auf einen Clip, um ausgewählte Clips nacheinander hinzuzufügen oder freizugeben. Sie können eine Reihe von Clips auf einmal auswählen, indem Sie bei gedrückter [Shift]-Taste auf der Tastatur auf den ersten Clip dieser Reihe und dann auf den letzten Clip dieser Reihe klicken.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Clip, und es erscheint ein Menü, mit dem Sie verschiedene Bedienvorgänge für diesen Clip durchführen können. Dieses Menü erscheint auf die gleiche Art und Weise, wenn Sie mehrere Clips durch Ziehen mit der rechten Maustaste einschließen, so dass die Bedienvorgänge für alle ausgewählten Clips auf einmal ausgeführt werden können.

Kopieren von Clips

Kopieren Sie die Clips.

1 Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie in der Bin auf [Kopieren].



Sie können ihn dann einfügen.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Kopieren].
- Ziehen Sie den Clip mit der rechten Maustaste, legen Sie ihn im Ordner des Kopierziels ab und klicken Sie auf [Clips kopieren].
- Kopieren von Clips: **[Strg] + [Einfg]**

Ausschneiden von Clips

Schneiden Sie die Clips aus. Die ausgeschnittenen Clips werden aus der Bin gelöscht.

1 Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie in der Bin auf [Ausschneiden].



Sie können ihn dann einfügen.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Ausschneiden].
- Ausschneiden von Clips: **[Strg] + [X]/[Shift] + [Entf]**

Einfügen von Clips

Fügen Sie die kopierten oder ausgeschnittenen Clips ein.

1 Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie in der Bin auf [Kopieren].

Sie können die Clips können auch durch Klicken auf [Ausschneiden] einfügen.

Kopieren von Clips ► Seite 214

Ausschneiden von Clips ► Seite 215

2 Klicken Sie in der Bin auf [Einfügen].

Sie können den Clip in einen anderen Ordner einfügen, indem Sie den Ordner auswählen und auf [Einfügen] klicken.

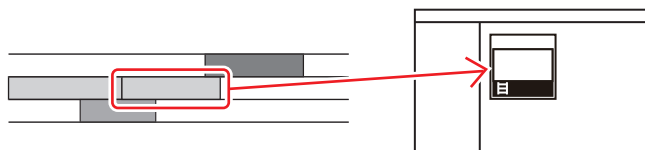


Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Einfügen].
- Klicken Sie in der Clip-Ansicht mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Einfügen].
- Einfügen eines Clips: **[Strg] + [V]**

Registrierung von der Timeline

Registrieren Sie die Clips, die in der Spur platziert sind, im Bin.



1 Klicken Sie in der Timeline mit der rechten Maustaste auf den zu registrierenden Clip und klicken Sie auf [Zu Bin hinzufügen].

Exportieren von Videoclips aus der Timeline ► Seite 314

Der Clip wird zur Bin hinzugefügt.

Wenn Sie die Video- und Audioclips entsprechend separat auf den V- und A-Spuren platziert haben, werden alle Clips, die mit dem mit der rechten Maustaste angeklickten Clip verbunden sind, als separate Clips zur Bin hinzugefügt. Wenn Sie nur den mit der rechten Maustaste angeklickten Clip zur Bin hinzufügen möchten, heben Sie die Verbindung auf und wiederholen Sie dann den gewünschten Bedienvorgang für den Clip.

Gruppieren-/Verknüpfen-Modus ► Seite 236

Separate Handhabung von Video- oder Audioteilen der Clips ► Seite 253

Alternative

- Ziehen Sie die Clips und legen Sie sie in der Bin ab.
- Ziehen Sie den Clip mit der rechten Maustaste, legen Sie ihn in der Bin ab und klicken Sie auf [Clips hinzufügen].
Klicken Sie auf [Subclips hinzufügen], um den Clip als Subclip zur Bin hinzuzufügen.
- Wählen Sie den Clip aus, klicken Sie in der Menüleiste auf [Clip] und klicken Sie auf [Zu Bin hinzufügen].

- Doppelklicken Sie auf einen Clip, um ihn im Player anzuzeigen, und verschieben Sie den Clip durch Ziehen und Ablegen vom Player in den Bin.
- Doppelklicken Sie auf den Clip, um ihn im Player anzuzeigen, und klicken Sie im Player auf [Clip im Player zu Bin hinzufügen].
- Hinzufügen von Clips auf der Timeline zum Bin: **[Shift] + [B]**

Deregistrierung von Clips

- 1 Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie in der Bin auf [Löschen].



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Löschen].
- Deregistrierung von Clips: **[Entf]**

Hinweis

- Wenn Sie die Clips einmal deregistriert haben, können Sie die Registrierung nicht wiederherstellen (können nicht die Deregistrierung rückgängig machen).
- Die Quelldateien werden nicht gelöscht, auch wenn die Clips von der Bin deregistriert werden.

Sortieren von Clips



Detaillierte Anzeigepunkt-Einstellungen der Bin ► Seite 145

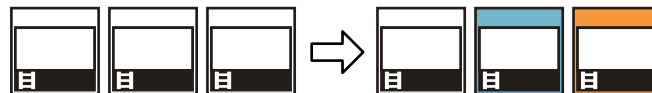
- 1 Klicken Sie in der Clip-Ansicht mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Sortieren].
- 2 Klicken Sie auf die Namen der Einträge, um diese zu sortieren.

Alternative

- In der detaillierten Clip-Ansicht wird durch jedes Klicken die Sortierreihenfolge von aufsteigend zu absteigend und umgekehrt gewechselt.

Farbcodierung von Clips

Legen Sie den Farbcode der in der Bin angezeigten Clips fest, um diese zu klassifizieren.



- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Clip-Farbe].
- 2 Klicken Sie auf die Anzeigefarbe.

Alternative

- Klicken Sie auf [Dateiinfo] im [Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld. Wählen sie die Anzeigefarbe aus der Liste [Clip-Farbe] aus.

[Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld ► Seite 210

- Die Anzeigefarben mehrerer Clips können in einem einzigen Vorgang geändert werden.
Korrektur von Eigenschaften mehrerer Clips ► Seite 210

Übertragung von Clips zum Projektordner

Nachfolgend wird erläutert, wie Sie die Dateien, auf die sich die Clips in der Bin beziehen, zum Projektordner übertragen.

Übertragung zum Projektordner



- Die folgenden Clips können nicht zum Projektordner übertragen werden:
 - Clips, die nicht auf Dateien basieren, wie z. B. Farbbalkenclips oder Farbmattenclips
 - Clips mit einem Importprogramm, das die Dateiübertragung nicht unterstützt
 - Clips, die bereits zum Projektordner übertragen wurden

1 Wählen Sie mit der rechten Maustaste den Clip aus und klicken Sie auf [In Projektordner übertragen].

Sie können mehrere Clips auswählen.

Die Datenübertragung zum Projektordner wird im Hintergrund gestartet.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177

Der Clip in der Bin bezieht sich jetzt auf die Datei, die zum Projektordner übertragen wurde.

Übertragung hochauflösender Daten

Sie können die hochauflösenden Daten von Clips, die nur Proxydaten enthalten, zum Projektordner übertragen.

Übertragung hochauflösender Daten



- Die hochauflösenden Daten der folgenden Clips können nicht übertragen werden:
 - Clips, die keine Videoclips sind
 - Clips, die bereits hochauflösende Daten enthalten

1 Wählen Sie mit der rechten Maustaste einen Clip aus und klicken Sie auf [HiRes übertragen].

Sie können mehrere Clips auswählen.

Die Datenübertragung zum Projektordner wird im Hintergrund gestartet.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177

Der Clip in der Bin bezieht sich jetzt auf die Datei, die zum Projektordner übertragen wurde.

Vorgänge in der Ordneransicht

Sie können die Clips für einzelne Ordner registrieren, um diese zu klassifizieren. Die Ordner können unter dem Ordner [Hauptverzeichnis] in einer hierarchischen Struktur hinzugefügt werden.

Ordneransicht anzeigen/ausblenden ► Seite 143



- Der Ordner [Hauptverzeichnis] kann nicht verschoben oder kopiert werden.
- Es kann kein Ordner außerhalb des Ordners [Hauptverzeichnis] erstellt werden.

Erstellen von Ordnern

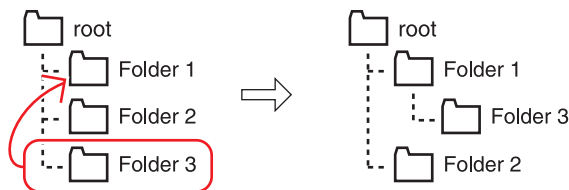


1 Klicken Sie in der Ordneransicht mit der rechten Maustaste auf den Ordner und klicken Sie auf [Neuer Ordner].

Ein neuer Ordner wird unterhalb des ausgewählten Ordners erstellt.

2 Geben Sie den Ordernamen ein.

Verschieben von Ordnern



1 Ziehen Sie einen Ordner und legen Sie ihn im Zielordner ab.

Alternative

- Um einen Ordner zu verschieben, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste, legen Sie ihn auf dem Zielordner ab und klicken Sie auf [Ordner verschieben].

-  • Der Ordner [Hauptverzeichnis] kann nicht verschoben werden.

Duplizieren von Ordnern

Duplizieren Sie einen Ordner.

1 Ziehen Sie den Ordner in die Ordneransicht und legen Sie ihn bei gedrückter [Strg]-Taste auf der Tastatur auf dem Duplikat-Zielordner ab.

Die registrierten Clips werden ebenfalls kopiert.

Alternative

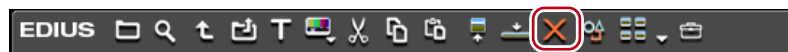
- Um einen Ordner zu duplizieren, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste, legen Sie ihn auf dem Zielordner ab und klicken Sie auf [Ordner kopieren].

-  • Der Ordner [Hauptverzeichnis] kann nicht kopiert werden.

Löschen von Ordnern

Löschen Sie einen Ordner.

1 Wählen Sie in der Ordneransicht den zu löschenden Ordner aus und klicken Sie in der Bin auf [Löschen].



Ein Dialogfeld zur Bestätigung des Löschvorgangs wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf [Ja].

Alternative

- Wählen Sie einen Ordner, drücken Sie auf der Tastatur auf [Entf] und klicken Sie auf [Ja].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner, klicken Sie auf [Löschen] und dann auf [Ja].

-  • Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner [Hauptverzeichnis] klicken und auf [Alles löschen] klicken, werden alle Clips und Ordner im Ordner [Hauptverzeichnis] deregistriert.

Hinweis

- Wenn Sie einen Ordner einmal gelöscht haben, können Sie den Ordner nicht wiederherstellen (können nicht das Löschen rückgängig machen).
- Wenn Sie einen Ordner löschen, werden alle Clips in diesem Ordner und alle Unterordner ebenfalls deregistriert.

Wechseln des angezeigten Ordners

Wechseln Sie den anzuzeigenden Ordner.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht auf den anzuzeigenden Ordner.

Wenn die Ordneransicht geschlossen ist, klicken Sie in der Clip-Ansicht mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich, klicken Sie auf [Verschieben] und klicken Sie auf den Namen des Zielordners oder auf [Einen Ordner nach oben].



Alternative

- Klicken Sie in der Bin auf [Auf], um den angezeigten Ordner zu wechseln.



- Einen Ordner eine Stufe höher anzeigen: **[Rücktaste]**

Exportieren/Importieren der Bin-Informationen

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie die Bin-Informationen exportieren und importieren und wie Sie die im Bin registrierten Informationen in eine HTML-Datei exportieren.

Exportieren von Bins (Export)

Exportieren Sie die Bin-Informationen.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht mit der rechten Maustaste auf den zu exportierenden Ordner und klicken Sie auf [Exportieren].

Das [Speichern unter]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Geben Sie einen Dateinamen und den Zielort des Exports an und klicken Sie auf [Speichern].



Hinweis

- Die Bin-Informationen können als *.ezb-Datei unter Beibehaltung der Ordnerstruktur exportiert werden.
- Am Zielort vorhandene *.ezb-Dateien mit dem gleichen Namen werden überschrieben.

Importieren von Bins (Import)

Importieren Sie die mit EDIUS exportierten Bin-Informationen. Die Bin-Informationen können ebenfalls aus anderen Projektdateien importiert werden.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht mit der rechten Maustaste auf den Ordner und klicken Sie auf [Importieren].

Das [Öffnen]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf [Öffnen].



Hinweis

- Die Bin-Informationen können nicht aus den Projektdateien mit anderen Bildraten importiert werden.
- Die Bin-Informationen können möglicherweise nicht ordnungsgemäß importiert werden, wenn sie aus einer Projektdatei mit anderen Projekteinstellungen importiert werden.

Exportieren von Registrierungsinformationen (HTML-Export)

Exportieren Sie die Informationen der zum Bin registrierten Clips in eine HTML-Datei.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht mit der rechten Maustaste auf den auszugebenden Ordner und klicken Sie auf [Html exportieren].

Das [Speichern unter]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Geben Sie einen Dateinamen, den Zielort des Exports und andere Informationen ein und klicken Sie auf [Speichern].

Sie können auch Stylesheets verwenden.

Suchen von zur Bin registrierten Clips

Die in der Bin registrierten Clips können nach den vom Benutzer angegebenen Suchkriterien gesucht werden. Die Ergebnisse der Suche werden in der Ordneransicht im Ordner [Suchergebnisse] registriert und können durchsucht werden.

Durchsuchen der Bin

Suchen Sie die im Bin registrierten Clips. Nach der Ausführung einer Suche wird der Ordner [Suchergebnisse] erstellt.

- 1 **Klicken Sie in der Ordneransicht auf den zu durchsuchenden Ordner.**
- 2 **Klicken Sie in der Bin auf [Suchen].**



Das [Bin-Suche]-Dialogfeld wird angezeigt.

Alternative

- Klicken Sie in der Ordneransicht mit der rechten Maustaste auf den zu durchsuchenden Ordner und klicken Sie auf [Suchen].
- Durchsuchen des Bin: **[Strg] + [F]**

- 3 **Wählen Sie unter [Kategorie] in [Suchen nach] die Suchkriterien aus.**

Je nach ausgewählter Option werden daraufhin im Dialogfeld „Bin-Suche“ unter „Suche nach“ weitere Optionen angezeigt.

- 4 **Legen Sie die Suchkriterien fest und klicken Sie auf [Hinzufügen].**

Es können mehrere Suchkriterien hinzugefügt werden.

Die festgelegten Bedingungen werden in [Liste] angezeigt. Gleichzeitig werden die mit den Suchkriterien übereinstimmenden Clips im Ordner [Suchergebnisse] angezeigt.

- 5 **Klicken Sie auf [Schließen] im [Bin durchsuchen]-Dialogfeld.**

-  • Sie können die Suche nach den im Ordner [Suchergebnisse] enthaltenen Clips wie folgt weiter einschränken:
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner [Suchergebnisse] und klicken Sie auf [Suchen in].
 - Führen Sie nach der Auswahl des Ordners [Suchergebnisse] die Schritte **2** bis **5** in „Durchsuchen der Bin“ aus.
- Um ein Suchkriterium zu entfernen, wählen Sie es aus [Liste] aus und klicken Sie auf [Entfernen].
- Um ein Suchkriterium zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner [Suchergebnisse] und klicken Sie auf [Sucheinstellungen ändern].
- Wenn Sie [Nur aktuellen Ordner durchsuchen] aktivieren, wird nur der aktuell ausgewählte Ordner durchsucht. Die Ordner unterhalb des ausgewählten Ordners sind von der Suche ausgeschlossen.
- Indem Sie auf [Und] oder [Oder] klicken, können Sie ebenfalls auswählen, nach Zielen zu suchen, die mit allen zusätzlichen Suchkriterien oder nur mit einigen der zusätzlichen Suchkriterien übereinstimmen.
- Wenn Sie [Ordnerauswahl] aus [Kategorie] in [Suchen nach] markieren, um den zu durchsuchenden Ordner auszuwählen, werden alle Clips im ausgewählten Ordner und in dessen untergeordneten Ordnern durchsucht. Sie können den gewünschten Clip einfach durch die Ausführung einer weiter einschränkenden Suche finden, auch wenn die Ordnerstruktur komplizierter ist.

Hinweis

- Der Ordner [Suchergebnisse] kann nicht verschoben werden.

Suche mithilfe der einfachen Suchleiste

Durchsuchen Sie die Clips in den Ordnern mithilfe der einfachen Suchleiste. Als Suchergebnis werden in der Clip-Ansicht nur die Clips angezeigt, die von den Clips im Ordner teilweise mit der Zeichenfolge des Suchtextes übereinstimmen.

- 1 **Klicken Sie in der Ordneransicht auf den zu durchsuchenden Ordner.**

2 Drücken Sie [F3] auf der Tastatur.

Die einfache Suchleiste wird angezeigt.

[Suchen]	Geben Sie die Zeichenfolge des Suchtextes ein. Sie können auch eine der vorigen Zeichenfolgen des Suchtextes aus der Liste auswählen.
[Bedingung]	Wählen Sie das Suchkriterium aus der Liste aus.
[Anzeige der Suchmerkmale]	Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung der Suchkriterien.
[Schließen der Suchleiste]	Schließen Sie die einfache Suchleiste und zeigen Sie alle Clips im Ordner an.

3 Legen Sie die Suchkriterien fest und drücken Sie [Eingabe] auf der Tastatur.

In der Clip-Ansicht werden nur die Clips angezeigt, die von den Clips im Ordner teilweise mit der Zeichenfolge des Suchtextes übereinstimmen.



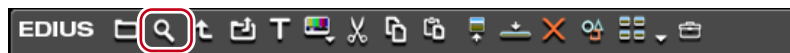
- Bei der Suche mithilfe der einfachen Suchleiste wird nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.
- Der Verlauf der bis zu 20 zuletzt eingegebenen Zeichenfolgen des Suchtextes wird in jedem Profil gespeichert.

Suche nach nicht verwendeten Clips

Suchen Sie nach einem nicht in der Timeline verwendeten Clip.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht auf den zu durchsuchenden Ordner.

2 Klicken Sie auf [Suchen].



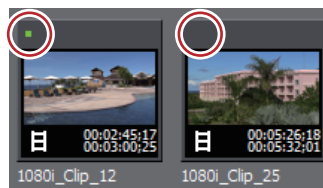
Das [Bin-Suche]-Dialogfeld wird angezeigt.

3 Wählen Sie [Timeline-Referenz] bei [Kategorie] in [Suchen nach].

4 Wählen Sie [Nicht verwendet] und klicken Sie auf [Hinzufügen].



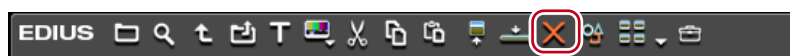
- Um die Quelldatei der nicht in der Timeline verwendeten Clips zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und klicken Sie auf [Datei löschen]. Die Quelldateien können nur gelöscht werden, wenn sie sich unterhalb des Projektordners befinden.
- Um die nicht in der Timeline verwendeten Clips zu deregistrieren, wählen Sie den Clip und klicken Sie auf [Löschen].
- Ein grüner Punkt wird oben links im angezeigten Clip angezeigt, wenn der Clip aktuell in der Timeline verwendet wird. Wenn der Clip nicht in der Timeline verwendet wird, wird der Punkt nicht angezeigt.



Löschen von Suchergebnissen

Löschen Sie die Ordner [Suchergebnisse], die Sie nicht länger benötigen.

1 Wählen Sie den Ordner [Suchergebnisse] und klicken Sie auf [Löschen].



Ein Dialogfeld zur Bestätigung des Löschvorgangs wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf [Ja].



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner [Suchergebnisse], klicken Sie auf [Löschen] und klicken Sie dann auf [Ja].
- Wählen Sie den Ordner [Suchergebnisse], drücken Sie auf der Tastatur auf [Entf] und klicken Sie auf [Ja].



- Der Ordner [Suchergebnisse] kann nicht wiederhergestellt werden, wenn Sie ihn einmal gelöscht haben.



Hinweis

- Wenn Sie die Clips in [Suchergebnisse] einzeln deregistrieren, werden die Clips im Ordner [Hauptverzeichnis] und die Clips in den Ordnern darunter ebenfalls entsprechend deregistriert. Sie können sie dann nicht wiederherstellen (können nicht die Deregistrierung rückgängig machen).

KAPITEL 7

Bearbeiten von Timelines

In diesem Kapitel werden der Bearbeitungsmodus, die Spureinstellungen und das Bearbeiten von Timelines erläutert.

Timeline-Einstellungen

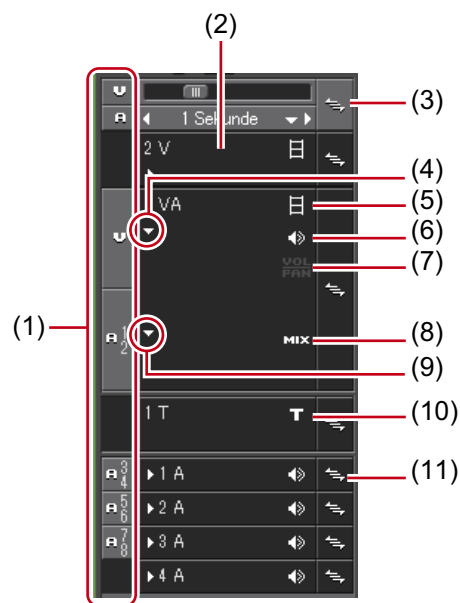
Spuranzeige

Nachfolgend werden die Beschreibungen in der Spurkopfzeile und die Spurtypen erläutert.

Spurkopfzeile

Sie können die Einstellungen für jede Spur einfach in der Spurkopfzeile vornehmen, beispielsweise um die Spur zu sperren, damit die darin enthaltenen Clips nicht verschoben werden können, oder um die Spur exklusiv für die Audiowiedergabe zu reservieren.

Sie können die folgenden Elemente in der Spurkopfzeile festlegen.



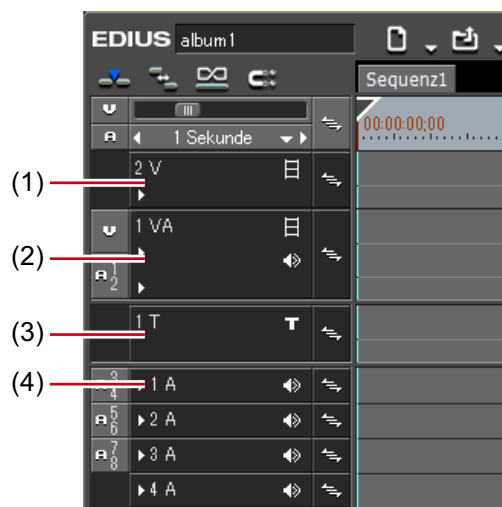
(1)	Spurbereich	Wenn ein Clip im Player angezeigt wird oder Sie einen Clip in der Bin ausgewählt haben, wird der Kanal, den dieser Clip belegt (Quellkanal) im Spurbereich angezeigt. Wenn Sie einen Clip im Quellbrowser ausgewählt haben, wird der Quellkanal im Spurbereich entsprechend des Kanal-Mappings in den Projekteinstellungen angezeigt. Ebenso zeigt die Spurbereichsposition an, zu welcher Spur der Quellkanal gemappt ist, wenn ein Clip in der Timeline durch eine Tastenkombination oder eine Schaltfläche platziert wird. Das Quellkanalmapping zu jeder Spur kann geändert werden. Einstellung des Kanal mappings ► Seite 240
(2)	Spurfenster	Klicken Sie darauf, um die aktivierte/deaktivierte Einstellung dieser Spur umzuschalten.
(3)	Batchsperrfeld	Klicken Sie darauf, um die Synchronsperr für alle Spuren ein- oder auszuschalten. Synchronsperr (Synchronisierung) ► Seite 234 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die ausgewählte Spur, um diese zu sperren. Sperren von Spuren ► Seite 229
(4)	Audioerweiterungsschaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Rubberband für Audio anzuzeigen. [Alt] + [S]
(5)	[Video stummschalten]	Wenn die Stummschaltung aktiviert ist, wird der Videoteil der Spur nicht wiedergegeben. Der Videoteil und der Mixer-Bereich des Clips einer stummgeschalteten Spur werden ausgegraut angezeigt. [Shift] + [W]

(6)	[Audio stummschalten]	Wenn die Stummschaltung aktiviert ist, ist der Audioteil dieser Spur stumm. Der Audioteil und der Lautstärke/Pan-Teil des Clips einer stummgeschalteten Spur werden ausgegraut angezeigt. [Shift] + [S]
(7)	[Lautstärke/Pan]	Schalten Sie zwischen dem Lautstärke- und dem Panorama-Anpassungsmodus um. Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips ► Seite 427
(8)	[Mixer]	Schalten Sie den Transparenzanpassungsmodus ein/aus. Transparenz ► Seite 369
(9)	Mixererweiterungsschaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Rubberband für die Transparenz anzuzeigen. [Alt] + [W]
(10)	[Titel]	Wird nur auf der T-Spur angezeigt. Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung für den Titel. Bei Deaktivierung wird der Titel nicht wiedergegeben. [Shift] + [W]
(11)	Sperrfeld	Klicken Sie darauf, um die Synchronsperrung für eine bestimmte Spur ein- oder auszuschalten. Synchronsperrung (Synchronisierung) ► Seite 234 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die ausgewählte Spur, um diese zu sperren. Sperren von Spuren ► Seite 229



• Bedienvorgänge mit Tastenkombinationen sind für die ausgewählte Spur aktiviert.

Spurtypen



(1)	V-Spur	Platzieren Sie auf dieser Spur Video-, Standbild-, Titel-, Farbbalken- und Farbmattenclips. Videoclips mit Audio werden als Videoclips platziert, wobei der Audioteil deaktiviert ist.
(2)	VA-Spur	Platzieren Sie auf dieser Spur Video-, Audio-, Standbild-, Titel-, Farbbalken- und Farbmattenclips.
(3)	T-Spur	Platzieren Sie auf dieser Spur Video-, Standbild-, Titel-, Farbbalken- und Farbmattenclips. Die auf der T-Spur platzierten Clips haben Anzeigepriorität vor den V/VA-Spuren. Videoclips mit Audio werden als Videoclips platziert, wobei der Audioteil deaktiviert ist.
(4)	A-Spur	Platzieren Sie hier Audioclips. Videoclips mit Audio werden als Audioclips platziert, wobei der Videoteil deaktiviert ist.

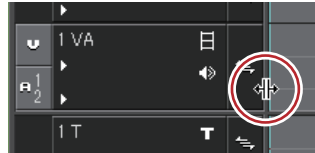
Anpassen der Spuranzeige

Sie können die Spurbreite, die Spurbhöhe und den Spurnamen anpassen.

Ändern der Spurbreite der Spurkopfzeile

Sie können die Breite der Spurkopfzeile ändern.

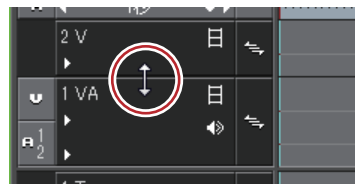
- 1 **Bewegen Sie den Mauscursor zur rechten Seite der Spurkopfzeile, und ziehen Sie, wenn der Mauscursor sein Aussehen verändert hat.**



Ändern der Spurbhöhe

Sie können die Höhe der Spur ändern. Wenn Sie die Spur höher einstellen, werden die Miniaturansichten für die Clips größer angezeigt.

- 1 **Bewegen Sie den Mauscursor zur oberen oder unteren Seite des Spurfensters, und ziehen Sie, wenn der Mauscursor sein Aussehen verändert hat.**

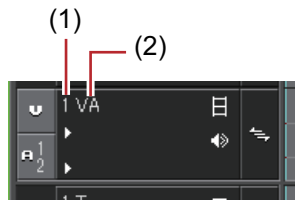


Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu ändernde Spurfenster und klicken Sie auf [Höhe] → gewünschte Höhe.
- Sie können die Höhe mehrerer Spuren auch in einem einzigen Vorgang ändern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf mehrere Spurfenster und klicken Sie auf [Höhe (Ausgewählte Spuren)] → gewünschte Höhe.
- Sie können die Höhe aller Spuren auch in einem einzigen Vorgang einstellen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte der Sequenz, wählen Sie [Spurbhöhe] und klicken Sie auf die gewünschte Höhe.
Neu hinzugefügte Spuren erhalten von jetzt an die Höhe, die Sie durch diesen Vorgang festgelegt haben.

Umbenennen von Spuren

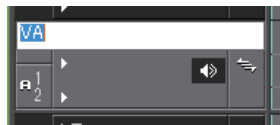
Sie können die Spuren umbenennen.



(1) Spurnummer

(2) Spurname

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu ändernde Spurfenster, klicken Sie auf [Umbenennen] und geben Sie den neuen Namen ein.



- Die Spurnummer wird immer in der Sortierreihenfolge der Spuren angezeigt.
- Der Spurname kann bis zu 30 Zeichen lang sein, und Spuren kann auch die gleichen Namen besitzen. Spurnamen, die länger als der Anzeigebereich sind, können mithilfe des Tooltips überprüft werden.
- Wenn eine Spur kopiert wird, wird der Name ebenfalls kopiert.
- Die Standardspurnamen lauten wie folgt:
 - Videospur: V
 - Video/Audiospur: VA
 - Audiospur: A
 - Titelspur: T

Funktionen von Spuren

Nachfolgend wird erläutert, wie Sie Spuren festlegen und auswählen und die Bedienvorgänge für das Ändern der Nummern und das Verschieben der Spuren.

So legen Sie die Spuren fest

Die folgenden Punkte können Sie im Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) festlegen. Sie können die Einstellungen der Spur für jede Sequenz im Dialogfeld [Sequenzeinstellungen] festlegen.

- TC-Voreinstellung
- TC-Modus
- Gesamtlänge der Timeline
- Anzahl der Spuren*
- Audiokanal-Mapping

* Die Anzahl der Spuren kann nicht in den Sequenzeinstellungen festgelegt werden.

Informationen zur Festlegung einer Spur bei der Erstellung eines neuen Projektes finden Sie unter „Projekteinstellungen vorübergehend ändern, um ein neues Projekt zu erstellen“ und zur Änderung der Einstellungen bei der Bearbeitung einer Spur finden Sie unter „Ändern der Projekteinstellungen“.

Projekteinstellungen vorübergehend ändern, um ein neues Projekt zu erstellen ► Seite 38

Ändern der Projekteinstellungen ► Seite 46

Informationen zur Änderung der Einstellungen für jede Sequenz finden Sie unter „Sequenzeinstellungen“.

Sequenzeinstellungen ► Seite 46

Auswahl von Spuren

Wählen Sie die Spur aus, die Sie bearbeiten möchten.

1 Klicken Sie auf das Spurfenster.

Die ausgewählte Spur wechselt die Farbe.

Wenn Sie mehrere Spuren auswählen, können Sie den ausgewählten Spuren jeweils eine Spur hinzufügen oder von ihnen entfernen, indem Sie bei gedrückter [Strg]-Taste auf der Tastatur auf das Spurfenster klicken.

Sie können eine Reihe von Clips auf einmal auswählen, indem Sie bei gedrückter [Shift]-Taste auf der Tastatur auf das erste Spurfenster dieser Reihe und dann auf das letzte Spurfenster dieser Reihe klicken.

Durch einen Doppelklick auf das Spurfenster können Sie alle Spuren auswählen.



Alternative

- Aktivierung/Deaktivierung der Spuren (1 bis 8A): **[Shift] + [1] - [8]**
- Aktivierung/Deaktivierung der Spuren (1 bis 8VA/V): **[Shift] + [Strg] + [1] - [8]**
- Aktivierung/Deaktivierung der Spuren (alle Videospuren): **[Shift] + [9]**
- Aktivierung/Deaktivierung der Spuren (alle Videospuren): **[Shift] + [Strg] + [9]**
- Aktivierung/Deaktivierung der Spuren (alle Spuren): **[Shift] + [0], [Shift] + [Strg] + [0]**

Sperren von Spuren

Wenn eine Spur gesperrt ist, kann die Spur nicht länger bearbeitet oder verschoben werden.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sperrfeld und klicken Sie auf [Spur sperren].

Spurkopfzeile ► Seite 225

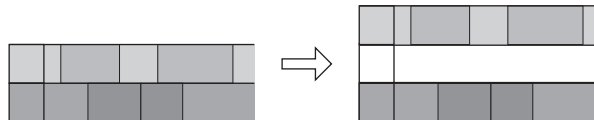
In gesperrten Spuren erscheint eine diagonale Linie, und die Clips können nicht länger bearbeitet oder die Spuren können nicht länger verschoben oder gelöscht werden. Der Ripple-Modus und die Synchronsperrung sind ebenfalls deaktiviert.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sperrfeld und klicken Sie auf [Sperrung der Spur aufheben], um eine Spur zu entsperren.



- Mehrere Spuren können ebenso in einem einzigen Vorgang entsperrt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Batch-Sperrfeld und klicken Sie auf [Ausgewählte Spuren sperren], um die Spuren zu entsperren.

Hinzufügen von Spuren



1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Spurfenster und klicken Sie auf [Hinzufügen] → ein Element.

Spurkopfzeile ► Seite 225

2 Geben Sie die hinzuzufügende Anzahl von Spuren ein.

Um VA-/A-Spuren hinzuzufügen, klicken Sie auf [Kanal-Mapping] und legen Sie die Audioausgabekanäle der zusätzlichen Spuren fest.

Konfiguration von Audiokanal-Mapping ► Seite 43

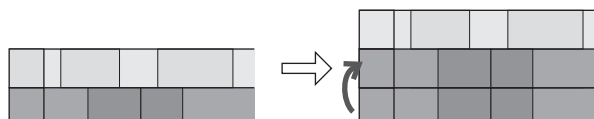
3 Klicken Sie auf [OK].



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich der Spurkopfzeile und wählen Sie die hinzuzufügende Spur aus.

Duplizieren von Spuren

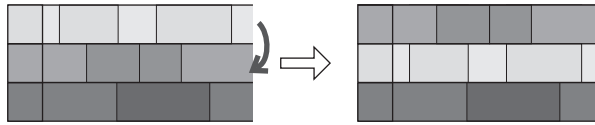


- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu duplizierende Spurfenster und klicken Sie auf [Duplizieren].

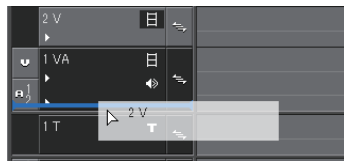
Spurkopfzeile ► Seite 225

Die duplizierte Spur erscheint oberhalb der mit der rechten Maustaste angeklickten Spur.

Verschieben von Spuren



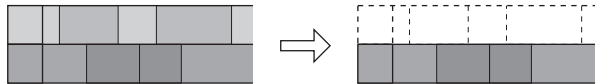
- 1 Klicken Sie auf ein Spurfenster, ziehen Sie es und legen Sie es am Zielort des Verschiebens ab.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu verschiebende Spurfenster und klicken Sie auf [Verschieben] → [Vorwärts] oder [Rückwärts].
- Die Spuren können nur zwischen den Spuren des gleichen Typs (Video-, Audio-, Titelspur) verschoben werden.
- Mehrere Spuren können nicht ausgewählt und verschoben werden.

Löschen von Spuren



- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu löschende Spurfenster und klicken Sie auf [Löschen].

Spurkopfzeile ► Seite 225

Die Spuren, auf denen sich zu diesem Zeitpunkt keine Clips befinden, werden gelöscht.

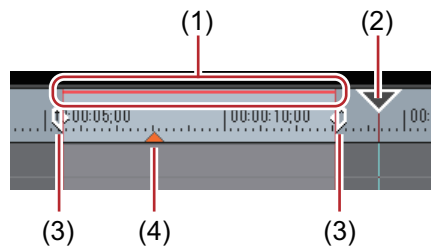
- 2 Klicken Sie auf [OK].

- Mehrere Spuren können ebenso in einem einzigen Vorgang gelöscht werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur und klicken Sie auf [Löschen (Ausgewählte Spuren)].

Timeline-Anzeige

Markierung der Zeitskala

Sie können die In- und Out-Punkte setzen, um einen bestimmten Bereich der Zeitskala für einen Vorgang zu markieren, oder die Sequenzmarken setzen, die als Grundlage für eine Bewegung dienen usw.

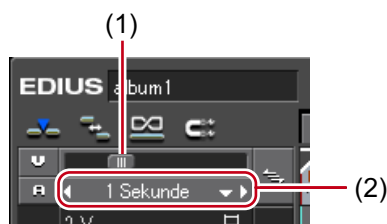


(1)	Render-Optionen	Zeigen Sie die erforderliche Render-Ebene für die Timeline-Wiedergabe in einer bestimmten Farbe an. Farbcode der Zeitskala ► Seite 311
(2)	Timeline-Cursor	Bewegen Sie den Timeline-Cursor, indem Sie ihn nach rechts oder links ziehen.
(3)	In/Out-Punkte	Geben Sie die In- und Out-Punkte in der Timeline an. Der Bereich, auf den bestimmte Vorgänge angewendet werden, kann auf den Bereich zwischen den In- und Out-Punkten eingeschränkt werden. Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242
(4)	Sequenzmarke	Das ist die in der Timeline zu setzende Marke. DVD-Beispielsweise wird diese Marke bei DVD-Ausgabe zum Kapitel. Die Sequenzmarke ändert ihre Farbe zu gelb, wenn der Mauscursor auf die Sequenzmarke zeigt, und der Timecode oder Kommentar (wenn vorhanden) wird angezeigt. Sequenzmarken setzen ► Seite 300

Zeitskala-Einstellungen

Sie können die Anzeigeeinheiten für die Zeitskala ändern. Die Zeitskala kann in den folgenden Einheiten angezeigt werden:

- Bilder, Sekunden, Minuten
- Anpassen (Die Anzeigeeinheit wird automatisch an den Anzeigebereich des Timeline-Fensters angepasst.)



(1) Zeitskala-Steuerung

(2) Zeitskala-Einstellungen

1 Klicken Sie in den Zeitskala-Einstellungen auf die Listenschaltfläche und klicken Sie auf die Anzeigeeinheit.



Klicken Sie auf [Anpassen], um die Zeitskala anzupassen, so dass alle Clips in der Timeline angezeigt werden. Klicken Sie auf [Rückgängig], um zur vorher festgelegten Anzeigeeinheit zurückzukehren.

Alternative

- Klicken Sie auf die Mitte der Zeitskala-Einstellung, um die aktuell festgelegte Anzeigeeinheit auf [Anpassen] zu wechseln.
- Ziehen Sie die Zeitskala-Steuerung. Bewegen Sie den Schieberegler nach links, um die Anzeigeeinheit zu verkleinern, oder nach rechts, um sie zu vergrößern. Ganz rechts befindet sich die Option [Anpassen].



- Klicken Sie auf   . Klicken Sie auf den linken Pfeil, um eine kleinere Anzeigeeinheit festzulegen, und auf den rechten Pfeil, um eine größere Anzeigeeinheit festzulegen.

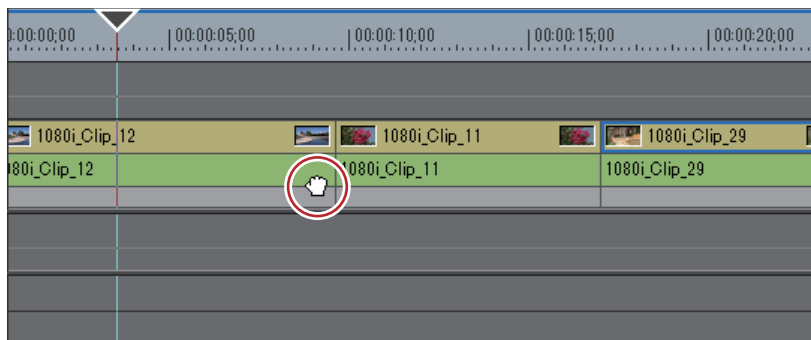


- Wenn sich in der Timeline ein Clip befindet, können Sie die Zeitskala-Einstellungen im Bereich von [1 Bild] bis [Anpassen] fein-anpassen, indem Sie die Zeitskala-Steuerung ziehen. Die Skala wird während der Feinanpassung als „----“ angezeigt.

Verschieben des Anzeigebereichs

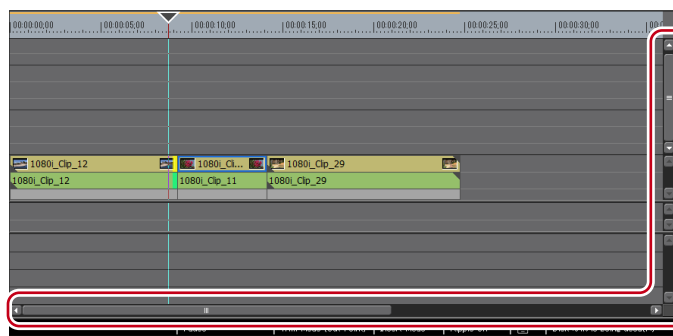
Sie können den Bereich verschieben, der aktuell im Timeline-Fenster angezeigt wird.

- 1 Ziehen Sie bei gedrückter [Alt]-Taste auf der Tastatur mit der rechten Maustaste.



Alternative

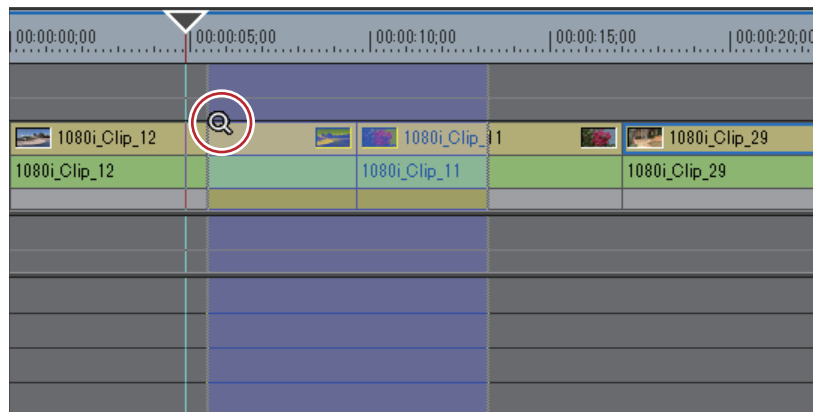
- Verschieben Sie den Schieberegler unten am Timeline-Fenster oder den Schieberegler rechts an der Spur.



Anpassen an einen gewünschten Bereich

Sie können einen gewünschten Ansichtsbereich der Timeline festlegen und diese an diesen Bereich anpassen.

- 1 Ziehen Sie bei gedrückter [Shift]-Taste auf der Tastatur mit der rechten Maustaste, um den Anzeigebereich anzupassen.



Farbcodierung der in der Timeline platzierten Clips

Farbcodierung der Clips in der Timeline

Sie können die in der Timeline platzierten Clips farbcodieren, um diese zu kategorisieren.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen in der Timeline platzierten Clip und klicken Sie auf [Eigenschaften].

Das [Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld wird angezeigt.



Alternative

- Wählen Sie einen Clip aus, klicken Sie in der Menüleiste auf [Clip] und klicken Sie auf [Eigenschaften].
 - Eigenschaften: **[Alt] + [Eingabe]**
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte [Dateiinfo] und wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Liste [Clip-Farbe] aus.

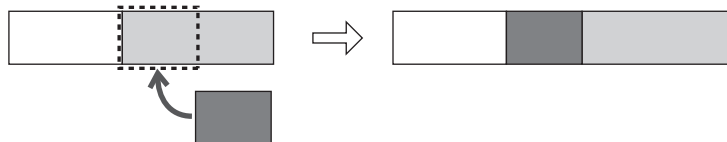
Wechseln des Bearbeitungsmodus

Wechseln des Modus beim Platzieren/Verschieben von Clips

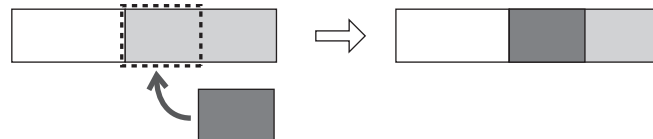
Sie können die Bedienvorgänge für die Clips bei der Platzierung der Clips in der Timeline oder die Bedienvorgänge für die Verlinkung der Clips auf der Spur mithilfe des Bearbeitungsmodus wechseln.

Einfüge-/Überschreibemodus

Wenn im Einfügemodus ein Clip bereits an der Position vorhanden ist, an der Sie einen Clip platzieren möchten, verschiebt der neue Clip den vorhandenen Clip nach hinten und wird an der Position eingefügt.

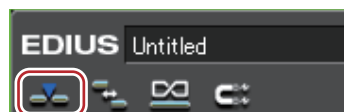


Wenn im Überschreibemodus ein Clip bereits an der Position vorhanden ist, an der Sie einen Clip platzieren möchten, überschreibt der neue Clip den Teil des vorhandenen Clips um den neuen Clip.



1 Klicken Sie in der Modusleiste auf [Einfügen/Überschreiben-Modus umschalten].

Mit jedem Klicken wechseln Sie zwischen dem Einfügemodus und dem Überschreibemodus.



 : Einfügemodus

 : Überschreibemodus

Der aktuelle Modus (Einfügemodus/Überschreibemodus) wird in der Statusleiste der Timeline angezeigt.

Alternative

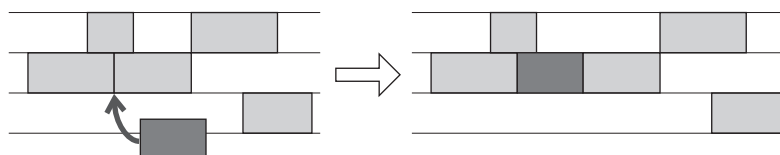
- Den Überschreibe-/Einfügemodus wechseln: [Einfg]

Synchronsperr (Synchronisierung)

Das Ergebnis der Spurbearbeitung, beispielsweise das Einfügen oder Verschieben eines Clips, beeinflusst auch die anderen Spuren, wenn die Synchronsperr für eine Spur aktiviert ist.

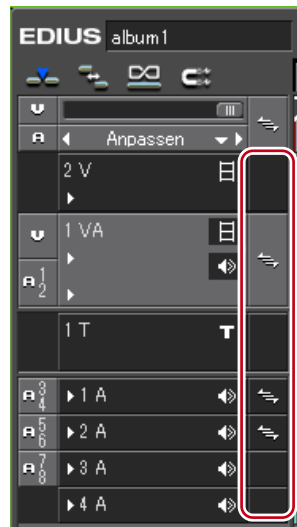
Beispiel:

Wenn Sie die Synchronsperr für alle drei Spuren aktiviert haben und einen Clip im Einfügemodus hinzufügen:

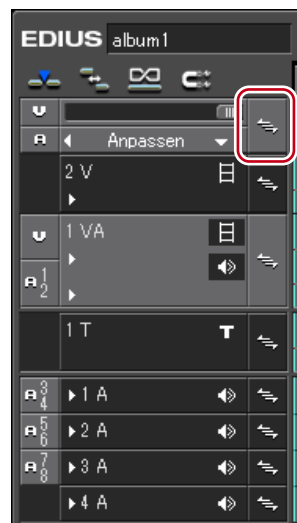


1 Klicken Sie auf das Sperrfeld der Spur, deren Synchronsperrung aktiviert ist.

Ein Symbol wird angezeigt, dass die Synchronsperrung für die Spur aktiviert ist. Jedes Klicken aktiviert und deaktiviert die Synchronsperrung.



Klicken Sie auf das Batch-Sperrfeld, um die Synchronsperrung für alle Spuren zu aktivieren.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sperrfeld der Spur, um die Synchronsperrung für diese Spur zu aktivieren, und klicken Sie auf [Sync-Lock auf Spur anwenden]. Klicken Sie zum Abbrechen auf [Sync-Lock der Spur aufheben].
- Wählen Sie die Spur aus, deren Synchronsperrung Sie aktivieren möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Batch-Sperrfeld und wählen Sie [Sync-Lock auf ausgewählte Spuren anwenden].

Ripple-Modus

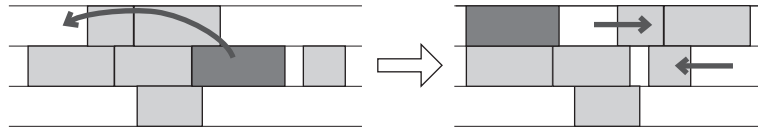
Wenn im Ripple-Modus ein Clip gelöscht oder getrimmt wird, wird der nachfolgende Clip nach vorne verschoben, um die Entstehung von Lücken in der Timeline zu vermeiden. Wenn Sie einen Clip einfügen, können Sie den nachfolgenden Clip verschieben und die Lücke an der Einfügeposition beibehalten.



- Alle nachfolgenden Clips, die dem Clip folgen, der zwischen den Spuren mit Synchronsperrung bearbeitet wird, werden gesperrt.

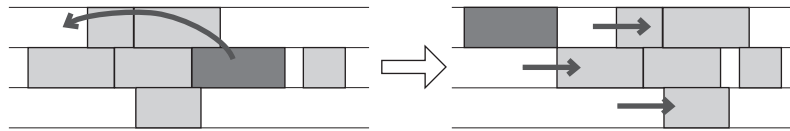
Beispiel:

Wenn Sie die Synchronsperr für alle drei Spuren deaktiviert haben und einen Clip mit aktiviertem Ripple-Modus hinzufügen (Einfügemodus)



Beispiel:

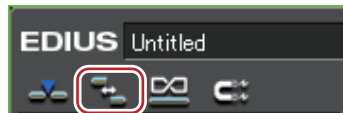
Wenn Sie die Synchronsperr für alle drei Spuren aktiviert haben und einen Clip mit aktiviertem Ripple-Modus hinzufügen (Einfügemodus)



1 Klicken Sie in der Modusleiste auf [Ripple-Modus festlegen].

Jedes Klicken aktiviert und deaktiviert den Modus.

Wenn der Modus deaktiviert ist, erscheint eine diagonale Linie auf dem Symbol.



Der aktuelle Modus (Ripple ein/Ripple aus) wird in der Statusleiste der Timeline angezeigt.

Alternative

- Wechseln des Ripple-Modus: **[R]**

Gesonderte Handhabung von verknüpften oder gruppierten Clips

Gruppieren-/Verknüpfen-Modus

Sie können die Verknüpfungen von verknüpften Clips oder die Gruppierung von gruppierten Clips vorübergehend deaktivieren.

Hinweis

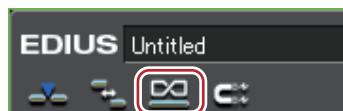
- Die Verknüpfungen von VA-Clips in VA-Spuren können nicht durch die Deaktivierung des Gruppieren-/Verknüpfen-Modus freigegeben werden. Durch den Wechsel des Gruppieren-/Verknüpfen-Modus sind die Verknüpfungen der gesondert in den V- und A-Spuren platzierten Clips Ziel dieses Bedienvorgangs. Wenn Sie die Verknüpfungen von VA-Clips trennen möchten, trennen Sie die Verknüpfungen einzeln.

Trennen von Verknüpfungen der Clips ► Seite 253

1 Klicken Sie in der Modusleiste auf [Gruppe/Verknüpfen-Modus einrichten].

Jedes Klicken aktiviert und deaktiviert den Modus.

Wenn der Modus deaktiviert ist, erscheint eine diagonale Linie auf dem Symbol.



Alternative

- Wechseln des Gruppieren-/Verknüpfen-Modus: **[Shift] + [L]**

Magnetfunktion bei der Verschiebung von Clips

Ereignismagnet-Modus

Wechseln Sie zwischen der Aktivierung und der Deaktivierung der Magnetfunktion.



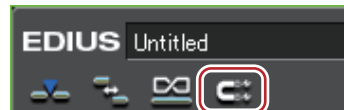
- Sie können die für die Magnetfunktion verwendeten Ereignisse mit [Anwendung] in [Benutzereinstellungen] → [Timeline] festlegen.

[Timeline] ► Seite 93

1 Klicken Sie in der Modusleiste auf [Magnetfunktion].

Jedes Klicken aktiviert und deaktiviert den Modus.

Wenn der Modus deaktiviert ist, erscheint eine diagonale Linie auf dem Symbol.



Beibehaltung der Gesamtlänge von Clips bei der Festlegung eines Übergangs

Erweiterter/Beibehaltener Modus

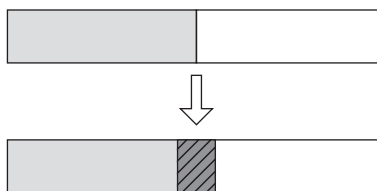
Wenn Sie einen Übergang oder Audioüberblendungen zwischen den Clips hinzufügen, legen Sie hier fest, ob die Gesamtlänge des Clips beibehalten wird (erweiterter Modus) oder die Länge der einzelnen Clips beibehalten wird (beibehaltener Modus).

Clip-Übergang ► Seite 360

Audioüberblendung ► Seite 362

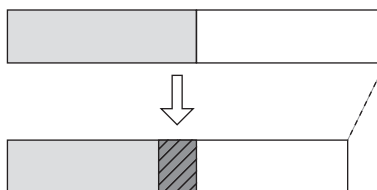
Erweiterter Modus

Auch wenn Sie einen Übergang oder Audioüberblendungen zwischen den Clips hinzufügen oder löschen, bleibt die Gesamtlänge des Clips in der Timeline unverändert.



Beibehaltener Modus

Wenn Sie einen Übergang oder Audioüberblendungen zwischen den Clips hinzufügen oder löschen, verkürzt (verlängert) sich die Gesamtlänge des Clips in der Timeline um den Betrag, den der Übergang/die Audioüberblendungen einnehmen.



Einstellung des erweiterten/beibehaltenen Modus



- Wenn Sie [Cliplänge bei Übergang/Überblendung erweitern umschalten] als Funktionsschaltfläche im Voraus zur Timeline hinzufügen, können Sie einfach durch das Anklicken dieser Schaltfläche zwischen den erweiterten/ beibehaltenen Modi wechseln.

Bedienschaltflächen-Einstellungen ► Seite 127

Einstellung des erweiterten Modus

- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Timeline].
- 3 Aktivieren Sie [Cliplänge bei Übergang/Überblendung erweitern].

Wenn Sie einen Übergang/eine Audioüberblendung festlegen...

Weil die In/Out-Punkte der linken und rechten Clips sich ausdehnen, wenn ein Übergang festgelegt wird oder seine Länge verändert wird, bleibt die Gesamtlänge der Clips in der Timeline unverändert.



Hinweis

- Für Clips ohne Rand können kein Übergang bzw. keine Audioüberblendungen eingestellt werden (ausgenommen im Mixer-Bereich). Sie können die Länge der Übergänge um den Clip-Randbereich erweitern.

Clip-Randbereich ► Seite 360

Wenn Sie den Übergang/die Audioüberblendung löschen...

Die Clips werden um den in den Einstellungen festgelegten zusätzlichen Wert gekürzt, wobei die Gesamtlänge der Clips in der Timeline unverändert bleibt.



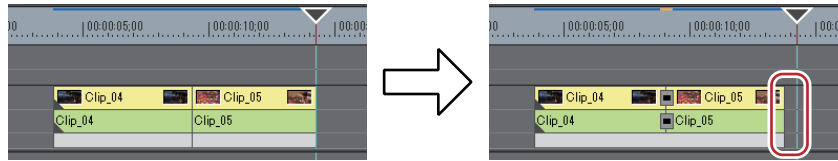
- Wenn Sie einen Clip mit einem festgelegten Übergang löschen, wird der Übergang gleichzeitig gelöscht. Die Länge des verbleibenden Clips ändert sich, sie wird bis zur Mitte des Übergangs (die Länge einschließlich des beim Einstellen des Übergangs festgelegten zusätzlichen Werts) erweitert.

Einstellung des beibehaltenen Modus

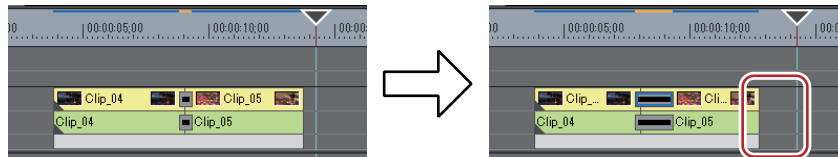
- 1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].
- 2 Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Timeline].
- 3 Deaktivieren Sie [Cliplänge bei Übergang/Überblendung erweitern].

Wenn Sie einen Übergang/eine Audioüberblendung festlegen...

Die beiden nebeneinander liegenden Clips links und rechts überschneiden sich entsprechend des voreingestellten Übergangswerts. Die Gesamtlänge des Clips in der Timeline wird gekürzt.

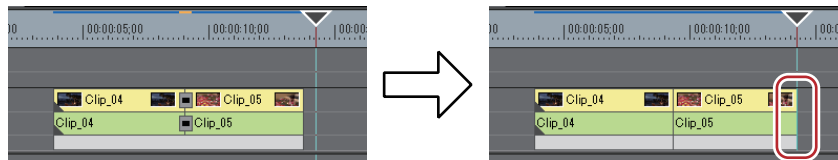


Wenn die Länge des Übergangs geändert wird, werden die Clips nach links verschoben und die Gesamtlänge des Clips in der Timeline ändert sich entsprechend der Länge des Übergangs.



Wenn Sie den Übergang/die Audioüberblendung löschen...

Die Gesamtlänge des Clips in der Timeline wird entsprechend der voreingestellten Länge des Übergangs verlängert.



- Um die Clips mehrerer Spuren zu verschieben, aktivieren Sie die Synchronsperrung der Spur für die gemeinsame Verschiebung mit derjenigen Spur, die den Clip enthält, zu dem Sie den Übergang/die Audioüberblendungen hinzugefügt haben.

Synchronsperrung (Synchronisierung) ► Seite 234

Platzieren von Clips

Einstellung des Kanalmappings

Legen Sie fest, zu welcher Spur der Kanal mit dem Quellclip (Quellkanal) gemappt werden soll, wenn die Clips in der Timeline platziert werden. Wenn Sie Bearbeitungsvorgänge durchführen, wie zum Beispiel das Platzieren der Clips oder deren Einfügen mithilfe von Tastenkombinationen, werden die Clips entsprechend der Einstellung des Kanalmappings auf einer Spur platziert.

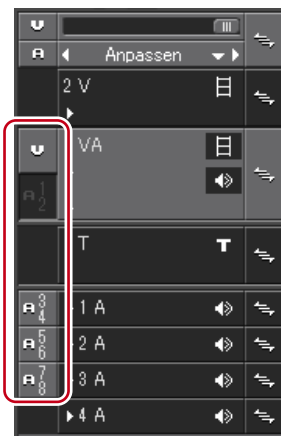
Verbinden/Trennen des Quellkanals

Verbinden oder trennen Sie den Kanal mit dem Quellclip (Quellkanal). Getrennte Kanäle werden aus der Timeline entfernt.

1 Wählen Sie den zu platzierenden Quellclip aus.

Der Quellkanal wird im Spurbereich angezeigt.

2 Klicken Sie zum Trennen auf den Spurbereich des überflüssigen Quellkanals.



Mit jedem Klick wechseln Sie zwischen Verbinden und Trennen.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spurbereich des Quellkanals und klicken Sie auf [Quellkanal verbinden (Video) (Umschalten)][Quellkanal verbinden (Audio) (Umschalten)].
- Verbinden/Trennen des Videoquellkanals: **[7]**
- Verbinden/Trennen des Audioquellkanals: **[8]**



- Sie können mehrere Quellkanäle in einem einzigen Vorgang verbinden/trennen. Klicken Sie auf [Quellkanal (Video) verbinden - Umschalten] oder [Quellkanal (Audio) verbinden - Umschalten].



- Voreingestellt ist, dass der 1. Audiokanal jeder Spur dem 1. Kanal des Exportziels und der 2. Audiokanal dem 2. Kanal des Exportziels zugewiesen ist.

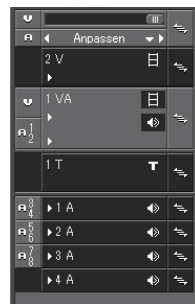
[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld ► Seite 44

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Quellkanal verbinden (Audio) (Umschalten)] und klicken Sie auf [Audio-Quellkanal (Stereo)], um einen Audioquellkanal als monauralen Kanal oder Stereokanal zu platzieren. Mit jedem Klick wechseln Sie zwischen dem monauralen Kanalmodus und dem Stereokanalmodus.

Wenn Sie den monauralen Kanalmodus festgelegt haben:



Wenn Sie den Stereokanalmodus festgelegt haben:



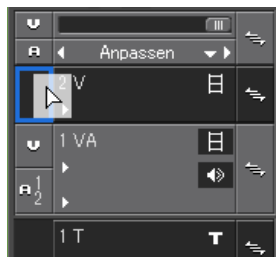
- Wenn Sie [Audio-Quellkanal-Modus (Stereo/Mono)] als Funktionsschaltfläche im Voraus zur Modusleiste hinzufügen, können Sie einfach durch das Anklicken dieser Schaltfläche zwischen diesen Modi wechseln.
Bedienschaltflächen-Einstellungen ► Seite 127

Ändern des Verbindungsziels des Quellkanals

1 Wählen Sie den zu platzierenden Quellclip aus.

Der Quellkanal wird im Spurbereich angezeigt.

2 Ziehen Sie den Spurbereich des gewünschten Quellkanals und legen Sie ihn im Spurbereich des Verbindungsziels ab.



- Wenn Sie den gewünschte Quellkanal auf den Spurbereich ziehen und ablegen, mit dem ein Audio-Quellkanal verbunden ist, wird der Kanal gewechselt.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spurbereich des Quellkanals und klicken Sie auf [Quellkanal-Zuordnung zurücksetzen], um das Quellkanalmapping zurückzusetzen.

Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline

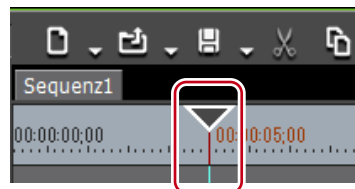
Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline

Durch das Setzen von In- und Out-Punkten in der Timeline können Sie festlegen, dass die Vorgänge nur auf den Bereich zwischen In- und Out-Punkten angewendet werden. Oder Sie können zu den In- und Out-Punkten referenzierte Clips platzieren.



- (1) Den In-Punkt setzen
- (2) Den Out-Punkt setzen

1 Verschieben Sie den Timeline-Cursor an die gewünschte Position, um den In-Punkt zu setzen.



2 Klicken Sie im Rekorder auf [In-Punkt setzen].

3 Verschieben Sie den Timeline-Cursor an die gewünschte Position, um den Out-Punkt zu setzen.

4 Klicken Sie im Rekorder auf [Out-Punkt setzen].

Alternative

- Verschieben Sie den Timeline-Cursor an die gewünschte Position zum Setzen der In- und Out-Punkte und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala. Klicken Sie auf [In-Punkt setzen] oder [Out-Punkt setzen].
- Verschieben Sie den Timeline-Cursor an die gewünschte Position zum Setzen der In- und Out-Punkte und klicken Sie in der Menüleiste auf [Marke]. Klicken Sie auf [In-Punkt setzen] oder [Out-Punkt setzen].
- Verschieben Sie den Schieberegler des Recorders an die gewünschte Position zum Setzen der In- und Out-Punkte und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler. Klicken Sie auf [In-Punkt setzen] oder [Out-Punkt setzen].
- Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline: **[I]/[O]**

-  • Sie können den Schieberegler für die In- und Out-Punkte in der Zeitskala ziehen, um die In- und Out-Punkte neu einzustellen.



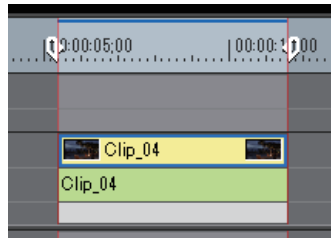
- Wenn Sie den Out-Punkt vor dem In-Punkt einstellen, wird die Zeitskala im Bereich zwischen In- und Out-Punkten und ein Teil des Timecodes auf dem Rekorder in roter Farbe dargestellt.
- Wenn Sie unter [Dur] im Vorschaufenster des Recorders eine Dauer eingeben, nachdem Sie einen In-Punkt (oder Out-Punkt) festgelegt haben, wird der Out-Punkt (oder In-Punkt) entsprechend dieser Länge festgelegt.

Setzen von In- und Out-Punkten an beiden Enden der Clips

Setzen Sie die In- und Out-Punkte in der Timeline an beiden Enden des ausgewählten Clips.

- 1 Wählen Sie einen Clip aus, klicken Sie in der Menüleiste auf [Marke] und klicken Sie auf [In/Out-Punkt für ausgewählten Clip festlegen].

Die In- und Out-Punkte werden an beiden Enden des Clips gesetzt.



Alternative

- Setzen von In- und Out-Punkten an beiden Enden eines ausgewählten Clips: **[Z]**

Löschen der In- und Out-Punkte in der Timeline

Sie können die In- und Out-Punkte in der Timeline löschen.

- 1 Klicken Sie im Rekorder auf die Listenschaltfläche [In-Punkt setzen] ([Out-Punkt setzen]).



- 2 Klicken Sie auf [In-Punkt löschen] ([Out-Punkt löschen]).

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [In-Punkt löschen] ([Out-Punkt löschen]).
- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [In-Punkt löschen] ([Out-Punkt löschen]).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler am Rekorder und klicken Sie auf [In-Punkt löschen] ([Out-Punkt löschen]).
- Löschen von In- und Out-Punkten in der Timeline: **[Alt] + [I]/[Alt] + [O]**



- Sie können die In- und Out-Punkte wie folgt in einem einzigen Vorgang löschen:
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [In/Out-Punkt löschen].
 - Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [In/Out-Punkt löschen].
 - Löschen der In/Out-Punkte: **[X]**

Platzieren von Clips

Platzieren von Clips

Sie können die Clips in der Timeline platzieren.

Die Bedienvorgänge zur Platzierung der Clips und deren Ergebnisse sind vom Bearbeitungsmodus abhängig.

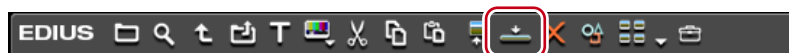
Wechseln des Bearbeitungsmodus ► Seite 234

- 1 Legen Sie das Quellkanalmapping fest.

Einstellung des Kanal mappings ► Seite 240

- 2 Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der Sie den Clip platzieren möchten.

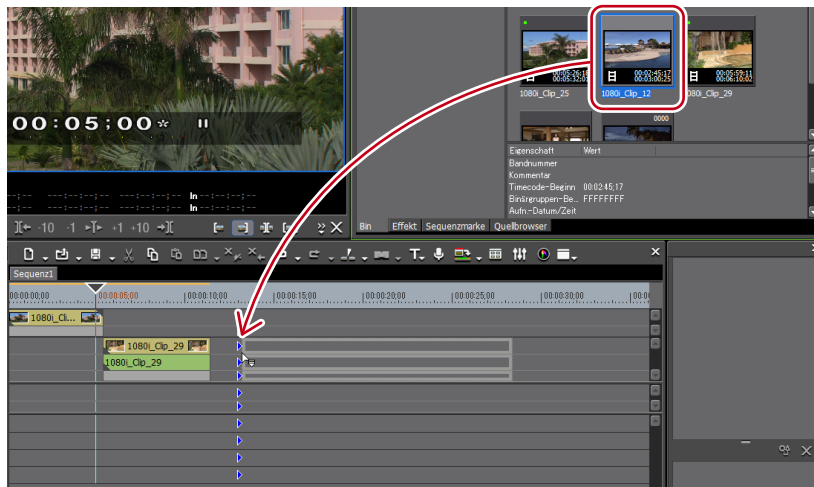
- 3 Wählen Sie in der Bin einen Clip aus und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].



Der Clip wird auf der Spur platziert, wobei die Position des Timeline-Cursors als In-Punkt verwendet wird.

Alternative

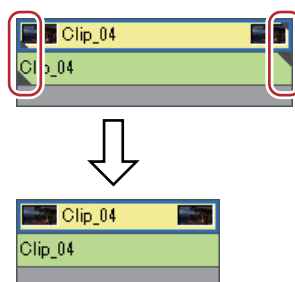
- Ziehen Sie einen Clip im Bin auf die Timeline und legen Sie ihn hier ab. Die Kanäle können zu jeder gewünschten Spur gemappt werden. Die Clips können unabhängig von der Einstellung des Spurbereiches an der gewünschten Stelle abgelegt werden.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf [Zu Timeline hinzufügen].
 - Geben Sie einen Clip im Player wieder, ziehen Sie den Clip vom Player und legen Sie ihn in der Timeline ab. Die Kanäle können unabhängig vom Quellkanalmapping an der gewünschten Stelle zu jeder gewünschten Spur gemappt werden.
 - Geben Sie einen Clip im Player wieder und klicken Sie auf [In Timeline einfügen] oder [In Timeline überschreiben].
 - Platzieren eines im Player angezeigten Clips in der Timeline: **[E]**
 - Legen Sie das Quellkanalmapping fest, verschieben Sie den Timeline-Cursor an die Stelle für die Platzierung des Clips, ziehen Sie den Clip und legen Sie ihn auf dem Rekorder ab.
 - Platzieren von Clips: **[Shift] + [Eingabe]**
-  • Sie können die Quellen in der Timeline platzieren, ohne diese zur Bin zu registrieren. Verschieben Sie den Timeline-Cursor an die Stelle für die Platzierung des Clips, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur und klicken Sie auf [Clip hinzufügen]. Wählen Sie im Dialogfeld [Öffnen] die Quelle und klicken Sie auf [Öffnen].

Platzierte Clips

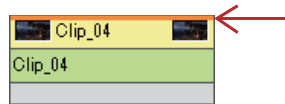
Sie können in der Anzeige des auf der Spur platzierten Clips überprüfen, ob ein Filter oder Übergang eingestellt ist. Werden Dreiecke am Anfang bzw. Ende des Clips angezeigt, handelt es sich um den Anfang und das Ende des Clips. Die Dreiecke werden angezeigt, wenn der Clip keinen Randbereich hat.



Über gerenderten Clips erscheint eine grüne Linie. Eine orange Linie erscheint, wenn Filter, Zeiteffekte, Layouter, Normalisieren usw. festgelegt sind.

Beispiel:

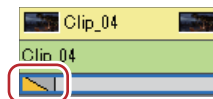
Wenn ein Effekt festgelegt ist



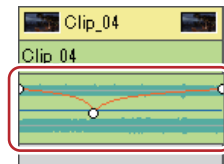
Ein Rahmen wird folgendermaßen angezeigt, wenn zwischen den Clips ein Übergang oder Audioüberblendungen festgelegt ist.



Ein Dreieck erscheint im Mixer-Bereich, wie unten abgebildet, wenn ein Spurübergang am Startpunkt des Clips eingestellt ist.



Klicken Sie auf die Audioerweiterungsschaltfläche, um ein Rubberband und eine Wellenform für die Lautstärke anzuzeigen, und klicken Sie auf die Mixererweiterungsschaltfläche, um ein Rubberband für die Transparenz anzuzeigen.



Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips ► Seite 427
Transparenz ► Seite 369

Festlegung von In-/Out-Punkten und Platzierung von Clips

Sie können die In- und Out-Punkte setzen, um die Clips nur im gewünschten Bereich einer Spur zu platzieren.

- 1 Wählen Sie in der Bin einen Clip aus und klicken Sie auf **[Im Player anzeigen]**.



Dieselben Arbeitsschritte können auch im Quellbrowser durchgeführt werden.

- 2 Setzen Sie die In- und Out-Punkte des Clips.

Festlegen der In- und Out-Punkte ► Seite 187

- 3 Legen Sie das Quellkanalmapping fest.

Einstellung des Kanalmappings ► Seite 240

- 4 Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der Sie den Clip platzieren möchten.

- 5 Klicken Sie auf **[In Timeline einfügen]** im Player.



Der Clip wird auf der Spur platziert, wobei die Position des Timeline-Cursors als In-Punkt verwendet wird. Wenn Sie auf **[In Timeline überschreiben]** klicken, wird der Clip im Überschreibemodus platziert.

Alternative

- Nachdem Sie die In- und Out-Punkte des Clips gesetzt haben, ziehen Sie den Clip vom Player und legen Sie ihn zum Platzieren auf die Timeline.
- Platzieren des im Player angezeigten Clips in der Timeline: **[E]**

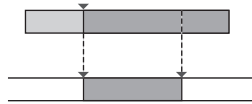


- Getrennt platzierte Video- und Audioclips werden in Gruppen angeordnet.

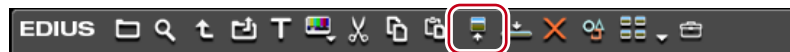
Trennen von Gruppen ► Seite 254

Platzieren von Clips zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline (3-Punkt-Bearbeitung)

Platzieren Sie die Clips zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline. Die Clips werden nach der Länge zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline platziert.



- 1 Wählen Sie in der Bin einen Clip aus und klicken Sie auf [Im Player anzeigen].



Dieselben Arbeitsschritte können auch im Quellbrowser durchgeführt werden.

Überprüfen Sie das Video im Player und setzen Sie bei Bedarf die In- und Out-Punkte.

Festlegen der In- und Out-Punkte ► Seite 187

- 2 Legen Sie das Quellkanalmapping fest.

Einstellung des Kanal mappings ► Seite 240

- 3 Setzen Sie die In- und Out-Punkte in der Timeline.

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

- 4 Klicken Sie auf [In Timeline einfügen] im Player.



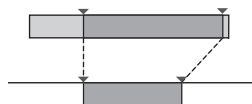
Der Clip wird auf die Länge zwischen den In- und Out-Punkten in der Timeline getrimmt. Wenn Sie den In-Punkt gesetzt haben, wird er entsprechend dieses Punktes platziert.

Die Wiedergabegeschwindigkeit des platzierten Clips bleibt unverändert.

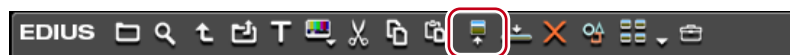
Wenn Sie auf [In Timeline überschreiben] klicken, wird der Clip im Überschreibemodus platziert.

Platzieren der In- und Out-Punkte der Clips zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline (4-Punkt-Bearbeitung)

Setzen Sie die In- und Out-Punkte des Clips und platzieren Sie ihn zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline. Die Geschwindigkeit zwischen In- und Out-Punkten des Clips wird automatisch an den Abstand zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline angepasst.



- 1 Wählen Sie in der Bin einen Clip aus und klicken Sie auf [Im Player anzeigen].



Dieselben Arbeitsschritte können auch im Quellbrowser durchgeführt werden.

- 2 Setzen Sie die In- und Out-Punkte des Clips.

Festlegen der In- und Out-Punkte ► Seite 187

Hinweis

- Auch wenn Sie einer Quelle keinen Randbereich zugeordnet haben, legen Sie die In- und Out-Punkte auf den Anfang und das Ende der Quelle fest. Der Bearbeitungsmodus wird zur 3-Punkt-Bearbeitung, wenn Sie keine In- und Out-Punkte gesetzt haben.

3 Festlegen des Quellkanalmappings

Einstellung des Kanalmappings ► Seite 240

4 Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

5 Klicken Sie auf [In Timeline einfügen] im Player.



Die In- und Out-Punkte eines Clips werden zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline platziert. Wenn Sie auf [In Timeline überschreiben] klicken, wird der Clip im Überschreibemodus platziert.

Hinweis

- Wenn die Dauer zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline von der zwischen In- und Out-Punkten des Clips abweicht, wird die Wiedergabegeschwindigkeit des Clips automatisch angepasst, so dass der Clip zwischen die In- und Out-Punkte in der Timeline passt, wobei der Bereich zwischen den In- und Out-Punkten erhalten bleibt.

Vorschau von Schnittwechsellpunkten (Preroll-Bearbeitung (Vorschau))

Bevor Sie die Clips platzieren, können Sie in der Vorschau überprüfen, wo die Schnitte wechseln. Legen Sie vor diesem Arbeitsschritt den Überschreibemodus fest.

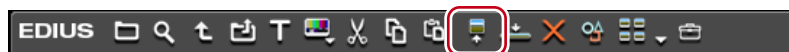
Einfüge-/Überschreibemodus ► Seite 234



- Die Verwendung des Gruppenmodus vor der Preroll-Bearbeitung hilft Ihnen bei der Entscheidung, an welcher Position die Clips auf der Timeline platziert werden.

Synchronisation des Players und der Timeline (Gruppenmodus) ► Seite 310

1 Wählen Sie in der Bin einen Clip aus und klicken Sie auf [Im Player anzeigen].



Dieselben Arbeitsschritte können auch im Quellbrowser durchgeführt werden.

Überprüfen Sie das Video im Player und setzen Sie bei Bedarf den In-Punkt (Out-Punkt).

Festlegen der In- und Out-Punkte ► Seite 187

Wenn kein In-Punkt gesetzt ist, wird die Cursorposition des Schiebereglers auf dem Player als In-Punkt verwendet.

2 Legen Sie das Quellkanalmapping fest.

Einstellung des Kanalmappings ► Seite 240

3 Setzen Sie den In-Punkt an die Startposition, wo der Schnitt wechselt.

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

Wenn kein In-Punkt gesetzt ist, wird die aktuelle Position des Timeline-Cursors als In-Punkt verwendet.

Setzen Sie bei Bedarf den Out-Punkt.

4 Klicken Sie im Player auf [Preroll-Bearbeitung (Vorschau)].



Das Dialogfeld [Preroll-Bearbeitung (Vorschau)] erscheint und die Wiedergabe startet neben dem In-Punkt auf der Timeline.

5 Überprüfen Sie, wo der Schnitt im Rekorder wechselt, und klicken Sie auf [Wiederholen] oder [Alles stoppen].

Um erneut zu überprüfen, wo der Schnitt wechselt, klicken Sie auf [Wiederholen].
Klicken Sie auf [Alles stoppen], um die Vorschau zu beenden.



- Standardmäßig wird [Preroll-Bearbeitung (Vorschau)] nicht angezeigt. Legen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs die Anzeige der Schaltflächen auf dem Player fest.

Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127

- Sie können die vorausgehende Ablaufzeit (Preroll/Postroll) unter [Vorschau] in [Benutzereinstellungen] → [Preroll-Bearbeitung] einstellen.

[Preroll-Bearbeitung] ► Seite 100

Platzieren von Clips bei der Überprüfung der Schnittwechsellpunkte (Preroll-Bearbeitung (Rekorder))

Sie können die Clips während der Überprüfung, wo die Schnitte wechseln, auf der Timeline platzieren.
Legen Sie vor diesem Arbeitsschritt den Überschreibmodus fest.

Einfüge-/Überschreibemodus ► Seite 234

1 Wählen Sie in der Bin einen Clip aus und klicken Sie auf [Im Player anzeigen].



Dieselben Arbeitsschritte können auch im Quellbrowser durchgeführt werden.

Überprüfen Sie das Video im Player und setzen Sie bei Bedarf den In-Punkt (Out-Punkt).

Festlegen der In- und Out-Punkte ► Seite 187

Wenn kein In-Punkt gesetzt ist, wird die Cursorposition des Schiebereglers auf dem Player als In-Punkt verwendet.

2 Festlegen des Quellkanalmappings

Einstellung des Kanalmappings ► Seite 240

3 Setzen Sie den In-Punkt an die Startposition, wo der Schnitt wechselt.

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

Wenn kein In-Punkt gesetzt ist, wird die aktuelle Position des Timeline-Cursors als In-Punkt verwendet.

Setzen Sie bei Bedarf den Out-Punkt.

4 Klicken Sie auf [Preroll-Bearbeitung (Aufnahme)] am Player.



Das Dialogfeld [Preroll-Bearbeitung (Aufnahme)] erscheint und die Wiedergabe startet neben dem In-Punkt auf der Timeline.

5 Überprüfen Sie, wo der Schnitt im Rekorder wechselt, und klicken Sie an der Endposition des Schnittwechsels auf [Aufnahmeausgang] oder [Alles stoppen].

Die Clips werden überschrieben und auf der Timeline platziert, wobei die Position, wo Sie auf [Aufnahmeausgang] oder [Alles stoppen] geklickt haben, als Out-Punkt verwendet wird.

Wenn Sie auf [Aufnahmeausgang] klicken, wird der im Schritt 1 oder 3 gesetzte In-Punkt auf die Position aktualisiert, an der auf [Aufnahmeausgang] geklickt wird.

Wenn Sie auf [Alles stoppen] klicken, bleibt die Information des im Schritt 1 oder 3 gesetzten In-Punktes (Out-Punktes) unverändert.

6 Passen Sie bei Bedarf die Position des In-Punktes auf dem Player an und wiederholen Sie die Arbeitsschritte nach Schritt 4.



- Standardmäßig wird [Preroll-Bearbeitung (Aufnahme)] nicht angezeigt. Legen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs die Anzeige der Schaltflächen auf dem Player fest.

Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127

- Sie können die vorausgehende Ablaufzeit (Preroll/Postroll) unter [Vorschau] in [Benutzereinstellungen] → [Preroll-Bearbeitung] einstellen.

[Preroll-Bearbeitung] ► Seite 100

Platzieren von speziellen Clips in der Timeline

Sie können Farbbalkenclips, Farbmattenclips und Titelclips in der Timeline erstellen.

1 Klicken Sie in der Timeline auf [Titel erstellen].



2 Klicken Sie auf den zu erstellenden Clip.

Wenn Sie die In- und Out-Punkte in der Timeline festgelegt haben, wird der Clip an der Position des Timeline-Cursors erstellt. Die Dauer des erstellten Clips kann mit [Quelle] in [Benutzereinstellungen] → [Dauer] festgelegt werden.

Wenn Sie die In- und Out-Punkte in der Timeline festgelegt haben, wird der Clip zwischen In- und Out-Punkten erstellt. Sie können mit [Quelle] in [Benutzereinstellungen] → [Dauer] festlegen, ob Sie die Clips zwischen In- und Out-Punkten oder an der Cursorposition erstellen möchten.

[Dauer] ► Seite 101



Hinweis

- Wenn Sie alle Quellkanäle freigegeben haben (der ganze Spurbereich ist auf Aus gestellt), können Sie keine Farbbalkenclips, Farbmattenclips oder Titelclips erstellen. Wenn Sie den Video-Quellkanal freigegeben haben, können Sie keine Titelclips erstellen.

Verbinden/Trennen des Quellkanals ► Seite 240

3 Bearbeiten Sie den Clip.

Farbbalkenclips ► Seite 205

Farbmattenclips ► Seite 205

Quick Titler ► Seite 397



Alternative

- Klicken Sie zur Erstellung des Clips mit der rechten Maustaste auf die Spur und klicken Sie auf [Neuer Clip] → den zu erstellenden Clip. Der Clip wird unabhängig von den Einstellungen des Kanal mappings in der mit der rechten Maustaste angeklickten Spur platziert.
- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Clip] und klicken Sie auf [Clip erstellen] → den zu erstellenden Clip.



- Sie können die in der Timeline platzierten Farbbalken-, Farbmatten- und Titelclips durch den folgenden Vorgang bearbeiten.
 - Wählen Sie den zu bearbeitenden Clip und klicken Sie in der Menüleiste auf [Clip] → [Bearbeiten].
 - Doppelklicken Sie zum Bearbeiten auf den Clip.
 - Bearbeiten des ausgewählten Clips: **[Shift] + [Strg] + [E]**

Verschieben von Clips an gewünschte Positionen

Ziehen Sie einen Clip auf der Timeline und legen Sie ihn an der gewünschten Position ab. Die Clips können an jede beliebige Position verschoben werden, sogar auf andere Spuren.

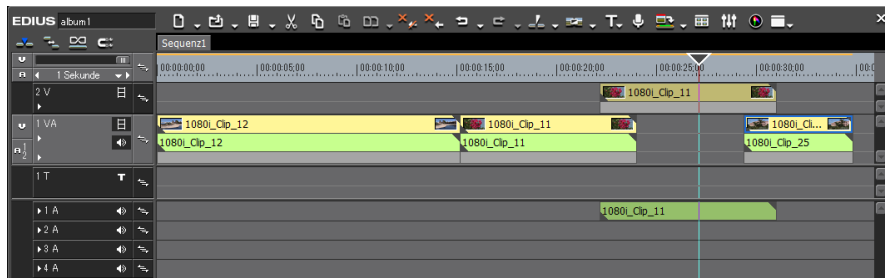
Auswählen mehrerer Clips

Sie können alle Clips in der gleichen Spur auswählen. Sie können auch alle Clips in der Timeline auswählen.

1 Klicken Sie zur Auswahl der Spur auf das gewünschte Spurfenster.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Timeline und klicken Sie auf [Auswählen] → [Ausgewählte Spuren].

Alle Clips auf der gewählten Spur werden ausgewählt.



Wenn Sie auf [Alle Spuren] klicken, werden alle Clips in der Timeline ausgewählt.

Alternative

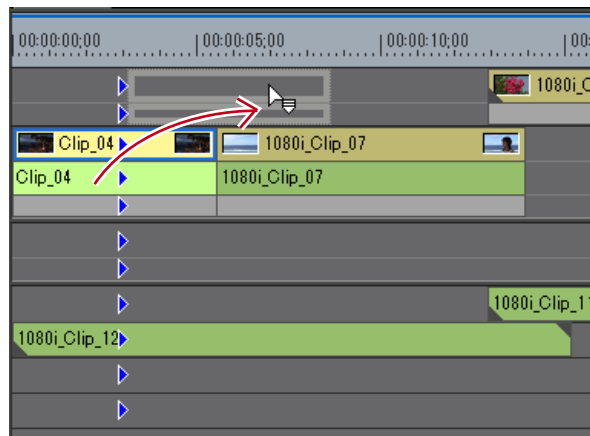
- Klicken Sie bei gedrückter [Strg]-Taste auf der Tastatur auf einen Clip, um diesen zu den ausgewählten Clips hinzuzufügen oder von diesen zu entfernen.
- Legen Sie den Bereich fest, der den Clip umfasst, indem Sie mit der Maus vom Startpunkt zum Endpunkt in der Timeline ziehen.
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Auswählen] → [Ausgewählte Spur] oder [Alle Spuren].
- Auswählen aller Clips in der ausgewählten Spur: **[Strg] + [A]**
- Auswählen aller Clips auf der Timeline: **[Shift] + [A]**

Verschieben von Clips

Sie können die Clips mit Ziehen und Ablegen verschieben. Sie können auch mehrere Clips gleichzeitig verschieben.

Auswählen mehrerer Clips ► Seite 249

1 Wählen Sie einen Clip aus, ziehen Sie ihn und legen Sie ihn an der gewünschten Position ab.



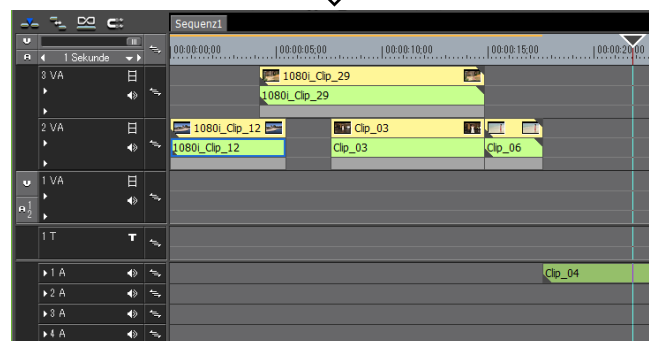
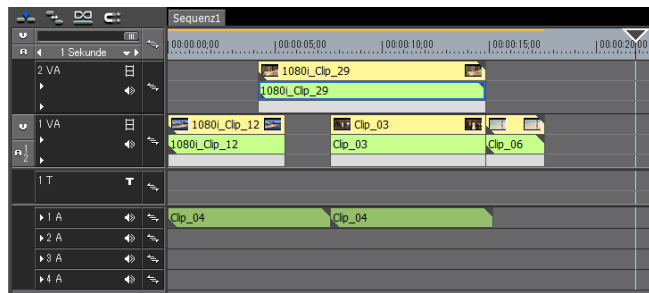
Die Bedienvorgänge zur Verschiebung der Clips und deren Ergebnisse sind vom Bearbeitungsmodus abhängig.

Wechseln des Bearbeitungsmodus ► Seite 234

Wenn Sie Clips auf mehreren Spuren auswählen und in einen Bereich verschieben, auf dem der erforderliche Spurtyp nicht vorhanden ist, wird automatisch eine Spur hinzugefügt.

Beispiel:

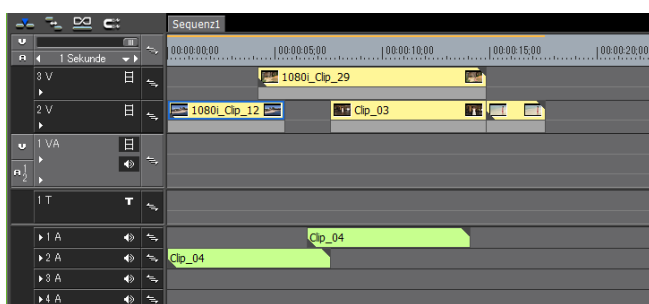
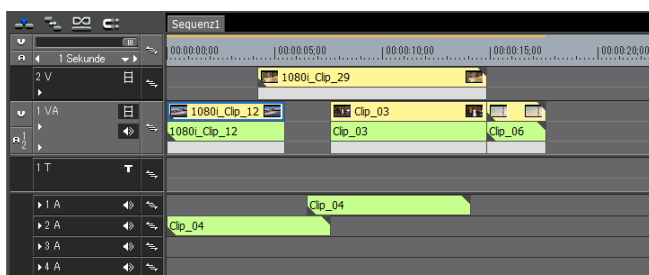
Wenn mehrere Clips auf der 1VA- und 2VA-Spur ausgewählt, gezogen und auf einer darüber liegenden Spur abgelegt wurden

**Alternative**

- Ziehen Sie den Clip zum Verschieben mit der rechten Maustaste, legen Sie ihn am Zielort ab und klicken Sie auf [Überschreiben] oder [Einfüg]. Die Clips können unabhängig vom Bearbeitungsmodus im Überschreibemodus oder Einfügemodus verschoben werden.

**Hinweis**

- Wenn Sie mehrere Clips, die auf verschiedenen Spurtypen liegen, ausgewählt haben und ziehen, werden nur die Clips auf den Spuren desselben Typs verschoben.
Wenn Sie mehrere Clips auf der 1VA-, 1T- und 1A-Spur auswählen und auf die darüber liegende Spur ziehen und dort ablegen, wird der nachfolgende Bildschirm angezeigt.



- Wenn Sie aus zwei Clips, für die ein Clip-Übergang oder Audioüberblendungen definiert ist, nur einen Clip verschieben, wird nur der ausgewählte Clip verschoben und der Übergang gelöst.

Verschieben eines ausgewählten Clips und nachfolgender Clips

Sie können einen ausgewählten Clip und die nachfolgenden Clips auf derselben Spur verschieben, wobei die Reihenfolge der Clips erhalten bleibt.

- 1 Wählen Sie den ersten Clip der zu verschiebenden Clips aus und ziehen Sie ihn bei gedrückter [Shift]- und [Alt]-Taste auf der Tastatur.

Der Mauscursor ändert seine Form und der ausgewählte Clip wird zusammen mit allen nachfolgenden Clips verschoben.

Die Clips in den Spuren mit Synchronsperrung werden ebenfalls gesperrt.

Synchronsperrung (Synchronisierung) ► Seite 234

Suchen von in der Timeline platzierten Clips in der Bin

Suchen von Clips in der Timeline in der Bin

Sie können die in der Timeline platzierten Clips in der Bin nach Ihren Suchkriterien suchen. Der Suchergebnisordner wird in der Ordneransicht des Bin erstellt.

- 1 Wählen Sie einen Clip für die Suche von der Timeline aus.
 - 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf [Clip] und klicken Sie auf [Bin durchsuchen] → eine Suchbedingung.
- Der Suchergebnisordner wird in der Ordneransicht der Bin erstellt. Er enthält die Clips, die den Suchkriterien entsprechen.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Bin durchsuchen] → Suchkriterium.



- Der Suchergebnisordner wird bei jeder Suche neu erstellt, sobald Sie ein Suchkriterium für die Suche nach einem Clip festgelegt werden, so dass Sie ihn öffnen und sich die Suchergebnisse ansehen können. Die in der Bin neu registrierten Clips werden ebenfalls in die Suche eingeschlossen.

- Sie können im Suchergebnisordner die Einstellungen für die Suche oder die Suchkriterien in der Bin für die Clips verfeinern.

Durchsuchen der Bin ► Seite 220

Löschen von Suchergebnissen ► Seite 221

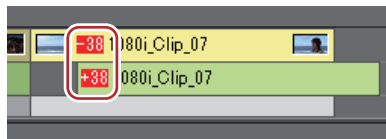
- Wenn Sie auf das Suchkriterium [Einschließlich Cursor (Rekorder)] klicken, wird der Name des Suchergebnisordners im Quell-Timecode angezeigt.

Clip-Vorgänge

Separate Handhabung von Video- oder Audioteilen der Clips



- Die Bedingungen für die Festlegung einer Verknüpfung lauten wie folgt:
 - Der Clip befindet sich auf derselben Spur.
 - Der Clip überschneidet sich teilweise.
 - Der Clip referenziert dieselbe Quelle.
- Wenn der Gruppieren-/Verknüpfen-Modus aktiviert ist, kann der Video- und Audioteil aller Clips in der Sequenz vorübergehend separat gehandhabt werden.
Gruppieren-/Verknüpfen-Modus ► Seite 236
- Wenn die Startpunkte der Video- und Audioclips mit einer Verknüpfung eine Lücke aufweisen, erscheint am Anfang des Clips die Anzahl der Bilder für die Größe der Lücke.



Trennen von Verknüpfungen der Clips

Die Video- und Audioteile eines Videoclips auf der VA-Spur können getrennt werden. Durch Trennen der Verknüpfung können Sie die Teile wie unabhängige Clips bearbeiten.

- Klicken Sie auf der Timeline mit der rechten Maustaste auf den zu trennenden Clip und klicken Sie auf [Verknüpfen/Gruppe] → [Verknüpfung trennen].**



Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Verknüpfen/Gruppe] → [Verknüpfung trennen].
- Trennen von Verknüpfungen: **[Alt] + [Y]**

Verknüpfungseinstellungen

Die getrennten Video- und Audioclips können wieder verknüpft werden.

- Wählen Sie in der Timeline die entsprechenden Video- und Audioclips aus.**
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Verknüpfen/Gruppe] → [Verknüpfen].**

Die Clips werden verknüpft und können wie ein einzelner Clip bearbeitet werden.



Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Verknüpfen/Gruppe] → [Verknüpfen].
- Erstellen von Verknüpfungen: **[Y]**

Handhabung von mehreren Clips als einzelnen Clip



- Wenn der Gruppieren-/Verknüpfen-Modus aktiviert ist, werden alle Gruppen in einer Sequenz vorübergehend getrennt, so dass der Video- und Audioteil der Clips separat gehandhabt werden kann.
Gruppieren-/Verknüpfen-Modus ► Seite 236

Festlegen von Gruppen

Handhaben Sie mehrere Clips als eine Gruppe. Die Gruppe kann Clips auf verschiedenen Spuren beinhalten.

- Wählen Sie in der Timeline mehrere Clips aus, um die Gruppe festzulegen.**

- 1 **Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Verknüpfen/Gruppe] → [Gruppe festlegen].**

Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Verknüpfen/Gruppe] → [Gruppe festlegen].
- Einstellen der Gruppe: **[G]**

Trennen von Gruppen

Sie können die gruppierten Clips wieder in ihre ursprünglichen einzelnen Clips auftrennen.

- 1 **Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip in der Gruppe und klicken Sie auf [Verknüpfen/Gruppe] → [Entfernen der Gruppe].**

Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Verknüpfen/Gruppe] → [Entfernen der Gruppe].
- Trennen der Gruppe: **[Alt] + [G]**

Kopieren und Einfügen von Clips

Kopieren

- 1 **Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie in der Timeline auf [Kopieren].**



Sie können mit dem Einfügen und Ersetzen der Clips fortfahren.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Kopieren].
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Kopieren].
- Kopieren: **[Strg] + [C]**, **[Strg] + [Einf]**

Ausschneiden

Schneiden Sie die Clips aus. Der ausgeschnittene Clip wird an der ursprünglichen Position gelöscht.

- 1 **Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie in der Timeline auf [Ausschneiden (Folgemodus)].**



Das Bearbeitungsergebnis eines solchen Ausschneidevorgangs ist vom Bearbeitungsmodus abhängig.

Ripple-Modus ► Seite 235

Synchronsperr (Synchronisierung) ► Seite 234

Sie können mit dem Einfügen und Ersetzen der Clips fortfahren.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Ausschneiden] oder [Ripple Cut].
- Wählen Sie einen Clip aus, klicken Sie in der Menüleiste auf [Bearbeiten] und klicken Sie auf [Ausschneiden] oder [Ripple Cut].
- Ausschneiden (abhängig vom Modus): **[Strg] + [X]**
- Ausschneiden: **[Shift] + [Entf]**
- Ausschneiden (Ripple-Modus): **[Alt] + [X]**

Einfügen

Sie können die kopierten oder ausgeschnittenen Clips in der Timeline einfügen.

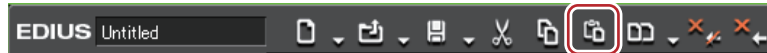
1 Wählen Sie einen Clip aus und kopieren Sie ihn oder schneiden Sie ihn aus.

Kopieren ► Seite 254

Ausschneiden ► Seite 254

2 Wählen Sie eine Spur aus und verschieben Sie den Timeline-Cursor zur Einfügeposition.

3 Klicken Sie auf [Am aktuellen Ort einfügen] der Timeline.



Der Clip wird an dieser Position platziert, wobei die Position des Timeline-Cursors als In-Punkt verwendet wird.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die einzufügende Spur und klicken Sie auf [Einfügen]. Zu diesem Zeitpunkt wird der Clip unabhängig von der aktuell ausgewählten Spur auf der rechts angeklickten Spur eingefügt.
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Einfügen] → [Cursor].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Clip auf der Spur, in die eingefügt werden soll, und klicken Sie auf [Einfügen] → [Cursor]. Zu diesem Zeitpunkt wird der Clip unabhängig von der aktuell ausgewählten Spur an der Position des Timeline-Cursors auf der rechts angeklickten Spur eingefügt.
- Einfügen: **[Strg] + [V]**



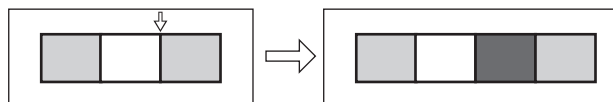
- Wenn Sie einen Clip durch eine Schaltfläche, Tastenkombination oder einen Menüpunkt in der Menüleiste einfügen, wird der Clip auf der gleichen Spur wie die Quelle des Kopierens/Ausschneidens platziert. Eine Spur wird automatisch hinzugefügt, wenn am Einfügeziel keine Spur vorhanden ist.
- Wenn an der Zielposition ein Clip vorhanden ist, wird er an der Position des Timeline-Cursors geteilt und der eingefügte Clip überschreibt den vorhandenen Clip oder wird zwischen den geteilten Clips eingefügt.

Einfügen an den In- und Out-Punkten der Clips

Sie können einen anderen Clip am (oder vor dem) In-Punkt bzw. am (oder nach dem) Out-Punkt eines bestimmten Clips einfügen.

Beispiel:

Einfügen eines anderen Clips am Out-Punkt des weißen Clips



1 Wählen Sie einen Clip aus und kopieren Sie ihn oder schneiden Sie ihn aus.

Kopieren ► Seite 254

Ausschneiden ► Seite 254

2 Klicken Sie auf den Clip, den Sie als Bezugsziel für das Einfügen verwenden.

3 Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Einfügen] → [Clip-In] oder [Clip-Out].

[Clip-In]	Fügen Sie den Clip am (oder vor dem) In-Punkt des ausgewählten Clips ein.
[Clip-Out]	Fügen Sie den Clip am (oder nach dem) Out-Punkt des ausgewählten Clips ein.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, den Sie als Bezugsziel für das Einfügen verwenden, und klicken Sie auf [Einfügen] → [Clip-In] oder [Clip-Out].

Ersetzen

Sie können einen kopierten, ausgeschnittenen oder im Ripple-Modus ausgeschnittenen Clip ersetzen.

1 Wählen Sie einen Clip aus und kopieren Sie ihn oder schneiden Sie ihn aus.

Kopieren ► Seite 254

Ausschneiden ► Seite 254

2 Wählen Sie den zu ersetzenden Clip aus und klicken Sie in der Timeline auf [Clip ersetzen (Alle)].



Alle im Clip verwendeten Mixer und Filter werden ebenfalls ersetzt.

Alternative

- Ziehen Sie mit der rechten Maustaste den zu ersetzenden Clip und klicken Sie auf [Ersetzen].
- Klicken Sie auf die [Clip ersetzen (Alle)]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [Alles].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu ersetzenden Clip und klicken Sie auf [Ersetzen] → [Alles].
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Ersetzen] → [Alles].
- Alles ersetzen: **[Strg] + [R]**

Hinweis

- Wenn die Dauer des kopierten oder ausgeschnittenen Clips sich von der Dauer des zu ersetzenden Clips unterscheidet, wird der Clip automatisch entsprechend des In-Punktes des kopierten oder ausgeschnittenen Clips angepasst. Die Wiedergabegeschwindigkeit bleibt unverändert.

Ersetzen von Teilen

Sie können nur Filter und Mixer teilweise ersetzen.

1 Wählen Sie einen Clip aus und kopieren Sie ihn oder schneiden Sie ihn aus.

Kopieren ► Seite 254

Ausschneiden ► Seite 254

2 Wählen Sie den zu ersetzenden Clip aus.

3 Klicken Sie auf die [Clip ersetzen (Alle)]-Listenschaltfläche in der Timeline.



4 Klicken Sie auf das Ersatzelement.

Alternative

- Ziehen Sie mit der rechten Maustaste den zu ersetzenden Clip und klicken Sie auf [Teile ersetzen] → Ersatzelemente.
- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Bearbeiten] und klicken Sie auf [Ersetzen] → Ersatzelemente.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu ersetzenden Zielclip und klicken Sie auf [Ersetzen] → Ersatzelemente.
- Ersetzen des Filters: **[Alt] + [R]**
- Ersetzen des Mixers: **[Shift] + [Strg] + [R]**
- Ersetzen des Clips: **[Shift] + [R]**
- Ersetzen des Clips mit Filter: **[Shift] + [Alt] + [R]**

Trennen von Clips an den gewünschten Stellen

Trennen von Clips an der Position des Timeline-Cursors

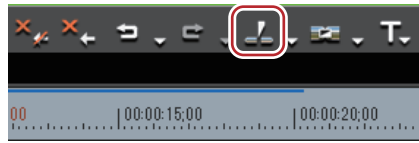
Sie können die Clips an der Position des Timeline-Cursors trennen. Durch das Trennen eines Clips können Sie dessen getrennten Segmente als unabhängige Clips bearbeiten.

1 Wählen Sie die zu teilenden Clips aus.

Sie können mehrere Clips auswählen.

2 Verschieben Sie den Timeline-Cursor zu der Position, wo sich der zu trennende Clip befindet.

3 Klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen (Ausgewählte Spuren)] in der Timeline.



Der Clip wird an der Position des Timeline-Cursors getrennt.



Alternative

- Klicken Sie auf die [Schnittpunkt hinzufügen]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [Ausgewählte Spuren].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, an dem der Schnittpunkt hinzugefügt werden soll, und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [Ausgewählte Spuren]. Durch diesen Vorgang wird der rechts angeklickte Clip unabhängig von der aktuell ausgewählten Spur an der Position des Timeline-Cursors getrennt.
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [Ausgewählte Spuren].
- Hinzufügen des Schnittpunktes an der aktuellen Position (ausgewählte Spuren): **[C]**



- Wenn sich der derzeit ausgewählte Clip an der Position des Timeline-Cursors befindet, wird dieser Clip unabhängig von den ausgewählten Spuren getrennt.
- Durch den folgenden Vorgang können Sie die Clips auf allen Spuren an der Position des Timeline-Cursors in einem einzigen Arbeitsschritt trennen.
 - Klicken Sie auf die [Schnittpunkt hinzufügen]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [Alle Spuren].
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Clip und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [Alle Spuren].
 - Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [Alle Spuren].
 - Hinzufügen des Schnittpunktes (alle Spuren): **[Shift] + [C]**

Trennen von Clips an den In- und Out-Punkten

Sie können die In- und Out-Punkte in der Timeline setzen, um den Clip an der gewünschten Position zu trennen.

1 Wählen Sie die Spur aus, auf der der zu trennende Clip derzeit platziert ist.

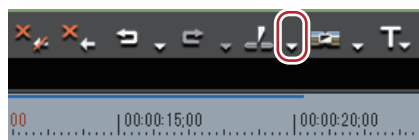
Sie können auch mehrere Spuren auswählen.

Auswahl von Spuren ► Seite 228

2 Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

3 Klicken Sie auf die [Schnittpunkt hinzufügen (Ausgewählte Spuren)]-Listenschaltfläche in der Timeline.



4 Klicken Sie auf [In/Out (Ausgewählte Spuren)].



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Clip auf der Spur, an der der Schnittpunkt hinzugefügt werden soll, und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [In/Out (Ausgewählte Spuren)].
- Wählen Sie die Spur aus, auf der der zu teilende Clip derzeit platziert ist, klicken Sie in der Menüleiste auf [Bearbeiten] und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [In/Out (Ausgewählte Spuren)].
- Hinzufügen des Schnittpunktes an den In-/Out-Punkten (ausgewählte Spuren): **[Alt] + [C]**

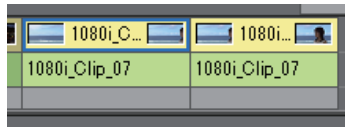


- Wenn sich der derzeit ausgewählte Clip am In- oder Out-Punkt befindet, wird dieser Clip unabhängig von den ausgewählten Spuren getrennt.
- Durch den folgenden Vorgang können Sie die Clips auf allen Spuren an den In- und Out-Punkten in der Timeline in einem einzigen Arbeitsschritt trennen.
 - Klicken Sie auf die [Schnittpunkt hinzufügen]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [In/Out (Alle Spuren)].
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Clip und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [In/Out (Alle Spuren)].
 - Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [In/Out (Alle Spuren)].
 - Hinzufügen des Schnittpunkts an den In-/Out-Punkten (alle Spuren): **[Shift] + [Alt] + [C]**

Kombinieren von getrennten Clips

Sie können die getrennten Clips neu kombinieren.

1 Wählen Sie 2 zu kombinierende Clips aus.

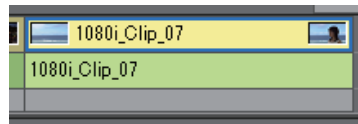


2 Klicken Sie auf die [Schnittpunkt hinzufügen (Ausgewählte Spuren)]-Listenschaltfläche in der Timeline.



3 Klicken Sie auf [Schnittpunkte entfernen].

Die beiden Clips werden kombiniert und können als ein Clip behandelt werden.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Schnittpunkte entfernen].
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Schnittpunkte entfernen].
- Löschen des Schnittpunktes: **[Strg] + [Entf]**



- Drei oder mehr Clips können auf dieselbe Art kombiniert werden.



Hinweis

- [Schnittpunkte entfernen] ist nur verfügbar, wenn die benachbarten Clips auf die gleiche Quelle verweisen.
- Wenn vor dem Kombinieren auf die einzelnen Clips jeweils Effekte (z. B. Videofilter) oder Layouts angewendet wurden, wird der Effekt des ganz links in der Timeline stehenden Clips nach dem Kombinieren auf alle anderen Clips übertragen und die anderen Effekte werden entfernt.
- Die beiden Clips vor dem Kombinieren können nicht kombiniert werden, falls deren Wiedergabegeschwindigkeit unterschiedlich ist. Die Einstellungen der Clips ab dem zweiten Clip von links aufwärts werden auch verworfen, wenn Sie eine erneute Zuordnung der Zeit festgelegt haben.
- Beim Kombinieren der Clips wird die Einstellung des Rubberbandes vor dem Kombinieren beibehalten. Beachten Sie jedoch, dass den Einstellungen der nachfolgenden Clips Priorität eingeräumt wird, wenn die Punkte des Rubberbandes im kombinierten Abschnitt am falschen Platz sind.

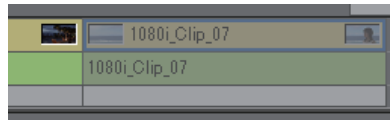
Verhinderung der Wiedergabe von Clips

Aktivieren/Deaktivieren eines Clips

Sie können die Clips in der Timeline deaktivieren. Die deaktivierten Clips können nicht wiedergegeben werden.

- 1 **Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu deaktivierenden Clip und klicken Sie auf [Aktivieren/Deaktivieren].**

Die deaktivierten Clips werden unabhängig von ihrem Typ ausgegraut.



Alternative

- Wählen Sie den zu deaktivierenden Clip aus, klicken Sie in der Menüleiste auf [Clip] und klicken Sie auf [Aktivieren/Deaktivieren].
- Aktivieren/Deaktivieren von Clips: **[0]**



- Sie können die deaktivierten Clips durch den gleichen Vorgang wieder aktivieren.
- Die deaktivierten Clips können in dieselbe Art wie die aktivierten Clips bearbeitet werden.

Löschen von Clips

Löschen von Clips/Ripples

Löschen Sie die in der Timeline platzierten Clips.

- 1 **Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie in der Timeline auf [Löschen] oder [Löschen (Ripple-Modus)].**



Der ausgewählte Clip wird gelöscht.

Wenn Sie auf [Löschen] klicken, wird der ausgewählte Clip unabhängig von der Ein-/Aus-Einstellung des Ripple-Modus gelöscht, und wenn Sie auf [Löschen (Ripple-Modus)] klicken, rücken alle Clips hinter dem gelöschten Clip nach vorn nach.

Alternative

- Wählen Sie einen Clip aus, klicken Sie in der Menüleiste auf [Bearbeiten] und klicken Sie auf [Löschen] oder [Löschen (Ripple-Modus)].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu löschenden Clip und wählen Sie [Löschen] oder [Löschen (Ripple-Modus)].
- Löschen von Clips (abhängig vom Modus): **[Entf]**
- Löschen von Clips (Ripple-Modus): **[Alt] + [Entf]**

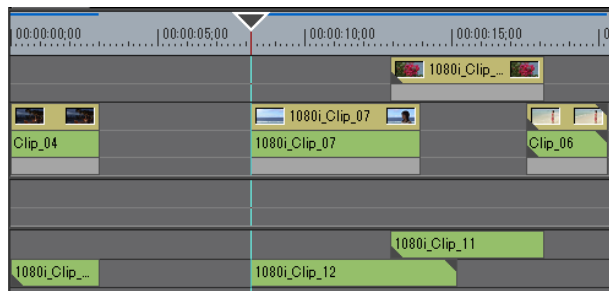
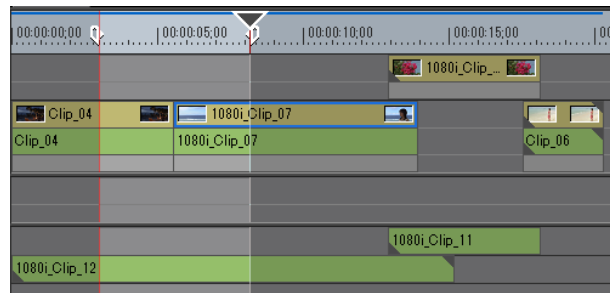
Löschen/Löschen im Ripple-Modus zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline

Löschen Sie den Bereich des Clips zwischen den In- und Out-Punkten in der Timeline.

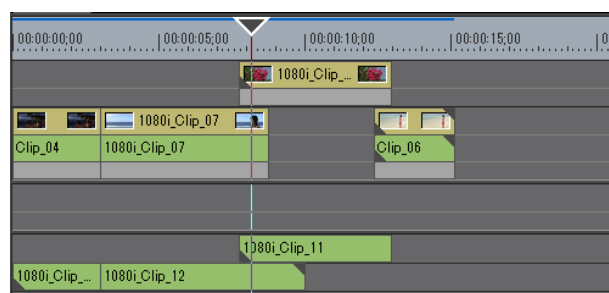
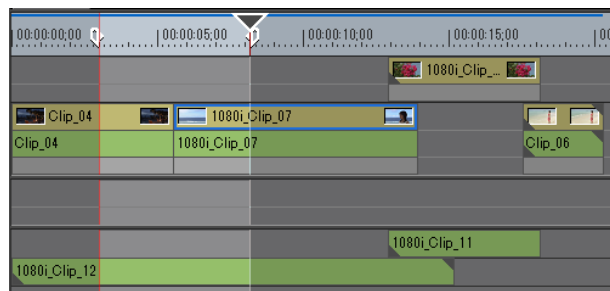
- 1 **Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline**
Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

2 Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [In/Out löschen] oder [In/Out löschen (Ripple-Modus)].

Wenn Sie auf [In/Out löschen] klicken, werden alle Clips zwischen In- und Out-Punkten gelöscht.



Wenn Sie auf [In/Out löschen (Ripple-Modus)] klicken, werden alle Clips zwischen In- und Out-Punkten gelöscht, und alle Clips hinter den gelöschten Clips werden nach vorn nachgerückt.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [In/Out löschen] oder [In/Out löschen (Ripple-Modus)].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Spur und klicken Sie auf [In/Out löschen] oder [In/Out löschen (Ripple-Modus)].
- Löschen zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline (abhängig vom Modus): **[D]**
- Löschen im Ripple-Modus zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline: **[Alt] + [D]**



- Wenn nur der In-Punkt festgelegt ist, wird der Bereich des Clips nach dem In-Punkt gelöscht, und wenn nur der Out-Punkt festgelegt ist, wird der Bereich des Clips vom Beginn der Timeline bis zum Out-Punkt gelöscht.

Löschen/Löschen im Ripple-Modus nur des Video-/Audioteils von Clips

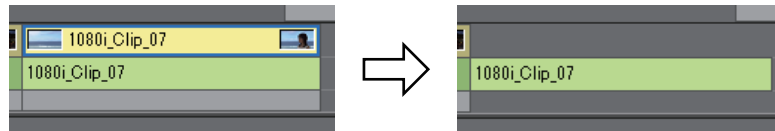
Löschen Sie nur den Video- oder Audioteil von Videoclips mit Audio.

1 Wählen Sie einen Clip aus.

2 Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Teile löschen] → ein Element.

Beispiel:

Löschen von Videoclips



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Teile löschen] → ein Element.
- Trennen Sie die Verknüpfung des Clips, wählen Sie nur den Video- oder Audioclip und löschen Sie/löschen Sie im Ripple-Modus.

Trennen von Verknüpfungen der Clips ▶ Seite 253

Löschen von Clips/Ripples ▶ Seite 259

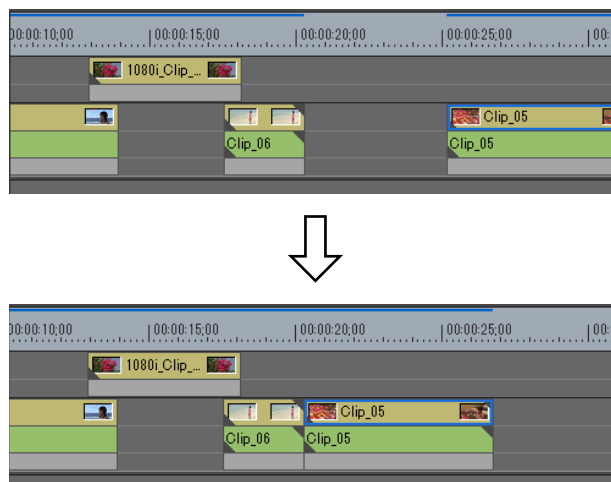
- Wenn Sie die Clips ziehen und auf der A-Spur (V-Spur) ablegen, wird der Videoteil (Audioteil) gelöscht.
- Löschen nur des Videoclips (abhängig vom Modus): **[Alt] + [V]**
- Löschen nur des Videoclips (abhängig vom Modus): **[Alt] + [A]**

Löschen von Lücken

Löschen Sie die leeren Lücken zwischen den Clips und schieben Sie die nachfolgenden Clips nach vorn.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die zu löschende Lücke und klicken Sie auf [Lücke löschen].

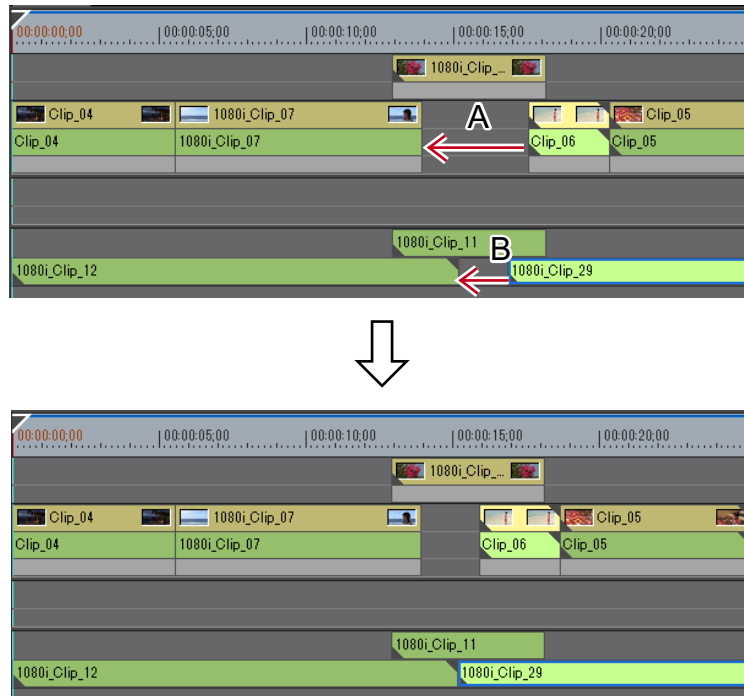
Die Lücke wird gelöscht und die nachfolgenden Clips schließen zum vorhergehenden Clip auf.



Alternative

- Wählen Sie den Clip hinter der zu löschenden Lücke aus und drücken Sie **[Shift] + [Alt] + [S]** oder **[Rücktaste]** auf der Tastatur.
- Wählen Sie den Clip hinter der zu löschenden Lücke aus und klicken Sie in der Menüleiste auf **[Bearbeiten] → [Lücke löschen] → [Ausgewählter Clip]**.
- Verschieben Sie den Timeline-Cursor an die Position der zu löschenden Lücke, wählen Sie eine Spur aus und klicken Sie in der Menüleiste auf **[Bearbeiten] → [Lücke löschen] → [Cursor]**.
- Wählen Sie mehrere Lücken hinter der zu löschenden Lücke aus und führen Sie den oben beschriebenen Vorgang durch, um mehrere Lücken gleichzeitig zu löschen.

- Wenn die Synchronsperrung aktiviert ist, wird als Ergebnis des Löschens der Lücke die kürzeste Lücke der Spurengruppe gelöscht und die Clips werden entsprechend nach vorn verschoben. Das Löschen im Ripple-Modus funktioniert nicht, wenn keine Lücken auf den anderen Spuren vorhanden sind. Wenn Sie die Lücke A bei aktivierter Synchronsperrung löschen, wird der folgende Bildschirm angezeigt.



Das Löschen der Lücke A ist auf die Länge der Lücke B begrenzt.

Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit

- Wenn [Geschwindigkeit] oder [Zeit erneut zuordnen] festgelegt ist, werden die Menüpunkte angezeigt und jeder gesetzte Punkt überprüft.

Hinweis

- Wenn Sie die Wiedergabegeschwindigkeit der Clips ändern, werden die Zusatzdaten gelöscht.

Ändern der Geschwindigkeit des gesamten Clips

Sie können die Wiedergabegeschwindigkeit von Clips ändern.

- 1 **Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Geschwindigkeit].**

Das [Geschwindigkeit]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Geschwindigkeit]-Dialogfeld ► Seite 263

Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Geschwindigkeit].
- Ändern der Geschwindigkeit des gesamten Clips: **[Alt] + [E]**

- 2 **Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].**

Auf den Clips, deren Geschwindigkeit geändert wurde, wird eine orangefarbene Linie angezeigt.

- Sie können die Geschwindigkeit mehrerer getrennter Clips in einem einzigen Vorgang ändern. Wenn in Abhängigkeit von der Kombination der Clips die Geschwindigkeitsänderung nicht ausgeführt werden kann, wird eine Meldung angezeigt.

Hinweis

- Die Wiedergabegeschwindigkeit kann nicht für mit Split-Trimmen bearbeitete Clips auf der VA-Spur geändert werden. Trennen Sie die Verknüpfung des Clips, um die Geschwindigkeit zu ändern.

Split-Trimmen ► Seite 284

Trennen von Verknüpfungen der Clips ► Seite 253

[Geschwindigkeit]-Dialogfeld

[Geschwindigkeit]	[Richtung] Wählen Sie die Wiedergaberichtung des Clips aus. [Rate] Geben Sie das Verhältnis zur Originalgeschwindigkeit (100%) ein. Weil die Geschwindigkeit in Bezug auf den In-Punkt geändert wird, wenn [Clip-Dauer auf Timeline ändern] deaktiviert ist, wird die Obergrenze der Rate entsprechend dem Randbereich auf der Seite des Out-Punktes des Quellclips angepasst. Wenn es auf der Seite des Out-Punktes keinen Randbereich gibt, kann keine Rate größer als 100% eingegeben werden.
[Clip-Dauer auf Timeline ändern]	Aktivieren Sie diese Option, um die Dauer der Clips in der Timeline entsprechend der Geschwindigkeit (dem Wert der [Rate]) des Clips zu ändern. Die Dauer des Clips kann unter [Dauer] eingegeben werden, um die Geschwindigkeit zu ändern. Wenn diese Option deaktiviert ist, kann die Geschwindigkeit ohne Änderung der Clipdauer in der Timeline geändert werden.
[Halbbildoption]	Das [Halbbildoption]-Dialogfeld wird angezeigt. [Halbbildoption]-Dialogfeld ► Seite 268

Teilweise Änderung der Wiedergabegeschwindigkeit (Zeit erneut zuordnen)

Sie können die Geschwindigkeit jedes Teils eines Clips ändern.

Sie können ein bestimmtes Bild eines Clips einer anderen Position in der Timeline neu zuordnen. Die restlichen Bilder werden automatisch interpoliert. Das führt dazu, dass die Geschwindigkeit der vorherigen/nächsten Bilder geändert wird. Der In-Punkt eines Clips, das Bild des Out-Punktes und die Gesamtlänge bleiben unverändert.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Zeit erneut zuordnen].

Das [Zeit erneut zuordnen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Zeit erneut zuordnen]-Dialogfeld ► Seite 266

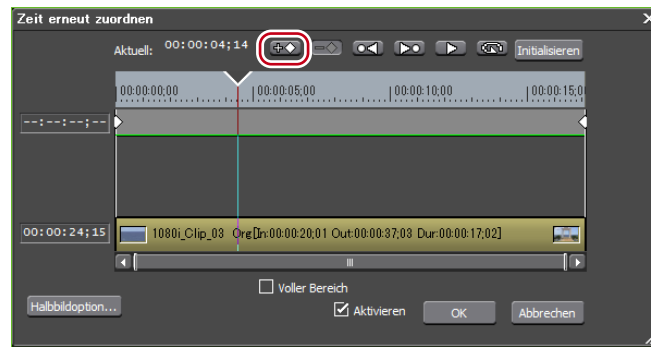


Alternative

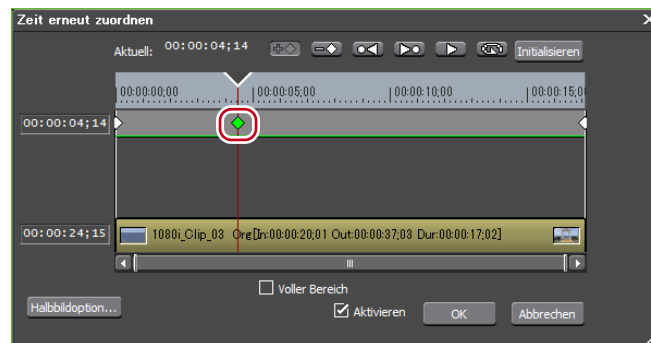
- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Zeit erneut zuordnen].
- Teilweise Änderung der Wiedergabegeschwindigkeit: **[Shift] + [Alt] + [E]**

2 Ziehen Sie den Timeline-Cursor.

3 Klicken Sie an der Position, an der Sie den Key hinzufügen möchten, auf [Key hinzufügen].



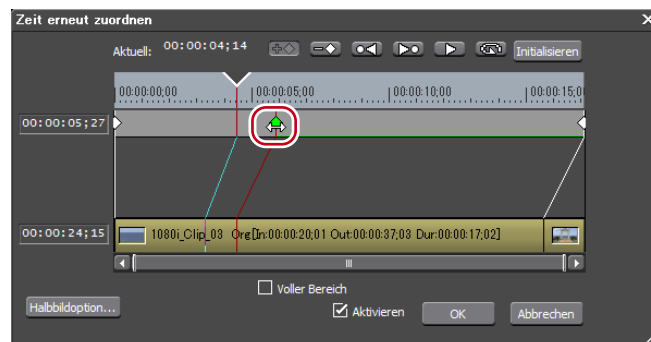
Der Key wird im Feld zur Key-Einstellung hinzugefügt.



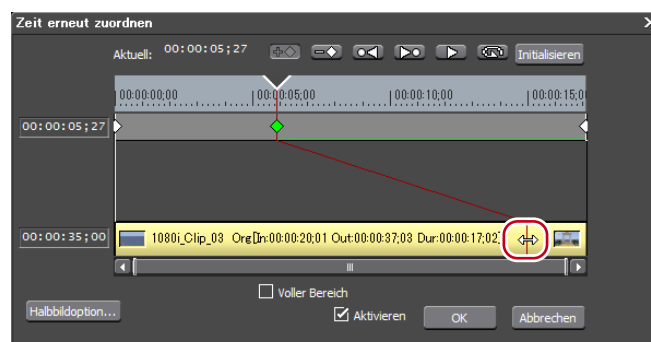
Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Dialogfeld [Zeit erneut zuordnen] und klicken Sie auf [Key hinzufügen], um einen Key an der Position des Timeline-Cursors hinzuzufügen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Dialogfeld [Zeit erneut zuordnen] und klicken Sie auf [Key löschen], um den Key an der Position des Timeline-Cursors zu löschen.

4 Verschieben Sie den Mauscursor über den Key und ziehen Sie ihn nach links oder rechts.



Das Bild des Clips kann auch nach links oder rechts gezogen werden.



Alternative

- Verschieben des Timeline-Cursors zum ersten Bild des Clips: **[Pos1]**
- Verschieben des Timeline-Cursors zum letzten Bild des Clips: **[Ende]**
- Verschieben des Timeline-Cursors zum vorhergehenden Bild: **[←]**
- Verschieben des Timeline-Cursors zum nächsten Bild: **[→]**
- Verschieben des Keys/Bildes um 1 Bild nach vorn: **[,]** (Das ist aktiviert, wenn der Fokus auf dem Feld zur Key-Einstellung oder einem Clip liegt und der Timeline-Cursor zum Key oder Bild verschoben ist.)
- Verschieben des Keys/Bildes um 1 Bild nach hinten: **[.]** (Das ist aktiviert, wenn der Fokus auf dem Feld zur Key-Einstellung oder einem Clip liegt und der Timeline-Cursor zum Key oder Bild verschoben ist.)
- Setzen des Fokus auf das Feld zur Key-Einstellung: **[↑]**
- Setzen des Fokus auf den Clip: **[↓]**

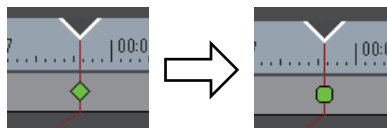
5 Klicken Sie zur Überprüfung des Videos auf **[Wiedergabe]** oder **[Endloswiedergabe]**.



Das Video wird im Rekorder angezeigt.

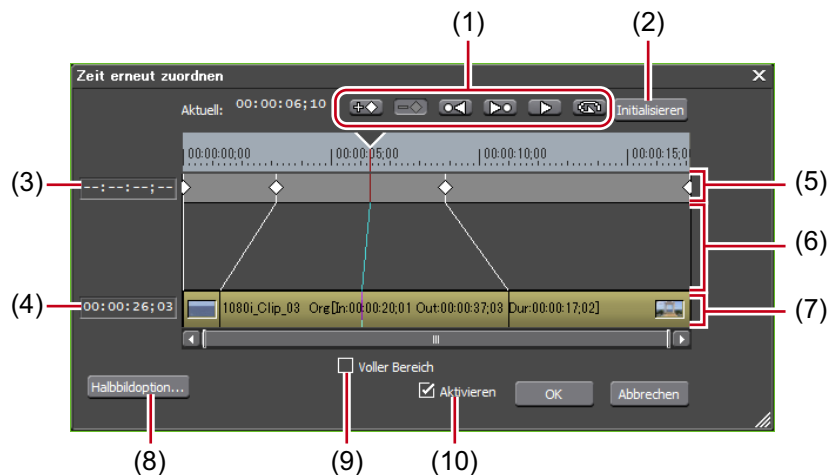


- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Dialogfeld [Zeit erneut zuordnen] klicken und die Option [Informationen] deaktivieren, wird am Anfang und Ende des Clips die Miniaturansicht angezeigt und der Timecode ausgeblendet.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Dialogfeld [Zeit erneut zuordnen] klicken und die Option [Timeline-Zeit] deaktivieren, wird das erste Bild des Clips auf „00:00:00;00“ gesetzt.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Dialogfeld [Zeit erneut zuordnen] klicken und die Option [Zeit der Originalquelle] deaktivieren, wird der Timecode des In-Punktes des Clips auf „00:00:00;00“ gesetzt.
- Selbst bei den Clips ohne Key wird am Anfang und Ende jeweils ein Key hinzugefügt.
- Für die erneute Zuordnung der Zeit ist voreingestellt, dass die Geschwindigkeit der festgelegten Keys allmählich ansteigt. Wenn Sie eine bestimmte Wiedergabegeschwindigkeit in einem bestimmten Bereich beibehalten möchten, legen Sie den Key auf diesen Bereich fest, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Key an der Seite des In-Punktes und klicken Sie auf [Linear]. Der Key wechselt seine Gestalt von der Raute zum Quadrat.



Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Key mit linearer Änderung klicken und auf [Geschwindigkeit] klicken, erscheint ein Dialogfeld zur Eingabe der Wiedergabegeschwindigkeit.

[Zeit erneut zuordnen]-Dialogfeld



(1)	Schaltflächen zur Bearbeitung des Schlüsselbildes	: Fügt einen Key an der Position des Timeline-Cursors hinzu. [Einfg], [V] : Löscht einen Key von der Position des Timeline-Cursors. [Entf] : Verschiebt den Timeline-Cursor zum vorhergehenden Key. [Bild-auf], [A], [Strg] + [←] : Verschiebt den Timeline-Cursor zum nächsten Key. [Bild-ab], [S], [Strg] + [→] : Gibt das Video ab der Position des Timeline-Cursors bis zum Ende des Clips wieder. Wenn Sie während der Wiedergabe auf diese Schaltfläche klicken, wird die Wiedergabe angehalten. : Wiederholte Wiedergabe des Clips. Wenn Sie während der Wiedergabe auf diese Schaltfläche klicken, wird die Wiedergabe angehalten.
(2)	[Initialisieren]	Klicken Sie auf [Initialisieren] und klicken Sie auf [Ja], um alle hinzugefügten Keys zu löschen und die Standardeinstellungen wiederherzustellen.
(3)	Timecode (Timeline)	Geben Sie direkt den Wert zur Angabe der Position des Timecodes in der Timeline ein, um den Key an der Position des Timeline-Cursors zu platzieren. Der Timecode wird angezeigt, wenn der Timeline-Cursor zum Key verschoben wird.
(4)	Timecode (Clip)	Geben Sie direkt den Wert zur Angabe der Position auf dem Timecode des Clips ein, um den Key an der Position des Timeline-Cursors zu platzieren.
(5)	Feld zur Key-Einstellung	Dieser Bereich wird zur Key-Einstellung benutzt. Auf den Teilen, deren Geschwindigkeit nicht geändert wurde, wird eine grüne Linie angezeigt.
(6)	Anzeigebereich für den Zeitunterschied	Dieser Bereich zeigt den Zeitunterschied zwischen den Werten, der beim Hinzufügen von Keys entsteht, als eine Verbindungslinie an.
(7)	Clips	Zeigt durch eine Linie die Positionen der Keys und der entsprechenden Bilder auf dem Clip an.
(8)	[Halbbildoption]	Das [Halbbildoption]-Dialogfeld wird angezeigt. [Halbbildoption]-Dialogfeld ► Seite 268
(9)	[Voller Bereich]	Zeigt alle Randbereiche des Clips an. Die Überprüfung dieses Elements, wenn Trimmen oder ein Schnittvorgang nach dem Einstellen der Zeitneuzuordnung durchgeführt wurde, kann die Keys des Schnittabschnitts anzeigen.

(10)	[Aktivieren]	Wechseln Sie die Aktivieren/Deaktivieren-Einstellung für die Einstellung „Zeit erneut zuordnen“. Heben Sie die Markierung dieses Elements auf, um die Einstellung zu deaktivieren.
------	--------------	--

Ein Einzelbild bei Wiedergabe (Freeze-Frame)

Die In- oder Out-Punkte des Clips stoppen und wiedergeben. Clips können nicht nur über die Länge des Clips, sondern auch über die erste oder zweite Hälfte von einem gewünschten Bild aus gestoppt werden.

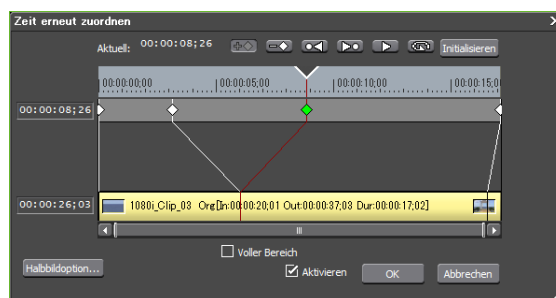


Hinweis

- Freeze-Frame kann für Video-Clips auf der Timeline eingestellt werden.
- Die Freeze-Frame-Einstellung wird gelöscht, wenn ein mit einem Freeze-Frame eingestellter Clip von der Timeline zum Bin (Ablage) hinzugefügt wird.



- Jeder gewünschte Bereich der Clips kann ebenfalls durch „Zeit erneut zuordnen“ eingefroren werden. Fügen Sie Keys hinzu, um den einzufrierenden Bereich festzulegen, und gehen Sie zu der Position, um die 2 Schlüsselbilder auf der Clip-Seite zu stoppen.



- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Freeze-Frame] → [Einrichtung].



Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Freeze-Frame] → [Einrichtung].

- 2 Markieren Sie [Freeze-Frame aktivieren] im [Freeze-Frame]-Dialogfeld.

Wenn Freeze-Frame für bestimmte Clips aktiviert ist, werden [Einrichtung]-Elemente im Menü markiert.

- 3 Wählen Sie die Fixierungsposition und klicken Sie auf [OK].

Wenn der In-Punkt ausgewählt ist, wird das Bild des In-Punktes für die Länge des Clips als Freeze-Frame eingestellt, und wenn der Out-Punkt ausgewählt ist, wird das Bild des Out-Punktes für die Länge des Clips auf Freeze-Frame gesetzt.



- Wenn ein mit Freeze-Frame aktivierter Clip getrimmt wird, ändert sich der Vorgang je nach der Fixierungsposition wie folgt.
 - Wenn die In-Punkt-Seite eines Clips mit einem festgelegten In-Punkt getrimmt wird, verschiebt sich auch das angezeigte Bild in Übereinstimmung mit dem Trimmen. Der Vorgang wird nicht beeinträchtigt, wenn die Out-Punkt-Seite getrimmt wurde.
 - Wenn die Out-Punkt-Seite eines Clips mit einem festgelegten Out-Punkt getrimmt wird, verschiebt sich auch das angezeigte Bild in Übereinstimmung mit dem Trimmen. Der Vorgang wird nicht beeinträchtigt, wenn die In-Punkt-Seite getrimmt wurde.

Die erste oder zweite Hälfte von einem gewünschten Bild als Freeze-Frame setzen

- 1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu dem Bild, das Sie einfrieren möchten.

- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Freeze-Frame] → [Vor Cursor] oder [Nach Cursor].

Der ausgewählte Clip wird an der Position des Timeline-Cursors ausgeschnitten und der Freeze-Frame wird auf die Clips vor oder hinter dem Cursor angewendet. Wenn der Freeze-Frame hinter einem Cursor festgelegt wurde, wird die Fixierungsposition der In-Punkt, und wenn der Freeze-Frame vor einem Cursor festgelegt wurde, wird die Fixierungsposition der Out-Punkt.

Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Freeze-Frame] → [Vor Cursor] oder [Nach Cursor].

Hinweis

- Der Freeze-Frame kann nicht gesetzt werden, wenn sich der Timeline-Cursor an einem Übergang zwischen den Clips befindet.

Halbbildoptionen

Sie können Verarbeitungsoptionen zum Verringern von Flimmern festlegen, z. B. wenn Zeitlupe eingestellt wurde.

1 Wählen Sie einen Clip aus.

Mehrere Clips können in einem einzigen Arbeitsschritt ausgewählt und eingestellt werden.

2 Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Halbbildoption].

Das [Halbbildoption]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Halbbildoption]-Dialogfeld ► Seite 268

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Halbbildoption].

3 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

[Halbbildoption]-Dialogfeld

[Verarbeitungsoption]	Legen Sie die Verarbeitungsoption zum Verringern von Flimmern während der Zeitlupe fest. Stellen Sie [Deinterlace bei Geschwindigkeit unter 100 %] ein, wenn das Video durch die Scanzeile beeinträchtigt wird und flimmert, wenn eine langsamere Wiedergabegeschwindigkeit festgelegt wurde.
[Nächsten Nachbarn verwenden]	Markieren Sie dieses Element, um die Länge des Clips durch kontinuierliche Anzeige desselben Bildes zu interpolieren.

Video-Layout

Das Video rotieren/transformieren

Der Layouter kann verwendet werden, um den Bildschirm aufzuteilen, und Videos können in jede Bildschirmansicht platziert oder darin gedreht werden oder für jede Bildschirmansicht können Keys gesetzt und Funktionen zugewiesen werden.



- Das Layout von Textobjekten in Titel-Clips kann ebenfalls festgelegt werden.

Layout-Einstellungen ► Seite 413

- In Projekten, die eine Video-Quantifizierungs-Bitrate von 10 Bit haben, werden Layouts mit beibehaltener 10-Bit-Präzision verarbeitet.

Layouts bearbeiten

- 1 Wählen Sie einen Clip, der einen Videoteil enthält, und doppelklicken Sie auf [Layouter] in der [Informationen]-Palette.

Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette ► Seite 377

Das [Layouter]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Layouter]-Dialogfeld ► Seite 270



Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Layouter].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Videoteil des V/VA-Clips auf der Timeline und klicken Sie auf [Layouter].
- Starten des Layouters: **[F7]**
- Sie können die Größe des [Layouter]-Dialogfeldes ändern, indem Sie den Cursor in eine Ecke oder an den Rand des Dialogfeldes bewegen und die Maus ziehen, wenn sich die Form des Cursors ändert. Sie können auch auf [Maximieren] klicken, um die Fenstergröße zu maximieren.
- Sie können den Anzeigebereich anpassen, indem Sie den Cursor an den unteren Rand der Vorschau oder der Parameter bewegen und ziehen, wenn der Mauscursor die Form ändert.
- Wenn Sie in der Zuschneiden-Ansicht oder Umwandeln-Vorschau einen Klick mit der rechten Maustaste ausführen, erscheint das Menü und Sie können Werkzeuge auswählen oder zwischen den Registerkarten wechseln.
- Wenn Sie bei gedrückter [Shift]-Taste auf der Tastatur die Vorschau oder den Anker in der Vorschau für den Zuschnitt oder die Umwandlung ziehen, können Sie diese in den Grenzen der X- oder Y-Achse verschieben.

- 2 Bearbeiten Sie das Layout.

[Zuschneiden]-Registerkarte ► Seite 272

[Umwandeln]-Registerkarte ► Seite 272

[Parameter]-Registerkarte ► Seite 273



Hinweis

- Wenn der 2D-Modus während der Bearbeitung auf den 3D-Modus umgeschaltet wurde, werden die Bearbeitungsdetails in den 3D-Modus übertragen. Wenn der 3D-Modus auf den 2D-Modus umgeschaltet wurde, werden die Parameterwerte von Elementen, die im 2D-Modus nicht bearbeitet werden können, verworfen.

- 3 Klicken Sie auf [OK].

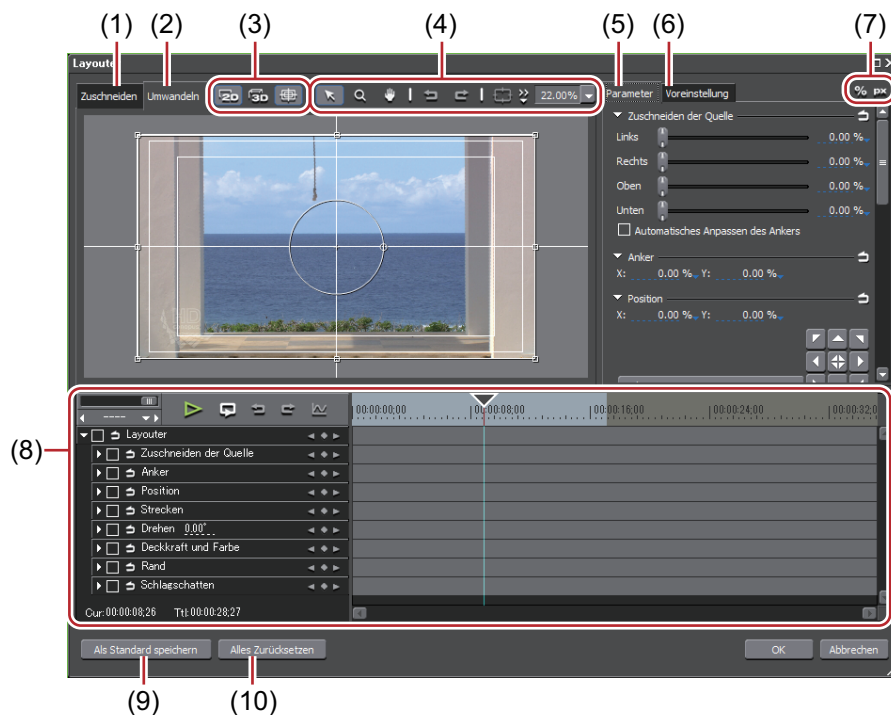
Auf Clips, die mit dem Layouter eingestellt wurden, wird eine orangefarbene Linie angezeigt.



- Wenn der Layouter bearbeitet wurde, können seine Einstellungen als Originaleffekte (Benutzer-Voreinstellungseffekte) in der [Effekt]-Palette registriert werden. Auf diese Weise registrierte Effekte können exportiert und in EDIUS auf anderen PCs importiert werden.

Registrieren von Effekten in der [Effekt]-Palette ► Seite 385

[Layouter]-Dialogfeld

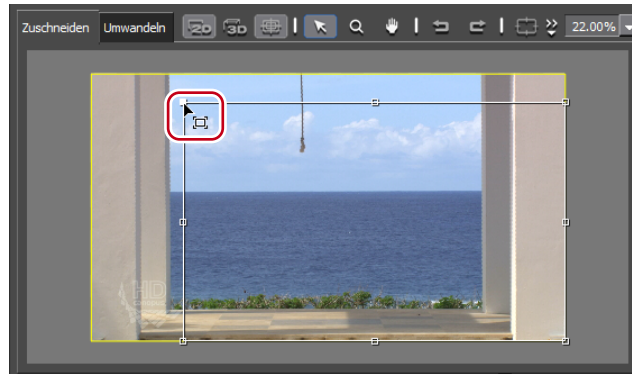


(1)	[Zuschneiden]-Registrierkarte	Anzeigen der Zuschneiden-Vorschau. Die Vorschau kann durch Mausoperation innerhalb der Vorschau auch intuitiv bearbeitet werden.
(2)	[Umwandeln]-Registrierkarte	Anzeigen der Layout-Vorschau. Die Vorschau kann durch Mausoperation innerhalb der Vorschau auch intuitiv bearbeitet werden.
(3)	Modus-Schaltfläche	2D: Wechseln Sie in den 2D-Modus. Ein Video kann in zwei Dimensionen verschoben oder gedreht werden. 3D: Wechseln Sie in den 3D-Modus. Ein Video kann in drei Dimensionen verschoben oder gedreht werden. Ein-/Ausblenden: Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung für Mittellinien oder geschützte Bereiche.

(4)	Werkzeugschaltflächen	: Ziehen Sie die Maus zum Verschieben oder führen Sie Ziehpunkt-Operationen auf den Bildschirmfenstern durch. : Ziehen Sie die Maus, um Bildschirmansichten zu erweitern oder zu verkleinern. Ziehen Sie vom Ziehstartpunkt aus nach rechts, um die Bildschirmansichten zu erweitern, und ziehen Sie nach links, um sie zu verkleinern. : Ziehen Sie die Maus, um den Anzeigebereich zu verschieben. : Einen Arbeitsschritt rückgängig machen. [Strg] + [Z] : Den rückgängig gemachten Arbeitsschritt erneut durchführen. [Strg] + [Y] : Zentrieren Sie den Anzeigebereich nach dem Verschieben mit dem Pan-Werkzeug. : Passen Sie die erweiterte/verkleinerte Anzeige in den Anzeigebereich des Vorschaubildschirms ein. : Geben Sie direkt einen numerischen Wert ein oder wählen Sie aus der Liste aus, um das Anzeigeseitenverhältnis einzustellen.
(5)	[Parameter]-Registerkarte	Zuschnitte und Umwandlungen bearbeiten.
(6)	[Voreinstellung]-Registerkarte	Speichern Sie bearbeitete Layouts und wenden Sie diese auf andere Clips an. Speichern der Bearbeitungsdetails als Voreinstellungen ► Seite 275
(7)	Umschalten der Anzeige	: Wechseln Sie die Parameter auf die %-Anzeige (nur %-Anzeige-kompatible Elemente). : Wechseln Sie die Parameter auf die Pixel-Anzeige (nur Pixel-Anzeige-kompatible Elemente).
(8)	Schlüsselbild-Timeline	Setzen Sie das Schlüsselbild, um die Änderung an Zuschnitten und Umwandlungen anzuwenden. Die Länge der Timeline ist die Dauer des aktuell bearbeiteten Clips. Schlüsselbilder festlegen ► Seite 276
(9)	[Als Standard speichern]	Klicken Sie auf dieses Element, um die aktuellen Einstellungen als Standard zu speichern. Wenn ein Clip auf der Timeline platziert wird, wird immer das Standard-Layout angewendet.
(10)	[Alles Zurücksetzen]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Layouter-Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen. Wenden Sie [Standard] in der Voreinstellung an, um das Layout auf die Einstellungen vor der Änderung zurückzusetzen.

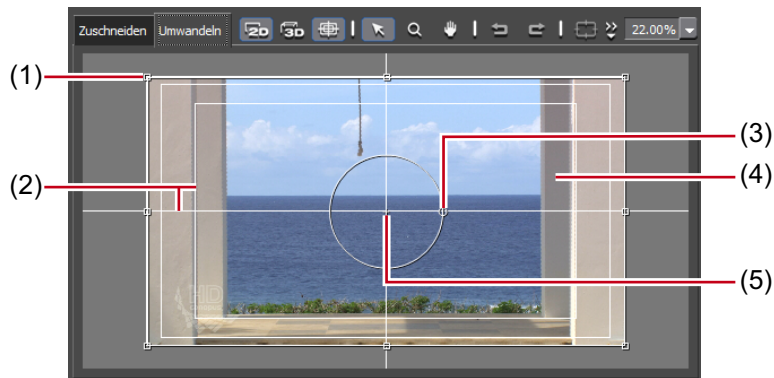
[Zuschneiden]-Registerkarte

Legen Sie den Anzeigebereich fest, indem Sie den Cursor auf einen Operationsziehpoint an den vier Ecken oder in der Mitte einer Seite bewegen und ziehen.



[Umwandeln]-Registerkarte

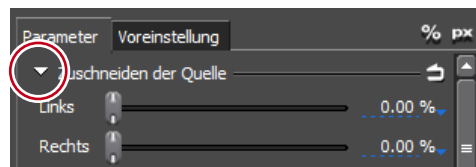
Bearbeitete Parameter-Details in der Vorschau widerspiegeln. Sie können die Parameter auch durch Ziehen der Ziehpunkte innerhalb der Vorschau bearbeiten.



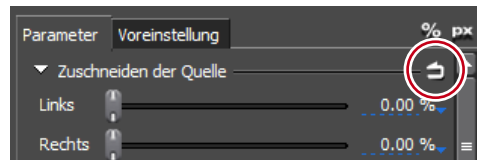
(1)	Ziehpunkte ausdehnen	Bewegen Sie den Cursor zu den Bedienziehpunkten an den Ecken und an der Mitte der Linien, um die Größe des Bereichs zu ändern.
(2)	Führung	Anzeige von Underscan, Overscan, Titelsicher und der horizontalen/vertikalen Mittellinien. Durch Klicken auf [Einstiegshilfe] können Sie die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung umschalten.
(3)	Rotationsziehpunkt	Bewegen Sie den Cursor und ziehen Sie den Rotationsziehpunkt, um das Bild zu drehen. Im 3D-Modus zeigen Grün, Rot und Blau jeweils die Rotation um die Y-, X- und Z-Achsen an. Bei Rotation in der Vorschau-Bildschirmansicht sind die X/Y/Z-Achsen die Werte für das Video und bei Rotation durch direkte Eingabe numerischer Werte für die Parameter sind die X/Y/Z-Achsen die Werte für die Anzeige.
(4)	Vorschau	Die Ergebnisse der Parameter-Bearbeitung anzeigen. Die Anzeigeposition kann durch Ziehen der Vorschau geändert werden. Im 3D-Modus kann die Anzeigeposition in drei Dimensionen in jede Richtung der X-, Y- und Z-Achsen bewegt werden, indem der Pfeil gezogen wird. 
(5)	Anker	Den Referenzpunkt des Videos anzeigen. Dieser Punkt dient als Referenzpunkt für das Rotationszentrum und zum Ausdehnen. Ziehen Sie und halten Sie gleichzeitig [Strg] auf der Tastatur nach unten gedrückt, um die Position zu ändern.

[Parameter]-Registerkarte

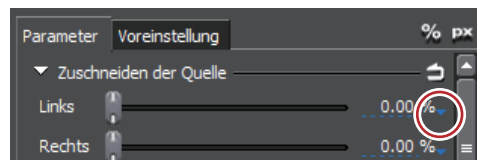
Geben Sie numerische Werte ein oder bearbeiten Sie mithilfe der Schieberegler oder Bedienelemente. Sie können die Ein-/Ausblenden-Einstellung für die Schieberegler und Bedienelemente durch Klicken auf die Erweiterungsschaltfläche in jedem Bearbeitungsmenü umschalten.



Klicken Sie auf [Standardparameter festlegen], um das Layout festzulegen, in dem die standardmäßigen Einstellungen der Bearbeiten-Menüs gespeichert sind.



Außerdem kann die Anzeige-Einheit durch Klicken, wenn ein blaues Dreieck im entsprechenden Werteingabefeld angezeigt wird, umgeschaltet werden.



Wenn der Vorschau-Bildschirm bearbeitet wird, werden die Bearbeitungsdetails in den Parametern widergespiegelt.

[Zuschneiden der Quelle]	Legen Sie den Zuschnittbereich fest. Geben Sie in der %-Anzeige das Zuschnittverhältnis für jeden der oberen/unteren/linken/rechten Teile ein, mit der Breite und Höhe des Originalclips als 100%. Geben Sie in der Pixelanzeige die Pixelanzahl des Clips ein. Sie können dies auch durch Ziehen des Schiebereglers nach links und rechts bearbeiten. [Automatisches Anpassen des Ankers] Markieren Sie dieses Element, um die Ankerposition entsprechend des Zuschnittbetrags zu ändern. Wenn dieses Element nicht markiert ist, verschiebt sich der Anker auch dann nicht, wenn die Zuschnittswerte geändert werden.
[Anker]	Die Referenzposition des Videos einstellen. Legen Sie die Ankerposition fest, indem Sie X und Y (im 3D-Modus X, Y und Z) mit dem Ursprung in der Mitte des Quellvideos vor dem Zuschneiden eingeben.

[Position]	Stellen Sie die Layout-Position des Videos nach dem Zuschneiden ein, indem Sie einen numerischen Wert direkt eingeben oder durch Verschieben in den Schutzbereich. X, Y/X, Y, Z Legen Sie fest, wo der Anker platziert werden soll, indem Sie X und Y (im 3D-Modus X, Y und Z) mit dem Ursprung in der Mitte des Bildes eingeben. Bereichsauswahl Wählen Sie mit den Positionsanpassungs-Schaltflächen aus der Liste den einzupassenden Bereich aus. Positionsanpassungs-Schaltflächen Verschieben Sie den Anker nach oben links, zum oberen Rand, nach oben rechts, zum linken Rand, zur Mitte, zum rechten Rand, nach unten links, zum unteren Rand und nach unten rechts des zugeschnittenen Anzeigebereichs, und platzieren Sie das Video ausgerichtet zu der jeweiligen Position der unter der Bereichsauswahl ausgewählten Führung. Wenn die Z-Position bei der Bearbeitung im 3D-Modus durch die Positionseinstellung geändert wurde, wird das Video an der Position der Führung, die der Tiefe entspricht, abgelegt.
[Stretch]	Stellen Sie die Skalierung des Videos nach dem Zuschneiden durch Eingabe eines numerischen Werts oder Klicken auf die Anpassungs-Schaltfläche ein. X, Y Geben Sie die Skalierung mit der Größe des Videos nach dem Zuschneiden als 100% ein. Ausdehnungsanpassungs-Schaltfläche Erweitern/Verkleinern des Videos nach dem Zuschneiden, um es der Höhe oder Breite des Bildschirms anzupassen. Wenn Sie auf  klicken, wird das Video auf die Maximalgröße angepasst, in der das gesamte Videobild angezeigt werden kann. [Bild-Seitenverhältnis erhalten] Markieren Sie dieses Element, um das Video mit beibehaltenem Seitenverhältnis des Originalbildes zu vergrößern/zu verkleinern. [Pixel-Seitenverhältnis ignorieren] Mit dieser Option können Sie Pixel-Mapping bei tatsächlicher Größe ohne Beziehung zum Pixel-Seitenverhältnis ausführen. [Resampling-Methode] Wählen Sie den Samplingmodus aus, wenn Sie das Video für einen Clip, der aktuell bearbeitet wird, umwandeln.
[Drehen]	Das Video nach dem Zuschneiden drehen. Der Winkel kann durch Eingabe eines numerischen Werts gedreht werden oder indem Sie den Cursor zu einem Bedienelement bewegen und ziehen, wenn der Mauscursor seine Form ändert.
[Perspektive]	Die Perspektive können Sie einstellen, indem Sie einen numerischen Wert eingeben oder den Schieberegler nach links und rechts ziehen. Im 2D-Modus wird [Perspektive] nicht angezeigt.
[Stereoskopisch]	Wird nur im stereoskopischen Bearbeitungsmodus angezeigt. [Objektivbasis] Legen Sie den Abstand zwischen den Kameras an den L- und R-Seiten fest. Der Abstand wird als Relativwert zur Höhe des Bildes als 100% angegeben. [Null-Parallaxe] Legen Sie den Abstand der Schlussebene von der parallaxefreien Ebene fest.

[Deckkraft und Farbe]	Geben Sie das Transparenzverhältnis jeweils für die Quelle und deren Hintergrund ein. 0% ist transparent und 100% ist opak. Sie können dies auch durch Ziehen des Schiebereglers nach links und rechts bearbeiten. [Hintergrundfarbe] Stellen Sie die Hintergrundfarbe ein. Klicken Sie auf das Farbfeld, um das [Farbauswahl]-Dialogfeld zu öffnen. [Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206
[Kontur]	Mit dieser Option können Sie nach dem Zuschneiden ein Bild an das Video anhängen. [Farbe] Markieren Sie dieses Element, um den Farbrand zu aktivieren. Geben Sie die Randbreite in Pixeln ein. Sie können dies auch durch Ziehen des Schiebereglers nach links und rechts bearbeiten. Klicken Sie auf das Farbfeld, um die Randfarbe festzulegen. [Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206 [Weich] Markieren Sie diesen Punkt, um Unschärfe auf den Rand anzuwenden. Geben Sie eine Unschärfebreite in Pixeln ein. Sie können dies auch durch Ziehen des Schiebereglers nach links und rechts bearbeiten. [Runde Ecke] Markieren Sie diese Option, um die Ecken abzurunden. [Seite] Wählen Sie aus, [Farbe]/[Weich] von den Außen-, Innen- oder beiden Seiten der Ränder anzuwenden.
[Schlagschatten]	Wenn [Schlagschatten aktivieren] aktiviert ist, können Sie nach dem Zuschneiden einen Schlagschatten zum Video hinzufügen. Geben Sie numerische Werte für [Abstand] oder [Deckkraft] und [Abschwächen] ein. Sie können dies auch durch Ziehen des Schiebereglers nach links und rechts bearbeiten. Die Richtung des Schlagschattens kann durch Eingabe eines Winkels bei [Winkel] angegeben werden oder indem Sie den Cursor zu einem Bedienelement bewegen und ziehen, wenn der Mauscursor seine Form ändert. Klicken Sie auf das Farbfeld, um die Farbe des Schlagschattens festzulegen. [Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206

Speichern der Bearbeitungsdetails als Voreinstellungen

1 Wählen Sie einen Clip aus, starten Sie den Layouter und bearbeiten Sie das Layout.

2 Klicken Sie auf die [Voreinstellung]-Registerkarte.

Registerkarte [Voreinstellung] ► Seite 276

3 Klicken Sie auf [Neu] und klicken Sie auf [Ja].

4 Geben Sie einen Namen für die Voreinstellung und einen Kommentar ein und klicken Sie auf [OK].

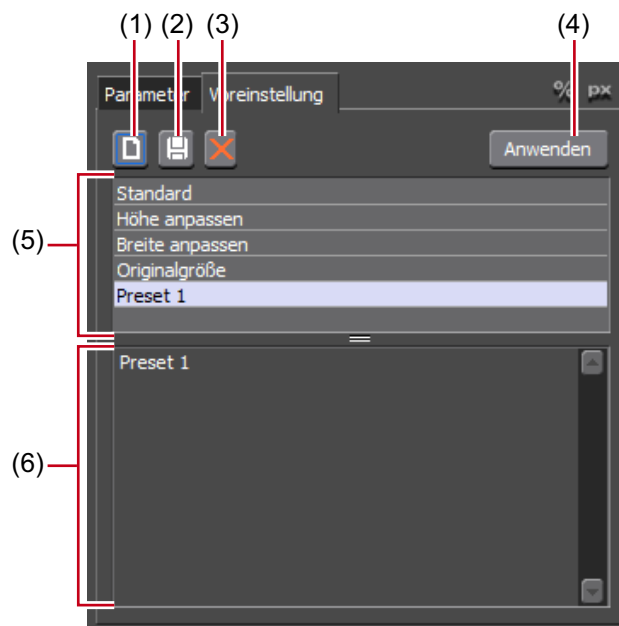


- Wenn der Layouter bearbeitet wurde, können seine Einstellungen als Originaleffekte (Benutzer-Voreinstellungseffekte) in der [Effekt]-Palette registriert werden. Auf diese Weise registrierte Effekte können exportiert und in EDIUS auf anderen PCs importiert werden.

Registrieren von Effekten in der [Effekt]-Palette ► Seite 385

- Wenn Sie eine Voreinstellung aus der Voreinstellungsliste wählen und auf [Speichern] klicken, können Sie auswählen, ob gespeicherte Kommentarbearbeitungen oder Bearbeitungsdetails überschrieben werden oder als neue Voreinstellung gespeichert werden sollen. Um mit Überschreiben zu speichern, klicken Sie auf [OK], ohne die Voreinstellung umzubenennen, und klicken Sie auf [Ja].

Registerkarte [Voreinstellung]



(1)	[Neu]	Die aktuellen Bearbeitungsdetails werden als eine neue Voreinstellung gespeichert.
(2)	[Speichern]	Die aktuellen Bearbeitungsdetails werden gespeichert.
(3)	[Löschen]	Die aktuell ausgewählte Voreinstellung wird gelöscht.
(4)	[Anwenden]	Die Voreinstellung auswählen und anwenden.
(5)	Liste der Voreinstellungen	Zeigt die aktuell gespeicherten Voreinstellungen in einer Liste an.
(6)	Kommentar	Zeigt den Kommentar der aktuell ausgewählten Voreinstellung an.

Anwenden von Voreinstellungen und Bearbeiten von Layouts

1 Wählen Sie einen Clip und starten Sie den Layouter.

2 Klicken Sie auf die [Voreinstellung]-Registerkarte.

Registerkarte [Voreinstellung] ► Seite 276

3 Wählen Sie eine Voreinstellung und klicken Sie auf [Anwenden].

Alternative

- Doppelklicken Sie auf die anzuwendende Voreinstellung in der Voreinstellungsliste.

4 Klicken Sie auf [OK].

Auf Clips, die mit dem Layouter eingestellt wurden, wird eine orangefarbene Linie angezeigt.

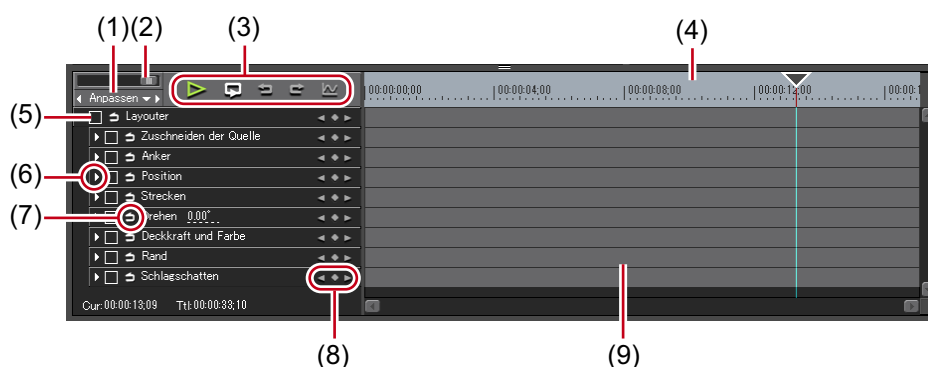
Layouts entlang der Zeitachse ändern

Schlüsselbilder festlegen

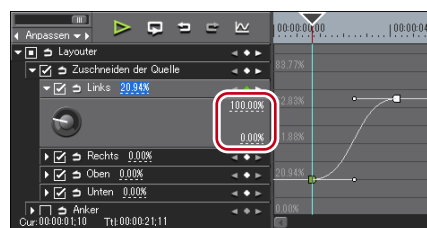
Wenn ein Schlüsselbild gesetzt wurde, können Sie das Layout entlang der Timeline ändern.

1 Wählen Sie einen Clip und starten Sie den Layouter.

Legen Sie das Schlüsselbild auf der Timeline im Layouter fest.



(1)	Timeline-Controller	Ziehen Sie den Schieberegler nach links und rechts, um die Anzeigeeinheit der Zeitskala anzupassen. Bewegen Sie den Schieberegler nach links, um die Anzeigeeinheit zu verkleinern, oder nach rechts, um sie zu vergrößern. Ganz rechts befindet sich die Option [Anpassen].
(2)	Zeitskala-Einstellungen	Klicken Sie darauf, um zwischen der angegebenen Anzeigeeinheit und [Anpassen] hin- und herzuschalten. Klicken Sie auf den linken Pfeil, um die Anzeige-Einheit zu verkleinern, oder klicken Sie auf den rechten Pfeil, um diese zu vergrößern.
(3)	Wiedergabe-/Werkzeug-Schaltflächen	: Die Timeline wird auf dem Rekorder wiedergegeben. : Der aktuell bearbeitete Clip wird wiederholt wiedergegeben. : Einen Arbeitsschritt rückgängig machen. [Strg] + [Z] : Den rückgängig gemachten Arbeitsschritt erneut durchführen. [Strg] + [Y] : Schaltet die Änderungen jedes Parameters auf die Diagramm-Ansicht um. In der Diagramm-Ansicht wird die Timeline durch eine Kurvanzeige des ausgewählten Key repräsentiert. Die Parameter können durch Verschieben der Keys nach oben und unten bearbeitet werden. Die numerischen Werte und die Gradeinteilungen der Y-Achse können durch Eingabe numerischer Werte geändert werden.
(4)	Zeitskala für Schlüsselbild	Sie können eine Skala mit der unter der Zeitskala-Einstellung in der Timeline ausgewählten Einheit anzuzeigen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Timeline-Timecode], um den Timecode der Timeline anzuzeigen, oder klicken Sie auf [Nullbasis-Timecode], um den Timecode mit dem Anfang des Clips als 0 anzuzeigen. Wenn eine Sequenzmarke für die Position gesetzt ist, an der der Clip platziert wurde, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Gehe zu vorheriger Sequenzmarke] oder [Gehe zu nächster Sequenzmarke], um den Timeline-Cursor zur vorherigen oder nächsten Sequenzmarke zu bewegen.



(5)	Aktivieren/deaktivieren	Die Aufhebung der Markierung des Elements deaktiviert die Parametereinstellungen. Markieren Sie [Layouter], um ein Schlüsselbild zu setzen.
(6)	Erweiterungsschaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um für jedes Element detaillierte Einstellungen zu konfigurieren. Das Layout kann durch Eingabe eines numerischen Werts bearbeitet werden oder indem Sie die Maus zu einem Bedienelement bewegen und ziehen, wenn der Mauscursor seine Form ändert.
(7)	[Standard-Key hinzufügen]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um das Schlüsselbild der Punkte für jeden Parameter im Layout (im unveränderten Zustand) in der Voreinstellung der Position des Timeline-Cursors als [Standard] festzulegen.
(8)	Schlüsselbild-Einstellung	Klicken Sie auf  in der Mitte, um ein Schlüsselbild auf die Position des Timeline-Cursors zu setzen. Wenn sich der Timeline-Cursor über dem Schlüsselbild befindet, wird das Schlüsselbild gelöscht. Klicken Sie auf den linken und rechten Pfeil, um zum vorherigen und nächsten Schlüsselbild zu gehen.
(9)	Schlüsselbild-Timeline	Wenn ein Layout an der Position des Timeline-Cursors bearbeitet wird, wird automatisch ein Schlüsselbild hinzugefügt. Wenn Parameterpunkte erweitert werden, können Parameter außerdem bearbeitet werden, indem das Schlüsselbild nach oben oder unten gezogen wird.

2 Markieren Sie [Layouter]-Elemente.

Schlüsselbild-Einstellungen sind aktiviert.



3 Bewegen Sie den Timeline-Cursor auf der Timeline für das Schlüsselbild zu der Position, auf die das Anfangsschlüsselbild gesetzt ist.

Der Timeline-Cursor wird durch Klicken auf die Zeitskala angezeigt.

4 Bearbeiten Sie das Layout.

Ein Schlüsselbild wird automatisch hinzugefügt. Wenn es nicht hinzugefügt ist, klicken Sie in den Schlüsselbildeinstellungen auf [Taste hinzufügen / Löschen].



5 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu der Position, an der das nächste Schlüsselbild hinzugefügt werden soll, und bearbeiten Sie das Layout.

Ein Schlüsselbild wird automatisch hinzugefügt. Wiederholen Sie Schritt 5 bei Bedarf.



- Schlüsselbilder können ohne Bewegen des Timeline-Cursors durch Rechtsklicken auf die Position, wo der Key eingefügt werden soll, und Klicken auf [Hinzufügen] gesetzt werden.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Timeline klicken und dann auf [Standard] klicken, wird das Schlüsselbild an der rechts-geklickten Position im aktuell in der Voreinstellung auf [Standard] eingestellten Layout (d. h. ohne jegliche Änderungen, die am Layout vorgenommen wurden) eingefügt.

- Um ein Schlüsselbild zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Schlüsselbild und klicken Sie auf [Löschen].
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Eintragsnamen eines Parameters klicken und auf [Parameter von (Punkt) löschen] klicken, werden alle Schlüsselbilder dieses Eintrags gelöscht.
- Parameterpunkte können erweitert werden, und Kopier-, Einfügen- und weitere Bearbeitungsvorgänge können durch Rechtsklicken auf das Schlüsselbild durchgeführt werden.
- Parameterpunkte können erweitert werden, und die Methode der Interpolation kann durch Rechtsklicken auf das Schlüsselbild geändert werden. Wählen Sie aus [Anhalten] (Layout bis zum nächsten Schlüsselbild festlegen), [Linie] (intuitiv ändern) und [Bezier] (nahtlos ändern). Der Key ändert die Form, wenn die Interpolationsmethode geändert wird.
- Parameterpunkte können erweitert werden, und die Parameter des Schlüsselbilds können durch Einstellen auf Diagrammanzeige bearbeitet werden. Die Interpolationskurve kann auch durch Ziehen der Ziehpunkte bearbeitet werden, wenn die Interpolationsmethode [Bezier] ist.



- Alle gesetzten Keys können durch Rechtsklicken der Timeline und Klicken auf [Alle auswählen] ausgewählt werden.
- Sie können Schlüsselbilder zur Position des Timeline-Cursors hinzufügen, indem Sie auf die Vorschau doppelklicken.
- Wenn Sie auf [Shift] + [V] auf der Tastatur drücken, wird an der Position des Timeline-Cursors ein Schlüsselbild zu allen Parametern mit einer gültigen Schlüsselbildeinstellung hinzugefügt.
- Wenn Sie auf [V] auf der Tastatur klicken, wird ein Schlüsselbild zum aktuell ausgewählten Parameter an der Position des Timeline-Cursors hinzugefügt.

6 Klicken Sie auf [OK].

Auf Clips, die mit dem Layouter eingestellt wurden, wird eine orangefarbene Linie angezeigt.

Clips trimmen

Über den Trimmen-Modus

Sie können zum Durchführen der Bearbeitung in den Trimmen-Modus wechseln, um das Video in 1 Bildeinheit oder 10 Bildeinheiten durch Schaltflächen-Operation fein anzupassen. Trimmen ist auch im Standard-Modus durch Ziehen der Maus möglich.

Wechseln in den Trimmen-Modus

1 Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Trimmen-Modus].

Das Vorschauenfenster wechselt vom Standardmodus in den Trimmen-Modus.



Der aktuelle Trimmen-Typ wird in der Statusleiste des Timeline-Fensters angezeigt.

Alternative

- Doppelklicken Sie auf den In- oder Out-Punkt des Clips.
- Wechseln in den Trimmen-Modus: **[F6]**

-  Mit folgenden Schritten können Sie vom Trimmen-Modus in den Standardmodus wechseln.
 - Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Normaler Modus].
 - Klicken Sie auf [x] im unteren rechten Teil des Trimmen-Modus-Fensters.
 - Drücken Sie erneut [F6] auf der Tastatur.
 - Wechseln in den Standardmodus: **[F5]**

Über das Trimmen-Fenster

Schaltflächen, die ausschließlich dem Trimmen und der Vorschau dienen, werden in diesem Fenster angezeigt. Wenn Sie auf die Trimmen-Modus-Schaltfläche klicken, wird der dem Trimmen-Modus entsprechende Schnittpunkt

automatisch ausgewählt. Trimmen kann durch Eingabe numerischer Werte in den Timecode für das Trimmen auch genauer durchgeführt werden.



(1)	Vorschaufenster	Umschalten der Anzeige auf 1/2/4 Bildschirmansichten, abhängig von der Trimmen-Operation.
(2)	Timecode	Zeigt den Timecode des In- oder Out-Punkts des zu bearbeitenden Clips an. Sie können die Trimmen-Position durch direkte Eingabe eines numerischen Werts ändern.
(3)	[1 Bild zurück]	Geht zu vorherigem Bild. [←]
(4)	[Wiedergabe]	Die Timeline wird in Vorwärts-Abspielrichtung wiedergegeben. Wenn Sie während der Wiedergabe auf diese Schaltfläche klicken, wird die Wiedergabe angehalten. [Eingabe]
(5)	[Nächstes Bild]	Geht zu nächstem Bild. [→]
(6)	[An vorherigen Bearbeitungspunkt verschieben (Trimmen)]	Verschiebt den Fokus und den Timeline-Cursor an den Bearbeitungspunkt (Schnittpunkt) links von der aktuellen Schnittpunkt-Position. Wenn ein Schnittpunkt nicht ausgewählt wurde, werden der Fokus und der Timeline-Cursor an den Bearbeitungspunkt der ausgewählten Spuren links von der Timeline-Cursor-Position verschoben. [Bild-auf]
(7)	[Trimmen (-10 Bilder)]	Anpassen der Trimmen-Position in Einheiten von -10-Bildeinheiten. [Shift] + [,]
(8)	[Trimmen (-1 Bild)]	Anpassen der Trimmen-Position in Einheiten von -1-Bildeinheiten. [,]
(9)	[Ereignisbereich wiedergeben]	Wiederholte Wiedergabe des Bereichs um den fokussierten Schnittpunkt. Klicken Sie erneut, um zu stoppen. [.]
(10)	[Trimmen (1 Bild)]	Anpassen der Trimmen-Position in Einheiten von +1-Bildeinheiten. [.]
(11)	[Trimmen (10 Bilder)]	Anpassen der Trimmen-Position in Einheiten von +10-Bildeinheiten. [Shift] + [,]

(12)	[An nächsten Bearbeitungspunkt verschieben (Trimmen)]	Verschiebt den Fokus und den Timeline-Cursor an den Bearbeitungspunkt (Schnittpunkt) rechts von der aktuellen Schnittpunkt-Position. Wenn ein Schnittpunkt nicht ausgewählt wurde, werden der Fokus und der Timeline-Cursor an den Bearbeitungspunkt der ausgewählten Spuren rechts von der Timeline-Cursor-Position verschoben. [Bild-ab]
(13)	[Trimmen-Modus (In-Punkt)]	Wechseln in den Trimmen-Modus (In-Punkt). Nur der In-Punkt kann ausgewählt werden.
(14)	[Trimmen-Modus (Out-Punkt)]	Wechseln in den Trimmen-Modus (Out-Punkt). Nur der Out-Punkt kann ausgewählt werden.
(15)	[Trimmen-Modus (Slide)]	Wechseln in den Trimmen-Modus (Slide). Nur der Schnittpunkt des Slide-Trimmens kann ausgewählt werden.
(16)	[Trimmen-Modus (Slip)]	Wechseln in den Trimmen-Modus (Slip). Nur der Schnittpunkt des Slip-Trimmens kann ausgewählt werden.
(17)	[Trimmen-Modus (Rollen)]	Wechseln in den Trimmen-Modus (Rolling). Nur der Schnittpunkt des Rolling-Trimmens kann ausgewählt werden.
(18)	[Trimmen-Modus (Übergang)]	Wechseln in den Trimmen-Modus (Übergang). Nur der Übergang (Clip-Übergang, Spur-Übergang)/Audioüberblendungen können ausgewählt werden.
(19)	[In den normalen Modus wechseln]	Wechselt den Trimmen-Modus in den Standardmodus. [F5]

* Manchmal sind keine Schnittpunkte vorhanden, die auf die ausgewählten Spuren verschoben werden können, oder der Schnittpunkt ist manchmal deaktiviert, abhängig von der Operations-Schaltfläche.

Eingabe von Werten ► **Seite 34**

Trimmen-Typ

Nachfolgend werden die Merkmale jedes Trimmen-Typs erklärt. Details zu den Methoden des Vorgangs finden Sie auf der entsprechenden Seite.

Trimmen auf der Timeline ► **Seite 286**

Trimmen im Vorschaufenster ► **Seite 288**

Trimmen durch Eingabe des Timecodes ► **Seite 289**

Trimmen über Tastenkombinationen ► **Seite 290**

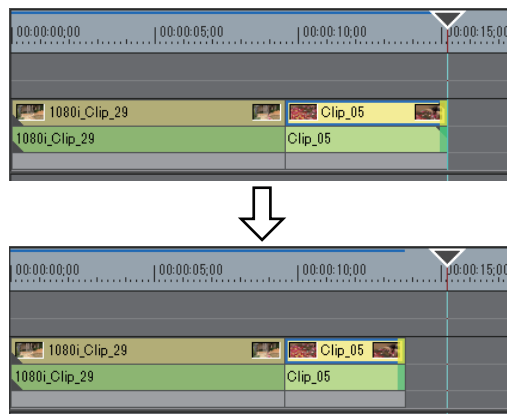
In-Punkt-Trimmen/Out-Punkt-Trimmen

Ändern Sie die In- und Out-Punkte der auf der Timeline platzierten Clips.
Das Bearbeitungsergebnis ist vom Bearbeitungsmodus abhängig.

Wechseln des Bearbeitungsmodus ► **Seite 234**

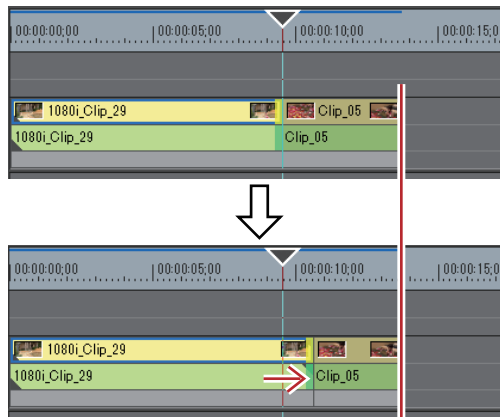
Beispiel:

Wenn die Out-Punkt-Seite des Clips durch eine Tastenkombination getrimmt wurde (Ripple-Modus aus)



Im Überschreiben-Modus

Wenn Sie einen Clip verlängern, werden die nachfolgenden Clips verkürzt. Die Gesamtlänge bleibt unverändert.

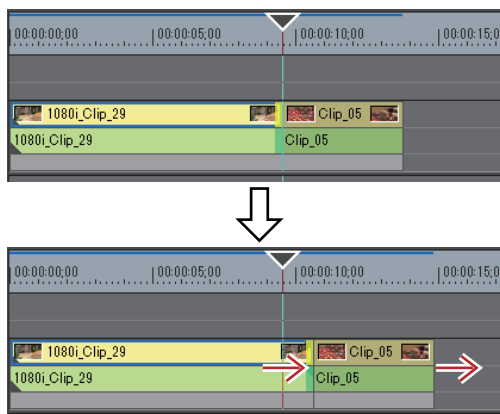


- Selbst wenn der Ripple-Modus aus oder der Überschreiben-Modus eingestellt ist, können benachbarte Clips fixiert werden, um zu verhindern, dass nachfolgende Clips beim Trimmen versehentlich überschrieben werden.

[Timeline] ► Seite 93

Im Einfügemodus

Wenn Sie einen Clip verlängern, werden die nachfolgenden Clips nach hinten verschoben.



- Sie können einen Clip zusammen mit allen nachfolgenden Clips verschieben.
Verschieben eines ausgewählten Clips und nachfolgender Clips ► Seite 252
- Sie können den Out-Punkt des Clips durch folgenden Vorgang trimmen.
 - Wählen Sie mit der rechten Maustaste einen Clip aus und klicken Sie auf [Dauer]. Geben Sie im [Dauer]-Dialogfeld die Wiedergabezeit vom In-Punkt aus ein.
 - Wählen Sie den Clip aus und drücken Sie [Alt] + [U] auf der Tastatur. Geben Sie im [Dauer]-Dialogfeld die Wiedergabezeit vom In-Punkt aus ein.

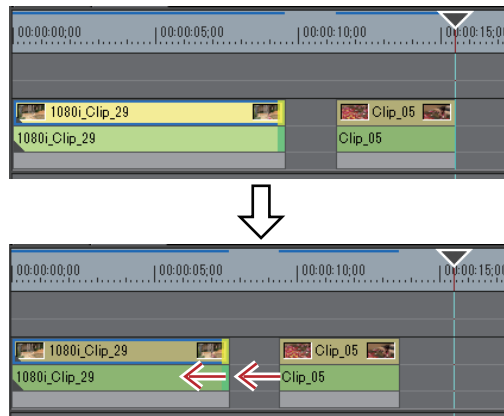
Ripple-Trimmen

Ändern Sie die In- und Out-Punkte unter Beibehaltung der Positionsbeziehung zu anderen Clips. Das Trimmen erfolgt mit aktiviertem Ripple-Modus. Selbst bei deaktiviertem Ripple-Modus ist Ripple-Trimmen mithilfe von Kombinationen der Tastenkürzel und Tastatur-Operation möglich.

Ripple-Modus ► Seite 235

Beispiel:

Beim Trimmen des Clips an der Seite des Out-Punkts



Split-Trimmen

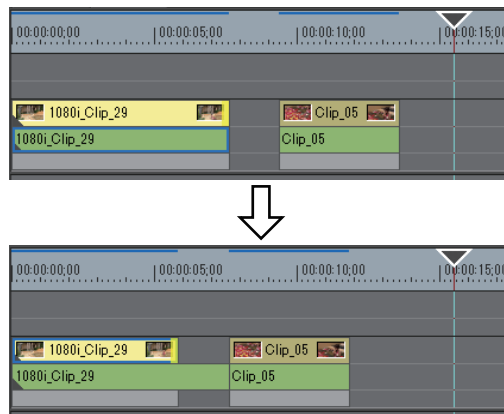
Sie können nur den Video- oder Audioabschnitt von Videoclips mit Audio trimmen.



- Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, können Sie nicht trimmen, wenn keine Lücke zwischen dem zu trimmenden Clip und dem nachfolgenden Clip vorhanden ist. Außerdem kann um die Länge der Lücke getrimmt werden, wenn die Lücke kürzer ist, als der zu trimmende Clip.

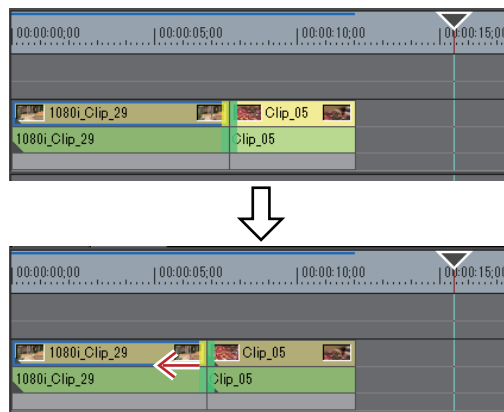
Beispiel:

Beim Trimmen eines Videoclips mit Audio an der Out-Punkt-Seite (Videoteil)



Slide-Trimmen

Verschieben Sie die Start- und Endpunkte der benachbarten Clips nach vorn und nach hinten. Die Gesamtlänge der vorherigen und nachfolgenden Clips bleibt unverändert.

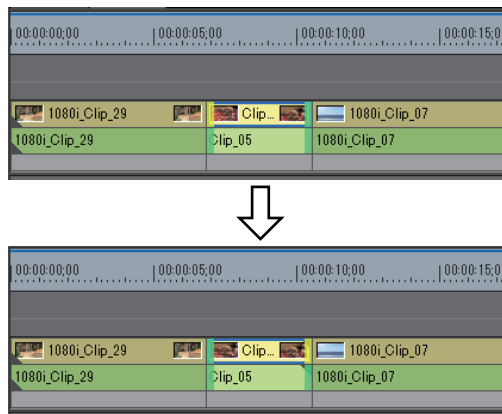




- Sie können nicht trimmen, wenn es keinen Randbereich zwischen dem zu trimmenden Clip und den benachbarten Clips gibt. Wenn Sie Clips mit Randbereichen trimmen, können Sie um die Länge des Randbereichs des Clips trimmen.

Slip-Trimmen

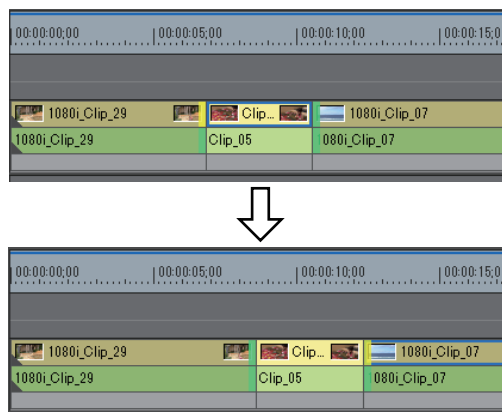
Sie können den zu verwendenden Bereich des Clips ändern, ohne die Länge oder Position des Clips zu ändern. Die Länge oder Position der benachbarten Clips ändert sich nicht.



- Sie können nicht trimmen, wenn der zu trimmende Clip keinen Randbereich hat. Wenn Sie Clips mit Randbereichen trimmen, können Sie um die Länge des Randbereichs des Clips trimmen.

Rolling-Trimmen

Verschieben Sie die Start- und Endpunkte der vorhergehenden und nachfolgenden Clips, ohne die Länge bestimmter Clips zu verändern.



Passen Sie den zu verwendenden Bereich an, während Sie das im Vorschaufenster angezeigte Video überprüfen.



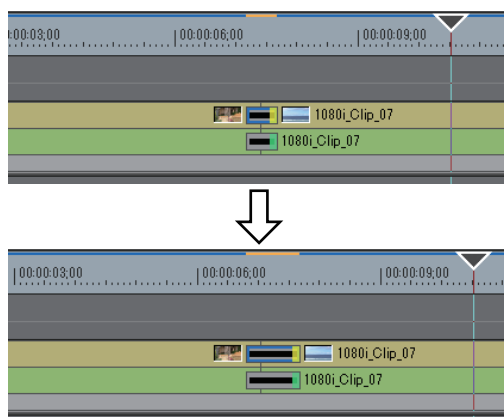
- Sie können nicht trimmen, wenn der benachbarte Clip keinen Randbereich hat. Wenn Sie Clips mit Randbereichen trimmen, können Sie um die Länge des Randbereichs des Clips trimmen.

Trimmen-Übergänge/Audio-Überblendungen

Sie können die Länge der Übergänge (Clip-Übergänge/Spur-Übergänge)/Audio-Überblendungen auf dieselbe Weise wie Clips trimmen.

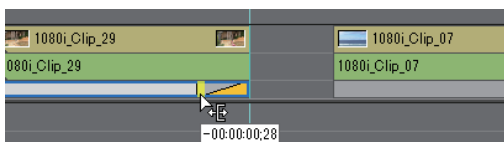
Beispiel:

Beim Trimmen des Out-Punkts eines Clip-Übergangs:



Beispiel:

Spurübergang



Beide Ränder eines Übergangs/der Audioüberblendungen können auch gleichzeitig getrimmt werden.



- Sie können die Länge des Titel-Mixers genauso wie bei Clips durch Ziehen ändern.
- Sie können den Clip-Übergang/die Audioüberblendungen um den Clip-Randbereich erweitern.
- Sie können den Standarddauerwert ändern.

Ändern der Dauer eines Effekts ► Seite 363

Methoden der Trimm-Operation

Trimmen auf der Timeline

Sie können noch im Standardmodus trimmen, indem Sie einen Schnittpunkt auswählen und ziehen. Das Bearbeitungsergebnis des Trimmens ist vom Bearbeitungsmodus abhängig.

Wechseln des Bearbeitungsmodus ► Seite 234

Der Trimmen-Typ ändert sich danach, wie die In- und Out-Punkte ausgewählt werden und nach den Tastatur-Kombinationen.

Einzelheiten zu den jeweiligen Methoden des Trimmens finden Sie auf der entsprechenden Seite.

In-Punkt-Trimmen/Out-Punkt-Trimmen ► Seite 282

Ripple-Trimmen ► Seite 283

Split-Trimmen ► Seite 284

Slide-Trimmen ► Seite 284

Slip-Trimmen ► Seite 285

Rolling-Trimmen ► Seite 285

1 Wählen Sie den Schnittpunkt des zu trimmenden Clips.

Der Schnittpunkt für jeden Trimmen-Typ wird folgendermaßen gewählt:

In-Punkt-Trimmen	Klicken Sie auf den In-Punkt des Clips.
Out-Punkt-Trimmen	Klicken Sie auf den Out-Punkt des Clips.

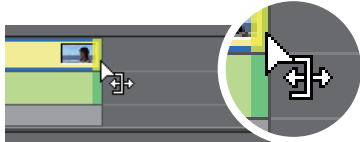
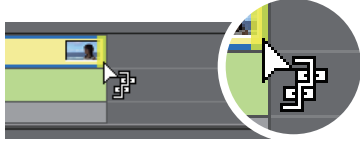
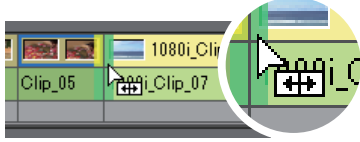
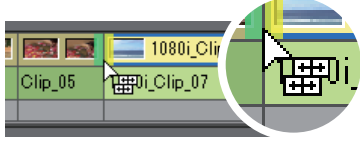
Ripple-Trimmen	Klicken Sie auf [Shift] + In-Punkt oder Out-Punkt.
Ripple-Trimmen (Split)	Klicken Sie auf [Alt] + [Shift] + In-Punkt oder Out-Punkt.
Slide-Trimmen	Klicken Sie auf [Strg] + [Shift] + In-Punkt oder Out-Punkt.
Slide-Trimmen (Split)	Klicken Sie auf [Strg] + [Alt] + [Shift] + In-Punkt oder Out-Punkt.
Split-Trimmen	Klicken Sie auf [Alt] + In-Punkt oder Out-Punkt.
Slip-Trimmen	Klicken Sie auf [Strg] + [Alt] + Mitte des Clips.
Rolling-Trimmen	Klicken Sie auf [Strg] + [Shift] + Mitte des Clips.
Übergangs-Trimmen	Klicken Sie auf den In- oder Out-Punkt des Übergangs (Clip-Übergang, Spurübergang)/Audioüberblendungen.
Übergangs-Trimmen (beide Ränder)	Klicken Sie auf [Shift] + Clip-Übergang/Audioüberblendung.

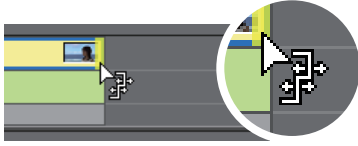
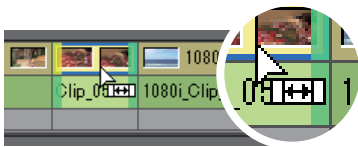
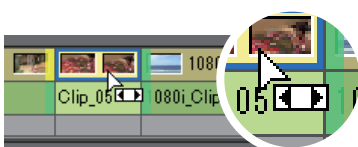


- Ripple-Trimmen ist ebenfalls bei deaktiviertem Ripple-Modus möglich.

2 Bewegen Sie den Mauscursor auf den Schnittpunkt oder Clip und ziehen Sie nach links und rechts, wenn der Mauscursor die Form verändert.

Passen Sie den zu verwendenden Bereich an, während Sie das im Vorschaufenster angezeigte Video überprüfen. Der Mauscursor ändert die Form entsprechend des Trimmen-Modus.

In-Punkt-Trimmen/ Out-Punkt-Trimmen	
Ripple-Trimmen	
Ripple-Trimmen (Split)	
Slide-Trimmen	
Slide-Trimmen (Split)	

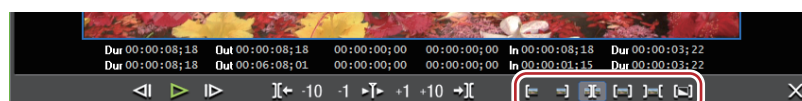
Split-Trimmen	
Slip-Trimmen	
Rolling-Trimmen	
Übergangs-Trimmen Übergangs-Trimmen (beide Ränder)	

Trimmen im Vorschaufenster

Sie können trimmen, indem Sie die Maus im Trimmen-Modus im Vorschaufenster ziehen.

Hinweis

- Der Trimmen-Modus (Übergang) ist im Vorschaufenster nicht verfügbar.
- 1 Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Trimmen-Modus].**
Das Vorschaufenster wechselt vom Standardmodus in den Trimmen-Modus.
 - 2 Wählen Sie den zu trimmenden Clip aus.**
 - 3 Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche bei [Trimmen-Modus] im Trimmen-Fenster und wählen Sie den Schnittpunkt.**



Die Farbe des Schnittpunkts ändert sich zu Grün oder Gelb und die Trimmen-Funktion ist aktiviert.

In-Punkt-Trimmen/Out-Punkt-Trimmen ► Seite 282

Ripple-Trimmen ► Seite 283

Split-Trimmen ► Seite 284

Slide-Trimmen ► Seite 284

Slip-Trimmen ► Seite 285

Rolling-Trimmen ► Seite 285

- 4 Bewegen Sie den Mauscursor zum Vorschaufenster und ziehen Sie nach links und rechts, wenn der Mauscursor die Form verändert.**

Passen Sie den zu verwendenden Bereich an, während Sie das im Vorschaufenster angezeigte Video überprüfen. Der Mauscursor ändert die Form entsprechend des Trimmen-Modus.

In-Punkt-Trimmen: 

Out-Punkt-Trimmen: 

Slide-Trimmen: 

Slip-Trimmen: 

Rolling-Trimmen: 

Trimmen durch Eingabe des Timecodes

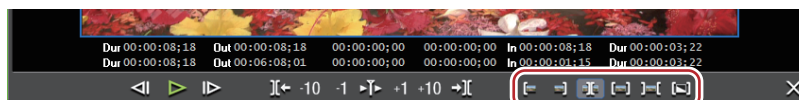
Im Trimmen-Modus werden der Sequenz-Timecode und der Quell-Timecode im Vorschaufenster angezeigt und Sie können die Trimmen-Funktion durch Eingabe numerischer Werte ausführen.

1 Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Trimmen-Modus].

Das Vorschaufenster wechselt vom Standardmodus in den Trimmen-Modus.

2 Wählen Sie den zu trimmenden Clip aus.

3 Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche bei [Trimmen-Modus] im Trimmen-Fenster und wählen Sie den Schnittpunkt.



Die Farbe des Schnittpunkts ändert sich zu Grün oder Gelb und die Trimmen-Funktion ist aktiviert.

In-Punkt-Trimmen/Out-Punkt-Trimmen ► Seite 282

Ripple-Trimmen ► Seite 283

Split-Trimmen ► Seite 284

Slide-Trimmen ► Seite 284

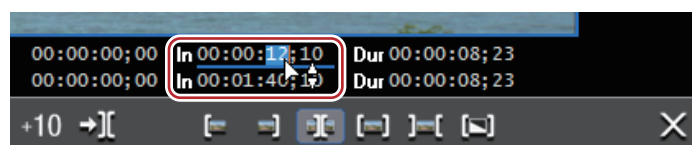
Slip-Trimmen ► Seite 285

Rolling-Trimmen ► Seite 285

4 Geben Sie den Timecode ein.

Bewegen Sie den Mauscursor auf den Timecode am unteren Rand des Trimmen-Fensters und die Form des Mausursors ändert sich. Wenn Sie in diesem Zustand klicken, wird eine blaue Linie unter dem Timecode angezeigt und numerische Werte können eingegeben werden.

Eingabe von Werten ► Seite 34

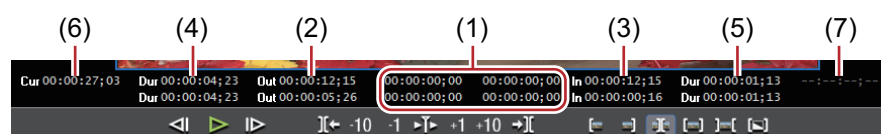


Timecode des Trimmen-Fensters ► Seite 289

5 Drücken Sie [Eingabe] auf der Tastatur.

Passen Sie den zu verwendenden Bereich an, während Sie das im Vorschaufenster angezeigte Video überprüfen.

Timecode des Trimmen-Fensters

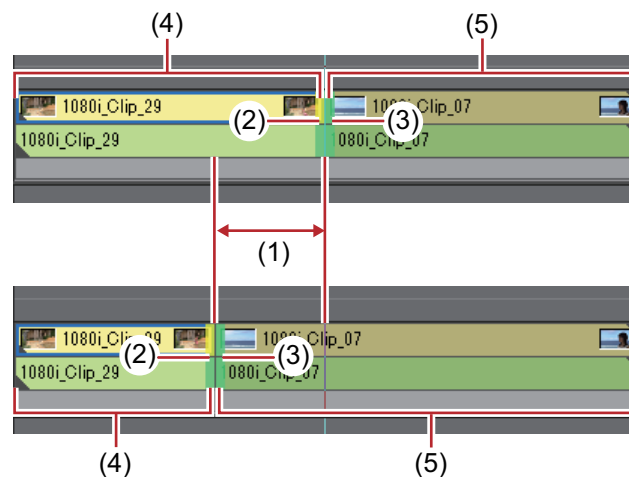


Die obere Ebene ist der Timecode der Sequenz, und die obere Ebene ist der Timecode der Quelle. Numerische Werte können in beiden Ebenen zum Trimmen eingegeben werden.

- (1) Anzahl der Bilder, die vom fokussierten Schnittpunkt verschoben wurden
 - (2) Timecode des fokussierten Schnittpunkts (Out-Punkt des Clips)
 - (3) Timecode des fokussierten Schnittpunkts (In-Punkt des Clips)
 - (4) Länge des zu trimmenden Clips (Clip auf Out-Punkt-Seite)
 - (5) Länge des zu trimmenden Clips (Clip auf In-Punkt-Seite)
 - (6) Timecode am Timeline-Cursor
 - (7) Länge des Übergangs/der Audioüberblendungen, der/die getrimmt werden soll(en)
- * Die angezeigten Elemente können je nach Größe des Vorschau Fensters unterschiedlich sein.

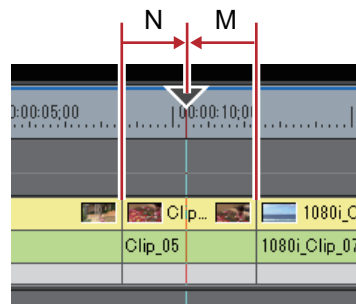
Beispiel:

Slide-Trimmen



Trimmen über Tastenkombinationen

Die In- und Out-Punkt-Seiten des Timeline-Cursors können durch Tastenkombinationen getrimmt werden. Mit [N] auf der Tastatur können Sie vom In-Punkt bis zum Timeline-Cursor trimmen und mit [M] vom Timeline-Cursor bis zum Out-Punkt. Der Trimmen-Typ ändert sich entsprechend der Kombination auf der Tastatur.



1 Wählen Sie den zu trimmenden Clip aus.

Sie können auch auf einem ausgewählten Übergang (Clip-Übergang, Spur-Übergang) und Audioüberblendungen trimmen. Wählen Sie den Mixer, um einen Spur-Übergang zu trimmen.

2 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zur Trimmen-Position.

3 Drücken Sie eine Taste auf der Tastatur, um den Trimmen-Vorgang durchzuführen.

In-Punkt-Trimmen	[N]
Out-Punkt-Trimmen	[M]
Ripple-Trimmen (In-Punkt-Seite)	[Alt] + [N]
Ripple-Trimmen (Out-Punkt-Seite)	[Alt] + [M]

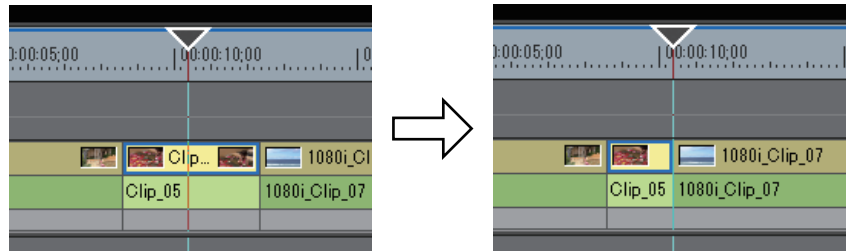
Slide-Trimmen (In-Punkt-Seite)	[Strg] + [Alt] + [N]
Slide-Trimmen (Out-Punkt-Seite)	[Strg] + [Alt] + [M]
Split-Trimmen (In-Punkt-Seite)	[Shift] + [N]
Split-Trimmen (Out-Punkt-Seite)	[Shift] + [M]



- Ripple-Trimmen ist ebenfalls bei deaktiviertem Ripple-Modus möglich.

Beispiel:

Wenn die Out-Punkt-Seite des Clips durch Slide-Trimmen getrimmt wurde ([Strg] + [Alt] + [M])



Marken

Quellen mit einer Marke versehen

Anzeigen der [Clipmarke]-Liste

Anzeigen der [Clipmarke]-Liste in der [Marke]-Palette.

- 1 Klicken Sie auf [Palettenanzeige umschalten] in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Marke].

Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Palette] → [Marke].
- Die [Effekt]-, [Informationen]- und [Marke]-Paletten können zusammen durch Klicken auf [Ansicht] in der Menüleiste und anschließendes Klicken auf [Alle einblenden] oder [Alle ausblenden] ein-/ausgeblendet werden.
- Anzeigen/Ausblenden der Palette: **[H]**

Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette ► Seite 339

Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette ► Seite 377

-  • Wenn Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung der [Marke]-Palette umschalten, wird gleichzeitig die mit der [Marke]-Palette verbundene Einstellung für das Bin-Fenster, Quell-Browserfenster und die Paletten-Registerkarte umgeschaltet. Um die Ein-/Ausblenden-Einstellung einzeln umzuschalten, heben Sie die Verbindung der Fenster mit der Palette auf.

Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette ► Seite 125

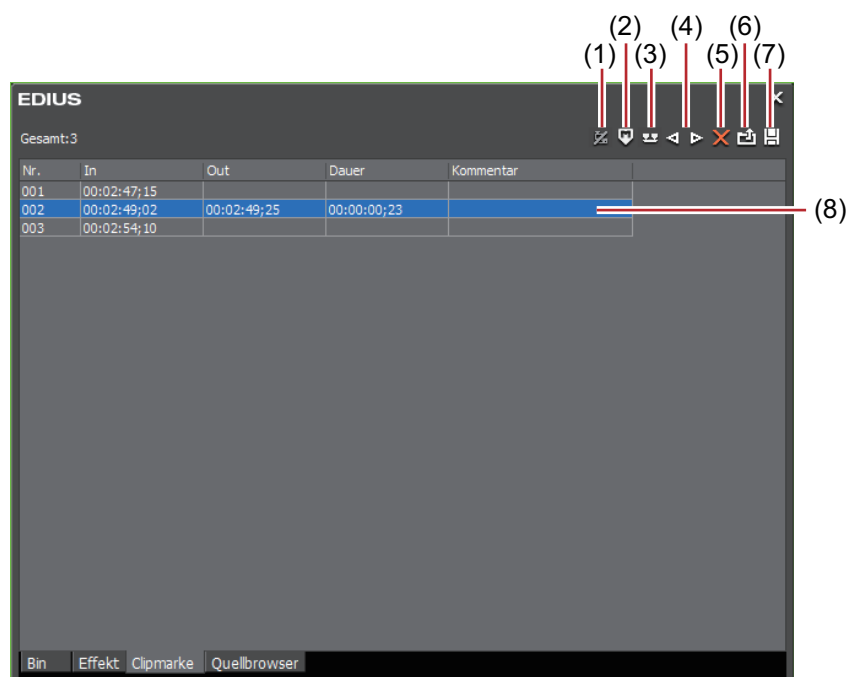
- 3 Klicken Sie auf [Sequenzmarke/Clipmarke umschalten] in der [Marke]-Palette.

Jeder Klick wechselt zwischen der [Clipmarke]-Liste und der [Sequenzmarke]-Liste.

Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste ► Seite 298



[Clipmarke]-Liste



(1)	[Sequenzmarke/Clipmarke umschalten]	Umschalten zwischen der [Clipmarke]-Liste und der [Sequenzmarke]-Liste.
(2)	[Marke setzen]	Fügen Sie der Position des Schiebereglers auf dem Player die Clipmarke hinzu.
(3)	[In-/Out-Marke setzen]	Fügen Sie die Clipmarke im Bereich zwischen In- und Out-Punkten des aktuell im Player angezeigten Clips hinzu.
(4)	[Gehe zur vorherigen Marke]/[Gehe zur nächsten Marke]	Weiter zur vorherigen/nächsten Clipmarke.
(5)	[Marke löschen]	Sie können eine Clipmarke aus der Clipmarkenliste auswählen und löschen.
(6)	[Markenliste importieren]	Importieren einer Clipmarkenliste.
(7)	[Markenliste exportieren]	Exportieren der Clipmarkenliste als CSV-Datei.
(8)	Clipmarkenliste	Zeigt den Timecode oder Kommentar der gesetzten Clipmarke an.



Hinweis

- Die [Clipmarke]-Liste zeigt die Clipmarkeninformation der aktuell im Player angezeigten Clips an, wenn sich der Fokus auf dem Player befindet, und die Clipmarkeninformation der aktuell auf der Timeline angezeigten Clips, wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet.

Clipmarken an der Erfassung setzen

Sie können Quell-Clips mit Marken versehen, während die Quellen erfasst werden.

1 Starten Sie die Erfassung der Quelle.

Importieren von Quellen vom DV-Band (Erfassung) ► Seite 153

Quellen zusammen importieren (Batch-Capture) ► Seite 159

2 Klicken Sie an der Szene, zu der die Clipmarke gesetzt werden soll, auf [Marke hinzufügen] im [Erfassung]-Dialogfeld.

Die Liste der gesetzten Marken wird angezeigt. Geben Sie bei Bedarf einen Kommentar ein.

- Mit den folgenden Schritten können Sie mehrere Clipmarken durch Tastenkombinationen hinzufügen. Drücken Sie an der Szene, die mit einer Clipmarke versehen werden soll, [V] auf der Tastatur und geben Sie den Kommentar nach Bedarf ein. Um weitere Clipmarken in den Szenen hinzuzufügen, drücken Sie [Strg] + [M] auf der Tastatur und geben Sie den Kommentar nach Bedarf ein.

Clipmarken setzen

Sie können Clipmarken für Quell-Clips setzen, die für den Bin und die aktuell im Player angezeigte Quelle registriert sind.

1 Anzeigen der Quelle im Player.

Anzeige der Clips am Player ► Seite 186

2 Schieben Sie den Schieberegler auf dem Player an die Position, an der die Clipmarke gesetzt werden soll.

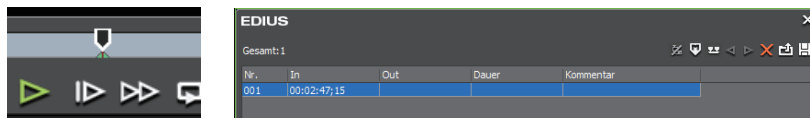
Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler ► Seite 185



3 Klicken Sie auf [Marke setzen] in der [Clipmarke]-Liste.

[Clipmarke]-Liste ► Seite 293

Die Clipmarke wird für den Schieberegler auf dem Player angezeigt und der Timecode der Clipmarke wird in der [Clipmarke]-Liste angezeigt.



Alternative

- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke hinzufügen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarkenliste und klicken Sie auf [Marke setzen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler am Player und klicken Sie auf [Clipmarke setzen/Clipmarke löschen (Umschalten)].
- Setzen von Clipmarken: **[V]**

- Mit den folgenden Schritten können Sie die Markenpositionen verschieben.
 - Klicken Sie auf den Timecode bei [In] in der [Clipmarke]-Liste und geben Sie den gewünschten numerischen Wert ein.
 - Ziehen Sie die Clipmarke auf dem Schieberegler, während Sie [Strg] auf der Tastatur gedrückt halten.



- Sie können gleichzeitig mit dem Setzen der Clipmarken Kommentare eingeben. Klicken Sie in der Menüleiste auf [Marke] und klicken Sie auf [Marke bearbeiten], um einen Kommentar einzugeben.

Kommentare zu Clipmarken eingeben ► Seite 297

Hinweis

- Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, können keine Clipmarken gesetzt werden.
- Hinzufüge-, Lösch- und Bearbeitungsaktionen, die an Clipmarken vorgenommen wurden, werden automatisch auf den Clips im Bin reflektiert. Um die Informationen eines Clips vor der Bearbeitung zu hinterlassen, registrieren Sie diesen Clip im Voraus als einen anderen Clip im Bin.

Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip) ► Seite 191

Wenn Sie die Clipmarke eines Clips auf der im Player angezeigten Timeline hinzufügen, löschen und bearbeiten, registrieren Sie diesen bei Bedarf im Bin als einen anderen Clip.

Registrieren von Clips im Player zur Bin ► Seite 190

- Clipmarken können nicht in der [Sequenzmarke]-Liste gesetzt werden.

Clipmarken mit Bereich setzen

Sie können Clipmarken mit Bereich für Quell-Clips setzen, die für den Bin und die aktuell im Player angezeigte Quelle registriert sind.

1 Anzeigen der Quelle im Player.

Anzeige der Clips am Player ► Seite 186

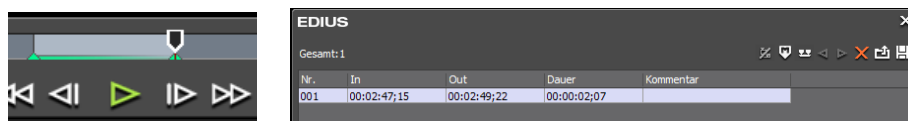
2 Die In- und Out-Punkte für Quell-Clips setzen.

Festlegen der In- und Out-Punkte ► Seite 187

3 Klicken Sie auf [In-/Out-Marke setzen] in der [Clipmarke]-Liste.

[Clipmarke]-Liste ► Seite 293

Der Schieberegler auf dem Player wird mit der Clipmarke mit Bereich versehen und der Timecode sowie die Dauer der In- und Out-Punkte der Clipmarke werden in der [Clipmarke]-Liste angezeigt.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarkenliste und klicken Sie auf [In-/Out-Marke setzen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler am Player und klicken Sie auf [In/Out-Clipmarke setzen].
- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke zu In/Out-Punkt hinzufügen].



- In Schritt 1 wird die Clipmarke mit Bereich mit dem Start des Clips als In-Punkt gesetzt, wenn der In-Punkt nicht gesetzt wurde, und mit dem Ende des Clips als Out-Punkt, wenn der Out-Punkt nicht gesetzt wurde.
- Sie können den Bereich der Clipmarke ändern, indem Sie auf [In], [Out] in der [Clipmarke]-Liste oder den Timecode in [Dauer] klicken und den numerischen Wert eingeben.

Eingabe von Werten ► Seite 34

- Sie können die Position der Marke verschieben, indem Sie die Clipmarke mit Bereich auf dem Schieberegler ziehen und gleichzeitig [Strg] auf der Tastatur gedrückt halten.



- Nur die Clipmarke des In-Punktes wird als Clipmarke mit Bereich angezeigt, wenn diese Clipmarke nicht im Fokus ist.

Hinweis

- Clipmarken mit Bereich können nicht gesetzt werden, wenn die Positionen der In-Punkte von Video und Audio unterschiedlich sind oder wenn die Positionen der Out-Punkte von Video und Audio unterschiedlich sind.
- Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, können keine Clipmarken gesetzt werden.
- Hinzufüge-, Lösch- und Bearbeitungsaktionen, die an Clipmarken vorgenommen wurden, werden automatisch auf den Clips im Bin reflektiert. Um die Informationen eines Clips vor der Bearbeitung zu hinterlassen, registrieren Sie diesen Clip im Voraus als einen anderen Clip im Bin.

Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip) ► Seite 191

Wenn Sie die Clipmarke eines Clips auf der im Player angezeigten Timeline hinzufügen, löschen und bearbeiten, registrieren Sie diesen bei Bedarf im Bin als einen anderen Clip.

Registrieren von Clips im Player zur Bin ► Seite 190

- Clipmarken können nicht in der [Sequenzmarke]-Liste gesetzt werden.

Clipmarken löschen

Gesetzte Clipmarken können gelöscht werden.

1 Anzeigen eines mit einer Clipmarke auf dem Player festgelegten Clips.

Anzeige der Clips am Player ► Seite 186

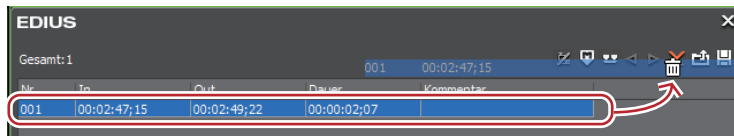
2 Wählen Sie die Clipmarke, die Sie aus einer Clipmarkenliste löschen möchten, in der [Clipmarke]-Liste.

3 Klicken Sie auf [Marke löschen] in der [Clipmarke]-Liste.

[Clipmarke]-Liste ► Seite 293

Alternative

- Ziehen Sie die Clipmarke, die aus der Clipmarkenliste gelöscht werden soll, und legen Sie sie außerhalb der [Clipmarke]-Liste ab.
- Ziehen Sie die Clipmarke, die aus der Clipmarkenliste gelöscht werden soll, und legen Sie sie auf [Marke löschen] ab.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Clipmarke, die Sie aus der Clipmarkenliste löschen möchten, und klicken Sie auf [Marke löschen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarke auf dem Schieberegler auf dem Player und klicken Sie auf [Clipmarke löschen].
- Schieben Sie den Schieberegler auf dem Player zu der zu löschenden Clipmarke, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler und klicken Sie auf [Clipmarke setzen/Clipmarke löschen (Umschalten)].
- Schieben Sie den Schieberegler auf dem Player zu der zu löschenden Clipmarke, klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke löschen] → [Cursor].
- Klicken Sie auf [Löschen] im [Kommentare zur Marke]-Dialogfeld für die Clipmarke.

Kommentare zu Clipmarken eingeben ► Seite 297

- Löschen von Clipmarken: **[Entf]**

-  • Mit den folgenden Schritten können Sie auch alle Clipmarken in der Clipmarkenliste in einem einzigen Arbeitsschritt löschen.
 - Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke löschen] → [Alles].
 - Löschen aller Marken: **[Shift] + [Alt] + [V]**

Hinweis

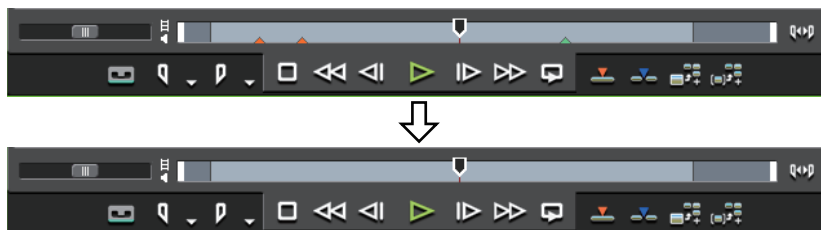
- Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, können keine Clipmarken gelöscht werden.

Clipmarken anzeigen/ausblenden

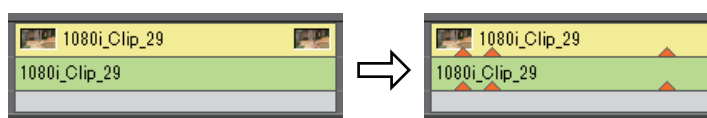
Sie können sowohl in der Anzeige auf dem Player als auch in der Anzeige auf der Timeline zwischen der Ein-/Ausblenden-Einstellung für die gesetzten Clipmarken umschalten.

1 Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Clipmarken anzeigen] → [Player] oder [Timeline].

Wenn dieses Element markiert ist, wird die Clipmarke oder der Kommentar angezeigt. Dies wird nicht mehr angezeigt, wenn die Markierung dieses Elements aufgehoben wird.



Die Clipmarke wird außerdem auf Clips auf der Timeline angezeigt, wenn auf [Timeline] geklickt wird, um dies zu markieren. Dies wird nicht mehr angezeigt, wenn die Markierung dieses Elements aufgehoben wird.



-  • Es können auch nur die Kommentare für Clipmarken ausgeblendet werden. Heben Sie die Markierung von [Marke] in [Overlay] auf.

Ein-/Ausblenden des Vorschaufensters ► Seite 140

- Nur die Clipmarke des In-Punktes wird als Clipmarke mit Bereich angezeigt, wenn diese Clipmarke nicht im Fokus ist.

Clipmarken verwenden

Kommentare zu Clipmarken eingeben

Sie können Clipmarken, die gesetzt wurden, einen Kommentar hinzufügen.

1 Anzeigen eines mit einer Clipmarke auf dem Player festgelegten Clips.

Anzeige der Clips am Player ► Seite 186

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarke auf dem Schieberegler und klicken Sie auf [Clipmarke bearbeiten].

3 Geben Sie im [Kommentare zur Marke]-Dialogfeld einen Kommentar ein und klicken Sie auf [OK].

Eingegebene Kommentare werden auf dem Player angezeigt, wenn der Schieberegler zu der Clipmarke geschoben wird. Wenn eine Clipmarke mit Bereich gesetzt wurde, wird der Kommentar angezeigt, während sich der Schieberegler auf dem Player im In- und Out-Punkt-Bereich der Clipmarke befindet.



Alternative

- Schieben Sie den Schieberegler auf dem Player zu der Clipmarke, klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke bearbeiten].
- Klicken Sie auf das [Kommentar]-Feld in der [Clipmarke]-Liste.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarkenliste und klicken Sie auf [Marke bearbeiten].
- Wagenrücklauf für Kommentar: **[Strg] + [Eingabe]**



- Auf dieselbe Weise können Sie eingegebene Kommentare auch bearbeiten.
- Hinzufüge-, Lösch- und Bearbeitungsaktionen, die an Clipmarken vorgenommen wurden, werden automatisch auf den Clips im Bin reflektiert. Um die Informationen eines Clips vor der Bearbeitung zu hinterlassen, registrieren Sie diesen Clip im Voraus als einen anderen Clip im Bin.
Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip) ► Seite 191
Wenn Sie die Clipmarke eines Clips auf der im Player angezeigten Timeline hinzufügen, löschen und bearbeiten, registrieren Sie diesen bei Bedarf im Bin als einen anderen Clip.
Registrieren von Clips im Player zur Bin ► Seite 190
- Wenn ein mit einer Clipmarke gesetzter Clip auf der Timeline platziert wurde, wird der Kommentar auf dem Rekorder angezeigt, wenn der Timeline-Cursor zu der Position der Clipmarke bewegt wird. Wenn eine Clipmarke mit Bereich gesetzt wurde, wird der Kommentar auf dem Rekorder angezeigt, während sich der Timeline-Cursor zwischen In- und Out-Punkten der Clipmarke befindet.



Hinweis

- Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, können keine Kommentare für Clipmarken eingegeben werden.

Verschieben zur Clipmarken-Position

Sie können zu den Positionen gesetzter Clipmarken springen.

1 Klicken Sie auf [Gehe zur vorherigen Marke] oder [Gehe zur nächsten Marke] in der [Clipmarke]-Liste. [Clipmarke]-Liste ► Seite 293

Die Clipmarke wird nach vorn oder hinten verschoben.

Wenn sich der Fokus auf dem Player befindet, wird der Schieberegler an die Position der für diesen Clip gesetzten Clipmarke verschoben.

Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, wird der Timeline-Cursor nacheinander zu den Positionen der Clipmarken für auf der Timeline ausgewählte Clips geschoben.



Alternative

- Doppelklicken Sie in der Clipmarkenliste auf die Clipmarke der Position, auf die gesprungen werden soll.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarkenliste und klicken Sie auf [Gehe zur vorherigen Marke] oder [Gehe zur nächsten Marke].
- Verschieben zur vorherigen/nächsten Position der Clipmarke: **[Strg] + [←]/[Strg] + [→]**

Importieren von Clipmarkenlisten (Importieren)

Sie können Clipmarkenlisten importieren.

1 Den Clip am Importziel auf dem Player anzeigen.

Anzeige der Clips am Player ► Seite 186

2 Klicken Sie auf [Markenliste importieren] in der [Clipmarke]-Liste.

[Clipmarke]-Liste ► Seite 293

3 Wählen Sie im [Öffnen]-Dialogfeld eine CSV-Datei und klicken Sie auf [Öffnen].

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarkenliste und klicken Sie auf [Markenliste importieren].

Hinweis

- Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, können keine Clipmarkenlisten importiert werden.

Exportieren von Clipmarkenlisten (Exportieren)

Sie können Clipmarkenlisten in der [Clipmarke]-Liste in eine CSV-Datei exportieren.

1 Zeigen Sie den Clip, dessen Clipmarkenliste exportiert werden soll, auf dem Player an.

Anzeige der Clips am Player ► Seite 186

2 Klicken Sie auf [Markenliste exportieren] in der [Clipmarke]-Liste.

[Clipmarke]-Liste ► Seite 293

3 Geben Sie im [Speichern unter]-Dialogfeld einen Dateinamen und den Speicherort an.

4 Wählen Sie das Ausgabeformat und klicken Sie auf [Speichern].

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarkenliste und klicken Sie auf [Markenliste exportieren].

Hinweis

- Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, können keine Clipmarkenlisten exportiert werden.

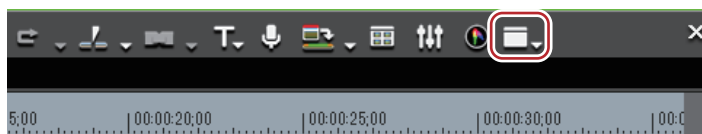
Marken auf die Timeline setzen

-  • Beim Export nach DVD/BD werden Sequenzmarken zu Kapiteln und Kommentare zu Kapiteliteln. Kapitelitel können bei der Ausgabe bearbeitet werden.

Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste

Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste in der [Marke]-Palette.

1 Klicken Sie auf [Palettenanzeige umschalten] in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Marke].

Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Palette] → [Marke].
- Die [Effekt]-, [Informationen]- und [Marke]-Paletten können zusammen durch Klicken auf [Ansicht] in der Menüleiste und anschließendes Klicken auf [Alle einblenden] oder [Alle ausblenden] ein-/ausgeblendet werden.

- Anzeigen/Ausblenden der Palette: **[H]**

Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette ► Seite 339

Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette ► Seite 377



- Wenn Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung der [Marke]-Palette umschalten, wird gleichzeitig die mit der [Marke]-Palette verbundene Einstellung für das Bin-Fenster, Quell-Browserfenster und die Paletten-Registerkarte umgeschaltet. Um die Ein-/Ausblenden-Einstellung einzeln umzuschalten, heben Sie die Verbindung der Fenster mit der Palette auf.

Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette ► Seite 125

3 Klicken Sie auf **[Sequenzmarke/Clipmarke umschalten]** in der [Marke]-Palette.

Jeder Klick wechselt zwischen der [Sequenzmarke]-Liste und der [Clipmarke]-Liste.

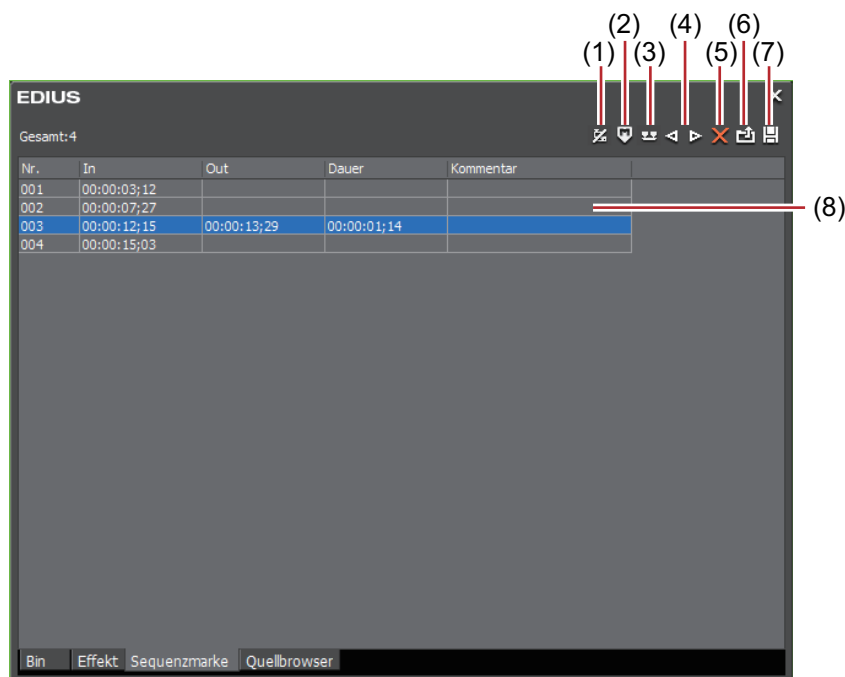
Anzeigen der [Clipmarke]-Liste ► Seite 292



Hinweis

- Wenn sich der Fokus auf dem Player im Vorschaufenster befindet, kann die Liste nicht zur [Sequenzmarke]-Liste umgeschaltet werden. Wechseln Sie nach Auswahl des Rekorders zu dieser Liste.

[Sequenzmarke]-Liste



(1)	[Sequenzmarke/Clipmarke umschalten]	Umschalten zwischen der [Clipmarke]-Liste und der [Sequenzmarke]-Liste.
(2)	[Marke setzen]	Fügen Sie an der Position des Timeline-Cursors eine Sequenzmarke hinzu.
(3)	[In-/Out-Marke setzen]	Fügen Sie zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline eine Sequenzmarke mit Bereich hinzu.
(4)	[Gehe zur vorherigen Marke]/[Gehe zur nächsten Marke]	Weiter zur vorherigen/nächsten Sequenzmarke.
(5)	[Marke löschen]	Sie können eine Sequenzmarke aus der Sequenzmarkenliste auswählen und löschen.

(6)	[Markenliste importieren]	Importieren einer Sequenzmarkenliste.
(7)	[Markenliste exportieren]	Exportieren der Sequenzmarkenliste als CSV-Datei.
(8)	Sequenzmarkenliste	Zeigt den Timecode oder Kommentar der gesetzten Sequenzmarke an.

Sequenzmarken setzen

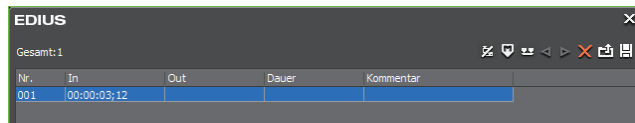
Sie können eine Sequenzmarke auf der Timeline setzen, um an eine bestimmte Markenposition zu springen oder einen Kommentar hinzuzufügen.

1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu der Position, an der Sie eine Sequenzmarke setzen möchten.

2 Klicken Sie auf [Marke setzen] in der [Sequenzmarke]-Liste.

[Sequenzmarke]-Liste ► Seite 299

Die Sequenzmarke wird in der Zeitskala eingefügt und der Timecode der Sequenzmarke wird in der [Sequenzmarke]-Liste angezeigt.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Sequenzmarke setzen/Sequenzmarke löschen (Umschalten)].
- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke hinzufügen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Sequenzmarkenliste und klicken Sie auf [Marke setzen].
- Setzen von Sequenzmarken: **[V]**



- Mit den folgenden Schritten können Sie die Markenpositionen verschieben.
 - Klicken Sie auf den Timecode bei [In] in der [Sequenzmarke]-Liste und geben Sie den gewünschten numerischen Wert ein.
 - Ziehen Sie die Sequenzmarke auf der Zeitskala.
- Sie können gleichzeitig mit dem Setzen der Sequenzmarken Kommentare eingeben. Klicken Sie in der Menüleiste auf [Marke] und klicken Sie auf [Marke bearbeiten], um einen Kommentar einzugeben.

Kommentare zu Sequenzmarken eingeben ► Seite 302



Hinweis

- Sequenzmarken können nicht in der [Clipmarke]-Liste gesetzt werden.

Sequenzmarken mit Bereich setzen

Sie können zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline eine Sequenzmarke mit Bereich setzen.



Hinweis

- Sequenzmarken mit Bereich werden beim Export nach DVD/BD zu Kapiteln.

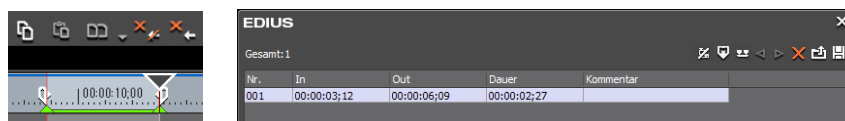
1 Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

2 Klicken Sie auf [In-/Out-Marke setzen] in der [Sequenzmarke]-Liste.

[Sequenzmarke]-Liste ► Seite 299

Die Sequenzmarke mit Bereich wird in der Zeitskala eingefügt und der Timecode sowie die Dauer der In- und Out-Punkte der Sequenzmarke werden in der [Sequenzmarke]-Liste angezeigt.



Alternative

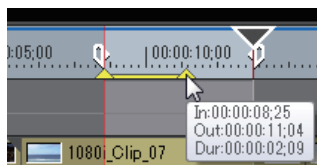
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Sequenzmarkenliste und klicken Sie auf [In-/Out-Marke setzen].
- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [In-/Out-Marke setzen].



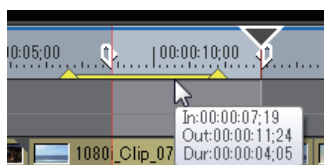
- Wenn in Schritt 1 kein In-Punkt gesetzt wurde, wird der Start der Timeline als In-Punkt der Sequenzmarke mit Bereich gesetzt. Wenn kein Out-Punkt gesetzt wurde, wird ebenso der Out-Punkt am End-Clip auf der Timeline als Out-Punkt der Sequenzmarke mit Bereich gesetzt.
- Sie können den Bereich der Sequenzmarke ändern, indem Sie auf [In], [Out] in der [Sequenzmarke]-Liste oder den Timecode bei [Dauer] klicken und den numerischen Wert eingeben.

Eingabe von Werten ► Seite 34

- Sie können die Dauer der Sequenzmarken ändern, indem Sie den In- oder Out-Punkt der Sequenzmarke mit Bereich auf der Zeitskala ziehen.



Sie können Sequenzmarken auch durch Ziehen des Linienabschnitts zwischen In- und Out-Punkten verschieben.



- Nur Sequenzmarke des In-Punktes wird als Sequenzmarke mit Bereich angezeigt, wenn diese Sequenzmarke nicht im Fokus ist.



Hinweis

- Sequenzmarken können nicht in der [Clipmarke]-Liste gesetzt werden.

Sequenzmarken löschen

1 Wählen Sie die Sequenzmarke, die Sie aus der Clipmarkenliste löschen möchten, in der [Sequenzmarke]-Liste.

2 Klicken Sie auf [Marke löschen] in der [Sequenzmarke]-Liste.

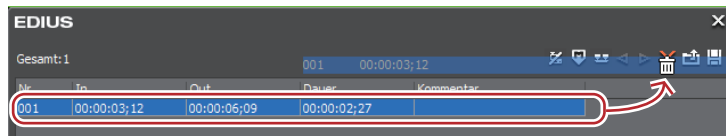
[Sequenzmarke]-Liste ► Seite 299



Alternative

- Ziehen Sie die Sequenzmarke, die aus der Sequenzmarkenliste gelöscht werden soll, und legen Sie sie außerhalb der [Sequenzmarke]-Liste ab.

- Ziehen Sie die Sequenzmarke, die aus der Sequenzmarkenliste gelöscht werden soll, und legen Sie sie auf [Marke löschen] ab.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Marke in der Sequenzmarkenliste und klicken Sie auf [Marke löschen].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenzmarke auf der Zeitskala und klicken Sie auf [Sequenzmarke löschen] → [Aktuelle Sequenzmarke].
- Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu der Sequenzmarke auf der Zeitskala, klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke löschen] → [Cursor].
- Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu der Sequenzmarke in der Zeitskala, klicken Sie mit der rechten Maustaste und klicken Sie auf [Sequenzmarke setzen/Sequenzmarke löschen (Umschalten)].
- Klicken Sie auf [Löschen] im [Kommentare zur Marke]-Dialogfeld für die Sequenzmarke.

Kommentare zu Sequenzmarken eingeben ► Seite 302

- Löschen von Sequenzmarken: [Entf]



- Mit den folgenden Schritten können Sie auch alle Sequenzmarken in einem einzigen Arbeitsschritt löschen.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Sequenzmarke auf der Zeitskala und klicken Sie auf [Sequenzmarke löschen] → [Alles].
 - Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke löschen] → [Alles].
 - Löschen aller Marken: [Shift] + [Alt] + [V]

Sequenzmarken verwenden

Kommentare zu Sequenzmarken eingeben

Sie können Sequenzmarken, die gesetzt wurden, einen Kommentar hinzufügen.



- Beim Export nach DVD/BD werden Sequenzmarken-Kommentare zu Kapiteltiteln. Kapiteltitel können beim Export nach DVD/BD bearbeitet werden.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenzmarke auf der Zeitskala und klicken Sie auf [Sequenzmarke bearbeiten].

2 Geben Sie im [Kommentare zur Marke]-Dialogfeld einen Kommentar ein und klicken Sie auf [OK].



Alternative

- Klicken Sie auf das [Kommentar]-Feld in der [Sequenzmarke]-Liste.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Sequenzmarkenliste und klicken Sie auf [Marke bearbeiten].
- Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu der Sequenzmarke auf der Zeitskala, klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke bearbeiten].
- Wagenrücklauf für Kommentar: [Strg] + [Eingabe]



Auf dieselbe Weise können Sie eingegebene Kommentare auch bearbeiten.

Zu Sequenzmarkenpositionen gehen

Sie können zu den Positionen gesetzter Sequenzmarken springen.

1 Klicken Sie auf [Gehe zur vorherigen Marke] oder [Gehe zur nächsten Marke] in der [Sequenzmarke]-Liste. [Sequenzmarke]-Liste ► Seite 299

Der Timeline-Cursor wird zu den vorderen und hinteren Sequenzmarken bewegt.



Alternative

- Doppelklicken Sie in der Sequenzmarkenliste auf die Sequenzmarke der Position, auf die gesprungen werden soll.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Sequenzmarkenliste und klicken Sie auf [Gehe zur vorherigen Marke] oder [Gehe zur nächsten Marke].

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Gehe zu vorheriger Sequenzmarke] oder [Gehe zu nächster Sequenzmarke]. Der Timeline-Cursor bewegt sich zur vorherigen oder nächsten Sequenzmarke.
- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Gehe zu vorheriger Sequenzmarke] oder [Gehe zu nächster Sequenzmarke].
- Doppelklicken Sie auf eine Sequenzmarke in der Zeitskala.
- Zu Sequenzmarkenpositionen gehen: **[Shift] + [Bild-auf]/[Shift] + [Bild-ab]**

Importieren von Sequenzmarkenlisten (Importieren)

Sie können Sequenzmarkenlisten importieren.

1 Klicken Sie auf [Markenliste importieren] in der [Sequenzmarke]-Liste.

[Sequenzmarke]-Liste ► Seite 299

2 Wählen Sie im [Öffnen]-Dialogfeld eine CSV-Datei und klicken Sie auf [Öffnen].



Alternative

- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Markenliste importieren].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Sequenzmarkenliste importieren].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Sequenzmarkenliste und klicken Sie auf [Markenliste importieren].

Exportieren von Sequenzmarkenlisten (Exportieren)

Sie können Sequenzmarkenlisten in der [Sequenzmarke]-Liste in eine CSV-Datei exportieren.

1 Klicken Sie auf [Markenliste exportieren] in der [Sequenzmarke]-Liste.

[Sequenzmarke]-Liste ► Seite 299

2 Geben Sie im [Speichern unter]-Dialogfeld einen Dateinamen und den Speicherort an.

3 Wählen Sie das Ausgabeformat und klicken Sie auf [Speichern].



Alternative

- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Markenliste exportieren].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Sequenzmarkenliste exportieren].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Sequenzmarkenliste und klicken Sie auf [Markenliste exportieren].

Wiedergeben von Timelines

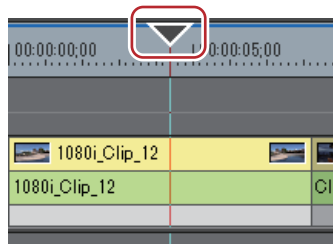
Wiedergeben von Timelines

Wiedergabe durch Scrubbing

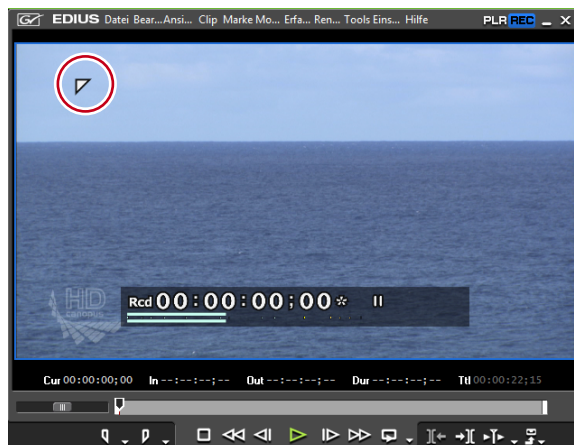
Sie können den Timeline-Cursor vorwärts und rückwärts ziehen und an die gewünschte Position auf der Timeline verschieben.

1 Ziehen Sie den Timeline-Cursor vorwärts und rückwärts.

Der Timeline-Cursor wird verschoben und sein Rahmen wird auf dem Rekorder angezeigt.



- Wenn Rekorder-bezogene Vorgänge im dualen Modus durchgeführt werden, wird eine blaue Linie um den Rekorder angezeigt.
- Wenn das Startbild der Timeline angezeigt wird, ist ein weißes Dreieck in der oberen linken Ecke sichtbar.



Wiedergabe mit Schaltflächen des Rekorders

Durch Verwenden der Bedienschnittflächen auf dem Rekorder können Sie Clips wiedergeben oder in einzelne Bildeinheiten verschieben.

Wiedergabe mit Schaltflächen des Players ► Seite 183

Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127

1 Klicken Sie im Rekorder auf [Wiedergabe].

Die Wiedergabe im Rekorder wird gestartet.

2 Klicken Sie im Rekorder auf [Stopp].

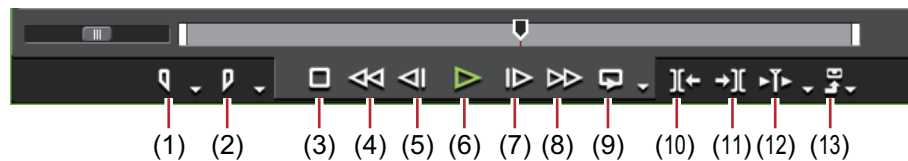
Die Wiedergabe wird angehalten.



Alternative

- Wiedergabe des Rekorders: **[Eingabe]**

Bedienschnittflächen des Rekorders



(1)	[In-Punkt setzen]	Setzen Sie den In-Punkt auf eine beliebige Position in der Timeline. [I] <i>Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242</i>
(2)	[Out-Punkt setzen]	Setzen Sie den Out-Punkt auf eine beliebige Position in der Timeline. [O] <i>Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242</i>
(3)	[Stopp]	Die Wiedergabe der Timeline wird angehalten. [K], [Shift] + [↓]
(4)	[Überprüfen]	Die Timeline wird zurückgespult. Jeder Klick wechselt die Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4- und 12-facher Geschwindigkeit in umgekehrter Abspielrichtung. [J]*¹
(5)	[1 Bild zurück]	Bei jedem Klick wird die Timeline um jeweils ein Bild in umgekehrter Richtung zurückgespult. Wird diese Schaltfläche gedrückt gehalten, wird die Quelle mit derselben Geschwindigkeit in umgekehrter Abspielrichtung wiedergegeben. [←]
(6)	[Wiedergabe]	Die Timeline wird in Vorwärts-Abspielrichtung wiedergegeben. Wenn Sie während der Wiedergabe auf diese Schaltfläche klicken, wird die Wiedergabe angehalten. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um die Wiedergabe wieder zu starten. [Eingabe], [Space]
(7)	[Nächstes Bild]	Bei jedem Klick wird die Timeline um jeweils ein Bild in Vorwärtsrichtung vorgespult. Wird diese Schaltfläche gedrückt gehalten, wird die Quelle mit derselben Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung wiedergegeben. [→]
(8)	[Schnellvorlauf]	Die Timeline wird schnell vorgespult. Jeder Klick wechselt die Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4- und 12-facher Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung. [L]*²
(9)	[Endloswiedergabe]	Endloswiedergabe zwischen In- und Out-Punkten der Timeline. Wenn kein In-Punkt gesetzt wurde, wird die Wiedergabe vom Beginn der Timeline an wiederholt, und wenn kein Out-Punkt gesetzt wurde, wird die Wiedergabe bis zum Ende der Timeline wiederholt. Die gesamte Timeline kann auch als Schleife wiedergegeben werden. [Strg] + [Space]
(10)	[Zu vorherigem Bearbeitungspunkt verschieben]	Bewegt den Timeline-Cursor zum Bearbeitungspunkt (z. B. Rand des Clips, In- und Out-Punkte der Timeline) links neben der Position des Timeline-Cursors. [A], [Strg] + [←]
(11)	[Nächster Bearbeitungspunkt]	Bewegt den Timeline-Cursor zum Bearbeitungspunkt rechts neben der Position des Timeline-Cursors. [S], [Strg] + [→]

(12)	[Aktuellen Bereich wiedergeben]	Gibt Sie den Bereich vor und hinter dem Timeline-Cursor wieder.
(13)	[Exportieren]	Zeigt Ausgabe-(Import)-bezogene Menüs an.

- *1 Mit jedem Drücken von [J] auf der Tastatur wird die Rückspulgeschwindigkeit in 6 Stufen zwischen 2 und 32 Mal gewechselt. Drücken Sie [L], um die Rückspulgeschwindigkeit zu verlangsamen. Drücken Sie diese Taste bei angehaltener Quelle, um mit derselben Geschwindigkeit rückwärts wiederzugeben.
- *2 Mit jedem Drücken von [L] auf der Tastatur wird die Schnellvorlaufgeschwindigkeit in 6 Stufen zwischen 2 und 32 Mal gewechselt. Drücken Sie [J], um die Schnellvorlaufgeschwindigkeit zu verlangsamen. Drücken Sie die Tasten bei angehaltener Wiedergabe, um die Wiedergabe in derselben Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung durchzuführen.



- Probieren Sie die folgenden Arbeitsschritte aus, wenn die Verarbeitung der Wiedergabe langsam ist.
 - Klicken Sie auf [Wiedergabe] und halten Sie dabei [Shift] auf der Tastatur gedrückt. (Die Wiedergabe wird durchgeführt, nachdem die Daten vorübergehend im Wiedergabepuffer gespeichert werden. Der Wiedergabepuffer kann mit [Anwendung] in [Systemeinstellungen] → [Wiedergabe] geändert werden.)
 - Rendern Sie Clips oder einen Teil der Timeline.

[Wiedergabe] ► Seite 77

Nur Rendern der Überladungsbereiche/Ladungsbereiche ► Seite 312

Rendern von Clips/Übergängen ► Seite 314

- Um den Timeline-Cursor zum Beginn und zum Ende der Timeline zu bewegen, drücken Sie [Pos1] und [Ende] auf der Tastatur.
- 10 Bilder rückwärts bewegen: **[Shift] + [←]**
- 10 Bilder vorwärts bewegen: **[Shift] + [→]**

Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler

Sie können einen Clip durch Ziehen des Shuttles oder Schiebereglers auf dem Rekorder wiedergeben.

Steuereinstellungen ► Seite 142

1 Ziehen Sie das Shuttle/den Schieberegler.

Ein Bild wird an der Schiebereglerposition auf dem Rekorder angezeigt.



Alternative

- Shuttle (Schnellvorlauf)^{*1}: **[Strg] + [L]**
 - Shuttle (zurückspulen)^{*2}: **[Strg] + [J]**
- *1 Mit jedem Klick auf [Strg] + [L] auf der Tastatur wird die Schnellvorlaufgeschwindigkeit in 12 Stufen zwischen 1/16 und 32 Mal gewechselt. Drücken Sie zum Verlangsamen [Strg] + [J] auf der Tastatur.
- *2 Mit jedem Klick auf [Strg] + [J] auf der Tastatur wird die Rückspulgeschwindigkeit in 12 Stufen zwischen 1/16 und 32 Mal gewechselt. Drücken Sie zum Verlangsamen [Strg] + [L] auf der Tastatur.

Shuttle/Schieberegler



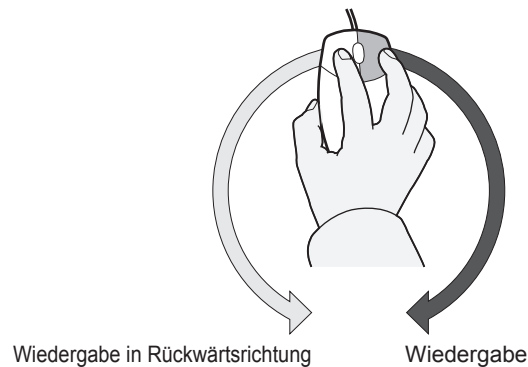
(1)	Shuttle	Ziehen Sie das Shuttle nach links und rechts, um die Wiedergabe in Rückwärts- und Vorwärtsrichtung durchzuführen. Beenden Sie den Ziehvorgang, um das Shuttle in die mittlere Position zurückkehren zu lassen und die Wiedergabe anzuhalten. Die Wiedergabegeschwindigkeit kann in 21 Stufen sowohl in Vorwärts- als auch in Rückwärtsrichtung von 1/20 bis 16 Mal ausgewählt werden.
(2)	Schieberegler	Klicken Sie auf eine beliebige Position in der Positionsleiste, um den Schieberegler zu verschieben und das Bild für diese Position anzuzeigen. Sie können den Schieberegler auch ziehen.
(3)	Positionsleiste	Zeigt die Timeline auf dem Rekorder anr.

Wiedergabe mit der Maus (Mausgesten)

Sie können einen Clip wiedergeben, indem Sie die Maus auf dem Rekorder bewegen.

- 1 **Positionieren Sie den Mauscursor auf dem Rekorder und bewegen Sie die Maus bei gedrückt gehaltener rechter Maustaste, als würden Sie einen Kreis zeichnen.**

Ziehen Sie den Kreis im Uhrzeigersinn, um die Wiedergabe in Vorwärtsrichtung durchzuführen, und gegen den Uhrzeigersinn, um die Wiedergabe in umgekehrter Abspielrichtung durchzuführen. Die Wiedergabegeschwindigkeit ändert sich je nach Geschwindigkeit der Mausbewegung.



Alternative

- Setzen Sie den Mauscursor auf den Rekorder und drehen Sie das Mausehrad.

Wiedergabe zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline (Endloswiedergabe)

Endloswiedergabe zwischen In- und Out-Punkten der Timeline.

- 1 **Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline**
Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242
- 2 **Klicken Sie im Rekorder auf [Endloswiedergabe].**



Die Wiedergabe zwischen In- und Out-Punkten der Timeline wird wiederholt.
 Die Wiedergabe startet an der aktuellen Position des Timeline-Cursors.

Alternative

- Endloswiedergabe: **[Strg] + [Space]**
- 3 **Klicken Sie im Rekorder auf [Stopp].**
 Die Wiedergabe wird angehalten.

Der Bereich um den Timeline-Cursor herum wird wiedergeben

Sie können den Bereich um den Timeline-Cursor herum wiedergeben.

- 1 **Verschieben Sie den Timeline-Cursor zu dem Punkt, von dem Sie die Wiedergabe starten möchten.**
- 2 **Klicken Sie im Rekorder auf [Aktuellen Bereich wiedergeben].**



Sie können den Bereich um den Timeline-Cursor herum wiederholt wiedergeben.

3 Klicken Sie im Rekorder auf [Stopp].

Die Wiedergabe wird angehalten.



- Sie können auch den Bereich um den nächsten Schnittpunkt wiedergeben, der für die angegebene Dauer vor dem Timeline-Cursor platziert wurde. Klicken Sie auf die [Aktuellen Bereich wiedergeben]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (1 Sek.)], [Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (2 Sek.)] oder [Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (3 Sek.)].
- Sie können die vorausgehende Ablaufzeit (Preroll) unter [Vorschau] in [Benutzereinstellungen] → [Wiedergabe] einstellen.

[Wiedergabe] ► Seite 97

Sofortanzeige einer gewünschten Szene

Springen zu In- und Out-Punkten in der Timeline

Sie können zu In- und Out-Punkten in der Timeline springen.

1 Klicken Sie im Rekorder auf die Listenschaltfläche [In-Punkt setzen] ([Out-Punkt setzen]).



2 Klicken Sie auf [Gehe zu In-Punkt] ([Gehe zu Out-Punkt]).

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242



Alternative

- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Gehe zu In-Punkt] ([Gehe zu Out-Punkt]).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler am Rekorder und klicken Sie auf [Gehe zu In-Punkt] ([Gehe zu Out-Punkt]).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Gehe zu In-Punkt] ([Gehe zu Out-Punkt]).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Timeline-Cursor und klicken Sie auf [Gehe zu In-Punkt] ([Gehe zu Out-Punkt]).
- Springen zu den In- und Out-Punkten in der Timeline: [Q]/[W]

Eingeben des Timecodes, zu dem gesprungen werden soll

Sie können an eine festgelegte Position in der Timeline springen, indem Sie die numerischen Werte für den Timecode an der Position eingeben.

1 Klicken Sie auf den Rekorder.

2 Geben Sie den Timecode mit dem numerischen Tastenblock auf der Tastatur ein.

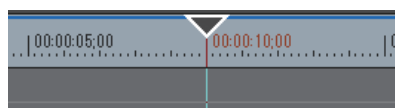
Beispiel:

Wenn „1000“ eingegeben wurde



3 Drücken Sie [Eingabe] auf der Tastatur.

Der Timeline-Cursor bewegt sich.





- Geben Sie zu Beginn der Zahl über den numerischen Tastenblock „+“ oder „-“ ein. Der Timeline-Cursor springt um die eingegebene Zahl vor oder zurück.

Eingabe von Werten ► Seite 34

Match-Frame

Mit dieser Funktion können Sie den Timecode des im Player (oder Rekorder) angezeigten Bildes erfassen und zu der mit dem Timecode auf der Timeline (oder im Player) übereinstimmenden Position springen. Sie können den Match-Frame beispielsweise verwenden, wenn Sie das Videobild eines Interviews zu einem anderen Videobild desselben Interviews wechseln, das mit 2 Kameras aus einem anderen Winkel aufgenommen wurde, um die Bildschnitte nahtlos ohne Unterbrechung in der Bewegung oder im Ton zu wechseln. Der Match-Frame ist selbst für Quell-Videos verfügbar, die von einem Gerät aufgenommen wurden, das über ein Deck gesteuert werden kann.

Springen vom Player zur Timeline

Nach Empfang des Timecodes des im Player angezeigten Clips können Sie zur entsprechenden Position auf dem Timeline-Clip springen und sie auf dem Rekorder anzeigen.

Der Timeline-Cursor springt zu der Timeline-Position, die mit dem Timecode der angegebenen Quelle übereinstimmt.

- 1 Geben Sie einen Clip im Player wieder, um das Bild anzuzeigen, zu dem gesprungen werden soll.**
- 2 Klicken Sie auf [Match-Frame (Player zu Rekorder)] im Player.**



Der Timeline-Cursor wird verschoben und der entsprechende Rahmen wird auf dem Rekorder angezeigt.



Alternative

- Springen vom Player zur Timeline: **[Strg] + [F]**



- Standardmäßig wird [Match-Frame (Player zu Rekorder)] nicht angezeigt. Legen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs die Anzeige der Schaltflächen auf dem Player fest.

Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127

- Mit den folgenden Schritten können Sie Clips, die den Timecode des aktuell im Player angezeigten Bildes enthalten, im Bin suchen.
 - Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bin durchsuchen] → [Einschließlich Cursor (Player)].
 - Durchsuchen des Bin (Player-TC): **[Shift] + [Strg] + [F]**

Springen von den Timelines zum Quellclip

Zeigen Sie das entsprechende Bild des Quellclips an der Position des Timeline-Cursors im Player an.

Match-Frame ist auf Decks möglich, wenn die Quelle von einem Deck stammt oder bei Dateien, wenn die Quelle eine Datei ist.

- 1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor, um das Bild anzuzeigen, zu dem im Rekorder gesprungen werden soll.**
- 2 Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Match-Frame] → [Quell-Clip anzeigen].**

Das entsprechende Bild wird im Player angezeigt.



Alternative

- Anzeigen des Quellclips: **[Alt] + [F]**



- Wenn die aktuell im Player angezeigte Quelle eine Datei ist, führt [Match-Frame (Rekorder zu Player)] die Match-Frame-Funktion an dieser Datei durch. Wenn die Quelle von einem Deck stammt, wird Match-Frame auf dem Deck durchgeführt.
- Wenn die aktuell im Player angezeigte Quelle eine Datei ist, zeigt [Match-Frame (Rekorder zu Quelle)] den Clip an, für den der Match-Frame in der Timeline aktuell ausgewählt wird, und führt Match-Frame durch. Wenn die Quelle von einem Deck stammt, wird Match-Frame auf dem Deck durchgeführt.

- Mit folgenden Schritten können Sie Clips mit Timecodes des Timeline-Clips im Bin suchen. Der Suchergebnisordner wird in der Ordneransicht des Bin erstellt.
 - Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bin durchsuchen] → [Einschließlich Cursor (Rekorder)].
 - Suchen von Clips an der Position des Timeline-Cursors im Bin: **[Shift] + [F]**

Suchen von Clips in der Timeline in der Bin ► Seite 252

- Der Clip kann im Player angezeigt werden, indem Sie auf den Clip in der Timeline klicken und diesen auswählen und die folgenden Schritte durchführen.
 - Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Im Player anzeigen].
 - Anzeigen des ausgewählten Clips im Player: **[Shift] + [Y]**
- In Szenen mit einer Übergangseinstellung überlappen sich 2 Clips auf derselben Spur. Um die Match-Frame-Funktion für die überlappenden Clips auszuführen, können Sie den Clip so einstellen, dass der Timecode während, vor oder nach dem Clip abgerufen wird.

[Match-Frame] ► Seite 94

Synchronisation des Players und der Timeline (Gruppenmodus)

Wechseln Sie zum Gruppenmodus, um die Cursorpositionen oder die In- und Out-Punkte des Players und der Timeline zu synchronisieren.

Die Verwendung des Gruppenmodus vor der Preroll-Bearbeitung hilft Ihnen bei der Entscheidung, an welcher Position die Clips auf der Timeline platziert werden.

Vorschau von Schnittwechsellpunkten (Preroll-Bearbeitung (Vorschau)) ► Seite 247

Platzieren von Clips bei der Überprüfung der Schnittwechsellpunkte (Preroll-Bearbeitung (Rekorder)) ► Seite 248

Hinweis

- Die im Gerätemodus angezeigten Quellen können nicht synchronisiert werden.

Zum Gruppenmodus wechseln

1 Klicken Sie im Player auf [Gruppenmodus festlegen].

Jedes Klicken aktiviert und deaktiviert den Modus.

Wenn der Modus deaktiviert ist, erscheint eine diagonale Linie auf dem Symbol.



- Standardmäßig wird [Gruppenmodus festlegen] nicht angezeigt. Legen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs die Anzeige der Schaltflächen auf dem Player fest.

Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127

Synchronisation der Cursorpositionen

- 1 Schieben Sie den Schieberegler auf dem Player zu der zu synchronisierenden Position.
- 2 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu der zu synchronisierenden Position.
- 3 Klicken Sie auf die [Gruppenmodus festlegen]-Listenschaltfläche auf dem Player.



4 Überprüfen Sie, ob [Cursor] aktiviert ist.

5 Wechseln Sie in den Gruppenmodus.

Zum Gruppenmodus wechseln ► Seite 310

Die Cursors des Players und der Timeline werden bezogen auf die aktuelle Cursorposition synchronisiert. Die zu synchronisierenden Cursorpositionen können durch den folgenden Arbeitsschritt geändert werden. Deaktivieren Sie [Cursor], verschieben Sie den Cursor des Players oder der Timeline und aktivieren Sie [Cursor] wieder.

Synchronisation der In- und Out-Punkte

- 1 Setzen Sie den In-Punkt (Out-Punkt) auf dem Player auf die zu synchronisierende Position.
- 2 Setzen Sie den In-Punkt (Out-Punkt) auf der Timeline auf die zu synchronisierende Position.
- 3 Klicken Sie auf die [Gruppenmodus festlegen]-Listenschaltfläche auf dem Player.



- 4 Klicken Sie auf [In] ([Out]), um die Option zu aktivieren.

- 5 Wechseln Sie in den Gruppenmodus.

Zum Gruppenmodus wechseln ► Seite 310

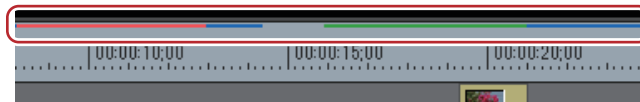
Die In-Punkte (Out-Punkte) des Players und der Timeline werden bezogen auf die aktuelle Position des In-Punktes (Out-Punktes) synchronisiert. Die zu synchronisierenden Positionen des In-Punktes (Out-Punktes) können durch den folgenden Arbeitsschritt geändert werden. Deaktivieren Sie [In] ([Out]), ändern Sie den In-Punkt (Out-Punkt) des Players oder der Timeline und aktivieren Sie [In] ([Out]) dann wieder.

Nahtlose Wiedergabe

Beurteilen Sie, welche Teile der Clips gerendert werden müssen und führen Sie das Rendern nur für die Teile aus, die es erfordern.

Farbcode der Zeitskala

Bei der Wiedergabe einer Timeline kann die Echtzeitverarbeitung manchmal nicht Schritt halten. Die Linie des als renderbedürftig beurteilten Teils ändert bei der Wiedergabe die Farbe. Die Linienfarben geben die folgenden Zustände an.



Linienfarbe	Timeline-Status
Keine Linie	Kein Clip vorhanden.
Blau	Ein Clip, der mit den Projekteinstellungen übereinstimmt, wird platziert.
Hellblau	Die Wiedergabe wird beibehalten. (In manchen Fällen ist Rendern erforderlich.)
Gelb	Renderoption (Ladungsbereich)
Rot	Rendern ist erforderlich (Überladungsbereich).
Grün	Bereits gerendert



- Das Rendern wird anhand des durch [Anwendung] in [Systemeinstellungen] → [Rendern] eingestellten verbleibenden Puffers beurteilt, und eine rote Linie wird für Überladungsbereiche angezeigt, wenn der verbleibende Puffer unterhalb des voreingestellten Wertes liegt.

[Rendern] ► Seite 78

- Wenn Daten, wie z. B. CG-Animation, Bild für Bild als aufeinander folgende Standbilder in der Timeline platziert wurden, verringert das Rendern des Bereichs nicht die Last der Wiedergabeverarbeitung. Verwenden Sie in diesem Fall die [Rendern und zu Timeline hinzufügen - (Zwischen In/Out)]-Funktion, um durch den exportierten Clip zu ersetzen.

Exportieren von Videoclips aus der Timeline ► Seite 314

- Rendern ist auch dann aktiviert, wenn der Clip beispielsweise durch das Löschen eines Ripples aus seiner Position gerät.

Hinweis

- Spuren mit stumm geschalteten Videoteilen können nicht gerendert werden.
- Es wird empfohlen, die Datei mithilfe des Exportprogramms zu exportieren, wenn Sie gerenderte Clips verwenden möchten.

Exportieren in Dateiformate ► Seite 447

- Wenn der Rendervorgang durchgeführt wird, wird eine temporäre Datei im „rendered“-Ordner erstellt. Vergewissern Sie sich vor dem Rendern, dass genügend Speicherplatz für temporäre Dateien vorhanden ist.

Manuelles Löschen temporärer Dateien ► Seite 315

Rendern von Überladungsbereichen der gesamten Sequenz

Rendern Sie alle Bereiche, die in der gesamten Sequenz als überladen (rot) beurteilt wurden.

- 1 Klicken Sie auf die [In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 2 Klicken Sie auf [Sequenz rendern] → [Überladungsbereich rendern].

Um das Rendern abubrechen, klicken Sie auf [Abbrechen] im [Rendern]-Dialogfeld.

Die Linien in den gerenderten Bereichen in der Zeitskala werden grün.



Alternative

- Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Sequenz rendern] → [Roten Bereich rendern].
- Rendern von Überladungsbereichen der gesamten Sequenz: **[Shift] + [Strg] + [Q]**



- Mit den folgenden Schritten können Überladungsbereiche (rot) und Ladungsbereiche (gelb) der gesamten Sequenz in einem einzigen Arbeitsschritt gerendert werden.
 - Klicken Sie auf die [In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [Alles rendern] → [Geladenen Bereich rendern].
 - Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Sequenz rendern] → [Orangen Bereich rendern].
 - Rendern (Ladungsbereiche) der gesamten Sequenz: **[Shift] + [Strg] + [Alt] + [Q]**
- Wenn die In- und Out-Punkte in der Timeline gesetzt sind, wird nur der Bereich zwischen In- und Out-Punkten gerendert.

Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten ► Seite 313

Rendern der Überladungsbereiche im gesamten Projekt

Rendern Sie alle Bereiche, die im gesamten Projekt mit mehreren Sequenzen als überladen (rot) beurteilt wurden.

- 1 Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Gesamtes Projekt rendern] → [Roten Bereich rendern].

Um das Rendern abubrechen, klicken Sie auf [Abbrechen] im [Rendern]-Dialogfeld.

Die Linien in den gerenderten Bereichen in der Zeitskala werden grün.



- Sie können die Überladungsbereiche (rot) und die Ladungsbereiche (gelb) im gesamten Projekt in einem Arbeitsschritt rendern. Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Gesamtes Projekt rendern] → [Orangen Bereich rendern].

Nur Rendern der Überladungsbereiche/Ladungsbereiche

Rendern Sie nur Bereiche, die als überladen (rot) oder geladen (orange) beurteilt wurden.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Überladungsbereich (rot) oder Ladungsbereich (gelb) in der Zeitskala und klicken Sie auf [Rendern].

Um das Rendern abubrechen, klicken Sie auf [Abbrechen] im [Rendern]-Dialogfeld.

Die Linien in den gerenderten Bereichen in der Zeitskala werden grün.

Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten

Rendern Sie Bereiche zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline, die als Überladung (rot) beurteilt wurden.

1 Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline

Festlegung von In-/Out-Punkten und Platzierung von Clips ► Seite 245

2 Klicken Sie [In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)] auf der Timeline.



Um das Rendern abzubrechen, klicken Sie auf [Abbrechen] im [Rendern]-Dialogfeld.

Die Linien in den gerenderten Bereichen in der Zeitskala werden grün.

Alternative

- Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zwischen In/Out rendern] → [Roten Bereich rendern].
- Klicken Sie auf die [In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [In/Out rendern] → [Überladungsbereich rendern].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [In/Out Punkt rendern] → [Überladungsbereich rendern].
- Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten: **[Strg] + [Q]**



- Mit den folgenden Schritten können Sie alle Bereiche zwischen In- und Out-Punkten rendern, die als rot, gelb und hellblau beurteilt wurden.
 - Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [In/Out rendern] → [Alles].
 - Klicken Sie auf die [In/Out rendern]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [In/Out rendern] → [Alles].
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [In/Out Punkt rendern] → [Alles].
 - Rendern zwischen In- und Out-Punkten (alle): **[Shift] + [Alt] + [Q]**
- Mit den folgenden Schritten können Überladungsbereiche (rot) und Ladungsbereiche (gelb) zwischen In- und Out-Punkten in einem einzigen Arbeitsschritt gerendert werden.
 - Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zwischen In/Out rendern] → [Orangen Bereich rendern].
 - Klicken Sie auf die [In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [In/Out rendern] → [Geladenen Bereich rendern].
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [In/Out Punkt rendern] → [Geladenen Bereich rendern].
 - Rendern zwischen In- und Out-Punkten (Ladungsbereich): **[Strg] + [Alt] + [Q]**

Rendern um die Position des Timeline-Cursors

Sie können nur Überladungsbereiche (rot) oder Ladungsbereiche (gelb) um die Position des Timeline-Cursors herum rendern.

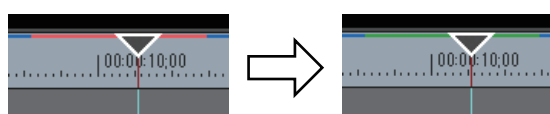
1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu dem Bereich, den Sie rendern möchten.

2 Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Cursorbereich rendern].

Um das Rendern abzubrechen, klicken Sie auf [Abbrechen] im [Rendern]-Dialogfeld.

Die Bereiche mit derselben Linienfarbe in der Zeitskala werden um die Position des Timeline-Cursors herum gerendert. Wenn ein Übergang in denselben Linienfarben vorhanden ist, wird der Bereich bis zum In- oder Out-Punkt des Übergangs gerendert.

Die Linien in den gerenderten Bereichen in der Zeitskala werden grün.



Rendern von Clips/Übergängen

Sie können die Renderfunktion in einzelnen Clip- oder Übergangseinheiten durchführen.



Hinweis

- Wenn Sie einen Clip mit Alphaeffekten rendern, werden die Alphainformationen nicht mehr angewendet.
- Keys, Transparenzen oder Übergänge zwischen Spuren (im Mixer-Bereich eingestellte Effekte) können nicht gerendert werden. Verwenden Sie in diesem Fall die alternative Methode zum Rendern eines Teilbereichs der Timeline.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu rendernden Clip und klicken Sie auf [Rendern].

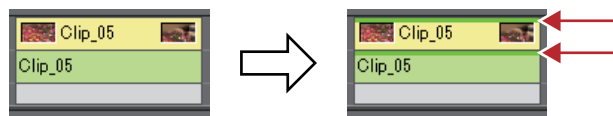
Um einen Übergang zu rendern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Übergang und klicken Sie auf [Rendern].

Um das Rendern abubrechen, klicken Sie auf [Abbrechen] im [Rendern]-Dialogfeld.

Wenn das Rendern abgeschlossen ist, wird auf dem Clip eine grüne Linie angezeigt.

Beispiel:

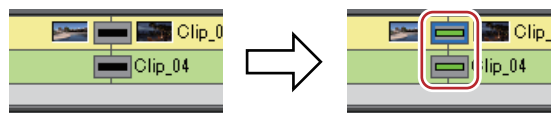
Wenn ein Clip gerendert wurde



Wenn ein Übergang gerendert wurde, wird die Mittellinie des Übergangs grün.

Beispiel:

Wenn ein Clip-Übergang gerendert wurde



Alternative

- Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Ausgewählten Clip/Übergänge rendern].
- Rendern von Clips/Übergängen: **[Shift] + [G]**

Exportieren von Videoclips aus der Timeline

Rendern Sie zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline und exportieren Sie nur die Videoclips als Datei im AVI-Format. Die exportierten Clips werden auf die V/VA-Spur gelegt.

1 Legen Sie den Bereich des aus der Timeline zu exportierenden Clips mit den In- und Out-Punkten fest.

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

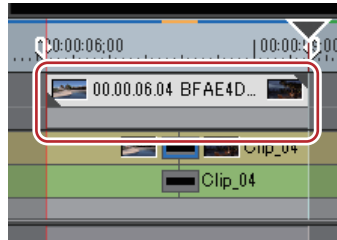
2 Klicken Sie auf die [In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)]-Listenschaltfläche in der Timeline.



3 Klicken Sie auf [Rendern und zu Timeline hinzufügen - (Zwischen In/Out)].

Um das Exportieren abubrechen, klicken Sie auf [Abbrechen] im [Rendern]-Dialogfeld.

Nach Abschluss des Renderns wird der Videoclip, der exportiert wurde, in der V/VA-Spur der Timeline platziert.



Wenn kein Platz zum Platzieren des Clips auf der Spur vorhanden ist, wird eine neue V-Spur hinzugefügt.



Alternative

- Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Rendern und zu Timeline hinzufügen - (Zwischen In/Out)].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Rendern und zu Timeline hinzufügen - (Zwischen In/Out)].
- Exportieren von Videoclips aus der Timeline: **[Shift] + [Q]**



- Exportierte Clips werden im „rendered“-Ordner im Projektordner gespeichert.



Hinweis

- Spurbereiche, die mit Titelspurclips und Stummschaltung eingestellt sind, werden als schwarze Clips exportiert.
- Exportierte Clips werden automatisch gelöscht, wenn ein Projekt beendet wird, während diese Clips in dem Projekt nicht verwendet werden. Wenn exportierte Clips später für weiteren Gebrauch benötigt werden, platzieren Sie sie entweder auf der Timeline oder speichern Sie das Projekt mit den im Bin registrierten Clips.
- Um exportierte Clips in anderen Projekten zu verwenden, kopieren Sie die Datei in einen anderen Ordner.

Exportieren von Standbildclips aus der Timeline

1 Zeigen Sie die als Standbilder zu speichernden Bilder im Rekorder an.

2 Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Standbild erstellen].

Die Standbilder werden in demselben Ordner gespeichert wie das Projekt, und die Standbildclips werden im Bin registriert.



Alternative

- Exportieren von Standbildclips aus der Timeline: **[Strg] + [T]**



- Videobilder in dem ausgewählten Vorschaufenster (Player/Rekorder) werden als Standbildclips exportiert.
 - Standbilder werden im stereoskopischen Bearbeitungsmodus nebeneinander gespeichert.
 - Videos von einem Deck können ebenfalls als Standbildclips gespeichert werden.
 - Je nach der Bildgröße wird das Seitenverhältnis von Standbildern manchmal unterschiedlich von dem des Originalbildes ausgegeben. Nehmen Sie die Einstellung zur Korrektur des Seitenverhältnisses vor, um korrekt auszugeben. Die Einstellungen der zu exportierenden Standbilder können durch [Import/Export] in [Systemeinstellungen] → [Standbild] geändert werden.

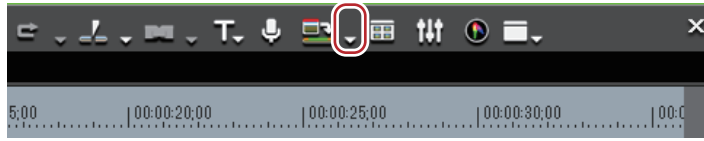
[Standbild] ► Seite 82

Manuelles Löschen temporärer Dateien

Löschen Sie temporäre Dateien, die während des Renderns erstellt werden, manuell.

Beim Rendern werden temporäre Dateien im „rendered“-Ordner des Projektordners erstellt. Temporäre Dateien, die nicht durch ein Projekt referenziert sind, werden automatisch gelöscht, wenn das Projekt beendet wird. Dennoch ist es zu empfehlen, sie manuell zu löschen, wenn der „rendered“-Ordner größer wird.

1 Klicken Sie auf die [In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)]-Listenschaltfläche in der Timeline.



2 Wählen Sie [Render-Dateien löschen] und klicken Sie auf [Nicht verwendete Dateien] oder [Alle Dateien].

 Alternative

- Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Temporäre Render-Dateien löschen] → [Nicht verwendete Dateien] oder [Alle Dateien].
- Löschen nicht verwendeter Dateien: **[Alt] + [Q]**

3 Klicken Sie auf [Ja].



- Stellen Sie bei [Anwendung] in [Systemeinstellungen] → [Rendern] ein, wann ungültige Renderdateien automatisch gelöscht werden sollen (z. B. Dateien, die nicht durch ein Projekt referenziert sind).

[Rendern] ► Seite 78

- In folgenden Fällen wird eine temporäre Datei erstellt:
 - Wenn ein Clip aus der Timeline exportiert wurde
 - Wenn ein Teil der Timeline gerendert wurde
 - Wenn ein Clip gerendert wurde



Hinweis

- Die im „rendered“-Ordner erstellten temporären Dateien können uneingeschränkt bearbeitet (z. B. umbenannt, gelöscht oder kopiert) werden. Die temporären Dateien, wie zum Beispiel [In/Out rendern], die durch ein Projekt referenziert werden, können jedoch nicht bearbeitet werden. Wenn ein Clip durch die [Rendern und zu Timeline hinzufügen - (Zwischen In/Out)]-Funktion auf der Timeline platziert wurde, wird der Clip zu einem Offline-Clip, wenn die ursprüngliche temporäre Datei bearbeitet wird.

Wiederherstellen von Offline-Clips ► Seite 69

Sequenzen

Erstellen neuer Sequenzen

Was sind Sequenzen?

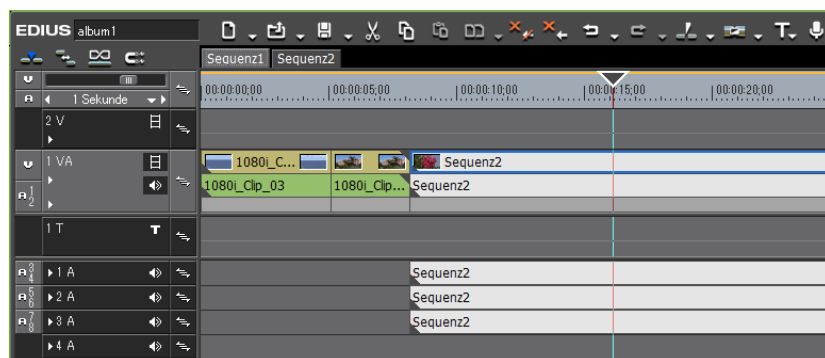
Eine Sequenz ist ein Satz von in der Timeline angeordneten Clips.

Sie können Sequenzen in der Timeline öffnen und bearbeiten. Ein einziges Projekt kann mehrere Sequenzen enthalten, und eine zu bearbeitende Sequenz kann durch Klicken auf die Sequenz-Registerkarte ausgewählt werden. Die Sequenz wird im Bin als „TL-(Timeline)-Sequenzclip“ registriert.

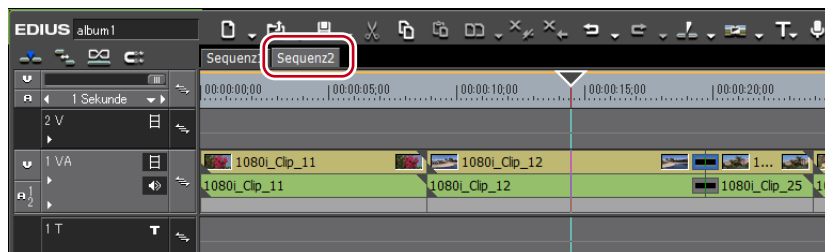
Verschachtelungssequenz ist die Funktion zum Platzieren einer bestimmten Sequenz innerhalb anderer Sequenzen, auf dieselbe Weise wie bei einem Clip für die Bearbeitung.

Beispiel:

Wenn „Sequenz 2“ in der 1VA-Spur von Sequenz 1 platziert ist



Sie können den Clip in „Sequenz 2“, die in Sequenz 1 platziert ist, im Timeline-Fenster öffnen und bearbeiten.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte der Sequenz, um das Menü zum Ändern der Sequenzeinstellung oder Schließen der Sequenz anzuzeigen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte der Sequenz, die eingestellt werden soll.

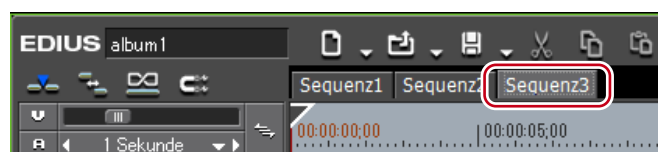
Erstellen neuer Sequenzen

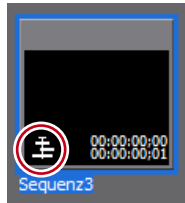
Erstellen Sie eine neue Sequenz.

- 1 Klicken Sie auf [Neue Sequenz erstellen] der Timeline.



Im Timeline-Fenster wird eine leere Sequenz erstellt und im Bin wird gleichzeitig ein Timeline-Sequenzclip registriert.





Klicken Sie auf die Registerkarte der Sequenz, um eine Sequenz auszuwählen.

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Neu] → [Sequenz].
- Klicken Sie in der Clip-Ansicht des Bin mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Neue Sequenz]. In diesem Fall wird ein leerer Timeline-Sequenzclip im Bin registriert, jedoch nicht im Timeline-Fenster angezeigt.

Öffnen der zu bearbeitenden Sequenz ► Seite 318

- Erstellen einer neuen Sequenz: **[Shift] + [Strg] + [N]**



- Sie können die Sequenzeinstellungen ändern.
Sequenzeinstellungen ► Seite 46
- Sie können die Reihenfolge der Sequenz-Registerkarten durch Ziehen und Ablegen der Registerkarten sortieren.
- Sie können Sequenzen durch Doppelklicken mit der rechten Maustaste auf die Sequenz-Registerkarte umbenennen.

Bearbeiten von Sequenzen

Öffnen der zu bearbeitenden Sequenz

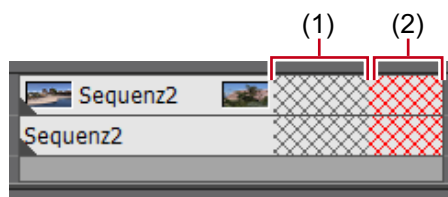
Sie können einen Timeline-Sequenzclip im Timeline-Fenster öffnen und bearbeiten.

1 Doppelklicken Sie auf einen Timeline-Sequenzclip im Bin und oder auf der Timeline.

Die Sequenz-Registerkarte wird im Timeline-Fenster angezeigt. Klicken Sie auf die Registerkarte der Sequenz, um die zu bearbeitende Sequenz auszuwählen.



- Bearbeitungen werden in der Timeline-Sequenz am Platzierungsort reflektiert, wenn der Timeline-Sequenzclip bearbeitet wird. Die Länge der Timeline-Sequenz am Platzierungsort bleibt jedoch nicht unverändert. Die Anzeige ändert sich folgendermaßen, wenn nach der Bearbeitung nicht genügend Cliplänge verblieben ist:



(1) ist grau und in der Gesamtlänge der Sequenz sind keine Clips vorhanden.

(2) ist grau und über die Gesamtlänge der Sequenz hinaus sind keine Clips vorhanden.

- Die Gesamtlänge kann in den Sequenzeinstellungen geändert werden.
Sequenzeinstellungen ► Seite 46
- Sie können die in anderen Projekten erstellten Timeline-Sequenzen importieren.
Importieren einer Sequenz (Sequenzimport) ► Seite 52

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Timeline-Sequenzclip im Bin und klicken Sie auf [Sequenz öffnen].

Schließen von Sequenzen

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte der Sequenz und klicken Sie auf [Diese Sequenz schließen].**

Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Sequenz schließen] → [Aktive Sequenz].
-  Mit den folgenden Schritten können Sie alle außer einer der aktuell angezeigten Sequenzen schließen.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte der Sequenz, die Sie behalten möchten, und klicken Sie auf [Alle anderen Sequenzen schließen].
 - Klicken Sie auf die Registerkarte der Sequenz, die Sie behalten möchten, und klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] → [Sequenz schließen] → [Alle Sequenzen außer aktiver Sequenz].
- Es können nicht alle Sequenzen geschlossen werden, die im Timeline-Fenster angezeigt werden.

Effektives Bearbeiten der Clips mit der Verschachtelungssequenz-Funktion

Registrieren von Clips auf der Timeline als Sequenzen im Bin

Sie können die zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline platzierten Clips im Bin registrieren. Sie können auch einen Clip auswählen, um ihn im Bin als Timeline-Sequenzclip zu registrieren.

1 Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

Wählen Sie einen Clip aus, wenn Sie einen Clip auf der Timeline im Bin als Timeline-Sequenzclip registrieren.

2 Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [In/Out] oder [Ausgewählter Clip].

Wenn Sie auf [In/Out] klicken, wird der Bereich zwischen In- und Out-Punkten als Timeline-Sequenzclip im Bin registriert, und wenn Sie auf [Ausgewählter Clip] klicken, wird der ausgewählte Clip registriert.

-  Sie können einen Videoclip zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline in eine Sequenz umwandeln und in einer Spur platzieren. Klicken Sie nach dem Festlegen der In- und Out-Punkte zur Timeline auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zwischen In/Out als Sequenz festlegen]. Der Clip zwischen In- und Out-Punkten wird als Sequenz in der Spur platziert und der Timeline-Sequenzclip wird gleichzeitig im Bin registriert. Wenn kein Platz zum Platzieren des Clips auf der Spur vorhanden ist, wird eine neue V-Spur hinzugefügt.
- Mit den folgenden Schritten können Sie aktive Sequenzen im Timeline-Fenster als Timeline-Sequenzclips im Bin registrieren.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte der Sequenz und klicken Sie auf [Zu Bin hinzufügen].
 - Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen] → [Alles].

Erstellen leerer Timeline-Sequenzclips in Spuren

Sie können einen leeren Timeline-Sequenzclip im Voraus an der Sequenz-Einfügeposition platzieren.

1 Verschieben Sie den Timeline-Cursor an die gewünschte Position, um den Timeline-Sequenzclip zu erstellen.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur, an der die Sequenz erstellt werden soll, klicken Sie auf [Neue Sequenz].

Ein leerer Timeline-Sequenzclip wird in der Spur platziert, wobei die Position des Timeline-Cursors als In-Punkt verwendet wird. Gleichzeitig wird er auch im Bin registriert.

Duplizieren von Sequenzen

Sie können Timeline-Sequenzclips im Bin duplizieren. Erstellen Sie eine Sequenz mit demselben Inhalt, verwenden Sie jedoch einen anderen Namen.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Timeline-Sequenzclip im Bin und klicken Sie auf [Sequenz duplizieren].

Duplizierte Clips erhalten die ursprünglichen Clipnamen, denen jeweils eine Zahl in aufsteigender Reihenfolge angehängt wird.

Platzieren von Sequenzen innerhalb anderen Sequenz (Verschachtelungssequenz)

Sie können einen Timeline-Sequenzclip innerhalb einer anderen Timeline-Sequenz platzieren.

1 Legen Sie das Quellkanalmapping fest.

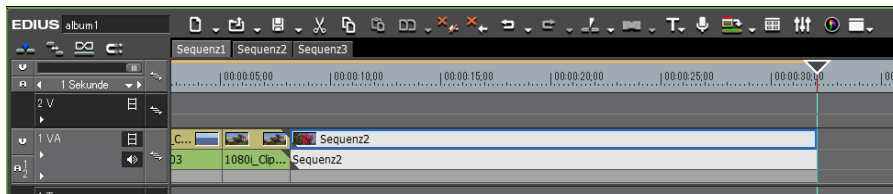
Einstellung des Kanal mappings ► Seite 240

2 Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der Sie den Clip platzieren möchten.

3 Wählen Sie einen Timeline-Sequenzclip aus dem Bin und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].



Der Timeline-Sequenzclip (grau) im Bin wird auf der anderen Sequenz platziert.



Alternative

- Ziehen Sie einen Timeline-Sequenzclip im Bin direkt auf die Timeline und legen Sie ihn hier ab.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Timeline-Sequenzclip im Bin und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Geben Sie einen Timeline-Sequenzclip im Player wieder und klicken Sie auf [In Timeline einfügen] oder [In Timeline überschreiben].

Multikamera-Modus

Mehrere Clips simultan für die Bearbeitung anzeigen

Wechseln in den Multikamera-Modus

Im Multikamera-Modus können Sie bis zu 16 Bildschirmansichten mehrerer Clips simultan wiedergeben und bearbeiten.

1 Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Multikamera-Modus].

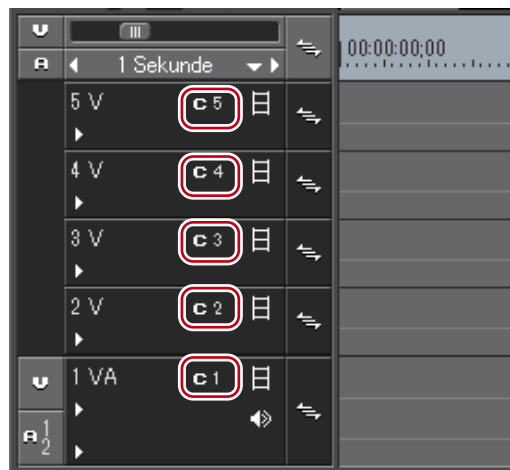
Das Vorschaufenster wechselt vom Standardmodus in den Multikamera-Modus.

Wenn das Vorschaufenster im dualen Modus angezeigt wird, ist die linke Seite die geteilte Bildschirmansicht, die der Anzahl der Kameras entspricht, und die rechte Seite ist der Master (ausgewählte Kamera).

Wenn das Vorschaufenster im Einzelmodus angezeigt wird, ist der Bildschirm die geteilte Bildschirmansicht, die der Anzahl der Kameras entspricht. Der Bildschirm kann auch so eingestellt werden, dass nur der Master angezeigt wird.

Einstellen der Multikamera-Anzeige ► Seite 323

[Kamerazuordnung] wird im Spurfenster des Timeline-Fensters angezeigt.



Alternative

- Wechseln in den Multikamera-Modus: **[F8]**



- Wenn der Modus mit den in der Timeline platzierten Clips in den Multikameramodus umgeschaltet wird, wird der Kamerawechselpunkt automatisch auf die In- und Out-Punkte jedes Clips eingestellt. Um den Kamerawechselpunkt zu ändern, überschreiben Sie ihn.

Festlegen des Kamerawechselpunkts während der Wiedergabe ► Seite 324

- Wenn das Vorschaufenster im Einzelmodus angezeigt wird, kann die Anzeige zwischen der Nur-Ansicht der ausgewählten Kamera und dem geteilten Bildschirm umgeschaltet werden. Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Multikamera-Modus] → [Nur die ausgewählte Kamera im einfachen Monitormodus anzeigen].
- Mit folgenden Schritten können Sie vom Multikamera-Modus in den Standardmodus wechseln.
 - Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Normaler Modus] oder [Multikamera-Modus].
 - Drücken Sie erneut [F8] auf der Tastatur.
 - Wechseln in den Standardmodus: **[F5]**
- Arbeitsschritte an Clips oder Spuren im Multikamera-Modus sind dieselben wie im Standardmodus. Die Tastaturkürzel unterscheiden sich jedoch von denen im Standardmodus.



Hinweis

- Der Multikamera-Modus wird beendet und der Modus wechselt in den Standard-Modus, wenn die folgenden Schritte während der Multikamera-Bearbeitung durchgeführt werden.
 - Wechseln zum Player während der Bearbeitung im Einzelmodus
 - Anzeigen von Clips im Player während der Bearbeitung im dualen Modus

- Öffnen des Dialogfelds für die Effekt- oder Layouter-Einstellung

Ändern der Bildschirmanzahl

Sie können die Anzahl der Multikamera-Bildschirmansichten im Rekorder wechseln.

- 1 Klicken Sie auf **[Modus]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Anzahl der Kameras]** → ein Element.

Einstellen des Sync-Punktes zum Platzieren von Clips

Wählen Sie einen Sync-Punkt als Referenzpunkt für das Platzieren mehrerer Clips im Multikamera-Modus aus, an dem die Clips platziert werden sollen.

- 1 Klicken Sie auf **[Modus]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Sync-Punkt]** → den zu setzenden Sync-Punkt.

[Asynchron]	Platzieren Sie die Clips von der Position des Timeline-Cursors der Spur, auf der der Videoquellkanal in der Sortierreihenfolge des Bin verbunden ist.
[Timecode]	Platzieren Sie einen Clip in einzelnen Spuren, die zum Timecode-Beginn jedes Clips referenziert sind. Wenn der Clip keinen Timecode-Beginn hat, wird „00:00:00;00“ als Timecode-Beginn angenommen.
[Aufnahmezeit]	Platzieren Sie einen Clip in einzelnen Spuren, die zur Aufnahmezeit jedes Clips referenziert sind. Wenn der Clip keine Startzeit hat, wird „00:00:00“ als Aufnahmezeit angenommen. (Unabhängig vom Aufnahmedatum wird die Aufnahmezeit als Referenz verwendet.)
[Clip-In]	Platzieren Sie einen Clip in einzelnen Spuren, die zum In-Punkt-Timecode des Clips referenziert sind. Wenn der Clip keinen In-Punkt-Timecode-Beginn hat, wird der Anfang des Clips als Referenz genommen.
[Clip-Out]	Platzieren Sie einen Clip in einzelnen Spuren, die zum Out-Punkt-Timecode des Clips referenziert sind. Wenn der Clip keinen Out-Punkt-Timecode-Beginn hat, wird das Ende des Clips als Referenz genommen.

- 2 Mappen Sie die Videoquellkanäle zu den V/VA-Spuren.

Einstellung des Kanal mappings ► Seite 240

Mappen Sie die Videoquellkanäle zu der Spur, auf der die Clips platziert sind. Wenn Sie im Schritt 1 [Asynchron] ausgewählt haben, werden die Clips auf der Spur platziert, zu der die Videoquellkanäle gemappt sind; wenn Sie jedoch einen anderen Sync-Punkt ausgewählt haben, werden die Clips oberhalb der Spur platziert, zu der die Videoquellkanäle gemappt sind. Wenn kein Platz zum Platzieren des Clips auf der Spur vorhanden ist, wird automatisch die V-Spur hinzugefügt.

- 3 Wählen Sie mehrere Clips aus dem Bin und klicken Sie auf **[Zur Timeline hinzufügen]** im Bin.



Die Clips werden entsprechend des in Schritt 1 gewählten Sync-Punktes platziert.

Der Kamerawechselpunkt wird automatisch an die In- und Out-Punkte jedes Clips gesetzt. Um den Kamerawechselpunkt zu ändern, überschreiben Sie ihn.

Festlegen des Kamerawechselpunkts während der Wiedergabe ► Seite 324

Die in der Timeline platzierten Clips werden im Rekorder in der Multikamera-Bildschirmansicht angezeigt.



Alternative

- Ziehen Sie einen Clip im Bin auf die Timeline und legen Sie ihn hier ab.



Hinweis

- Eine Spur wird automatisch hinzugefügt, wenn nicht genügend Spuren zu Hinzufügen von Clips vorhanden sind. Zu diesem Zeitpunkt werden nur V-Spuren automatisch hinzugefügt. Wenn Sie VA-Spuren benötigen, fügen Sie diese im Voraus hinzu.

Ändern der zugewiesenen Kamera

Sie können die Kamera ändern, die jeder einzelnen Spur zugewiesen ist. Wenn im Multikamera-Modus Clips auf der Timeline platziert wurden, werden die Kameras in der Spurnummernreihenfolge der V/VA-Spuren, die Clips enthalten, zugewiesen.

1 Klicken Sie [Kamerazuordnung] im Spurfenster der V/VA-Spur.



2 Klicken Sie auf die Kamera, die der ausgewählten Spur zugewiesen werden soll.

Klicken Sie auf [Zuweisung aufheben], um die Zuordnung für die ausgewählte Spur aufzuheben.

Klicken Sie auf [Standard], um alle für Spuren gesetzten Kamera-Zuordnungen zu initialisieren. Die Kameras werden in der Reihenfolge der Spurnummern der V/VA-Spur neu zugewiesen.



- [Kamerazuordnung] wird nur im Multikamera-Modus angezeigt.
- Spuren, denen keine Kamera zugewiesen ist, werden im Multikamera-Modus nicht angezeigt.
- Sie können Kamera-Zuordnungen während der Bearbeitung ändern.
- Sie können die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für den Spurnamen in der oberen linken Ecke jeder Bildschirmansicht des Multikamera-Modus umschalten. Klicken Sie in der Menüleiste auf [Modus] und klicken Sie auf [Multikamera-Modus] → [Spurnamen anzeigen], um die Auswahl des Elements aufzuheben.

Einstellen der Multikamera-Anzeige

Stellen Sie die Vorschau-Anzeige während der Bearbeitung im Multikamera-Modus ein.

1 Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Multikamera-Modus] → ein Element.

Die Elemente werden markiert.

[Übersprungene Bilder]	Erhöhen Sie die übersprungenen Bilder, um die Belastung des Systems während der Wiedergabe zu verringern.
[Videofilter anwenden]	Sie können die Deaktiviert- (ein)/Aktiviert- (aus)-Einstellung des auf Clips angewendeten Videofilters stapelweise umschalten. Vorübergehende Deaktivierung des Videofilters kann die Belastung des Systems während der Wiedergabe verringern.
[Spurnamen anzeigen]	Wechseln der Ein-/Ausblenden-Einstellung für Spurnamen, die dem geteilten Bildschirm zugewiesen sind.
[Nur die ausgewählte Kamera in der Vollbildvorschau anzeigen (Autom.)]	Wenn dieses Element aktiviert ist, wird nur das Video der ausgewählten Kamera (Master) in Anzeigen, deren Vollbildansicht-Einstellung auf [Automatisch] gesetzt ist, angezeigt. Wenn dieses Element deaktiviert ist, wird der unterteilte Bildschirm angezeigt. [Vollbildvorschau] ► Seite 98
[Ausgewählte Kamera auf externen Monitor ausgeben]	Wenn dieses Element aktiviert ist, wird nur das Video der ausgewählten Kamera (Master) auf dem externen Monitor angezeigt. Wenn dieses Element deaktiviert ist, wird der unterteilte Bildschirm angezeigt.
[Nur die ausgewählte Kamera im einfachen Monitormodus anzeigen]	Dieses Element ist aktiviert, wenn sich das Vorschaufenster im Einzelmodus befindet. Wenn dieses Element aktiviert ist, wird nur das Video der ausgewählten Kamera (Master) angezeigt.

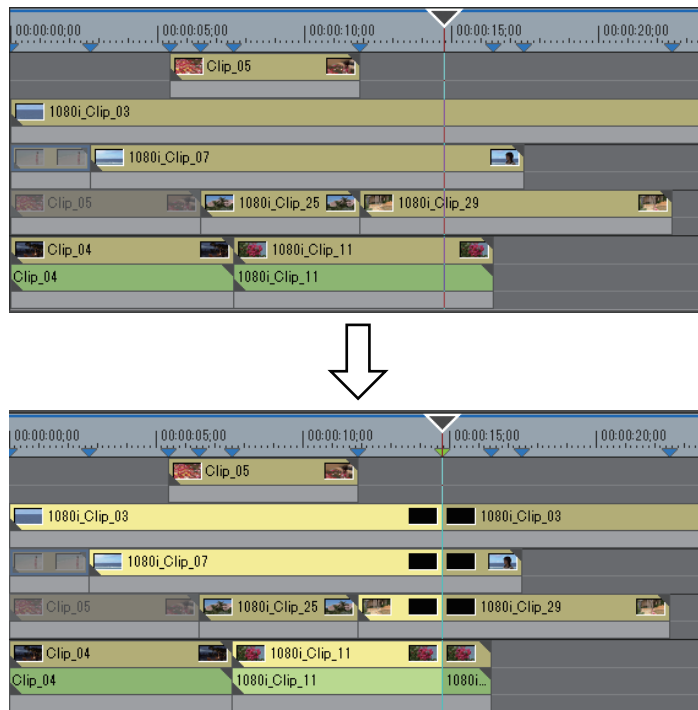
Einstellen des Kamerawechselpunktes und Auswählen der Kamera

Festlegen des Kamerawechselpunktes

Legen Sie den Kamerawechselpunkt als Auslöser zum Wechseln der Kamera fest.

- 1 Verschieben Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der der Kamerawechselpunkt festgelegt werden soll.**
- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen/entfernen (Umschalten)].**

Der Kamerawechselpunkt wird an der Position des Timeline-Cursors festgelegt und ein Schnittpunkt wird einem Clip am Wechselpunkt hinzugefügt.



Wiederholen Sie die Schritte **1** und **2**, um den Kamerawechselpunkt festzulegen. Die Aktivieren/Deaktivieren-Einstellung der zu verwendenden Clips kann durch Wechseln der ausgewählten Kamera festgelegt werden.

Wechseln der ausgewählten Kamera ► Seite 326

Aktivieren/Deaktivieren eines Clips ► Seite 259

Alternative

- Doppelklicken Sie auf die Zeitskala an der Position, an der der Kamerawechselpunkt festgelegt werden soll.
- Doppelklicken Sie auf das Kameravideo jeder Spur.
- Festlegen des Kamerawechselpunktes: **[0]**

-  • Dieselben Arbeitsschritte können auch während der Wiedergabe durchgeführt werden.

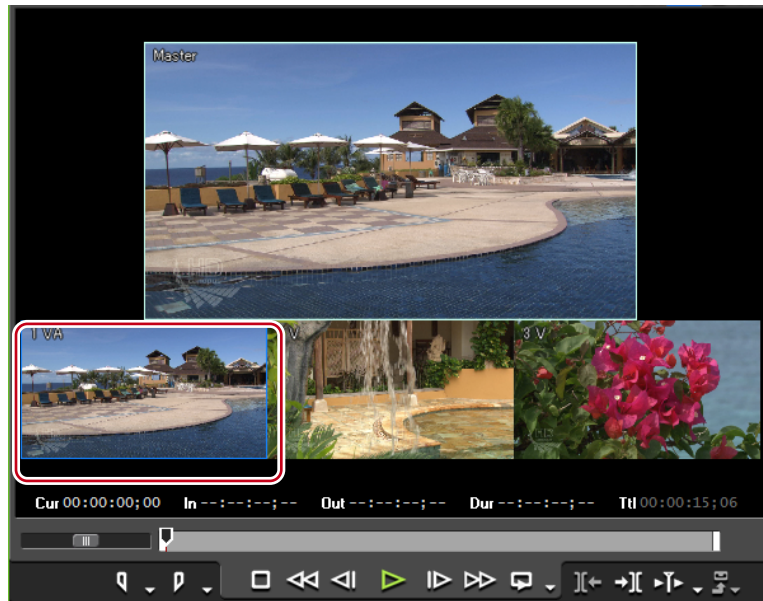
Festlegen des Kamerawechselpunktes während der Wiedergabe

Sie können den Kamerawechselpunkt während der Wiedergabe festlegen. Die Wiedergabevorgänge sind dieselben wie im Standardmodus.

Im Folgenden werden die Schritte im unterteilten Bildschirm im Multikamera-Modus erklärt. Wenn die Anzeige so festgelegt wurde, dass nur die ausgewählte Kamera im Einzelmodus angezeigt wird, führen Sie die Bedienung mithilfe des numerischen Tastenblocks auf der Tastatur durch.

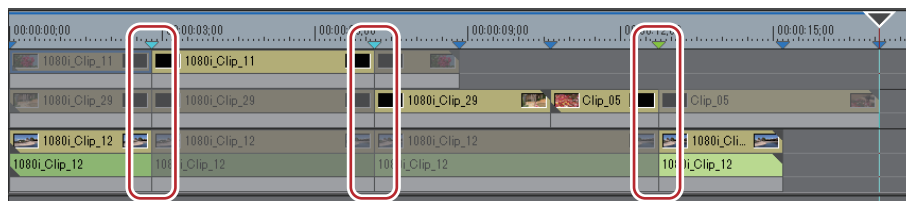
Multikamera-Bearbeitung über Tastenkürzel ► Seite 327

- 1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der die Wiedergabe gestartet werden soll.
- 2 Klicken Sie auf das Kameravideo des Clips, der zuerst aktiviert werden soll.



- 3 Klicken Sie im Rekorder auf [Wiedergabe].
- 4 Klicken Sie auf das Kameravideo des Clips, der an der Videowechselposition aktiviert werden soll.

Der Kamerawechselpunkt wird für die Position des Timeline-Cursors festgelegt. Wenn die Wiedergabe anhält, wird dem Clip am Kamerawechselpunkt ein Schnittpunkt hinzugefügt.



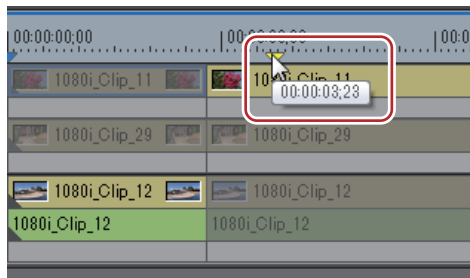
- Jeder Kamerawechselpunkt, der zwischen dem ersten bis zum Wiedergabestopp-Punkt platziert wird, wird gelöscht.
- Wenn Sie den Kamerawechselpunkt während der Wiedergabe einstellen, können Sie festlegen, dass die Kamerawechselpunkte, durch die die Wiedergabe abgelaufen ist, nicht gelöscht werden. Klicken Sie in der Menüleiste auf [Modus] und klicken Sie auf [Schnittpunkt überschreiben], um die Auswahl des Elements aufzuheben.

Verschieben der Kamerawechselpunkte

Sie können Kamerawechselpunkte löschen.

1 Ziehen Sie den Kamerawechselpunkt.

Ausgewählte Kamerawechselpunkte werden in Hellblau angezeigt.



Während des Ziehens werden die Bilder der vorherigen und nächsten Frames des Kamerawechselpunktes auf der Kamera der entsprechenden Spur im Rekorder angezeigt.

Alternative

- Klicken Sie auf den Clip-Begrenzungsrahmen und führen Sie Slide-Trimmen durch.

Methoden der Trimm-Operation ► Seite 286

- Platzieren Sie den Mauscursor mit gedrückt gehaltener [Shift]-Taste auf der Taststur und drehen Sie das Musrad. Der Master an der Position des verschobenen Kamerawechselpunktes und das Video jeder Spur werden im Rekorder angezeigt. Markieren Sie das Video und lassen Sie [Shift] an der gewünschten Position für den Kamerawechselpunkt los, um den Punkt zum Ziel zu verschieben.



- Wenn Sie durch andere Kamerawechselpunkte gegangen sind, werden die Kamerawechselpunkte dazwischen gelöscht.
- Verschieben Sie den Kamerawechselpunkt, der für den Out-Punkt eines Clips festgelegt wurde, um den Clip zu trimmen.

Löschen von Kamerawechselpunkten

Sie können Kamerawechselpunkte löschen.

1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor auf einen Kamerawechselpunkt, der gelöscht werden soll.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen/entfernen (Umschalten)].

Der Kamerawechselpunkt wird gelöscht und die Clips werden zusammengefügt. Die Aktivieren/Deaktivieren-Einstellungen der Clips beim Löschen eines Kamerawechselpunktes sind vom vorherigen Clip abhängig. Der Kamerawechselpunkt kann nicht gelöscht werden, wenn der Kamerawechselpunkt an den In- und Out-Punkten eines Clips, der keinen Randbereich hat, gesetzt wurde.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu löschenden Kamerawechselpunkt und klicken Sie auf [Schnittpunkt hinzufügen/entfernen (Umschalten)].
- Doppelklicken Sie auf den Kamerawechselpunkt.



- Um alle Kamerawechselpunkte auf der Zeitskala zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Alle Schnittpunkte löschen].
- Um die Kamerawechselpunkte zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Schnittpunkte zwischen In/Out löschen].

Wechseln der ausgewählten Kamera

Sie können die Clips, die nach dem Festlegen der Kamerawechselpunkte bezogen werden, ändern.

Im Folgenden werden die Schritte im unterteilten Bildschirm im Multikamera-Modus erklärt. Wenn die Anzeige so festgelegt wurde, dass nur die ausgewählte Kamera im Einzelmodus angezeigt wird, führen Sie die Bedienung mithilfe des numerischen Tastenblocks auf der Tastatur durch.

Multikamera-Bearbeitung über Tastenkürzel ► Seite 327

1 Verschieben Sie bei angehaltener Timeline den Timeline-Cursor auf den Clip, um die ausgewählte Kamera zu wechseln.

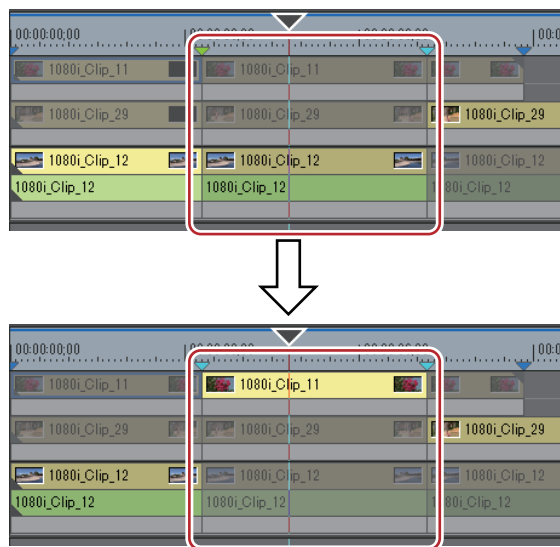
- 2 Klicken Sie auf das Kameravideo, das aus den Kameravideos jeder Spur als ausgewählte Kamera festgelegt werden soll.



Die Clips der ausgewählten Kamera werden aktiviert und andere Clips werden deaktiviert.

Beispiel:

Wenn die ausgewählte Kamera des Clips an der Timeline-Cursorposition von [C1] zu [C3] gewechselt wird



- Wenn der Timeline-Cursor über den Clip bewegt wird, um die ausgewählte Kamera zu wechseln, und das Kameravideo jeder aktuell im Rekorder angezeigten Spur doppelt geklickt wird, können der Kamerawechselpunkt festgelegt und gleichzeitig die ausgewählte Kamera gewechselt werden.

Multikamera-Bearbeitung über Tastenkürzel

Mithilfe des numerischen Tastenblocks können Sie den Kamerawechselpunkt festlegen und die Kamera wechseln. Wenn nur die ausgewählte Kamera im Einzelmodus angezeigt wird, nehmen Sie die Multikamera-Bearbeitung mit Tastenkürzeln vor. Im Folgenden werden die Arbeitsschritte mit Tastenkürzeln und die jeder Taste zugeordneten Kameranummern gezeigt.

Kamera-Nr.	Entsprechender Vorgang des numerischen Tastenblocks
1	[1]
2	[2]

Kamera-Nr.	Entsprechender Vorgang des numerischen Tastenblocks
3	[3]
4	[4]
5	[5]
6	[6]
7	[7]
8	[8]
9	[9]
10	[Alt] + [0]
11	[Alt] + [1]
12	[Alt] + [2]
13	[Alt] + [3]
14	[Alt] + [4]
15	[Alt] + [5]
16	[Alt] + [6]

Wechseln der ausgewählten Kamera simultan mit dem Festlegen des Kamerawechselpunktes

- 1 Verschieben Sie den Timeline-Cursor an den Punkt, an dem die Kamera gewechselt werden soll.
- 2 Drücken Sie die Taste auf dem numerischen Tastenblock, die der Kamera, zu der gewechselt werden soll, entspricht und halten Sie gleichzeitig [Strg] auf der Tastatur gedrückt.

Wechseln der ausgewählten Kamera simultan mit dem Festlegen des Kamerawechselpunktes während der Wiedergabe

- 1 Geben Sie die Timeline wieder und drücken Sie die Taste des numerischen Tastenblocks, die der zum Zeitpunkt des Wechsels ausgewählten Kamera entspricht.

Der Kamerawechselpunkt wird für den Timeline-Cursor festgelegt und das Kameravideo wird gewechselt.

Wechseln der ausgewählten Kamera

- 1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor über den Clip, um die ausgewählte Kamera zu wechseln.
- 2 Drücken Sie die Taste auf dem numerischen Tastenblock, die der Kamera, zu der gewechselt werden soll, entspricht.

Wiedergabe um den Kamerawechselpunkt herum

Sie können den Bereich um den Kamerawechselpunkt herum wiedergeben, um das Video zu bestätigen. Sie können das Video auch durch einen regulären Wiedergabevorgang auf dieselbe Weise bestätigen.

- 1 Klicken Sie im Rekorder auf die Listenschaltfläche [Aktuellen Bereich wiedergeben].



2 Klicken Sie auf die Wiedergabemethode.

[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben]	Die Wiedergabe erfolgt im Bereich rund um den am nächsten gelegenen, vor dem Timeline-Cursor platzierten Kamerawechselpunkt.
[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (1 Sek.)]	Die Wiedergabe im Umkreis erfolgt für die festgelegte Länge.
[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (2 Sek.)]	
[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (3 Sek.)]	
[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben - nur ausgewählte Kamera anzeigen]	Nur Videos der ausgewählten Kamera werden angezeigt. Die Wiedergabe erfolgt im Bereich rund um den am nächsten gelegenen, vor dem Timeline-Cursor platzierten Kamerawechselpunkt.
[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (1 Sek.) - nur ausgewählte Kamera anzeigen]	Nur Videos der ausgewählten Kamera werden angezeigt. Die Wiedergabe im Umkreis erfolgt für die festgelegte Länge.
[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (2 Sek.) - nur ausgewählte Kamera anzeigen]	
[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (3 Sek.) - nur ausgewählte Kamera anzeigen]	

Sie können den Bereich um den Kamerawechselpunkt herum wiederholt wiedergeben.



- Sie können die vorausgehende Ablaufzeit (Preroll) unter [Vorschau] in [Benutzereinstellungen] → [Wiedergabe] einstellen.

[Wiedergabe] ► Seite 97

- Der Kamerawechselpunkt kann nicht während der Wiedergabe um einen Kamerawechselpunkt herum festgelegt werden. Festlegen des Kamerawechselpunktes durch den regulären Wiedergabevorgang.

Festlegen des Kamerawechselpunktes während der Wiedergabe ► Seite 324

Gruppieren mehrerer Clips auf eine einzige Spur

Nur die ausgewählten Clips in die Spur kopieren

Gruppieren Sie die Clips der ausgewählten Kamera und kopieren Sie sie in eine Spur.

Extrahieren Sie die aktivierten Clips aus der Spur mit einer zugewiesenen Kamera und kopieren Sie sie in die angegebene Spur.

1 Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zu einer Spur komprimieren].

Das [Ausgewählte Clips komprimieren]-Dialogfeld wird angezeigt.

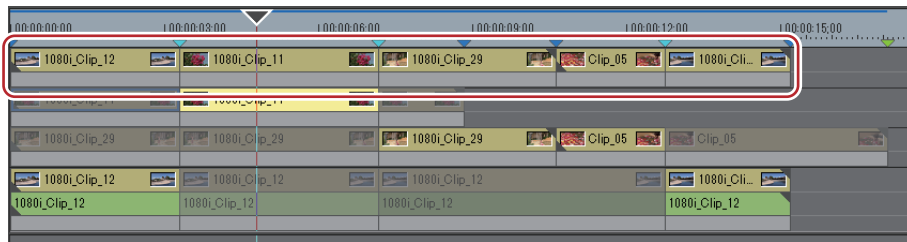
2 Wählen Sie die Spuren, in die die ausgewählten Clips aus der [Ausgabespur auswählen]-Liste kopiert werden sollen.

Sie können aus V/VA-Spuren in der Timeline wählen, denen keine Kamera zugeordnet ist, und aus neuen V/VA-Spuren.

Markieren Sie [Zwischen In/Out anwenden], um die ausgewählten Clips zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline zu beziehen.

3 Klicken Sie auf [OK].

Die ausgewählten Clips werden in die angegebene Spur kopiert. Wenn bereits andere Clips auf dem angegebenen Teil platziert sind, wählen Sie, ob die Clips überschrieben werden sollen.



- Wenn mehrere aktivierte Clips zwischen die Kamerawechselpunkte platziert werden, wird dem Kamerapunkt mit der größeren Nummer Priorität gegeben.

Proxy-Bearbeitung

Bearbeiten durch Proxydateien

In diesem Modus werden Proxydaten verwendet, die für die Bearbeitung optimiert wurden, z. B. durch Verringern der Bildqualität aus den ursprünglich hochauflösenden Daten. So können Sie müheloser mit der Bearbeitung fortfahren, da die Belastung der CPU bei der Bearbeitung verringert werden kann.

Wenn nur der Proxy oder die den Proxy enthaltende Quelle für die Überprüfungs-Halbbildbearbeitung überprüft wurde, öffnet sich das Projekt automatisch im Proxy-Modus.

Halbbildbearbeitungsprojekte auf einem anderen PC ► Seite 65

Wechseln in den Proxy-Modus

1 Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Proxy-Modus].

Wenn der Proxy-Modus aktiviert ist, erscheint ein Bild auf dem Schaltflächensymbol im Menü und in der Statusleiste der Timeline wird „Proxy-Modus“ angezeigt.

Wenn der Modus deaktiviert ist, erscheint eine diagonale Linie auf der Schaltfläche.

Wenn der Modus in den Proxy-Modus gewechselt wird, wird standardmäßig im Hintergrund ein Proxy für alle durch das aktuelle Projekt verwendeten Clips erzeugt. Der Proxy wird als „Clipname .proxy inklusive Erweiterung“ benannt und in demselben Verzeichnis wie die Quelldatei gespeichert.

Um zu verhindern, dass automatisch ein Proxy erzeugt wird, können Sie die Einstellung mit [Anwendung] in [Benutzereinstellungen] → [Proxy-Modus] ändern.

Proxy-Modus-Einstellungen ► Seite 95

Im Proxy-Modus referenzieren die Clips den Proxy. Wenn der Proxy in ein anderes Verzeichnis verschoben wurde, wird der Clip zu einem Offline-Clip.



- Die standardmäßige Proxy-Moduseinstellung ist aus.
- Wenn der Proxy nicht in dasselbe Verzeichnis gespeichert werden kann wie die Quelldatei, wenn der Proxy erzeugt wird, wird er in den „Transferred“-Ordner unter dem Projektordner gespeichert.
- Wenn der Modus in den Proxy-Modus gewechselt wird, verwenden Clips, die bereits einen Proxy haben, diesen Proxy und es wird kein neuer Proxy erzeugt.
- Der Proxy-Modus kann einfach durch Anzeigen der [Proxy-Modus]-Bedienschaltfläche in der Timeline oder Modusleiste gewechselt werden.

Bedienschaltflächen-Einstellungen ► Seite 127

Erstellen von Proxy-Dateien

Sie können einen Proxy aus Clips (hochauflösend) im Bin oder in der Timeline erstellen.



Hinweis

- Es können keine Proxies der folgenden Clips erstellt werden:

- Clips, die keine Videoclips sind
- Standbildclips
- Titelclips
- Clips, die bereits einen Proxy enthalten
- Clips mit einer Bitrate, die kleiner als der Proxy ist
- Clips mit einem Alphakanal
- Clips mit einer anderen Bildrate als 23,98 fps/24 fps/25 fps/29,97 fps/30 fps/50 fps/59,94 fps/60 fps
- Clips mit einer anderen Audio-Abtastfrequenz als 48000 Hz, 44100 Hz und 32000 Hz
- Teilweise übertragene Clips



- Sie können eine Proxydatei festlegen, die bei der Erfassung automatisch erstellt wird. Stellen Sie [Proxy-Datei] auf [HiRes- und Proxy-Dateien] unter [Eingang H/W, Formateinstellungen] in der für die Erfassung verwendeten Gerätevoreinstellung ein.

[Eingang H/W, Formateinstellungen]-Bildschirm ► Seite 113

1 Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Proxy erstellen] → ein Element.

2 Klicken Sie auf [Ja].

Die Erstellung des Proxy wird im Hintergrund gestartet.

Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs ► Seite 177

Der Proxy wird als „Clipname .proxy inklusive Erweiterung“ benannt und in demselben Verzeichnis wie die Quelldatei gespeichert. Die Clips werden so eingestellt, dass sie Proxies referenzieren.



- Es kann ein Proxy jedes beliebigen Clips, der aktuell im Bin registriert ist, erzeugt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip im Bin-Fenster und klicken Sie auf [Proxy erstellen]. Der Fortschritt der Erzeugung des Proxys wird im Miniaturbild des Proxys angezeigt.
- Wenn der Proxy nicht in dasselbe Verzeichnis gespeichert werden kann wie die Quelldatei, wenn der Proxy erzeugt wird, wird er in den „Transferred“-Ordner unter dem Projektordner gespeichert.

3D-Bearbeitung

Über den stereoskopischen Bearbeitungsmodus

Im stereoskopischen Bearbeitungsmodus können Sie das stereoskopisch verarbeitete Video auf dem Monitor ausgeben, und Sie können die stereoskopischen Clips bearbeiten und mit dem Exportprogramm für die stereoskopische Bearbeitung in eine Datei exportieren.



- Die folgenden stereoskopischen Clips können mit EDIUS bearbeitet werden:
 - 3DA1(Panasonic)
 - MVC(Sony, Panasonic, JVC)
 - 3D P2 (Panasonic)
 - 3D-Clips, die beispielsweise mit einer 3D-Konvertierungslinse aufgenommen wurden

Hinweise für die stereoskopische Bearbeitung

Ein mangelhaftes 3D-Video kann die Gesundheit der Betrachter beeinträchtigen, achten Sie deshalb auf die Ergebnisse der Ausgabe.

Entsprechend dem 3D Consortium „3DC Safety Guidelines“ wird empfohlen, die Situation zu vermeiden, bei der die Ungleichheit der Anzeige den Abstand zwischen dem rechten und dem linken Auge übersteigt (50 mm bei Kindern). In aktuellen Hollywood-3D-Filmen sollte der Komfortbereich der Ungleichheit kleiner sein als etwa 2% der horizontalen Breite des Bildschirms.

Details zur Erstellung sicherer und komfortabler 3D-Inhalte finden Sie unter 3D Consortium „3DC Safety Guidelines“ (Englisch: <http://www.3dc.gr.jp/english/index.html>).

Erkundigen Sie sich bei gewerblicher Nutzung hinsichtlich der Bereitstellungsstandards für Kunden.

Ablauf der stereoskopischen Bearbeitung

Im Folgenden wird der Ablauf der stereoskopischen Bearbeitung erläutert.

- 1 Stellen Sie [Stereoskopische Bearbeitung] auf [EIN] im Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ein.**

Projekteinstellungen vorübergehend ändern, um ein neues Projekt zu erstellen ► Seite 38

Erstellen eines neuen Projektes nach dem Start ► Seite 43

Ändern der Projekteinstellungen ► Seite 46

In der Statusleiste wird [Stereoskopische Bearbeitung] angezeigt. Der stereoskopische Bearbeitungsmodus ist eingestellt.

- 2 Stellen Sie ein Vorschaufenster oder Vorschaugerät ein.**

Einstellen von externen Geräten, die für die Vorschau verwendet werden ► Seite 122

Anzeigen des Vorschaufensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus ► Seite 142

- 3 Importieren Sie die stereoskopischen Quellen.**

Erfassung stereoskopischer Quellen (separate Erfassung von Links/Rechts) ► Seite 156

Importieren von stereoskopischen Quellen ► Seite 177

- 4 Legen Sie im Bedarfsfall separate Clips für die L-Seite (das linke Auge) und für die R-Seite (das rechte Auge) als stereoskopisch fest.**

Erstellung stereoskopischer Clips ► Seite 207

- 5 Passen Sie die Videoabweichung in den stereoskopischen Clips an.**

Anpassen der Videoabweichung in nicht stereoskopischen Clips ► Seite 355

Anwenden von Videofiltern nur für die linke oder rechte Seite ► Seite 381

- 6 Exportieren Sie das Projekt.**

Exportieren von stereoskopischen Projekten zur Datei ► Seite 474

Exportieren von stereoskopischen Projekten zum Band ► Seite 491

Exportieren auf eine Disk ► Seite 481



- Wenn Sie vom stereoskopischen Bearbeitungsmodus in den Standardmodus wechseln, wird nur das Video der L-Seite des stereoskopischen Clips auf dem Monitor ausgegeben.

- Wenn Sie vom stereoskopischen Bearbeitungsmodus in den Standardmodus wechseln, werden nur die auf die L-Seite angewandten Effekte auf den stereoskopischen Clip angewendet. Die nur auf die R-Seite angewandten Effekte sind gegenstandslos.

Operationen rückgängig machen/Operationen wiederherstellen

Arbeitsschritte rückgängig machen/Arbeitsschritte wiederherstellen

Arbeitsschritte rückgängig machen (Rückgängig)

Sie können die ausgeführten Vorgänge rückgängig machen oder in den vorherigen Status zurückversetzen.

1 Klicken Sie auf [Rückgängig] der Timeline.



Ausgeführte Arbeitsschritte werden rückgängig gemacht und der Timeline-Cursor sowie die In- und Out-Punkte kehren zu ihren Originalpositionen zurück.



Alternative

- Rückgängig machen von Arbeitsschritten: **[Strg] + [Z]**



- Klicken Sie auf die [Rückgängig]-Listenschaltfläche, um einen Verlauf der bisher ausgeführten Arbeitsschritte anzuzeigen, und wählen Sie den Schritt, den Sie rückgängig machen möchten. Dieser Verlauf wird für jede einzelne Sequenz gespeichert.
- Obwohl die Anzahl der Rückgängig-Schritte grundsätzlich unbegrenzt ist, wird der Verlauf mit Beginn bei den ältesten Aufzeichnungen gelöscht, wenn das System keinen Speicher mehr hat.



Hinweis

- Arbeitsschritte und Einstellungen im Bin-Fenster können nicht rückgängig gemacht werden.

Aufgehobene Arbeitsschritte wiederherstellen (Wiederherstellung)

Sie können aufgehobene Arbeitsschritte, die rückgängig gemacht wurden, wiederherstellen.

1 Klicken Sie auf [Wiederherstellen] der Timeline.



Ausgeführte Arbeitsschritte werden rückgängig gemacht und der Timeline-Cursor sowie die In- und Out-Punkte werden wieder positioniert.



Alternative

- Wiederherstellen aufgehobener Arbeitsschritte: **[Strg] + [Y], [Shift] + [Strg] + [Z]**



- Klicken Sie auf die [Wiederherstellen]-Listenschaltfläche, um einen Verlauf der bisher rückgängig gemachten Arbeitsschritte anzuzeigen, und wählen Sie den Schritt, den Sie wiederherstellen möchten. Dieser Verlauf wird für jede einzelne Sequenz gespeichert.

KAPITEL 8

Anwenden von Effekten

Dieses Kapitel erklärt, wie verschiedene Effekte, einschließlich Filter und Übergänge, angewendet werden.

[Effekt]-Palette

Über die mit EDIUS verfügbaren Effekte

Die [Effekt]-Palette führt die Effekte auf, die Sie verwenden können.

Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette

Sie können die [Effekt]-Palette anzeigen oder ausblenden.

1 Klicken Sie auf [Palettenanzeige umschalten] in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Effekt].

Die [Effekt]-Palette wird angezeigt.

[Effekt]-Palette (Effektansicht-Anzeige) ► Seite 340

[Effekt]-Palette (Ordneransicht-Anzeige) ► Seite 341

Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Palette] → [Effekt].
- Die [Effekt]-, [Informationen]- und [Marke]-Paletten können durch Klicken auf [Ansicht] in der Menüleiste und anschließendes Klicken auf [Palette] → [Alle einblenden] oder [Alle ausblenden] angezeigt/ausgeblendet werden.
- Anzeigen/Ausblenden der Palette: **[H]**

Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette ► Seite 339

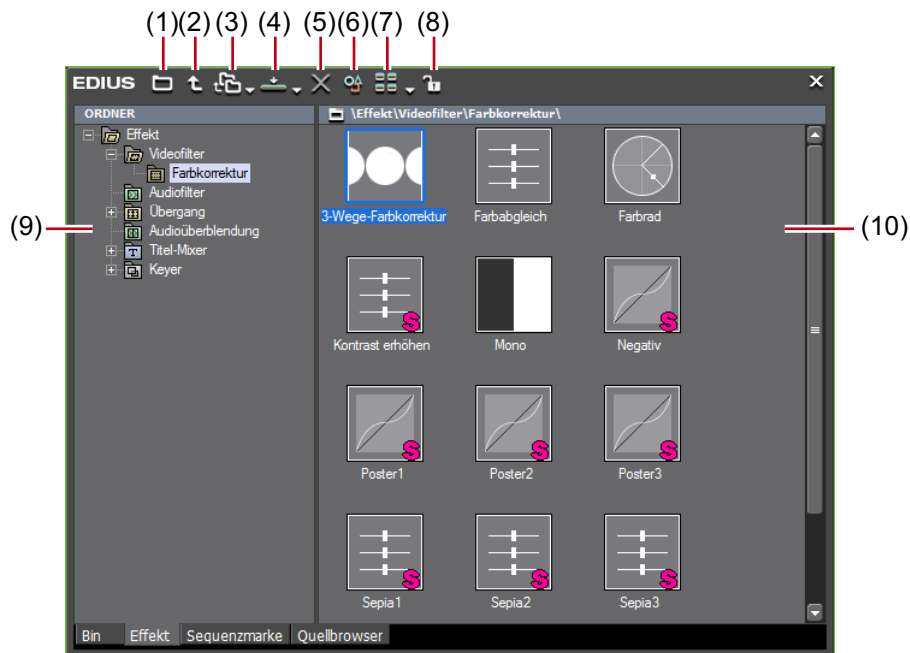
Anzeigen der [Clipmarke]-Liste ► Seite 292

Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste ► Seite 298

-  • Wenn Sie die Anzeige der [Effekt]-Palette hin- und herschalten, schalten auch das Bin-Fenster, Quell-Browserfenster und die Paletten-Registerkarte, die mit der [Effekt]-Palette assoziiert sind, entsprechend ihre Anzeigen um. Um die Anzeigen-/Ausblenden-Einstellung einzeln umzuschalten, heben Sie die Assoziation der Fenster mit der Palette auf.

Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette ► Seite 125

[Effekt]-Palette (Effektansicht-Anzeige)



(1)	[Effektansicht ausblenden]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um nur die Ordneransicht anzuzeigen.
(2)	[Einen Ordner nach oben]	Zeigen Sie den Ordner in einer Ebene über der ausgewählten Ebene in der Ordneransicht an.
(3)	[Ordnerverknüpfung]	Stellen Sie die Effektordner, die Sie häufig verwenden, so ein, dass diese Ordner schnell geöffnet werden. <i>Ordnerverknüpfungen ► Seite 387</i>
(4)	[Zur Timeline hinzufügen]	Fügen Sie den ausgewählten Effekt zu einem Clip in der Timeline hinzu. Klicken Sie auf die [Zur Timeline hinzufügen]-Listenschaltfläche und Sie können auch die hinzuzufügende Position auswählen.
(5)	[Löschen]	Löschen Sie den benutzerdefinierten Effekt. <i>Löschen von Effekten aus der [Effekt]-Palette ► Seite 385</i>
(6)	[Eigenschaft]	Zeigen Sie den Inhalt des ausgewählten Effekts an. <i>Eigenschaften von Effekten ► Seite 342</i>
(7)	[Ansicht]	Jedes Klicken wechselt die Ansicht. Klicken Sie auf die [Ansicht]-Listenschaltfläche, um die Anzeigemethode zu wählen.
(8)	[Sperren]	Sperren Sie den Effektordner, um zu verhindern, dass die Ordnerstruktur geändert wird. <i>Ordnerstruktur der [Effekt]-Palette ► Seite 386</i>
(9)	Ordneransicht	Zeigen Sie den Effektordner in einer Baumstruktur an.
(10)	Effektansicht	Zeigen Sie den Inhalt der Effekte im ausgewählten Ordner an. Wählen Sie den Effekt mit Animation aus, um ihn mit Animation anzuzeigen.

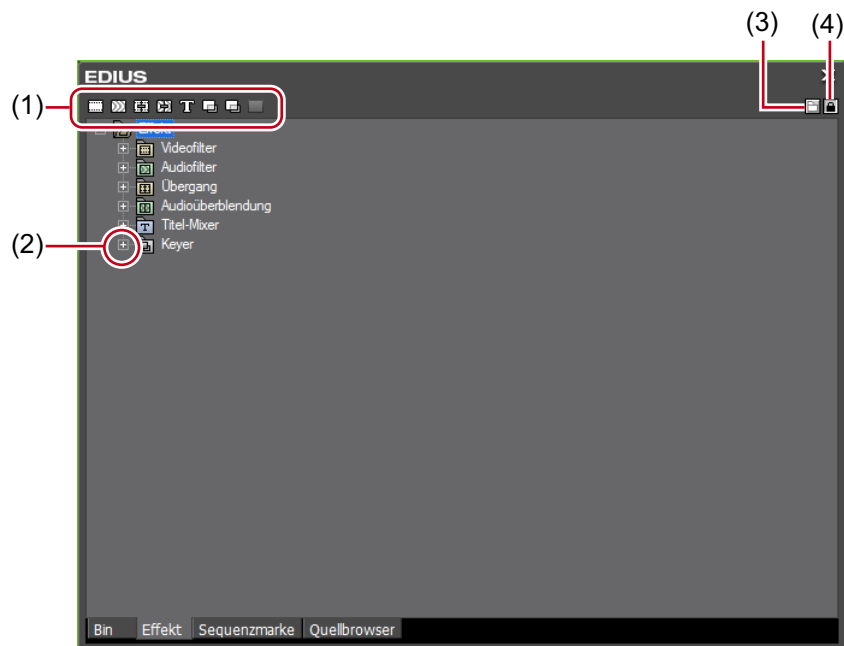
Effektansicht anzeigen/ausblenden

Sie können die Effektansicht anzeigen oder ausblenden.

1 Klicken Sie auf [Effektansicht ausblenden] in der [Effekt]-Palette.

Die Effektansicht wird ausgeblendet.

[Effekt]-Palette (Ordneransicht-Anzeige)



(1)	Ordnerverknüpfung	Klicken Sie auf die Schaltfläche der einzelnen Ordner, um die Anzeige zu erweitern und den für die Verknüpfung angegebenen Ordner anzuzeigen. Um mehrere Ordner gleichzeitig zu erweitern, halten Sie [Strg] auf der Tastatur gedrückt und klicken Sie auf die Ordnerverknüpfung. Ordnerverknüpfungen ► Seite 387
(2)	Baumstruktur	Klicken Sie, um den ausgewählten Ordner und die darin enthaltenen Effekte anzuzeigen.
(3)	[Effektansicht anzeigen]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Effektansicht anzuzeigen.
(4)	[Sperren]	Sperren Sie den Effektordner, um zu verhindern, dass die Ordnerstruktur geändert wird.

Effekttypen

Es gibt 4 verfügbare Effekte.

Plug-In-Basiseffekt

Basiseffekte, die ursprünglich gespeichert wurden, können nicht aus der [Effekt]-Palette gelöscht werden. Plug-In-Basiseffekte enthalten Videofilter, Audiofilter, Übergänge, Audioüberblendungen, Titel-Mixer und Keys.

Voreingestellte Effekte des Systems

Das sind die anfänglich gespeicherten und angepassten Plug-In-Basiseffekte. Sie können diese nicht aus der [Effekt]-Palette entfernen. Auf ihren Symbolen wird „S“ angezeigt.



Benutzerdefinierter Effekt

Vom Benutzer registrierte Effekte. Diese Effekte können angepasst (durch Ändern der Parameter, Kombinieren mehrerer Effekte oder Umbenennen) und gespeichert werden. Auf ihren Symbolen wird „U“ angezeigt.

Registrieren von Effekten in der [Effekt]-Palette ► Seite 385



Standardeffekt

In der Standardeinstellung verwendete Effekte. Diese Effekte sind nur für Übergänge, Audioüberblendungen und Titel-Mixer verfügbar.

Ändern der Standardeffekte ► Seite 363



Eigenschaften von Effekten

Sie können den Effekt mithilfe von Animation überprüfen. Sie können auch die Eigenschaften benutzerdefinierter Effekte ändern.

1 Wählen Sie einen Effekt und klicken Sie auf [Eigenschaft] in der [Effekt]-Palette.



Das [Eigenschaft]-Dialogfeld wird angezeigt.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Effekt und klicken Sie auf [Eigenschaft].



- Sie können die Übergänge in einer Animation testen, indem Sie in der Effektansicht einen Effekt auswählen.
- Sie können die Eigenschaften benutzerdefinierter Effekte ändern. Sie können nur die benutzerdefinierten Effekte bearbeiten. (Die Anwendung von Effekten auf die L- oder R-Seiten kann nicht verändert werden.)

So wenden Sie Effekte an

Sie können den Effekt leicht durch einfache Schritte, wie z. B. Drag-and-drop, auf einen Clip anwenden.



- Für ein Projekt mit der Bitrate von 10 Bit für die Video-Quantifizierung können die folgenden Effekte dies unter Beibehaltung der 10-Bit-Genauigkeit verarbeiten. Bei anderen Effekten wird das Projekt mit 8 Bit verarbeitet und in 10 Bit konvertiert.
 - Alpha-Komposite/Transparenz-Rubberband (Ebenenstapel ohne Tastgerät)
 - [Spurmatte]
 - [Maske]
 - [Filter mischen]
 - [Filter kombinieren] (wenn ein Unterfilter verwendet wird, der 10 Bit unterstützt)
 - [Farbkorrektur]
 - [Blockfarbe]
 - [Unschärfe]
 - [Weiche Unschärfe]
 - [Kanal auswählen]
 - [Schärfe]
 - [Übergang]
 - [Titel-Mixer]

Bei nicht-kompatiblen 10 Bit-Effekten wird das „!“-Symbol in der [Effekt]- und [Informationen]-Palette angezeigt.

- Die folgenden Effekte können auf den Alphakanal angewendet werden:
 - [Spurmatte]
 - [Maske]
 - [Filter mischen]
 - [Spiegeln]
 - [Filter kombinieren] (wenn ein Unterfilter verwendet wird, der das Alphaformat unterstützt)
 - [Farbkorrektur]
 - [Blockfarbe]
 - [Unschärfe]
 - [Weiche Unschärfe]
 - [Kanal auswählen]
 - [Schärfe]
 - [Übergang]
 - [Mischen]
 - [Titel-Mixer] (Der Alphakanal des Hintergrunds wird ebenfalls unterstützt.)

Bei nicht-kompatiblen Alphakanal-Effekten wird das „!“-Symbol in der [Effekt]- und [Informationen]-Palette angezeigt.

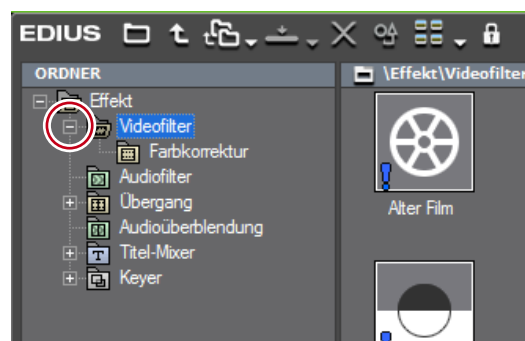
Anwenden mit Ziehen und Ablegen

Dieser Vorgang ist auf dieselbe Weise auch in der Effektsicht verfügbar. Hier wird der Videofilter verwendet, um zu erklären, wie ein Filter angewendet wird. Übergang und Key können auf dieselbe Weise angewendet werden.

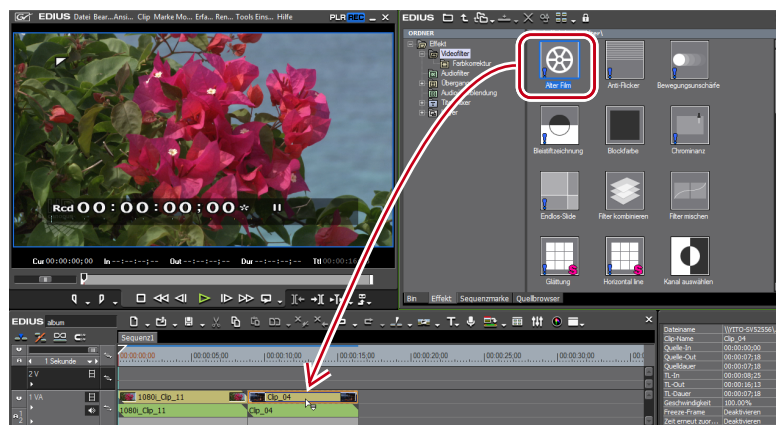
Beispiel:

Bei der Auswahl von [Videofilter]

- Klicken Sie in der Ordneransicht der Palette [Effekt] auf das Verzeichnis [Videofilter] und zeigen Sie die Effekte an.**



- Ziehen Sie den auf einen Clip in der Timeline anzuwendenden Effekt und legen Sie ihn ab.**



- Ziehen Sie den Effekt mit der rechten Maustaste und legen Sie ihn ab, um [Hinzufügen]/[Ersetzen] auszuwählen. Wählen Sie [Ersetzen], um die angewendeten Effekte zu löschen und nur den ausgewählten Effekt anzuwenden.
- Wenn Sie einen Übergang oder eine Audioüberblendung durch Ziehen mit der rechten Maustaste anwenden, können Sie [Benutzerdefiniert] auswählen und die Platzierung steuern.

Anwenden über das Kontextmenü

Dieser Vorgang ist auf dieselbe Weise auch in der Effektansicht verfügbar.

Beispiel:

Bei der Auswahl von [Videofilter]

- 1 Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus.**
- 2 Klicken Sie in der Ordneransicht der Palette [Effekt] auf das Verzeichnis [Videofilter] und zeigen Sie die Effekte an.**
- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Effekt, den Sie anwenden möchten, und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].**

Für einige Effekte können Sie [In], [Out] und [Beide] festlegen.



Alternative

- Wählen Sie einen Clip oder einen Mixer in der Timeline, wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] in der Effektansicht. Für einige Effekte können Sie auf die [Zur Timeline hinzufügen]-Listenschaltfläche klicken, um [In], [Out] und [Beide] festzulegen.
- Wählen Sie einen Clip oder einen Mixer in der Timeline, ziehen Sie einen Effekt aus der [Effekt]-Palette und legen Sie ihn auf der [Informationen]-Palette ab. Einige Effekte können nicht angewendet werden.



- Wenn Sie einen Clip-Übergang oder eine Audioüberblendung anwenden, können Sie die Position der Anwendung für jeden Effekt festlegen, einschließlich [In], [Out] und [Beide] sowie [Von], [Mitte] und [Bis].

Effekte einstellen

Anwenden von Effekten auf den gesamten Clip

Sie können Filter auf den ganzen Clip anwenden, um die Bildqualität anzupassen (z. B. Farbe und Helligkeit) oder Audio zu bearbeiten.

Anpassen der Farbe/Helligkeit (Farbkorrektur)

Sie können den Farbton passend zum vorherigen/nächsten Video oder die Helligkeit anpassen, indem Sie Farbstiche und Detailverluste in hellen oder dunklen Bereichen korrigieren. Folgende Filter stehen für die Farbkorrektur zur Verfügung.

[3-Wege-Farbkorrektur]

Korrigieren Sie die Farben für Schatten (Schwarzabgleich), Mittelwerte (Grauabgleich) und Glanzlichter (Weißabgleich).

Anpassen der 3-Wege-Farbsammlung ► Seite 346

[YUV-Kurve]

Passen Sie im Diagramm die Luminanz (Y), die blaue Farbdifferenz (U) und die rote Farbdifferenz (V) an. Sie können Feineinstellungen vornehmen, um Licht und Schatten abzugleichen.

Zur YUV-Kurve können Keys hinzugefügt werden, es ist aber keine Interpolationsanimation zwischen den Keys verfügbar.

Anpassen der YUV-Kurve ► Seite 348

[Farbabgleich]

Passen Sie Chroma, Luminanz, Kontrast und Farbton mithilfe des Schiebereglers an.

Anpassen des Farbabgleichs ► Seite 351

[Farbrad]

Bewegen Sie den Zeiger, um die Farbdichte anzupassen, oder drehen Sie das Rad, um den Farbton anzupassen.

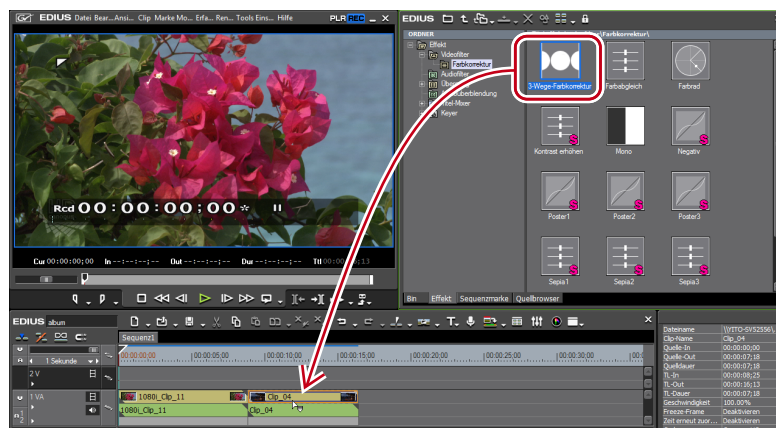
Anpassen des Farbrads ► Seite 352

[Mono]

Konvertieren Sie das Video zu Mono.

Anpassen von Mono ► Seite 353

- 1 Klicken Sie in der Ordneransicht der [Effekt]-Palette auf das [Videofilter]-Verzeichnis.
- 2 Klicken Sie auf die [Farkorrektur]-Baumansicht, um die Filter anzuzeigen.
- 3 Ziehen Sie den zu verwendenden Filter und legen Sie ihn auf dem Clip in der Timeline ab.



Alternative

- Wählen Sie den Clip in der Timeline aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Filter in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Ziehen Sie den Effekt mit der rechten Maustaste, legen Sie ihn auf dem Clip ab und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen].

Anpassen der 3-Wege-Farbsammlung

1 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [3-Wege-Farbkorrektur].

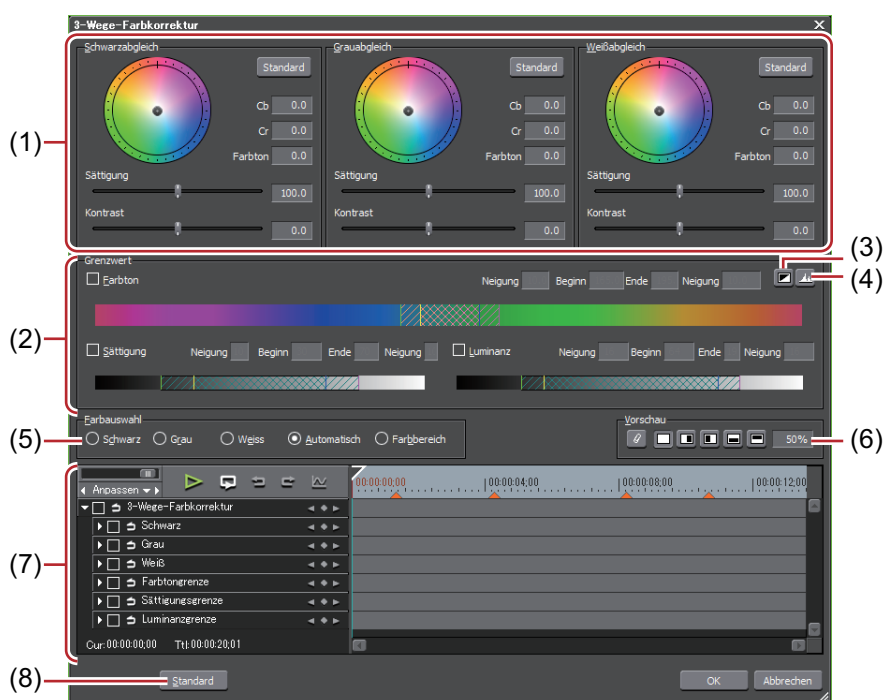
Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378

Das [3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld wird angezeigt.

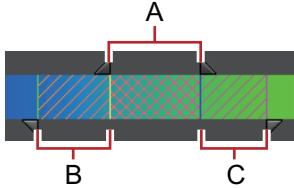
[3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld ► Seite 346

2 Passen Sie die Balance jeder Farbe an und klicken Sie auf [OK].

[3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld



(1)	[Schwarzabgleich]/ [Grauabgleich]/ [Weißabgleich]	Ziehen Sie einen Punkt in jeder Farbe, um die Farben für Schatten (Schwarzabgleich), Mittelwerte (Grauabgleich) und Glanzlichter (Weißabgleich) zu korrigieren. Ziehen Sie den Punkt des Farbrads zum Anpassen des Farbtons oder bewegen Sie den Schieberegler zum Anpassen der Sättigung und des Kontrastes.
-----	--	--

(2)	[Grenzwert]	Korrigieren Sie die Farben im festgelegten Bereich. Markieren Sie [Farbton], [Sättigung] und [Luminanz], um den anzupassenden Bereich festzulegen. Sie können den Effektbereich einstellen, indem Sie einen Wert direkt in jedes Feld eingeben oder den Dreiecksschieberegler oder den Bildraster/die abgeschrägten Teile ziehen.  A: Bereich für die Anwendung einer 100%-Anpassung B: Bereich für die schrittweise Steigerung des Anpassungsvolumens C: Bereich für eine schrittweise Verringerung des Anpassungsvolumens
(3)	[Key-Anzeige]	Durch Einstellung [Grenzwert] anzeigen, welcher Bereich mit den Effekten angewendet wird. Der Bereich, auf den 100% des Effekts angewendet wurde, wird in Weiß angezeigt. Der Bereich, auf den 0% des Effekts angewendet wurde, wird in Schwarz angezeigt.
(4)	[Balkendiagramm-Anzeige]	Zeigen Sie ein berechnetes Histogramm für jeden der Farbtöne, der Sättigung und Luminanz an.
(5)	[Farbauswahl]	Wählen Sie eine Farbe aus dem angezeigten Bild auf dem Player oder dem Rekorder.
(6)	Vorschau-einstellung	<i>Vorschau-einstellung</i> ► Seite 349
(7)	Schlüsselbild-Einstellung	<i>Schlüsselbild-Einstellung</i> ► Seite 349
(8)	[Standard]	Klicken Sie auf [Standard] in jedem Abgleichsbild, um nur die Parameter, die sich auf diesen Abgleich beziehen, auf ihre Standardwerte zurückzusetzen. Klicken Sie am unteren Fensterrand auf [Standard], um alle Keys zu löschen und die Standardwerte für alle Parameter wiederherzustellen.

Farben vollständig anpassen

1 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [3-Wege-Farbkorrektur].

Das [3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld wird angezeigt.

[3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld ► Seite 346

2 Klicken Sie in der Farbauswahl auf die zu korrigierende Farbe.

Wenn Sie auf [Schwarz] klicken, wird eine Anpassung so vorgenommen, dass die in der Farbauswahl aufgenommene Farbe Schwarz sein sollte. Gleichzeitig wird eine Anpassung so vorgenommen, dass die Farbe Grau oder Weiß sein soll, wenn Sie entsprechend [Grau] oder [Weiß] wählen.

Wenn Sie auf [Automatisch] klicken, wird die Farbe anhand der Helligkeit der erhaltenen Farbe bestimmt. Die Farbe wird beispielsweise an Weiß angepasst, wenn eine helle Farbe erhalten wird.

3 Klicken Sie auf den zu korrigierenden Teil im Rekorder.

Die Farbe wird automatisch korrigiert. Sie können die Farbe auch mithilfe des Punktes auf dem Farbrad oder des Schiebereglers für Sättigung oder Kontrast anpassen.

Beispiel:

Korrigieren eines farbstichigen weißen Tisches

Klicken Sie in der Farbauswahl auf [Weiß] und klicken Sie auf einen Punkt auf dem Tisch im Bild.

Korrektur nur eines Teilbereichs

Sie können den Bereich definieren, auf den die Korrektur angewendet wird, wenn Sie den Hautfarbton anpassen.

1 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [3-Wege-Farbkorrektur].

Das [3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld wird angezeigt.

[3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld ► Seite 346

2 Klicken Sie auf [Farbbereich] in der Farbauswahl.

3 Klicken Sie auf den zu korrigierenden Teil im Rekorder.

Klicken Sie auf zusätzliche Punkte und halten Sie dabei [Shift] auf der Tastatur gedrückt, um die Farbe der Punkte in den aktuell angegebenen Bereich einzuschließen.

4 Korrigieren Sie die Farbe.

Anpassen der YUV-Kurve

1 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [YUV-Kurve].

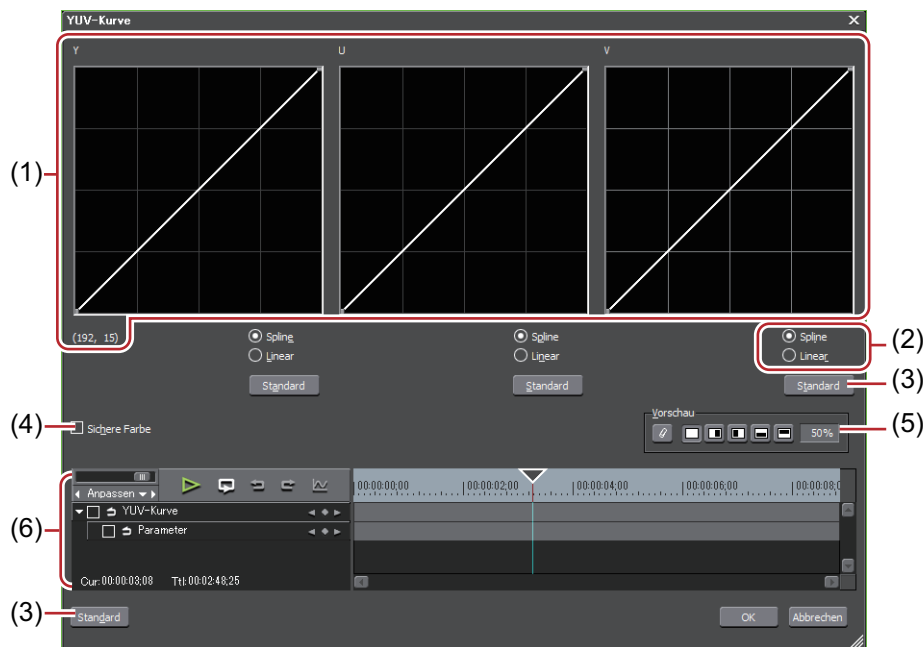
Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378

Das [YUV-Kurve]-Dialogfeld wird angezeigt.

[YUV-Kurve]-Dialogfeld ► Seite 348

2 Passen Sie die YUV-Kurve an und klicken Sie auf [OK].

[YUV-Kurve]-Dialogfeld



(1)	YUV-Kurve	Ziehen Sie jede Diagrammlinie, um Y, U und V einzustellen. Der Wert unten links an der Y-Kurve zeigt den Eingangs- und Ausgangswert an.
(2)	[Spline]/[Linear]	Wählen Sie die Diagrammlinie (Kurve oder gerade Linie).
(3)	[Standard]	Klicken Sie auf [Standard] jeder Kurve, um die jeweiligen Standardwerte für Y, U und V wiederherzustellen und diese als Keys hinzuzufügen. Klicken Sie am unteren Fensterrand auf [Standard], um alle Keys zu löschen und die Kurve auf ihre Ausgangswerte zurückzusetzen.
(4)	[Sichere Farbe]	Markieren Sie dieses Element, um eine automatische Anpassung vorzunehmen, damit das Videosignal innerhalb des YUV-Farbraums bleibt.
(5)	Vorschau-einstellung	<i>Vorschau-einstellung ► Seite 349</i>
(6)	Schlüsselbild-Einstellung	Passen Sie das YUV-Kurvendiagramm für jedes Schlüsselbild an. Die Halbbildoption für den Key ist [Anhalten] und es ist keine Änderung entlang der Zeitachse zulässig. So erstellen Sie ein Schlüsselbild, siehe „Schlüsselbild-Einstellung“. <i>Schlüsselbild-Einstellung ► Seite 349</i>

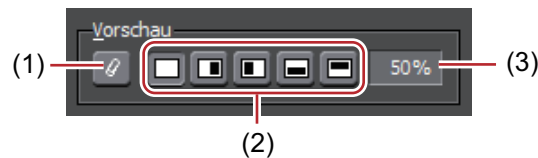


- Obwohl Clips mit sicherer Farbe einen Luminanzbereich von 16 - 235 und Chromabereich von 16 - 240 haben und Chroma nicht automatisch in den sicheren Bereich mit eingeschlossen wird, wird es so berechnet, dass Luminanz/Chroma innerhalb von IRE0-100 eingeschlossen wird.

Gemeinsame Einstellungen in Farbkorrektur

Vorschau-einstellung

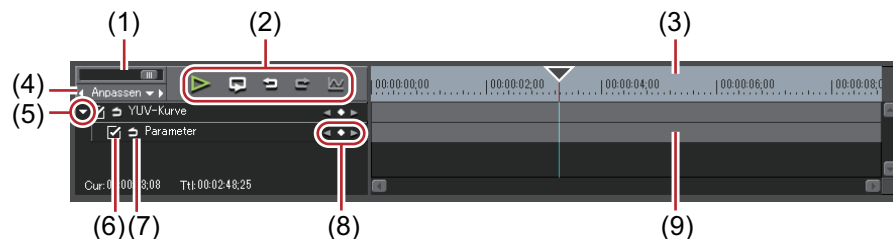
Sie können das Bild mit angewendeter Farbkorrektur und das Originalbild nebeneinander stellen und miteinander vergleichen.



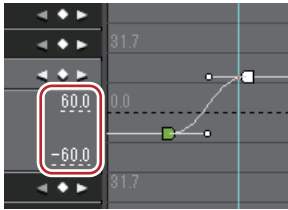
(1)	[Filtereffekt auf aktuellem Bildschirm anzeigen]	Fixieren Sie den Bildschirm mit der Position des Timeline-Cursors, wenn Sie die Filtereffekte vergleichen.
(2)	Überprüfen der Filtereffekte	Beim Überprüfen der Filterergebnisse können Sie die Bildschirmsegmentierung festlegen.
(3)	Bildschirmseitenverhältnis beim Anwenden des Filters	Legen Sie das Bildschirmseitenverhältnis fest, um das Video mit dem angewendeten Filter anzuzeigen, wenn Sie das Filterergebnis vergleichen.

Schlüsselbild-Einstellung

Sie können die Parameter der Farbkorrektur entlang der Zeitachse ändern und zur Überprüfung des Ergebnisses abspielen.



(1)	Timeline-Controller	Ziehen Sie den Schieberegler nach links und rechts, um die Anzeigeeinheit der Zeitskala anzupassen. Bewegen Sie den Schieberegler nach links, um die Anzeigeeinheit zu verkleinern, oder nach rechts, um sie zu vergrößern. Ganz rechts befindet sich die Option [Anpassen].
-----	----------------------------	--

(2)	Wiedergabe-/Werkzeug-Schaltflächen	: Die Timeline wird auf dem Rekorder wiedergegeben. : Der aktuell bearbeitete Clip wird wiederholt wiedergegeben. : Einen Arbeitsschritt rückgängig machen. [Strg] + [Z] : Den rückgängig gemachten Arbeitsschritt erneut durchführen. [Strg] + [Y] : Schaltet die Änderungen jedes Parameters auf die Diagramm-Ansicht um. In der Diagramm-Ansicht wird die Timeline durch eine Kurvenanzeige des ausgewählten Key repräsentiert. Die Parameter können durch Verschieben der Keys nach oben und unten bearbeitet werden. Die numerischen Werte und die Gradeinteilungen der Y-Achse können durch Eingabe numerischer Werte geändert werden. 
(3)	Zeitskala für Schlüsselbild	Sie können eine Skala mit der unter der Zeitskala-Einstellung in der Timeline ausgewählten Einheit anzuzeigen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Timeline-Timecode], um den Timecode der Timeline anzuzeigen, oder klicken Sie auf [Nullbasis-Timecode], um den Timecode mit dem Anfang des Clips als 0 anzuzeigen. Wenn eine Sequenzmarke für die Position gesetzt ist, an der der Clip platziert wurde, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Gehe zu vorheriger Sequenzmarke] oder [Gehe zu nächster Sequenzmarke], um den Timeline-Cursor zur vorherigen oder nächsten Sequenzmarke zu bewegen.
(4)	Zeitskala-Einstellungen	Klicken Sie hier, um zwischen der angegebenen Anzeigeeinheit und [Anpassen] hin- und herzuschalten. Klicken Sie auf den linken Pfeil, um die Anzeige-Einheit zu verkleinern, oder klicken Sie auf den rechten Pfeil, um diese zu vergrößern.
(5)	Erweiterungsschaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um für jedes Element detaillierte Einstellungen zu konfigurieren. Sie können die Parameter bearbeiten, indem Sie den Cursor an eine Werteingabe oder ein Bedienelement verschieben und dieses ziehen, wenn sich die Form des Mausursors ändert.
(6)	Aktivieren/deaktivieren	Die Aufhebung der Markierung des Elements deaktiviert die Parametereinstellungen. Markieren Sie den Effektnamen, um ein Schlüsselbild zu konfigurieren.
(7)	[Standard-Key hinzufügen]	Aktivieren Sie diese Option, um die voreingestellten Schlüsselbilder jedes Parameters an der Position des Timeline-Cursors zu setzen.
(8)	Schlüsselbild-Einstellung	Klicken Sie auf  in der Mitte, um ein Schlüsselbild auf die Position des Timeline-Cursors zu setzen. Wenn sich der Timeline-Cursor über dem Schlüsselbild befindet, wird der Key gelöscht. Klicken Sie auf den linken und rechten Pfeil, um zum vorherigen und nächsten Schlüsselbild zu gehen.
(9)	Schlüsselbild-Timeline	Sie können ein Schlüsselbild automatisch hinzufügen, wenn Sie einen Effekt am Timeline-Cursor bearbeiten. Wenn Sie jeden Parameterpunkt erweitern, können Sie den Parameter durch Ziehen des Key nach oben oder unten bearbeiten.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Timeline für den Key oder das Schlüsselbild, um ein Menü anzuzeigen, über das Sie Keys hinzufügen/löschen oder die Interpolationsmethode zwischen Schlüsselbildern wechseln können. Sie können die Interpolationsmethode aus [Anhalten], [Linie] und [Bezier] auswählen.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Eintragsnamen eines Parameters klicken und auf [Parameter von (Punkt) löschen] klicken, werden alle Schlüsselbilder dieses Eintrags gelöscht.
- Wenn Sie auf [Shift] + [V] auf der Tastatur drücken, wird an der Position des Timeline-Cursors ein Schlüsselbild zu allen Parametern mit einer gültigen Schlüsselbildeinstellung hinzugefügt.
- Wenn Sie auf [V] auf der Tastatur klicken, wird ein Schlüsselbild zum aktuell ausgewählten Parameter an der Position des Timeline-Cursors hinzugefügt.

Anpassen des Farbabgleichs

1 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Farbabgleich].

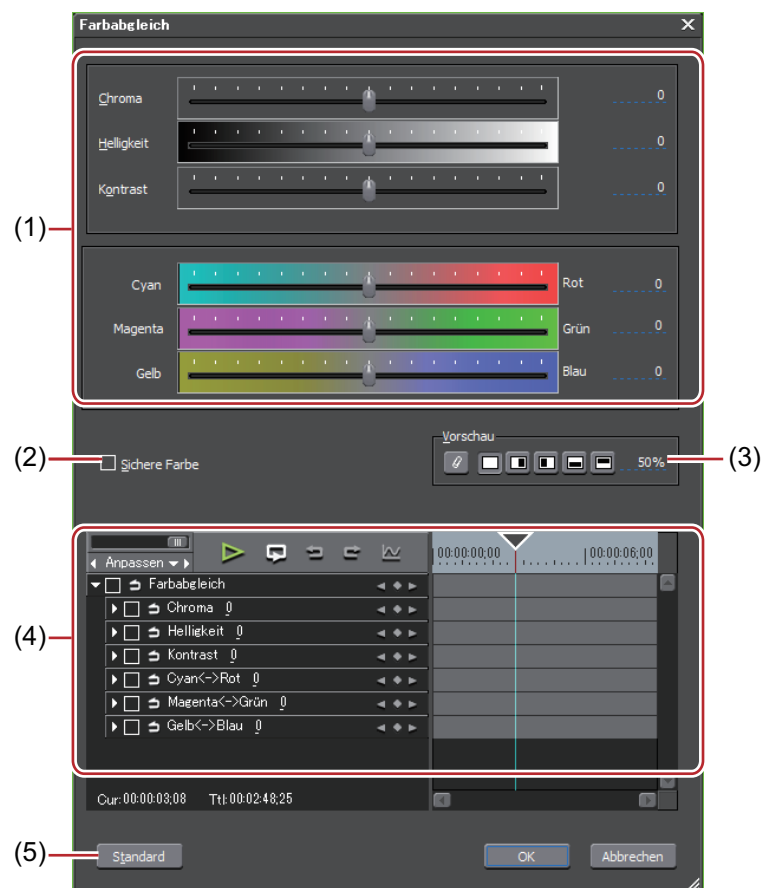
Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378

Das [Farbabgleich]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Farbabgleich]-Dialogfeld ► Seite 351

2 Passen Sie den Farbabgleich an und klicken Sie auf [OK].

[Farbabgleich]-Dialogfeld



(1)	Schieberegler	Verschieben Sie den Schieberegler zum Anpassen der einzelnen Elemente.
(2)	[Sichere Farbe]	Markieren Sie dieses Element, um eine automatische Anpassung vorzunehmen, damit das Videosignal innerhalb des YUV-Farbraums bleibt.
(3)	Vorschau-einstellung	Vorschau-einstellung ► Seite 349
(4)	Schlüsselbild-Einstellung	Schlüsselbild-Einstellung ► Seite 349

(5)	[Standard]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Standardeinstellungen für alle Schieberegler wiederherzustellen.
-----	------------	---



- Obwohl Clips mit sicherer Farbe einen Luminanzbereich von 16 - 235 und Chromabereich von 16 - 240 haben und Chroma nicht automatisch in den sicheren Bereich mit eingeschlossen wird, wird es so berechnet, dass Luminanz/Chroma innerhalb von IRE0-100 eingeschlossen wird.

Anpassen des Farbrads

1 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Farbrad].

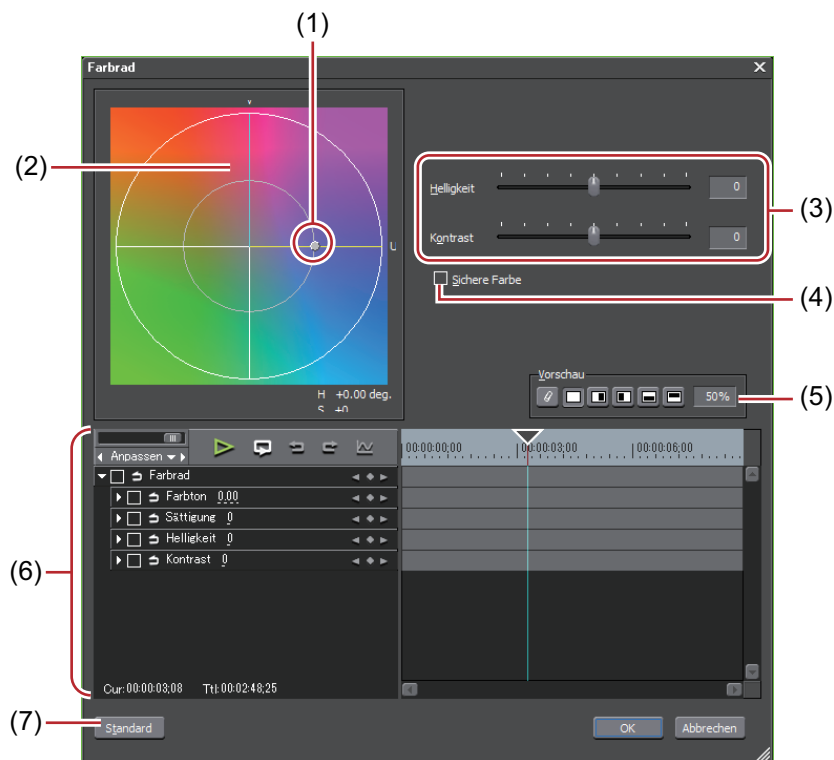
Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378

Das [Farbrad]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Farbrad]-Dialogfeld ► Seite 352

2 Passen Sie das Farbrad an und klicken Sie auf [OK].

[Farbrad]-Dialogfeld



(1)	Farbradpunkt	Verschieben Sie diesen Punkt, um die Farbdichte (Chroma) anzupassen. Chroma wird mit dem Verschieben des Punktes zur Außenlinie des Kreises erhöht.
(2)	Rad	Ziehen und drehen Sie das Rad, um den Farbton anzupassen.
(3)	[Helligkeit]/[Kontrast]	Passen Sie die Luminanz und den Kontrast durch Verschieben der Schieberegler an.
(4)	[Sichere Farbe]	Markieren Sie dieses Element, um eine automatische Anpassung vorzunehmen, damit das Videosignal innerhalb des YUV-Farbraums bleibt.
(5)	Vorschau-einstellung	Vorschau-einstellung ► Seite 349
(6)	Schlüsselbild-Einstellung	Schlüsselbild-Einstellung ► Seite 349
(7)	[Standard]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle Keys zu löschen und die Standardeinstellungen für das Rad und den Farbradpunkt wiederherzustellen.



- Obwohl Clips mit sicherer Farbe einen Luminanzbereich von 16 - 235 und Chromabereich von 16 - 240 haben und Chroma nicht automatisch in den sicheren Bereich mit eingeschlossen wird, wird es so berechnet, dass Luminanz/Chroma innerhalb von IRE0-100 eingeschlossen wird.

Anpassen von Mono

1 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Mono].

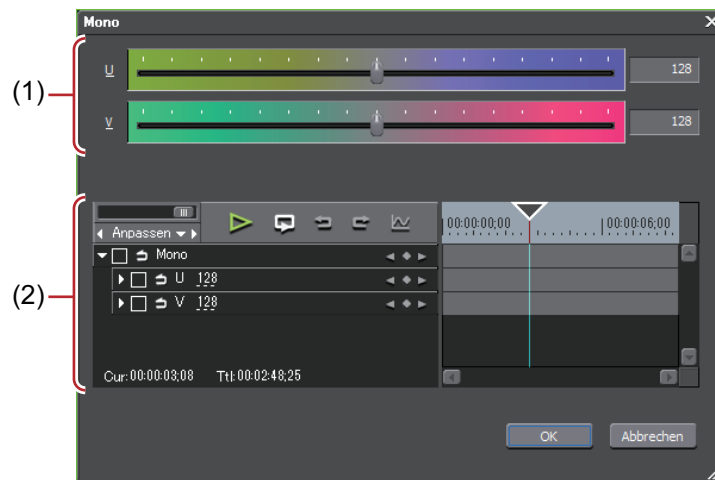
Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378

Das [Mono]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Mono]-Dialogfeld ► Seite 353

2 Passen Sie Mono an und klicken Sie auf [OK].

[Mono]-Dialogfeld



(1)	Schieberegler	Passen Sie den Farbton durch Verschieben des Schiebereglers an.
(2)	Schlüsselbild-Einstellung	Schlüsselbild-Einstellung ► Seite 349

Videofilter

Sie können solche Filter wie z. B. zum Reduzieren des Flimmerns auf das gesamte Video anwenden oder das Bild stereoskopisch bzw. wie eine Lithographie aussehen lassen.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht der Palette [Effekt] auf das Verzeichnis [Videofilter] und zeigen Sie die Filter an.

Testen Sie die Filterdetails in der Beschreibung der Eigenschaft oder indem Sie den Filter probierhalber anwenden.

2 Ziehen Sie den zu verwendenden Filter und legen Sie ihn auf dem Clip in der Timeline ab.



Alternative

- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette aus, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen].

Audiofilter

Im Audioteil können Sie Anpassungen wie Rauschreduzierung oder Hervorheben menschlicher Stimmen vornehmen.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht der [Effekt]-Palette auf [Audiofilter] und zeigen Sie die Filter an.

Testen Sie die Filterdetails in der Beschreibung der Eigenschaft oder indem Sie den Filter probierhalber anwenden.

2 Ziehen Sie den zu verwendenden Filter und legen Sie ihn auf dem Clip in der Timeline ab.

Alternative

- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette aus, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen].

Korrektur von Kameraverwacklung

[Stabilisator]

Korrigieren Sie die Kameraverwacklung durch die Bildverarbeitung.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht der Palette [Effekt] auf das Verzeichnis [Videofilter] und zeigen Sie die Filter an.

2 Ziehen und legen Sie [Stabilisator] auf dem Clip in der Timeline ab.

Im Hintergrund startet die Analyse der Videobewegung des Clips.

[Hintergrundjob] ► Seite 94

Alternative

- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Wählen Sie [Stabilisator] in der Palette [Effekt] aus und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Stabilisator] in der Palette [Effekt] und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie [Stabilisator] in der [Effekt]-Palette aus, ziehen Sie diese mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen].

3 Starten Sie zur Überprüfung des Videos die Wiedergabe eines Clips.

Für den Teil, dessen Analyse vollständig ist, wird während der Wiedergabe vor Ort die Kameraverwacklungskorrektur ausgeführt. Ändern Sie bei Bedarf nach Schritt 4 die Einstellung für die Kamerakorrektur.

4 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Stabilisator].

Das [Videostabilisator]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Videostabilisator]-Dialogfeld ► Seite 354

5 Konfigurieren Sie die Einstellungen und klicken Sie auf [OK].

[Videostabilisator]-Dialogfeld

[Glätte]	Verschieben Sie den Schieberegler, um den Grad der Sanftheit der Videobewegung einzustellen. Die Punkte, die auf [Aus] gesetzt sind, werden nicht korrigiert. [Umwandeln] Stellen Sie das Korrekturniveau für die vertikale und horizontale Verwacklung ein. [Skalierung] Stellen Sie das Korrekturniveau für die Verwacklung des Ein- und Auszoomens ein. [2D Rotation] Stellen Sie das Korrekturniveau für die Rotationsverwacklung ein. [3D Rotation] Stellen Sie das Korrekturniveau für die Verwacklung der Perspektive ein. [Rolling Shutter] Stellen Sie das Korrekturniveau für die Rolling-Shutter-Verzerrung ein.
----------	--

[Automatisches Trimmen]	Markieren Sie diesen Punkt, um das Video automatisch zu vergrößern, damit am Videorand nach der Videokorrektur keine Lücke entsteht. Sie können auch einen Wert für den Vergrößerungsfaktor eingeben.
[Vorschau]	Zeigen Sie das korrigierte Video auf dem gesamten Bildschirm oder dem linken/rechten/oberen/unteren Bildschirm an und vergleichen Sie es mit dem Originalvideo. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um zu wählen, wo das Video angezeigt werden soll. Sie können einen Wert für das Anzeigeverhältnis des korrigierten Videos auf dem gesamten Bildschirm eingeben.

Anpassen der Videoabweichung in nicht stereoskopischen Clips

[Stereoskopische Anpassung]

Passen Sie die Abweichung zwischen dem Video der linken und der rechten Seite des stereoskopischen Clips an. Belassen Sie die Abweichung nur in der horizontalen Richtung für die linke und die rechte Seite des Videos. Passen Sie das Video so an, dass keine Abweichung in der vertikalen oder der Drehrichtung vorhanden ist. Lesen Sie vor der Inbetriebnahme „Hinweise für die stereoskopische Bearbeitung“ durch.

Hinweise für die stereoskopische Bearbeitung ► Seite 333

1 Klicken Sie in der Ordneransicht der Palette [Effekt] auf das Verzeichnis [Videofilter] und zeigen Sie die Filter an.

2 Ziehen und legen Sie [Stereoskopische Anpassung] auf dem Clip in der Timeline ab.

Alternative

- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Wählen Sie [Stereoskopische Anpassung] in der Palette [Effekt] aus und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Stereoskopische Anpassung] in der Palette [Effekt] und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie [Stereoskopische Anpassung] in der Palette [Effekt] aus und ziehen Sie diese mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen].

3 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Stereoskopische Anpassung].

[Stereoskopische Anpassung] erscheint.

[Stereoskopische Anpassung] ► Seite 355

4 Konfigurieren Sie die Einstellungen und klicken Sie auf [OK].

Wenn die Abweichung der linken, rechten, oberen und unteren Neigung groß ist, passen Sie diese mit einer Kombination aus den Einstellungen [Verbessern + Anpassen] und [Horizontal] an.

Clips mit angewendeter stereoskopischer Verarbeitung werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.

[Stereoskopische Anpassung]

[Verbessern]	Die Abweichung zwischen dem Video für das linke und das rechte Auge wird automatisch angepasst. Wählen Sie den Punkt aus der Liste aus, der als Referenz für die automatische Anpassung verwendet werden soll. Wenn [Verbessern] gewählt wird, wird die Mitte von [Links verbessern] und [Rechts verbessern] eingestellt.
[Bild ausrichten]	Die Trimmposition, bei der der schwarze Rahmen ausgeblendet wird, wenn das Video angepasst wird, wird automatisch eingestellt.
[Horizontal]	Die Platzierung des Videos für das linke und rechte Auge in der horizontalen Richtung wird angepasst. Klicken Sie auf der Tastatur auf [Entf], um die Standardeinstellung für den Schieberegler wiederherzustellen.

[Maske L]/[Maske R]	Der linke Rand ([Maske L]) und der rechte Rand ([Maske R]) des Videos sind schwarz markiert. Klicken Sie auf der Tastatur auf [Entf], um die Standardeinstellung für den Schieberegler wiederherzustellen.
[Automatisches Trimmen]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Skala automatisch so anzupassen, dass der schwarze Rahmen, der erscheint, wenn das Video angepasst wird, verschwindet. Die Einstellungen [Trimmen] und [Bild ausrichten] werden deaktiviert.
[Trimmen]	Passen Sie die Trimmposition des Videos an. Klicken Sie auf der Tastatur auf [Entf], um die Standardeinstellung für den Schieberegler wiederherzustellen.
[Spiegelung (Linkes Auge)]/[Spiegelung (Rechtes Auge)]	Mit der Markierung von [Horizontal] wird das Video um die horizontale Achse invertiert. Mit der Markierung von [Vertikal] wird das Video um die vertikale Achse invertiert.
Schlüsselbild-Timeline	Das Schlüsselbild kann so eingestellt werden, dass das Video entlang der Zeitachse angepasst wird. Schlüsselbild-Einstellung ► Seite 349
[Initialisieren]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Standardeinstellungen für alle Parameter wiederherzustellen.

Kombinieren von mehreren Filtern

Für einen Clip können mehrere Videofilter kombiniert und eingestellt werden.

Es stehen auch benutzerdefinierte Effekte oder voreingestellte Effekte des Systems zur Verfügung.

- [Maske]
- [Chrominanz]
- [Filter kombinieren]
- [Filter mischen]

In diesem Abschnitt wird als Beispiel erklärt, wie der Maskenfilter angewendet wird. Testen Sie bei anderen Filtern die Filterdetails in der Beschreibung der Eigenschaft oder indem Sie den Filter probierhalber anwenden.

Maskenfilter

Sie einen Videofilter auf das Äußere und Innere eines beliebigen Bereichs anwenden. Außerdem können Sie die Maskenposition im Schlüsselbild entsprechend des Videos verschieben.

- 1 Klicken Sie in der Ordneransicht der Palette [Effekt] auf das Verzeichnis [Videofilter] und zeigen Sie die Filter an.**
- 2 Ziehen und legen Sie [Maske] auf dem Clip in der Timeline ab.**



Alternative

- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Wählen Sie [Maske] in der Palette [Effekt] aus und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Maske] in der Palette [Effekt] und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie [Maske] in der Palette [Effekt] aus und ziehen Sie diese mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen].

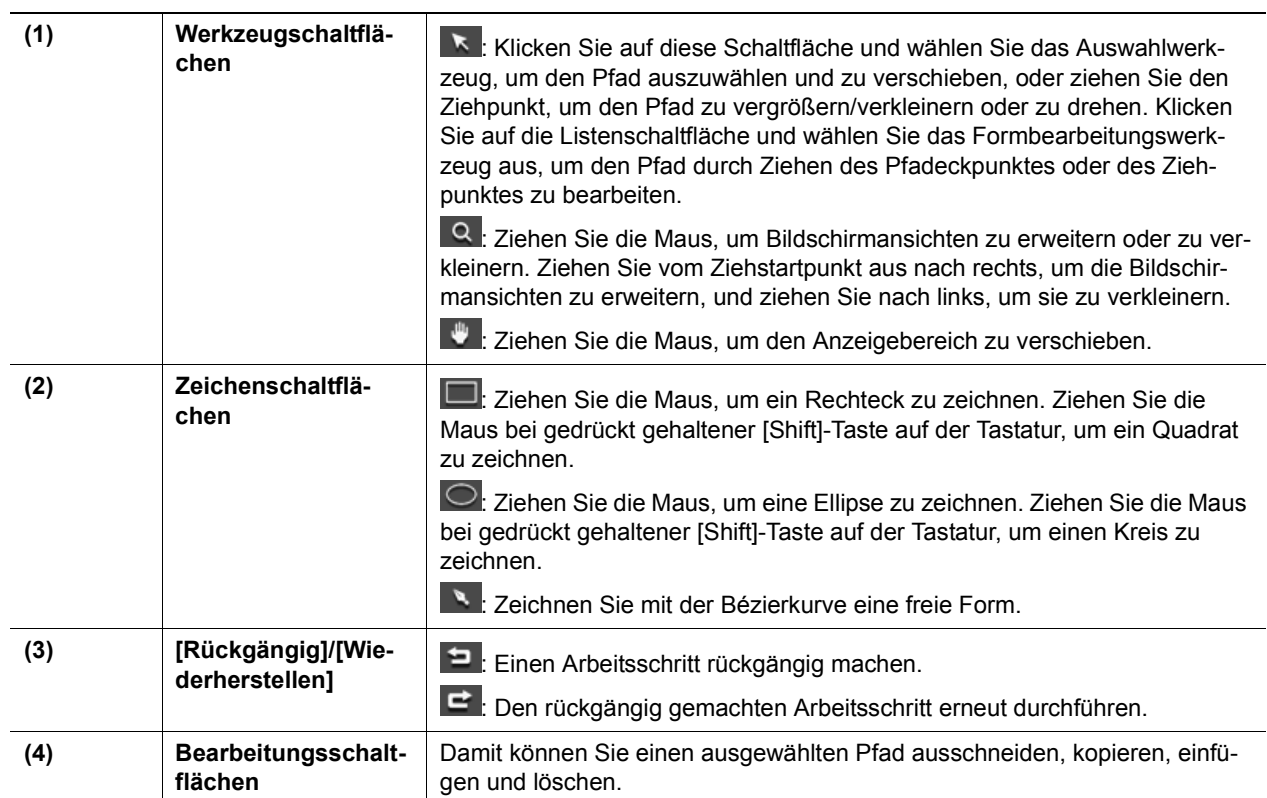
- 3 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Maske].**

Das [Maske]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Maske]-Dialogfeld ► Seite 357

- 4 Konfigurieren Sie die Maske und klicken Sie auf [OK].**

Clips mit angegebener Maske werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.



(5)	Funktionsmenü	[Maske anwenden] Wechseln Sie vorübergehend zwischen der Aktivierungs- und der Deaktivierungseinstellung für die Maske. [Hintergrund] Wechseln Sie zwischen der Anzeigen- und der Ausblendeneinstellung für das transparente Gitter, wenn die Transparenz für den Bereich außerhalb und innerhalb der Maske festgelegt ist. [Bewegungspfad] Wechseln Sie zwischen der Anzeigen- und der Ausblendeneinstellung für den Pfad, wenn die Position durch das Schlüsselbild geändert wird und die Einstellung aktiviert ist. [Gitter] Schalten Sie die Einstellung Anzeigen/Ausblenden des Gitters um. [Einstiegshilfe] Wechseln Sie die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für Underscan, Overscan, Titelsicher, horizontale/vertikale Linie, Mittellinie. [Stereoskopisch] Wird nur im stereoskopischen Bearbeitungsmodus angezeigt. Die Anzeige kann nur zur linken Seite, nur zur rechten Seite oder zur vermischten linken und rechten Seite gewechselt werden.
(6)	Zoom-Faktor	Sie können den Zoom-Faktor durch Eingeben eines Wertes oder Auswählen eines Wertes aus der Liste ändern.
(7)	Vorschau	Zeigen Sie eine Vorschau des bearbeiteten Bildes an. Wählen Sie einen Pfad, um einen Ziehpunkt oder Anker zum Modifizieren des Pfades anzuzeigen.
(8)	Ziehpunkte ausdehnen	Bewegen Sie den Cursor zu den Bedienzahnpunkten an den Ecken und an der Mitte der Linien, um die Größe des Bereichs zu ändern.
(9)	Anker	Gibt den Referenzpunkt des Pfades an. Dieser Punkt dient als Referenzpunkt für das Rotationszentrum und zum Ausdehnen. Ziehen Sie und halten Sie gleichzeitig [Strg] auf der Tastatur nach unten gedrückt, um die Position zu ändern.
(10)	Rotationsziehpunkt	Bewegen Sie den Cursor und ziehen Sie den Rotationsziehpunkt, um das Bild zu drehen.
(11)	[Innen]/[Außen]	Legen Sie die Videofilter für den Bereich außerhalb und innerhalb des Pfades fest. [Deckkraft] Verwenden Sie diese Einstellungen, um die Transparenz innerhalb und außerhalb des Pfades zu konfigurieren. [Filter] Markieren Sie dieses Element, um die für den Bereich außerhalb und innerhalb des Pfades festgelegten Videofilter zu aktivieren.  : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Videofilter auszuwählen.  : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Einstellung des Videofilters für den Bereich außerhalb und innerhalb des Pfades zu konfigurieren. [Stärke] Die Stärke der Videofiltereffekte kann eingestellt werden.

(12)	[Kontur]	Verwenden Sie diese Einstellung, um Farben und Unschärfen für den Pfad festzulegen. Wenn mehrere Pfade vorhanden sind, werden die Randeinstellungen auf alle Pfade angewendet. Einzeleinstellung ist nicht zulässig. [Farbe] Markieren Sie dieses Element, um den Farbrand zu aktivieren. Geben Sie bei [Breite] eine Randbreite in Pixeln ein. Klicken Sie auf das Farbfeld, um die Randfarbe festzulegen. <i>[Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206</i> Geben Sie die Randtransparenz in Prozent ein. [Weich] Markieren Sie diesen Punkt, um den Rand unscharf zu machen. Geben Sie bei [Breite] eine Unschärfebreite in Pixeln ein. [Seite] Wenden Sie die Farb- und Weichzeichnungs-(Unschärfe)-breiten auf den Außenrand und Innenrand (oder beides) des Pfades anzuwenden.
(13)	[Form]	Durch Eingeben eines Wertes können Sie die verschiedenen Einstellungen für den ausgewählten Pfad, einschließlich der Position, ändern. Sie können mehrere Pfade zum Ändern im Stapel auswählen. Um mehrere Pfade auszuwählen, klicken Sie auf die Pfade oder ziehen Sie die Maus bei gedrückt gehaltener [Shift]-Taste auf der Tastatur, um die Pfade in die Auswahl aufzunehmen. [Anker] Legen Sie die Referenzposition des Pfades fest. Geben Sie die Ankerposition mit der Pfadmitte als Ursprung an, indem Sie Werte für X und Y eingeben. [Position] Geben Sie die Pfadposition an. Geben Sie die Ankerposition mit der Bildmitte als Ursprung an, indem Sie Werte für X und Y eingeben. [Skalierung] Geben Sie einen Zoom-Faktor für die Vergrößerung und die Verkleinerung ein. Klicken Sie auf , um das festgelegte Seitenverhältnis zu aktivieren oder zu deaktivieren. [Drehung] Geben Sie einen Winkel ein, um das Bild zu drehen.
(14)	Schlüsselbild-Timeline	Setzen Sie ein Schlüsselbild, um eine Bewegung auf die Mausposition anzuwenden. <i>Schlüsselbild-Einstellung ► Seite 349</i>
(15)	Fenster-Layout	Schalten Sie die Fenster-Layouts zwischen [Normal], [Vorschau] und [Mehrfach] hin und her. Wählen Sie [Vorschau], um die Parameter und die Schlüsselbild-Timeline auszublenken, um die Vorschau zu vergrößern. Wählen Sie [Mehrfach] für eine Mehrfachmonitor-Ansicht. * Die Option [Mehrfach] wird bei einem Einzelmonitorsystem nicht angezeigt.



- Sie können die Größe des [Maske]-Dialogfeldes ändern, indem Sie den Cursor in eine Ecke oder an den Rand des Dialogfeldes bewegen und die Maus ziehen, wenn sich die Form des Cursors ändert. Sie können auch auf [Maximieren] klicken, um die Fenstergröße zu maximieren.
- Bewegen Sie den Cursor zum unteren Rand des Vorschaufensters und ziehen Sie die Maus, wenn sich die Form des Cursors ändert, um den Anzeigebereich anzupassen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Vorschau, um ein Menü anzuzeigen, aus dem Sie ein Werkzeug wählen oder den Zoom-Faktor ändern können. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und klicken Sie auf [Zoom] → [Anpassen], um das Bild in das Vorschaufenster einzupassen. Wenn Sie das Bild mithilfe des Pan-Werkzeugs verschieben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und klicken Sie auf [Zentrieren], um das Bild in der Mitte zu platzieren.
- Wenn der gewählte Pfad oder Anker gezogen wird, während [Shift] auf der Tastatur gedrückt gehalten wird, kann er nur auf die X- oder Y-Achse verschoben werden.
- Doppelklicken Sie auf die Vorschau, um ein Schlüsselbild an der Timeline-Cursor-Position hinzuzufügen, wenn der Parameter der Schlüsselbildeinstellung aktiviert ist.

Hinzufügen von Effekten zwischen Clips

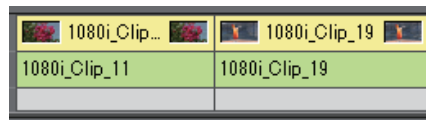
Im Folgenden werden der Übergang und die Audioüberblendung zwischen Clips erklärt.

Clip-Randbereich

Der Randbereich des Clips ist das Video außerhalb des Bereichs zwischen den In- und Out-Punkten. Ein schwarzes Dreieck an beiden Seiten des Clips kennzeichnet den Anfang (das Ende) der einzelnen Clips. Wenn beide Clips keinen Randbereich haben



Wenn ein Randbereich am Ende des vorderen und am Beginn des hinteren Clips vorhanden ist



Um im erweiterten Modus einen Übergang/eine Audioüberblendung zwischen zwei Clips hinzuzufügen, benötigen beide Clips Randbereiche. Wenn kein Randbereich vorhanden ist, wechseln Sie in den festen Modus oder erstellen Sie Randbereiche durch Trimmen oder andere Schritte.

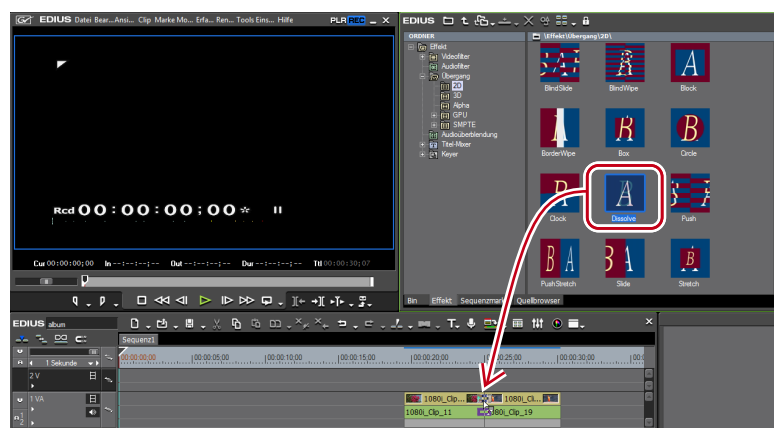
Erweiterter/Beibehaltener Modus ► Seite 237

Clips trimmen ► Seite 280

Clip-Übergang

Sie können einen Übergang zwischen zwei Clips hinzufügen.

- 1 Wählen Sie einen Übergang in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie ihn zum Verbindungspunkt der Clips und legen Sie ihn dort ab.



Die Timeline-Anzeige ändert sich entsprechend der unten stehenden Abbildung. Gleichzeitig wird die standardmäßige Audioüberblendung hinzugefügt.

Ändern der Standardeffekte ► Seite 363



Alternative

- Wählen Sie einen Clip in der Timeline und wählen Sie einen Übergang aus der [Effekt]-Palette. Klicken Sie auf die [Zur Timeline hinzufügen]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf ein Element. Wenn Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] anstatt auf die Listenschaltfläche klicken, wird der Übergang sowohl auf den In- als auch den Out-Punkt des ausgewählten Clips angewendet.

- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Klicken Sie in der [Effekt]-Palette mit der rechten Maustaste auf einen Übergang und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] → ein Element.
- Wählen Sie einen Übergang in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen]. Klicken Sie auf [Benutzerdefiniert], um die Dauer und die Position festzulegen, an der der Übergang angewendet wird.



- Mit [Anwendung] in [Benutzereinstellungen] → [Timeline] können Sie festlegen, dass die standardmäßige Audioüberblendung nicht angewendet werden soll, wenn der Übergang angewendet wird.

[Timeline] ► Seite 93

- Im erweiterten Modus wird der Cliprahmen nach der Übergangseinstellung als grüne Linie angezeigt (Schnittpunkt).

Einstellung des erweiterten Modus ► Seite 238

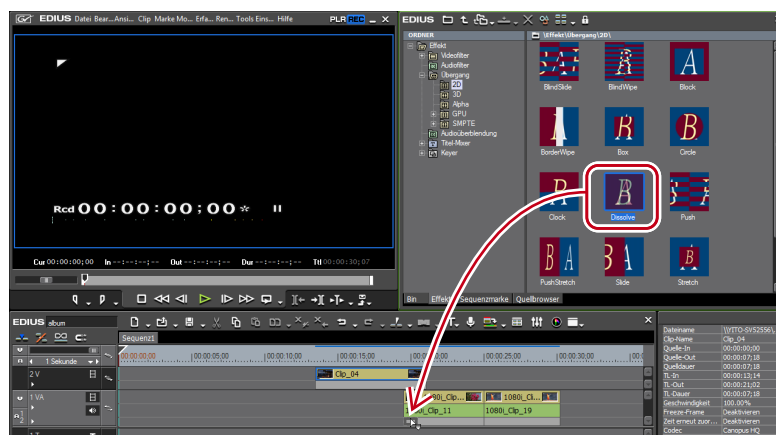
- Ein Clip-Übergang in der Timeline kann durch Ziehen und Ablegen auf den Verbindungspunkt weiterer Clips angewendet werden.
- Nutzen Sie die GPU Ihres PCs, um komplexere und qualitativ hochwertige GPUfx-Übergänge anzuwenden. Wenn der [GPU]-Ordner nicht angezeigt wird, können Sie die Fehlerinformation durch [Effekt] in [Systemeinstellungen] → [GPUfx-Einstellungen] anzeigen.

[GPUfx-Einstellungen] ► Seite 90

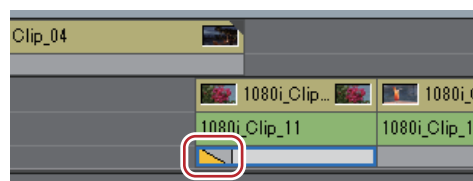
Spurübergang

An der Stelle, an der ein Video zu einem anderen Clip auf einer anderen Spur weiter geht, können Sie einen Übergang anwenden.

- 1 Wählen Sie einen Übergang in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie ihn zum Mixer der Clips und legen Sie ihn dort ab.



Der Effekt wird auf den Anfang (oder das Ende) des Clips angewendet.



Alternative

- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline und wählen Sie einen Übergang aus der [Effekt]-Palette. Klicken Sie auf die [Zur Timeline hinzufügen]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf ein Element. Wenn Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] anstatt auf die Listenschaltfläche klicken, wird der Übergang sowohl auf den In- als auch den Out-Punkt des ausgewählten Clips angewendet.
- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline. Klicken Sie in der [Effekt]-Palette mit der rechten Maustaste auf einen Übergang und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] → ein Element.
- Wählen Sie einen Übergang in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste zum Mixer des Clips in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen]. Klicken Sie auf [Benutzerdefiniert], um die Dauer und die Position festzulegen, an der der Übergang angewendet wird.

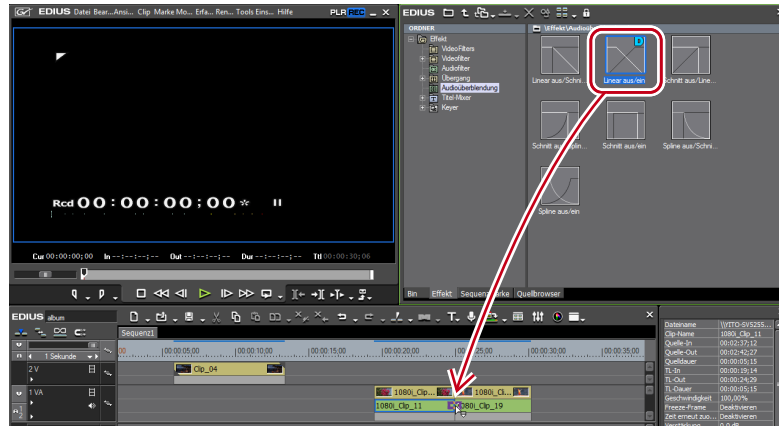


- Ein Spurübergang in der Timeline kann durch Ziehen und Ablegen des Mixer-Bereichs auf weitere Mixer-Bereiche angewendet werden.

Audioüberblendung

Zwischen zwei Clips können Sie eine Audioüberblendung hinzufügen.

- 1 Wählen Sie eine Audioüberblendung in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie sie zum Verbindungspunkt der Clips, und legen Sie sie dort ab.



Die Timeline-Anzeige ändert sich entsprechend der unten stehenden Abbildung.



Alternative

- Wählen Sie einen Clip in der Timeline und wählen Sie eine Audioüberblendung aus der [Effekt]-Palette. Klicken Sie auf die [Zur Timeline hinzufügen]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf ein Element. Wenn Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] anstatt auf die Listenschaltfläche klicken, wird die Audioüberblendung sowohl auf den In- als auch den Out-Punkt des ausgewählten Clips angewendet.
- Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus. Klicken Sie in der [Effekt]-Palette mit der rechten Maustaste auf eine Audioüberblendung und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] → ein Element.
- Wählen Sie eine Audioüberblendung in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie sie mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen]. Klicken Sie auf [Benutzerdefiniert], um die Dauer und die Position festzulegen, an der die Audioüberblendung angewendet wird.



- Sie können festlegen, dass der Standardübergang beim Anwenden der Audioüberblendung nicht angewendet wird.

[Timeline] ► Seite 93

- Im erweiterten Modus wird der Cliprahmen nach der Audioüberblendungseinstellung als grüne Linie angezeigt (Schnittpunkt).

Einstellung des erweiterten Modus ► Seite 238

- Eine Audioüberblendung in der Timeline kann durch Ziehen und Ablegen auf den Verbindungspunkt weiterer Clips angewendet werden.

Anwenden von Standardeffekten

Sie können Effekte einfach durch Auswählen von Clips in der Timeline und Klicken auf die Schaltfläche hinzufügen. In diesem Fall werden die als Standard festgelegten Effekte angewendet.

Die Standardeffekte werden wie unten beschrieben festgelegt.

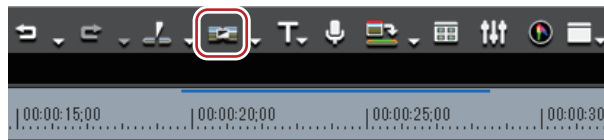
Übergang: Überblenden

Audioüberblendung: Linear → linear

Titel-Mixer: Ausblenden

- 1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu dem Punkt, an dem der Effekt angewendet werden soll.

2 Klicken Sie auf [Standardübergang festlegen] in der Timeline.



Der Effekt wird auf die Position des Timeline-Cursors angewendet.

Wählen Sie einen Clip und klicken Sie auf die [Standardübergang festlegen]-Listenschaltfläche, um die Position auszuwählen, an der Sie den Effekt anwenden möchten.



Alternative

- Standardeffekt-Einstellungen: **[Strg] + [P]**

Ändern der Standardeffekte

Sie können die Übergänge, Audioüberblendungen oder Titel-Mixer ändern, die als Standard angewendet werden sollen.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt, der als Standard in der [Effekt]-Palette festgelegt werden soll, und klicken Sie auf [Als Standardeffekt festlegen].

„D“ wird auf den Symbolen der als Standard festgelegten Effekte angezeigt.

Ändern der Effektdauer

Sie können die Dauer eines Effekts ändern.

Die Dauer des Übergangs und der Audioüberblendung in der Timeline kann durch Trimmen geändert werden.

Clips trimmen ► Seite 280

Ändern der Dauer eines Effekts

Beim Anwenden eines Übergangs bzw. einer Audioüberblendung können Sie den Standardwert für die Dauer festlegen.

1 Klicken Sie in der [Effekt]-Palette mit der rechten Maustaste, wählen Sie [Dauer] und klicken Sie auf einen Effekt.

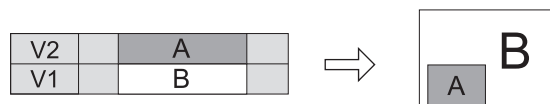
2 Geben Sie eine Dauer ein und klicken Sie auf [OK].

Zusammensetzen des Videos

Sie können mehrere Videos durch Überlagerung zusammensetzen.



- Wenn Sie Videos zusammensetzen, werden die Videos in der Reihenfolge der Ausrichtung auf der Spur angezeigt. Überlagern Sie die Spur mit dem Video, um die Zusammensetzung (A) auf der Spur mit dem Video als Hintergrund (B) anzuwenden.

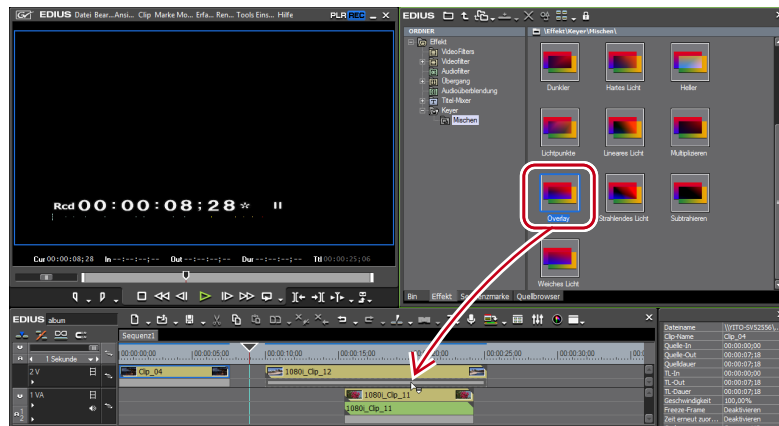


Mischung

Sie können zwei Videos zusammensetzen.

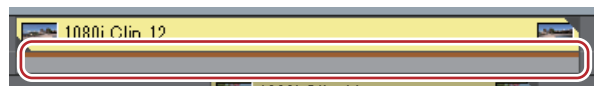
1 Klicken Sie in der Ordneransicht der [Effekt]-Palette auf das [Keyer]-Verzeichnis.

- 2 Klicken Sie auf die [Mischen]-Baumansicht, ziehen Sie die anzuwendende Zusammensetzung auf den Mixer-Bereich des Clips und legen Sie sie dort ab.



Prüfen Sie die Zusammensetzungsdetails in der Beschreibung der Eigenschaft oder indem Sie die Zusammensetzung probenhalber anwenden.

Clips mit angewendeten Key-Effekten werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.



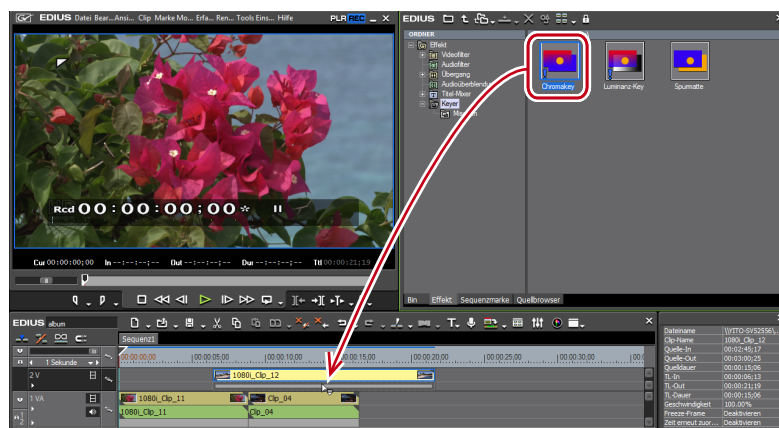
Alternative

- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline. Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste auf den Mixer des Clips in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen]

Key

Sie können ein Video mit einem anderen überlagern und das untere Video durch das obere Video anzeigen. Die Keys beinhalten [Chromakey], um eine bestimmte Farbe zu übertragen, und [Luminanz-Key], um eine bestimmte Helligkeit zu übertragen.

- 1 Klicken Sie in der Ordneransicht der [Effekt]-Palette auf das [Keyer]-Verzeichnis.
- 2 Ziehen und legen Sie [Chromakey] ([Luminanz-Key]) auf dem Mixer-Bereich des Clips ab.



Clips mit angewendeten Key-Effekten werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.



Alternative

- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline. Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].

- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste auf den Mixer des Clips in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen]

Key-Einstellungen

- 1 Klicken Sie auf den Mixer-Bereich des Clips, auf den der Key angewendet wurde, um die [Informationen]-Palette anzuzeigen.

Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette ► Seite 377

- 2 Klicken Sie auf [Chromakey] ([Luminanz-Key]) und klicken Sie auf [Einstellungsdialogfeld öffnen].

Das Dialogfeld [Chromakey] ([Luminanz-Key]) wird angezeigt.

[Chromakey]-Dialogfeld ► Seite 366

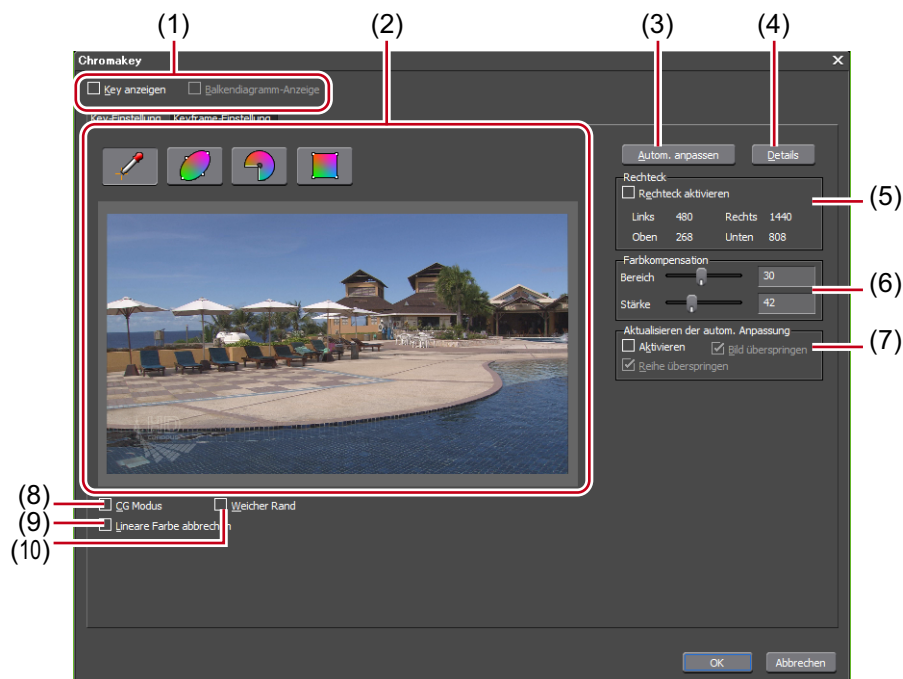
[Luminanz-Key]-Dialogfeld ► Seite 368



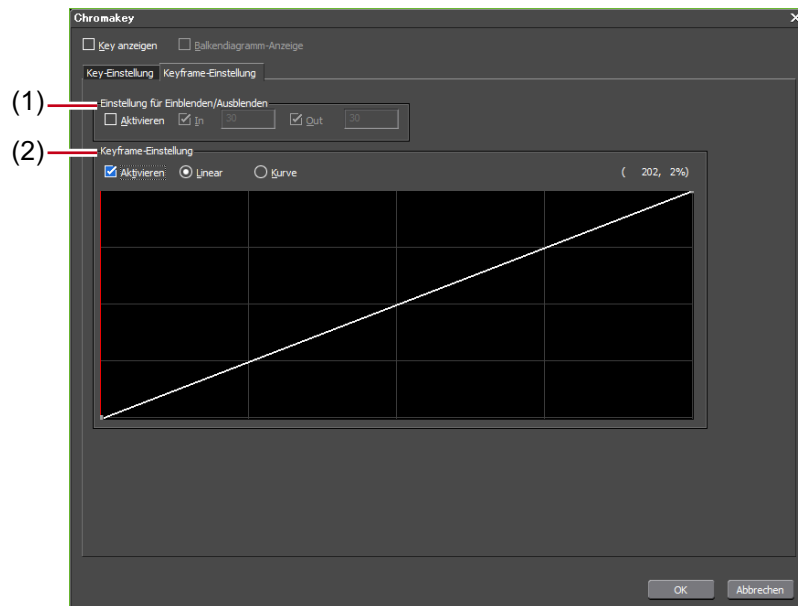
Alternative

- Doppelklicken Sie auf [Chromakey] ([Luminanz-Key]) in der [Informationen]-Palette.
- Ziehen und legen Sie [Chromakey] ([Luminanz-Key]) in der [Informationen]-Palette auf [Einstellungsdialogfeld öffnen] ab.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Chromakey] ([Luminanz-Key]) in der Palette [Informationen] und klicken Sie auf [Einstellungsdialogfeld öffnen].

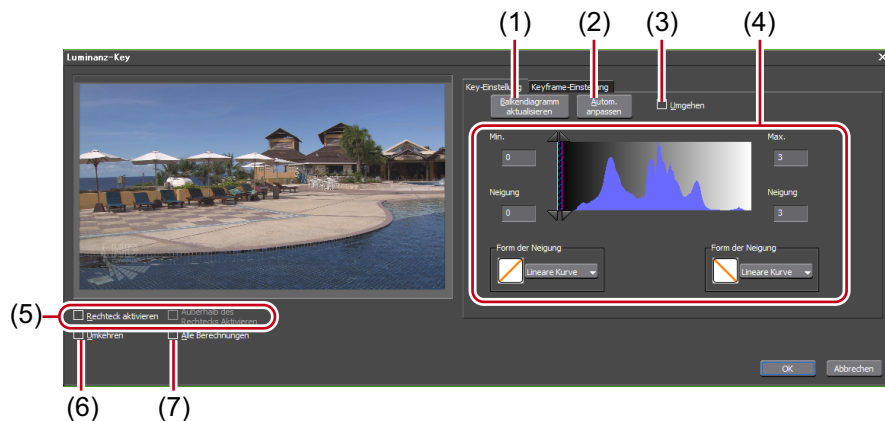
- 3 Konfigurieren Sie die Einstellungen und klicken Sie auf [OK].

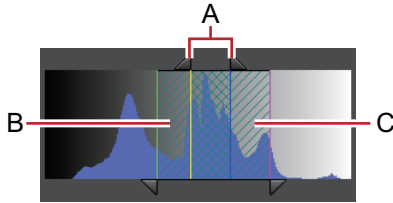
[Chromakey]-Dialogfeld

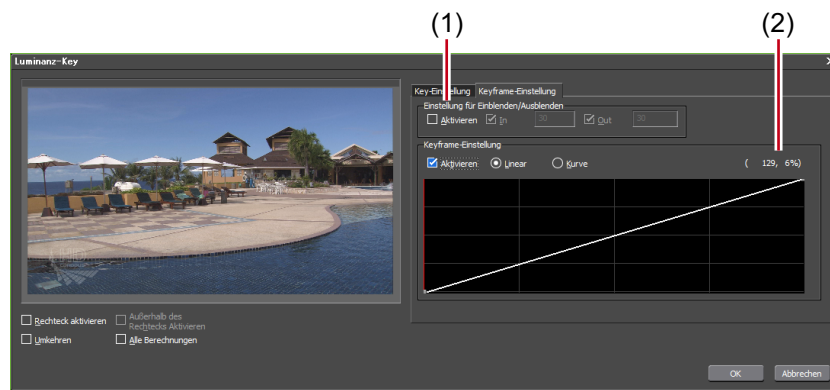
(1)	Anzeigewechsel	Markieren Sie [Key anzeigen], um einen Teilbereich anzuzeigen, der in Schwarz ausgeschnitten werden kann. Markieren Sie [Balkendiagramm-Anzeige], um das Histogramm anzuzeigen.
(2)	Farbauswahl	Wählen Sie eine Farbe, die aus dem Fenster übertragen werden soll. Sie können eine Farbe (Key-Farbe) auswählen, die auf vier verschiedene Arten übertragen werden kann.
(3)	[Autom. anpassen]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Keyer-Einstellungen automatisch entsprechend der ausgewählten Key-Farbe zu definieren.
(4)	[Details]	Definieren Sie die detaillierten Keyer-Einstellungen.
(5)	[Rechteck]	Wenden Sie Chroma Key auf einen bestimmten Bereich an.
(6)	[Farbkompensation]	Fügen Sie die Key-Farbe und die entgegengesetzte Farbe dem Randteil hinzu, an dem die Key-Farbe und sonstige Farben gebündelt werden, so dass ein natürliches Kompositbild erstellt werden kann.
(7)	[Aktualisieren der autom. Anpassung]	Markieren Sie [Aktivieren], um die Key-Farbvariation automatisch anzupassen.
(8)	[CG-Modus]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Parameter für CG einzustellen.
(9)	[Lineare Farbe abbrechen]	Markieren Sie diesen Punkt, um das Ausbluten des blauen oder grünen Bildschirms oder die Verfärbung durch Reflexionen zu beheben.
(10)	[Weicher Rand]	Markieren Sie diesen Punkt, um den Rand des Hintergrundbildes und überlagerten Bildes zu verwischen.



(1)	[Einstellung für Einblenden/Ausblenden]	Markieren Sie [Aktivieren], um den In- und Out-Punkten des Bereichs, auf den der Chroma-Key angewendet wurde, Ausblendungseffekte hinzuzufügen. Die Dauer kann für jeden In- und Out-Punkt festgelegt werden.
(2)	[Keyframe-Einstellung]	Markieren Sie [Aktivieren], um den Effekt des Chroma-Keys zu erhöhen oder zu reduzieren. Klicken Sie auf die Linie, um das Schlüsselbild hinzuzufügen, und ziehen Sie den festzulegenden Punkt. Die Halbbildoption kann entweder über die Option Linear oder Kurve festgelegt werden.

[Luminanz-Key]-Dialogfeld

(1)	[Balkendiagramm aktualisieren]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Histogramm zu aktualisieren.
(2)	[Autom. anpassen]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Keyer-Einstellungen automatisch entsprechend der ausgewählten Key-Farbe zu definieren.
(3)	[Umgehen]	Wechseln Sie zwischen dem Bild mit angewandtem Luminanz-Key und dem Originalbild.
(4)	Anzuwendender Einstellungs-bereich	Sie können den anzuwendenden Bereich einstellen, indem Sie einen Wert direkt in jedes Feld eingeben oder den Dreiecksschieberegler oder den Bildraster/die abgeschrägten Teile ziehen.  A: Anzuwendender Bereich 100% B: Bereich für schrittweise Steigerung des Luminanz-Key-Effekts C: Bereich für schrittweise Verringerung des Luminanz-Key-Effekts Wählen Sie die Form aus, in der die Steigerung oder Verringerung des Effekts in den Bereichen B und C angezeigt werden soll (Neigung).
(5)	[Rechteck aktivieren]	Legen Sie den Bereich für die Einstellung des Luminanz-Keys fest. Die Umgebung außerhalb des Bereichs wird vollständig transparent und das Spurbild darunter wird durch ihn hindurch angezeigt. Wählen Sie [Außerhalb des Rechtecks Aktivieren], um den Luminanz-Key nur innerhalb des Bereichs anzuwenden.
(6)	[Umkehren]	Kehren Sie den Bereich mit angewendetem Luminanz-Key um.
(7)	[Alle Berechnungen]	Markieren Sie diesen Punkt, um den gesamten Bereich zu berechnen, einschließlich des mit den [Rechteck aktivieren]-Einstellungen festgelegten Bereichs.

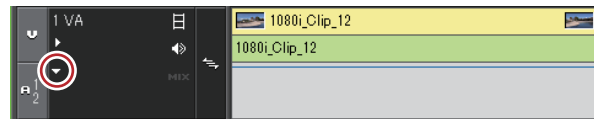


(1)	[Einstellung für Einblenden/Ausblenden]	Markieren Sie [Aktivieren], um den In- und Out-Punkten des Bereichs, auf den der Luminanz-Key angewendet wurde, Ausblendungseffekte hinzuzufügen. Die Dauer kann für jeden In- und Out-Punkt festgelegt werden.
(2)	[Keyframe-Einstellung]	Markieren Sie [Aktivieren], um den Effekt des Luminanz-Key zu erhöhen oder zu reduzieren. Klicken Sie auf die Linie, um das Schlüsselbild hinzuzufügen, und ziehen Sie den festzulegenden Punkt. Stellen Sie linear oder eine Kurve ein.

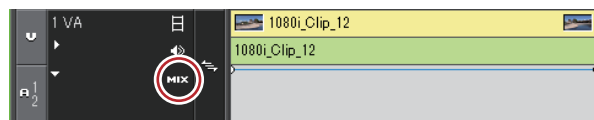
Transparenz

Sie können ein Video mit einem anderen überlagern und das obere Video so übertragen, dass das untere Video angezeigt wird, indem Sie die Transparenz eines der Videos ändern.

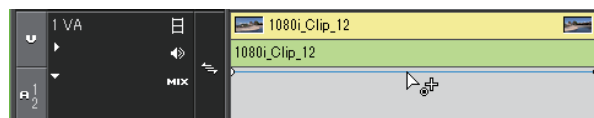
- 1 Klicken Sie auf die Erweiterungsschaltfläche des Mixers des Spurfensters, wo der Clip platziert wird, dessen Transparenz geändert werden soll.



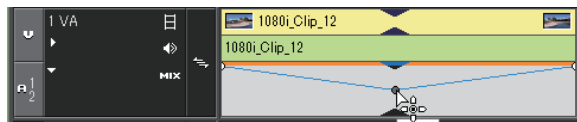
- 2 Klicken Sie auf [Mixer].



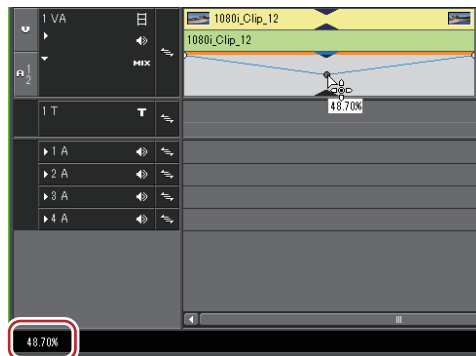
- 3 Klicken Sie auf das Rubberband, um das Schlüsselbild festzulegen.



4 Ziehen Sie nach oben oder unten, um die Transparenz anzupassen.



Die Transparenz wird unten links in der Timeline angezeigt. Das Video wird vollkommen transparent, wenn die Transparenz 0% beträgt.



Clips mit angewendeter Transparenz werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.



- Ziehen Sie bei gedrückter [Strg]-Taste auf der Tastatur, um das Rubberband fein anzupassen.
- Zum Ändern des gesamten Rubberbands ziehen Sie die Linie und halten Sie dabei die [Shift]-Taste auf der Tastatur gedrückt.
- Die Vorgehensweise zum Anpassen oder Löschen des Schlüsselbildes mit Werteingabe ist dieselbe, wie beim Audio-Rubberband.

Anpassen durch Eingeben von Werten ► Seite 429

Rubberband-Punkte initiieren/löschen ► Seite 430

[Einblenden]/[Ausblenden]

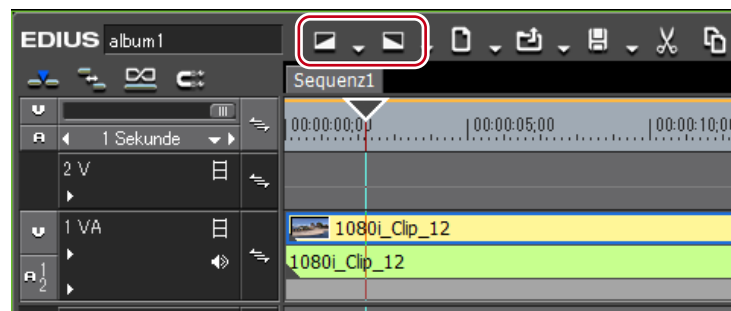
Mit der Einstellung [Einblenden] wird das Video allmählich eingeblendet und mit der Einstellung [Ausblenden] allmählich ausgeblendet.

1 Wählen Sie einen Clip, um das Ein-/Ausblenden festzulegen.

Sie können mehrere Clips auf separaten Spuren wählen.

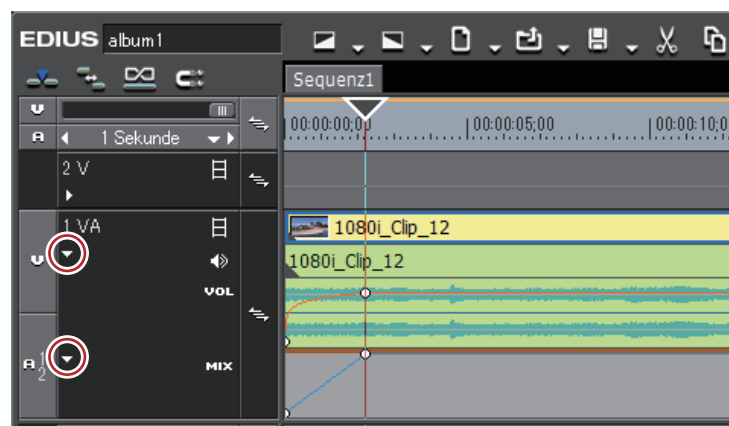
2 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zur Endposition des Einblendeeffekts (oder zur Startposition des Ausblendeeffekts).

3 Klicken Sie auf [Einblenden] oder [Ausblenden] auf der Timeline.



Der Mixer-Bereich, auf den [Einblenden] oder [Ausblenden] angewendet wurde, wird mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.

Sie können die Einstellungen der Audio- und Videoteile prüfen, indem Sie auf [Audio] und [Mixer] im Spurfenster klicken. An der Position, an der [Einblenden] oder [Ausblenden] festgelegt ist, wird ein Schlüsselbild hinzugefügt.



- Um den [Einblenden]- oder [Ausblenden]-Effekt zu löschen, müssen Sie sowohl den Audio- als auch den Videoteil löschen.
 - Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an, klicken Sie dann auf [Teile löschen] → [Mixer] → [Transparenz], um den Videoteil zu löschen.
 - Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an, klicken Sie dann auf [Teile löschen] → [Audio-Rubberband] → [Lautstärke], um den Audioteil zu löschen.



Hinweis

- [Einblenden] oder [Ausblenden] wird in der Standardeinstellung nicht angezeigt. Definieren Sie die Einstellung, um die Schaltfläche in der Timeline als Voreinstellung anzuzeigen, im Voraus.

Bedienflächen-Einstellungen ► Seite 127

Separates Einstellen von Einblend-/Ausblendeffekten für Video- oder Audioteile

Sie können Einblend- oder Ausblendeffekte für Video- oder Audioteile separat einstellen.

1 Wählen Sie einen Clip, um das Ein-/Ausblenden festzulegen.

Sie können mehrere Clips auf separaten Spuren wählen.

2 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zur Endposition des Einblendeffekts (oder zur Startposition des Ausblendeffekts).

3 Klicken Sie auf die [Einblenden]- oder [Ausblenden]-Listenschaltfläche in der Timeline.



4 Klicken Sie auf [Nur Videoclip] oder [Nur Audioclip].

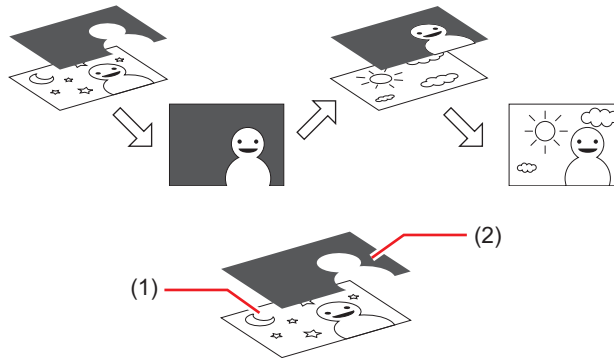


Alternative

- Heben Sie den Verknüpfungsmodus auf und legen Sie die Ein-/Ausblendeffekte fest.

Alphakanal

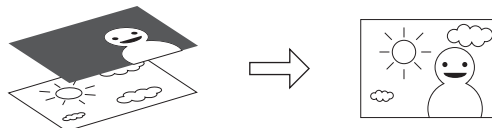
Sie können einen Clip mit Transparenzinformationen als Alphakanal (Datenbereich mit Transparenzinformationen) eines anderen Clips hinzufügen. Durch diesen Effekt sieht das Bild wie maskiert aus, und Sie können das Bild über das Bild legen, das der Hintergrund sein soll.



(1) Dies ist das Bild, das zusammen mit dem Alphakanal hinzugefügt wird. Es wird als „Fill“ bezeichnet.

(2) Dies ist das Bild, das der „Fill“ als Alphakanal hinzugefügt wird. Es wird als „Key“ bezeichnet.

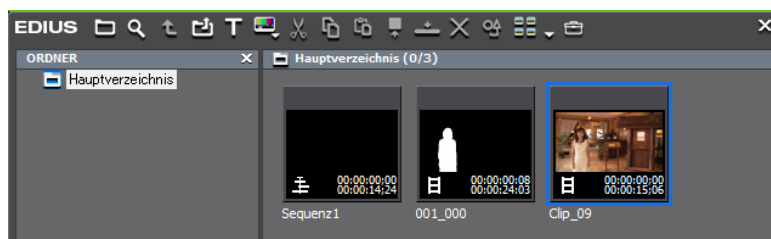
Sie können den Clip so anwenden, dass er als „Key“ wie eine Maske für den Alphakanal von „Fill“ dient. Überlagern Sie den erstellten Clip über ein Bild, das den Hintergrund darstellen soll, um den Clip zusammenzusetzen.



Hinweis

- Diese Funktion wird nicht unterstützt, wenn „Fill“ und „Key“ in folgenden Punkten Unterschiede aufweisen. (Das Seitenverhältnis und die Halbbildreihenfolge können über die [Informationen]-Palette überprüft werden.)
 - Bildgröße
 - Bildrate
 - Seitenverhältnis
 - Halbbildreihenfolge (Außer für die Kombinationen von „oberes Halbbild zuerst/Progressiv“ und „unteres Halbbild zuerst/Progressiv“. Die Kombination aus oberes Halbbild zuerst/unteres Halbbild zuerst wird nicht unterstützt.)
 - Clip ohne definierte Dauer

1 Registrieren Sie die Clips zum Bin, die „Fill“ oder „Key“ sein sollen.



2 Wählen Sie 2 Clips im Bin.

3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die 2 Clips und klicken Sie auf [Umwandeln] → [Alphamatte].
Das [Speichern unter]-Dialogfeld wird angezeigt.

4 Legen Sie den Dateityp, das Umwandlungsformat oder die „Fill“- und „Key“-Zuweisung fest.

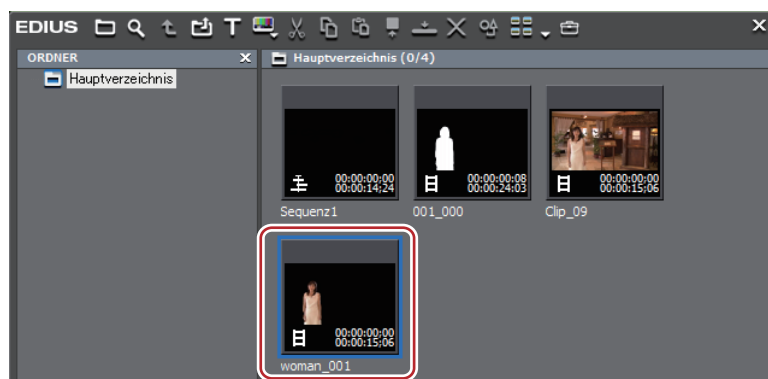
[Dateityp]	Geben Sie einen Codec an. Das verfügbare Dateiformat unterscheidet sich je nach der Spezifikation (HD/SD) und sonstigen Faktoren.
[Fill/Key]	Geben Sie an, welches der 2 Bilder „Fill“ (oder „Key“) sein soll.

[Format umwandeln]	Legen Sie fest, welches Element des als „Key“ ausgewählten Clips als Alphakanal angewendet werden soll. [Alphamatte] Wählen Sie dieses Element, wenn der als „Key“ ausgewählte Clip den Alphakanal enthält und der Alphakanal als der Alphakanal für „Fill“ angewendet wird. [Alphamatte (invertiert)] Wählen Sie dieses Element, wenn der als „Key“ ausgewählte Clip den Alphakanal enthält und wenn der Alphakanal invertiert und auf den Alphakanal für „Fill“ angewendet wird. [Luminanzmatte] Wählen Sie dieses Element, wenn die Luminanzstufe (0% bis 100%) des als „Key“ ausgewählten Clips auf den Alphakanal für „Fill“ angewendet wird. Eine Luminanzstufe von 100% bedeutet 100% ige Transparenz. [Luminanzmatte (invertiert)] Wählen Sie dieses Element, wenn die Luminanzstufe (0% bis 100%) des als „Key“ ausgewählten Clips auf den Alphakanal für „Fill“ angewendet wird. Eine Luminanzstufe von 0% bedeutet 100%ige Transparenz.
[Letztes Bild wiederholen]	Markieren Sie diesen Punkt, um das Video durch Wiederholung des letzten Bildes im „Key“-Clip (oder Alphakanal) zu ergänzen, wenn die Dauer des „Fill“-Clips kürzer als die des „Key“-Clips ist.

5 Klicken Sie auf [Speichern].

Klicken Sie auf [Abbrechen], um den Speichervorgang abzubrechen.

Der erstellte Clip wird nach Beenden des Speichervorgangs automatisch im Bin-Fenster registriert.



6 Setzen Sie die Clips zusammen, indem Sie sie in der Timeline übereinander legen.

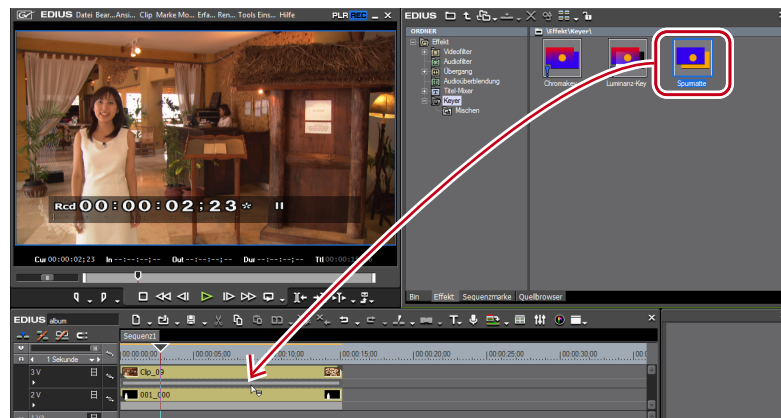


[Spurmatte]

Erzeugen Sie Alpha (Transparenzinformationen) aus dem in der Timeline platzierten Clip als einen matten Clip und multiplizieren Sie ihn mit dem Alpha des als Quellclip platzierten Clips. Zusätzlich können Sie es als Überlagerung des Hintergrundbildes platzieren.



- 1 Platzieren Sie einen Clip in der Spur, der als matter Clip verwendet werden soll.
- 2 Platzieren Sie einen Clip auf dem matten Clip in einer Spur, der als Quellclip verwendet werden soll.
- 3 Klicken Sie in der Ordneransicht der [Effekt]-Palette auf das [Keyer]-Verzeichnis.
- 4 Ziehen und legen Sie [Spurmatte] auf dem Mixer-Bereich des Clips ab.



Clips mit angewendeten Key-Effekten werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.

Alternative

- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline. Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste auf den Mixer des Clips in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen]

5 Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf.

Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette ► Seite 377

6 Klicken Sie auf [Spurmatte] und klicken Sie auf [Einstellungsdialogfeld öffnen] in der [Informationen]-Palette.

Das [Spurmatte]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Spurmatte]-Dialogfeld ► Seite 375



Alternative

- Doppelklicken Sie auf [Spurmatte] in der [Informationen]-Palette.
- Ziehen Sie [Spurmatte] in der [Informationen]-Palette und legen Sie es bei [Einstellungsdialogfeld öffnen] ab.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Spurmatte] in der Palette [Informationen] und klicken Sie auf [Einstellungsdialogfeld öffnen].

7 Konfigurieren Sie die Einstellungen und klicken Sie auf [OK].

8 Platzieren Sie einen Hintergrundclip in der Spur unterhalb des matten Clips und setzen Sie die Clips zusammen.



Hinweis

- Wenn unterhalb des Quellclips kein Clip als matter Clip vorhanden ist, wird die Spurmatteinstellung nicht angewendet.

[Spurmatte]-Dialogfeld

[Matte]	[Luminanz] Verwenden Sie die Luminanz des matten Clips (16 - 235) als Alpha (0 - 100%) und multiplizieren Sie sie mit dem Alpha des Quellclips. [Alpha] Multiplizieren Sie das Alpha des matten Clips mit dem Quellclip-Alpha.
[Umkehren]	Invertieren Sie das Alpha, das aus dem matten Clip erzeugt wurde, und multiplizieren Sie.

Anwenden von Effekten auf den Titel

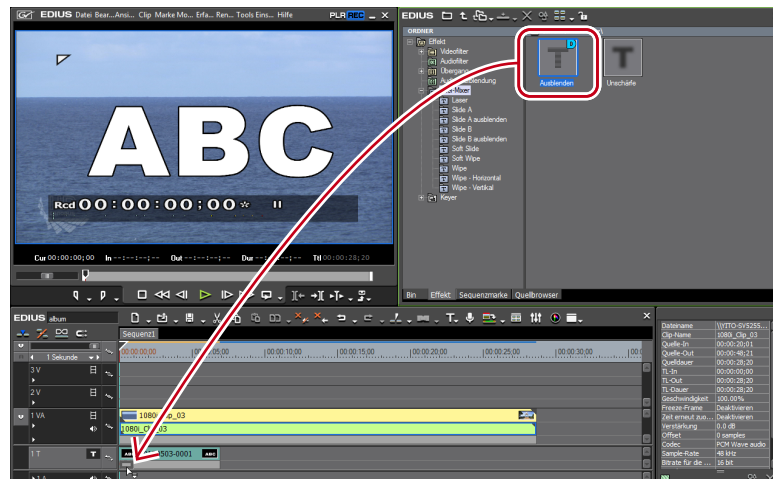
Sie können Effekte auch auf Titel anwenden.

Titel-Mixer

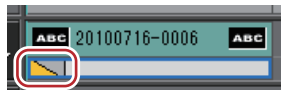
Sie können Effekte auf die In- und Out-Punkte von Titel-Clips anwenden.

1 Klicken Sie in der Ordneransicht der [Effekt]-Palette auf das [Titel-Mixer]-Verzeichnis.

2 Ziehen Sie einen Titel-Mixer in den Mixer-Bereich des Clips und legen Sie ihn dort ab.



Ein Titel-Mixer kann an den In- und Out-Punkten einzeln festgelegt werden.
Die Timeline-Anzeige ändert sich entsprechend der unten stehenden Abbildung.



Prüfen Sie die Titel-Mixer-Details in der Beschreibung der Eigenschaft oder indem Sie den Effekt probierhalber anwenden.

Eigenschaften von Effekten ► Seite 342



Alternative

- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline. Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Mixer des Clips in der Timeline. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Wählen Sie einen Effekt in der [Effekt]-Palette, ziehen Sie ihn mit der rechten Maustaste auf den Mixer des Clips in der Timeline und klicken Sie auf [Hinzufügen] oder [Ersetzen]



- Wenn Sie den Titelclip platzieren, können Sie den Standard-Titel-Mixer automatisch hinzufügen, indem Sie dies in [Quelle] unter [Benutzereinstellungen] → [Dauer] einstellen.

[Dauer] ► Seite 101

- - Nach dem Platzieren in der Timeline können Sie die Länge ändern.

Clips trimmen ► Seite 280

Aktionen für Effekte

Prüfen/Anpassen von Effekten

Sie können auf einen Clip angewendete Effekte testen, anpassen oder löschen.

Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette

Die ausgewählten Clips und Effekte werden in der [Informationen]-Palette angezeigt.

1 Klicken Sie auf [Palettenanzeige umschalten] in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Informationen].

Die [Informationen]-Palette wird angezeigt.

[Informationen]-Palette ► Seite 378

Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Palette] → [Informationen].
- Die [Informationen]-, [Effekt]- und [Marke]-Paletten können durch Klicken auf [Ansicht] in der Menüleiste und anschließendes Klicken auf [Palette] → [Alle einblenden] oder [Alle ausblenden] angezeigt/ausgeblendet werden.
- Anzeigen/Ausblenden der Palette: **[H]**

Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette ► Seite 339

Anzeigen der [Clipmarke]-Liste ► Seite 292

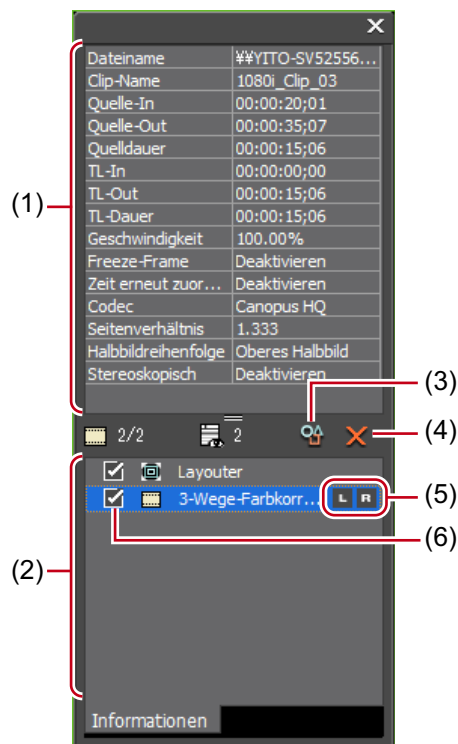
Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste ► Seite 298



- Wenn Sie die Anzeige der [Informationen]-Palette hin- und herschalten, schalten auch das Bin-Fenster, Quell-Browserfenster und die Paletten-Registerkarte, die mit der [Informationen]-Palette assoziiert sind, entsprechend ihre Anzeigen um. Um die Anzeigen-/Ausblenden-Einstellung einzeln umzuschalten, heben Sie die Assoziation der Fenster mit der Palette auf.

Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette ► Seite 125

[Informationen]-Palette



(1)	Informationsbereich	Hier werden Informationen wie der Dateiname oder die Dauer angezeigt. Der angezeigte Inhalt kann je nach dem ausgewählten Teil in der Timeline unterschiedlich sein.
(2)	Effektliste	Zeigt angewendete Effekte in einer Liste an. Für einen Clip mit einem Videoteil wird [Layouter] angezeigt. Doppelklicken Sie auf ein Element, um den [Layouter]-Dialog für das Zuschneiden und die Transformation anzuzeigen. [Layouter] wird stets angezeigt. Video-Layout ► Seite 269 Die Zahl oben links in der Liste zeigt die Anzahl der verfügbaren Effekte bzw. Anzahl der angewendeten Effekte. Aktivieren und Deaktivieren von Effekten ► Seite 380
(3)	[Einstellungsdialogfeld öffnen]	Zeigt ein Einstellungs-Dialogfeld zum Anpassen jedes Effektes oder das [Layouter]-Dialogfeld an.
(4)	[Löschen]	Löschen Sie den Effekt. [Layouter]-Elemente können nicht gelöscht werden.
(5)	L/R-Schalter	Wird nur im stereoskopischen Bearbeitungsmodus angezeigt. Die Effekte können nur für die linke Seite, nur für die rechte Seite oder sowohl für die linke als auch die rechte Seite angewendet werden. Anwenden von Videofiltern nur für die linke oder rechte Seite ► Seite 381
(6)	Aktivieren/deaktivieren	Deaktiviert die Layouter- oder Effekteinstellungen vorübergehend. Heben Sie die Markierung dieses Elements auf, um die Einstellungen zu deaktivieren.

Prüfen/Anpassen von Effekten

Sie können die angewendeten Effekte in der [Informationen]-Palette prüfen oder anpassen.

1 Klicken Sie auf den Bereich mit angewendeten Effekten in der Timeline.

Bereiche, in denen Effekte angewendet werden ► Seite 380

Eine Liste der angewendeten Effekte wird in der [Informationen]-Palette angezeigt.

2 Klicken Sie auf einen Effektnamen in der Effektliste der [Informationen]-Palette und klicken Sie auf [Einstellungsdialogfeld öffnen].

Ein Einstellungsdialogfeld zum Anpassen der einzelnen Effekte wird angezeigt.

 Alternative

- Doppelklicken Sie auf einen Effektnamen in der Palette.
- Ziehen Sie den Effektnamen zu [Einstellungsdialogfeld öffnen] in der Palette, und legen Sie ihn dort ab.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effektnamen in der Palette und klicken Sie auf [Einstellungsdialogfeld öffnen].

3 Passen Sie den Effekt an.

Informationen zu der Anpassung von Effekten finden Sie unter den Vorgehensweisen für die Anwendung der einzelnen Effekte.

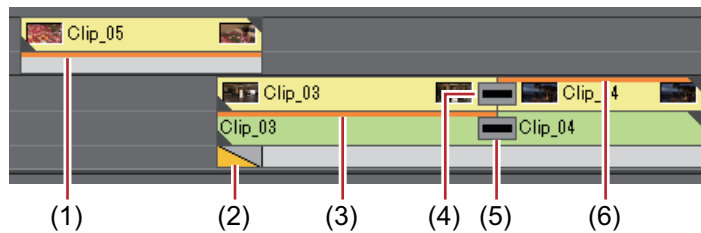


- Sie können einen Namen für einen angepassten Parameter angeben und diesen in der [Effekt]-Palette speichern.

Registrieren von Effekten in der [Effekt]-Palette ► Seite 385

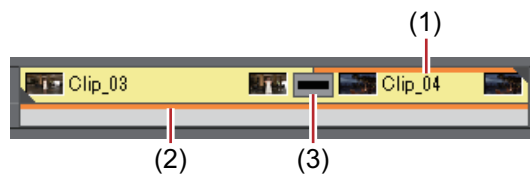
Bereiche, in denen Effekte angewendet werden

VA-Spur



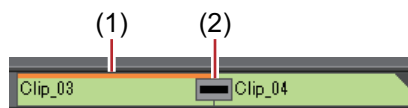
- (1) Key
- (2) Spurübergang
- (3) Audiofilter
- (4) Clip-Übergang
- (5) Audioüberblendung
- (6) Videofilter, Layouter

V-Spur



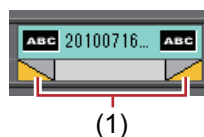
- (1) Videofilter, Layouter
- (2) Key
- (3) Clip-Übergang

A-Spur



- (1) Audiofilter
- (2) Audioüberblendung

T-Spur



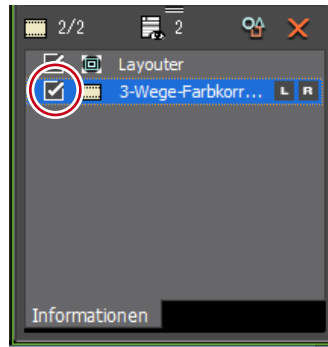
- (1) Titel-Mixer

Aktivieren und Deaktivieren von Effekten

Sie können den Layouter oder Effekte vorübergehend deaktivieren.

- 1** Klicken Sie auf den Bereich mit angewendeten Effekten in der Timeline.
Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378

2 Heben Sie die Markierung des Elements in der Effektliste der [Informationen]-Palette auf.



Markieren Sie dieses Element, um den Effekt zu aktivieren, und heben Sie die Markierung auf, um den Effekt zu deaktivieren.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effektnamen in der Palette und klicken Sie auf [Aktivieren/Deaktivieren].
- Wählen Sie einen Effektnamen in der Palette aus und drücken Sie die [Strg]- + [F]-Taste.

Anwenden von Videofiltern nur für die linke oder rechte Seite

Im stereoskopischen Bearbeitungsmodus können Videofilter nur für die linke oder rechte Seite angewendet werden.

1 Klicken Sie auf den Bereich mit in der Timeline angewendeten Videofiltern.

Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378

2 Klicken Sie auf L oder R am L/R-Schalter in der [Informationen]-Palette.

Mit jedem Klick auf den Schalter wird zwischen aktiviert/deaktiviert umgeschaltet.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effektnamen in der Palette und klicken Sie auf [Stereoskopisch] → [Nur links], [Nur R] oder [L-R].



- Wenn im Standardmodus bereits ein Videofilter nur für die linke oder rechte Seite angewendet wird, wird das Symbol „!“ in der [Informationen]-Palette angezeigt.

Löschen von Effekten

Sie können die angewendeten Effekte löschen.

Löschen von Effekten mithilfe der Timeline

Beispiel:

Löschen eines Filters

1 Wählen Sie einen Clip mit dem angewendeten Effekt aus.

2 Klicken Sie in der Menüleiste auf [Bearbeiten] und klicken Sie auf [Teile löschen] → [Filter] → ein Element.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Teile löschen] → [Filter] → ein Element.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Mixer-Bereich mit dem angewendeten Effekt, und klicken Sie auf [Löschen].
- Clip-Übergang: [Shift] + [Alt] + [T]
- Audioüberblendung: [Strg] + [Alt] + [T]
- Key: [Strg] + [Alt] + [G]
- Transparenz: [Shift] + [Strg] + [Alt] + [G]
- Videofilter: [Shift] + [Alt] + [F]
- Audiofilter: [Strg] + [Alt] + [F]
- Löschen aller Übergänge: [Alt] + [T]

- Löschen aller Filter: **[Shift] + [Strg] + [Alt] + [F]**

Löschen von Effekten mithilfe der [Informationen]-Palette

1 Klicken Sie auf den Bereich mit angewendeten Effekten in der Timeline.

Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378

2 Klicken Sie auf einen Effektnamen in der Effektliste der [Informationen]-Palette und klicken Sie auf [Löschen].

[Informationen]-Palette ► Seite 378

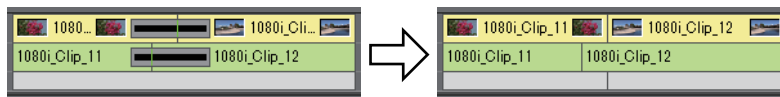


Alternative

- Ziehen Sie den Effektnamen aus der Palette.
- Ziehen Sie den Effektnamen zu [Löschen] in der Palette, und legen Sie ihn dort ab.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Effektnamen und klicken Sie auf [Löschen].
- Wählen Sie einen Effekt, den Sie löschen möchten, und drücken Sie die [Entf]-Taste der Tastatur.



- Beim Festlegen eines Übergangs oder einer Audioüberblendung wird eine grüne Linie (Schnittpunkt) angezeigt. Dies ist der Rand für den Übergang vor der Einstellung. Wenn Sie den Übergang oder die Audioüberblendung löschen, werden der Out-Punkt des vorderen Clips und der In-Punkt des hinteren Clips zurück zum Schnittpunkt verschoben.



Anwenden der angepassten Effekte auf einen anderen Clip

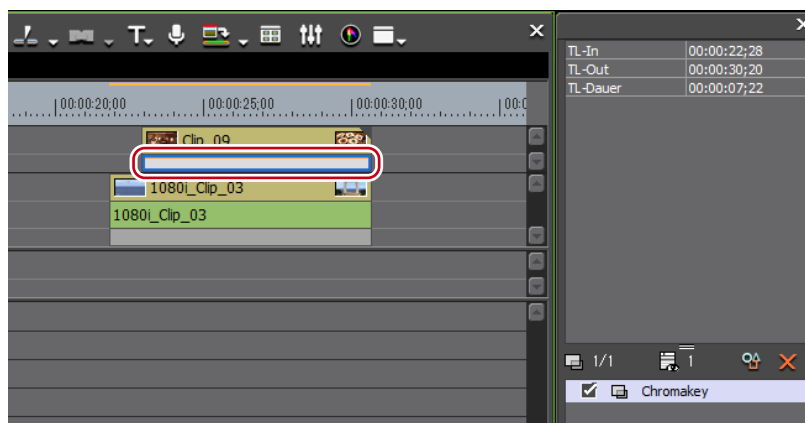
Sie können die auf einen bestimmten Clip angewendeten Effekte kopieren oder sie durch andere Effekte von anderen Clips ersetzen.

Kopieren von Effekten

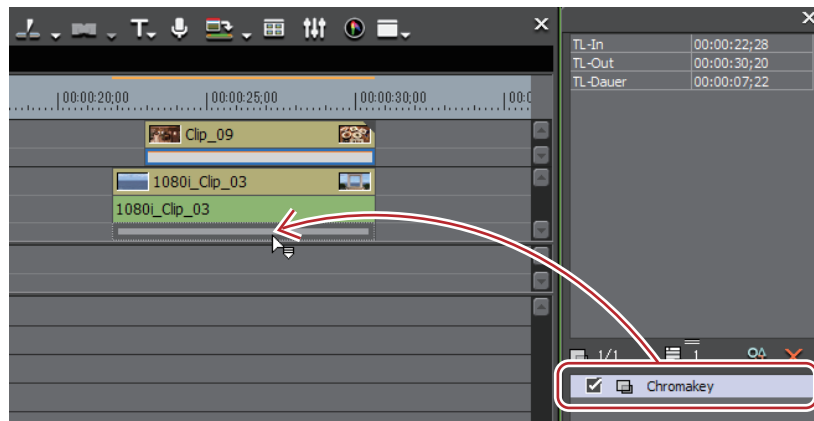
Sie können angepasste Effekte, die auf einen Clip angewendet wurden, kopieren und dann mit ihren Originaleneinstellungen auf andere Clips anwenden.

1 Klicken Sie auf den Bereich mit angewendeten Effekten in der Timeline.

Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378



- 2 Ziehen Sie den Effekt aus der Effektliste der [Informationen]-Palette und legen Sie ihn am Kopierziel ab.



Kopieren eines Übergangs

- 1 Klicken Sie auf einen in der Timeline festgelegten Übergang und klicken Sie auf [Kopieren] der Timeline.



- 2 Wählen Sie den Clip, in den der Übergang eingefügt werden soll.

Wenn Sie einen Übergang am Punkt des Timeline-Cursors einfügen möchten, klicken Sie auf die Spur, in der der Clip platziert ist, und bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, wo der Übergang eingefügt werden soll.

- 3 Klicken Sie auf die [Standardübergang festlegen]-Listenschaltfläche.



- 4 Klicken Sie auf die Clip-Einfüge-Methode.

Alternative

- Ziehen Sie einen auf den Clip in der Timeline angewendeten Effekt und legen Sie ihn auf anderen Clips ab.

Ersetzen von Effekten

Kopieren Sie einen angepassten Filter oder Mixer, der auf einen Clip angewendet wurde, und verwenden Sie ihn, um einen Filter oder Mixer in anderen Clips zu ersetzen.

- 1 Klicken Sie auf einen Clip mit angewendetem Filter oder Mixer und klicken Sie auf [Kopieren].



- 2 Klicken Sie auf den Clip, der das Ziel der Einfügeaktion sein soll.

- 3 Klicken Sie auf die [Clip ersetzen (Alle)]-Listenschaltfläche in der Timeline.



- 4 Klicken Sie auf [Filter] oder [Mixer].

Alternative

- Wählen Sie einen einzufügenden Clip aus, klicken Sie in der Menüleiste auf [Bearbeiten] und klicken Sie auf [Ersetzen] → [Filter] oder [Mixer].

- Ziehen Sie einen Clip mit einem angewendeten Filter oder Mixer mit der rechten Maustaste zum Clip, der eingefügt werden soll, und klicken Sie auf [Teile ersetzen] → [Filter] oder [Mixer].
- Ziehen Sie einen Mixer mit zu kopierenden Effekten und legen Sie ihn auf dem Zielmixer ab.

Benutzerdefinierte Effekte

Registrieren der von Ihnen erstellten Effekte

Sie können benutzerdefinierte Effekte in [Effekt] registrieren.

Registrieren von Effekten in der [Effekt]-Palette

Sie können einen vorhandenen Effekt anpassen, um einen ursprünglichen Effekt (benutzerdefinierten Effekt) zu erstellen, und ihn in der [Effekt]-Palette registrieren. Sie können auch mehrere Effekte als einen Effekt registrieren.

1 Klicken Sie auf den Bereich mit dem angewendeten Effekt, der registriert werden soll.

2 Klicken Sie auf den Ordner, um den Effekt in der [Effekt]-Palette zu registrieren.

Sie können auch einen neuen Ordner erstellen.

Erstellen eines Ordners in der [Effekt]-Palette ► Seite 386

3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Effektnamen, der in der [Informationen]-Palette registriert werden soll, und klicken Sie auf [Als aktuelle Benutzervoreinstellung speichern].

Der Effekt wird im Ordner in der [Effekt]-Palette registriert. „U“ erscheint im Symbol der registrierten Effekte.

Benutzerdefinierter Effekt ► Seite 342

4 Geben Sie einen Namen ein.



Alternative

- Ziehen Sie den Effektnamen aus der Effektliste in der [Informationen]-Palette zu einem Ordner in der [Effekt]-Palette und legen Sie ihn dort ab.



- Sie können mehrere Effekte gleichzeitig registrieren. Wählen Sie mehrere Effekte aus und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an. Klicken Sie auf [Als aktuelle Benutzervoreinstellung speichern], um mehrere ausgewählte Effekte als einen Effekt zu registrieren, oder klicken Sie auf [Als neue Benutzervoreinstellung speichern], um sie als getrennte Effekte zu registrieren.

Löschen von Effekten aus der [Effekt]-Palette

Löschen Sie den benutzerdefinierten Effekt.

1 Wählen Sie den benutzerdefinierten Effekt, den Sie aus der [Effekt]-Palette löschen möchten, und klicken Sie auf [Löschen].

Wenn Sie einen Ordner, einschließlich des Effektes, den Sie löschen möchten, wählen Sie den Ordner und klicken Sie auf [Löschen].



Alternative

- Klicken Sie den benutzerdefinierten Effekt, den Sie aus der [Effekt]-Palette löschen möchten, mit der rechten Maustaste an, und klicken Sie auf [Löschen].
- Wählen Sie einen benutzerdefinierten Effekt, den Sie löschen möchten, und drücken Sie die [Entf]-Taste der Tastatur.



Hinweis

- Plug-In-Basiseffekte und voreingestellte Effekte des Systems können nicht gelöscht werden.
- Wenn der ausgewählte Ordner neben den benutzerdefinierten Effekten noch andere Effekte enthält, dann werden nur die benutzerdefinierten Effekte gelöscht.
- Wenn der ausgewählte Ordner enthält, die als Ordnerverknüpfung registriert wurden, wird ein Bestätigungsfeld angezeigt. Klicken Sie auf [OK], um den Ordner zu löschen.

Anpassen der Inhalte der [Effekt]-Palette

Sie können Effekte oder Ordner umbenennen oder die Ordnerstruktur ändern.

Erstellen eines Ordners in der [Effekt]-Palette

In der [Effekt]-Palette können Sie einen neuen Ordner erstellen.

- 1 **Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Ordner in der [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Neuen Ordner erstellen].**

Ein neuer Ordner wird unterhalb des ausgewählten Ordners erstellt.

- 2 **Geben Sie einen Namen ein.**

Umbenennen von Effekten

Sie können den Namen eines Effekts oder eines Ordners ändern.

- 1 **Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt oder einen Ordner und klicken Sie auf [Namen ändern].**

Alternative

- Klicken Sie auf den Namen des Effekts oder Ordners.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt und klicken Sie auf [Eigenschaften]. Ändern Sie den Namen im [Eigenschaften]-Dialogfeld und klicken Sie auf [OK].

- 2 **Geben Sie einen Namen ein.**

-  • Plug-In-Basiseffekte und voreingestellte Effekte des Systems können nicht umbenannt werden.

Ordnerstruktur der [Effekt]-Palette

Sie können Effekte oder Ordner sortieren oder die Ordnerstruktur ändern. Sie können die Ordner auch sperren, um sie nicht versehentlich zu verschieben.

Sperren der Ordnerstruktur

- 1 **Klicken Sie auf [Sperren] in der [Effekt]-Palette.**



Mit jedem Klick auf [Sperren] wird die Sperre aktiviert und deaktiviert.

Hinweis

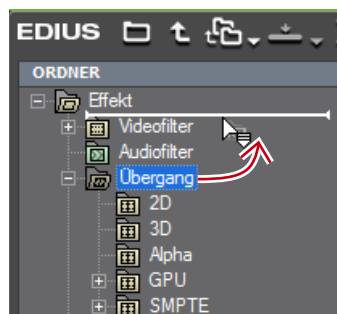
- Wenn Sie [Auf Standard zurücksetzen] auswählen, werden die Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt, selbst nachdem [Sperren] aktiviert wird.

Initialisieren der [Effekt]-Palette ► Seite 387

Ändern der Ordnerstruktur

-  • Klicken Sie auf [Sperren], um die Sperre zu deaktivieren, bevor Sie einen Arbeitsschritt ausführen.

- 1 **Ziehen Sie einen Effekt oder Ordner zum Ziel und legen Sie ihn dort ab.**



Ordnerverknüpfungen

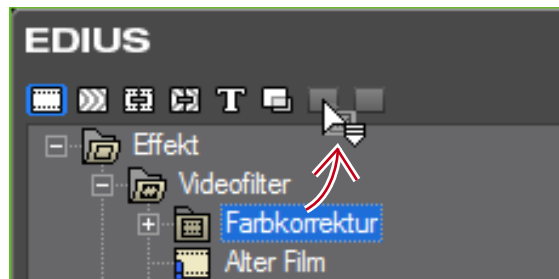
Sie können häufig verwendete Ordner schnell öffnen, indem Sie diese einer Ordnerverknüpfung zuweisen.

Einstellung in der Ordneransicht

Die folgende Liste enthält die Verknüpfungssymbole und die zugewiesenen Ordner. Das Symbol wird in Grau dargestellt, wenn keine Verknüpfung zugewiesen wurde.

- : [Videofilter]
- : [Audiofilter]
- : [Übergang]
- : [Audioüberblendung]
- : [Titel-Mixer]
- : [Keyer]

- 1 Ziehen Sie den Ordner und legen Sie ihn ab, um dem Symbol eine Verknüpfung zuzuweisen.



Einstellung mit Effektansicht

- 1 Wählen Sie einen Ordner aus, der als Verknüpfung festgelegt werden soll.
- 2 Klicken Sie auf [Ordnerverknüpfung] in der [Effekt]-Palette.



- 3 Klicken Sie auf [Verknüpfung hinzufügen].
Der ausgewählte Ordner wird der Liste hinzugefügt.



- Sie können einer Ordnerverknüpfung bis zu 8 Ordner zuweisen.

Löschen von Ordnerverknüpfungen

- 1 Klicken Sie auf [Ordnerverknüpfung] in der [Effekt]-Palette.



- 2 Klicken Sie auf [Anordnen].
Das [Anordnen]-Dialogfeld wird angezeigt.
- 3 Wählen Sie eine Verknüpfung aus, die Sie löschen möchten, und klicken Sie auf [Löschen].
Klicken Sie auf [Schließen], um den Vorgang zu beenden.

Initialisieren der [Effekt]-Palette

Sie können die [Effekt]-Palette auf den Standard zurücksetzen.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die [Effekt]-Palette und klicken Sie auf [Auf Standard zurücksetzen].**
- 2 Klicken Sie auf [OK].**



Hinweis

- Wenn Sie [Auf Standard zurücksetzen] auswählen, werden die Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt, selbst nachdem [Sperrern] aktiviert wird.

Importieren/Exportieren

Exportieren/Importieren der erstellten Effekte

Sie können den Effekt, den Sie erstellt haben, exportieren und in andere EDIUS importieren oder Effekte importieren, die mit EDIUS erstellt wurden.

Exportieren von Effekten (Export)

Sie können benutzerdefinierte Effekte exportieren und speichern. Die Datei wird mit der Erweiterung „*.tpd“ gespeichert.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Effekt oder Ordner in der [Effekt]-Palette, der exportiert werden soll, und klicken Sie auf [Exportieren].**

Das [Speichern unter]-Dialogfeld wird angezeigt.

- 2 Geben Sie einen Dateinamen und den Speicherort an, und klicken Sie auf [Speichern].**

Importieren von Effekten (Import)

Sie können die Effektdatei mit der Erweiterung „*.tpd“ als benutzerdefinierten Effekt lesen.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner, in den der benutzerdefinierte Effekt in der [Effekt]-Palette importiert werden soll, und klicken Sie auf [Importieren].**

- 2 Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf [Öffnen].**

Ein neuer Ordner wird im ausgewählten Ordner erstellt und der importierte Effekt wird in diesem Ordner registriert.



- Effekte für Audio können auch durch Registrieren des VST-Plug-Ins importiert werden.

VST-Plug-In-Registrierung ► Seite 92

Prüfen von Farbdaten

Anpassen an die Anzeige auf einem Fernsehbildschirm

Videobilder, die auf dem Computerbildschirm gut aussehen, können auf einem Fernsehbildschirm Detailverluste in hellen oder dunklen Bereichen aufweisen.

Dieses Problem tritt auf, wenn der Luminanzbereich des Fernsehsystems kleiner ist als der für die Darstellung auf dem PC-Bildschirm zulässige Bereich. Um das Video auf dem Fernsehbildschirm anzeigen zu können, müssen Sie zunächst das Videosignal anpassen.

[Vektorskop/Wellenform]

Da der Videosignalbereich sich mit bloßem Auge nur schwer überprüfen lässt, messen Sie ihn mit dem Vektorskop/der Wellenform-Anzeige. Das Vektorskop ermöglicht einen Farbabgleich, und mithilfe der Wellenform kann die Helligkeit an den Durchschnittswert der gesamten Anzeige angepasst werden.

- 1 Verschieben Sie den Timeline-Cursor, um das Bild anzuzeigen und im Rekorder die Farbdaten zu prüfen.
- 2 Klicken Sie auf [Vektorskop/Wellenform-Anzeige umschalten] in der Timeline.



Das [Vektorskop/Wellenform]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Vektorskop/Wellenform]-Dialogfeld ► Seite 390

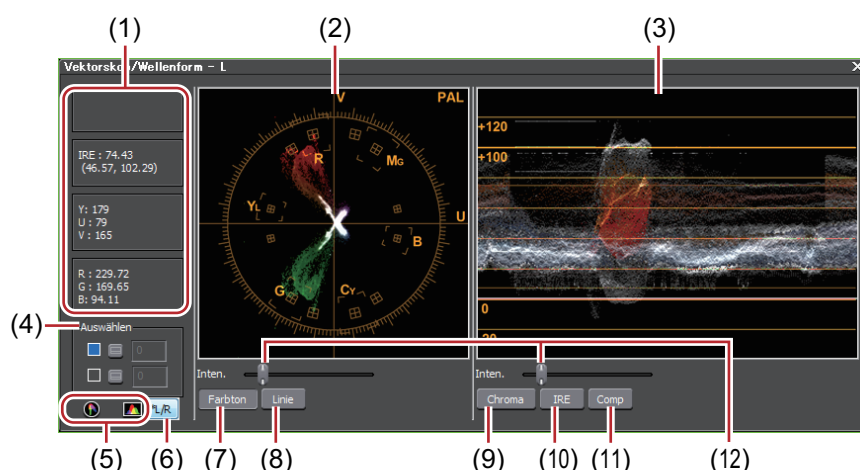
Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Vektorskop/Wellenform].

Hinweis

- Die Anzeige des Vektorskops/der Wellenform erhöht die Prozessorlast. Verwenden Sie diese Anzeige daher nur, wenn es erforderlich ist.

[Vektorskop/Wellenform]-Dialogfeld



(1)	Informationsbereich	Zeigen Sie die Koordinatenwerte (X, Y) auf dem Bildschirm und die Werte YUV, IRE und RGB an.
-----	---------------------	--

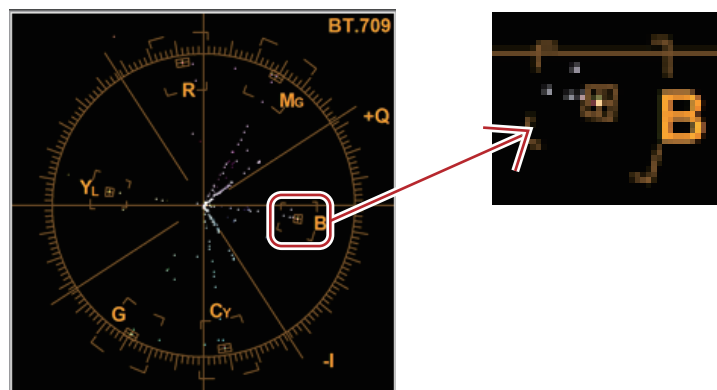
(2)	Vektorskop	Die Farbverteilung in dem im Rekorder dargestellten Bild wird angezeigt. Der Kreis repräsentiert den Farbkreis und die Entfernung von der Mitte repräsentiert die Sättigung. Klicken Sie auf das Vektorskop, um es zu erweitern, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das erweiterte Vektorskop, um es wieder zu verkleinern.
(3)	Wellenform	Die Chroma- und Luminanzstufen des Bildes im Rekorder werden angezeigt. Klicken Sie auf die Wellenform, um sie zu erweitern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die erweiterte Wellenform, um sie wieder zu verkleinern.
(4)	[Auswählen]	Zeigen Sie die Information einer Y-Achsenposition (vertikal) an. Markieren Sie dieses Element, klicken Sie auf  und klicken Sie dann auf eine Position auf dem Rekorder-Bildschirm. Sie können die Scanlinie auch direkt eingeben. Das Feld zeigt die Y-Koordinatenwerte dieser Position an und die Anzeigen des Vektorskops und der Wellenform werden auf die Farbdaten dieser Position festgelegt. Auch wenn Sie das Kontrollkästchen deaktivieren, wird die letzte Anzeige des Vektorskops und der Wellenform wiederhergestellt, sobald Sie es wieder aktivieren.
(5)	Anzeigen/Ausblenden	Schalten Sie zwischen Anzeigen/Ausblenden des Vektorskops/der Wellenform um.
(6)	L/R-Schalter	Im stereoskopischen Bearbeitungsmodus wird dies angezeigt, wenn das Video der linken und rechten Seiten im Vorschaufenster angezeigt wird. Das Vektorskop oder die Wellenform wird nur auf der linken oder rechten Seite angezeigt.
(7)	[Farbton]	Zeigen Sie die Farbverteilung nach Punkten im Vektorskop an.
(8)	[Linie]	Zeigt die Farbverteilung durch Linien an, die die Punkte im Vektorskop verbinden.
(9)	[Chroma]	Zeigen Sie nur den Farbtonfaktor im 0 IRE-Zentrum der Wellenform an.
(10)	[IRE]	Es wird nur der Luminanz-Faktor in der Wellenform angezeigt.
(11)	[Comp]	Zeigt nur das Kompositsignal des Farbtonfaktors (Chroma) und des Luminanzfaktors (IRE) in der Wellenform an.
(12)	Luminanz-Schieberegler	Mit diesen Schiebereglern können Sie die Luminanz des Monitors anpassen.

Beispiel:

Messen des Farbabgleichs mithilfe eines Vektorskops

Messen Sie den im Quellclip aufgezeichneten Farbbalken mit dem [Vektorskop/Wellenform]-Dialogfeld.

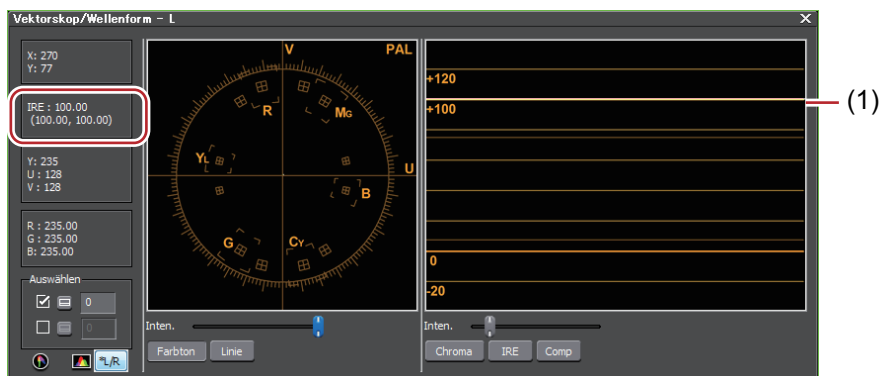
Eine Anpassung ist erforderlich, wenn das Licht, das die Farbverteilung repräsentiert, weit von der Mitte der Zielmarke des Vektorskops verschoben ist.



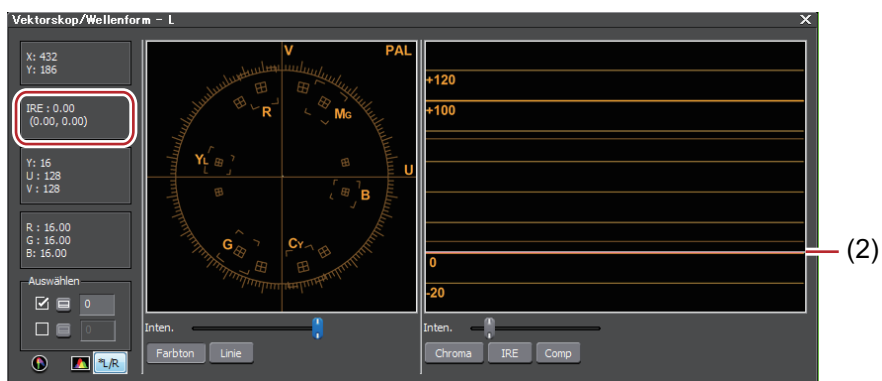
Beispiel:

Messen Sie die Luminanz mit der Wellenform, um zu prüfen, ob sie sich im korrekten Bereich befindet. Wenn Sie einen weißen Farbmatten-Clip, der im sicheren Farbbereich erstellt wurde, in der Timeline platzieren und ihn im [Vektorskop/Wellenform]-Dialogfeld messen, wird IRE100 angezeigt (an der Position (1)).

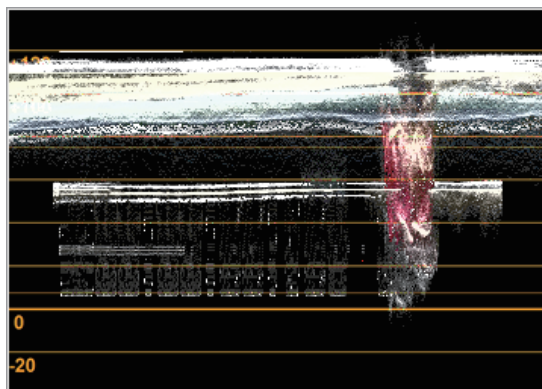
Farbmattenclips ▶ Seite 205



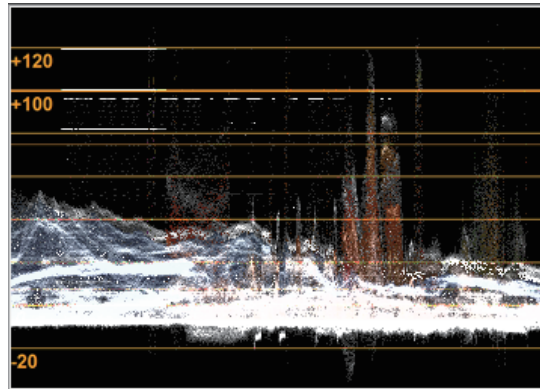
Wenn schwarze Farbmatten-Clips im sicheren Farbbereich erstellt wurden, erscheint IRE0. (an der Position (2)) Die Anpassung ist nicht erforderlich, wenn IRE ein Minuswert ist.



Ist die Luminanz hoch, wird der folgende Bildschirm angezeigt.



Ist die Luminanz niedrig, wird der folgende Bildschirm angezeigt.



In diesem Fall müssen Sie IRE im Bereich zwischen 0 und 100 anpassen. Für eine einfache Anpassung wenden Sie den Farbabgleich eines Videofilters auf den Clip an. Öffnen Sie das Einstellungsdialogfeld des Farbabgleichs und wählen Sie die Option [Sichere Farbe], um den IRE des Clips automatisch zwischen 0 und 100 anzupassen.

Anpassen des Farbabgleichs ► Seite 351



- Obwohl Clips mit sicherer Farbe einen Luminanzbereich von 16 - 235 und Chromabereich von 16 - 240 haben und Chroma nicht automatisch in den sicheren Bereich mit eingeschlossen wird, wird es so berechnet, dass Luminanz/Chroma innerhalb von IRE0-100 eingeschlossen wird.

KAPITEL 9

Titel-Erstellung

In diesem Kapitel wird erklärt, wie die Quick Titler-Software für die Erstellung eines Titels verwendet wird und wie ein Titelclip mit EDIUS manipuliert wird.

Quick Titler

Starten eines existierenden Quick Titler

Erstellen eines neuen Titels

Quick Titler startet automatisch, wenn Sie einen Titelclip mit EDIUS erstellen. Wenn Sie von der Timeline aus starten, wird der erstellte Titel in der Timeline platziert, und wenn Sie vom Bin aus starten, wird der Titel im Bin registriert.



- Der vorhandene Titler kann mit [Anwendung] unter [Benutzereinstellungen] → [Andere] geändert werden.

[Andere] ► Seite 96

- Sie können Quick Titler auch unabhängig starten, indem Sie doppelt auf Quick Titler .exe klicken. Das Programm kann auf dem Computer jedoch nicht ohne EDIUS-Lizenz gestartet werden.
- Um die Versionsinformation für Quick Titler zu überprüfen, klicken Sie auf [Versionsinfo] oder klicken Sie auf [Hilfe] in der Quick Titler-Menüleiste → [Quick Titler-Versionsinformationen].

Erstellen eines Titelclips in der Timeline

1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu der Position, an der der Titelclip erstellt werden soll.

2 Klicken Sie auf [Titel erstellen] in der Timeline.



3 Wählen Sie eine Spur aus, um einen Titel zu erstellen.

Quick Titler startet.

Der erstellte Titelclip wird in der Timeline platziert und auch gleichzeitig im Bin registriert.

Wenn die In- und Out-Punkte in der Timeline nicht gesetzt wurden, wird der Titelclip beim Erstellen und Speichern eines Titels in der ausgewählten Spur an der Position des Timeline-Cursors platziert. Die Standarddauer kann über [Quelle] in [Benutzereinstellungen] unter EDIUS → [Dauer] festgelegt werden.

[Dauer] ► Seite 101

Wenn die In- und Out-Punkte in der Timeline festgelegt wurden, wird der Titelclip zwischen In- und Out-Punkten auf der gewählten Spur platziert, wenn ein Titel erstellt und gespeichert wird. Selbst wenn In- und Out-Punkte gesetzt wurden, können Sie die Einstellungen auch so konfigurieren, dass der Titelclip mit einer Standarddauer platziert werden kann.

[Dauer] ► Seite 101



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur, in die der Titelclip platziert werden soll, und klicken Sie auf [Neuer Clip] → [QuickTitler].
- Starten von Quick Titler: [T]



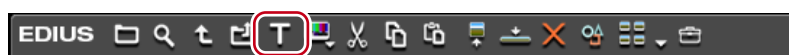
Hinweis

- Wenn der Videoquellkanal gelöscht wurde, kann [Titel in Videokanalspur erstellen] nicht ausgewählt werden.

Verbinden/Trennen des Quellkanals ► Seite 240

Registrieren eines Titelclips im Bin ohne Platzierung in der Timeline

1 Klicken Sie in der Bin auf [Titel hinzufügen].



Quick Titler startet.

Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der EDIUS-Menüleiste und klicken Sie auf [Clip erstellen] → [QuickTitler].
- Klicken Sie in der Clip-Ansicht des Bin-Fensters mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Titel hinzufügen].
- Klicken Sie in der Clip-Ansicht des Bin-Fensters mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich und klicken Sie auf [Neuer Clip] → [QuickTitler].

Beenden von Quick Titler

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Quick Titler beendet wird.



- Quick Titler wird beendet, wenn Sie den aktuell bearbeiteten Titelclip speichern.

1 Klicken Sie auf [Datei] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Schließen].



Alternative

- Klicken Sie im Quick Titler-Fenster auf [×].

2 Klicken Sie auf [Ja].

Klicken Sie auf [Nein], wenn Sie den Titelclip nicht speichern möchten. Klicken Sie auf [Abbrechen], um den Vorgang abzubrechen.

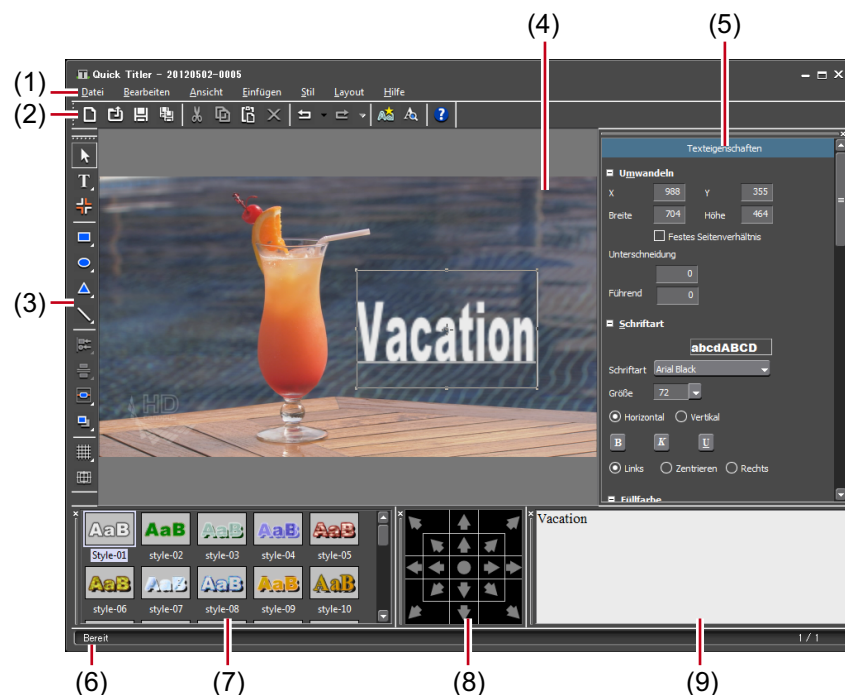
Über die Quick Titler-Bildschirmkonfiguration

Über den Bildschirm

Im Folgenden wird der Quick Titler-Bildschirm erklärt.

Der Quick Titler-Bildschirm besteht hauptsächlich aus einer Bildschirmansicht für die Erstellung/Bearbeitung von Objekten, einem Eigenschaften-Fenster zum Einstellen von Farbe und Effekten und einer Stil-Liste, die die voreingestellten Stile anzeigt.

Quick Titler-Bildschirm



(1)	Quick Titler-Menüleiste	Durchführen allgemeiner Bedienabläufe für Quick Titler.
(2)	Datei-Werkzeugleiste	Bedienschnittflächen zum Erstellen einer neuen Datei/Speichern/Kopieren/Löschen, für Stilregistrierung und Vorschau.
(3)	Objekt-Werkzeugleiste	Bedienschnittflächen für Auswahl, Texteingabe und für die Erstellung/Ausrichtung von Objekten.
(4)	Objekterstellungsanzeige	Bearbeiten Sie einen Titel.
(5)	Titelobjekt-Eigenschaftenschaufenster	Legen Sie die Eigenschaften eines gewählten Textobjekts fest. Es werden jeweils [Hintergrundeigenschaften], [Texteigenschaften], [Bildeigenschaften], [Objekteigenschaften] angezeigt.
(6)	Statusleiste	Zeigt eine einfache Beschreibung einer Bedienschnittfläche oder eines Menüs, den Tastaturstatus und den Textobjektort an.
(7)	Titelobjekt-Stilleiste	Zeigt eine Liste der Stile an, die auf ein aktuell ausgewähltes Textobjekt angewendet werden können.
(8)	Layout-Leiste	Dient zum Ausrichten eines Textobjekts an der Mitte/am Titelsicher-Bereich/Overscan-Bereich. Wird nicht angezeigt, wenn zum ersten Mal gestartet wird. Anzeigen/Ausblenden der Leisten ► Seite 400
(9)	Texteingabe-Leiste	Geben Sie den Text ein. Wird nicht angezeigt, wenn zum ersten Mal gestartet wird. Text kann auch direkt in der Objekterstellungsanzeige eingegeben werden. Anzeigen/Ausblenden der Leisten ► Seite 400



- Klicken Sie auf [Rückgängig Strg+Z] oder drücken Sie [Strg] + [Shift] + [F3] auf der Tastatur, um zwischen der hohen Auflösung und der niedrigen Auflösung der Vorschau umzuschalten.



- Drücken Sie [F5] auf der Tastatur, um den Fokus zwischen der Objekterstellungsanzeige, Titelobjekt-Eigenschaftenschaufenster und Titel-Objektstilleiste zu wechseln.

- Wenn Quick Titler separat gestartet wird, wird [Videoeinstellungen] bei [Hintergrundeigenschaften] aktiviert. Legen Sie das Videoformat, die Bildgröße und das Seitenverhältnis des Titels, der erstellt werden soll, fest.

Anzeigen/Ausblenden der Leisten

Sie können die Einstellung zum Anzeigen/Ausblenden der Titelobjekt-Eigenschaftenleiste und der Titel-Objektstilleiste usw. umschalten.

- 1 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf eine Leiste zum Anzeigen/Ausblenden.**

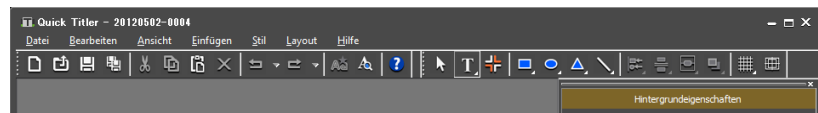
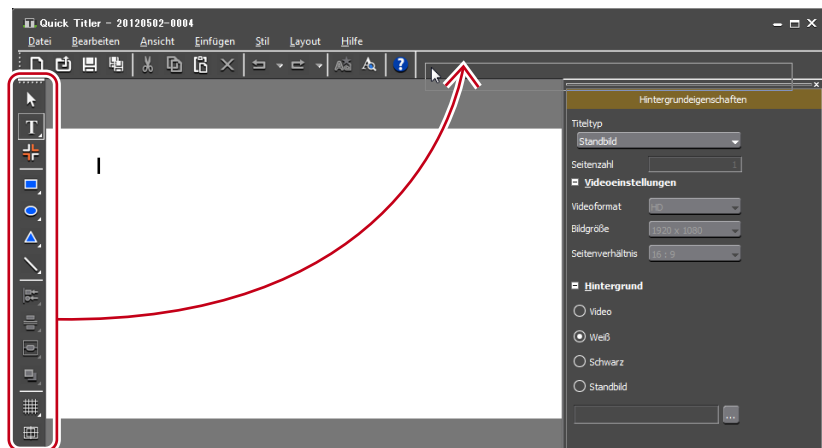
Wenn eine Leiste markiert ist, wird sie angezeigt, und wenn die Markierung aufgehoben ist, wird sie ausgeblendet.

Verschieben von Leisten

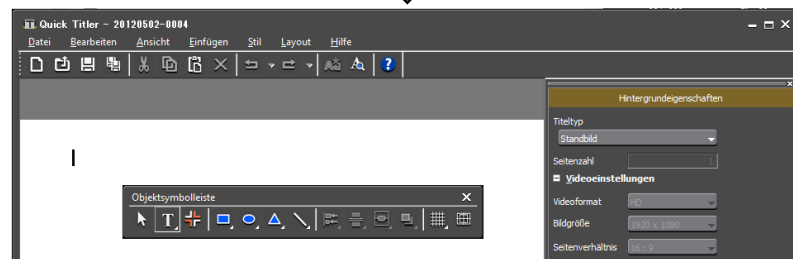
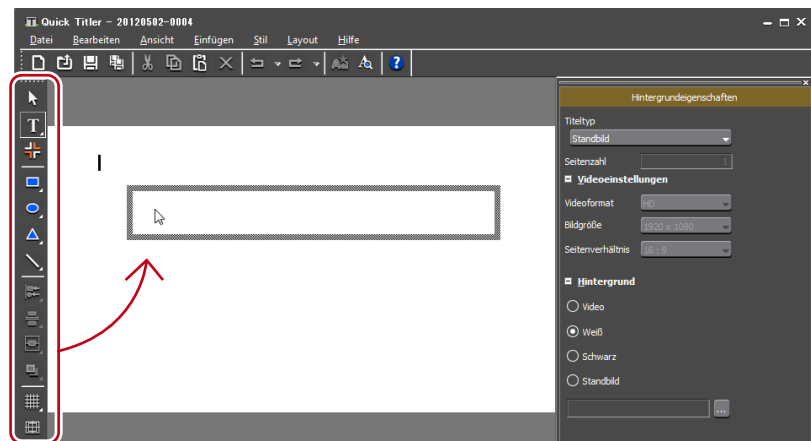
Sie können die Titelobjekt-Eigenschaftenleiste und die Titelobjekt-Stilleiste platzieren, wo Sie möchten.

1 Ziehen Sie eine Leiste, um sie zu verschieben, und legen Sie sie am Zielort ab.

Leisten werden in eine Position verschoben, die durch einen weißen Rahmen, der beim Ziehen erscheint, angezeigt wird.



Wenn sie auf einer Position abgelegt werden, die durch einen dicken weißen Rahmen angezeigt wird, schwebt die Leiste als neues Fenster.



Erstellen/Speichern eines neuen Titelclips

Erstellen eines neuen Titelclips

Wenn Quick Titler von einer EDIUS-Timeline aus gestartet wird, wird automatisch ein neuer Titelclip erstellt. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie man während der Quick Titler-Bearbeitung oder dem Hochfahren einen neuen Titelclip erstellt.

- 1 Klicken Sie auf [Datei] in der Dateiwerkzeugleiste.



Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Neu].
- Erstellen eines neuen Titelclips: **[Strg] + [N]**

Öffnen eines Titelclips

Sie können einen vorhandenen Titelclip öffnen und bearbeiten.

- 1 Klicken Sie [Öffnen] auf der Dateiwerkzeugleiste.



- 2 Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf [Öffnen].

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Öffnen].
- Öffnen eines Titelclips: **[Strg] + [O]**

-  • Wenn Sie auf [Datei] in der Quick Titler-Menüleiste klicken, werden bis zu 4 der zuletzt bearbeiteten Titelclips angezeigt. Klicken Sie auf den Dateinamen, um die Datei zu öffnen.
- Wenn Sie auf einen Titelclip in der EDIUS-Timeline oder im Bin doppelklicken, startet ein Titler und die Datei wird geöffnet.

Exportieren eines Standbilds

Sie können einen Titel, den Sie erstellt haben, einschließlich des Hintergrunds, als Standbild exportieren.

- 1 Klicken Sie auf [Datei] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Exportieren].

Das [Speichern unter]-Dialogfeld wird angezeigt.

- 2 Wählen Sie den Speicherort, Dateinamen und das Dateiformat aus und klicken Sie auf [Speichern].

Überschreiben mit Speichern

Sie können einen Titelclip beim Bearbeiten überschreiben und dabei speichern.

Hinweis

- Wenn mehrere Versionen desselben Titelclips in einer Timeline verwendet werden, aktualisiert die Bearbeitung eines der Titelclips den Inhalt aller Titelclips. Wenn Sie nur einen Titelclip aus mehreren identischen Titelclips bearbeiten möchten, speichern Sie diesen unter einem anderen Namen.

- 1 Klicken Sie [Speichern] auf der Dateiwerkzeugleiste.



Speichern Sie den Titelclip und beenden Sie Quick Titler.

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Speichern].
- Überschreiben mit Speichern: **[Strg] + [S]**
-  • Wenn Sie auf [Speichern] klicken, wird die Datei im „title“-Ordner gespeichert, der sich in dem Ordner befindet, wo die Projektdatei gespeichert wird. Der Dateiname ist „Jahr, Monat und Tag des Speicherns—4-stellige aufeinanderfolgende Nummer.etl“.
- Wenn Sie Quick Titler unabhängig starten, um einen Titel zu bearbeiten, und auf [Speichern] klicken, wird die Datei unter einem anderen Namen gespeichert.

Speichern unter einem anderen Namen

Sie können einen bearbeiteten Titelclip mit einem vorgegebenen Namen speichern.

1 Klicken Sie auf [Datei] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Speichern unter].

Das [Speichern unter]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Geben Sie den Namen ein und klicken Sie [Speichern].

Speichern Sie den Titelclip und beenden Sie Quick Titler.

-  • Wenn Sie doppelt auf einen Titelclip in der Timeline klicken, um Quick Titler zu starten, und dann unter einem anderen Namen speichern, wird nur der mit dem Doppelklick geöffnete Titelclip aktualisiert, während ein neuer Titelclip in der Bin abgelegt wird.

Automatisches Speichern unter einem anderen Namen

Sie können den bearbeiteten Titelclip automatisch mit einem vorgegebenen Namen speichern.

Hinweis

- Wenn Quick Titler unabhängig gestartet wurde, können Sie nicht automatisch unter einem anderem Namen speichern.

1 Klicken Sie auf [Automatisch speichern unter] in der Dateiwerkzeugleiste.



Der Titelclip wird unter dem Dateinamen „Jahr, Monat, Tag des Speicherns—4-stellige aufeinanderfolgende Nummer.etl“ gespeichert.

Alternative

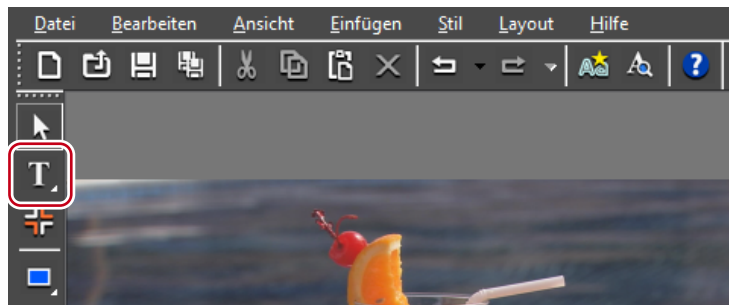
- Klicken Sie auf [Datei] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Automatisch speichern unter].
- Automatisches Speichern unter einem anderen Namen: **[Strg] + [Shift] + [S]**
-  • Wenn Sie doppelt auf einen Titelclip in der Timeline klicken, um Quick Titler zu starten, und dann unter einem anderen Namen speichern, wird nur der mit dem Doppelklick geöffnete Titelclip aktualisiert, während ein neuer Titelclip in der Bin abgelegt wird.

Erstellen von Textobjekten

Eingeben von Text

In diesem Abschnitt wird die Eingabe von Text erklärt.

1 Klicken Sie auf [Horizontaler Text] in der Dateiwerkzeugleiste.



Wenn Sie [Horizontaler Text] anklicken und gedrückt halten, können Sie [Vertikaler Text] auswählen.

2 Klicken Sie auf die Objekterstellungsanzeige.

Der Textcursor wird auf der Objekterstellungsanzeige angezeigt.

3 Geben Sie Text mithilfe der Tastatur ein.

Sie können auch eine Texteingabeleiste zum Bearbeiten von Text aufrufen.

Anzeigen/Ausblenden der Leisten ► Seite 400

Alternative

- Klicken Sie auf [Einfüg] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Text] → [Horizontal] oder [Vertikal].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste, ohne etwas auszuwählen, und klicken Sie auf [Einfüg] → [Text] → [Horizontal] oder [Vertikal].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Textfeld und klicken Sie auf [Text bearbeiten].



- Sie können Text durch Importieren von Textdateien eingeben.

Importieren von externen Dateien ► Seite 407

Formatierungseinstellungen

Sie können das Textformat, wie z. B. die Schriftart oder die Textgröße, ändern.

Einstellungen, wie z. B. Schriftart oder Text-Dekoration, können unter [Schriftart] in der Texteingabeleiste geändert werden. Textformateinstellungen können auf Zeichen- oder Zeilenebene angewendet werden.

1 Wählen Sie die Zeichenkette oder das Textfeld, die bzw. das formatiert werden soll.



- Kerning, Schriftart, Standardgröße, fett, kursiv und unterstrichen können auf der Zeichenebene angewendet werden. Um die Einstellungen auf bestimmte Zeichen anzuwenden, ziehen Sie an der gewünschten Zeichenkette entlang, um diese auszuwählen. Wenn keine bestimmte Zeichenkette ausgewählt ist, können Formateinstellungen auf ein ganzes ausgewähltes Textfeld angewendet werden. Sie können den Durchschuss auf der Zeilenebene ändern. Um den Durchschuss auf eine bestimmte Zeile anzuwenden, setzen Sie den Cursor in die gewünschte Zeile. Um den Zeilendurchschuss für einen gesamten Text festzulegen, wählen Sie das Textfeld aus.

2 Legen Sie das Textformat mithilfe der Texteingabeleiste fest.

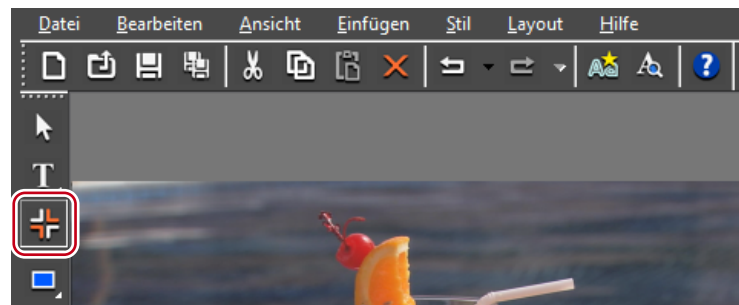
[X], [Y]	Geben Sie die Position eines Textfelds an.
[Breite]/[Höhe]	Geben Sie die Größe des Textfelds an. Die Zeichengröße wird ebenfalls erhöht/verringert, um in das Textfeld zu passen. Überprüfen Sie [Festes Seitenverhältnis], um das Seitenverhältnis zu fixieren.
[Unterschneidung]	Geben Sie einen Wert ein. Legen Sie einen Wert im Bereich von –300% bis 300% fest.
[Führend]	Geben Sie einen Wert ein. Da der führende Wert von „0“ 100% beträgt, legen Sie einen Wert im Bereich von –300% bis 300% fest.
[Schriftart]	Wählen Sie die Schriftart aus.
[Größe]	Wählen Sie die Zeichengröße aus.
[Horizontal], [Vertikal]	Wählen Sie zwischen horizontal oder vertikal aus.

[Fett]/[Kursiv]/[Unterstrich]	Klicken Sie auf eine Schaltfläche, um einen Fett-, Kursiv- oder Unterstrichen-Effekt auf Zeichenketten anzuwenden.
[Links]/[Zentrieren]/[Rechts]	Geben Sie die Ausrichtung einer Zeichenkette an. Für vertikalen Text kann [Oben], [Zentrieren] oder [Unten] ausgewählt werden.

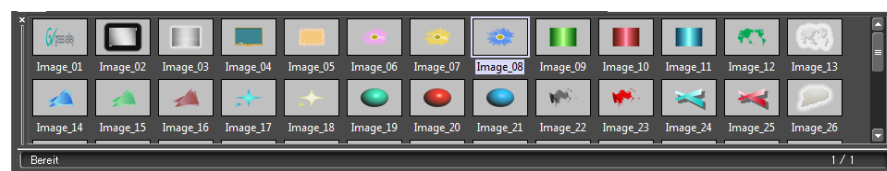
Erstellen von Bildern

Sie können Ihr gewünschtes Bild aus den in der Titel-Objektstilleiste verfügbaren Bildern auswählen und platzieren.

1 Klicken Sie auf [Bild] in der Dateiwerkzeugleiste.



Stilbausteine werden in der Titel-Objektstilleiste angezeigt.



2 Klicken Sie auf den Stilbaustein, den Sie erstellen möchten.

3 Klicken Sie auf die Objekterstellungsanzeige oder ziehen Sie diese.

Ein Bild wird im ausgewählten Stil platziert.

Ziehen Sie das Bild auf die gewünschte Größe.

Alternative

- Klicken Sie auf [Einfüg] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Bild].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste, ohne etwas auszuwählen, und klicken Sie auf [Einfüg] → [Bild].

-  • Um nach Schritt 3 ein Standbild zu platzieren, klicken Sie auf [...] des [Datei]-Verzeichnisses in der Bildeigenschaftenleiste und wählen Sie eine Datei aus.

Erstellen von Grafiken

Sie können Ihre gewünschten Grafiken erstellen.

1 Klicken Sie [Rechteck], [Ellipse] oder [Gleichschenkliges Dreieck] auf der Objektwerkzeugleiste an.

Klicken und halten Sie die Maustaste auf einer der Formen gedrückt, um ein abgerundetes Rechteck, einen Kreis oder ein rechtwinkliges Dreieck auswählen zu können.



2 Klicken Sie auf die Objekterstellungsanzeige oder ziehen Sie diese.

Die Form wird platziert.

Ziehen Sie die Form auf die gewünschte Größe.

Alternative

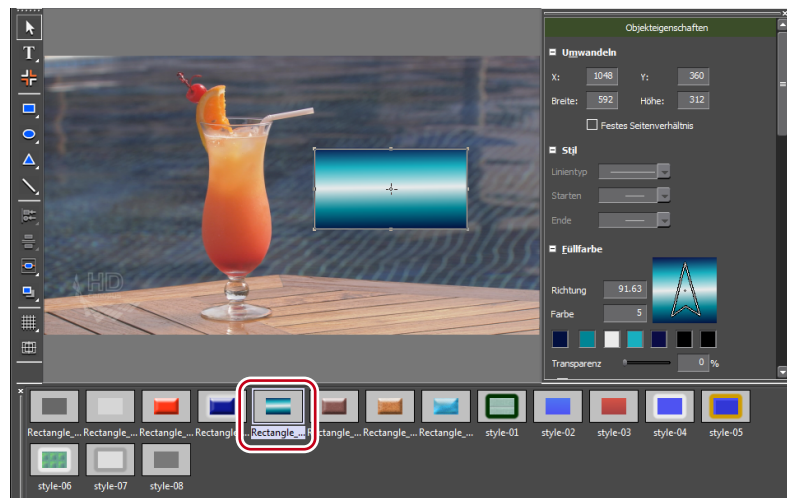
- Klicken Sie auf [Einfüg] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf den Typ der zu erstellenden Form.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste, ohne etwas auszuwählen, und klicken Sie auf [Einfüg] → Formtyp.

3 Stil festlegen.

Mithilfe der Objekteigenschaftenleiste können Sie den Stil festlegen, wie z. B. Farbe oder Rand.

Effekte auf Textobjekte anwenden ► Seite 415

Doppelklicken Sie in der Titel-Objektstilleiste auf den Stilbaustein, den Sie anwenden möchten.



Erstellen von Linien

Sie können gerade oder polygonale Linien erstellen.

1 Klicken Sie [Linie] auf der Dateiwerkzeugleiste.

Wenn Sie [Linie] anklicken und gedrückt halten, können Sie [Durchgehende Linie] auswählen.



2 Klicken Sie auf die Objekterstellungsanzeige oder ziehen Sie diese.

Die Linie wird platziert.

Auf dem Bildschirm auf die gewünschte Länge ziehen.

Wenn [Durchgehende Linie] ausgewählt wurde, klicken Sie auf den Startpunkt → klicken Sie auf die Eckpunkte → doppelklicken Sie auf den Endpunkt auf der Linie.

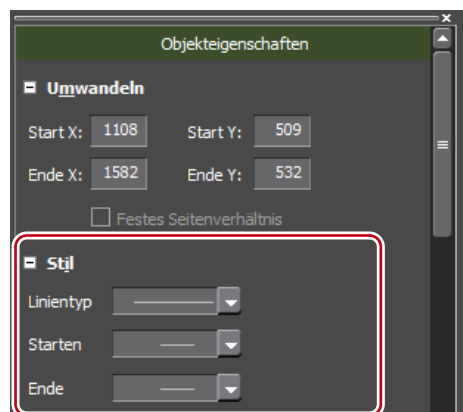


Alternative

- Klicken Sie auf [Einfüg] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Linie] → [Linie] oder [Durchgehende Linie].

3 Stil festlegen.

Klicken Sie die [Stil] Baumstruktur auf der Objekteigenschaftenleiste und wählen Sie dann Linientyp und Form des Start/Endpunktes aus der Liste.



Sie können auch weitere Einstellungen wie Farbe oder Grenze wählen.

Effekte auf Textobjekte anwenden ► Seite 415

Doppelklicken Sie in der Titel-Objektstilleiste auf den Stilbaustein, den Sie anwenden möchten.



Importieren von externen Dateien

Sie können Textdateien oder Bilddateien importieren, indem Sie sie auf die Objekterstellungsanzeige ziehen.



- Die folgenden Dateiformate können importiert werden.
 - Textdatei: TXT
 - Bilddatei: BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF, TARGA, PSD, EMF

1 Ziehen Sie die Datei, die Sie importieren wollen, von Ihrem Desktop oder Ordner zur Objekterstellungsanzeige und legen Sie sie ab.

Für Bilddateien wird durch Anklicken von [Originalgröße] unter [Umwandeln] in der Bildeigenschaftenleiste die Größe des Bildes auf dessen Originalgröße geändert.

Alternative

- Erstellen Sie für Bilder ein Bild und wählen Sie dann die Bilddateien aus, indem Sie auf [...] im [Datei]-Verzeichnis in der Eigenschaftenleiste klicken.
- Setzen Sie für Textdateien den Cursor in ein Textfeld, klicken Sie auf [Einfüg] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie dann auf [Text] → [Datei]. Wählen Sie eine Textdatei im [Öffnen] Dialogfeld.

Bearbeiten von Textobjekten

Kopieren

Sie können ein Textobjekt kopieren.

1 Wählen Sie ein Textobjekt und klicken Sie [Kopieren] auf der Werkzeugleiste.



Sie können ihn dann einfügen.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt und klicken Sie [Kopieren].
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Kopieren].
- Kopieren: [Strg] + [C]

Ausschneiden

Sie können ein Textobjekt ausschneiden.

1 Wählen Sie ein Textobjekt und klicken Sie [Ausschneiden] auf der Werkzeugleiste.



Sie können ihn dann einfügen.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt und klicken Sie [Ausschneiden].
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Ausschneiden].
- Ausschneiden: [Strg] + [X]

Einfügen

Sie können ein kopiertes oder ausgeschnittenes Textobjekt einfügen.

1 Ein Textobjekt kopieren oder ausschneiden.

Kopieren ► Seite 408

Ausschneiden ► Seite 408

2 Klicken Sie [Einfügen] auf der Dateiwerkzeugleiste.



Ein kopiertes oder ausgeschnittenes Textobjekt wird auf derselben Position wie das originale Textobjekt eingefügt.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Text oder ein Objekt und klicken Sie [Einfügen].

- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Einfügen].
- Einfügen: **[Strg] + [V]**



- Ein kopiertes oder ausgeschnittenes Textobjekt kann auf einen anderen Titelclip eingefügt werden.
- Wenn Sie den Cursor über einen Text gezogen haben, um ihn auszuwählen, dann kopieren Sie ihn oder schneiden Sie ihn aus, der Text kann dann an die Cursorposition eingefügt werden, wenn Sie im Textbearbeitungsmodus sind. Der Text kann nur eingefügt werden, wenn Sie im Textbearbeitungsmodus sind.
- Wird eine Textbox ausgewählt und dann kopiert oder ausgeschnitten, kann sie nicht eingefügt werden, wenn Sie im Textbearbeitungsmodus sind.

Entfernen

Sie können ein Textobjekt entfernen.

- 1 Wählen Sie ein Textobjekt und klicken Sie [Löschen] auf der Werkzeugleiste.



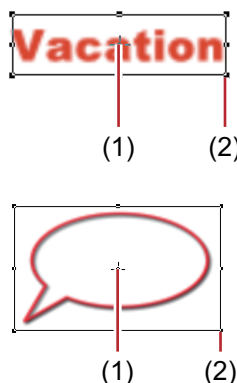
Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt und klicken Sie [Löschen].
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Löschen].
- Löschen: **[Entf]**

Die Größe eines Textobjekts anpassen

Sie können die Größe eines Textobjekts anpassen.

Sie können die Größe des Textobjekts anpassen, indem Sie den Rand des Objektrahmens ziehen.



- (1) Mittelpunktgriff
(2) Operationspunkt

- 1 Platzieren Sie den Mauscursor über einem Operationspunkt.
- 2 Wenn der Mauscursor seine Form verändert, beginnen Sie zu ziehen.



Ändern durch Eingeben von Werten

Sie können die Größe über die [Umwandeln] Baumstruktur auf der Eigenschaftenleiste spezifizieren.

- 1 Wählen Sie ein Textobjekt und geben Sie Werte für [Breite] und [Höhe] ein.

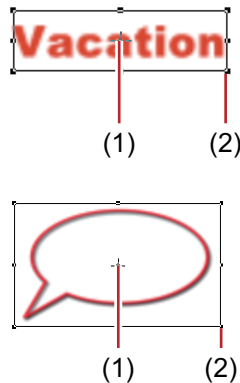
Überprüfen Sie [Festes Seitenverhältnis], um das Seitenverhältnis zu fixieren.

Für Bilder, klicken Sie [Originalgröße], um das Bild auf seine Originalgröße zurückzusetzen.

Ein Textobjekt rotieren

Sie können ein Textobjekt rotieren.

Um ein Textobjekt zu rotieren, ziehen Sie eine Ecke des Objektrahmens.



(1) Mittelpunktgriff

(2) Operationspunkt

1 Während Sie den [Strg] Key gedrückt halten, platzieren den Mauscursor über einen Operationspunkt.

Wenn Sie den Mauscursor über einen Mittelpunktgriff platzieren, verändert sich dessen Form und Sie können ihn ziehen, um die Rotationsachse zu bewegen. Um die Rotationsachse auf den Mittelpunkt zurückzusetzen, klicken Sie auf den Hintergrund, um das ausgewählte Textobjekt abzuwählen.

2 Wenn der Mauscursor seine Form verändert, beginnen Sie zu ziehen.



- Beim Rotieren mit gedrückt gehaltener [Shift]-Taste rotiert das Textobjekt in 15-Grad Schritten. Beim Rotieren mit gedrückt gehaltener [Alt]-Taste rotiert das Textobjekt um den Mittelpunkt der entgegengesetzten Ecken.

Operationen rückgängig machen/Operationen wiederherstellen

Sie können eine ausgeführte Operation rückgängig machen oder eine rückgängig gemachte Operation wiederherstellen. Es werden bis zu 10 rückgängig gemachte Vorgänge und 10 wiederhergestellte Vorgänge gespeichert. Sie können aus der Liste der gespeicherten Vorgänge wählen, ob ein Vorgang rückgängig gemacht oder wiederhergestellt werden soll.

1 Klicken Sie auf [Rückgängig] oder [Wiederherstellen] in der Dateiwerkzeugleiste.



Alternative

- Rückgängigmachen eines Vorgangs: **[Strg] + [Z]**
- Wiederherstellen eines Vorgangs: **[Strg] + [Y]**



- Durch Anklicken der [Rückgängig]- oder [Wiederherstellen]-Listenschaltfläche wird eine Liste der 10 durchgeführten Vorgänge angezeigt. Sie können wählen, wie viele Vorgänge rückgängig gemacht oder wiederhergestellt werden sollen.

Die Textobjekt-Position anpassen



- EDIUS kann benutzt werden, um das Layout eines Titelclips zu konfigurieren.

Layout-Einstellungen ► Seite 423

Ein Textobjekt verschieben

Sie können ein Textobjekt verschieben.

- 1 Klicken Sie ein Textobjekt und, nachdem sich der Mauscursor verändert, ziehen Sie es.



Ändern durch Eingeben von Werten

Sie können die Position von [Umwandeln] in der Eigenschaftenleiste spezifizieren.

- 1 Wählen Sie ein Textobjekt und geben Sie Werte für [X] und [Y] ein.

Ein Textobjekt angleichen

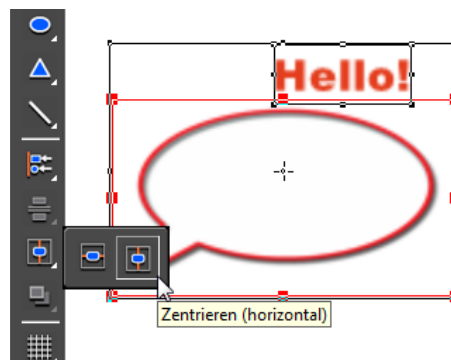
Sie können Textobjekte angleichen.

Angleich zur vertikalen/horizontalen Mitte

- 1 Wählen Sie Textobjekte, die angeglichen werden sollen.

Mehrere Textobjekte können mit dem Auswahlwerkzeug ausgewählt werden, indem Sie klicken während Sie den [Strg] am Keyboard gedrückt halten.

- 2 Klicken Sie auf [Zentrieren (vertikal)] oder [Zentrieren (horizontal)] in der Objektwerkzengleiste.



Alternative

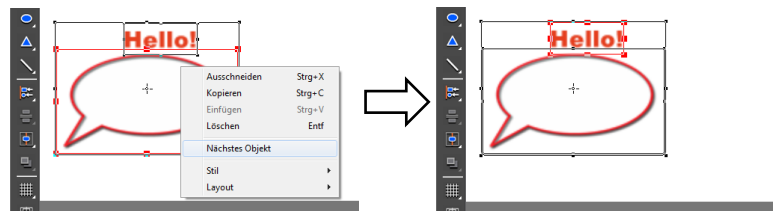
- Klicken Sie auf [Layout] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Auf Bildschirm zentrieren] → [Vertikal] oder [Horizontal].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt und klicken Sie auf [Layout] → [Auf Bildschirm zentrieren] → [Vertikal] oder [Horizontal].

Angleich an ein Referenztextobjekt

- 1 Wählen Sie Textobjekte, die angeglichen werden sollen.

Mehrere Textobjekte können mit dem Auswahlwerkzeug ausgewählt werden, indem Sie klicken während Sie den [Strg] am Keyboard gedrückt halten.

- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Textobjekt, klicken Sie [Nächstes Objekt] , und wählen Sie dann ein Textobjekt, das als Referenz für den Angleich verwendet wird.**

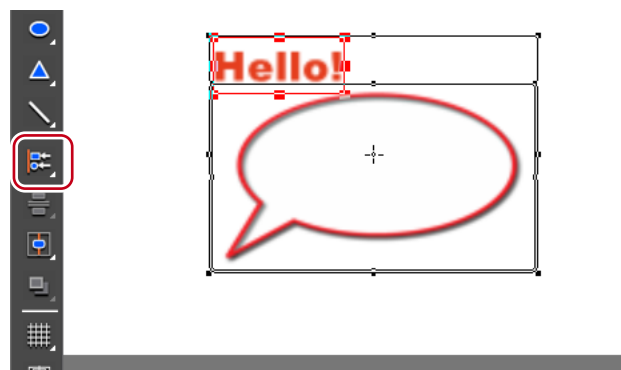


Das Textobjekt mit einem Operationspunkt an seiner Grenze angezeigt, ist das ausgewählte Textobjekt (aktives Objekt).

Durch Klicken auf [Nächstes Objekt] können Sie das aktive Objekt wechseln.

- 3 Klicken Sie auf [Links] in der Dateiwerkzeugleiste.**

Wenn Sie [Links] anklicken und gedrückt halten, können Sie zwischen [Rechts], [Oben], [Unten], [Zentrieren (vertikal)] und [Zentrieren (horizontal)] wählen.



Alternative

- Klicken Sie auf [Layout] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Ausrichten] → ein Element.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt und klicken Sie auf [Layout] → [Ausrichten] → ein Element.
-  • Wenn mehrere Textobjekte ausgewählt werden, können Sie „Links ausrichten“, „Rechts ausrichten“, „Oben ausrichten“, „Unten ausrichten“, „Mitte ausrichten (vertikal)“ und „Mitte ausrichten (horizontal)“ anwenden.

Einheitliche horizontale/vertikale Ausrichtung

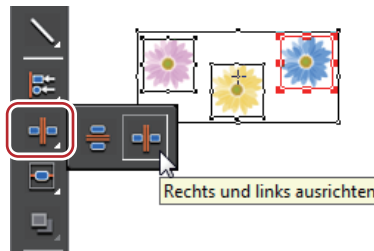
- 1 Wählen Sie Textobjekte, die angeglichen werden sollen.**

Mehrere Textobjekte können mit dem Auswahlwerkzeug ausgewählt werden, indem Sie klicken während Sie den [Strg] am Keyboard gedrückt halten.



2 Klicken Sie auf [Oben und unten ausrichten] in der Dateiwerkzeugleiste.

Wenn Sie [Oben und unten ausrichten] anklicken und gedrückt halten, können Sie [Rechts und links ausrichten] auswählen.



Alternative

- Klicken Sie auf [Layout] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Gleiche Stelle] → ein Element.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt und klicken Sie auf [Layout] → [Gleiche Stelle] → ein Element.



- Vertikales Angleichen und horizontales Angleichen kann angewendet werden, wenn 3 oder mehr Textobjekte ausgewählt sind.

Layout-Einstellungen

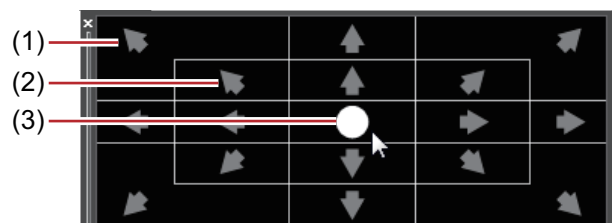
Sie können Texte und Objekte angleichen, so dass diese in die Mitte, den titelsicheren Bereich oder in den Overscan-Bereich passen.

1 Anzeigen der Layout-Leiste.

Anzeigen/Ausblenden der Leisten ► Seite 400

2 Wählen Sie ein Textobjekt und klicken Sie dann wo es zu platzieren ist, indem Sie die Layout-Leiste benutzen.

Mehrere Textobjekte können mit dem Auswahlwerkzeug ausgewählt werden, indem Sie klicken während Sie den [Strg] am Keyboard gedrückt halten.



(1) Overscan

(2) Titelsicherer Bereich

(3) Mitte

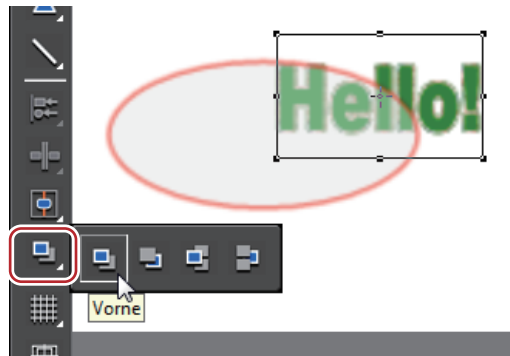
Die Reihenfolge von Textobjekten wechseln

Sie können die Reihenfolge von Text und Objekten wechseln.

1 Wählen Sie den Text und die Objekte, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.

2 Klicken Sie auf [Vorne] in der Dateiwerkzeugleiste.

Wenn Sie [Vorne] anklicken und gedrückt halten, können Sie [Hinten], [Nach oben verschieben] oder [Nach unten verschieben] wählen.



Alternative

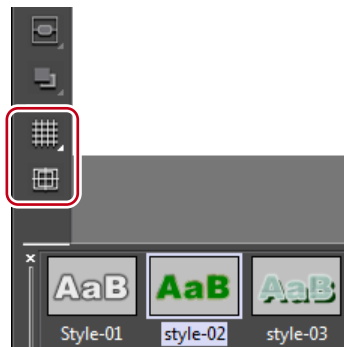
- Klicken Sie auf [Layout] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Reihenfolge] → ein Element.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt und klicken Sie auf [Layout] → [Reihenfolge] → ein Element.

Anzeigen/Verstecken von Gitter- und Schutzbereich

Sie können einen Gitter- oder Schutzbereich an der Objekterstellungsanzeige anzeigen, um diesen als Leitfaden zu verwenden, wenn Sie Textobjekte verschieben.

1 Klicken Sie auf [Liniengitter] oder [Titelsicherer Bereich] in der Objektwerkzeugleiste.

Wenn Sie [Liniengitter] anklicken und gedrückt halten, können Sie [Punktgitter] auswählen.



Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Gitter] → [Punktgitter] oder [Liniengitter].
- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Titelsicherer Bereich].



- Wenn Quick Titler von EDIUS gestartet wird, wird der titelsichere 4:3-Bereich auch angezeigt, wenn [4:3] für die 16:9-Bildschirmrichtlinie für die Anzeige über [Vorschau] unter [Benutzereinstellungen] → [Overlay] festgelegt ist.

[Overlay] ► Seite 100

Anzeige eines Hintergrunds

Sie können EDIUS Rekorderbilder oder jedes Standbild als Hintergrund der Objekterstellungsanzeige importieren, um dieses als Richtlinie zu nutzen, wenn Sie Textobjekte positionieren. Das Klicken in den Hintergrund zeigt die Hintergrundeigenschaften an.

1 Klicken Sie auf die [Hintergrund] Baumstruktur in der Hintergrundeigenschaftenleiste und wählen Sie dann ein Element, das als Hintergrund angezeigt werden soll.



- Wenn Sie [Standbild] ausgewählt haben, klicken Sie auf [...] und wählen Sie ein Standbild im [Hintergrunddatei auswählen]-Dialogfeld aus.

- Selbst wenn der Hintergrund als Hintergrund in den Hintergrundeigenschaften von QuickTitler eingestellt ist, wird der Hintergrund nicht im Titelclip verwendet. Der Hintergrund in den Hintergrundeigenschaften steht als Hintergrund für den Bearbeitungsbildschirm zur Verfügung. Um einen bearbeiteten Titel mit einem Hintergrund auszugeben, exportieren Sie ein Standbild.

Exportieren eines Standbilds ► Seite 402

Effekte auf Textobjekte anwenden



- EDIUS kann benutzt werden, um Effekte anzuwenden, so wie Ein- und Ausblenden.

Anwenden von Titel-Mixer ► Seite 421

- Sie können Effekte anwenden, indem Sie die Eigenschaftenleiste benutzen. Eine Text-, Bild- oder Form-Eigenschaftenleiste wird angezeigt, abhängig davon ob ein Text, ein Bild oder eine Form ausgewählt ist. Die Texteigenschaftenleiste wird hier zur Veranschaulichung verwendet. Ihr Bildschirm kann sich, je nach dem was Sie gewählt haben, unterscheiden.

Farbeinstellungen

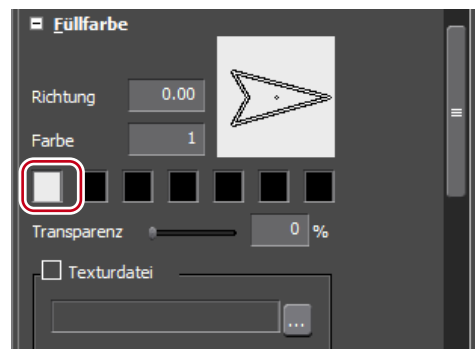
Sie können die Farbe von Text und Formen einstellen. Sie können auch einen Gradationseffekt anwenden.



Hinweis

- Sie können nicht die Farbe von Bildern verändern.

- 1 Wählen Sie den Text oder die Form, bei welchem/welcher die Farbe zu ändern ist.
- 2 Klicken Sie auf die [Füllfarbe] Baumstruktur in der Eigenschaftenleiste.
- 3 Klicken Sie auf die Farbpalette.



Das [Farbauswahl]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206

- 4 Spezifizieren Sie eine Farbe.



Hinweis

- Wenn [Texturdatei] angewählt ist, wird die Farbänderung nicht auf den Text oder die Form angewendet.

Abstufungseinstellungen



- 1 Wählen Sie den Text oder die Form auf welche die Gradation anzuwenden ist.
- 2 Klicken Sie auf die [Füllfarbe] Baumstruktur in der Eigenschaftenleiste.
- 3 Geben Sie die Anzahl der Farben, die für die Gradation benutzt werden, in [Farbe] ein. Es können bis zu 7 Farben verwendet werden.

4 Klicken Sie auf die Farbpalette.

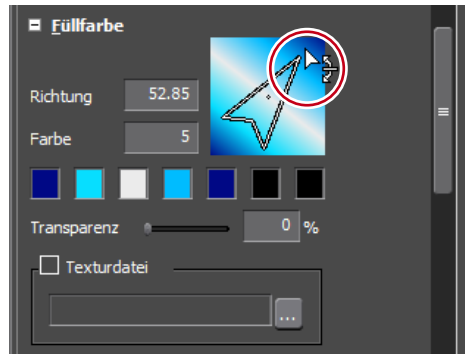
Das [Farbauswahl]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206

5 Spezifizieren Sie eine Farbe.

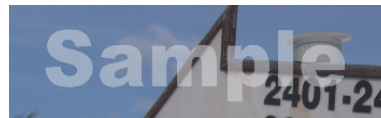
6 Wiederholen Sie 4 und 5 für die Anzahl an spezifizierten Farben.

7 Passen Sie die Farbgradation an, indem Sie einen Wert in [Richtung] eingeben, oder indem Sie die Pfeilfigur herüber ziehen.



Transparenzeinstellungen

Sie können die Transparenz eines Textobjekts anpassen, um den Hintergrund darunter zu sehen.



1 Wählen Sie das Textobjekt, dessen Transparenz anzupassen ist.

2 Klicken Sie auf die [Füllfarbe] Baumstruktur in der Eigenschaftenleiste.

3 Verschieben Sie den [Transparenz] Schieberegler, um die Transparenz anzupassen.

Einfügen von Struktur

Sie können eine Strukturdatei auf ein Textobjekt einfügen.



1 Wählen Sie ein Textobjekt, in welches die Struktur einzufügen ist.

2 Klicken Sie auf die [Füllfarbe] Baumstruktur in der Eigenschaftenleiste.

Um eine Struktur am Rand (Rahmen) einzufügen, klicken Sie auf das [Kontur]-Verzeichnis (klicken Sie für Objekte auf das [Rand/Linienform]-Verzeichnis).

3 Markieren Sie [Texturdatei] und klicken Sie auf [...].

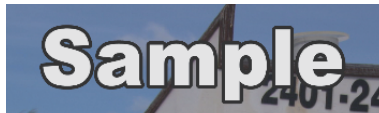
4 Wählen Sie eine Bilddatei, die einzufügen ist, und klicken Sie [Öffnen].



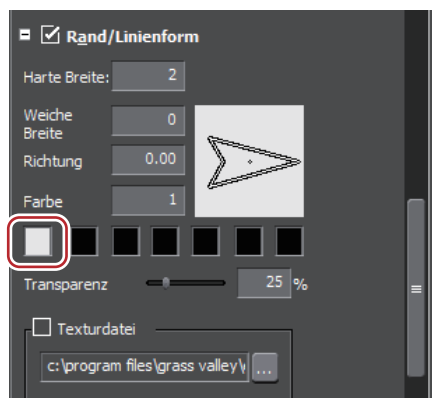
- Die folgenden Dateiformate können zum Struktur-Mapping benutzt werden:
 - Windows-Bitmap (*.bmp, *.dib, *.rle)
 - GIF-Format (*.gif)
 - JPEG-Format (*.jpeg, *.jpg)
 - PNG-Format (*.png)
 - TIFF-Format (*.tiff)
 - Windows Erweiterte Metadatei (*.emf, *.wmf)
 - Photoshop-Format (*.psd)
 - Targa-Format (*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst)

Kanten- (Grenz-) Einstellungen

Sie können die Farbe eines Textes und der Objektgrenzen einstellen oder eine Struktur darauf einfügen.



- 1 Wählen Sie ein Textobjekt, auf welches eine Kante (Grenze) anzuwenden ist.
- 2 Klicken Sie auf die [Kontur] Baumstruktur in der Eigenschaftenleiste und überprüfen Sie es.
[Ränder] wird in der Bildeigenschaftenleiste angezeigt, [Rand/Linienform] wird in der Objekteigenschaftenleiste angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf die Farbpalette.



Das [Farbauswahl]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206

- 4 Spezifizieren Sie eine Farbe.
- 5 Fügen Sie einen Wert in [Harte Breite] ein, um die Breite für die Kante (Grenze) zu spezifizieren.
- 6 Fügen Sie einen Wert in [Weiche Breite] ein, um Unschärfe für die Kante (Grenze) zu spezifizieren.



- Sie können auch Gradation einstellen, eine Struktur einfügen, oder Transparenz anpassen.

Abstufungseinstellungen ► Seite 415

Einfügen von Struktur ► Seite 416

Transparenzeinstellungen ► Seite 416

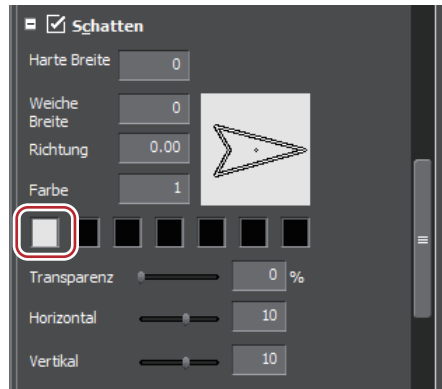
Schatteneinstellungen

Sie können Schatten auf Textobjekte anwenden.



- 1 Wählen Sie ein Textobjekt, auf welches der Schatten anzuwenden ist.

- 2 Klicken Sie auf die [Schatten] Baumstruktur in der Eigenschaftenleiste und überprüfen Sie es.
- 3 Klicken Sie auf die Farbpalette.



Das [Farbauswahl]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206

- 4 Spezifizieren Sie eine Farbe.
- 5 Fügen Sie einen Wert in [Harte Breite] ein, um die Breite für den Schatten zu spezifizieren.
- 6 Fügen Sie einen Wert in [Weiche Breite] ein, um die Unschärfe für den Schatten zu spezifizieren.
- 7 Verschieben Sie die [Horizontal]- und [Vertikal]-Schieberegler, um die Position des Schattens anzupassen.
- 8 Verschieben Sie den [Transparenz] Schieberegler, um die Schattentransparenz anzupassen.



- Ein Gradationseffekt kann auf einen Schatten angewendet werden.

Abstufungseinstellungen ► Seite 415

Kantenbetonungseinstellungen

Ein Stanzeffekt kann auf Textobjekte angewendet werden.



Hinweis

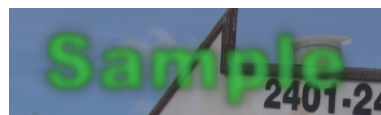
- Sie können den Stanzeffekt nicht auf Bilder anwenden.



- 1 Wählen Sie einen Text oder eine Form, für die Stanzeffekte angewendet werden.
- 2 Klicken Sie auf die [Kantenbetonung] Baumstruktur in der Eigenschaftenleiste und überprüfen Sie es.
- 3 Klicken Sie auf [Innen] oder [Außen].
Für Formen werden [Innen] und [Außen] angezeigt.
- 4 Geben Sie Werte für [Winkel] und [Randhöhe] ein, um den Stanzgrad zu spezifizieren.
- 5 Stellen Sie die Lichtquellenposition ein.

Unschärfe-Einstellungen

Sie können einen Unschärfeeffekt auf Textobjektgrenzen anwenden.



- 1 Wählen Sie ein Textobjekt, auf welches die Unschärfe anzuwenden ist.

2 Klicken Sie auf die [Unschärfe] Baumstruktur in der Eigenschaftenleiste und überprüfen Sie es.

3 Verschieben Sie die Schieberegler, um die Unschärfe anzupassen.

Bewegen Sie den Schieberegler oder geben Sie einen Wert für folgende Eigenschaften ein; [Text/Rand], um die Unschärfe auf eine Textfolge und den Rand anzuwenden, [Kontur], um nur auf den Rand anzuwenden, und [Schatten], um nur auf den Schatten anzuwenden.

[Bild/Rand], [Rand] und [Schatten] werden in der Bildeigenschaftenleiste angezeigt.

[Form/Rand], [Rand] und [Schatten] werden in der Objekteigenschaftenleiste angezeigt.

Roll/Kriecheinstellungen

Sie können eine Aktion, die ein Textobjekt horizontal/vertikal bewegt, einstellen.

Das Klicken in den Hintergrund zeigt die Hintergrundeigenschaften an.

1 Wenn die Hintergrundeigenschaftenleiste angezeigt wird, wählen Sie eine Aktion aus der [Titeltyp] Liste.

[Titeltyp]	Wählen Sie eine Aktion für den Text. Rollbewegungen vertikal und Kriechbewegungen horizontal.
[Seitenzahl]	Zeigt die Anzahl der Seiten an, die das Textobjekt herüber bewegen, wobei 1 Seite den Bereich der Anzeigefläche repräsentiert. Ein vertikaler Scrollbalken erscheint für weitere 2 Seiten. Eine weiß-gepunktete Linie wird an Seitenumbrüchen angezeigt, auch wenn es nicht im eigentlichen Video gezeigt wird.



- Roll/Kriecheinstellungen wie der Startpunkt oder Endpunkt werden von der Timeline in EDIUS ausgeführt.

Detaillierte Titeleinstellungen ► Seite 421

- Die Roll/Kriechgeschwindigkeit hängt von der Anzahl an Seiten und der Länge des Titelclips ab. Kürzen Sie die Länge des Titelclips für ein schnelles Rollen/Kriechen. Verlängern Sie die Länge des Titelclips für ein langsames Rollen/Kriechen. Legen Sie die Länge des Titelclips in der Timeline in EDIUS fest.

Registrieren eines bearbeiteten Effekts

Einen Stil anwenden

Effekte können auf einen Titel angewendet werden, indem Sie lediglich einen registrierten Stilbaustein anwenden.

1 Wählen Sie ein Textobjekt, auf welches der Stil anzuwenden ist.

2 Doppelklicken Sie auf den Stilbaustein auf der Titelobjektstilleiste, den Sie anwenden möchten.

Beispiel:

Einen Textstil anwenden



Alternative

- Wählen Sie einen anzuwendenden Stilbaustein, klicken Sie auf [Stil] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie anschließend auf [Stil anwenden].
- Wählen Sie einen anzuwendenden Stilbaustein, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Textobjekt und klicken Sie anschließend auf [Stil] → [Stil anwenden].

Registrieren eines Stils

Sie können einen Effekt, der auf ein Textobjekt als Stilbaustein angewendet wird, registrieren.

- 1 Wählen Sie ein Textobjekt, auf welches Effekte angewendet wurden.
- 2 Klicken Sie auf [Neuer Stil] in der Dateiwerkzeugleiste.



Alternative

- Klicken Sie auf [Stil] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Als neuen Stil speichern].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt, auf welches Effekte angewendet wurden, und klicken Sie auf [Stil] → [Als neuen Stil speichern].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Titelobjektstilleiste und klicken Sie [Als neuen Stil speichern].

- 3 Geben Sie den Namen ein und klicken Sie [OK].

-  • Wenn der Stilname bereits vorhanden ist, kann der Stil nicht registriert werden. Registrieren Sie ihn unter einem anderen Namen.

Den Stilnamen ändern

Sie können den Namen eines erstellten Stilbausteins ändern.

- 1 Wählen Sie den Stilbaustein, dessen Namen geändert wird.
- 2 Klicken Sie auf [Stil] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Stilnamen ändern].

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gespeicherten Stilbaustein und klicken Sie auf [Stilnamen ändern].

- 3 Geben Sie einen neuen Namen ein.

-  • Sie können nur die Namen registrierter Stilbausteine ändern.

Löschen eines Stils

Sie können einen erstellten Stilbaustein löschen.

- 1 Wählen Sie einen zu löschenden Stilbaustein.
- 2 Klicken Sie auf [Stil] in der Quick Titler-Menüleiste und klicken Sie auf [Stil löschen].

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gespeicherten Stilbaustein und klicken Sie auf [Stil löschen].

-  • Sie können nur registrierte Stilbausteine löschen.

Effekte einstellen

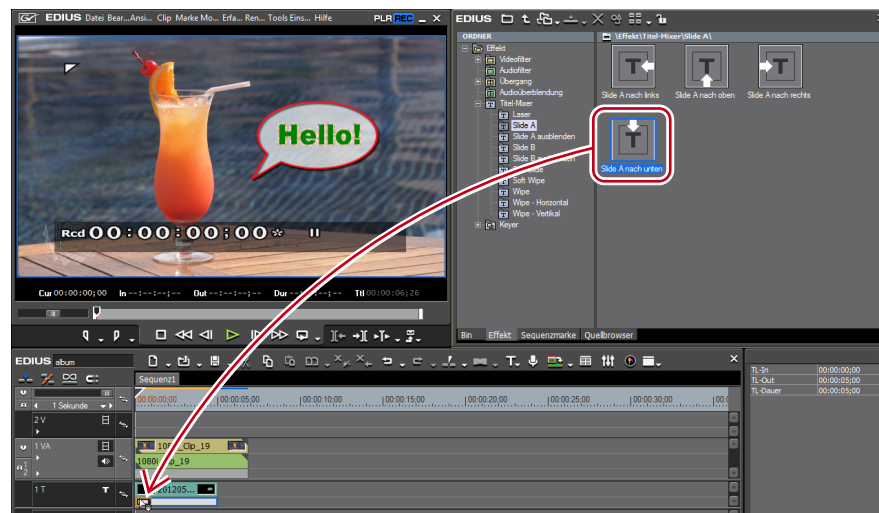
Anwenden eines Effekts auf einen erstellten Titel

Anwenden von Titel-Mixer

Sie können verschiedene Effekte zum Ein- oder Ausblenden eines Titels einfügen.

Die verfügbaren Effekte, die auf einen Titelclip angewendet werden können, sind im Titel-Mixer der [Effekt] Palette gespeichert.

- 1 Wählen Sie einen bestimmten Effekt vom Titel-Mixer in der [Effekt] Palette.
- 2 Ziehen Sie den Effekt in den Mixer-Bereich unter einen Titelclip in der Timeline.



Verschieben Sie den Timeline-Cursor auf den Titelclip, um die angewendeten Effekte zu bestätigen.



Alternative

- Wählen Sie den Mixer-Bereich eines Titelclips. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Titel-Mixer aus der [Effekt]-Palette, klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] und klicken Sie anschließend die Position an, an welcher er von [In], [Out] und [Beide] hinzugefügt wird.
- Wählen Sie den Mixer-Bereich eines Titelclips und ziehen Sie den gewünschten Titel-Mixer von der [Effekt]-Palette zu der Effektliste der [Informationen]-Palette und legen Sie ihn dort ab.



- Wenn Sie den Titelclip platzieren, ist der standardmäßige Titel-Mixer automatisch festgelegt. Sie können die automatische Einstellung des Titel-Mixers von [Quelle] nach [Benutzereinstellungen] → [Dauer] ändern.

Ändern der Standardeffekte ► Seite 363

[Dauer] ► Seite 101

Die Größe und Bewegung eines Titels einstellen

Detaillierte Titeleinstellungen

Sie können festlegen, ob Sie die Größe eines Titelclips anpassen wollen, damit dieser in die Projekt-Bildgröße passt. Außerdem, wenn die Roll/Kriechbewegung für einen Titelclip angewendet wurde, können Sie einstellen, ob Sie innerhalb oder außerhalb des Bildschirms beginnen möchten.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Titelclip und klicken Sie [Titeldetaileinstellung]. Das [Titeldetaileinstellung]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Titeldetaileinstellung]-Dialogfeld

[Titelgröße ändern]	Wählen Sie, ob Sie die Größe des Titelclips anpassen wollen, damit dieser in den Bildschirm passt. [Automatisch] Zeigt den Titelclip in der gleichen Größe wie die Bildgröße gemäß der Projekteinstellungen an. Der Titelclip wird sich der Größe anpassen, um den Projekteinstellungen zu entsprechen, selbst wenn, nachdem ein Titelclip auf der Timeline platziert wurde, die Bildgröße in die Projekteinstellungen geändert wird. [Größe nicht ändern (Titelgröße)] Zeigt den Titelclip in der gleichen Größe an, wie die Bildgröße als der Titel erstellt wurde. Der Titelclip wird nicht in der Größe angepasst, um den Projekteinstellungen zu entsprechen, wenn die Bildgröße in der Projekteinstellung geändert ist, nachdem der Titelclip auf der Timeline platziert wurde.
[Rollen/Kriechen-Einstellung]	[Start] Wählen Sie aus der Liste, wo das Verschieben eines Textobjekts begonnen werden soll. [Außen] beginnt die Verschiebung eines Textobjekts von außerhalb des Bildschirms. [Innen] beginnt die Verschiebung eines Textobjekts von innerhalb eines Bildschirms, so wie sich das Textobjekt innerhalb der 1. Seite des Bildschirms befindet. Mit [Position] geben Sie die Position ein, an der ein Rollen/Kriechen im Eingangsfeld auf der rechten Seite startet. [Ende] Wählen Sie aus der Liste, wo das Verschieben eines Textobjekts beendet werden soll. [Außen] setzt Rollen/Kriechen fort, bis alle Textobjekte den Bildschirm verlassen haben. [Innen] beendet Rollen/Kriechen an der letzten Seite des Textobjekts zu dem Zeitpunkt, der im Bildschirm angezeigt wird. Mit [Position] geben Sie die Position ein, an der die letzte Seite der Textobjekte sein Rollen/Kriechen im Eingangsbereich rechts vervollständigt. [In] Geben Sie die Anzahl der Bilder an, die ein Textobjekt gehalten wird, bis es beginnt sich zu bewegen. [Out] Geben Sie die Anzahl der Bilder an, die ein Textobjekt nach Rollen/Kriechen gehalten wird.



- Rollen/Kriechen Einstellungen können nur geändert werden, wenn Rollen/Kriechen auf den Text in einem Titelclip angewendet ist. Rollen/Kriechen Einstellungen können nicht geändert werden, wenn der Titeltyp [Standbild] ist. Einzelheiten über die Titeltypen finden Sie in den „Roll-/Kriecheinstellungen“.

Roll/Kriecheinstellungen ► Seite 419

Titelposition anpassen

Die erstellte Titelposition anpassen

Layout-Einstellungen

Sie können die Position des Titels auf der Bildschirmanzeige des Titelclips, der in der Timeline platziert ist, anpassen.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Titelclip und klicken Sie [Layouter].

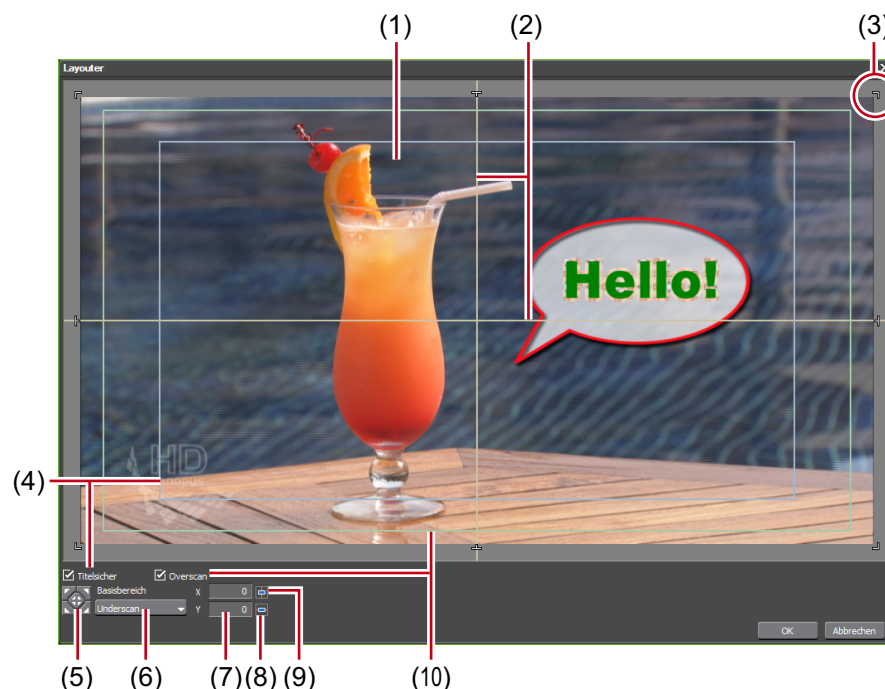
Das [Layouter]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Layouter]-Dialogfeld ► Seite 423

2 Bestimmen Sie das Titel-Layout und klicken Sie [OK].

Das Layout wird gespeichert.

[Layouter]-Dialogfeld



(1)	Layout-Vorschau	Zeigt eine Vorschau der Einstellung
(2)	Horizontale Hilfslinie, vertikale Hilfslinie	Gibt die Horizontale, Vertikale, oder die Mitte an.
(3)	Titelbild	Gibt die Kante des erstellten Titels an.
(4)	[Titelsicher]	Markieren Sie dieses Element, um den titelsicheren Bereich anzuzeigen.
(5)	Position anpassen	Passen Sie die Titelgröße in die Mitte oder in die Ecke des Bereichs, der mit [Basisbereich] ausgewählt wurde.
(6)	[Basisbereich]	Wählen Sie mit den Positionsanpassungs-Schaltflächen aus der Liste den einzupassenden Bereich aus.
(7)	Position-Eingabefelder	Geben Sie X, Y Werte ein, um die Position zu spezifizieren.
(8)	Horizontale Anpassung	Passen Sie den Titel in die horizontale Mitte.

(9)	Vertikale Anpassung	Passen Sie den Titel in die vertikale Mitte.
(10)	[Overscan]	Markieren Sie dieses Element, um den Overscan-Bereich anzuzeigen.

KAPITEL 10

Audiovorgänge

Dieses Kapitel erklärt wie man die Lautstärke eines Clips/einer Spur anpasst und wie man eine begleitende Erzählung etc. einfügt.

Lautstärke/Pan anpassen

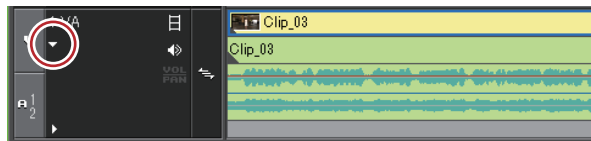
Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips

Einen Rubberband-Punkt zufügen

Zwei Rubberbänder werden bei Audioclips, die in der Timeline platziert sind, angezeigt; ein Lautstärke-Rubberband (orangene Linie) wird benutzt, um die Lautstärke anzupassen und ein Pan-Rubberband (blaue Linie) wird benutzt, um die L/R Stereobalance zu ändern. Rubberband-Punkte können hinzugefügt werden, um die Form des Rubberbands anzupassen.

1 Klicken Sie auf die Erweiterungsschaltfläche für das Audio auf dem Spurfenster.

Die Spur wird erweitert und das Rubberband und die Wellenform werden angezeigt. Für Stereo-Audio wird eine Wellenform in jedem Kanal angezeigt.



Alternative

- Verlängerte Audioanzeige: **[Alt] + [S]**

2 Klicken Sie auf **[Lautstärke/Pan]**.

Durch klicken wechseln Sie zwischen Lautstärke, Pan und Sperre.

Lautstärke/Pan-Rubberband ► Seite 427

3 Klicken Sie auf ein Rubberband an der Position, an der Sie die Änderung anwenden möchten.

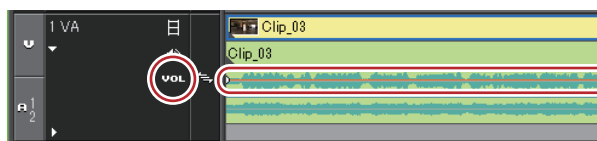
Ein Punkt wird hinzugefügt, der benutzt wird, um die Lautstärke oder das Pan anzupassen.

Alternative

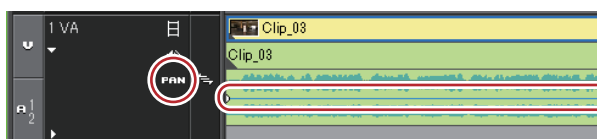
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Rubberband an der Position, an der Sie einen Punkt hinzufügen möchten, klicken Sie anschließend auf **[Hinzufügen/Löschen]**.

Lautstärke/Pan-Rubberband

Rubberband für Lautstärke (orange Linie)



Rubberband für Pan (blaue Linie)



Das Rubberband anpassen

Sie können die Lautstärke und das Pan eines Clips anpassen. Sie können Lautstärke und Pan auch entlang einer Zeitachse einstellen, indem Sie die Form des relevanten Rubberbands verändern.

Anpassen durch Verwendung eines Punktes

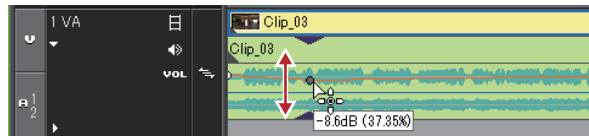
1 Zeig das Lautstärke-Rubberband oder das Pan-Rubberband an und fügt einen Rubberband-Punkt hinzu.
Einen Rubberband-Punkt zufügen ► Seite 427

2 Ziehen Sie den Punkt vertikal oder horizontal.

Feineinstellungen können vorgenommen werden, indem Sie den Punkt mit [Strg] auf der Tastatur gedrückt halten. Sie können das gesamte Rubberband anpassen, indem Sie den Punkt ziehen, während Sie [Alt] auf der Tastatur gedrückt halten.

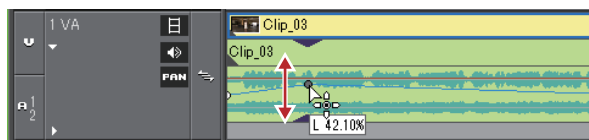
Für Lautstärkepunkte

Ziehen Sie den Punkt nach oben, um die Lautstärke zu erhöhen, und nach unten, um sie zu verringern.



Für Panpunkte

Ziehen Sie einen Punkt nach oben oder unten, um die L/R Balance des Stereo anzupassen. Ziehen Sie den Punkt nach oben, um die Lautstärke auf die linke Seite zu verteilen, und nach unten, um die Lautstärke auf die rechte Seite zu verteilen.



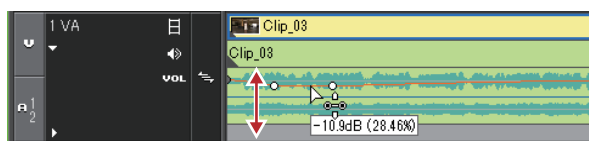
Anpassen zwischen 2 Punkten

1 Zeig das Lautstärke-Rubberband oder das Pan-Rubberband an und fügt einen Rubberband-Punkt hinzu.
Einen Rubberband-Punkt zufügen ► Seite 427

2 Ziehen Sie das Rubberband zwischen 2 Punkten hoch oder runter, während Sie [Shift] auf der Tastatur gedrückt halten.

Die Pointer-Form verändert sich, um das Rubberband zwischen den 2 Punkten hoch und runter zu schalten.

Feineinstellungen können durch Ziehen mit auf der Tastatur gedrückt gehaltener [Shift]- + [Strg]-Taste vorgenommen werden.



Außerdem können Sie durch Ziehen, während Sie [Alt] auf der Tastatur gedrückt halten, einen neuen Punkt zwischen den 2 anderen Punkten hinzufügen und ihn parallel bewegen. Sie können festlegen, an wie vielen Bildern innerhalb von 2 Punkten an jedem Ende ein automatisch hinzugefügter Punkt platziert wird, indem Sie [Quelle] in [Benutzereinstellungen] → [Dauer] verwenden.

[Dauer] ► Seite 101

Das gesamte Rubberband anpassen

1 Das Lautstärke-Rubberband oder das Pan-Rubberband anzeigen.

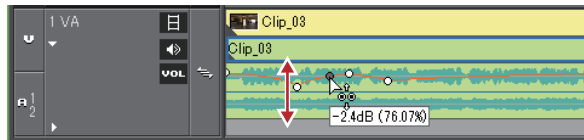
Einen Rubberband-Punkt zufügen ► Seite 427

2 Ziehen Sie ein Rubberband oder einen Rubberband-Punkt nach oben oder unten, während [Shift] + [Alt] auf der Tastatur gedrückt gehalten werden.

Die Form des Zeigers ändert sich und das gesamte Rubberband kann eingestellt werden.

Alle anderen Pointers werden proportional verschoben, entsprechend der Menge, die das Rubberband oder der Punkt variiert.

Feineinstellungen können vorgenommen werden, indem Sie den Punkt ziehen, während Sie [Strg] auf der Tastatur gedrückt halten.



Anpassen durch Eingeben von Werten

Sie können das Rubberband anpassen, indem Sie Werte eingeben.

1 Das Lautstärke-Rubberband oder das Pan-Rubberband anzeigen.

Einen Rubberband-Punkt zufügen ► Seite 427

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Rubberband-Punkt und wählen Sie eine Anpassungsmethode.

[Verschieben]	Die Lautstärke oder den Timecode eines ausgewählten Punkts anpassen.
[Zwei Anpassungspunkte verschieben]	Bewegen Sie das Rubberband, das zwischen einem ausgewählten Punkt und dem nächsten Punkt zur Rechten des ausgewählten Punktes ist, horizontal und in Proportion entsprechend der Menge, die der ausgewählte Punkt variiert. <i>Das Rubberband anpassen ► Seite 427</i>
[Punkte hinzufügen und verschieben]	Fügen Sie 2 neue Punkte zwischen dem ausgewählten Punkt und dem nächsten Punkt zur Rechten ein, und bewegen Sie das Rubberband zwischen den 2 hinzugefügten Punkten horizontal und in Proportion entsprechend der Menge, die die 2 hinzugefügten Punkte variieren. <i>Das Rubberband anpassen ► Seite 427</i>
[Alles verschieben]	Bewegen Sie weitere Punkte in Proportion entsprechend der Menge, die der ausgewählte Punkt variiert.
[Alles auf der Skala verschieben]	Passen Sie die Lautstärke aller Punkte proportional an. [Shift] + [Alt] + [Y]

Das Dialogfeld zur Eingabe von Werten erscheint.

3 Geben Sie Werte ein.

Eingabe von Werten ► Seite 34

4 Klicken Sie auf [OK].

Gleichen Sie das Pan-Rubberband der Mitte an

Die Klangstufe kann angepasst werden um L/R gleichzusetzen.

1 Das Pan-Rubberband anzeigen.

Einen Rubberband-Punkt zufügen ► Seite 427

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pan-Rubberband und klicken Sie [Zentrieren].

Alle Rubberband-Punkte werden gelöscht und das Rubberband wird zentriert.

Durch Anklicken von [L] oder [R] werden alle Rubberband-Punkte gelöscht und das Rubberband wird links oder rechts angepasst.

Rubberband-Punkte initiieren/löschen

Sie können ein spezielle Rubberband löschen oder initialisieren.

Löschen aller Rubberband-Punkte in einem Clip

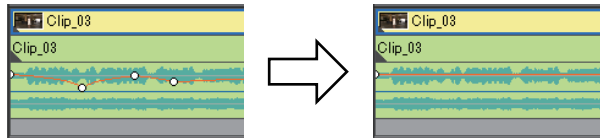
1 Das Lautstärke-Rubberband oder das Pan-Rubberband anzeigen.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Rubberband und klicken Sie [Alles löschen].

Alle Punkte werden gelöscht und das gesamte Rubberband wird initialisiert.

Beispiel:

Für [Lautstärke]



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Teile löschen] → [Audio-Rubberband] → [Lautstärke] oder [Pan].
- Wählen Sie einen Clip aus, klicken Sie in der Menüleiste auf [Bearbeiten] und klicken Sie auf [Teile löschen] → [Audio-Rubberband] → [Lautstärke] oder [Pan].
- Löschen eines Lautstärke-Rubberband-Punkts: **[Shift] + [Alt] + [H]**
- Löschen eines Pan-Rubberband-Punkts: **[Strg] + [Alt] + [H]**



- Die folgenden Verfahren initialisieren nur die Position eines Rubberbands und lässt die Rubberband-Punkte auf dem Rubberband an ihrem Platz.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Rubberband und klicken Sie [Alles initialisieren].
 - Initialisieren eines Rubberbands: **[Shift] + [Strg] + [U]** (Führen Sie das Verfahren nach der Wahl des gewünschten Rubberbands durch.)

Löschen eines ausgewählten Rubberband-Punkts

1 Das Lautstärke-Rubberband oder das Pan-Rubberband anzeigen.

Einen Rubberband-Punkt zufügen ► Seite 427

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Rubberband-Punkt und klicken Sie [Hinzufügen/Löschen].

Alternative

- Wählen Sie einen Rubberband-Punkt aus und drücken Sie [Entf] auf der Tastatur.

Lautstärke/Pan mit dem Audiometer anpassen

Anpassen mit dem Audio-Mixer

Der Audiometer kann verwendet werden, um die Lautstärke eines Clips, jede einzelne Spur, oder alle Spuren anzupassen, während die Timeline abgespielt wird. Die Pegelanzeige kann zwischen einer Spitzenwertanzeige oder einer VU-Anzeige umgeschaltet werden.

Ein Punkt kann bearbeitet werden, wenn der Fader mit Learning betrieben wird, nachdem der Punkt dem Rubberband zugefügt wurde.

Das Rubberband anpassen ► Seite 427

Anpassen der Lautstärke

- 1 Klicken Sie auf [Audio-Mixer-Anzeige umschalten] in der Timeline.



Das [Audio-Mixer]-Dialogfeld wird angezeigt. Das angezeigte Anzeigeinstrument (Spitzenwertanzeige oder VU-Anzeige) ist das Anzeigeinstrument, das im [Audio-Mixer]-Dialogfeld verwendet wurde, als es zum letzten Mal geschlossen wurde.

[Audio-Mixer]-Dialogfeld ► Seite 432

Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Audio-Mixer].

- 2 Klicken Sie auf [Einstellungen] und klicken Sie auf [Spitzenwertanzeige] oder [VU-Anzeige].

Zeigen Sie die Spitzenwertanzeige an, um kurzzeitige und für Menschen schwer wahrnehmbare Töne anzupassen, und zeigen Sie die VU-Anzeige an, um Töne anzupassen, wie sie von Menschen gehört werden.

- 3 Klicken Sie auf die Betriebseinstellung der Spur, für die Sie die Lautstärke anpassen möchten, und wählen Sie ein Element aus.

Um die Lautstärke für eine gesamte Spur anzupassen, klicken Sie auf die Master-Betriebseinstellungen und klicken Sie [Master].

Um die Lautstärke von individuellen Spuren anzupassen, klicken Sie auf die Betriebseinstellung für jede einzelne Spur und wählen Sie, was anzupassen ist ([Spurnr.] oder [Clip]).

Um Anpassungen mit der Lernfunktion vorzunehmen, wählen Sie den Lernmodus von [Latch], [Touch] und [Schreiben] aus.

- 4 Bewegen Sie den Timeline-Cursor auf die Position zum Starten der Wiedergabe und klicken Sie auf [Wiedergabe] im [Audio-Mixer]-Dialogfeld.

- 5 Ziehen Sie den Fader, um die Lautstärke anzupassen.

Wenn Sie im Lernmodus arbeiten, werden Punkte zum Rubberband eines Clips hinzugefügt. Um eine Anpassung wiederherzustellen, überschreiben Sie entweder im [Schreiben] Modus oder löschen Sie ein gesamtes Rubberband.

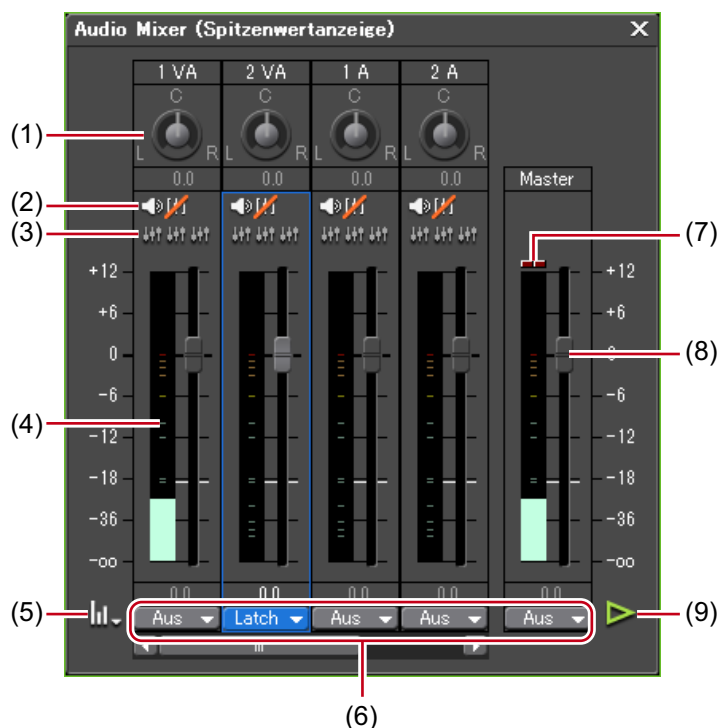
Löschen aller Rubberband-Punkte in einem Clip ► Seite 430

Alternative

- Lautstärkeanpassung (1 dB Schritte): [↑]/[↓]
- Lautstärkeanpassung (0,1 dB Schritte): [Shift] + [↑] / [Shift] + [↓]

-  • Ein optionaler Fader-Controller kann benutzt werden, um den Fader zu bedienen. Für Bedienungsanweisungen, sehen Sie im Handbuch, das dem Produkt beiliegt, nach.

[Audio-Mixer]-Dialogfeld



(1)	Pan-Steuerung	Das Pan steuern.
(2)	[Stumm]/[Solo]	Stumm schalten auf einer Spur. <i>Nur eine bestimmte Spur abspielen/stummschalten ► Seite 435</i>
(3)	[Gruppe]	Schließen Sie einen Fader an. <i>Anpassen unter Beibehaltung der Lautstärkenunterschiede ► Seite 434</i>
(4)	Pegelanzeige	Zeigt ein Pegelmeter an.
(5)	[Einstellungen]	[Spitzenwertanzeige] Überprüfen Sie kurzfristige Änderungen des Audiosignals durch Betrachtung. Die Gradation wird als Maßstab angezeigt. [VU-Anzeige] Zeigt die durchschnittliche Lautstärke eines Audiosignals an. Das Audiosignal kann an einer Anzeige überprüft werden, die zeigt was dem nahe ist, was das menschliche Ohr hören kann. Die Gradation wird als Audio-Referenz-Skala angezeigt. [Betriebseinstellung beibehalten] Selbst wenn die Wiedergabe während des Lernens angehalten wird, wird der Lernmodus (Betriebseinstellung) beibehalten und die Betriebseinstellung wird nicht auf AUS zurückgestellt. Das Schließen des [Audio-Mixer]-Dialogfelds setzt die [Betriebseinstellung beibehalten]-Einstellung auf AUS zurück.

(6)	Betriebseinstellung	Wechseln Sie den Lautstärkeanpassungs-Lernmodus (Betriebseinstellung) oder das Objekt der Lautstärke-/Panadaptation aus einer Liste. Das Einstellen auf [Latch], [Touch] oder [Schreiben] stellt den Lernmodus so ein, dass dem Rubberband Punkte hinzugefügt werden. Pan kann nicht im Lernmodus angepasst werden. Die Master-Bedienungseinstellung kann nur [Master] oder [Aus] sein. [Master] Passen Sie die Lautstärke einer gesamten Spur an. [Spur] Aktualisieren Sie einzelne Titel mit Pan-Steuerung und Fader-Funktionen. Die Lernfunktion wird nicht ausgeführt. [Clip] Der Clip, an dem der Timeline-Cursor positioniert ist wird mit Pan-Steuerung und Fader-Funktionen aktualisiert. Das Rubberband wird mit Bedienungen aktualisiert. Wenn ein Rubberband-Punkt gesetzt wird, aktualisiert Pan als „Alle verschieben“ und Lautstärke als „Alle proportional verschieben“. Wenn der Wert zu Beginn des Vorgangs jedoch $-\infty$ ist, wird die Einstellung als „Alle verschieben“ aktualisiert. Die Lernfunktion wird nicht ausgeführt. [Aus] Pan-Steuerung und Fader verriegeln. [Latch] Die Lernfunktion von dem Zeitpunkt ausführen, an dem begonnen wird den Fader zu ziehen, bis die Wiedergabe beendet ist. [Touch] Die Lernfunktion von der Position ausführen, an der Sie starten den Fader zu ziehen, bis er losgelassen wird. Lassen Sie die Maus los, um den Fader automatisch zur Originallautstärke zurückzusetzen. [Schreiben] Die Lernfunktion über die gesamte Wiedergabe ausführen. Im Unterschied zu [Latch] oder [Touch] werden alle zuvor verwendeten Lautstärkewerte überschrieben, unabhängig vom Ziehen/Loslassen des Faders.
(7)	Pegelüberschreitungsanzeige	Leuchtet, wenn der Pegel vorbei ist. Klicken Sie, um die Lampe auszuschalten.
(8)	Fader	Nach oben oder unten ziehen, um die Lautstärke anzupassen.
(9)	[Wiedergabe]	Wiedergabe der Timeline ab der Position des Timeline-Cursors.

Pan anpassen

1 Klicken Sie auf [Audio-Mixer-Anzeige umschalten] in der Timeline.



Das [Audio-Mixer]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Audio-Mixer]-Dialogfeld ► Seite 432

Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Audio-Mixer].

2 Klicken Sie auf die Betriebseinstellung der Spur, für die Sie Pan anpassen möchten, und wählen Sie [Spur] oder [Clip].

Klicken Sie auf [Spur], um Pan auf jeder Spur anzupassen, und klicken Sie auf [Clip], um Pan für jeden Clip an der Position des Timeline-Cursors anzupassen.

3 Bewegen Sie den Mauscursor über die Pan-Steuerung und ziehen Sie, wenn der Mauscursor seine Form verändert.



Nach oben oder nach rechts ziehen passt die rechte Seite an, nach unten oder nach links ziehen passt die linke Seite an.



Alternative

- Pananpassung (1 dB Schritte): [←]/[→]
- Pananpassung (0,1 dB Schritte): [Shift] + [←] / [Shift] + [→]



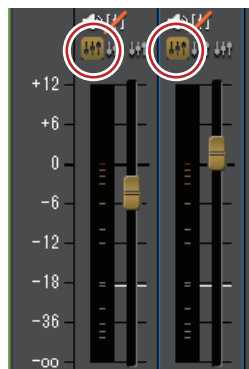
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste das [Audio-Mixer]-Dialogfeld einer einzelnen Spur anklicken und auf [Zurücksetzen] klicken, werden die Lautstärke- und Paneinstellungen, Verbindungseinstellungen, Stumm-/Soloeinstellungen und der Betriebsmodus einer Spur zurückgesetzt. Um die Einstellungen aller Spuren zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das [Audio-Mixer]-Dialogfeld und klicken Sie auf [Alles Zurücksetzen].
- Durch Ausführen von [Zurücksetzen] oder [Alles Zurücksetzen], werden die Lautstärke- oder Paneinstellungen für Clips nicht zurückgesetzt.
- Die Größe des [Audio-Mixer] Dialogfelds kann angepasst werden. Bewegen Sie den Cursor an den linken oder rechten Rand des [Audio-Mixer] Dialogfelds und ziehen Sie, wenn sich die Form des Cursors verändert, um die Größe anzupassen. Nachdem Sie die Größe angepasst haben, wird das [Audio-Mixer] Dialogfeld bei erneutem Öffnen in dieser Größe angezeigt.

Anpassen unter Beibehaltung der Lautstärkenunterschiede

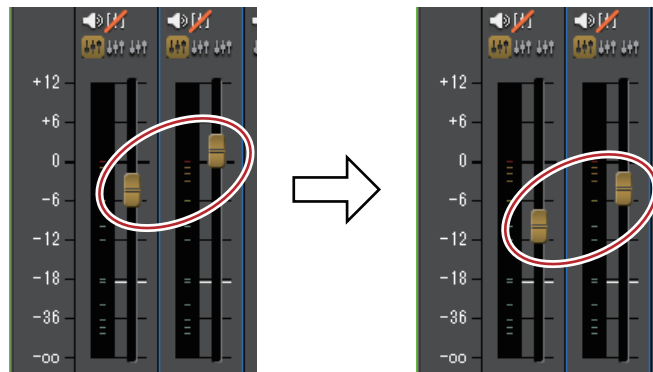
Die Steuerungen für Fader- und Pananpassung können über mehrere Spuren verbunden werden. Drei Verbindungsmuster können eingestellt werden: [Gruppe1] (gelb), [Gruppe2] (rot) und [Gruppe3] (blau).

1 Klicken Sie auf [Gruppe] auf jeder Spur, die gleichzeitig im [Audio-Mixer]-Dialogfeld anzupassen ist.

Die Faderfarbe ändert sich entsprechend der Farbe jedes [Gruppe].



2 Einen einzelnen Fader (Steuerung) aus verbundenen Fadern(Steuerungen) anpassen.



Spuren mit Fadern in der gleichen Farbe werden angepasst, wobei Unterschiede zwischen den Einzelnen Lautstärken beibehalten werden.



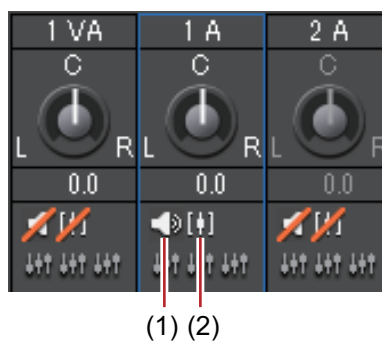
- Legen Sie vor dem Betrieb des Faders (Controller) aus den verlinkten Spuren [Vorgang] für die Spuren fest, die Sie außer zu [Aus] verlinken möchten.

Nur eine bestimmte Spur abspielen/stummschalten

Audiowiedergabe kann auf eine bestimmte Spur begrenzt werden. Es können auch einzelne Spuren stumm geschaltet werden.

1 Klicken Sie im [Audio-Mixer]-Dialogfeld auf [Stumm] oder [Solo], für die Spur (oder Spuren), die abgespielt werden soll.

Das Klicken auf [Stumm] schaltet ausgewählte Spuren stumm. Klicken Sie [Solo], um nur den Ton der ausgewählten Spur wiederzugeben.



(1) Stumm

(2) Solo

Den Ton mehrerer Clips normlisieren

Normalisieren auf mehrere Clips anwenden

Sie können ein Referenz-Audiopegel für mehrere gewünschte Clips einstellen sowie Audiopegel gemeinsam einstellen. Wenn Normalisieren auf mehrere Clips angewendet wird, passt sich der Verstärkungswert an, um jeden Clip auf ein angemessenes Audiolevel einzustellen.

Den Verstärkungswert prüfen und ändern ► Seite 436



- Normalisieren kann nicht auf die folgenden Clips angewendet werden.
 - Timeline-Sequenzclips
 - Clips, die mit einem Zeitunterschied bearbeitet werden
 - Proxy-Clips

- Während der Normalisierungsverarbeitung kann eingestellt werden, wie viel Zeit als Muster verwendet wird, von dem ein Ausgangswert errechnet wird. Sie können die Einstellung von [Quelle] in [Benutzereinstellungen] → [Automatische Korrektur] ändern.

[Automatische Korrektur] ► Seite 102

1 Wählen Sie die Clips aus, die normalisiert werden.

2 Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Normalisieren].

Das [Normalisieren]-Dialogfeld wird angezeigt.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Normalisieren].

3 Geben Sie das Audiolevel ein, das als Referenz verwendet werden soll und klicken Sie [OK].

Die Ausgangseinstellung ist [Audioreferenzpegel] in der Projekteinstellung.

Wenn Normalisieren angewendet wird, wird eine orangefarbene Linie im Bereich unter dem Audioteil des Clips angezeigt.

Den Verstärkungswert prüfen und ändern

Der Verstärkungswert von Clips kann geprüft und geändert werden.

1 Wählen Sie den Clip, für den der Verstärkungswert bestätigt oder geändert wird.

2 Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Eigenschaften].

Das [Eigenschaften]-Dialogfeld wird angezeigt.



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Eigenschaften].

3 Klicken Sie auf die [Audioinfo]-Registerkarte.

Der Verstärkungswert des Clips wird neben [Verstärkung] angezeigt.

4 Geben Sie einen Verstärkungswert ein und klicken Sie [OK].



- Der Normalisierungsverstärkungswert kann auch in der Detailanzeige des Bins und in der [Informationen] Palette bestätigt werden.
- Wenn ein Clip, bei dem der Verstärkungswert auf der Timeline geändert wurde, im Bin registriert ist, wird der geänderte Verstärkungswert beibehalten.
- Die Änderung bei der Verstärkung wird nicht aktualisiert, wenn Sie beispielsweise den Clip im Player anzeigen und vom Player zurück zur Timeline platzieren, nachdem der Verstärkungswert jedes Clips in der Timeline wie folgt geändert wird.
 - (1) Für einen Audio 1-Kanal- und Video 2-Kanal-Clip, können Sie den V-Kanal und A1-Kanal zur 1VA-Spur belegen und den A2-Kanal zur 1A-Spur.
 - (2) Ändern Sie die Verstärkung des 1VA-Spurclips zu 5 dB und die Verstärkung eines 1A-Spurclips zu 10 dB.
 - (3) Zeigen Sie den Clip der 1VA-Spur mit einem Doppelklick im Player an.
 - (4) Platzieren Sie den Clip erneut mit der gleichen Mapping-Einstellung im Player (Mapping des V-Kanals und des A1-Kanals zur 1VA-Spur und des A2-Kanals zur 1A-Spur).

In diesem Fall ist der Verstärkungswert des Clips, der in der 1VA-Spur platziert wurde, 5 dB, aber die Veränderung im Verstärkungswert des Clips, der in der 1A-Spur platziert wurde, wird nicht wiedergespiegelt und wird 0 dB.

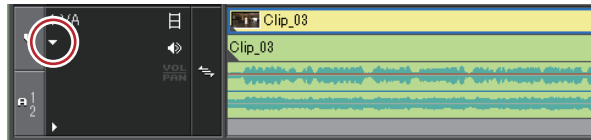
Teileweise Stummschalten

Wellenformen Anzeigen

Um Rauschen etc. zu verbergen, Schauen Sie auf die Wellenform, während der Bedienung.

1 Klicken Sie [Audio] in dem Spurfenster.

Die Spur wird erweitert und das Audio-Rubberband und die Wellenform werden angezeigt. Für Stereo-Audio wird eine Wellenform in jedem Kanal angezeigt. Sie können Störgeräusche erkennen, indem Sie den Wellenformbereich und den tatsächlich wiedergegebenen Ton überprüfen.



- Die angezeigte Wellenform kann von [Anwendung] in [Benutzereinstellungen] → [Timeline] geändert werden.
[Timeline] ► Seite 93

V-mute-Einstellungen

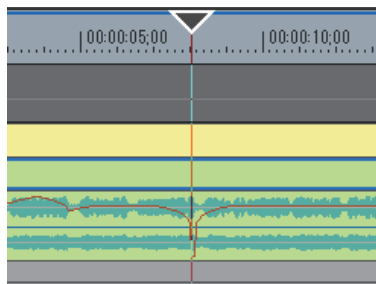
Das Ein- oder Ausblenden vor und nach einem einzelnen zentralen Punkt verbirgt Rauschen etc.

1 Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu der Position, an der die Lautstärke null ist.

Überprüfen Sie die Form der Wellenformanzeige und passen Sie die Position des Timeline-Cursors an.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip an dem V-Stumm angewendet werden soll und klicken Sie [V-Mute].

Die Lautstärke an der Position des Timeline-Cursors wird null und vier Punkte werden am Lautstärke-Rubberband an deren Center mit dem Timeline-Cursor hinzugefügt.



Alternative

- V-Stumm-Einstellungen: **[Shift] + [V]**



- Nachdem Sie V-Stumm einstellen, ziehen Sie einen Punkt auf das Lautstärke-Rubberband links und rechts, für die Feineinstellung der Stumm-Dauer.

Das Rubberband anpassen ► Seite 427

- Die Standardeinstellung für die Dauer für V-Stumm kann von [Quelle] in [Benutzereinstellungen] → [Dauer] geändert werden.

[Dauer] ► Seite 101

Messen der Lautstärke

Bei digitalen Übertragungen ist die Lautstärkeanpassung basierend auf der „Lautstärke“ erforderlich, um die Lautstärkeabweichung zwischen Programmen und Rundfunksendern zu unterdrücken. Die Lautstärke ist ein numerisch umgewandelter Wert des Lautstärkepegels, der von Menschen wahrgenommen wird. EDIUS kann die Rauschgröße in Übereinstimmung mit den ITU-R BS.1770-2- und EBU R128-Lautstärkestandards messen.

Messen der Sequenzlautstärke

Die Lautstärke der aktuellen Sequenz kann gemessen werden.

1 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Lautstärkeanzeige].

Das [Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld ► Seite 438

- 2 Wählen Sie [ITU-R BS.1770-2] oder [EBU R128] aus der Liste der Lautstärkestandards aus und klicken Sie auf [Einstellungen].

Das [Einstellungen für die Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Einstellungen für die Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld ► Seite 440



- Sie können auch die registrierte Voreinstellung wählen.

[Lautstärkeanzeige] ► Seite 79

- 3 Legen Sie bei [Messungsgruppe 1] (falls nötig [Messungsgruppe 2]) fest, wo die L/R/C/LS/RS-Kanäle neu zugeordnet werden sollen, und klicken Sie auf [Einstellungen].

- 4 Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der die Wiedergabe gestartet werden soll.

- 5 Klicken Sie im [Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld auf [Wiedergabe] und klicken Sie auf [Start], wenn die Messung gestartet wird.

Der Messwert der Lautstärke wird als Diagramm oder Zahlenwert angezeigt.

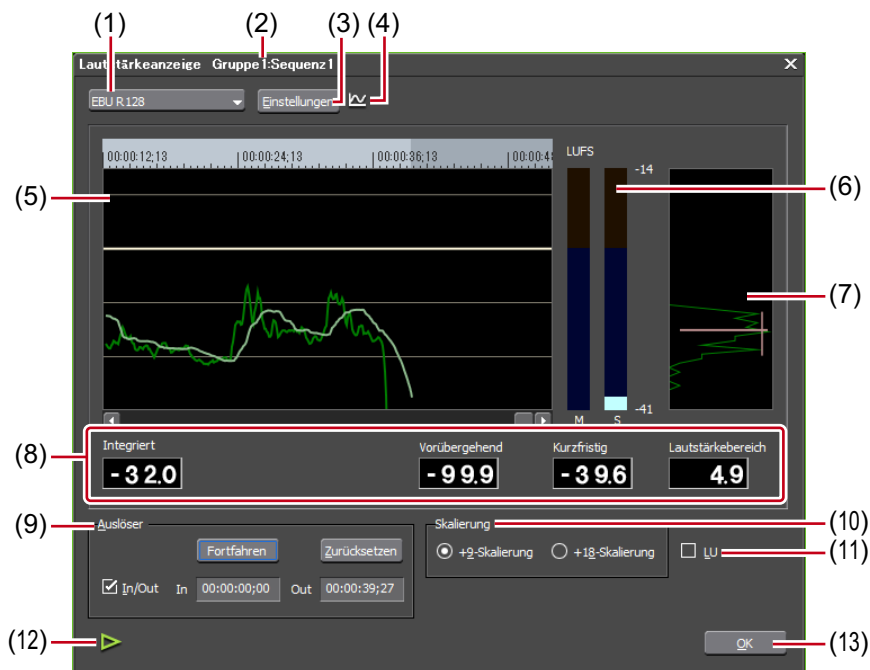
Klicken Sie auf [Pause], um die Messung während der Wiedergabe anzuhalten. Klicken Sie auf [Fortfahren], um die Messung fortzusetzen. Klicken Sie auf [Zurücksetzen], um die Messung zurückzusetzen.



- Während der Messung kann die Lautstärke mit dem Audiomischer in dem Bereich angepasst werden, wo der Zielpegel überschritten wird.

Lautstärke/Pan mit dem Audiomischer anpassen ► Seite 430

[Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld



(1)	Lautstärkestandard	Wählen Sie die Voreinstellung oder den Standard aus der Liste aus, der für die Messung der Lautstärke verwendet werden soll.
(2)	Messziel	Zeigt den Sequenznamen und die Messgruppe an, die gemessen werden soll.
(3)	[Einstellungen]	Zeigen Sie die Einstellungen der Lautstärkestandards an und legen Sie die Ausgabekanäle für die L/R/C/LS/RS-Kanäle fest. [Einstellungen für die Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld ► Seite 440
(4)	Wechseln der Messgruppe	Das Symbol wird angezeigt, wenn zwei Messgruppen festgelegt wurden. Klicken Sie dies an, um die Messgruppen zu wechseln.

(5)	Verlaufsanzeige	Zeigen Sie das Messergebnis als Diagramm an. Der Momentanwert wird grün dargestellt, und der Kurzzeitwert wird hellblau dargestellt. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle in der Zeitskala und Sie können zur angeklickten Timecode-Position wechseln. Drücken Sie auf [I] oder [O] auf der Tastatur auf einer beliebigen Stelle in der Zeitskala, um den In- oder Out-Punkt festzulegen.
(6)	Pegelanzeige	Zeigen Sie den momentanen (M) und den kurzzeitigen (S) Pegel an.
(7)	Lautstärkebereich	Wird angezeigt, wenn die Messung mit EBU R128 durchgeführt wird. Es wird eine Verteilung basierend auf den Messwerten der Lautstärke der Verlaufsanzeige angezeigt. Wenn die Messung abgeschlossen wird, werden der Lautstärkebereich und der Durchschnittspegel in der Verteilung angezeigt.
(8)	Messwert	[Integriert] Zeigt den durchschnittlichen Lautstärkewert der gemessenen Zeit in Echtzeit an. Die Lautstärkewerte werden rot dargestellt, wenn der Zielpiegel überschritten wird. [Vorübergehend] Zeigt den durchschnittlichen Lautstärkewert von 400 ms in Echtzeit an. [Kurzfristig] Zeigt den durchschnittlichen Lautstärkewert von 3000 ms in Echtzeit an. [Lautstärkebereich] Wird angezeigt, wenn die Messung mit EBU R128 durchgeführt wird. Zeigen Sie die Breite der Lautstärke-Messwerte an.
(9)	Auslöser	[Start]/[Pause]/[Fortfahren] Starten Sie die Messung, halten Sie sie an oder starten Sie sie neu. [Zurücksetzen] Setzen Sie die Messergebnisse zurück. [In/Out] Markieren Sie diesen Punkt, um während der Wiedergabe automatisch zwischen In- und Out-Punkten zu messen. Der Timecode kann eingegeben werden, um die In/Out-Punkte zu ändern.
(10)	Skala	Ändern Sie die Skala der Y-Achse der Verlaufsanzeige, wenn die Messung mit EBU R128 durchgeführt wird.
(11)	LU	Markieren Sie diesen Punkt, um die Anzeigeeinheit zu LU zu wechseln. Heben Sie die Markierung dieses Punktes auf, um die Anzeigeeinheit zu LUFS/LKFS zu wechseln.
(12)	[Wiedergabe]	Geben Sie die Timelines wieder. Wird dies während der Wiedergabe angeklickt, wird die Wiedergabe angehalten.
(13)	[OK]	Schließen Sie das Dialogfeld.

[Einstellungen für die Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld

[Modus]	Wählen Sie den Lautstärkestandard, um die Einstellung aus der Liste zu markieren. [Blockskalierung - Vorübergehend] Zeigen Sie die Messzeit des Momentanwerts an. [Blockskalierung - Kurzfristig] Zeigen Sie die Messzeit des Kurzzeitwerts an. [Überschneidung] Zeigen Sie den Überlappungswert an. [Taktschwellenwert] Zeigen Sie den relativen Taktsatzpegel an. [Ziel] Zeigen Sie den Taktpegel an.
[Messungsgruppe 1]/[Messungsgruppe 2]	Legen Sie fest, welcher Ausgabekanal zum L/R/C/LS/RS-Kanal zugeordnet werden soll. Sowohl [Messungsgruppe 1] als auch [Messungsgruppe 2] können so eingestellt werden, dass die Messung gleichzeitig auf zwei Zeilen durchgeführt wird. [Downmix] Wählen Sie die Berechnungsformel zum Heruntermischen aus der Liste aus.
[standard]	Setzen Sie die Einstellungen auf ihre Standardwerte zurück.



- Sowohl [Messungsgruppe 1] als auch [Messungsgruppe 2] können so eingestellt werden, dass die Messung wie folgt durchgeführt wird.
 - Die Lautstärkewerte von 2 Kanälen und dem 5.1-Kanal können zusammen gemessen werden. (Setzen Sie beispielsweise L-Kanal1, R-Kanal1 und [Downmix]- Nr. auf [Messungsgruppe 1], und L-Kanal3, R-Kanal4, C-Kanal5, LS-Kanal7, RS-Kanal8 und [Downmix]- Nr. auf [Messungsgruppe 2].)
 - Die 5.1-Kanalausgabe und das Verarbeitungsergebnis des Heruntermischens können zusammen gemessen werden. (Setzen Sie beispielsweise L-Kanal1, R-Kanal2, C-Kanal3, LS-Kanal5, RS-Kanal6 und [Downmix] - [Nr.] auf [Messungsgruppe 1], und L-Kanal1, R-Kanal2, C-Kanal3, LS-Kanal5, RS-Kanal6 und [Downmix] - [Gleichung - 2] auf [Messungsgruppe 2].)
 - Bei der monophonen Messung wird derselbe Ausgabekanal sowohl dem linken als auch dem rechten Kanal zugeordnet.

Messen der Lautstärke zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline

Messen Sie die Lautstärke zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline.

1 Legen Sie die In- und Out-Punkte in der Timeline fest.

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

2 Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Lautstärkeanzeige].

Das [Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld ► Seite 438

3 Wählen Sie [ITU-R BS.1770-2] oder [EBU R128] aus der Liste der Lautstärkestandards aus und klicken Sie auf [Einstellungen].

Das [Einstellungen für die Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Einstellungen für die Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld ► Seite 440



- Sie können auch die registrierte Voreinstellung wählen.
[Lautstärkeanzeige] ► Seite 79

4 Legen Sie bei [Messungsgruppe 1] (falls nötig [Messungsgruppe 2]) fest, wo die L/R/C/LS/RS-Kanäle neu zugeordnet werden sollen, und klicken Sie auf [Einstellungen].

5 Markieren Sie [In/Out] im [Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld.

Geben Sie den Timecode bei [In] oder [Out] ein, um die In/Out-Punkte zu ändern.

6 Klicken Sie auf [Start] im [Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld und klicken Sie auf [Wiedergabe].

Die Wiedergabe startet von der Position aus 3 Sekunden vor dem In-Punkt in der Timeline und der Lautstärke-Messwert wird als Diagramm oder Zahlenwert angezeigt.



- Während der Messung kann die Lautstärke mit dem Audiomischer in dem Bereich angepasst werden, wo der Zielpiegel überschritten wird.

Lautstärke/Pan mit dem Audiomischer anpassen ► Seite 430

Messen der Lautstärke eines Clips

Die Lautstärke von Clips im Bin kann gemessen werden.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf [Lautstärkemessung].

Das [Lautstärkemessung]-Dialogfeld wird angezeigt.

2 Wählen Sie [ITU-R BS.1770-2] oder [EBU R128] aus der Liste der Lautstärkestandards aus und klicken Sie auf [Einstellungen].

Das [Einstellungen für die Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Einstellungen für die Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld ► Seite 440



- Sie können auch die registrierte Voreinstellung wählen.

[Lautstärkeanzeige] ► Seite 79

3 Legen Sie bei [Messungsgruppe 1] (falls nötig [Messungsgruppe 2]) fest, wo die L/R/C/LS/RS-Kanäle neu zugeordnet werden sollen, und klicken Sie auf [Einstellungen].**4 Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der die Wiedergabe gestartet werden soll.****5 Klicken Sie auf [In/Out] oder [Gesamte Datei] bei [Auslöser] und klicken Sie auf [OK].**

Die Messung der Lautstärke beginnt.

Wenn die Messung abgeschlossen ist, erscheint das [Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld. Der Messwert der Lautstärke wird als Diagramm oder Zahlenwert angezeigt.

[Lautstärkeanzeige]-Dialogfeld ► Seite 438



- Während der Messung kann die Lautstärke mit dem Audiomischer in dem Bereich angepasst werden, wo der Zielpiegel überschritten wird.

Lautstärke/Pan mit dem Audiomischer anpassen ► Seite 430

Audio bearbeiten und hinzufügen

Erzählung und Effekte hinzufügen

Hinzufügen von Sprache mit Voice-Over

Voice-Over ist eine Funktion, um Erzählung oder Toneffekte hinzuzufügen, während Sie die Vorschau eines Timeline Clips anzeigen. Sie können Audio (Toneffekte) hinzufügen, während Sie die Vorschau einer Szene anzeigen.



Hinweis

- Für Microfone oder andere Stimmeingabe-Geräte muss die Gerätevoreinstellung im Vorhinein eingestellt werden. **Registrieren von Gerätevoreinstellungen** ► Seite 112

- Ordnen Sie den Audiokanal zu und stellen Sie einen In-Punkt an der Position ein, an der der Ton platziert werden soll.

Einstellung des Kanal mappings ► Seite 240

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

- Klicken Sie auf [Voice-Over-Anzeige umschalten] der Timeline.



Das [Voice-Over]-Dialogfeld wird angezeigt.



Alternative

- Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Voice-Over].

- Wählen Sie eine Voreinstellung aus der [Gerätevoreinstellung] Liste.

Die Gerätevoreinstellung muss im Vorhinein eingestellt werden. Die Voreinstellung kann nicht ausgewählt werden, wenn nur eine Voreinstellung registriert ist.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112

- Passen Sie die Lautstärke der Quelldaten mit dem [Lautstärke] Schieberegler an.

Passen Sie die Pegelanzeige visuell so an, dass die Lautstärke 0 dB nicht überschreitet.

- Wählen Sie [Spur] aus der [Ausgang]-Liste aus.

[Bin]	Fügen Sie den Audioclip nur der Bin hinzu.
[Spur]	Fügen Sie den Audioclip beiden, der A Spur wie in Schritt 1 spezifiziert und der Bin hinzu.

- Geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie auf [...], um den Speicherort auszuwählen.

- Klicken Sie auf [Start].

Der weiße Kreis in der oberen linken Hälfte des Rekorders leuchtet, um den Countdown zu starten. Der weiße Kreis wird rot, sobald die Aufnahme beginnt. Wenn sich ein Audioclip auf der Export-Zielspur befindet, wird der Ton auf der Spur stumm, in dem Moment, in dem die Aufnahme startet.



- Die Zeit, die zwischen dem Anklicken von [Start] und dem Aufnahmestart benötigt wird, ändert sich gemäß der bei [Anwendung] unter [Systemeinstellungen] → [Randbereich] bei [Erfassung] und bei [Vorschau] bei [Benutzereinstellungen] → [Preroll-Zeit] bei [Wiedergabe] eingestellten Zeit.

- Klicken Sie auf [Ende].

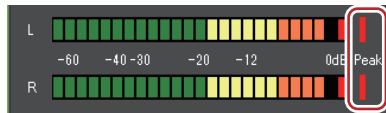
Die Clip Wiedergabe und die Erststellung von Audiodaten werden angehalten und ein Dialogfeld erscheint, um zu bestätigen, ob die erstellte Datei hinzugefügt werden soll.

- Klicken Sie auf [Ja].

Der Audio Clip wird platziert und Daten werden gespeichert.



- Die weiße Linie auf der rechten Seite der Pegelanzeige wird bei einer Lautstärke von über 0 dB rot. Das Anklicken der Linie setzt es auf das ursprüngliche Signal zurück.



- Wenn die Wiedergabe der Timeline nicht rechtzeitig beendet wird, wird auch die Aufnahme beendet.

Wiedergabe mit verschobenem Ton

Offset von Audio

Das Timing der Video- und Audiowiedergabe kann mit den Schrittweiten der Abtastung angepasst werden.

1 Wählen Sie einen Clip und klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste → [Audio-Offset].

Es können auch mehrere Clips ausgewählt werden.

Das [Audio-Offset]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Audio-Offset]-Dialogfeld ► Seite 443



Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Audio-Offset].



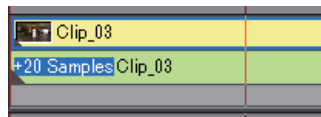
Hinweis

- Audio-Offset ist nicht möglich, wenn mehrere Clips verschiedener Abtastraten ausgewählt werden.

2 Wählen Sie die Bewegungsrichtung und geben Sie den Versatzwert ein.

3 Klicken Sie auf [OK].

Wenn der Versatz für einen Clip angewendet wurde, werden die Versatzwerte am Clipbeginn blau angezeigt.



Wellenformen werden ebenfalls mit dem angewendeten Audio-Offset aktualisiert.



- Wenn die Verbindung zwischen Video und Audio nicht synchron ist, wird die Anzahl der nicht synchronen Bilder vorrangig angezeigt.

Trennen von Verknüpfungen der Clips ► Seite 253

[Audio-Offset]-Dialogfeld

[Richtung]	Wählen Sie, ob der Ton im Vergleich zum Video verzögert werden soll, oder ob der Ton im Vergleich zum Video beschleunigt werden soll.
[Offset]	Geben Sie einen Wert, um den verzögert oder beschleunigt werden soll. Die Werte können gemäß den Schrittweiten der Abtastung oder in Sekunden eingegeben werden.

KAPITEL 11

Export von bearbeitetem Inhalt

In diesem Kapitel wird das Exportverfahren von Projekten erklärt, für die die Bearbeitung abgeschlossen ist.

Sie können verschiedene Dateiformate zu Disk-Datenträgern, wie DVD oder BD, und Band-Datenträgern, wie HDV-Geräte und DV-Geräte, exportieren.

Exportieren in Dateiformate

Exportieren in verschiedene Dateiformate

Im Folgenden werden die Punkte erklärt, die vor dem Export in ein Dateiformat überprüft werden müssen, und wie man das Exportprogramm für den Export in jedes Dateiformat verwendet.

Vor dem Export einer Datei zu überprüfende Punkte

In diesem Abschnitt werden die Einstellungen erklärt, die vor dem Export bestätigt werden müssen, und wichtige Punkte, die vor dem Export einer Datei mit dem Exportprogramm berücksichtigt werden müssen.

Markeneinstellungen

Um nur einen Teil eines bearbeiteten Videos zu exportieren, stellen Sie sicher, dass Sie den zu exportierenden Bereich unter Nutzung von [In-Punkt setzen] und [Out-Punkt setzen] im Rekorder festlegen.

Um ein Kapitel hinzuzufügen, stellen Sie sicher, dass eine Sequenzmarke in einer gewünschten Position eingestellt ist.

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

Sequenzmarken setzen ► Seite 300

Exportformate

Beim Export einer Datei mit einem Exportprogramm können Sie den Export mit der gleichen Einstellung wie bei den Projekteinstellungen durchführen, oder den Export mit einem Format durchführen, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

Exportieren einer Datei in ein Format, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet ► Seite 454

Die folgenden Dateiformate stehen für den Export zur Verfügung.

Video

Dateiformat	Exportprogramm	Referenz für Export- einstellungen
Unkomprimiert AVI (*.avi)	[Unkomprimiertes RGB-AVI] [Unkomprimiertes RGBA-AVI] [Unkomprimiertes (v210) AVI] [Unkomprimiertes (UYVY) AVI] [Unkomprimiertes (YUY2) AVI]	Seite 458
AVI (*.avi)	[Grass Valley HQ-AVI] [Grass Valley HQX AVI] [Grass Valley Lossless-AVI] [DV-AVI] [DVCPRO HD-AVI] [DVCPRO50-AVI]	Seite 458
H.264 Transport Stream (*.m2ts)	[Blu-ray] [AVCHD]	Seite 459
MPEG-4 (*.mp4)	[H.264/AVC] [PlayStation Portable] [iPod]	Seite 460
MPEG2 Transport Stream (*.m2t)	[HDV]	Seite 489
MPEG2 Program Stream (*.mpg, *.m2p)	[MPEG2-Program-Stream]	Seite 460
MPEG2 Elementar-Stream (*.m2v, *.mpv, *.mpa, *.wav, *.ac3)	[MPEG2-Elementary-Stream]	Seite 460
Windows Media Video (*.wmv)	[Windows Media Video]	Seite 450
DV-Stream (*.dv)	[DV-Stream]	—
QuickTime-Wiedergabeformat • QuickTime-Film (*.mov) • MPEG4 (*.mp4, *.m4v) • Mobiltelefon-Videoformat (*.3gp) • AVI (*.avi) • DV-Stream (*.dv) • FlickAnimation (*.flc) • Bildsequenz	[QuickTime]	Seite 458
FlashVideo (FLV) (*.flv)* ¹	[QuickTime]	Seite 464
Flash Video (*.f4v)	[F4V]	Seite 463
AVCHD-Exportformat	[AVCHD Writer]	Seite 464
Panasonic 3DA1-Exportformat	[AVCHD (Dual Card 3D) Writer]	Seite 465
GXF (*.gxf)	[AVCIntra-GXF] [D10-GXF] [DV-GXF] [DVCPRO25-GXF] [DVCPRO50-GXF] [DVCPROHD-GXF] [JPEG2000-GXF] [MPEG2-GXF]	Seite 469

Dateiformat	Exportprogramm	Referenz für Exporteinstellungen
MXF (*.mxf)	[AVCIntra-MXF] [D10-MXF] [DV-MXF] [DVCPRO25-MXF] [DVCPRO50-MXF] [DVCPROHD-MXF] [JPEG2000-MXF] [MPEG2-MXF] [HQ-MXF] [HQX-MXF]	Seite 471
GF-Exportformat	[GF-Clip] [GF-Clip(DV)] [GF-Clip(SD)] [GF-Clip(DVCPRO25)] [GF-Clip(DVCPRO50)]	Seite 466
Infinity-Exportformat	[Infinity-DV] [Infinity-JPEG2000] [Infinity-D10] [Infinity-MPEG]	Seite 467
P2-Karten-Exportformat	[HD P2 3D-Clip] [HD P2-Clip] [P2-Clip]	Seite 467
XDCAM-Exportformat	[XDCAM EX] [XDCAM EX DV]	Seite 465
	[XDCAM-DV] [XDCAM HD] [XDCAM HD 422] [XDCAM HD 720P] [XDCAM MPEG IMX]	Seite 468

*1 Adobe Flash CS3 Professional muss im System installiert sein. Unterstützt nicht Adobe Flash CS2 Professional oder frühere Versionen oder Adobe Flash CS4 Professional.

Audio

Dateiformat	Exportprogramm	Referenz für Exporteinstellungen
AC3 Audio files (*.ac3)	[Dolby Digital (AC-3)]	Seite 458
AIFF (16 Bit PCM) (*.aif)	[PCM-AIFF]	
WAVE (16 Bit PCM) (*.wav)	[PCM-WAVE]	
QuickTime-Wiedergabeformat • AIFF (*.aif) • AU (*.au) • Wave (*.wav)	[QuickTime]	
Windows Media Audio (*.wma)	[Windows Media Audio]	
Sony/Sonicfoundry Wave64-Dateien (*.w64)	[Sony/Sonicfoundry Wave64]	—

Standbild

Dateiformat	Exportprogramm	Referenz für Exporteinstellungen
Targa-Dateien (*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst) Windows Bitmap-Dateien (*.bmp, *.dib, *.rle) JPEG-Dateien (*.jpg, *.jpeg) DCF Miniaturansicht-Dateien (*.thm) TIFF-Dateien (*.tif, *.tiff) Photoshop-Dateien (*.psd) JPEG File Interchange Format-Dateien (*.jif) Portable Network Graphics-Dateien (*.png) Mac Pict-Dateien (*.pic, *.pct, *.pict) QuickTime-Bilddateien (*.qtif, *.qti, *.qif) SGI-Dateien (*.sgi, *.rgb)	[Standbild]	Seite 462

Registrieren von Exporteinstellungen

Die Exportprogrammeinstellungen können als eine Voreinstellung registriert werden. Konvertierungseinstellungen, die zum Exportieren eines Formats genutzt werden, das sich von den Exportprogrammeinstellungen und den Projekteinstellungen unterscheidet, können auch in Kombination mit den Exportprogrammeinstellungen und den Projekteinstellungen registriert werden. Nach der Registrierung kann ein voreingestelltes Exportprogramm einfach aufgerufen werden.

Erstellen von Exportvoreinstellungen ► **Seite 475**

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm

Sie können das Dateiformat für den Export auswählen, so dass verschiedene Formate für den Export verwendet werden können.

Beispiel:

Exportieren im Windows Media Video-Format.

1 Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].**2 Klicken Sie auf [In Datei ausgeben].**

Das [In Datei ausgeben]-Dialogfeld wird angezeigt.

[In Datei ausgeben]-Dialogfeld ► **Seite 451**

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Exportieren] → [In Datei ausgeben].
- Exportieren zur Datei: **[F11]**

3 Klicken Sie in der Kategorie-Baumstruktur auf [Windows Media].

Eine Liste der Exportprogramme wird bei [Windows Media] angezeigt.

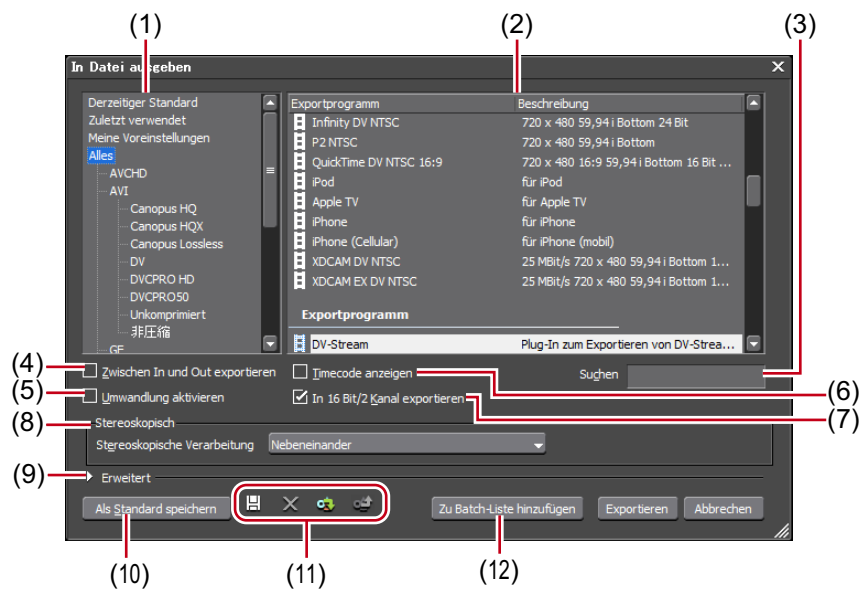
4 Klicken Sie auf [Windows Media Video] und klicken Sie auf [Exportieren].

Das [Windows Media Video]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Windows Media Video]-Dialogfeld ► **Seite 453**

5 Konfigurieren Sie die Exporteinstellungen.**6 Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie den Speicherort und klicken Sie auf [Speichern].**

- Nach Schritt 3 unterscheidet sich das Verfahren abhängig vom gewählten Exportprogramm. Führen Sie die Bedienvorgänge gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm durch.

[In Datei ausgeben]-Dialogfeld

(1)	Kategorie-Baumstruktur	Wählen Sie eine Kategorie aus, um die Exportprogrammoptionen einzugrenzen. [Derzeitiger Standard] Zeigen Sie die Standardexportprogramme an. [Zuletzt verwendet] Zeigen Sie die Exportprogramme in einer Liste in der Reihenfolge der zuletzt verwendeten an. [Meine Voreinstellungen] Zeigen Sie die vom Benutzer registrierten voreingestellten Exportprogramme in einer Liste an. [Alles] Zeigen Sie alle Exportprogramme in einer Liste an. Sie können die Exportprogrammoptionen eingrenzen, indem Sie eine Kategorie nach dem Format auswählen.
-----	-------------------------------	--

(2)	Exportprogramm/ Voreinstellungsliste	Zeigen Sie die Exportprogramme in einer gewählten Kategorie in einer Liste an. [Voreinstellung] Zeigen Sie die als Standardprogramme gespeicherten voreingestellten Exportprogramme an und die vom Benutzer gespeicherten voreingestellten Exportprogramme. <i>Erstellen von Exportvoreinstellungen ► Seite 475</i> <i>Löschen von Exportvoreinstellungen ► Seite 475</i> <i>Exportieren von Exportvoreinstellungen (Exportieren) ► Seite 476</i> : Video-Exportprogramm Kennzeichnet die Exportprogramme, die eine Datei mit einem Videoelement exportieren. : Audio-Exportprogramm Kennzeichnet die Exportprogramme, die ein Audioelement exportieren. : Eine Voreinstellung, für die die Umwandlung durchgeführt wird Markieren Sie [Umwandlung aktivieren], um alle voreingestellten Exportprogramme anzuzeigen, einschließlich der voreingestellten Exportprogramme mit einem Format, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet. <i>Exportieren einer Datei in ein Format, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet ► Seite 454</i> <i>Erstellen von Exportvoreinstellungen ► Seite 475</i>
(3)	[Suchen]	Suchen Sie nach den Exportprogrammen.
(4)	[Zwischen In und Out exportieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um nur den Bereich zwischen In- und Out-Punkten der Timeline zu exportieren.
(5)	[Umwandlung aktivieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Umwandlungsverarbeitung zu aktivieren, die für den Export in Formate verwendet wurde, die sich von den Projekteinstellungen unterscheiden. <i>Exportieren einer Datei in ein Format, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet ► Seite 454</i>
(6)	[Anzeige Timecode]	Markieren Sie diesen Punkt, um den Export mit auf dem Bildschirm eingeblendetem Timecode durchzuführen.
(7)	[In 16 Bit/2 Kanal exportieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um in 16 Bit/2-Kanal zu exportieren, unabhängig vom Audioformat der Projekteinstellungen oder des gewählten voreingestellten Exportprogramms. Es ist praktischer, diesen Punkt markiert zu lassen, wenn ein Mehrkanal-Projekt exportiert wird, das mit der Software eines anderen Herstellers verwendet werden soll.
(8)	[Stereoskopisch]	Wird nur im stereoskopischen Bearbeitungsmodus angezeigt. Wählen Sie das Format für die stereoskopische Verarbeitung aus der Liste aus. Die wählbaren Punkte unterscheiden sich abhängig vom gewählten Exportprogramm. [Dualer Stream L/R] exportiert das Video der linken und rechten Seiten zu einer einzelnen Dual-Stream-kompatiblen Datei. [Nur links]/[Nur rechts] exportiert das Video der linken oder rechten Seite nur zur einer einzigen Datei. [Nebeneinander]/[Oben und unten]/[Linienüberlappung]/[Mischen]/[Anaglyph]/[Differenz]/[Gitter teilen] kombinieren und geben das Video der linken und der rechten Seite an eine einzige Datei aus. <i>Stereoskopische Verarbeitungsart ► Seite 143</i> [Separate L/R-Clips] gibt das Video der linken und der rechten Seite separat an zwei verschiedene Dateien aus.
(9)	[Erweitert]	Klicken Sie auf die Erweiterungsschaltfläche, um die Umwandlungsverarbeitung zu konfigurieren, wenn in ein Format exportiert wird, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet. <i>Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 454</i>

(10)	[Als Standard speichern]	Wählen Sie ein Exportprogramm aus der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste und klicken sie auf [Als Standard speichern], um die Einstellungen in [Derzeitiger Standard] zu speichern. Wählen Sie [Standardexport (in Datei ausgeben)] aus [Exportieren] im Rekorder aus, um das gespeicherte Standardexportprogramm einfacher auszuwählen.
(11)	Voreinstellungs-Schaltflächen	: [Vorereinstellung speichern] Registrieren Sie das Exportprogramm, das in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste zusammen mit der Umwandlungsverarbeitung, die unter [Erweitert] als ein voreingestelltes Exportprogramm konfiguriert wurde, gewählt wurde. <i>Erstellen von Exportvoreinstellungen ► Seite 475</i> : [Löschen von Voreinstellungen] Löschen Sie das in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste ausgewählte voreingestellte Exportprogramm. <i>Löschen von Exportvoreinstellungen ► Seite 475</i> : [Importieren von Voreinstellungen] Importieren Sie die voreingestellten Exportprogramme. <i>Importieren von Exportvoreinstellungen (Importieren) ► Seite 475</i> : [Exportieren von Voreinstellungen] Exportieren Sie das in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste ausgewählte voreingestellte Exportprogramm. <i>Exportieren von Exportvoreinstellungen (Exportieren) ► Seite 476</i>
(12)	[Zu Batch-Liste hinzufügen]	Fügen Sie den angegebenen Bereich zur Batch-Liste hinzu. <i>Registrieren von zu exportierenden Bereichen in der Batch-Liste ► Seite 476</i>



- Um ein Mehrkanal-Projekt für die Verwendung mit der Software eines anderen Herstellers zu exportieren, markieren Sie entweder [In 16 Bit/2 Kanal exportieren] oder wählen Sie ein Exportprogramm mit einem 16 Bit/2-Kanal-Audioformat.

[Windows Media Video]-Dialogfeld

[Videoeinstellungen]	[Modus] [CBR] ist ein festgelegter Übertragungsmodus. Er verschlüsselt mit einer konstanten Bitrate unabhängig von der Bewegung oder Bildkomplexität. Geben Sie einen Wert für [Bitrate] ein. [CBR (2-Pass)] führt die Verschlüsselung nach der Analyse der Bewegung und Bildkomplexität durch. [VBR (qualitätsbasiert)] ist ein verstellbarer Übertragungsmodus der direkten Umwandlung. Die zugewiesene Bitrate variiert je nach der Bewegung und Bildkomplexität. Geben Sie einen Wert für [Qualität] ein. [VBR (2-Pass)] ist ein verstellbarer Übertragungsmodus. Die zugewiesene Bitrate variiert nach der Analyse der Bewegung und Bildkomplexität. Geben Sie die durchschnittliche Bitrate in [Bitrate] und die maximale Bitrate in [Max.] ein. [Bildrate] Markieren Sie diesen Punkt, um die Bildrate zu ändern (1-60 fps). Geben Sie „2997“ ein, um auf 29,97 fps einzustellen. [Bildgröße] Die Bildgröße kann mit einer Auswahl aus der Liste festgelegt werden. Mit der Markierung von [Quadratische Pixel] wird das Bildseitenverhältnis auf 1:1 festgelegt. Markieren Sie dies, wenn das Video mit dem Wiedergabegerät in der Senkrechten oder Waagerechten gestreckt wird. [Qualitätseinstellung] Verschieben Sie den Schieberegler abhängig von der relativen Wichtigkeit von [Bildrate (0)] (priorisiert die reibungslose Bewegung) und [Bildqualität (100)].
-----------------------------	---

[Audioeinstellungen]	[Modus] [CBR] ist ein festgelegter Übertragungsmodus. Er verschlüsselt mit einer konstanten Bitrate unabhängig von der Audiokomplexität. Wählen Sie eine Bitrate aus der [Bitrate]-Liste aus. [CBR (2-Pass)] führt die Verschlüsselung nach der Analyse der Audiokomplexität durch. [VBR (qualitätsbasiert)] ist ein verstellbarer Übertragungsmodus. Die zugewiesene Bitrate variiert je nach der Audiokomplexität. Wählen Sie die durchschnittliche Bitrate aus der [Qualität]-Liste aus.
-----------------------------	---

Exportieren einer Datei in ein Format, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet

Sie können ein Exportprogramm für den Export zur Datei in ein Format verwenden, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet.

1 Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].



2 Klicken Sie auf [In Datei ausgeben].

Das [In Datei ausgeben]-Dialogfeld wird angezeigt.

[In Datei ausgeben]-Dialogfeld ► Seite 451

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Exportieren] → [In Datei ausgeben].
- Exportieren zur Datei: **[F11]**

3 Klicken Sie in der Kategorie-Baumstruktur auf eine Kategorie und markieren Sie [Umwandlung aktivieren].

Alle Exportprogramme und voreingestellten Exportprogramme, bei denen sich das Exportformat von den Projekteinstellungen unterscheidet, werden angezeigt. Voreingestellte Exportprogramme, für die die Umwandlungsverarbeitung durchgeführt wird, haben ein „→“-Zeichen in ihrem Symbol.

4 Wählen Sie ein Exportprogramm und klicken Sie auf die Erweiterungsschaltfläche bei [Erweitert].

Voreingestellte Exportprogramme, die als Standardprogramme gespeichert wurden, können ebenfalls ausgewählt werden.

Das Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen) wird angezeigt.

Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 454

5 Legen Sie die Einzelheiten des zu exportierenden Formats fest.

- Wenn Sie auf [Als Standard speichern] klicken, werden die aktuellen Einstellungen gespeichert und Sie können ein Exportprogramm einfach durch Auswählen von [Standardexport (in Datei ausgeben)] aus [Exportieren] im Rekorder auswählen.

[In Datei ausgeben]-Dialogfeld ► Seite 451

- Sie können die aktuellen Einstellungen als Voreinstellung speichern.

Erstellen von Exportvoreinstellungen ► Seite 475

6 Klicken Sie auf [Exportieren] und führen Sie die Konfigurierung gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm durch.

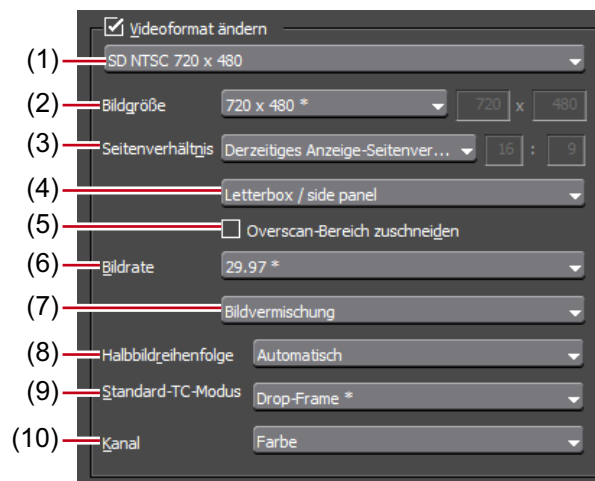
7 Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie den Speicherort und klicken Sie auf [Speichern].

- Nach Schritt 6 unterscheidet sich das Verfahren abhängig vom gewählten Exportprogramm. Führen Sie die Bedienvorgänge gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm durch.

Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen)

Wenn ein voreingestelltes Exportprogramm bei Schritt 4 ausgewählt wurde, schalten Sie zu den Exportformat-Einstellungen dieses voreingestellten Exportprogramms um.

Einstellung [Videoformat ändern]



Mit der Markierung von [Videoformat ändern] werden Dateien exportiert, die in das Videoformat umgewandelt werden, das in den folgenden Punkten eingestellt wurde.

„*“ im rechten Feld einer Einstellung kennzeichnet die Einstellung, die mit den Projekteinstellungen übereinstimmt.

(1)	Video-Profilliste	Zeigt eine Liste mit häufig verwendeten Videoformaten an. Wenn Sie ein Videoformat aus der Liste auswählen, wechseln [Bildgröße] und andere Punkte zu den gewählten Videoformat-Einstellungen.
(2)	[Bildgröße]	Wählen Sie eine Bildgröße aus der Liste aus. Wählen Sie [Benutzerdefiniert] aus, um einen Einstellwert in Pixeln einzugeben.
(3)	[Seitenverhältnis]	Wählen Sie ein Seitenverhältnis aus der Liste aus. Wenn Sie [Benutzerdefiniertes Anzeige-Seitenverhältnis] oder [Benutzerdefiniertes Pixel-Seitenverhältnis] auswählen, können Sie das Seitenverhältnis mit der Eingabe von Werten festlegen. Wenn Sie ein benutzerdefiniertes Seitenverhältnis eingestellt haben, achten Sie darauf, eine Umwandlungsmethode aus der Seitenverhältnis-Umwandlungseinstellung auszuwählen.
(4)	Seitenverhältnis-Umwandlungseinstellungen	Wenn sich das bei [Seitenverhältnis] festgelegte Seitenverhältnis von den Projekteinstellungen unterscheidet, wählen Sie die Methode aus, die für die Umwandlung des Seitenverhältnisses aus der Liste verwendet werden soll. Einstellung der Seitenverhältnis-Umwandlung ► Seite 457
(5)	[Overscan-Bereich zuschneiden]	Markieren Sie diesen Punkt, um das Seitenverhältnis nach dem Beschneiden mit der Overscan-Größe umzuwandeln. Die Overscan-Größe unterscheidet sich abhängig von den Projekteinstellungen.
(6)	[Bildrate]	Wählen Sie eine Bildrate aus der Liste aus. Wenn Sie eine benutzerdefinierte Bildrate eingestellt haben, achten Sie darauf, eine Umwandlungsmethode in den Umwandlungseinstellungen der Bildrate auszuwählen.
(7)	Bildraten-Umwandlungseinstellungen	Wenn sich die bei [Bildrate] festgelegte Bildrate von den Projekteinstellungen unterscheidet, wählen Sie aus der Liste, welche Umwandlung durchgeführt werden soll. Wenn Sie [Bildvermischung] auswählen, werden Ergänzungsbilder eingefügt, indem das Bild vor und nach jedem Ergänzungsbild zusammengefügt wird. Wenn Sie [Nächstes Bild] auswählen, wird das nächste Bild für die Herstellung von Ergänzungsbildern verwendet.
(8)	[Halbbildreihenfolge]	Wählen Sie eine Halbbildreihenfolge aus der Liste aus. Wenn Sie [Autom.] auswählen, wird die optimale wahrgenommene Halbbildreihenfolge automatisch ausgewählt.
(9)	[Standard-TC-Modus]	Wählen Sie, ob das zu exportierende Video den Drop-Frame-Timecode oder den Non-Drop-Frame-Timecode standardmäßig anzeigen soll.

(10)	[Kanal]	Dies kann eingestellt werden, wenn ein Exportprogramm, für das der Alpha-kanal beibehalten wird und zu dem ausgegeben werden kann, gewählt wird. Wählen Sie, ob nur der Farbkanal ausgegeben werden soll oder der Farbkanal und der Alphakanal.
------	---------	---

Einstellung [Audioformat ändern]

Mit der Markierung von [Audioformat ändern] wird das Audioformat geändert, so dass es mit den untenstehenden Punkten exportiert wird. Wird jedoch [In 16 Bit/2 Kanal exportieren] markiert, werden die [Kanäle]- und [Sample-Format]-Einstellungen festgelegt.

„*“ im rechten Feld einer Einstellung kennzeichnet die Einstellung, die mit den Projekteinstellungen übereinstimmt.

[Kanäle]	Wählen Sie die Anzahl der Kanäle aus der Liste aus. Wenn die gewählte Anzahl der Kanäle niedriger als die Projekteinstellung ist, werden die Kanäle in der Reihenfolge vom Kanal 1 exportiert. Wählen Sie [2 Kanal], um ein Mehrkanal-Projekt zu exportieren, das mit der Software eines anderen Herstellers verwendet werden soll.
[Sample-Rate]	Wählen Sie eine Abtastrate aus der Liste aus.
[Sample-Format]	Wählen Sie eine Bitrate für die Audio-Quantifizierung aus der Liste aus. Wählen Sie [16 Bit], um ein Mehrkanal-Projekt zu exportieren, das mit der Software eines anderen Herstellers verwendet werden soll.
[Audio exportieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um den Audioteil zu exportieren.
[Wellenform wird generiert]	Aktivieren Sie dieses Element, um einen Wellenformspeicher zu erstellen (Wellenformdarstellung für Audio).

[Verbleibende zusätzliche Daten]

Dies kann eingestellt werden, wenn ein kompatibles Exportprogramm gewählt wird. Markieren Sie diesen Punkt für den Export mit gespeicherten Zusatzdaten (einschließlich Untertiteln).

Hinweis

- Wenn sich die Bildgröße nach der Korrektur der Bildrate oder des Seitenverhältnisses von den Projekteinstellungen unterscheidet, werden die Zusatzdaten gelöscht.

[Verbleibender Audio-Bitstream]

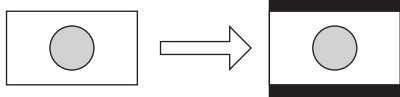
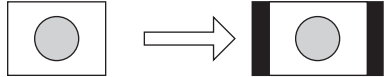
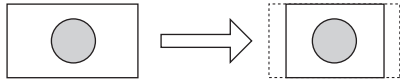
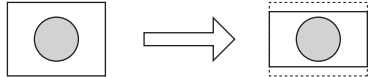
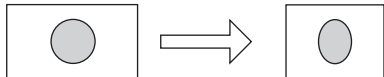
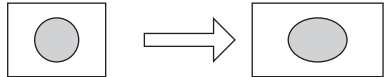
Dies kann eingestellt werden, wenn ein kompatibles Exportprogramm gewählt wird. Markieren Sie diesen Punkt für den Export mit gespeichertem Audio-Bitstream.

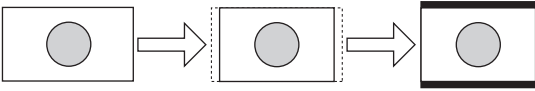
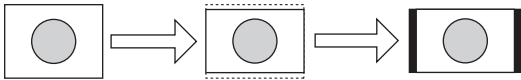
Hinweis

- Wenn sich die Bildgröße nach der Korrektur der Bildrate oder des Seitenverhältnisses von den Projekteinstellungen unterscheidet, wird der Audio-Bitstream gelöscht.

Einstellung der Seitenverhältnis-Umwandlung

Für Elemente in der Liste der Seitenverhältnis-Umwandlungseinstellung, die im [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen)-Dialogfeld eingestellt werden sollen, folgen Beispielbeschreibungen für die Umwandlung eines 16:9 Bildschirms auf einen 4:3 Bildschirm und eines 4:3 Bildschirms auf einen 16:9 Bildschirm.

Punkt	Original- bild- schirm → Umgewan- delter Bild- schirm	Beschreibung
Briefkasten / Seitenfeld	16:9 → 4:3	Der 16:9 Bildschirm wird in der Mitte eines 4:3 Bildschirm angezeigt und der Briefkasteneffekt wird oben und unten hinzugefügt. 
	4:3 → 16:9	Der 4:3 Bildschirm wird in der Mitte eines 16:9 Bildschirm angezeigt und die Seitenfelder werden an den Rändern hinzugefügt. 
Seitenschnitt / Oberen und unteren Rand zuschneiden	16:9 → 4:3	Die linken und rechten Seiten eines 16:9 Bildschirms werden so zugeschnitten, dass der 16:9 Bildschirm auf die 4:3 Bildschirmgröße passt. 
	4:3 → 16:9	Die oberen und unteren Teile eines 4:3 Bildschirms werden so zugeschnitten, dass der 4:3 Bildschirm auf die 16:9 Bildschirmgröße passt. 
Anamorphotisch	16:9 → 4:3	Der 16:9 Bildschirm wird in der Horizontalen komprimiert, so dass er auf die 4:3 Bildschirmgröße passt. Das Bildseitenverhältnis wird nicht beibehalten. 
	4:3 → 16:9	Der 4:3 Bildschirm wird in der Horizontalen gestreckt, so dass er auf die 16:9 Bildschirmgröße passt. Das Bildseitenverhältnis wird nicht beibehalten. 

Punkt	Original- bild- schirm → Umgewan- delter Bild- schirm	Beschreibung
Halbbriefkasten (14:9/ 13:9)	16:9 → 4:3	Der 16:9 Bildschirm wird so zugeschnitten, dass er auf die 14:9 oder 13:9 Bildschirmgröße passt, und wird in der Mitte des 4:3 Bildschirms angezeigt und der Briefkasteneffekt wird oben und unten hinzugefügt. 
	4:3 → 16:9	Der 4:3 Bildschirm wird so zugeschnitten, dass er auf die 14:9 oder 13:9 Bildschirmgröße passt, und wird in der Mitte des 16:9 Bildschirms angezeigt und die Seitenfelder werden an den Rändern hinzugefügt. 

Auswählen eines Codecs für den Export in das AVI-Format

Das Komprimierungsformat kann ausgewählt werden, um ein Projekt als eine AVI-Datei zu exportieren.

1 Klicken Sie auf den Codec von [AVI] im Dialogfeld [In Datei ausgeben] der Kategorie-Baumstruktur.
Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].



- Beziehen Sie sich für die Punkte für die Grass Valley HQ AVI- und Grass Valley HQX AVI-Codec-Einstellungen auf die Beschreibung für das Dialogfeld [Einstellungen - Grass Valley HQ]/[Einstellungen - Grass Valley HQ] in den [Systemeinstellungen].
[Einstellungen - Grass Valley HQ]/[Einstellungen - Grass Valley HQ]-Dialogfeld ► Seite 115
- Wird [MSDV Codec verwenden] markiert, wenn das Exportprogramm [DV-AVI] gewählt wurde, wird es als AVI mit dem MSDV-Codec exportiert.

3 Geben Sie einen Dateinamen und den Speicherort an, und klicken Sie auf [Speichern].

Exportieren von Audio

Sie können nur den Audioteil eines Projekts exportieren.

1 Klicken Sie auf [Audio] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.
Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

Klicken Sie für den Export mit Windows Media Audio auf [Windows Media] in der Kategorie-Baumstruktur.

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

3 Geben Sie einen Dateinamen und den Speicherort an, und klicken Sie auf [Speichern].



- Wenn das [Dolby Digital (AC-3)]-Exportprogramm ausgewählt wurde, wählen Sie eine Bitrate aus der [Format]-Liste aus.
- Wenn das [Windows Media Audio]-Exportprogramm ausgewählt wurde, wählen Sie den Übertragungsmodus aus. Wenn der [CBR] (festgelegter Übertragungsmodus) ausgewählt wurde, wählen Sie eine Bitrate aus der [Bitrate]-Liste aus. Wenn der [VBR (qualitätsbasiert)] (verstellbarer Übertragungsmodus) ausgewählt wurde, wählen Sie eine Bitrate aus der [Qualität]-Liste aus.

Exportieren im QuickTime-Wiedergabeformat

Sie können den Export im MPEG4-Format für die Wiedergabe als ein QuickTime-Film durchführen oder im 3GP-Format für die Wiedergabe auf einem Mobiltelefon.

- 1 Klicken Sie auf [QuickTime] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.
Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450
- 2 Wählen Sie [QuickTime] und klicken Sie auf [Exportieren].
- 3 Wählen Sie ein Dateiformat aus der [Dateityp]-Liste aus und klicken Sie auf [Einstellungen].
[Einstellungen] steht möglicherweise abhängig vom Dateiformat nicht zur Verfügung.
- 4 Konfigurieren Sie die Exporteinstellungen, geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie auf [Speichern].



- Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe des QuickTime-Players in den detaillierten Einstellungen für jeden Datelexport.
- DV-Streams, die mit einem [QuickTime]-Exportprogramm exportiert wurden, werden mit einem Apple DV-Codec verschlüsselt, und DV-Streams, die mit einem [DV-Stream]-Exportprogramm exportiert wurden, werden mit einem Grass Valley DV-Codec verschlüsselt. DV-Streams, die mit einem Grass Valley DV-Codec verschlüsselt wurden, unterstützen das Smart-Rendering.

Exportieren in ein BD-Ausgabeformat

Sie können Dateien in eine MPEG 2-Formatdatei (*.m2ts) für BD exportieren.

- 1 Klicken Sie auf [H.264/AVC] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.
Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450
- 2 Klicken Sie auf [Blu-ray] und klicken Sie auf [Exportieren].
Das [Blu-ray]-Dialogfeld wird angezeigt.
[Blu-ray]-Dialogfeld ► Seite 459
- 3 Geben Sie nach der Einstellung der Exportdetails einen Dateinamen und Speicherort an und klicken Sie auf [Speichern].

[Blu-ray]-Dialogfeld

[Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte

[Videoeinstellungen]	[Profil] Legen Sie das Profil fest. Die wählbaren Profile unterscheiden sich abhängig von der Bildgröße, die exportiert werden soll. [Typ der Bitrate] [CBR] weist eine konstante Anzahl an Bits zu. Obwohl Rauschen usw. auftreten kann, wird der Verschlüsselungsvorgang schneller durchgeführt. [VBR] ändert die zugewiesene Bitrate gemäß der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität. Im Vergleich mit [CBR] kann das Datenträgervolumen effizienter verwendet werden, und dies ermöglicht eine einheitlichere Gesamtbildqualität. [Durchschnitt] Legen Sie diesen Punkt fest, wenn [CBR] oder [VBR] als der Bitratentyp ausgewählt wurde. Sie können entweder aus der Liste auswählen oder Werte direkt eingeben. [Max.] Legen Sie diesen Punkt fest, wenn [VBR] als der Bitratentyp ausgewählt wurde. Sie können entweder aus der Liste auswählen oder Werte direkt eingeben. [Qualität] Legen Sie diesen Punkt fest, wenn [Qualität] als der Bitratentyp ausgewählt wurde. Wählen Sie eine Bildqualität aus der Liste aus.
-----------------------------	---

[Audioeinstellungen]	[Format] Wählen Sie das Audiokomprimierungsformat aus der Liste aus. - Für [Dolby Digital (AC-3)] Wenn die Anzahl der Audiokanäle in den Projekteinstellungen 6 Kanäle oder höher ist, werden 7 Kanäle/8 Kanäle verworfen und die Ausgabe erfolgt über den 5.1-Kanal - 1 Kanal:L, 2 Kanäle:R, 3 Kanäle:C, 4 Kanäle:LFE, 5 Kanäle:Ls und 6 Kanäle:Rs. Wenn die Anzahl der Audiokanäle in den Projekteinstellungen 5 Kanäle oder niedriger ist, werden alle bis auf 1/2-Kanäle verworfen und die Ausgabe erfolgt über 2 Kanäle. - Für [Lineares PCM] Wenn die Anzahl der Audiokanäle in den Projekteinstellungen 8 Kanäle ist, erfolgt die Ausgabe über 8 Kanäle; wenn die Anzahl 6 Kanäle/7 Kanäle ist, erfolgt die Ausgabe über 6 Kanäle; wenn die Anzahl 4 Kanäle/5 Kanäle ist, erfolgt die Ausgabe über 4 Kanäle; und wenn die Anzahl 3 Kanäle ist, erfolgt die Ausgabe über 2 Kanäle. [Bitrate] Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
-----------------------------	--

[Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte

[IDR-Intervall]	Geben Sie das IDR-Bildintervall ein und legen Sie die GOP-Größe fest.
[B-Bild]	Legen Sie die Anzahl der B-Bilder fest, die in einem GOP enthalten sind.
[Anzahl von Referenzbildern]	Legen Sie fest, wie viele Bilder für die Bewegungsschätzung berücksichtigt werden müssen.
[Multi-Slice]	Markieren Sie diesen Punkt, um 1 Bild in 4 Teile zu teilen. Wenn der Decoder den Mehrfachschnitt unterstützt, kann die Entschlüsselung schneller durchgeführt werden.
[Entropiecodiermodus]	Wählen Sie den H.264-Verschlüsselungsmodus aus.
[Motion Estimation Precision]	Wählen Sie die Teilungseinheit für den Bewegungsschätzungsblock aus der Liste aus.
[Minimum Block Size of Prediction]	Legen Sie die Blockgröße während der Bewegungsschätzung für Intra-Bilder/Inter-Bilder fest.

Exportieren im MPEG-4-Format

Projekte können als MPEG-4-Formatdateien (*.mp4) exportiert werden.

1 Klicken Sie auf [H.264/AVC] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

Wählen Sie entweder [H.264/AVC], [PlayStation Portable] oder [iPod] als das Exportprogramm aus.

3 Geben Sie nach der Einstellung der Exportdetails einen Dateinamen und Speicherort an und klicken Sie auf [Speichern].

Sehen Sie für die Einstellpunkte in den Beschreibungen für die [Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte/[Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte bei „Exportieren in ein BD-Ausgabeformat“ nach.

Exportieren in ein BD-Ausgabeformat ► Seite 459

Exportieren im MPEG2-Format

Projekte können als eine MPEG2-Formatdatei exportiert werden.

1 Klicken Sie auf [MPEG] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Klicken Sie auf [MPEG2-Elementary-Stream] oder [MPEG2-Program-Stream] und klicken Sie auf [Exportieren].

Das Dialogfeld [MPEG2-Elementary-Stream] oder das Dialogfeld [MPEG2-Program-Stream] wird angezeigt.
[MPEG2-Elementary-Stream]- / [MPEG2-Program-Stream]-Dialogfeld ► Seite 461

3 Konfigurieren Sie die Video- und Audioeinstellungen, geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an und klicken Sie auf [Speichern].

Wenn [MPEG2-Elementary-Stream] ausgewählt wurde, klicken Sie auf [Auswählen], legen Sie die Audio- und Videoexportziele fest und klicken Sie auf [OK].

[MPEG2-Elementary-Stream]- / [MPEG2-Program-Stream]-Dialogfeld

[Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte

Die angezeigten Einstellpunkte können sich teilweise abhängig vom Exportprogramm unterscheiden.

[Videoeinstellungen]	[Segmentcodierung] Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit. [Größe] Wählen Sie eine Bildqualität aus. [Qualität/Geschwindigkeit] Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt. [Bitrate] Wählen Sie einen Bitratentyp. [CBR] legt die festgelegte Übertragungsrate fest und weist eine feste Bitanzahl während des Kodierungsvorgangs zu. Wählen Sie eine Bitrate aus der [Average(bps)]-Liste aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben. [VBR] legt eine verstellbare Übertragungsrate fest, die die Anzahl der zugewiesenen Bits entsprechend der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität abwandelt. Im Vergleich mit [CBR] kann das Datenträgervolumen effizienter verwendet werden, und dies ermöglicht eine einheitlichere Gesamtbildqualität. Wählen Sie eine Bitrate aus den [Average(bps)]- und [Max.(bps)]-Listen aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben.
[Audioeinstellungen]	[Format] Wählen Sie das Audiokomprimierungsformat aus der Liste aus. [Kanal] Wählen Sie zwischen [Stereo], [Zweikanal] oder [Joint Stereo]. [Stereo] ist normales Stereo, dass getrennt auf der linken und rechten Seite aufgezeichnet. Wenn zwischen dem linken und rechten Audio verglichen mit Stereo, wo Audio mit einem größeren Fokus auf einer Seite gespeichert wird, ein großer Unterschied vorhanden ist, nimmt [Zweikanal] unabhängig auf, damit bei der Tonqualität keine Verzerrung zu einer Seite hin auftritt. Wählen Sie die Eingabe der Erzählung in 2 Sprachen usw. aus. [Joint Stereo] verbessert die Audioqualität und die Komprimierungsrate bei separater Audioaufnahme für links und rechts, indem automatisch ein einzelner Kanal verwendet wird, der den Audioteil kombiniert, wenn die Seiten links und rechts identisch sind, oder einen weiteren Kanal verwendet, wenn der linke und rechte Audioteil unterschiedlich sind. [Bitrate] Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.

[Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte

[Videoeinstellungen]	[Halbbildreihenfolge] Für den Zeilensprung kann eine Halbbildreihenfolge ausgewählt werden. [Chroma-Format] Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus. [Profil & Ebene] Wählen Sie ein Profil & eine Stufe aus. Wenn [Chroma-Format] bei [4:2:0] und [4:2:2] ist, wird das Profil auf Main Profile beziehungsweise 422Profile festgelegt. Der Level für SD-Bildqualität wird zu Main Level und der Level für HD-Bildqualität wird zu High Level. Das Profil & die Stufe ändern sich entsprechend des in [Chroma-Format] gewählten Formats. [GOP-Struktur] Für MPEG wird eine bestimmte Anzahl an Bildern als eine Gruppe betrachtet und Bedienvorgänge wie die Komprimierung/Vergrößerung und die Schnittbearbeitung werden auf einer GOP-Basis durchgeführt. GOP beinhaltet „I-Bild“, „P-Bild“ und „B-Bild“. Mit dem I-Bild können Bilder einzeln vervielfältigt werden, das P-Bild nimmt nur die Unterschiede im vorhergehenden Bild auf und reproduziert sie, und das B-Bild vervielfältigt Bilder anhand der Unterschiede in den vorhergehenden und den nachfolgenden Bildern. Wählen Sie die I-, P- und B-Bildmuster von GOP aus der Liste aus. Wählen Sie normalerweise [IBBP]. [I-Frame Only] besteht nur aus I-Bildern. Bearbeitung ist erleichtert, aber die Anzahl der Daten nimmt in der Größe zu. [Bildanzahl] Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest. [Geschlossene GOP] Markieren Sie diesen Punkt, um die Information in jeder GOP zu vervollständigen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video mit einer Software, die die GOP-basierende Bearbeitung unterstützt, erneut bearbeitet werden. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei.
[Audioeinstellungen]	[Verstärkung] Wählen Sie aus der Liste für Hochfrequenz-Kompensation aus, die gespeichert wird, während der hohe Bereich hervorgehoben wird. Mit [Keine] gibt es keine Hochfrequenzkompensation. [50/15 us] ist eine Schwerpunkteinstellung, die von einigen Audio-CDs usw. verwendet wird. [CCITT J.17] ist ein von CCITT empfohlener Telekommunikationsstandard. [Schutz] „protection_bit“ kennzeichnet, ob die Redundanz zum Audio-Stream hinzugefügt wird, um die Fehlererkennung und Korrektur zu ermöglichen. Markieren Sie diesen Punkt, um ihn zu „1“ hin zu ändern. Dadurch wird gekennzeichnet, dass die Redundanz hinzugefügt wird. Heben Sie die Markierung für diesen Punkt auf, um ihn zu „0“ hin zu ändern. Dadurch wird gekennzeichnet, dass die Redundanz nicht hinzugefügt wird. [Original-Flag] Markieren Sie diesen Punkt, um das „original_copy“-Bit zu „1“ hin zu ändern, und somit die Originalkopie zu kennzeichnen. Wird dieser Punkt nicht markiert, wird er zu „0“ und kennzeichnet eine Vervielfältigung. [Copyright-Flag] Markieren Sie diesen Punkt, um das „copyright“-Bit zu „1“ hin zu ändern, und somit zu kennzeichnen, dass das Urheberrecht geschützt ist. Wird dieser Punkt nicht markiert, wird er zu „0“ und kennzeichnet, dass kein Urheberrecht besteht.

Exportieren eines Standbilds

Exportieren Sie alle Bilder zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline als Standbilddateien.

1 Klicken Sie auf [Andere] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Klicken Sie auf [Standbild] und klicken Sie auf [Exportieren].

3 Legen Sie einen Dateinamen und das Exportziel fest und wählen Sie das Exportformat aus.

Eine fortlaufende Nummer wird basierend auf dem eingegebenen Dateinamen hinzugefügt.

[Erweitert]	Ändern Sie die Seitenverhältniskorrektur oder exportieren Sie die Halbbildeinstellungen. Die Einstellungen für [Standbild] bei [Systemeinstellungen] sind die Anfangswerte. Exportieren eines Standbilds ► Seite 462
[Bereich zwischen In/Out-Punkten in Sequenzdateien speichern]	Exportieren Sie alle Bilder zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline als Standbilddateien.



- Wird beispielsweise „Still1“ als der Dateiname eingegeben, werden die exportierten Bilddateien zu „Still1“/„Still2“/„Still3“ ... und wird „Still5“ als der Dateiname eingegeben, werden die exportierten Bilddateien zu „Still5“/„Still6“/„Still7“ ..., usw. Wenn eine Nummer nicht zum Ende des Dateinamens hinzugefügt wird, wird eine 8-stellige fortlaufende Nummer automatisch hinzugefügt.

4 Klicken Sie auf [Bereich zwischen In/Out-Punkten in Sequenzdateien speichern].

Das Video wird als eine Reihe von Standbildern exportiert.

Flash Video (F4V) Export

Projekte können im F4V-Format für Flash exportiert werden.

1 Klicken Sie auf [H.264/AVC] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Klicken Sie auf [F4V] und klicken Sie auf [Exportieren].

Das [F4V]-Dialogfeld wird angezeigt.

[F4V]-Dialogfeld ► Seite 463

3 Geben Sie nach der Einstellung der Exportdetails einen Dateinamen und Speicherort an und klicken Sie auf [Speichern].

[F4V]-Dialogfeld

[Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte/[Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte

Sehen Sie für die Einstellpunkte in den Beschreibungen für die [Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte/[Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte bei „Exportieren in ein BD-Ausgabeformat“ nach.

Exportieren in ein BD-Ausgabeformat ► Seite 459

[METADATEN]-Registerkarte

[Sequenzmarke als Cue-Punkt exportieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um Sequenzmarkierungen als Hinweispunkte für Flash zu exportieren. Wählen Sie den Namen der Art des Hinweispunktes.
[METADATEN]	Der Export ist mit angefügten Metadaten möglich. Wählen Sie einen Punkt aus der [Name]-Liste und geben Sie die Metadaten bei [Wert] ein.
[Importieren]	Importieren Sie Metadaten im XMP-Format (*.xmp). Dies wird in der [META-DATEN]-Einstellung widerspiegelt.
[Exportieren]	Exportieren Sie die Einstellungen, die bei [METADATEN] vorgenommen wurden, im XMP-Format.

Flash Video-Export

Wenn „Adobe Flash CS3 Professional“ auf Ihrem Computer installiert ist, können Sie ein Flash Video exportieren.



Hinweis

- Um ein Flash Video zu exportieren, muss „Adobe Flash CS3 Professional“ auf Ihrem Computer in einer Umgebung installiert sein, in der das Adobe Systems Flash Video verwendet werden kann.
Lesen Sie bitte im Benutzerhandbuch für Adobe Systems bezüglich „Adobe Flash CS3 Professional“ und „Flash Video“ nach.

1 Klicken Sie auf [QuickTime] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Klicken Sie auf [QuickTime] und klicken Sie auf [Exportieren].

3 Wählen Sie [FlashVideo (FLV)] bei [Dateityp] aus.



- Wenn Sie auf [Einstellungen] klicken, können Sie die Verschlüsselung festlegen und die Videogröße usw. ändern.

4 Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie den Speicherort und klicken Sie auf [Speichern].

Exportieren zu einem Wechseldatenträger im AVCHD-Format

AVCHD-Streams können einfach zu einer SD-Speicherkarte oder einem Speicherstick exportiert werden. Eine Datei kann zu jedem gewünschten Speicherort exportiert werden.

Achten Sie beim Export zu einem Wechseldatenträger darauf, dass die SD-Speicherkarte oder der Speicherstick vor dem Export am Computer angeschlossen sind.



- Wenn Sie ein Menü usw. bearbeiten möchten, verwenden Sie den Disk-Brenner, um das Projekt auf eine DVD oder BD zu schreiben.

Exportieren auf eine Disk ► Seite 481



Hinweis

- Beim Export auf eine interne Festplatte, internen Speicher oder Wechseldatenträger einer AVCHD-Kamera für die Wiedergabe auf einer AVCHD-Kamera, können Sie unter Umständen den Export oder die Wiedergabe abhängig von der Kamera nicht durchführen.
- Sie können keine AVCHD-Streams von EDIUS direkt auf eine DVD-R oder BD schreiben.

1 Klicken Sie auf [AVCHD] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Klicken Sie auf [AVCHD Writer] und klicken Sie auf [Exportieren].



Hinweis

- Abhängig von der Speicherortart wird möglicherweise eine Warnmeldung angezeigt, die besagt, dass die Daten nicht lesbar werden. Erstellen Sie vor dem Export unbedingt nach Bedarf eine Sicherungskopie.
Um eine AVCHD-Formatdatei zu exportieren, ohne auf den Wechseldatenträger zu schreiben, klicken Sie auf [AVCHD] und fahren Sie mit Schritt 5 fort.

3 Wählen Sie [Laufwerk] bei [Ziel] aus.

Die SD-Speicherkarte oder der Speicherstick, die/der am Computer angeschlossen ist, wird als externes Laufwerk erkannt.



- Sie können [Ordner] auswählen und auf [Auswählen] klicken, um einen AVCHD-Stream zu einem bestimmten Speicherort im Computer zu exportieren.

4 Wählen Sie [SD-Speicherkarte] oder [Memory Stick / HDD-Kamera] unter [Format] aus.

Wählen Sie entsprechend des verwendeten Datenträgers aus.

5 Konfigurieren Sie jeden Punkt in der [Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte und der [Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte.

Sehen Sie für die Einstellpunkte in den Beschreibungen für die [Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte/[Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte bei „Exportieren in ein BD-Ausgabeformat“ nach.

Exportieren in ein BD-Ausgabeformat ► Seite 459

6 Klicken Sie auf [OK].

Geben Sie für [AVCHD] einen Dateinamen und den Speicherort ein und klicken Sie auf [Speichern].



- Wenn die Stream-Datei 2 GB überschreitet, wird sie vor dem Export aufgeteilt.

Exportieren im 3DA1-Format

Projekte können im 3DA1-Format zu einer SD/SDHC-Speicherkarte exportiert werden. Eine Datei kann zu jedem gewünschten Speicherort exportiert werden.

Achten Sie beim Export zu einer SD/SDHC-Speicherkarte darauf, die Speicherkarte vor dem Export an den PC anzuschließen.

1 Klicken Sie auf [AVCHD] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Klicken Sie auf [AVCHD (Dual Card 3D) Writer] und klicken Sie auf [Exportieren].**3 Legen Sie das Exportziel für die linke Seite und die rechte Seite jeweils unter [Ziel 1] und [Ziel 2] fest.**

Wählen Sie für den Export zur Kamera [Laufwerk] und legen Sie das Exportziel aus der Liste fest.

Wählen Sie für den Export zur Festplatte eines PCS [Ordner] und klicken Sie auf [Auswählen], um das Exportziel festzulegen.

4 Konfigurieren Sie jeden Punkt in der [Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte und der [Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte.

Sehen Sie für die Einstellpunkte in den Beschreibungen für die [Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte/[Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte bei „Exportieren in ein BD-Ausgabeformat“ nach.

Exportieren in ein BD-Ausgabeformat ► Seite 459

5 Klicken Sie auf [OK].

Exportieren zu einer SxS-Speicherkarte/SDHC-Speicherkarte

Projekte können zu einer SxS-Speicherkarte oder einer SDHC-Speicherkarte exportiert werden.

Schließen Sie ein Gerät an Ihren Computer an und überprüfen Sie, dass das Gerät eingeschaltet ist.

Dateien können auch zur Festplatte des Computers exportiert werden.

**Hinweis**

- Achten Sie darauf, die SxS-Speicherkarte im Voraus zu formatieren.

1 Klicken Sie auf [XDCAM] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

Wählen Sie entweder [XDCAM EX] oder [XDCAM EX DV] als das Exportprogramm aus. Exportprogramme, die die Projekteinstellungen nicht unterstützen, werden nicht angezeigt.

3 Legen Sie das Exportziel, die Qualität, Metadaten usw. fest und klicken Sie auf [OK].

Die Einstellpunkte unterscheiden sich je nach Exportprogramm.

Beispiel:

Wenn [XDCAM EX] ausgewählt wurde.

[Ziel]	Wählen Sie aus, ob zu einer SxS-Speicherkarte, zu einer SDHC-Speicherkarte exportiert oder in einem lokalen Ordner gespeichert werden soll. Wenn [Sony - SxS Speicherkarte] oder [JVC - SDHC Speicherkarte] ausgewählt ist, wählen Sie eine Karte aus der Liste aus. Wenn [Wählen Sie automatisch die nächste Karte, wenn diese Karte voll ist.] markiert ist, wenn auf der als Exportziel ausgewählten SxS-Speicherkarte kein freier Speicherplatz vorhanden ist, wird automatisch eine SxS-Speicherkarte mit freiem Speicherplatz gewählt und dorthin exportiert. Wird dies nicht markiert, wird ein Dialogfeld für die Auswahl des Exportziels angezeigt. Wenn [Ordner] ausgewählt wurde, klicken Sie auf [...] und legen Sie einen Speicherort fest.
---------------	--

[Segmentcodierung]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.
[Geschlossene GOP]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Information in jeder GOP zu vervollständigen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video mit einer Software, die die GOP-basierende Bearbeitung unterstützt, erneut bearbeitet werden.
[Audio/Stereo]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Audiodaten als eine Stereospur zu exportieren. Dies wird nur angezeigt, wenn der Audiokanal 2ch ist.
[Modus]	Wählen Sie einen Bildqualitätsmodus aus (SP oder HQ).
[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.
Metadaten	Fügen Sie Metadaten wie Titel und Kommentare zu den Clips hinzu, die exportiert werden sollen.



- Wenn der Export durch Aufteilen des Exports auf mehrere SxS-Speicherkarten durchgeführt wurde, wird der Exportort im Bin als Sequenzclips registriert. Wenn jedoch eine der SxS-Speicherkarten während der Speicherung nicht angefügt ist, wird sie nicht im Bin registriert.

Exportieren zu einem GF-Gerät

Sie können ein Projekt zu einem GF-Gerät exportieren.

Schließen Sie das GF-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

Dateien können auch zur Festplatte des Computers exportiert werden.

1 Klicken Sie auf [GF] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

Wählen Sie entweder [GF-Clip], [GF-Clip(DV)], [GF-Clip(SD)], [GF-Clip(DVCPRO25)] oder [GF-Clip(DVCPRO50)] als das Exportprogramm aus.

Exportprogramme, die die Projekteinstellungen nicht unterstützen, werden nicht angezeigt.

3 Legen Sie das Exportziel, die BIN, zu der exportiert werden soll, den Clipnamen usw. fest und klicken Sie auf [OK].

Die konfigurierbaren Punkte unterscheiden sich abhängig vom Exportprogramm.

Beispiel:

Wenn [GF-Clip] ausgewählt wurde.

[Ziel]	Wählen Sie aus, ob zu einem GF-Laufwerk exportiert oder in einem gewünschten Computerordner gespeichert werden soll. Wenn [GF-Laufwerk] ausgewählt wurde, wählen Sie ein Laufwerk aus der Liste aus. Wenn [Ordner] ausgewählt wurde, klicken Sie auf [Auswählen] und legen Sie einen Speicherort fest. [Bin] Legen Sie den BIN fest, in dem der exportierte Clip registriert werden soll. Wählen Sie aus der Liste aus oder klicken Sie auf [Hinzufügen], geben Sie einen BIN-Titel ein und registrieren Sie ihn erneut in der Liste.
[Clip-Titel]	Geben Sie den Namen des Clips ein, der exportiert werden soll.
[Segmentcodierung]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.
[Gop-Typ]	Wählen Sie den GOP-Typ aus [I-Frame Only(100 MBit/s)] oder [Long GOP(50 MBit/s)] aus.
[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus.
[Audiokanäle]	Wählen Sie die Anzahl der Audiokanäle aus.
[Bitrate für die Audio-Quantisierung]	Wählen Sie die Audio-Bitrate für die Quantifizierung aus.



- Wenn ein Clip aus einer Datei besteht, die 4 GB überschreitet, wird sie vor dem Export aufgeteilt.

Exportieren zu einem Infinity-Gerät

Sie können ein Projekt zu einem Infinity-Gerät exportieren.

Schließen Sie das Infinity-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

Dateien können auch zur Festplatte des Computers exportiert werden.

1 Klicken Sie auf [Infinity] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

Wählen Sie entweder [Infinity-DV], [Infinity-JPEG2000], [Infinity-D10] oder [Infinity-MPEG] als das Exportprogramm aus. Exportprogramme, die die Projekteinstellungen nicht unterstützen, werden nicht angezeigt.

3 Legen Sie das Exportziel, den Clipnamen, den Namen der Playliste usw. fest und klicken Sie auf [OK].

Die konfigurierbaren Punkte unterscheiden sich abhängig vom Exportprogramm.

Beispiel:

Wenn [Infinity-MPEG] ausgewählt wurde.

[Ziel]	Wählen Sie aus, ob zu einem Infinity-Laufwerk exportiert oder in einem gewünschten Computerordner gespeichert werden soll. Wenn [Infinity-Laufwerk] ausgewählt wurde, wählen Sie ein Laufwerk aus der Liste aus. Wenn [Ordner] ausgewählt wurde, klicken Sie auf [Auswählen] und legen Sie einen Speicherort fest.
[Clipname]	Geben Sie den Namen des Clips ein, der exportiert werden soll.
[Playlisten]	Wählen Sie, ob der Name der Playliste den gleichen Namen wie der Clipname haben soll. Wenn [Playlist angegeben.] ausgewählt wurde, geben Sie den Namen der Playliste ein.
[Segmentcodierung]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.
[Bitrate]	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus.
[Audioformat]	Wählen Sie eine Audio-Bitrate für die Quantifizierung und die Anzahl der Audiokanäle aus der Liste aus.

Exportieren zu einer P2-Karte

Sie können ein Projekt zu einer P2-Karte exportieren.

Schließen Sie das P2-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

Dateien können auch zur Festplatte des Computers exportiert werden.



Hinweis

- Achten Sie darauf, dass die P2-Gerätelaufwerke bereits installiert sind.
- Audio wird im 16-Bit-Formataudio exportiert, auch wenn die Projektvoreinstellung auf 24-Bit-Formataudio eingestellt ist.

1 Klicken Sie auf [P2] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

Wählen Sie entweder [P2-Clip], [HD P2-Clip] oder [HD P2 3D-Clip] als das Exportprogramm aus. Exportprogramme, die die Projekteinstellungen nicht unterstützen, werden nicht angezeigt.

Wenn eine P2-Karte nicht an den Computer angeschlossen ist, wird das Dialogfeld [Ordner suchen] angezeigt. Legen Sie ein Dateiexportziel fest und klicken Sie auf [OK].

3 Legen Sie das Exportziel, den Benutzer-Clipnamen, Codec usw. fest und klicken Sie auf [OK].

Die Einstellpunkte unterscheiden sich je nach Exportprogramm.



- Metadaten, wie die erstellten, und die Erfassungsinformationen, können von einem anderen P2-Clip importiert werden. Klicken Sie auf [Metadaten laden] und wählen Sie die XML-Datei aus, die importiert werden soll.
- Wenn kein freier Speicherplatz im Exportziel vorhanden ist oder der Clip aus einer Datei besteht, die 4 GB überschreitet, wird sie vor dem Export aufgeteilt.
Wenn [Wählen Sie automatisch die nächste Karte, wenn diese Karte voll ist.] markiert wird, wenn der Clip aufgeteilt wird, wird automatisch ein P2-Kartenlaufwerk mit freiem Speicherplatz ausgewählt und dorthin exportiert. Wird dies nicht markiert, wenn der Clip aufgeteilt wird, wird ein Dialogfeld angezeigt, aus dem das Exportziel gewählt werden kann.
- Beim Export mit 720p müssen die Exportbilder gerade Bilder sein. Wenn eine Sicherheitsabfrage erscheint, wählen Sie die Verarbeitungsmethode aus.
- Wenn sich ein DVCPRO HD-Exportformat und der Einstellungsinhalt für eine EDIUS-Projektvoreinstellung unterscheiden, werden die Exportdaten vor dem Export gestreckt, so dass die Bildrate und die Halbbildreihenfolge miteinander übereinstimmen.

Exportieren zu einem XDCAM-Rekorder

Mit dem XDCAM-Exportprogramm können Sie ein Projekt als eine MXF-Datei ausgeben und sie auf ein XDCAM-Gerät oder einen FTP-Server hochladen.

MXF-Dateien können auch zur Festplatte des Computers exportiert werden.



- Zum Exportieren auf einen FTP-Server ist das im Voraus in den Systemeinstellungen eingestellte Verbindungsziel erforderlich.

XDCAM Verbindungseinstellungen ► Seite 87

1 Klicken Sie auf [XDCAM] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

Wählen Sie aus [XDCAM-DV], [XDCAM HD], [XDCAM HD 422], [XDCAM HD 720P] oder [XDCAM MPEG IMX] für die Projektbildgröße aus.

Exportprogramme, die die Projekteinstellungen nicht unterstützen, werden nicht angezeigt.

3 Legen Sie das Exportziel, den Clipnamen usw. fest und klicken Sie auf [OK].

Die Einstellpunkte unterscheiden sich je nach Exportprogramm.

Beispiel:

Wenn [XDCAM HD] ausgewählt wurde.

[Ziel]	Wählen Sie, ob zu einem XDCAM-Laufwerk, einem FTP-Server oder dem gewünschten Ordner im Computer exportiert werden soll. Wenn [XDCAM-Laufwerk] ausgewählt wurde, wählen Sie ein Laufwerk aus der Liste aus. Wenn [FTP] ausgewählt wurde, markieren Sie den Server, zu dem exportiert werden soll, und markieren Sie bei Bedarf die unten beschriebenen Punkte. Wenn [Ordner] ausgewählt wurde, klicken Sie auf [Auswählen] und bestimmen Sie einen Speicherort. [Datei nach Export in FTP hochladen.] Markieren Sie diese Option, um eine temporäre Datei in den Projektordner zu exportieren und laden Sie die eigentlichen Daten auf einen FTP-Server hoch. Wenn nach dem Ausgeben der temporären Datei ein Fehler während der Übertragung zum FTP-Server auftritt oder wenn der Upload abgebrochen wird, wird die temporäre Datei nicht gelöscht.
[Clipname]	Legen Sie Dateinamen fest, der exportiert werden soll. Wenn [XDCAM-Laufwerk] oder [FTP] als das Exportziel ausgewählt wird, wird [Autom. (C****)] aktiviert. Wird dies markiert, wird automatisch ein Dateiname hinzugefügt. Heben Sie die Markierung von [Autom. (C****)] auf und geben Sie einen Namen bei [Clipname] ein, um den bevorzugten Dateinamen festzulegen. („Clip Naming“ muss als „Free“ auf der XDCAM-Laufwerksseite festgelegt werden.) Wenn [Ordner] als das Exportziel ausgewählt wird, geben Sie einen Clipnamen ein.

[Segmentcodierung]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.
[Bitrate]	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus.
[Geschlossene GOP]	Markieren Sie diesen Punkt, um nicht das B-Bild am GOP-Rand als Referenz der GOPs zu verwenden. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video erneut mit der Software bearbeitet werden, die die GOP-basierte Bearbeitung unterstützt, da die Information innerhalb jeder GOP abgeschlossen wird.
[Audioformat]	Wählen Sie das zu exportierende Audioformat.



- Wenn ein Clip exportiert wird, der keine hochauflösenden oder Proxy-Daten enthält, wird ein Dialogfeld angezeigt, um die Verarbeitung vor dem Export festzulegen. Wählen Sie eine Verarbeitungsmethode und klicken Sie auf [OK].
- Wenn [XDCAM MPEG IMX] ausgewählt wurde, werden 3 Zeilen (schwarz) ober- und unterhalb des 720×480 Videos hinzugefügt, das als gerades Video (oberes Halbbild zuerst) exportiert werden soll. Außerdem wird das 720×576 (Ungerade) Video um 1 Zeile verschoben, um als gerades Video exportiert zu werden (oberes Halbbild zuerst).
- Verwenden Sie zum Hochladen einer MXF-Datei auf einen FTP-Server, der einmal zu einem Ordner auf dem Computer exportiert wurde, den Quellbrowser. Klicken Sie auf das XDCAM-Verzeichnis im Quellbrowser, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das FTP-Verbindungsziel und klicken Sie auf [Upload]. Wählen Sie eine MXF-Datei und klicken Sie auf [Öffnen].

Exportieren im GXF-Format

Sie können ein Projekt im GXF-Format exportieren, das vom K2 Media Client verwendet wird.



- Zum Exportieren auf einen FTP-Server ist das im Voraus in den Systemeinstellungen eingestellte Verbindungsziel erforderlich.

GXF Verbindungseinstellungen ► Seite 83



Hinweis

- Audio wird im 16-Bit-Formataudio exportiert, auch wenn die Projektvoreinstellung auf 24-Bit-Formataudio eingestellt ist.

1 Klicken Sie auf [K2] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

Das Dialogfeld Ausgangseinstellungen wird angezeigt. Die Einstellungspunkte unterscheiden sich je nach Exportprogramm.

Beispiel:

Wenn [MPEG2-GXF] ausgewählt wurde.

[Clipname]	Geben Sie den Namen des Clips (Datei) ein, der exportiert werden soll.
-------------------	--

[Ziel]	Wählen Sie, ob Sie zu einem gewünschten Computerordner oder zum FTP-Server exportieren möchten. Wenn [Ordner] ausgewählt wurde, klicken Sie auf [Auswählen] und bestimmen Sie einen Speicherort. Wenn [FTP] ausgewählt wurde, markieren Sie den Server, zu dem exportiert werden soll, und markieren Sie bei Bedarf die unten beschriebenen Punkte. [Datei überschreiben, falls vorhanden] Markieren Sie diesen Punkt, um eine Datei zu überschreiben, wenn die Datei mit demselben Dateinamen bereits im FTP-Server des Exportziels vorhanden ist. [Datei nach Export in FTP hochladen] Markieren Sie diese Option, um eine temporäre Datei in den Projektordner zu exportieren und laden Sie die eigentlichen Daten auf einen FTP-Server hoch. Wenn nach dem Ausgeben der temporären Datei ein Fehler während der Übertragung auf den FTP-Server auftritt oder wenn der Upload abgebrochen wird, wird die temporäre Datei nicht gelöscht. [Dateierweiterung beim Export in FTP nicht hinzufügen] Markieren Sie diesen Punkt, um eine Datei ohne Hinzufügen einer Dateierweiterung zum Namen, der bei [Clipname] eingegeben wurde, zu exportieren. (Wenn [Clipname] eine Dateierweiterung enthält, wird der Export mit einem Clipdateinamen durchgeführt, dessen Dateierweiterung entfernt wurde.) Wenn diese Option nicht markiert ist, erfolgt der Export mit der hinzugefügten „.gxf“ Dateierweiterung, falls der in [Clipname] eingegebene Name keine Dateierweiterung enthält.
[Erstellte Datei im Falle eines Abbruchs behalten]	Wird aktiviert, wenn [Datei nach Export in FTP hochladen] nicht aktiviert ist. Wenn es markiert ist und der Export abgebrochen wird, bleibt die zum Zeitpunkt des Abbrechens erstellte Datei im Exportziel bestehen.

[Codierungseinstellungen]	[Segmentcodierung] Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit. [Bitrate] Wählen Sie einen Bitratentyp. [CBR] legt die festgelegte Übertragungsrate fest und weist eine feste Bitanzahl während des Kodierungsvorgangs zu. Geben Sie eine durchschnittliche Bitrate ein in [Durchschnitt]. [VBR] legt eine verstellbare Übertragungsrate fest, die die Anzahl der zugewiesenen Bits entsprechend der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität abwandelt. Geben Sie die durchschnittliche Bitrate in [Durchschnitt] und die maximale Bitrate in [Max.] ein. [Qualität/Geschwindigkeit] Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. [Halbbildreihenfolge] Die Halbbildreihenfolge kann ausgewählt werden, wenn sie im SD-Format ist. [GOP-Struktur] Wählen Sie die I-, P- und B-Bildmuster von GOP aus der Liste aus. Wählen Sie normalerweise [IBBP]. [I-Frame Only] besteht nur aus I-Bildern. Bearbeitung ist erleichtert, aber die Anzahl der Daten nimmt in der Größe zu. [Bildanzahl] Geben Sie die Anzahl der eingeschlossenen Bilder in 1 GOP ein. [Geschlossene GOP] Wenn es aktiviert ist, wird die GOP geschlossen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video erneut mit der Software bearbeitet werden, die die GOP-basierte Bearbeitung unterstützt, da die Information innerhalb jeder GOP abgeschlossen wird. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei. [Chroma-Format] Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus. [Profil/Pegel] Wählen Sie ein Profil & eine Stufe aus. Wenn [Chroma-Format] bei [4:2:0] und [4:2:2] ist, wird das Profil auf Main Profile beziehungsweise 422Profile festgelegt. Der Level für SD-Bildqualität wird zu Main Level und der Level für HD-Bildqualität wird zu High Level. Das Profil & die Stufe ändern sich entsprechend des in [Chroma-Format] gewählten Formats.
[Bitrate]	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
[Audioeinstellungen]	[Kanäle] Wählen Sie die Anzahl der Audiokanäle, die Sie aus der Liste exportieren möchten. [Aktuelle Einstellung] ist die Anzahl der Kanäle, die in den Projekteinstellungen konfiguriert wurden. Wenn [Umwandlung aktivieren] für das Exportprogramm markiert ist und die Anzahl der Kanäle für das Audioformat in den Projekteinstellungen verändert wird, wird die Anzahl der Kanäle die hier eingestellte Anzahl sein. [Bitrate für die Quantisierung] Wählen Sie die Anzahl der Bits aus, die während des Samplings verwendet werden sollen. [Aktuelle Einstellung] ist die Anzahl der Bits, die in den Projekteinstellungen konfiguriert wurden.

3 Konfigurieren Sie den Export und klicken Sie auf [OK].

Exportieren im MXF-Format

Sie können zu MXF exportieren, ein Videodatei-Format, welches in der Industrie für Server-Übertragung usw. verwendet wird.



- Zum Exportieren auf einen FTP-Server ist das im Voraus in den Systemeinstellungen eingestellte Verbindungsziel erforderlich.

MXF Verbindungseinstellungen ► Seite 86

1 Klicken Sie auf [MXF] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

Das Dialogfeld Ausgangseinstellungen wird angezeigt. Die Einstellungspunkte unterscheiden sich je nach Exportprogramm.

Beispiel:

Wenn [MPEG2-MXF] ausgewählt wurde.

[Clipname]	Geben Sie den Namen des Clips (Datei) ein, der exportiert werden soll.
[Ziel]	Wählen Sie, ob Sie zu einem gewünschten Computerordner oder zum FTP-Server exportieren möchten. Wenn [Ordner] ausgewählt wurde, klicken Sie auf [Auswählen] und bestimmen Sie einen Speicherort. Wenn [FTP] ausgewählt wurde, markieren Sie den Server, zu dem exportiert werden soll, und markieren Sie bei Bedarf die unten beschriebenen Punkte. [Datei überschreiben, falls vorhanden] Markieren Sie diesen Punkt, um eine Datei zu überschreiben, wenn die Datei mit demselben Dateinamen bereits im Server des Exportziels vorhanden ist. Deaktivieren Sie diese Option, um eine Sicherheitsabfrage anzuzeigen. [Datei nach Export in FTP hochladen] Markieren Sie diese Option, um eine temporäre Datei in den Projektordner zu exportieren und laden Sie die eigentlichen Daten auf einen FTP-Server hoch. Wenn nach dem Ausgeben der temporären Datei ein Fehler während der Übertragung zum FTP-Server auftritt oder wenn der Upload abgebrochen wird, wird die temporäre Datei nicht gelöscht. [Dateierweiterung beim Export in FTP nicht hinzufügen] Markieren Sie diesen Punkt, um eine Datei ohne Hinzufügen einer Dateierweiterung zum Namen, der bei [Clipname] eingegeben wurde, zu exportieren. (Wenn [Clipname] eine Dateierweiterung enthält, wird der Export mit einem Clipdateinamen durchgeführt, dessen Dateierweiterung entfernt wurde.) Deaktivieren Sie diese Option, um eine Datei mit hinzugefügter „*.mxf“-Dateierweiterung zu exportieren, wenn der bei [Clipname] eingegebene Name keine Dateierweiterung enthält.
[Erstellte Datei im Falle eines Abbruchs behalten]	Wird aktiviert, wenn [Datei nach Export in FTP hochladen] nicht aktiviert ist. Wenn diese Option aktiviert ist, wird die hochgeladene Datei fertiggestellt, wenn ein Upload fehlschlägt.

[Codierungseinstellungen]	[Segmentcodierung] Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit. [Bitrate] Wählen Sie einen Bitratentyp. [CBR] legt die festgelegte Übertragungsrate fest und weist eine feste Bitanzahl während des Kodierungsvorgangs zu. Geben Sie eine durchschnittliche Bitrate ein in [Durchschnitt]. [VBR] legt eine verstellbare Übertragungsrate fest, die die Anzahl der zugewiesenen Bits entsprechend der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität abwandelt. Geben Sie die durchschnittliche Bitrate in [Durchschnitt] und die maximale Bitrate in [Max.] ein. [Qualität/Geschwindigkeit] Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. [Halbbildreihenfolge] Die Halbbildreihenfolge kann ausgewählt werden, wenn sie im SD-Format ist. [GOP-Struktur] Wählen Sie die I-, P- und B-Bildmuster von GOP aus der Liste aus. Wählen Sie normalerweise [IBBP]. [I-Frame Only] besteht nur aus I-Bildern. Bearbeitung ist erleichtert, aber die Anzahl der Daten nimmt in der Größe zu. [Bildanzahl] Geben Sie die Anzahl der eingeschlossenen Bilder in 1 GOP ein. [Geschlossene GOP] Wenn es aktiviert ist, wird die GOP geschlossen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video erneut mit der Software bearbeitet werden, die die GOP-basierte Bearbeitung unterstützt, da die Information innerhalb jeder GOP abgeschlossen wird. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei. [Chroma-Format] Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus. [Profil/Pegel] Wählen Sie ein Profil & eine Stufe aus. Wenn [Chroma-Format] bei [4:2:0] und [4:2:2] ist, wird das Profil auf Main Profile beziehungsweise 422Profile festgelegt. Der Level für SD-Bildqualität wird zu Main Level und der Level für HD-Bildqualität wird zu High Level. Das Profil & die Stufe ändern sich entsprechend des in [Chroma-Format] gewählten Formats.
[Bitrate]	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
[Audioeinstellungen]	[Kanäle] Wählen Sie die Anzahl der Audiokanäle, die Sie aus der Liste exportieren möchten. [Aktuelle Einstellung] ist die Anzahl der Kanäle, die in den Projekteinstellungen konfiguriert wurden. Wenn [Umwandlung aktivieren] für das Exportprogramm markiert ist und die Anzahl der Kanäle für das Audioformat in den Projekteinstellungen verändert wird, wird die Anzahl der Kanäle die hier eingestellte Anzahl sein. [Bitrate für die Quantisierung] Wählen Sie die Anzahl der Bits aus der Liste aus, die während des Samplings verwendet werden sollen. [Aktuelle Einstellung] ist die Anzahl der Bits, die in den Projekteinstellungen konfiguriert wurden. [Kanäle pro Spur] Legen Sie die Anzahl der Kanäle fest, die in 1 Audiospur für MXF einbezogen werden sollen. [Typ] Wählen Sie das zu exportierende Audioformat.
[Systemtyp]	Wählen Sie ein System-Optionsformat aus.

[KAG-Größe]	Wählen Sie eine KAG (KLV Alignment Grid)-Größe aus.
--------------------	---

3 Konfigurieren Sie den Export und klicken Sie auf [OK].

Exportieren von stereoskopischen Projekten zur Datei

Projekte, die im stereoskopischen Bearbeitungsmodus erstellt wurden, können zur Datei exportiert werden.

Exportieren von L/R zur Datei

Exportieren Sie die Daten der linken und rechten Seite des Projekts in eine Datei.

1 Wählen Sie ein Exportprogramm in der Kategorie-Baumstruktur im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld aus.
Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie entweder [Dualer Stream L/R], [Nur links], [Nur rechts], [Nebeneinander], [Oben und unten], [Linienüberlappung], [Mischen], [Anaglyph] oder [Differenz] aus der Liste [Stereoskopisch] aus.

[Dualer Stream L/R] exportiert das Video der linken und rechten Seiten zu einer einzelnen Dual-Stream-kompatiblen Datei.

[Nur links]/[Nur rechts] exportiert das Video der linken oder rechten Seite nur zur einer einzigen Datei.

[Nebeneinander]/[Oben und unten]/[Linienüberlappung]/[Mischen]/[Anaglyph]/[Differenz] kombinieren und exportieren Sie das Video der linken und rechten Seite in eine einzige Datei.

Stereoskopische Verarbeitungsart ► Seite 143

3 Klicken Sie auf [Exportieren].

4 Legen Sie die Exportinhalte fest und klicken Sie auf [Speichern] oder [OK].

Die zu exportierenden Inhalte hängen vom jeweiligen Exportprogramm ab. Beziehen Sie sich auf die Erklärung der jeweiligen Exportprogramme.

Exportieren von L/R zu separaten Dateien

Sie können das Video der linken und der rechten Seite separat an zwei verschiedene Dateien ausgeben.

1 Wählen Sie ein Exportprogramm in der Kategorie-Baumstruktur im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld aus.
Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie [Links und rechts separat] aus der [Stereoskopisch]-Liste aus.

3 Klicken Sie auf [Exportieren].

Es erscheint der Exporteinstellungsbildschirm.

4 Legen Sie einen Dateinamen und das Exportziel für die linke und die rechte Seite fest.

Allgemeine Einstellungen für den L/R-Dateinamen ► Seite 474

Allgemeine Einstellungen für das L/R-Exportziel ► Seite 475

5 Legen Sie die Exporteinzelheiten im Dialogfeld bei Schritt 4 fest.

Die Exporteinzelheiten hängen vom jeweiligen Exportprogramm ab. Beziehen Sie sich auf die Erklärung der jeweiligen Exportprogramme.

6 Klicken Sie auf [Speichern] oder [OK].

Allgemeine Einstellungen für den L/R-Dateinamen

[Dateiname L]/[Dateiname R]	Klicken Sie auf [Durchsuchen] und geben Sie den Speicherort an. Die Dateien für die linke und die rechte Seite werden in demselben Ordner gespeichert.
[Suffix]	Legen Sie den Anhang des Dateinamens für die linke und die rechte Seite fest.

Allgemeine Einstellungen für das L/R-Exportziel

[Ziel L]/[Ziel R]	Klicken Sie auf [Durchsuchen] und geben Sie jedes Exportziel für die Dateien der linken und der rechten Seite an.
-------------------	---

Registrieren der Exportprogrammeinstellungen als eine Voreinstellung

Sie können häufig verwendete Exportprogrammeinstellungen als Voreinstellungen registrieren. Konvertierungseinstellungen, die zum Exportieren eines Formats genutzt werden, das sich von den Exportprogrammeinstellungen und den Projekteinstellungen unterscheidet, können auch in Kombination mit den Exportprogrammeinstellungen und den Projekteinstellungen registriert werden.

Erstellen von Exportvoreinstellungen

Eine Exportprogrammeinstellung kann als voreingestelltes Exportprogramm registriert werden.

1 Wählen Sie ein Exportprogramm im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

Konfigurieren Sie die Konvertierungseinstellungen mit dem Zweck, die Konvertierungseinstellungen als Voreinstellung zu registrieren, welche in einem Format exportiert werden, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet.

Exportieren einer Datei in ein Format, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet ► Seite 454

2 Klicken Sie auf [Voreinstellung speichern] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld.

[Dialogfeld "Voreinstellungen"] wird angezeigt.

3 Geben Sie einen Namen für die Exportprogrammvoreinstellung in [Voreinstellungsname] ein, und konfigurieren Sie die Exporteinzelheiten.

Die zu exportierenden Inhalte hängen vom jeweiligen Exportprogramm ab.



- Sie können Ihre bevorzugte Beschreibung in [Beschreibung] eingeben. Sie wird in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste im Dialogfeld [In Datei ausgeben] angezeigt.

4 Klicken Sie auf [OK].

Die erstellte Voreinstellung wird in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste registriert.



- Wenn Sie in der Kategorie-Baumstruktur [Meine Voreinstellungen] anklicken, werden alle benutzerregistrierten Exportprogrammvoreinstellungen in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste angezeigt.
- Um die Einstellungen der bereits erstellten Exportvoreinstellungen zu ändern, wählen Sie die zu ändernde Exporteinstellung, klicken Sie auf [Voreinstellung speichern] und ändern die Einstellungen.

Löschen von Exportvoreinstellungen

Sie können die von Ihnen erstellten Exportvoreinstellungen löschen.

1 Wählen Sie das zu löschende Exportprogramm im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld aus.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Klicken Sie auf [Löschen von Voreinstellungen] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld.

3 Klicken Sie auf [Ja].



- Die einzigen Exportprogrammvoreinstellungen, die gelöscht werden können, sind solche, die vom Benutzer registriert wurden.

Importieren von Exportvoreinstellungen (Importieren)

Sie können Exportvoreinstellungen importieren.

1 Klicken Sie auf [Importieren von Voreinstellungen] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf [Öffnen].



- Wenn Sie in der Kategorie-Baumstruktur [Meine Voreinstellungen] anklicken, werden alle importierten Exportprogrammvoreinstellungen in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste angezeigt.

Exportieren von Exportvoreinstellungen (Exportieren)

Sie können die von Ihnen erstellten Exportvoreinstellungen exportieren.

1 Wählen Sie eine Exportvoreinstellung im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld aus.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Klicken Sie auf [Exportieren von Voreinstellungen] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld.

3 Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie den Speicherort und klicken Sie auf [Speichern].



- Exportierbare Voreinstellungen sind die benutzerregistrierten Exportprogrammvoreinstellungen, Standard-Exportprogramme und zuletzt verwendeten Exportprogramme.

Gleichzeitiges Exportieren von mehreren Sequenzen/ Bereichen

Sie können Exportprogramme und zu exportierende Bereiche als Batch-Liste registrieren, um mehrere Bereiche gleichzeitig zu exportieren, die als Batch-Liste registriert wurden.

Registrieren von zu exportierenden Bereichen in der Batch-Liste

Sie können Exportprogramme und zu exportierende Bereiche festlegen und in einer Batch-Liste registrieren.

1 Legen Sie die In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich fest.

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

2 Wählen Sie ein Exportprogramm im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld aus und klicken Sie auf [Zu Batch-Liste hinzufügen].

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450



Hinweis

- Wenn ein Exportprogramm ausgewählt wurde, das keinen Batch-Export unterstützt, wird [Zu Batch-Liste hinzufügen] deaktiviert und Sie können es nicht der Batch-Liste hinzufügen.



Alternative

- Klicken Sie nach dem Festlegen der In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und klicken Sie auf [Zum Batch-Export hinzufügen].
- Klicken Sie nach dem Festlegen der In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich in der Menüleiste auf [Datei] und klicken Sie auf [Exportieren] → [Zum Batch-Export hinzufügen].
- Klicken Sie nach dem Festlegen der In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich mit der rechten Maustaste auf die Exportliste des Dialogfelds [Batch-Export] und klicken Sie auf [Neu].

[Batch-Export]-Dialogfeld ► Seite 478

3 Geben Sie nach der Einstellung der Exportdetails einen Dateinamen und Speicherort an und klicken Sie auf [Speichern] oder [OK].

Klicken Sie auf [Speichern] oder [OK], um in der Batch-Liste zu registrieren.

Die zu exportierenden Inhalte hängen vom jeweiligen Exportprogramm ab.

Wenn Sie mehrere Bereiche innerhalb eines einzigen Projekts der Batch-Liste hinzufügen möchten, wiederholen Sie die Schritte, um die In- und Out-Punkte zu bestimmen und fügen der Batch-Liste hinzu.



- Wenn Sie nach dem Festlegen der In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala klicken, können Sie [Zum Batch-Export hinzufügen (Standardmäßiges Exportprogramm)] wählen. In diesem Fall werden der Dateiname und das Ziel automatisch festgelegt, wie nachstehend abgebildet: ([Zum Batch-Export hinzufügen (Standardmäßiges Exportprogramm)]) kann nicht

ausgewählt werden, wenn kein Standard-Exportprogramm festgelegt wurde oder wenn [Exportieren] ungültig ist.)

- Dateiname: Exp MonatTag_000 (3-stellige fortlaufende Nummer) + Erweiterung
- Speicherort: Projektordner

[In Datei ausgeben]-Dialogfeld ► Seite 451

- Wenn Sie nach Einstellen der In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala und auf [Zum Batch-Export hinzufügen (Projektformat)] klicken, wird der festgelegte Bereich mit dem in [Renderformat] festgelegten Format im Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) der Batch-Liste hinzugefügt. In diesem Fall werden der Dateiname und das Ziel automatisch festgelegt, wie nachstehend abgebildet: [Zum Batch-Export hinzufügen (Projektformat)] kann nicht gewählt werden, wenn [Exportieren] deaktiviert ist.
- Dateiname: Exp MonatTag_000 (3-stellige fortlaufende Nummer) + Erweiterung
- Speicherort: Projektordner

Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) ► Seite 39

- Der Inhalt der Batch-Liste kann im Dialogfeld [Batch-Export] geändert werden.

Gleichzeitiges Exportieren von mehreren Bereichen (Batch-Export)

Sie können mehrere in der Batch-Liste registrierte Bereiche gleichzeitig exportieren.

1 Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].



2 Klicken Sie auf [Batch-Export].

Das [Batch-Export]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Batch-Export]-Dialogfeld ► Seite 478



Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Exportieren] → [Batch-Export].

3 Markieren Sie das zu exportierende Objekt und klicken Sie auf [Exportieren].

Der Exportvorgang wird gestartet und der Fortschritt wird unter [Status] angezeigt.

Die exportierten Dateien werden im Bin registriert.

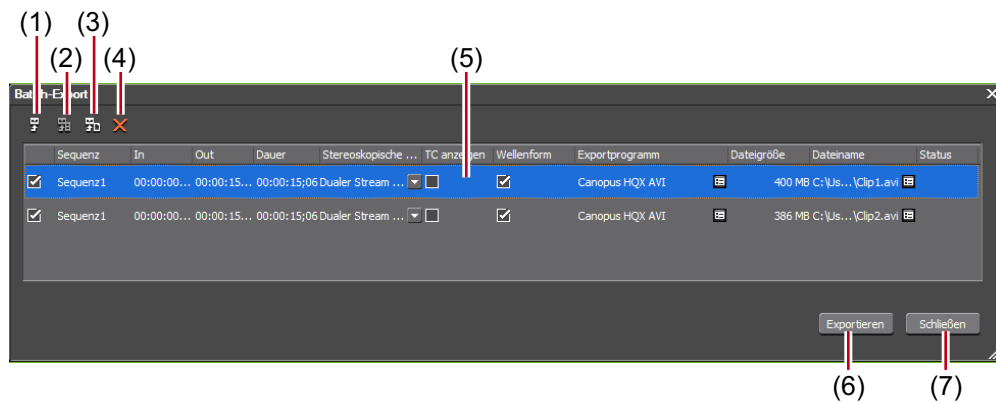


- Nach dem Festlegen der In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich können Sie einen neuen zu exportierenden Bereich registrieren, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Exportliste und auf [Neu] klicken.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Exportliste und auf [Alle auswählen] klicken, können Sie alle für den Export registrierten Bereiche auswählen. Aktivieren Sie eines der mehrfach ausgewählten Punkte, um alle gewählten Punkte zu aktivieren.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Punkt aus der Exportliste und auf [Exportprogramm ändern] klicken, können Sie das Exportprogramm ändern. Sie können das Exportprogramm für mehrfach ausgewählte Punkte ändern. Wenn diese Punkte jedoch ein Exportprogramm enthalten, für welches der Dateiname nicht eingestellt werden kann, wie beispielsweise das P2-Exportprogramm, dann werden Änderungen auf alle gewählten Exportprogramme angewendet, mit Ausnahme dieses Exportprogramms.



Hinweis

- Wenn Sie eine in der Batch-Liste registrierte Sequenz aus der Timeline und aus dem Bin löschen, wird die Batch-Liste deaktiviert und rot dargestellt.
- Wenn Sie die Sequenzeinstellungen oder Projekteinstellungen einer in der Batch-Liste registrierten Sequenz ändern, werden die Änderungen auch in der Batch-Liste angewandt. Wenn Änderungen vorgenommen werden, so dass das Exportprogramm nicht mehr benutzt werden kann, wird das Exportprogramm in der Batch-Liste in Rot angezeigt und dessen Export kann nicht ausgeführt werden.

[Batch-Export]-Dialogfeld

(1)	[Zum Batch-Export hinzufügen]	Wenn diese Schaltfläche angeklickt wird, während ein zu exportierender Bereich ausgewählt ist, erscheint das Dialogfeld [In Datei ausgeben]. Ein Element wird der Batch-Liste hinzugefügt, wenn Sie die Exporteinstellungen konfigurieren.
(2)	[Zum Batch-Export hinzufügen (Standardmäßiges Exportprogramm)]	Wenn diese Schaltfläche angeklickt wird, während ein zu exportierender Bereich ausgewählt ist, wird der Export unter Nutzung des vorgegebenen Exportprogramms durchgeführt und ein Element wird der Batch-Liste hinzugefügt.
(3)	[Zum Batch-Export hinzufügen (Projektformat)]	Wenn diese Schaltfläche angeklickt wird, während ein zu exportierender Bereich ausgewählt ist, wird der Export unter Nutzung des in [Renderformat] eingestellten Formats der Projekteinstellungen durchgeführt und ein Element wird der Batch-Liste hinzugefügt.
(4)	[Batch-Export-Element löschen]	Wenn diese Schaltfläche angeklickt wird, während ein Element aus der Liste ausgewählt ist, wird das Element aus der Batch-Liste gelöscht.

(5)	Exportliste	Zeigt die Batch-Liste an, zu welcher die Punkte hinzugefügt wurden, in welcher Sie die zu exportierenden Inhalte prüfen und ändern können. Aktivieren Sie die Objekte, die Sie exportieren möchten. [Sequenz] Zeigt Sequenznamen an. [In]/[Out]/[Dauer] Klicken Sie auf die Werte, um diese zu bearbeiten. Wenn der Out-Punkt vor dem In-Punkt festgelegt wird oder wenn der In-Punkt über den Clip-Bereich hinausgeht, wird dies in Rot angezeigt und der Export kann nicht durchgeführt werden. [Stereoskopische Verarbeitung] Klicken Sie auf , um das Format der stereoskopischen Verarbeitung zu ändern. Die wählbaren Punkte unterscheiden sich abhängig vom gewählten Exportprogramm. [TC anzeigen] Aktivieren Sie dieses Element, um Sequenzen mit ihren angezeigten Timecodes zu exportieren. [Wellenform] Aktivieren Sie dieses Element, um einen Wellenformspeicher zu erstellen (Wellenformdarstellung für Audio). Abhängig vom jeweils ausgewählten Exportprogramm steht diese Einstellung u. U. nicht zur Verfügung. [Exportprogramm] Klicken Sie auf das Symbol rechts der Namensspalte des Exportprogramms, um das Dialogfeld [In Datei ausgeben] anzuzeigen. <i>[In Datei ausgeben]-Dialogfeld ► Seite 451</i> [Dateigröße] Zeigt die Dateigröße an. Wenn die zu exportierende Datei größer als der frei verfügbare Speicherplatz im Exportziel ist, erscheint u. U. ein Dialogfeld mit einer Warnmeldung und der Export kann nicht durchgeführt werden. Die angezeigte Dateigröße ist nur ein Leitfaden. Die Größe der zu exportierenden Datei wird sich abhängig vom Videoinhalt und vom gewählten Exportprogramm ändern. [Dateiname] Klicken Sie auf das Symbol rechts der Dateinamensspalte, um den Dateinamen, das Exportziel und den zu exportierenden Inhalt zu ändern. [Status] Zeigt den Exportstatus an.
(6)	[Exportieren]/[Abbrechen]	Export starten. Die Schaltfläche wechselt während des Exports auf [Abbrechen], klicken Sie darauf, um den Export abzubrechen.
(7)	[Schließen]	Schließen Sie das Dialogfeld [Batch-Export].

Löschen der registrierten Bereiche aus der Batch-Liste

Sie können die in der Batch-Liste registrierten Bereiche löschen.

- 1 Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].



- 2 Klicken Sie auf [Batch-Export].

Das [Batch-Export]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Batch-Export]-Dialogfeld ► Seite 478

3 Wählen Sie ein Element zum Löschen aus und klicken Sie auf [Batch-Export-Element löschen].



- Wenn Sie den Haken des Objektes für den zu exportierenden Bereich im Dialogfeld [Batch-Export] entfernen, können Sie diese Objekte vom Export ausschließen ohne die Objekte zu löschen.

Exportieren auf eine Disk

Exportieren auf DVD und BD

Sie können ein Projekt als Disk-Bilddatei exportieren, um es auf eine DVD oder BD zu schreiben.

Exportieren auf eine Disk

Sie können ein Projekt auf eine DVD oder BD schreiben. Sie können Titel und Kapitelmenüs erstellen, sowie den Hintergrund für die Menüanzeige und die auf dem Bildschirm angezeigten Schaltflächen festlegen.



- Um nur einen Teil eines bearbeiteten Videos zu exportieren, stellen Sie sicher, dass Sie den Exportbereich unter Nutzung von [In-Punkt setzen] und [Out-Punkt setzen] im Rekorder festlegen.

Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline ► Seite 242

- Um ein Kapitel hinzuzufügen, stellen Sie sicher, dass eine Sequenzmarke in einer gewünschten Position eingestellt ist.

Sequenzmarken setzen ► Seite 300



Hinweis

- Beim Exportieren auf eine Disk muss ausreichend freier Speicherplatz auf dem HDD vorhanden sein.
- Sie werden ebenfalls ein Laufwerk benötigen, welches das Schreiben auf eine DVD oder BD unterstützt.
- Wenn eine Packet-Writing-Software einer anderen Firma installiert ist/auf Ihrem Computer läuft, können Sie nicht zur DVD/BD über EDIUS exportieren.

1 Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].



2 Klicken Sie auf [Auf Datenträger brennen].



Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Exportieren] → [Auf Datenträger brennen].
- Exportieren zur DVD/BD: **[Shift] + [F11]**



- Durch Klicken auf [Zurück] werden die Einstellungen beendet und Sie werden zu EDIUS zurückgeführt. Wenn Sie zu EDIUS zurückkehren und das Projekt speichern, werden die Einstellungen von „Exportieren auf eine Disk“ ebenfalls gespeichert.

3 Klicken Sie auf die Registerkarte [Starten] und legen Sie den Disktyp oder Codec fest.

Registerkarte [Starten] ► Seite 482

4 Klicken Sie auf die Registerkarte [Film] und legen Sie den Film fest, der auf die DVD exportiert werden soll.

Registerkarte [Film] ► Seite 482

5 Klicken Sie auf die Registerkarte [Stil] und legen Sie den Stil für die Menüanzeige fest.

Registerkarte [Stil] ► Seite 482

6 Klicken Sie auf die Registerkarte [Bearbeiten], um das Menü zu bearbeiten.

Registerkarte [Bearbeiten] ► Seite 483

7 Klicken Sie auf die Registerkarte [Schreiben], um die Exporteinstellungen festzulegen.

Registerkarte [Schreiben] ► Seite 486

8 Klicken Sie auf [Datenträger erstellen].

Beginnen Sie die Disk zu beschreiben.

Registerkarte [Starten]

[Ausgang]	Wählen Sie aus der Liste den Disktypen aus, der exportiert werden soll.
[Codec]	Wählen Sie beim Export zu BD den Codec aus.
[Menü]	Aktivieren Sie dieses Element, um eine Disk mit einer Menüanzeige zu erstellen.

Registerkarte [Film]

[Datenträgerinformationen]	Zeigt die Anzahl und Dateigröße der Titel an, die hinzugefügt werden sollen und den verfügbaren Disk-Speicher.
[Medien]	Wählen Sie aus der Liste den Disktypen aus, der exportiert werden soll.
[Film]	Zeigt die hinzugefügten Titel an. [Einstellungen] Zeigt das Einstellungsdialogfeld zur Änderung der Bitrate an. <i>[Titelinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 482</i> [Löschen] Entfernt Titel aus der Liste. Löscht nicht die Originaldatei. [Nach oben]/[Nach unten] Ändert die Titelreihenfolge.
[Datei hinzufügen]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld [Titel hinzufügen] anzuzeigen. Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf [Öffnen].
[Sequenz hinzufügen]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld [Sequenz auswählen] anzuzeigen. Markieren Sie die hinzuzufügende Sequenz und klicken Sie auf [OK].

[Titelinstellungen]-Dialogfeld

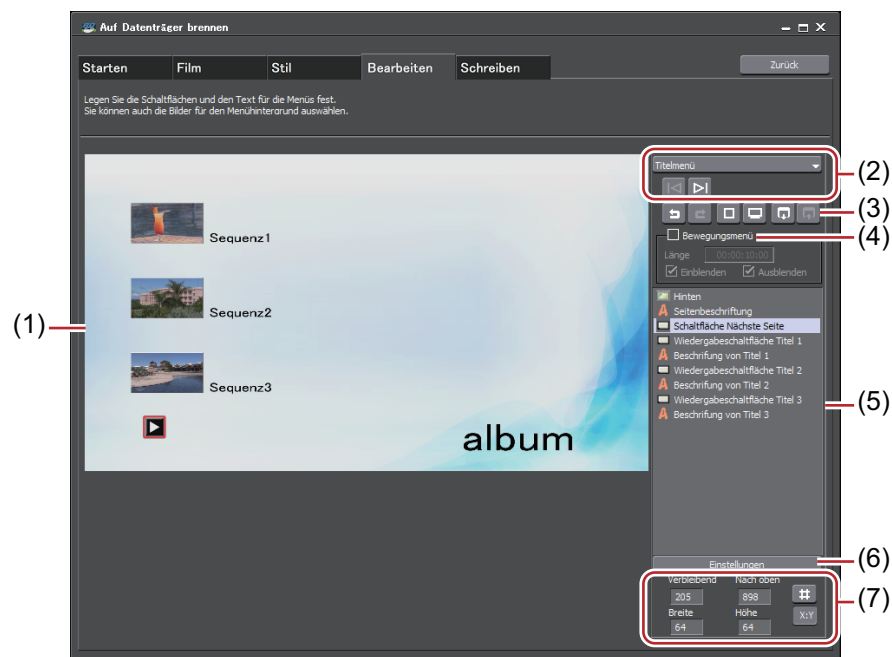
[Automatisch]	Deaktivieren Sie dieses Element, um das Format und die Bitrate für Video und Audio festzulegen.
[Während des Abspielens ist der Betrieb untersagt]	Deaktivieren Sie Vorgänge, wie Kapitel bewegen oder Vorspulen durch den Nutzer während der Titelwiedergabe.
[Timecode anzeigen]	Fügen Sie einen Timecode zum Video hinzu, wenn der Titel eine Sequenz ist. Der Timecode-Typ kann bei [Anwendung] unter [Benutzereinstellungen] → [Timeline] festgelegt werden. <i>[Timeline] ► Seite 93</i>
[Stereoskopisch]	Die stereoskopische Verarbeitung ist nur bei Sequenzen möglich, die mit EDIUS betitelt sind, wenn der Export im MPEG2-Format im stereoskopischen Bearbeitungsmodus erfolgt. Wählen Sie das Format für die stereoskopische Verarbeitung aus der Liste aus. <i>Stereoskopische Verarbeitungsart ► Seite 143</i>

Registerkarte [Stil]

[Automatisches Layout]	Stellen Sie die Positionen der Schaltflächen ein. Deaktivieren Sie [Autom.], um die Anzahl der zu platzierenden Schaltflächen aus den Listen [Zeile] und [Horizontal] auszuwählen.
[Seitenverhältnis]	Wählen Sie die Größe der Menüanzeige aus. Wenn [BD] bei [Ausgang] gewählt wurde, können Sie [4:3] nicht auswählen.
[Bildrate]	Wenn [BD] bei [Ausgang] gewählt wurde, können Sie die Bildrate des Menüs ändern. Normalerweise ist es nicht nötig, die Bildrate zu ändern.

[Keine Kapitelschaltflächen]	Aktivieren Sie dieses Element, um Miniaturansichten als Kapitelschaltflächen zu verwenden.
[Kein Kapitelmenü (nur ein Kapitel)]	Wenn der Film nur ein Kapitel enthält, wird nur das Titelmenü erstellt.
[Kein Titelmenü (nur ein Titel)]	Wenn der Film nur einen Titel enthält, wird nur das Kapitelmenü ohne Titelmenü erstellt. Wenn mehrere Titel vorhanden sind, wird dieses Element nicht angezeigt.
[Cursorstil]	Wählen Sie die Form des in der Menüanzeige angezeigten Auswahlcursors aus.
Stilliste	Wählen Sie ein Design für die Menüanzeige aus der Liste aus. Die Stile sind auf jeder Registerkarte entsprechend des Typs klassifiziert.

Registerkarte [Bearbeiten]



(1)	Anzeige bearbeiten	Zeigt eine Vorschau der Menüanzeige an. Objekte können direkt bearbeitet werden, wie etwa durch Anklicken eines Titels den Text eingeben oder Bilder verschieben oder deren Größe ändern. Wenn Sie ein Element oder Bild doppelt oder mit der rechten Maustaste anklicken, und anschließend auf [Einstellungen] klicken, erscheint das Dialogfeld [Menüobjekteinstellungen]. [Menüobjekteinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 485
(2)	Seitenauswahl	Wählen Sie die zu bearbeitende Seite für die Menüanzeige aus der Liste aus. Klicken Sie auf die Schaltflächen, um die vorherige oder nächste Seite anzuzeigen.

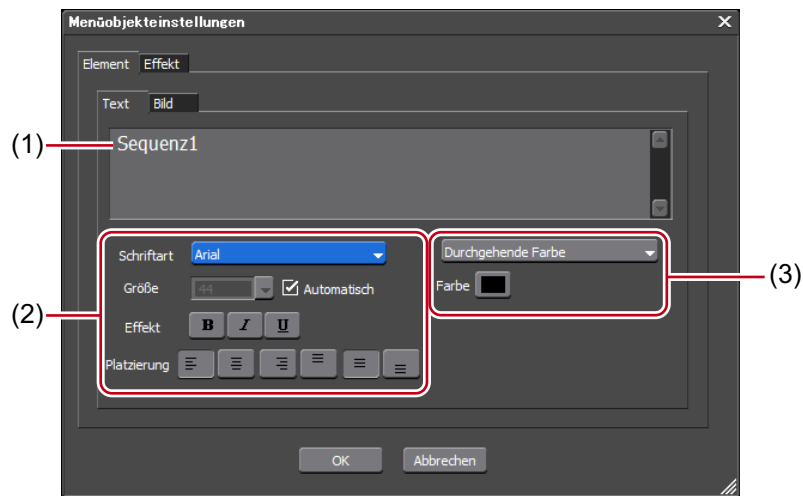
(3)	Bearbeitungsschaltflächen	 : Machen Sie einen Arbeitsschritt rückgängig, um den vorherigen Status wiederherzustellen.  : Führen Sie einen rückgängig gemachten Arbeitsschritt erneut durch.  : Zeigen Sie Hilfslinien an.  : Zeigen Sie eine Vorschau wie im TV gesehen an.  : Speichern Sie das Layout der aktuellen Seite (Hintergrundbild, Position der Seitenbeschriftung, Position der Titelschaltflächen, Position der Seitenschaltflächen).  : Laden Sie ein gespeichertes Seitenlayout auf die aktuelle Seite.
(4)	[Bewegungsmenü]	Aktivieren Sie dieses Element, um ein Video als Menühintergrund einzustellen. Legen Sie das Video fest, das in der Registerkarte [Bild] im Dialogfeld [Menüobjekteinstellungen] genutzt werden soll. [Menüobjekteinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 485 [Länge] Geben Sie die Länge des animierten Menüs ein. Die maximale Länge beträgt 1 Minute. [Einblenden]/[Ausblenden] Aktivieren Sie dieses Element, um In-/Out-Effekte zum animierten Menü hinzuzufügen.
(5)	Objektliste	Zeigt die Objekte an, die auf dem Bearbeitungsbildschirm als Liste angezeigt werden. Wenn Sie auf ein Element der Liste klicken, erscheint ein roter Rahmen um das ausgewählte Objekt auf dem Bearbeitungsbildschirm. Wenn Sie ein Element oder Bild doppelt oder mit der rechten Maustaste anklicken, und anschließend auf [Einstellungen] klicken, erscheint das Dialogfeld [Menüobjekteinstellungen]. [Menüobjekteinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 485
(6)	[Einstellungen]	Wählen Sie ein Element und klicken Sie diese Schaltfläche, um das Dialogfeld [Menüobjekteinstellungen] anzuzeigen. [Menüobjekteinstellungen]-Dialogfeld ► Seite 485
(7)	Objektposition/-größe	Ändern Sie die Position und Größe des Elements durch Eingabe von Werten.  : Zeigen Sie Hilfslinien unter Nutzung eines gewählten Elements als Bezug an.  : Korrigieren Sie das Seitenverhältnis eines ausgewählten Elements.



- Sie können mehrere Punkte auswählen, indem Sie mit gedrückter [Shift]-Taste auf der Tastatur die Punkte anklicken. Bei Auswahl mehrerer Objekte können Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste wählen zwischen ausrichten nach oben, nach links, usw. durch Auswählen von [Layout].
- Sie können ein Element oder Bild durch Rechtsklick auf die Elementliste hinzufügen. Sie können ein Element oder ein Bild durch Rechtsklick auf ein hinzugefügtes Element oder Bild und einem Klick auf [Element entfernen] entfernen.

[Menüobjekteinstellungen]-Dialogfeld

[Element] → [Text]-Registerkarte

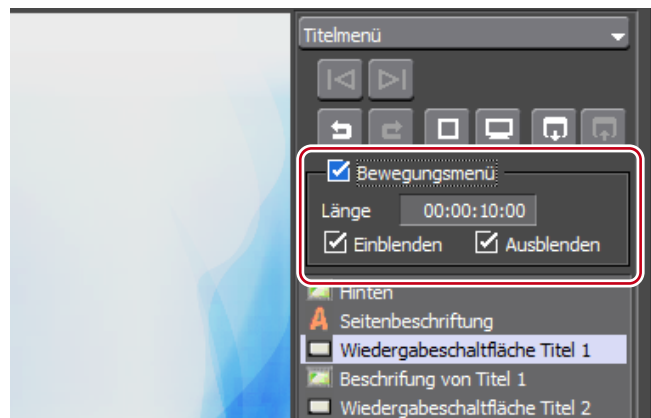


(1)	Textfeld	Geben Sie den anzuzeigenden Text ein.
(2)	Texteinstellungen	Legen Sie die Schrift, den Schriftgrad, den Effekt und die Position des Textes innerhalb des Objekt-Anzeigerahmens fest.
(3)	Farbeinstellungen	Wählen Sie zwischen [Durchgehende Farbe], [Farbabstufung] oder [Texturdatei]. Klicken auf [Farbe] zeigt das [Farbauswahl]-Dialogfeld an. [Farbauswahl]-Dialogfeld ► Seite 206 Um eine Dateistruktur auszuwählen, klicken Sie auf [...] und wählen eine Datei aus.

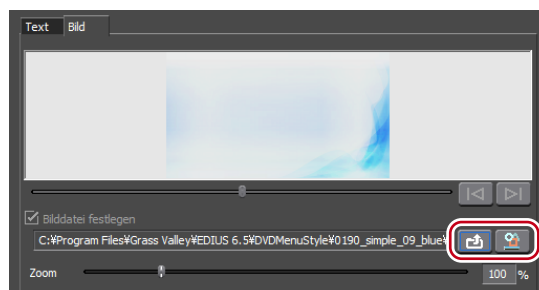
[Element] → [Bild]-Registerkarte

Vorschau	Zeigen Sie eine Vorschau mit den aktuellen Einstellungen an.
[Ändern]	Klicken Sie auf dieses Element, um das als Miniaturansicht zu verwendende Bild zu ändern. Bewegen Sie den Timeline-Cursor in EDIUS und klicken Sie auf [Festlegen].
[Bilddatei festlegen]	Importieren Sie eine Bilddatei oder Sequenz, um sie für die Miniaturansicht zu nutzen. Markieren Sie diesen Punkt und klicken Sie auf [Bilddatei auswählen], um eine Datei auszuwählen, oder klicken Sie auf [Sequenz auswählen], um eine Sequenz auszuwählen.
[Zoom]	Ändern Sie den Zoomfaktor eines Bildes, indem Sie die Positionsleiste verschieben oder einen Wert eingeben.

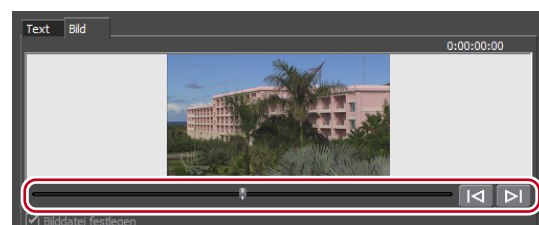
- Wenn Sie ein animiertes Menü nutzen, können Sie das zu verwendete Video und die Startposition mit dem folgenden Vorgang einstellen.



Markieren Sie [Bilddatei festlegen] in der Registerkarte [Bild] im Dialogfeld [Menüobjekteinstellungen]. Klicken Sie auf [Bilddatei auswählen] oder [Sequenz auswählen] und wählen Sie das Video aus, das verwendet werden soll.



Als nächstes, bewegen Sie den Schieberegler, um die Startposition des Videos festzulegen. Feinadjustierungen der Startposition können mit [1 Bild zurück] oder [1 Bild vor] vorgenommen werden.



[Effekt] → [Bilder]-Registerkarte

[Effekte Hinzufügen]	Aktivieren Sie dieses Element, um Effekte, wie einen Rahmen oder Schatten, auf Miniaturansichten anzuwenden. Wenn Sie [Bildrahmen] ausgewählt haben, klicken Sie auf [...] und wählen Sie eine Datei aus, die als Rahmen verwendet werden soll.
-----------------------------	---

Registerkarte [Schreiben]

[Ausgang]-Registerkarte

[Einstellungen]	Legen Sie die zu beschreibende Diskanzahl und die Volumenbeschriftung fest.
Laufwerkinformation	Legen Sie das zu verwendende Laufwerk und die Schreibgeschwindigkeit fest.

[Detaileinstellung aktivieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um Einstellungspunkte hinzuzufügen. [Ordnerereinstellungen] Bestimmen Sie einen Ordner, in welchem die Dateien gespeichert werden sollen (wie z.B. MPEG und Disk-Bilddateien), die zum Zweck erstellt wurden, eine Disk anzufertigen. [Datenträgerbilder in Ordner zusammentragen] Aktivieren Sie dieses Element nur, um die Disk-Bilddatei zu erstellen, ohne sie auf ein Disk-Medium zu schreiben. [Datenträger erstellen und Bilddatei exportieren] Aktivieren Sie dieses Element, um eine Löschung der Disk-Bilddatei zu verhindern, nachdem die Disk-Bilddatei auf ein Disk-Medium geschrieben wurde. Markieren Sie diesen Punkt, um die Disk-Bilddatei auf dem HDD zu speichern. [Datenträger nach Beschreiben überprüfen] Aktivieren Sie dieses Element, um zu bestätigen, dass Daten nach dem Schreiben auf ein Medium korrekt gelesen werden können. [Anzahl Laufwerke] Schreiben Sie gleichzeitig auf eine festgesetzte Anzahl mehrerer Laufwerke. Die Registerkarte Einstellungen für jedes Laufwerk wird bei den Laufwerksinformationen angezeigt.
---------------------------------------	---



- Um mehrere Disks mit dem gleichen Inhalt zu erstellen, wechseln Sie nach Erstellung 1 Disk die Disk und fahren mit der Diskerstellung fort.
- Die Disk-Bilddatei, die übrigbleibt, wenn [Datenträger erstellen und Bilddatei exportieren] aktiviert ist, wird beim Exportieren eines anderen Films überschrieben. Wenn Sie diese Disk-Bilddatei benötigen, ändern Sie entweder die Ordnerereinstellungen oder verschieben die Datei aus dem Speicherort.

[Option]-Registerkarte

[Erster Wiedergabebefehl]	Wählen Sie den Vorgang aus, der beim Einlegen einer erstellten Disk in den Disk-Player ausgeführt werden soll.
[Befehl nach Filmwiedergabe]	Wählen Sie den Vorgang aus, der nach der Wiedergabe eines Titels ausgeführt werden soll.
[Befehl nach Wiedergabe des letzten Filmtitels]	Wählen Sie den Vorgang aus, der nach der Wiedergabe aller Titel ausgeführt werden soll.

Schreiben einer Disk-Bilddatei auf eine Disk

Sie können Disk-Bilddateien auf eine Disk schreiben.

Sie können gespeicherte Disk-Bilddateien auf eine Disk schreiben. Stellen Sie sicher, dass die Disk-Bilddatei in einem bevorzugten Ordner gespeichert wird.

1 Klicken Sie auf [Tool] in der Menüleiste und klicken Sie auf [DVD/BD-Brenner].



Alternative

- Klicken Sie im Bin-Fenster auf [Tool] und klicken Sie auf [DVD/BD-Brenner].

2 Wählen Sie den Ordner aus, wo die Disk-Bilddatei gespeichert ist und klicken Sie auf [OK].

3 Konfigurieren Sie die Exporteinstellungen.

[Medien]	Wählen Sie aus einer Liste den Mediatypen aus, auf den exportiert werden soll.
[Einstellungen]	Legen Sie die zu beschreibende Diskanzahl und die Volumenbeschriftung fest.
Laufwerkinformation	Legen Sie das zu verwendete Laufwerk und die Schreibgeschwindigkeit fest.

[Bildordner]	Wählen Sie den Ordner aus, in welchem die Disk-Bilddatei gespeichert ist. Stellen Sie bei der Ausgabe auf eine DVD sicher, dass Sie einen Ordner festlegen, der einen „VIDEO_TS“-Ordner und einen „AUDIO_TS“-Ordner enthält. Stellen Sie bei der Ausgabe auf BD sicher, dass Sie einen Ordner festlegen, der einen „BDMV“-Ordner und einen „CERTIFICATE“-Ordner enthält.
[Datenträger nach Beschreiben überprüfen]	Aktivieren Sie dieses Element, um zu bestätigen, dass Daten nach dem Schreiben auf ein Medium korrekt gelesen werden können.
[Anzahl Laufwerke]	Schreiben Sie gleichzeitig auf eine festgesetzte Anzahl mehrerer Laufwerke. Die Registerkarte Einstellungen für jedes Laufwerk wird bei den Laufwerksinformationen angezeigt.



- Um mehrere Disks mit dem gleichen Inhalt zu erstellen, wechseln Sie nach Erstellung 1 Disk die Disk und fahren mit der Diskerstellung fort.

4 Klicken Sie auf [Datenträger erstellen].

Beginnen Sie die Disk zu beschreiben.

Exportieren auf Band

Exportieren auf Band

Exportieren zu einem HDV-Gerät (Generic HDV)

Konvertieren Sie den bearbeiteten Clip in ein Format, um es zu einem HDV-Gerät (MPEG-TS-Format) zu exportieren, und exportieren Sie die konvertierte Datei zum HDV-Gerät.



Hinweis

- Stellen Sie vor dem Export sicher, dass Sie Ihr Projekt speichern.

Exportieren von Dateien mit einem HDV-Exportprogramm

1 Klicken Sie auf [HDV] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

Exportieren von Dateien mit einem Exportprogramm ► Seite 450

2 Klicken Sie auf [HDV] und klicken Sie auf [Exportieren].

Das [HDV]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Segmentcodierung]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit. Wenn die Bildrate des Exportformats 23,98p ist, dann ist die Segmentcodierung nicht verfügbar. [Qualität/Geschwindigkeit] Wählen Sie die Qualität des Teils aus der Liste, der erneut kodiert wird. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.
[Gop-Typ]	Wird nur dann angezeigt, wenn die Bildrate des Exportformats 23,98p ist. Wählen Sie das Format aus [HDV24p Record (Canon XL-H1, Sony HVR-Z7 etc.)] oder [HDV24p Scan (Sony HVR-V1/HDV1080i-Geräte)] aus.
[MPEG TS Writer nach Export starten]	Markieren Sie diesen Punkt, um den MPEG TS Writer automatisch nach dem Export zur Datei zu starten. Exportieren einer exportierten Datei auf Band ► Seite 489
[Bandausgabe nach Export]	Wird aktiviert, wenn [MPEG TS Writer nach Export starten] aktiviert ist. Ist diese Option markiert, werden die in der Datei erzeugten Daten mit einem MPEG TS Writer auf Band gedruckt. Exportieren einer exportierten Datei auf Band ► Seite 489

3 Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie den Speicherort und klicken Sie auf [Speichern].

Eine Datei wird im Bin erzeugt und registriert.

Exportieren einer exportierten Datei auf Band

1 Schließen Sie den PC IEEE1394-Anschluss mit einem DV-Kabel an das HDV-Gerät an.

Stellen Sie den Videomodus am HDV-Gerät ein (PLAY/EDIT usw.).



- Wenn Ihr HDV-Gerät den HDV-Modus unterstützt, stellen Sie den HDV-Modus ein. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie im Handbuch Ihres HDV-Geräts.

2 Klicken Sie auf [Tool] in der Menüleiste und klicken Sie auf [MPEG TS Writer].



Alternative

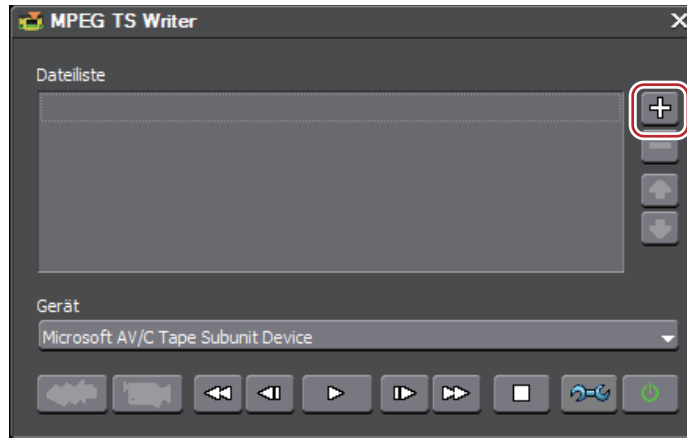
- Klicken Sie im Bin auf [Tool] und klicken Sie auf [MPEG TS Writer].

3 Wählen Sie [Microsoft AV/C Tape Subunit Device] aus der [Gerät]-Liste aus.

Hinweis

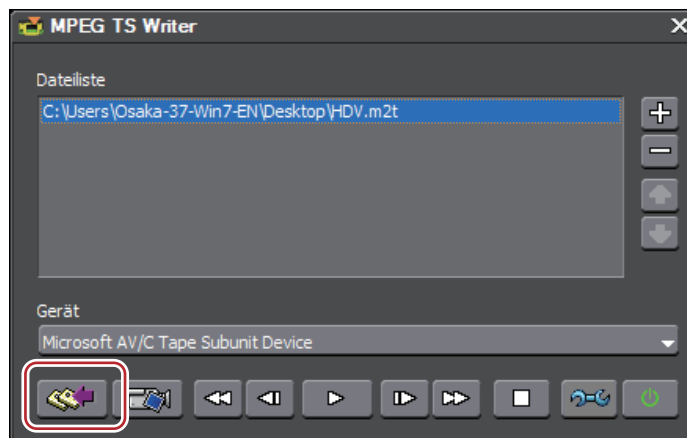
- Wenn die HDV-Kamera nicht erkannt wird, prüfen Sie die Punkte unter [Audio-, Video- und Gamecontroller] im Geräte-Manager. Die Kamera wird unter Windows 7 richtig erkannt, wenn der Gerätenamen angezeigt wird. Wenn sie nicht erkannt wird, prüfen Sie, ob Windows aktualisiert wurde und dass die HDV-Kamera auf den festen HDV-Modus eingestellt ist (HDV-DV-Umwandlung aus).

4 Klicken Sie auf [Datei zu Liste hinzufügen].



5 Wählen Sie die exportierte Datei und klicken Sie auf [Öffnen].

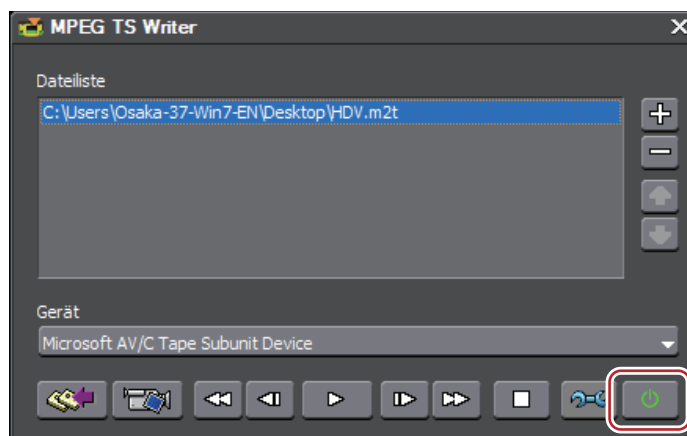
6 Klicken Sie auf [Schreiben].



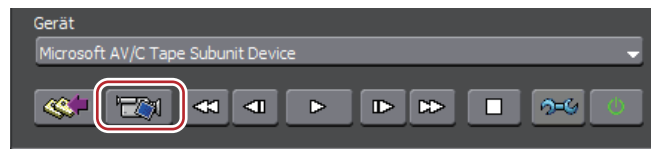
Der Druckvorgang beginnt.

7 Klicken Sie auf [OK].

8 Klicken Sie auf [Beenden].



- Wenn Sie auf [Vorschau] klicken, wird das Video von der Komponentenausgabe der HDV-Kamera ausgegeben. (nicht auf Band aufgenommen.)



Exportieren auf ein DV-Gerät (Generic OHCI)

Sie können Daten auf DV-Geräten ausgeben.

Hinweis

- Sie müssen das Exportziel des DV-Geräts als Gerätevoreinstellung im Voraus registrieren.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112

- Die Ausgabe kann nicht ausgeführt werden, wenn sich das Ausgabeformat in der registrierten Gerätevoreinstellung für das DV-Gerät von den aktuellen Projekteinstellungen unterscheidet.

1 Verbinden Sie den PC IEEE1394-Anschluss mit einem DV-Kabel an das DV-Gerät.

Stellen Sie den Videomodus am DV-Gerät ein (PLAY/EDIT usw.).

2 Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].



3 Klicken Sie auf [Auf Band ausgeben] oder [Auf Band ausgeben (mit Timecode-Anzeige)].

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Exportieren] → [Auf Band ausgeben] oder [Auf Band ausgeben (mit Timecode-Anzeige)].
- Exportieren zum Band: **[F12]**



- Wenn die Meldung [Es ist keine Ausgangsvorgabe zum Abgleichen mit den Projekteinstellungen vorhanden.] angezeigt wird, konfigurieren Sie die Projekteinstellungen und das Gerätevoreinstellungsformat erneut.

4 Wählen Sie eine Gerätevoreinstellung und klicken Sie auf [Weiter].

Die Gerätevoreinstellungen, die mit den aktuellen Projekteinstellungen ausgegeben werden können, werden angezeigt.

5 Steuern Sie die Position an, um mit dem Schreiben auf Band zu beginnen.



- Um den Startpunkt für die Bandausgabe zu bestimmen, aktivieren Sie [Rekorder-In] und geben den Timecode ein. Wenn Sie auf [Bildsuchlauf nach oben] klicken, wird das Band die Position des eingegebenen Timecodes ansteuern.

6 Klicken Sie auf [Weiter].

7 Bestätigen Sie die Details und klicken Sie auf [Exportieren].

Startet Timeline-Wiedergabe und Export.

Wenn der Exportvorgang abschließt, verschwindet das Dialogfeld [Auf Band ausgeben].



- Klicken Sie auf [Abbrechen], um den Export abubrechen.
- Wenn In- und Out-Punkte auf der Timeline eingestellt wurden, wird dieser Bereich exportiert.

Exportieren von stereoskopischen Projekten zum Band

Um Projekte zum Band zu exportieren, die im stereoskopischen Bearbeitungsmodus erstellt wurden, müssen Sie zunächst die entsprechende Gerätevoreinstellung registrieren. Legen Sie die Exportmethode im Bildschirm [Ausgabe H/W, Formateinstellungen] für die Gerätevoreinstellungen fest.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 120

Kombinieren von L/R und Exportieren zum Band

Kombinieren und exportieren Sie das Video der linken und der rechten Seite des Projekts zum Band. Wählen Sie die folgenden Punkte im Bildschirm [Einstellungen - Stereoskopische Einstellungen] für die Gerätevoreinstellungen aus:

- [Nur L]
- [Nur R]
- [Nebeneinander]
- [Oben und unten]
- [Linienüberlappung]
- [Mischen]
- [Anaglyph]
- [Differenz]
- [Gitter teilen]

Die Vorgehensweise ist dieselbe wie für den normalen Export zum Band.

Exportieren auf ein DV-Gerät (Generic OHCI) ► Seite 491

Exportieren von L/R auf ein separates Band

Exportieren Sie das Video der linken und der rechten Seite des Projekts auf ein separates Band. Wählen Sie [Ja] bei [Stereoskopisch Separate L/R-Clips] für die Gerätevoreinstellungen aus.

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 7 in „Exportieren auf ein DV-Gerät (Generic OHCI)“ aus.

Exportieren auf ein DV-Gerät (Generic OHCI) ► Seite 491

Die Meldung [L-Band einlegen] wird nach Schritt 7 angezeigt.

2 Legen Sie das Band für die linke Seite in die Kamera ein und klicken Sie auf [OK].

Der Export der Daten der linken Seite wird gestartet.

Wenn der Export abgeschlossen ist, wird die Meldung [R-Band einlegen] angezeigt.

3 Legen Sie das Band für die rechte Seite in die Kamera ein und klicken Sie auf [OK].

Der Export der Daten der rechten Seite wird gestartet.

Wenn der Exportvorgang abschließt, verschwindet das Dialogfeld [Auf Band ausgeben].



- Klicken Sie auf [Abbrechen], um den Export abubrechen.
- Wenn In- und Out-Punkte auf der Timeline eingestellt wurden, wird dieser Bereich exportiert.

Exportieren auf ein analoges Gerät

Sie können die Daten auf analogen Geräten, usw. ausgeben.

1 Ändern Sie die Einstellungen des analogen Geräts auf externe Eingabe zur Aufnahme.

2 Klicken Sie im Rekorder auf [Wiedergabe].



Der Export der Daten beginnt.

3 Klicken Sie im Rekorder auf [Stopp], um den Exportvorgang zu beenden.



Der Export der Daten wird beendet.

4 Die Aufnahme durch das analoge Gerät wird beendet.

Exportieren auf ein VARICAM-Gerät

Sie können Clips exportieren, die mit EDIUS zu AJ-HD1400 oder AJ-HD1200A bearbeitet wurden, die über ein IEEE1394-Kabel mit dem PC verbunden sind.

Hinweis

- Sie müssen das Exportziel des VARICAM-Geräts als Gerätevoreinstellung im Voraus registrieren.

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 120

- Der Export kann nicht ausgeführt werden, wenn sich das Ausgabeformat der Gerätevoreinstellung für das VARICAM-Gerät von den aktuellen Projekteinstellungen unterscheidet.
- Die Audio-Abtastraten werden sich bei Bildfrequenzen von 59,94 Hz und 60,00 Hz unterscheiden.
- Wird die Bildrate 1 Aufnahme verändert, wird die Lippensynchronisation nicht lippensynchron sein. Wenn notwendig, synchronisieren Sie die Lippensynchronisation mit der Wellenform-Bearbeitungssoftware und exportieren dann.

1 Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].



2 Klicken Sie auf [Auf Band ausgeben] oder [Auf Band ausgeben (mit Timecode-Anzeige)].

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Exportieren] → [Auf Band ausgeben] oder [Auf Band ausgeben (mit Timecode-Anzeige)].
- Exportieren zum Band: **[F12]**



- Wenn die Nachricht [Es ist keine Ausgangsvorgabe zum Abgleichen mit den Projekteinstellungen vorhanden.] angezeigt wird, passen Sie das Format der Gerätevoreinstellung den Projekteinstellungen an.

3 Wählen Sie eine Gerätevoreinstellung und klicken Sie auf [Weiter].

Die Gerätevoreinstellungen, die mit den aktuellen Projekteinstellungen exportiert werden können, werden angezeigt.

4 Klicken Sie auf [Weiter].



- Um den Startpunkt für die Bandausgabe zu bestimmen, aktivieren Sie [Rekorder-In] und geben den Timecode ein. Wenn Sie [TC von Videorekorder lesen] anklicken, können Sie den aktuellen Timecode vom Band importieren.

5 Bestätigen Sie die Details und klicken Sie auf [Exportieren].

Die Timeline-Wiedergabe und der Export starten.

Wenn der Exportvorgang abschließt, verschwindet das Dialogfeld [Auf Band ausgeben].



- Klicken Sie auf [Abbrechen], um den Export abubrechen.
- Wenn In- und Out-Punkte auf der Timeline eingestellt wurden, wird dieser Bereich exportiert.

KAPITEL 12

Wechselwirkung mit STRATUS

Dieses Kapitel erläutert die Wechselwirkungsfunktion zwischen EDIUS und STRATUS.

Vorbereitung

Installation

K2 EDIUS Connect installieren

Installieren Sie K2 EDIUS Connect auf einem PC, dessen Einstellung, einschließlich der Netzwerkverbindung zum K2 Media-Server, abgeschlossen wurde.

* Der Inhalt der Installationsanzeige kann abhängig der Softwareversion verschieden sein.



Hinweis

- Bevor Sie K2 EDIUS Connect installieren, müssen Sie EDIUS Elite installieren.
- Schließen Sie vor der Installation alle anderen Anwendungen, einschließlich der speicherresidenten Software.
- Für die Installation ist ein Benutzerkonto erforderlich, dass als Administrator autorisiert ist (so wie ein PC-Administrator).

- 1 Legen Sie die EDIUS Options-Installationsdisk in das CD-Laufwerk ein.**
- 2 Öffnen Sie die EDIUS Options-Installationsdisk und doppelklicken Sie auf Setup.exe.**
- 3 Klicken Sie auf [Next].**
- 4 Klicken Sie auf [I Agree], um der Lizenzvereinbarung zuzustimmen.**



- Klicken Sie zum Abbrechen der Installation auf [Cancel]. Wenn Sie der Lizenzvereinbarung dieser Software nicht zustimmen, brechen Sie die Installation ab und wenden Sie sich schriftlich an die Kundenbetreuung.



Hinweis

- Stellen Sie sicher, dass Sie die Geschäftsbedingungen vollständig durch Scrollen des Fensters lesen.

- 5 Geben Sie den Hostnamen des FSM-Servers ein und klicken Sie anschließend auf [Next].**
- 6 Klicken Sie auf [Install].**

Die Installation von K2 EDIUS Connect beginnt.

- 7 Wählen Sie [I want to reboot my computer now.] und klicken Sie auf [Finish].**

PC wird neu gestartet. Die Installation ist abgeschlossen.

Wechselwirkungsfunktion mit STRATUS

Verlinken von Assignment List Placeholder mit dem EDIUS-Projekt

Verlinken von Placeholder mit einem EDIUS-Projekt

Sie können den Vorgang von der Erstellung eines Projektes zur problemlosen Ausgabe der Daten ausführen, um das EDIUS-Projekt mit Placeholder bei Assignment List zu verlinken.

Wenn Sie das Projekt mit einem Placeholder verlinkt haben, wird die TC-Voreinstellung und die voraussichtliche Länge vom Placeholder auf die Projekteinstellungen angewandt.

Das Verlinken zu einem Placeholder kann entweder vorher, in der Mitte oder nach der Bearbeitung ausgeführt werden.

Sie können mit dem Schritt **1** fortfahren, um das Projekt vor der Bearbeitung zu Placeholder zu verlinken.

Sie können mit dem Schritt **5** fortfahren, um das Projekt während der Bearbeitung zu Placeholder zu verlinken.

Sie können mit dem Schritt **6** fortfahren, um das Projekt nach der Bearbeitung zu Placeholder zu verlinken.



Hinweis

- Der K2-Clip, der durch den Export einer Sequenz erstellt wurde, wird zu Placeholder verlinkt.
- Die FAT-Sequenz wird nicht unterstützt.
- Das Exportziel von Placeholder und der Name der Anlage müssen in STRATUS Control Panel eingestellt sein, bevor Sie mit dem Vorgang beginnen. Weitere Einzelheiten finden Sie unter STRATUS Installation and Service Manual.
- Bevor Sie den Vorgang starten, zeigen Sie Assignment List in STRATUS an. Weitere Informationen zur Bedienung von STRATUS finden Sie unter The STRATUS Application User Manual.

1 Starten Sie EDIUS.

2 Klicken Sie auf [Neues Projekt] im [Projekt starten]-Dialogfeld.

Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) wird angezeigt.



- Wenn Sie EDIUS zum ersten Mal starten und [Neues Projekt] anklicken, wird der [Projektvoreinstellungen erstellen]-Assistent aufgerufen. Erstellen Sie eine neue Projektvoreinstellung für das Format Ihres neuen Projektes.

3 Ziehen und legen Sie Placeholder ab, um es mit STRATUS zum [Drag & Drop]-Bereich im [Projekteinstellungen]-Dialogfeld von EDIUS zu verknüpfen.

Im Ordner mit dem selben Namen wie der Placeholder wird eine Projektdatei mit dem selben Namen wie der Placeholder erzeugt.

4 Wählen Sie eine Voreinstellung im [Projekteinstellungen]-Dialogfeld von EDIUS und klicken Sie auf [OK].

Wenn Sie das Projekt mit Placeholder verlinkt haben, werden die folgenden Punkte im [Inspector]-Dialogfeld von Placeholder in STRATUS aktualisiert.

- [Being Edited] ist markiert.
- „Ein Benutzername, der das Projekt@Hostname verlinkt hat“ erscheint bei [Creator].



- Wenn ein anderer STRATUS-Client Placeholder bearbeitet ([Being Edited] des [Inspector]-Dialogfelds ist markiert und ein anderer Editornamen wird in [Creator] angezeigt), erscheint eine Meldung, die nachfragt, ob fortgefahren werden soll.
- Wenn der Status von Placeholder [READY] ist, erscheint eine Meldung, die nachfragt, ob fortgefahren werden soll.
- Wenn die Bildrate-Einstellung des Projekts nicht mit der für STRATUS eingestellten Bildrate übereinstimmt, erscheint eine Meldung, die nach der Fortsetzung der Tätigkeit fragt.

5 Bearbeiten Sie das Projekt mit EDIUS.

Die voraussichtliche Länge des verlinkten Placeholders und die TC-Voreinstellung werden auf die Timeline-Anzeige angewendet.



- Sie können das Projekt zu Placeholder verlinken oder den verlinkten Placeholder während der Bearbeitung ändern. Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekteinstellungen]. Ziehen und legen Sie Placeholder ab, um es mit STRATUS zum [Drag & Drop]-Bereich im [Projekteinstellungen]-Dialogfeld von EDIUS zu verknüpfen. (Die voraussichtliche Länge und die TC-Voreinstellung von Placeholder, die während

der Verarbeitung verlinkt wurde, wird auf die Projekteinstellungen, aber nicht auf die Timeline-Anzeige angewendet. Erzeugen Sie eine neue Sequenz, um sie auf die Timeline-Anzeige anzuwenden.)

6 Prüfen Sie die Einstellungen des für den Export zu verwendenden Exportprogramms.

STRATUS Exportprogrammeinstellungen ► Seite 501

7 Drücken Sie auf [F11] auf der Tastatur von EDIUS.

Das [In Datei ausgeben]-Dialogfeld wird angezeigt.



Alternative

- Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren] und klicken Sie auf [In Datei ausgeben].



- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Exportieren] → [In Datei ausgeben].

8 Klicken Sie in der Kategorie-Baumstruktur auf [STRATUS].

9 Wählen Sie [STRATUS Exporter] und klicken Sie auf [Exportieren].

Das [STRATUS Exporter for Assignment List]-Dialogfeld wird angezeigt. Wenn das Verlinken zum Placeholder nicht notwendig ist, fahren Sie mit dem Schritt **11** fort.

10 Ziehen und legen Sie Placeholder ab, um es mit STRATUS zum [Drag & Drop]-Bereich im [STRATUS Exporter for Assignment List]-Dialogfeld von EDIUS zu verknüpfen.

11 Prüfen Sie die Placeholder-Details in [Properties] und das Exportziel in [Destination].

Der exportierte Clip erhält den Namen „Placeholder Name_Seriennummer“.



- Um die Exporteinstellungen zu prüfen, klicken Sie [Show Setting] im [STRATUS Exporter for Assignment List]-Dialogfeld an und zeigen Sie das [ALP Exporter Encoder Information]-Dialogfeld an. Um die Einstellungen zu ändern, konfigurieren Sie erneut die Systemeinstellungen.

STRATUS Exportprogrammeinstellungen ► Seite 501

- Wenn ein anderer STRATUS-Client Placeholder bearbeitet ([Being Edited] des [Inspector]-Dialogfelds ist markiert und ein anderer Editorname wird in [Creator] angezeigt), erscheint eine Meldung, die nachfragt, ob fortgefahren werden soll.
- Wenn der Status von Placeholder [READY] ist, erscheint eine Meldung, die nachfragt, ob fortgefahren werden soll.

12 Klicken Sie auf [OK] im [STRATUS Exporter for Assignment List]-Dialogfeld von EDIUS.

Der Export startet.

Wenn die Dateiübertragung abgeschlossen wurde, ändert sich der Status von Placeholder zu [READY] bei STRATUS und die Ausgabe der Datei wird verfügbar.

Auch das Häkchen von [Being Edited] im [Inspector]-Dialogfeld von Placeholder wird entfernt.



- Wenn Sie das Projekt nach Speichern ohne Exportieren geschlossen haben, wird die verlinkte Placeholder-Information auch gespeichert.
- Wenn Sie das Projekt nach dem Speichern ohne zu exportieren geschlossen haben, ändert sich der Status von [Being Edited] entsprechend zum Placeholder-Status zu der Zeit, wenn es zum Projekt verlinkt wird.
 - Wenn der Status [NOT READY] ist: [Being Edited] verbleibt, auch nachdem das Projekt geschlossen wurde.
 - Wenn der Status [READY] ist: [Being Edited] wird abgeschaltet nachdem das Projekt geschlossen wurde. Wenn das Projekt erneut geöffnet wird, wird es geprüft.

Einstellungen für das Importieren und Exportieren der K2-Clip-Dateien

K2-Servereinstellungen (SAN)

Sie müssen die Verbindung zu einem K2 Media-Server konfigurieren, bevor Sie Bearbeitungsvorgänge mit dem K2 Media vornehmen.

Nach Konfigurieren der Verbindung können Sie den Quellbrowser nutzen, um einen K2-Clip-Formatclip anzusehen, der auf einem vom K2 Media-Server verwalteten Laufwerkspeicher gespeichert ist.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Systemeinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Import/Export]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[K2 (SAN)]** → **[Server]**.
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Server]	Dies ist eine Liste mit Servern (K2 Media-Servern), die in der Ordneransicht des Quellbrowsers angezeigt wird.
[Add]	Klicken Sie auf diesen Punkt, um das [Server settings]-Dialogfeld zum Hinzufügen von Verbindungsservern anzuzeigen. <i>[Server settings]-Dialogfeld ► Seite 500</i>
[Delete]	Löschen Sie Server aus der [Server].
[Modify]	Ändern Sie die Servereinstellungen.
[Move Up]/[Move Down]	Sortieren Sie die Liste. Wählen Sie einen Server aus [Server] aus und verschieben Sie den ausgewählten Server mit jedem Klick auf [Move Up] oder [Move Down] um eine Stelle nach oben oder unten.
[Settings]	Zeigen Sie die Einstellungen der in [Server] ausgewählten Verbindung an.

- 4 Klicken Sie auf **[OK]**.

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf **[Anwenden]** klicken.

[Server settings]-Dialogfeld

[Name]	Geben Sie den Namen des Servers für die Anzeige in der Ordneransicht an.
[Address]	Geben Sie die IP-Adresse oder den Servernamen des Servers an.
[Username]/[Password]	Geben Sie den Benutzernamen und das erforderliche Passwort ein, wenn Sie eine Verbindung herstellen.
[Domain]	Geben Sie die Domain des Servers ein.
[Storage Drive]	Wählen Sie das Laufwerk, dass Sie vom kundenseitigen PC dem V zugewiesen haben: Laufwerk des Servers.
[Show only SNFS drivers]	Aktivieren Sie dieses Element im Normalfall.
[Connection Test]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Verbindung zum Server mit den im [Server settings]-Dialogfeld eingegebenen Einstellungen zu testen.



- Um das Produkt alleinstehend mit K2 Summit zu nutzen, setzen Sie das K2 Summit C: Laufwerk zur Nutzung des Netzwerklaufwerks des Kunden-PCs. Aktivieren Sie **[Show only SNFS drivers]** im **[Server settings]-Dialogfeld** und wählen Sie dann das zugewiesene Laufwerk aus der **[Storage Drive]-Liste**.

Browsereinstellungen

Legen Sie Punkte fest, die bei einer Verbindung zum K2 Media-Server zulässig sind.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Systemeinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Import/Export]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[K2 (SAN)]** → **[Browser]**.
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Allows Users to Rename/Delete Clips and Bins.]	Markieren Sie diesen Punkt, um das Umbenennen/Löschen von Clips und Bins zu erlauben, die vom Server verwaltet werden.
--	--

- 4 Klicken Sie auf **[OK]**.

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf **[Anwenden]** klicken.

K2-Projekt-Importprogrammeinstellungen

Sie können das Verhalten beim Importieren einer Bearbeitungsliste im Programm-/Listenformat konfigurieren, die vom K2 Media-Server zu EDIUS als Sequenz verwaltet wird.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Systemeinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Import/Export]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[K2 (SAN)]** → **[K2 Project Importer]**.
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Start timecode]	Konfigurieren Sie die Einstellungen des Timecode-Beginns der importierten Sequenzen. [Use Source In timecode of the head clip.] Nutzen Sie den Timecode-Beginn des ersten Clips. [Input start timecode.] Geben Sie den Timecode-Beginn (optional) ein.
-------------------------	--

- 4 Klicken Sie auf **[OK]**.

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf **[Anwenden]** klicken.

K2-Projekt-Exportprogrammeinstellungen

Sie können das Verhalten beim Exportieren einer Projektdatei konfigurieren, die Sie unter Nutzung von EDIUS im K2-Programmformat bearbeitet haben.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Systemeinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Import/Export]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[K2 (SAN)]** → **[K2 Project Exporter]**.
- 3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Add Ancillary Data from Source Clip when Exporting as K2 Programs. (Rendered Areas will Lose Ancillary Data.)]	Markieren Sie diesen Punkt, um das Video mit angehängten Zusatzdaten, wie zum Beispiel Untertitel, zu exportieren.
--	--



Hinweis

- Zusatzdaten können nur angehängt werden, wenn unverarbeitete Videos exportiert werden. Zusatzdaten können nicht angehängt werden, wenn Sie ein Video durch Hinzufügen von Effekten oder eines Bildschirmtexts modifizieren.

- 4 Klicken Sie auf **[OK]**.

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf **[Anwenden]** klicken.

STRATUS Exportprogrammeinstellungen

Sie können die Einstellungen des verwendeten Exportprogramms konfigurieren, wenn Sie ein mit Placeholder in Assignment List verlinktes Projekt exportieren.



- Die folgenden Exportprogramme unterstützen intelligente Render:
 - [K2 DV Clip]
 - [K2 DVCPRO HD Clip]
 - [K2 AVCIntra Clip]
 - [K2 D10 Clip]
- Das [K2 MPEG2 Clip]-Exportprogramm unterstützt Segmentkodierung.

- 1 Klicken Sie auf **[Einstellungen]** in der Menüleiste und klicken Sie auf **[Systemeinstellungen]**.
- 2 Klicken Sie auf das **[Import/Export]-Verzeichnis** und klicken Sie auf **[STRATUS]** → **[STRATUS Exporter]**.

3 Stellen Sie jeden Punkt ein.

[Video Encoder to be used]	Wählen Sie ein K2-Clip-Exportprogramm aus der Liste aus, das zum Exportieren einer Datei verwendet wird.
[Video Settings]	[Video Settings] wird abhängig vom bei [Video Encoder to be used] gewählten Exportprogramm angezeigt. Die angezeigten Optionen sind die gleichen wie die Einstelloptionen für jedes Codec, das im [Project Exporter (K2 Program)]-Dialogfeld angezeigt ist. Für weitere Informationen zu den Einstellungen für jedes Exportprogramm beziehen Sie sich auf die folgenden Referenzen. • [K2 DV Clip]-Exportprogramm <i>Videoeinstellungen — DV ► Seite 512</i> • [K2 AVCIntra Clip]-Exportprogramm <i>Videoeinstellungen — AVCIntra ► Seite 512</i> • [K2 D10 Clip]-Exportprogramm <i>Videoeinstellungen — D10 ► Seite 512</i> • [K2 MPEG2 Clip]-Exportprogramm <i>Videoeinstellungen — MPEG2 ► Seite 512</i>
[Audio Settings]	[Channels] Wählen Sie die Anzahl der Audiokanäle, die Sie aus der Liste exportieren möchten. [Quantization Bit Rate] Wählen Sie eine Bitrate für die Audio-Quantifizierung aus der Liste aus. [Ch 1&2] - [Ch 15&16] Wählen Sie den Kanal für die Bitstream-Ausgabe, wenn die Audio-Ausgabe mit bewahrtem Audio-Bitstream erfolgt.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

K2-Anlage-Registrierungseinstellungen

Sie können den K2 Media-Standardserver und das Verhalten konfigurieren, wenn Sie einen Clip von EDIUS zum K2 Media-Server exportieren.

1 Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].**2 Klicken Sie auf das [Quelle]-Verzeichnis und klicken Sie auf [K2 Asset registrieren].****3 Stellen Sie jeden Punkt ein.**

[Ziel Server]	Klicken Sie die Liste an, um die Liste der K2 Media-Server der Verbindungsziele anzuzeigen. <i>K2-Servereinstellungen (SAN) ► Seite 499</i> Wählen Sie den K2 Media-Standardserver, wenn Sie Clips zum K2 Media-Server übertragen.
[Ziel Bin]	[Ziel Pfad] Zeigen Sie den Pfad des Exportziels an. Die in [Basis Bin] und [Bin erstellen] vorgenommenen Einstellungen werden verwendet. [Basis Bin] Wählen Sie die Bin, die zur Basis des Exportziels wird, aus der Liste aus. [Bin erstellen] Aktivieren Sie diesen Punkt, um eine Bin zum in [Basis Bin] gewählten Ort hinzuzufügen. Wählen Sie einen der Bin-Namen aus der [Vorlage]-Liste aus, welcher Namen enthält, die auf verschiedenen Kombinationen von [{User Name}]/[{Datum}]/[{Projekt Name}]/[{benutzerdefiniert}] beruhen. Wenn Sie [{benutzerdefiniert}] wählen, geben Sie die gewünschten Zeichen bei [Benutzerdefiniert] ein.

[Clip Name Präfix]	Stellen Sie die Vorsilbe ein, um sie den Clipnamen hinzuzufügen. Wählen Sie eine der Vorsilben aus der Liste [Vorlage] aus, welche Namen enthält, die auf verschiedenen Kombinationen von [{User Name}]/[{Datum}]/[{Projekt Name}]/[{benutzerdefiniert}] beruhen. Wenn Sie [{benutzerdefiniert}] wählen, geben Sie die gewünschten Zeichen bei [Benutzerdefiniert] ein. Wenn eine Vorsilbe nicht notwendig ist, wählen Sie [{benutzerdefiniert}] und lassen Sie [Benutzerdefiniert] frei.
[Die ausgewählten Clips als K2 Programm registrieren]	Markieren Sie diesen Punkt, um Clips in demselben Format wie ein einziger K2-Programm-Formatclip im Bin auf dem K2 Media-Server zu registrieren, wenn Sie mehrere Clips auswählen und exportieren. (Dies ist nur gültig, wenn die Bildrate und Halbbildreihenfolge aller Clips gleich ist.)
[K2 Asset gleichzeitig im Bin registrieren, wenn Material vom Quell Browser verwendet wird]	Markieren Sie diesen Punkt, um K2-Clip-Formatclips, welche vom Bin zum K2 Media-Server exportiert wurden, zum Bin von EDIUS zu registrieren.
[K2 Asset gleichzeitig im Bin registrieren, wenn Material vom Bin verwendet wird]	Markieren Sie diesen Punkt, um K2-Clip-Formatclips, welche vom Quellbrowser zum K2 Media-Server exportiert wurden, zum Bin von EDIUS zu registrieren.

4 Klicken Sie auf [OK].

Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

Laden von K2-Clipdateien zur Verwaltung durch den K2 Media-Server



- Während ein anderer EDIUS-Client in demselben Netzwerk eine Quelle im K2-Clipformat erfasst, kann die Bearbeitung während der Aufnahme durch Laden der erfassten Daten durchgeführt werden.
- Bearbeitungslisten im Programm-/Listenformat werden als Sequenzclips geladen.



Hinweis

- Sie können unter den folgenden Bedingungen keine Bearbeitungsliste im Programm-/Listenformat laden:
 - Die Bildrate anders ist als die EDIUS-Projektdatei.
 - Kein gültiger Clip existiert in den Programm/Liste-Daten.
 - Die Programm/Liste-Daten sind in einem ungültigen Videoformat.
 - Die Generierung einer Video-/Audio-Spur oder die Einstellung eines Kanal-Mapping ist während eines Clip-Ladevorgangs fehlgeschlagen.
 - Die Programmdateien werden aufgezeichnet.
- Die folgenden Informationen, die in den Programm-/Listendaten enthalten sind, können nicht mit EDIUS wiedergegeben werden.
 - Die Wiederholfunktion enthalten in Liste und Abschnitt unter Liste
 - Die Stoppeinstellung enthalten in Liste, Abschnitt unter Liste und Ereignis unter Abschnitt
- Beim Laden einer Bearbeitungsliste im Programm-/Listenformat, lädt das System keine Audiospuren, die die Anzahl der Kanäle in den Projekteinstellungen überschreiten.

Laden von K2-Clipdateien aus STRATUS

Registrieren von K2-Clipdateien in eine Bin

1 Wählen Sie einen Clip in STRATUS aus und ziehen und legen Sie ihn im Bin von EDIUS ab.

Sie können mehrere Clips auswählen.

Der Clip ist im aktuellen Ordner des Bin registriert.

Ein Dialogfeld für einen Programm/Liste-Formatclip erscheint, das auf die Ausführung des Ladevorgangs hinweist.

Wenn der Ladevorgang des Clips abgeschlossen ist, wird der Clip im Bin als Sequenzclip registriert.



- Wenn Sie [Cancel] im Dialogfeld anklicken, das während des Ladevorgangs eines Programm/Liste-Formatclips angezeigt wird, werden alle zuvor geladenen Clips ungültig.

Platzieren von K2-Clipdateien in der Timeline

1 Wählen Sie einen Clip in STRATUS aus, ziehen Sie ihn auf die Timeline von EDIUS und legen Sie ihn her ab.
Sie können mehrere Clips auswählen.

Ein Dialogfeld für einen Programm/Liste-Formatclip erscheint, das auf die Ausführung des Ladevorgangs hinweist. Wenn der Ladevorgang des Clips abgeschlossen ist, wird der Clip in der Timeline als Sequenzclip gespeichert.



- Wenn Sie [Cancel] im Dialogfeld anklicken, das während des Ladevorgangs eines Programm/Liste-Formatclips angezeigt wird, werden alle zuvor geladenen Clips ungültig.

Laden von K2-Clipdateien vom Quellbrowser

Sie können den Quellbrowser nutzen, um K2-Clip-Formatclips zu laden, die vom K2 Media-Server verwaltet werden. Bevor Sie diese Schritte ausführen, müssen Sie die Verbindung zu einem K2 Media-Server und das Verhalten beim Import einer Bearbeitungsliste im Programm-/Listenformat konfigurieren.

K2-Servereinstellungen (SAN) ► Seite 499

K2-Projekt-Importprogrammeinstellungen ► Seite 501

Registrieren von K2-Clipdateien in eine Bin

1 Klicken Sie auf das [K2 (SAN)]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers und klicken Sie auf ein Verbindungsziel.

Die Information auf dem K2 Media-Server ist in der Clip-Ansicht angezeigt.

Ein Programm/Liste-Formatclip wird mit dem Symbol  angezeigt.

Ein Clip, welcher von einem anderen EDIUS-Kunden erfasst wurde, wird mit dem Symbol  angezeigt, darauf hinweisend, dass das System eine Datei generiert.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Verbindungsziel und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Serverinformation zu aktualisieren.

2 Ziehen und legen Sie einen Clip in der Bin ab.

Der Clip ist im aktuellen Ordner des Bin registriert.

Ein Dialogfeld für einen Programm/Liste-Formatclip erscheint, das auf die Ausführung des Ladevorgangs hinweist. Wenn der Ladevorgang des Clips abgeschlossen ist, wird der Clip im Bin als Sequenzclip registriert.



Alternative

- Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Zu Bin hinzufügen].



- Wählen Sie mit der rechten Maustaste einen Clip aus und klicken Sie auf [Zu Bin hinzufügen].



- Wenn Sie [Cancel] im Dialogfeld anklicken, das während des Ladevorgangs eines Programm/Liste-Formatclips angezeigt wird, werden alle zuvor geladenen Clips ungültig.
- Wenn in den Browsereinstellungen [Allows Users to Rename/Delete Clips and Bins.] markiert ist, können die folgenden Vorgänge in der Clip-Ansicht des Quellbrowsers ausgeführt werden.

Browsereinstellungen ► Seite 500

- Klicken Sie auf einen Clipnamen, um diesen umzubenennen.
- Wählen Sie einen Clip und drücken Sie auf der Tastatur auf [F2], um diesen neu zu benennen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Löschen], um diesen zu löschen.

Platzieren von K2-Clipdateien in der Timeline

1 Klicken Sie auf das [K2 (SAN)]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers und klicken Sie auf ein Verbindungsziel.

Die Information auf dem K2 Media-Server ist in der Clip-Ansicht angezeigt.

Ein Programm/Liste-Formatclip wird mit dem Symbol  angezeigt.

Ein Clip, welcher von einem anderen EDIUS-Kunden erfasst wurde, wird mit dem Symbol  angezeigt, darauf hinweisend, dass das System eine Datei generiert.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Verbindungsziel und klicken Sie auf [Aktualisieren], um die Serverinformation zu aktualisieren.

2 Ziehen und legen Sie einen Clip in die Timeline ab.

Ein Dialogfeld für einen Programm/Liste-Formatclip erscheint, das auf die Ausführung des Ladevorgangs hinweist. Wenn der Ladevorgang des Clips abgeschlossen ist, wird der Clip in der Timeline als Sequenzclip gespeichert.



Alternative

- Konfigurieren Sie das Quellkanal-Mapping und bewegen Sie den Timeline-Cursor zu dem Punkt, an welchem Sie den Clip platzieren möchten. Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie im Quellbrowser auf [Zur Timeline hinzufügen].



- Konfigurieren Sie das Quellkanal-Mapping und bewegen Sie den Timeline-Cursor zu dem Punkt, an welchem Sie den Clip platzieren möchten. Wählen und klicken Sie einen Clip mit der rechten Maustaste im Quellbrowser an und klicken Sie dann auf [Zur Timeline hinzufügen].



- Wenn Sie [Abbrechen] im Dialogfeld anklicken, das während des Ladevorgangs eines Programm/Liste-Formatclips angezeigt wird, werden alle zuvor geladenen Clips ungültig.
- Wenn in den Browsereinstellungen [Allows Users to Rename/Delete Clips and Bins.] markiert ist, können die folgenden Vorgänge in der Clip-Ansicht des Quellbrowsers ausgeführt werden.

Browsereinstellungen ► Seite 500

- Klicken Sie auf einen Clipnamen, um diesen umzubenennen.
- Wählen Sie einen Clip und drücken Sie auf der Tastatur auf [F2], um diesen neu zu benennen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Löschen], um diesen zu löschen.

Erfassen von Quellen im K2-Clipformat

Erfassung von Arbeitsabläufen

Der Arbeitsablauf für das Erfassen von Quellen im K2-Clipformat, bei dem EDIUS verwendet wird, lautet wie folgt.

1 Legen Sie den Speicherort für die erfasste Quelle fest.

Sie geben den Speicherort für die im K2-Clipformat erfasste Quelle an.

K2-Servereinstellungen (SAN) ► Seite 499

2 Schließen Sie externe Geräte an einen Computer an.

Verbinden Sie externe Geräte, wie beispielsweise Kameras oder Geräte, die Sie zur Erfassung nutzen möchten, mit der Grass Valley-Hardware oder Ihrem Computer.

3 Registrieren Sie eine Gerätevoreinstellung, die die Erfassung im K2-Clipformat unterstützt.

Registrieren Sie Einstellpunkte für die Verbindungsinformation oder das Videoformat, um einen Clip im K2-Clipformat usw. zu laden, als eine Gerätevoreinstellung für die externen Geräte, wie beispielsweise Kameras oder Geräte, die Sie zur Erfassung nutzen möchten, so wie auch die Grass Valley-Hardware. Wählen Sie [K2-Clip] aus der Liste [Dateiformat] auf dem Bildschirm [Eingang H/W, Formateinstellungen].

Registrieren von Gerätevoreinstellungen ► Seite 112

Detaillierte Codec-Einstellungen bei der Erfassung im K2-Clipformat ► Seite 506

4 Führen Sie die Erfassung im K2-Clipformat durch.

Erfassen Sie Quellen im K2-Clipformat.

Erfassen im K2-Clipformat ► Seite 506

Batch-Erfassung im K2-Clipformat ► Seite 508

Detaillierte Codec-Einstellungen bei der Erfassung im K2-Clipformat

Die Codec-Einstellungen, die die Erfassung im K2-Clipformat unterstützen, sind folgende.

[Einstellungen - MPEG2 für K2 Clip]-Dialogfeld ► Seite 506

[Einstellungen - HD422-kompatibel]-Dialogfeld ► Seite 116

[Einstellungen - XDCAM EX-kompatibel]- / [Einstellungen - XDCAM HD-kompatibel]-Dialogfeld ► Seite 116

[Einstellungen - MPEG IMX]-Dialogfeld ► Seite 116

[Einstellungen - MPEG2 für K2 Clip]-Dialogfeld

[Bitrate]	Wählen Sie einen Bitratentyp. [CBR] legt die festgelegte Übertragungsrate fest und weist eine feste Bitanzahl während des Kodierungsvorgangs zu. Wählen Sie eine Bitrate aus der [Durchschnitt]-Liste aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben. [VBR] legt eine verstellbare Übertragungsrate fest, die die Anzahl der zugewiesenen Bits entsprechend der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität abwandelt. Im Vergleich mit [CBR] kann das Datenträgervolumen effizienter verwendet werden, und dies ermöglicht eine einheitlichere Gesamtbildqualität. Wählen Sie eine Bitrate aus den [Durchschnitt]- und [Max.]-Listen aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben.
[Qualität/Geschwindigkeit]	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus.
[GOP-Struktur]	Für MPEG wird eine bestimmte Anzahl an Bildern als eine Gruppe betrachtet und Bedienvorgänge wie die Komprimierung/Vergrößerung und die Schnittbearbeitung werden auf einer GOP-Basis durchgeführt. GOP beinhaltet „I-Bild“, „P-Bild“ und „B-Bild“. Mit dem I-Bild können Bilder einzeln vervielfältigt werden, das P-Bild nimmt nur die Unterschiede im vorhergehenden Bild auf und reproduziert sie, und das B-Bild vervielfältigt Bilder anhand der Unterschiede in den vorhergehenden und den nachfolgenden Bildern. Wählen Sie die I-, P- und B-Bildmuster von GOP aus der Liste aus. Wählen Sie normalerweise [IBBP]. [I-Frame Only] besteht nur aus I-Bildern. Bearbeitung ist erleichtert, aber die Anzahl der Daten nimmt in der Größe zu.
[Bildanzahl]	Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest.
[Geschlossene GOP]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Information in jeder GOP zu vervollständigen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video mit einer Software, die die GOP-basierende Bearbeitung unterstützt, erneut bearbeitet werden. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei.
[Chroma-Format]	Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.
[Profil/Pegel]	Wählen Sie ein Profil & eine Stufe aus. Wenn [Chroma-Format] bei [4:2:0] und [4:2:2] ist, wird das Profil auf Main Profile beziehungsweise 422Profile festgelegt. Der Level für SD-Bildqualität wird zu Main Level und der Level für HD-Bildqualität wird zu High Level. Das Profil & die Stufe ändern sich entsprechend des in [Chroma-Format] gewählten Formats.

Erfassen im K2-Clipformat

Erfassen Sie Quellen im K2-Clipformat.

Hinweis

- Analoge Geräte oder Geräte, die mittels eines HDMI-Anschlusses verbunden sind, können nicht von EDIUS aus gesteuert werden. Wenn Sie Quellen von einem Gerät erfassen, dass keine Gerätesteuerung von EDIUS aus unterstützt, müssen Sie den Teil ansteuern, den Sie vorweg erfassen möchten.

1 Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Eingabegerät wählen].

Das Dialogfeld [Eingabegerät wählen] wird angezeigt und die Liste der Gerätevoreinstellungen, die Sie in den Systemeinstellungen registriert haben, wird angezeigt.

2 Wählen Sie eine Gerätevoreinstellung, die die Erfassung im K2-Clipformat unterstützt, und klicken Sie auf [OK].

Das [K2 Ingest Einstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[K2 Ingest Einstellungen]-Dialogfeld ► Seite 508

Alternative

- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Erfassung] und klicken Sie auf [Gerätevoreinstellungsname], um die Gerätevoreinstellung anzuzeigen.
- Klicken Sie auf den Namen der Gerätevoreinstellung ([Eingangsvoreinstellung 1] bis [Eingangsvoreinstellung 8]), um die Gerätevoreinstellung anzuzeigen. ([Eingangsvoreinstellung 2] bis [Eingangsvoreinstellung 8] werden standardmäßig nicht angezeigt. Legen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs die Anzeige der Schaltflächen im Vorschaufenster fest.)

Bedienschnittflächen-Einstellungen ► Seite 127

- Anzeigen der Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 1 zugewiesen ist: **[F2]**
- Die Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 2 zugewiesen ist, anzeigen: **[F3]**
- Die Gerätevoreinstellung, die der Eingabevoreinstellung 3 zugewiesen ist, anzeigen: **[F4]**

3 Konfigurieren Sie die Einstellungen, einschließlich des Speicherorts und des Bandnamens für die zu erfassende Quelle, und klicken Sie anschließend auf [OK].

Wenn Sie Quellen von einem Gerät erfassen, das Gerätesteuerung durch EDIUS unterstützt, können Sie die Kamera durch Nutzung der Schaltflächen des Players bedienen.

Wenn Sie Quellen von einem Gerät erfassen, das keine Gerätesteuerung durch EDIUS unterstützt, fahren Sie mit Schritt 5 fort.

4 Geben Sie die zu erfassende Quelle wieder und legen Sie die In- und Out-Punkte fest.**5 Klicken Sie im Player auf [Erfassung].**

Das [K2 Ingest Einstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

6 Falls nötig, ändern Sie den Clipnamen.

Die Erfassung startet. Das [Erfassung]-Dialogfeld wird angezeigt.

Bei einem Gerät, das Gerätesteuerung durch EDIUS unterstützt, endet die Erfassung automatisch am Out-Punkt. Klicken Sie auf [Stopp] im [Erfassung]-Dialogfeld, um die Erfassung während des Vorgangs anzuhalten. Wenn Sie mit der Erfassung fortfahren möchten, wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6.

Bei einem Gerät, das keine Gerätesteuerung durch EDIUS unterstützt, klicken Sie auf [Stopp] im [Erfassung]-Dialogfeld, um die Erfassung anzuhalten und die Wiedergabe auf dem Gerät anzuhalten. Wenn Sie mit der Erfassung fortfahren möchten, steuern Sie den Teil an, den Sie erfassen möchten und wiederholen Sie die Schritte 5 und 6.

Das Symbol , das darauf hinweist, dass das System eine Datei generiert, wird auf dem Clip angezeigt, der im Quellbrowser erfasst wird.

Der erfasste Clip wird im Bin registriert.

Alternative

- Drücken Sie [F9] auf der Tastatur nach Schritt 4.



- Sie können während der Erfassung eine Markierung mit einem Kommentar zum Quellclip hinzufügen.
- Während des Erfassungsprozesses kann ein anderer EDIUS-Kunde desselben Netzwerks eine Bearbeitung während der Aufnahme durchführen, indem die erfassten Daten geladen werden.

Laden von K2-Clipdateien zur Verwaltung durch den K2 Media-Server ► Seite 503

- Wenn Sie den Speicherort oder den Bandnamen während des Vorgangs ändern möchten, zum Beispiel, wenn Sie ein Band austauschen möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf [Erfassung] und klicken Sie auf [K2 Ingest Einstellungen].

Hinweis

- Wenn nur Audio erfasst wurde, wird es nicht im Quell-Browserfenster als Clip angezeigt. Eine WAV-Datei wird im Projektordner gespeichert.

[K2 Ingest Einstellungen]-Dialogfeld

[Server]	Wählen Sie den Speicherort für die im K2-Clipformat erfasste Quelle aus der Liste. K2-Servereinstellungen (SAN) ► Seite 499
[Bin]	Zeigt die Liste der Bins im Speicherort an, den Sie bei [Server] gewählt haben. Wählen Sie den Bin zur Registrierung erfasster Clips.
[Bandname]	Um einen Bandnamen einzustellen, deaktivieren Sie [Verwenden Sie User-Bit als Bandnamen] und geben einen Bandnamen ein. Sie können auch zuvor eingegebene Bandnamen aus der Liste auswählen.

Batch-Erfassung im K2-Clipformat

Im Folgenden wird erklärt, wie die Batch-Erfassung von Quellen im K2-Clipformat durchgeführt wird.

- 1 Klicken Sie auf die **[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]-Listenschaltfläche** auf dem Player.



- 2 Klicken Sie auf **[Batch-Capture]**.

Das [Batch-Capture]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Batch-Capture]-Dialogfeld ► Seite 160

Alternative

- Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Batch-Capture].
- Das Dialogfeld [Batch-Capture] anzeigen: **[F10]**

- 3 Wählen Sie eine **Gerätevoreinstellung** aus der **[Eingabeeinstellungen]-Liste**, die die Erfassung im **K2-Clipformat** unterstützt.

Das [K2 Ingest Einstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

[K2 Ingest Einstellungen]-Dialogfeld ► Seite 508

- 4 Konfigurieren Sie die **Einstellungen**, einschließlich des **Speicherorts** und des **Bandnamens** für die zu erfassende Quelle, und klicken Sie anschließend auf **[OK]**.

- 5 Geben Sie die zu erfassende Quelle wieder und legen Sie die **In- und Out-Punkte** fest.

Wenn der In-Punkt vor dem Out-Punkt in der Timeline platziert wird, wird der Text in dieser Zeile rot angezeigt. Dieser Bereich wird nicht erfasst.



- Der In-Punkt und die Dauer können auch als Erfassungsbereich festgelegt werden. Klicken Sie nach Einstellen des In-Punktes auf den [Dur]-Timecode auf dem Player, um die Dauer einzugeben und drücken Sie auf der Tastatur auf [Eingabe].

- 6 Klicken Sie auf **[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]** im **[Batch-Capture]-Dialogfeld**.

Alternative

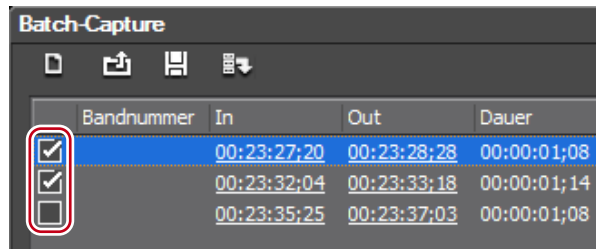
- Klicken Sie auf [Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen] im Player.
- Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen] im Player und klicken Sie auf [Video und Audio].
- Zur Batch-Capture-Liste hinzufügen: **[Strg] + [B]**

- 7 Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 6.

Wenn Sie die Gerätevoreinstellung ändern oder die Speicherorte/Bandnamen für die zu erfassenden Quellen ändern möchten, wiederholen Sie die Vorgänge in den Schritten 3 bis 6.

8 Aktivieren Sie die Kontrollschaltflächen für die zu erfassenden Quellen aus der Liste im Dialogfeld [Batch-Capture].

Die Kontrollschaltflächen werden nach Hinzufügen der Quellen zu der Liste sofort aktiviert.



- Die [Dateiname]-Spalte im [Batch-Capture]-Dialogfeld zeigt die Speicherortadressen der erfassten Clips an. Um einen Dateinamen umzubenennen, klicken Sie diesen an und geben Sie beliebige Zeichen ein. Klicken auf zeigt das [K2 Ingest Einstellungen]-Dialogfeld an. Sie können mehrere Quellen auswählen und klicken Sie auf , um die Speicherorte für eine Gruppe von Quellen zu ändern.

[K2 Ingest Einstellungen]-Dialogfeld ► Seite 508

9 Klicken Sie auf [Erfassung].

Wenn in Schritt 4 kein Bandname festgelegt wird, startet die Erfassung und der Fortschritt wird in [Status] im Dialogfeld [Batch-Capture] angezeigt.

Das Symbol , das darauf hinweist, dass das System eine Datei generiert, wird auf dem Clip angezeigt, der im Quellbrowser erfasst wird.

Der erfasste Clip wird im Bin registriert.

Wenn Sie einen Bandnamen in Schritt 4 einstellen, fahren Sie mit Schritt 10 fort.

10 Legen Sie ein Band in Ihre Kamera ein und wählen Sie den entsprechenden Bandnamen aus der [Legen Sie das Band ein und wählen Sie den Bandnamen.]-Liste aus.

Die für die Erfassung erforderliche Zeit ist neben des Bandnamens angegeben.

11 Klicken Sie auf [OK].

Die Erfassung der Quelle, die zum ausgewählten Bandnamen gehört, wird gestartet und der Fortschritt wird bei [Status]

im Dialogfeld [Batch-Capture] angezeigt. Das Symbol , das darauf hinweist, dass das System eine Datei generiert, wird auf dem Clip angezeigt, der im Quellbrowser erfasst wird.

Der erfasste Clip wird im Bin registriert.

Wenn Sie mehrere Bandnamen festgelegt haben, wiederholen Sie die Schritte 10 bis 11.



Hinweis

- Wenn nur Audio erfasst wurde, wird es nicht im Quell-Browserfenster als Clip angezeigt. Eine WAV-Datei wird im Projektordner gespeichert.

Exportieren eines Clips zum K2 Media-Server

Die Clips in der Bin oder im Quellbrowser angezeigt, können zum K2 Media-Server exportiert werden. Die Clips werden beim Export automatisch ins K2-Clipformat konvertiert.

Bevor Sie diesen Vorgang ausführen, müssen Sie die Verbindung zum K2 Media-Server konfigurieren, um das Exportziel zu sein.

K2-Servereinstellungen (SAN) ► Seite 499

Die Einstellung des Standardwertes des K2 Media-Zielservers in den Benutzereinstellungen vereinfacht den Exportvorgang.

K2-Anlage-Registrierungseinstellungen ► Seite 502



- Clipmarkierungen bleiben den auf den K2 Media-Server exportierten Clips erhalten.



Hinweis

- Wenn ein In-Punkt, Out-Punkt oder die Dauer von 720 p Formatclips eine ungerade Bildanzahl ist, kann der Clip nicht übertragen werden.

Exportieren eines Clips von der Bin zum K2 Media-Server

1 Wählen Sie einen Clip in der Bin.

Sie können mehrere Clips auswählen.

2 Klicken Sie in der Bin auf [K2 Asset registrieren].



3 Klicken Sie auf [Mit Standardeinstellungen registrieren] oder [Registrieren und die Einstellungen ändern].

Wenn Sie auf [Registrieren und die Einstellungen ändern] klicken, erscheint das [K2 Asset registrieren]-Dialogfeld. Legen Sie das Exportziel fest und klicken dann auf [OK].

K2-Anlage-Registrierungseinstellungen ▶ Seite 502

Der Clip wird als Hintergrundjob zum K2 Media-Server exportiert.

Einzelne Clips werden ins K2-Clipformat konvertiert und Sequenzclips werden ins K2-Programmformat konvertiert.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf [K2 Asset registrieren] → [Mit Standardeinstellungen registrieren] oder [Registrieren und die Einstellungen ändern].



- Während der Clipkonvertierung kann ein anderer EDIUS-Client desselben Netzwerks eine Bearbeitung während der Aufnahme durchführen, indem konvertierte Daten geladen werden.

Exportieren eines Clips vom Quellbrowser zum K2 Media-Server

Sie können den Quellbrowser zum Exportieren von Quellen in XDCAM/XDCAM EX/P2/GF/XF-Geräten zum K2 Media-Server nutzen.



- Nach dem Export zum K2 Media-Server werden die formatabhängigen Clipinformationen gelöscht.

1 Schließen Sie ein Gerät oder Laufwerk an Ihren Computer an und legen Sie den Datenträger ein.

2 Klicken Sie auf das Geräteverzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers und wählen Sie einen Clip.

Sie können mehrere Clips auswählen.

3 Klicken Sie im Quellbrowser auf [K2 Asset registrieren].



4 Klicken Sie auf [Mit Standardeinstellungen registrieren] oder [Registrieren und die Einstellungen ändern].

Wenn Sie auf [Registrieren und die Einstellungen ändern] klicken, erscheint das [K2 Asset registrieren]-Dialogfeld. Legen Sie das Exportziel fest und klicken dann auf [OK].

K2-Anlage-Registrierungseinstellungen ▶ Seite 502

Der Clip wird als Hintergrundjob zum K2 Media-Server exportiert.

Einzelne Clips werden ins K2-Clipformat konvertiert und Bearbeitungslisten, wie beispielsweise Playlisten, werden ins K2-Programmformat konvertiert.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip im Quellbrowser und klicken Sie anschließend auf [K2 Asset registrieren] → [Mit Standardeinstellungen registrieren] oder [Registrieren und die Einstellungen ändern].



- Während der Clipkonvertierung kann ein anderer EDIUS-Client desselben Netzwerks eine Bearbeitung während der Aufnahme durchführen, indem konvertierte Daten geladen werden.

Exportieren einer Projektdatei im K2-Programmformat

Eine Projektdatei, die in EDIUS bearbeitet wurde, kann als ein K2-Programm-Formatclip exportiert werden. Das System führt Exportprozesse mit intelligentem Rendern durch, welches die Anzahl der übertragenen Daten reduziert und einen Hochgeschwindigkeits-Projektexport zum K2 Media-Server ermöglicht.

Bevor Sie diese Schritte ausführen, müssen Sie die Verbindung zu einem K2 Media-Server konfigurieren und festlegen, ob Zusatzdaten angehängt werden sollen.

K2-Servereinstellungen (SAN) ► Seite 499

K2-Projekt-Exportprogrammeinstellungen ► Seite 501

Hinweis

- Es werden nur aktive Sequenzen exportiert.
- Die folgenden Objekte sind vollständig gerendert und exportiert.
 - Bildrate, Auflösung, Teile, bei welchen sich das Seitenverhältnis von den Projekteinstellungen unterscheidet
 - Audiokomponente (Die Audiokomponente wird wiedergegeben, selbst wenn das Smart-Rendering für den Clip durchgeführt wird.)
 - Bereiche, auf die Effekte angewendet werden
 - Farbbalkenkomponente
 - Farbmattenkomponente
- Beim Datelexport in den Formaten 1280×720 50p und 1280×720 59,94p gelten die folgenden Einschränkungen.
 - Eine ungerade Anzahl von Bildern kann nicht ausgegeben werden.
 - Projekte, die Clips mit ungerader Bilderanzahl beinhalten, werden gerendert.
 - Projekte, die einen Clip beinhalten, dessen In-Punkt auf dem Timecode der Quelle oder Timeline in einer ungeraden Bilderanzahl ist, werden gerendert.

1 Klicken Sie auf die [Projekt speichern]-Listenschaltfläche in der Timeline.



2 Klicken Sie auf [Projekt exportieren] → [K2 Program].

Das [Project Exporter (K2 Program)]-Dialogfeld wird angezeigt.

[Project Exporter (K2 Program)]-Dialogfeld ► Seite 511

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Projekt exportieren] → [K2 Program].
- Klicken Sie auf das [K2 (SAN)]-Verzeichnis im Quell-Browserfenster und klicken Sie dann auf das Exportziel. Ziehen und legen Sie den Sequenzclip in der Bin im Exportziel ab.
- Klicken Sie auf das [K2 (SAN)]-Verzeichnis im Quell-Browserfenster und klicken Sie dann auf das Exportziel. Ziehen und legen Sie die Sequenz-Registerkarte im Exportziel ab.

3 Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

Ein Ladebalken wird den Exportfortschritt anzeigen.

Das Symbol , das darauf hinweist, dass das System eine Datei generiert, wird auf den Clips angezeigt, die im Quellbrowser exportiert werden.

[Project Exporter (K2 Program)]-Dialogfeld

[Clip Name]	Geben Sie einen Clipnamen ein.
[Destination]	[Server] Wählen Sie ein Clipexportziel aus der Liste aus. K2-Servereinstellungen (SAN) ► Seite 499 [Bin] Zeigt die Liste der Bins im Exportziel an, das Sie bei [Server] gewählt haben. Wählen Sie den Bin, in dem die exportierten K2-Clip-Formatclips registriert werden sollen. [Overwrite file when it exists] Markieren Sie diesen Punkt, um eine Datei zu überschreiben, wenn irgendeine Datei mit demselben Clipnamen bereits im Bin im Exportziel registriert ist.
[Change Settings]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Einstellungen für [Video Compression Type] und [Audio Settings] zu ändern.

[Video Compression Type]	Wählen Sie den Codec, den Sie für Videoteil-Rendern verwenden wollen. [Video Settings] wird abhängig vom Codec angezeigt. <i>Videoeinstellungen — DV ► Seite 512</i> <i>Videoeinstellungen — D10 ► Seite 512</i> <i>Videoeinstellungen — AVCIntra ► Seite 512</i> <i>Videoeinstellungen — MPEG2 ► Seite 512</i>
[Audio Settings]	[Channels] Wählen Sie die Anzahl der Audiokanäle, die Sie aus der Liste exportieren möchten. [Quantization Bit Rate] Wählen Sie eine Bitrate für die Audio-Quantifizierung aus der Liste aus. [Ch 1&2] - [Ch 15&16] Wählen Sie den Kanal für die Bitstream-Ausgabe, wenn die Audio-Ausgabe mit bewahrtm Audio-Bitstream erfolgt.

Videoeinstellungen — DV

[Format]	Wählen Sie ein Exportformat aus der Liste aus.
-----------------	--

Videoeinstellungen — D10

[Bit Rate]	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
-------------------	--

Videoeinstellungen — AVCIntra

[Format]	Wählen Sie ein Exportformat aus der Liste aus.
-----------------	--

Videoeinstellungen — MPEG2

[Format]	Wählen Sie ein Exportformat aus der Liste aus.
[Segment Encode]	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.
[Quality/Speed]	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus.
[Bit Rate]	Wählen Sie einen Bitratentyp. [CBR] legt die festgelegte Übertragungsrate fest und weist eine feste Bitanzahl während des Kodierungsvorgangs zu. Wählen Sie eine Bitrate aus der [Average]-Liste aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben. [VBR] legt eine verstellbare Übertragungsrate fest, die die Anzahl der zugewiesenen Bits entsprechend der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität abwandelt. Im Vergleich mit [CBR] kann das Datenträgervolumen effizienter verwendet werden, und dies ermöglicht eine einheitlichere Gesamtbildqualität. Wählen Sie eine Bitrate aus den [Average]- und [Maximum]-Listen aus. Sie können einen Wert auch direkt eingeben.

[GOP structure]	Für MPEG wird eine bestimmte Anzahl an Bildern als eine Gruppe betrachtet und Bedienvorgänge wie die Komprimierung/Vergrößerung und die Schnittbearbeitung werden auf einer GOP-Basis durchgeführt. GOP beinhaltet „I-Bild“, „P-Bild“ und „B-Bild“. Mit dem I-Bild können Bilder einzeln vervielfältigt werden, das P-Bild nimmt nur die Unterschiede im vorhergehenden Bild auf und reproduziert sie, und das B-Bild vervielfältigt Bilder anhand der Unterschiede in den vorhergehenden und den nachfolgenden Bildern. Wählen Sie die I-, P- und B-Bildmuster von GOP aus der Liste aus. Wählen Sie normalerweise [IBBP]. [I-Frame Only] besteht nur aus I-Bildern. Bearbeitung ist erleichtert, aber die Anzahl der Daten nimmt in der Größe zu.
[Picture count]	Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest.
[Closed GOP]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Information in jeder GOP zu vervollständigen. Obwohl die Datenmenge zunimmt, kann das Video mit einer Software, die die GOP-basierende Bearbeitung unterstützt, erneut bearbeitet werden. Lassen Sie diesen Menüpunkt im Normalfall frei.
[Chroma Format]	Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.
[Profile/Level]	Wählen Sie ein Profil & eine Stufe aus. Wenn [Chroma Format] bei [4:2:0] und [4:2:2] ist, wird das Profil auf Main Profile beziehungsweise 422Profile festgelegt. Der Level für SD-Bildqualität wird zu Main Level und der Level für HD-Bildqualität wird zu High Level. Das Profil & die Stufe ändern sich entsprechend des in [Chroma Format] gewählten Formats.

Exportieren einer Datei im K2-Clipformat

Sie können ein Projekt als eine K2-Clipformatdatei exportieren.

Bevor Sie diese Schritte ausführen, müssen Sie die Verbindung zum K2 Media-Server konfigurieren, welchen Sie als Exportziel nutzen möchten.

K2-Servereinstellungen (SAN) ► Seite 499



- Die folgenden Funktionen werden wie beim normalen Dateiexport unterstützt.
 - Generierung von Wellenform-Daten (Wellenformdarstellung für Audio)
 - Erstellen von Exportvoreinstellungen
 - Batch-Export
- Die folgenden Exportprogramme unterstützen intelligente Render:
 - [K2 DV Clip]
 - [K2 DVCPRO HD Clip]
 - [K2 AVCIntra Clip]
 - [K2 D10 Clip]
- Das [K2 MPEG2 Clip]-Exportprogramm unterstützt Segmentkodierung.
- Wenn Sie EDIUS XRE besitzen, können Sie Ihren vernetzten externen Computer einen Rendering-Vorgang während des Dateiexports durchführen lassen. Beachten Sie jedoch, dass Ihr EDIUS XRE-Systemcomputer die EDIUS Elite-Lizenz benötigt.



Hinweis

- Dateien in den Formaten 1280×720 50p und 1280×720 59,94p, die eine ungerade Bilderanzahl haben, können nicht ausgegeben werden.

1 Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].



2 Klicken Sie auf [In Datei ausgeben].

Das [In Datei ausgeben]-Dialogfeld wird angezeigt.

[In Datei ausgeben]-Dialogfeld ► Seite 451

Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Exportieren] → [In Datei ausgeben].
- Exportieren zur Datei: **[F11]**

3 Klicken Sie in der Kategorie-Baumstruktur auf [K2].

4 Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

Wählen Sie ein Exportprogramm aus [K2 DV Clip], [K2 DVCPRO HD Clip], [K2 AVCIntra Clip], [K2 D10 Clip] oder [K2 MPEG2 Clip]. Exportprogramme, die die Projekteinstellungen nicht unterstützen, werden nicht angezeigt.

5 Konfigurieren Sie die Einstellungen, wie beispielsweise den Clipnamen oder das Exportziel.

K2-Clip-Exportprogrammeinstellungen ► Seite 514

6 Klicken Sie auf [OK].

Das Symbol , das darauf hinweist, dass das System eine Datei generiert, wird auf den Clips angezeigt, die im Quellbrowser exportiert werden.

K2-Clip-Exportprogrammeinstellungen

Allgemeine Einstellungen

[Clip Name]	Geben Sie einen Clipnamen für die zu exportierende Datei ein.
[Destination]	[Server] Wählen Sie ein Dateiexportziel aus der Liste aus. K2-Servereinstellungen (SAN) ► Seite 499 [Bin] Zeigt die Liste der Bins im Speicherort an, den Sie bei [Server] gewählt haben. Wählen Sie den Bin zur Registrierung erfasster Clips. [Overwrite file when it exists] Markieren Sie diesen Punkt, um eine Datei zu überschreiben, wenn irgendeine Datei mit demselben Clipnamen bereits im Bin im Exportziel registriert ist.
[Audio Settings]	[Channels] Wählen Sie die Anzahl der Audiokanäle, die Sie aus der Liste exportieren möchten. [Quantization Bit Rate] Wählen Sie eine Bitrate für die Audio-Quantifizierung aus der Liste aus. [Ch 1&2] - [Ch 15&16] Wählen Sie den Kanal für die Bitstream-Ausgabe, wenn die Audio-Ausgabe mit bewahrtem Audio-Bitstream erfolgt.

Videoeinstellungen

[Videoeinstellung] wird abhängig vom Exportprogramm angezeigt. Die angezeigten Optionen sind die gleichen wie die Einstelloptionen für jedes Codec, das im [Project Exporter (K2 Program)]-Dialogfeld angezeigt ist. Für weitere Informationen zu den Einstellungen für jedes Exportprogramm beziehen Sie sich auf die folgenden Referenzen.

Exportprogramm	Referenz
K2 DV-Clip	Videoeinstellungen — DV ► Seite 512
K2 AVCIntra-Clip	Videoeinstellungen — AVCIntra ► Seite 512
K2 D10-Clip	Videoeinstellungen — D10 ► Seite 512
K2 MPEG2-Clip	Videoeinstellungen — MPEG2 ► Seite 512

KAPITEL 13

Anhang

In diesem Kapitel wird die Verwaltung der Lizenzen erklärt und es enthält eine Liste der Effekte und Tastaturkürzel.

Lizenzverwaltung

Verwalten von Lizenzen

Starten Sie GV LicenseManager.

Hinweis

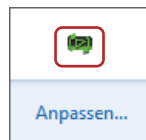
- Um GV LicenseManager zu verwenden, muss es in einer Umgebung ausgeführt werden, in der EDIUS installiert ist.

1 Klicken Sie auf [Start], um das Startmenü aufzurufen und klicken Sie auf [Alle Programme] → [Grass Valley] → [GV License Manager].

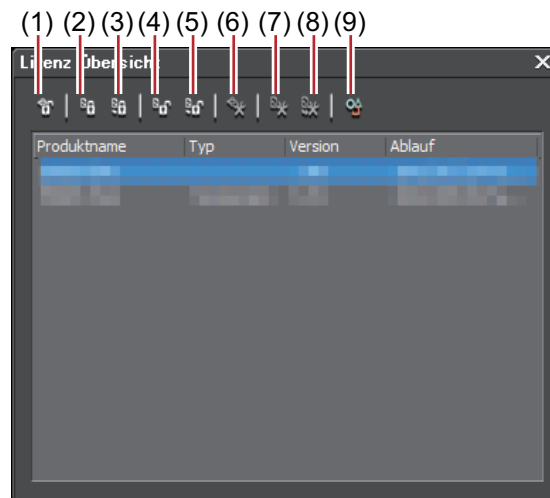
[GV License Manager] startet.

Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol GV LicenseManager in der Taskleiste und klicken Sie auf [Lizenz Übersicht].
- Doppelklicken Sie auf das GV LicenseManager-Symbol in der Taskleiste.



[Lizenz Übersicht]-Dialogfeld



(1)	[Online Deaktivierung]	Geben Sie die Lizenzen im EDIUS-Terminal in der Online-Umgebung zum Aktivierungsserver zurück. Verschieben von Lizenzen in der Online-Umgebung ► Seite 518
(2)	[Offline-Aktivierung ID-Datei erstellen]	Erstellen Sie eine ID-Datei, um die Lizenzen im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung zu aktivieren. Lizenzaktivierung auf dem Verschiebungszielcomputer ► Seite 519
(3)	[Offline-Aktivierung Aktivierungsdatei registrieren]	Registrieren Sie die vom Aktivierungsserver bezogene Lizenzaktivierungsdatei im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung. Lizenzaktivierung auf dem Verschiebungszielcomputer ► Seite 519
(4)	[Offline-Deaktivierung ID-Datei erstellen]	Erstellen Sie eine ID-Datei, um die Lizenzen im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung zu deaktivieren. Lizenzdeaktivierung im Verschiebungszielcomputer ► Seite 518

(5)	[Offline-Deaktivierung Aktivierungsdatei registrieren]	Registrieren Sie die vom Aktivierungsserver bezogene Lizenzdeaktivierungsdatei im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung. <i>Lizenzdeaktivierung im Verschiebungsquellcomputer ► Seite 518</i>
(6)	[Online Reparatur]	Reparieren Sie die Lizenzen im EDIUS-Terminal in der Online-Umgebung. <i>Reparieren von Lizenzen in der Online-Umgebung ► Seite 520</i>
(7)	[Offline Reparatur Erstellen ID File]	Erstellen Sie eine ID-Datei, um die Lizenzen im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung zu reparieren. <i>Reparieren von Lizenzen in der Offline-Umgebung ► Seite 520</i>
(8)	[Offline Reparatur Reparatur File registrieren]	Registrieren Sie die vom Aktivierungsserver bezogene Lizenzreparaturdatei im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung. <i>Reparieren von Lizenzen in der Offline-Umgebung ► Seite 520</i>
(9)	[Einstellungen]	Klicken Sie auf diese Schaltfläche für verschiedene Einstellungen. <i>[Einstellungen]-Dialogfeld ► Seite 518</i>

[Einstellungen]-Dialogfeld

[Lizenzablaufwarnung anzeigen]	Legen Sie den Zeitpunkt für die Anzeige einer Warnmeldung für den Lizenzablauf fest.
[Administratorkennwort]	Beschränken Sie die Lizenzaktivierungs-/Deaktivierungsvorgänge auf den Administrator. Markieren Sie diesen Punkt und geben Sie das Administratorpasswort ein.

Verschieben von Lizenzen in der Online-Umgebung

Im Folgenden wird erklärt, wie man Lizenzen zwischen den EDIUS-Terminals in der Online-Umgebung verschiebt.

1 Starten Sie den GV LicenseManager im Verschiebungsquellterminal von EDIUS.

Starten Sie GV LicenseManager. ► Seite 517

2 Wählen Sie die Produkte zum Deaktivieren der Lizenzen im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] aus.

3 Klicken Sie auf [Online Deaktivierung] und klicken Sie auf [Ja].

Greifen Sie automatisch auf den Aktivierungsserver zu und deaktivieren Sie die Lizenzen.

4 Starten Sie EDIUS im Verschiebungszielterminal von EDIUS.

5 Geben Sie die Seriennummer ein und klicken Sie auf [Registrieren].

Die Lizenzauthentifizierung wird durchgeführt.

6 Eine Meldung wird angezeigt, klicken Sie auf [OK].

Führen Sie beim nächsten Mal die Schritte **1** bis **3** durch, um die Lizenzen zwischen denselben EDIUS-Terminals zu verschieben.

Verschieben von Lizenzen in der Offline-Umgebung

Verschieben Sie die Lizenzen zwischen den Offline-Terminals von EDIUS über einen anderen Computer in der Online-Umgebung.

Lizenzdeaktivierung im Verschiebungsquellcomputer

1 Starten Sie den GV LicenseManager im Verschiebungsquellterminal von EDIUS.

Starten Sie GV LicenseManager. ► Seite 517

2 Wählen Sie die Produkte zum Deaktivieren der Lizenzen im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] aus.

3 Klicken Sie auf [Offline-Deaktivierung ID-Datei erstellen].

4 Geben Sie den Speicherort für die ID-Datei im Dialogfeld [Ordner suchen] an und klicken Sie auf [OK].

Speichern Sie die ID-Datei auf einem USB-Wechselspeichermedium usw.

5 Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, klicken Sie anschließend auf [OK].

6 Greifen Sie auf den Anmeldebildschirm des Aktivierungsservers auf dem Online-PC zu.

Doppelklicken Sie auf die URL-Verknüpfungsdatei (GV ActivationServer), die an derselben Stelle wie die ID-Datei erstellt wurde, um auf den Anmeldebildschirm des Aktivierungsservers zuzugreifen.

7 Geben Sie die Seriennummer auf dem Anmeldebildschirm ein und klicken Sie auf [Submit].
8 Klicken Sie auf [Manual Activation].

Type	Product	Copies Left	Expiration	Maintenance
1	EDIUS Pro Ver 6.30, Qty/Copy 1	15	PERMANENT	

Page 1 of 1 Total number of rows 1

9 Klicken Sie auf dem Bildschirm [Manual Activation] auf [Durchsuchen].**10 Wählen Sie die ID-Datei (ID.key), die bei Schritt 4 gespeichert wurde, und klicken Sie auf [Öffnen].****11 Klicken Sie im Bildschirm [Manual Activation] auf [Submit].**

Die Aktivierungsdatei wird erstellt.

12 Klicken Sie auf [Save To File].**13 Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Speichern] und klicken Sie auf [Speichern unter], um den Speicherort für die Aktivierungsdatei (XML-Datei) festzulegen.**

Speichern Sie die Aktivierungsdatei auf einem USB-Wechselspeichermedium usw.

14 Klicken Sie auf [Offline-Deaktivierung Aktivierungsdatei registrieren] im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] auf dem Verschiebungsquellterminal von EDIUS.**15 Geben Sie die Aktivierungsdatei an, die bei Schritt 7 bezogen wurde, und klicken Sie auf [Öffnen].**

Die Lizenzen werden auf dem Verschiebungsquellcomputer deaktiviert.

Lizenzaktivierung auf dem Verschiebungszielcomputer

1 Starten Sie EDIUS auf dem Verschiebungszielterminal von GV LicenseManager.

Starten Sie GV LicenseManager. ► Seite 517

2 Klicken Sie auf [Offline-Aktivierung ID-Datei erstellen].**3 Geben Sie die Seriennummer ein und klicken Sie auf [OK].****4 Geben Sie den Speicherort für die ID-Datei im Dialogfeld [Ordner suchen] an und klicken Sie auf [OK].**

Speichern Sie die ID-Datei auf einem USB-Wechselspeichermedium usw.

5 Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, klicken Sie anschließend auf [OK].

- 6 Greifen Sie auf den Aktivierungsserver auf dem Online-PC zu und laden Sie die ID-Datei hoch, die bei Schritt 4 gespeichert wurde, und laden Sie anschließend die Aktivierungsdatei herunter.**

Informationen über das Verfahren auf dem Aktivierungsserver finden Sie unter den Schritten **6** bis **13** bei „Lizenzdeaktivierung im Verschiebungsquellcomputer“.

- 7 Klicken Sie auf [Offline-Aktivierung Aktivierungsdatei registrieren] im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] auf dem Verschiebungszielterminal von EDIUS.**

- 8 Geben Sie die Aktivierungsdatei an, die bei Schritt 6 bezogen wurde, und klicken Sie auf [Öffnen].**

Die Lizenzen werden auf dem Verschiebungszielcomputer aktiviert.

Reparieren von Lizenzen in der Online-Umgebung

Wenn Sie EDIUS nicht mit der Lizenz starten können, die auf dem EDIUS-Terminal autorisiert wurde, könnte die Lizenzinformation beschädigt sein. Versuchen Sie, die Lizenz zu reparieren.

- 1 Starten Sie den GV LicenseManager auf dem EDIUS-Terminal.**

Starten Sie GV LicenseManager. ► Seite 517

- 2 Wählen Sie die Produkte zum Reparieren der Lizenzen im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] aus.**

- 3 Klicken Sie auf [Online Reparatur] und klicken Sie auf [Ja].**

Greifen Sie automatisch auf den Aktivierungsserver zu und reparieren Sie die Lizenzen.

Reparieren von Lizenzen in der Offline-Umgebung

Wenn Sie EDIUS nicht mit der Lizenz starten können, die auf dem EDIUS-Terminal autorisiert wurde, könnte die Lizenzinformation beschädigt sein. Versuchen Sie, die Lizenz zu reparieren.

Reparieren Sie die Lizenzen auf dem Offline-Terminal von EDIUS über einen anderen Computer in der Online-Umgebung.

- 1 Starten Sie den GV LicenseManager auf dem EDIUS-Terminal.**

Starten Sie GV LicenseManager. ► Seite 517

- 2 Wählen Sie die Produkte zum Deaktivieren der Lizenzen im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] aus.**

- 3 Klicken Sie auf [Offline Reparatur Erstellen ID File].**

- 4 Geben Sie den Speicherort für die ID-Datei im Dialogfeld [Ordner suchen] an und klicken Sie auf [OK].**

Speichern Sie die ID-Datei auf einem USB-Wechselspeichermedium usw.

- 5 Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, klicken Sie anschließend auf [OK].**

- 6 Greifen Sie auf den Aktivierungsserver auf dem Online-PC zu und laden Sie die ID-Datei hoch, die bei Schritt 4 gespeichert wurde, und laden Sie anschließend die Aktivierungsdatei herunter.**

Informationen über das Verfahren auf dem Aktivierungsserver finden Sie unter den Schritten **6** bis **13** bei „Lizenzdeaktivierung im Verschiebungsquellcomputer“.

- 7 Klicken Sie auf [Offline Reparatur Reparatur File registrieren] im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] auf dem EDIUS-Terminal.**

- 8 Geben Sie die Aktivierungsdatei an, die bei Schritt 6 bezogen wurde, und klicken Sie auf [Öffnen].**

Die Lizenzen werden auf dem Verschiebungsquellcomputer repariert.

Effektliste



- Das Schweben des Mauscursors über ein Effekt in der [Effekt]-Palette, zeigt eine einfache Beschreibung des Effekts an.

[Videofilter]

Neben den folgenden Effekten werden häufig genutzte Effekte, wie der Videofilter für alte Filme, als Systemvoreinstellungen registriert.

[Farbkorrektur]

Enthält Videofilter für Farbanpassung, wie z.B. 3-Wege-Farbkorrektur und YUV-Kurve.

Anpassen der Farbe/Helligkeit (Farbkorrektur) ► Seite 345

[Anti-Flicker]

Reduziert Bildschirmflimmern. Effektiv für Bilder mit wenig Animation.

[Kantenbetonung]

Macht ein dreidimensional monotones Bild wie ein Lithograph. Sie können die Richtung und Tiefe des Schattens einstellen.

[Alter Film]

Lässt ein Bild wie einen alten Film erscheinen.

[Chrominanz]

Legt eine Farbe als Key-Farbe fest und wendet einen speziellen Filter nach innen, am Rand oder außen an.

[Schärfe]

Schärft den Umriss eines Objekts und lässt das Bild in einer höheren Auflösung erscheinen.

[Stabilisator]

Korrigieren Sie die Kameraverwacklung durch die Bildverarbeitung.

[Strobe/Freeze]

Schafft einen Effekt wie ein Lichtblitzstroboskop.

[Weicher Fokus]

Wendet einen Nebel-Effekt an, der das Video erweicht.

[Kanal auswählen]

Schaltet den Ausgang eines Clips mit einem Alphakanal um zum Key-Ausgang oder Füll-Ausgang.

Alphakanal ► Seite 372

[Tunnelblick]

Lässt ein Bild erscheinen, als wäre es in einem Tunnel. Es ist effektiv, wenn es in Kombination mit [Endlos-Slide] verwendet wird.

[Videostörung]

Fügt Geräusche hinzu.

[Unschärfe]

Lässt ein Bild verschwommen aussehen.

[Filter mischen]

Verblendet zwei Videofilter in jedem entsprechenden Verhältnis. Das Mischungsverhältnis kann entlang der Zeitachse durch Einstellen eines Schlüsselbilds verändert eingestellt werden.

[Maske]

Wendet einen Videofilter innerhalb oder außerhalb eines vorgegebenen Bereiches an. Durch Nutzung des Durchgangs kann der Anwendungsbereich rechteckig, ellipsenförmig oder in irgendeiner Form sein.

[Matrix]

Wendet eine bevorzugte Satzmatrix für jeden Bildpunkt an, um ein Bild zu verschwimmen oder zu schärfen. Es ist effektiv, wenn Bilder in einem MPEG-Format exportiert werden, die viel Bewegung haben.

[Spiegeln]

Dreht ein Bild um.

[Median]

Gleicht ein Bild gleichmäßig an, um die Geräuschkomponente zu verringern. Ein Vergrößern des Schwellenwertes ergibt einen Farbpinsel-Effekt.

[Mosaik]

Wendet ein Mosaik auf ein Bild an. Es ist effektiv, wenn es in Kombination mit [Maske] auf Teile eines Bildes angewendet wird.

[Bewegungsunschärfe]

Wendet den [Unschärfe]-Effekt nur auf sich bewegende Motive an. Dieser Effekt kann verwendet werden, wenn sich das ganze Bild auf dem Bildschirm bewegt, wie z.B. während einer Pan- oder einer Kippbewegung.

[Raster Wipe]

Transformiert ein Bild wellenförmig.

[Endlos-Slide]

Schiebt ein Bild, als wäre es oben, unten, rechts oder links angeschlossen.

[Blockfarbe]

Stellt ein Bild monochrom dar. Es ist effektiv, wenn es in Kombination mit [Maske] auf Teile eines Bildes angewendet wird.

[Bleistiftzeichnung]

Lässt ein Bild so erscheinen, als wenn dessen Umriss mit einem Pinsel nachgezeichnet wurde.

[Stereoskopische Anpassung]

Passt das stereoskopische Bild an.

[Weiche Unschärfe]

Wendet einen Effekt an, bei welchem der zentrale Punkt verschwommen erscheint, während eine Verfärbung unterdrückt wird.

[Filter kombinieren]

Stellt bis zu 5 Filter gleichzeitig ein. Sie können mehrere Filter auch ohne Nutzung von [Filter kombinieren] einstellen, obwohl der synergistische Effekt mehrerer Filter u. U. nicht auftritt, wenn Sie [Filter kombinieren] nicht nutzen. (Beispielsweise, bei Anwendung mehrerer Filter auf einer unter Nutzung des Filters [Maske] oder [Chrominanz] spezifizierten Fläche.)

[Audiofilter]

Neben den folgenden Effekten werden häufig genutzte Effekte, wie die Verstärkung für hohe Laute/niedrige Laute und der Audiofilter für das Echo, als Systemvoreinstellungen registriert.

[Grafischer Equalizer]

Stellt die Frequenzeigenschaften durch Anpassen der Master-Fader oder der Fader eines jeden Frequenzbereichs ein.

[Verzögerung]

Schafft einen Echo-ähnlichen Effekt durch Wiederholen des selben Tons in unterschiedlichen Höhen oder mit einer Zeitdifferenz.

[Tone Controller]

Legt die Intensität der tiefen Tonhöhe und der hohen Tonhöhe fest.

[High-Pass-Filter]

Schaltet den Frequenzbereich unterhalb der eingestellten Frequenz.

[Parametrischer Equalizer]

Verstärkt oder verringert den Ton einer bestimmten Frequenz.

[Panorama Balance]

Ordnet den Audiosignaleingang der Kanäle links und rechts nach links, rechts oder der Mitte zu. Die linken und rechten Kanäle können auch für den Eingangspegel und die Ausgangsbalance eingestellt werden.

[Pitch Shifter]

Passt den Audio-Ton an.

[Low-Pass-Filter]

Schaltet den Frequenzbereich oberhalb der eingestellten Frequenz.

[Übergang]



- Klicken Sie auf einen Übergang in der [Effekt]-Palette und wählen Sie eine Animation, um die Animation anzuzeigen, und bestätigen Sie deren Bewegung.

[2D]

Flache Bewegungsübergänge. Sie können auch eine Voreinstellung der Dialogfeld-Einstellungen für jeden Übergang aufrufen und anwenden.

[Uhr]

Übergeht das Video mit einer Bewegung, wie die Zeiger an einer Uhr.

[Kreis]

Übergeht das Video mit einem sich erweiternden Kreis.

[Streifen]

Übergeht das Video in gestreiften Abschnitten.

[Stretch]

Geht über, während Video B erweitert wird.

[Slide]

Geht über durch Einfügen des Videos B aus einer bestimmten Richtung.

[Überblenden]

Geht stufenweise vom Video A zum Video B über. Dies ist in den Anfangseinstellungen als Standardübergang eingestellt.

[Blende (Slide)]

Geht über durch gestreiftes Einfügen des Videos B aus der linken und rechten Seite (obere und untere Seite).

[Blende (Wipe)]

Das Video B wird in Streifen aufgedeckt, die sich von den linken und rechten Seiten einschieben (oberen und unteren Seiten).

[Block]

Das Video B wird in Blöcken aufgedeckt, die sich um das Video A schlängeln.

[Blende (Push)]

Das Video A rutscht hinaus und das Video B gleitet in Streifen in den Bildschirm hinein, die sich in Richtung der linken und rechten Seiten bewegen.

[Push (Stretch)]

Geht in einer Weise über, so dass es wirkt, als wenn das Video B das Video A aus dem Bildschirm schubst.

[Rahmen]

Übergeht das Video mit einem sich erweiternden Rechteck.

[Rand (Wipe)]

Geht über, indem das Video B aus einer bestimmten Richtung reinrutscht.

[3D]

Dreidimensionale Bewegungsübergänge. Sie können auch eine Voreinstellung der Dialogfeld-Einstellungen für jeden Übergang aufrufen und anwenden.

[3D-Überblendung]

Zusätzlich zur normalen Überblendung können Sie die Helligkeit, Schatten, Bewegung, usw. einstellen.

[Würfeldrehung]

Ein Würfel, dessen Seiten das Video A und Video B wiedergeben, rotiert zum Übergang vom Video A zum Video B.

[Einzeltür]

Übergeht das Video mit einer Türöffnungsbewegung.

[Kugel]

Video A wird zur Kugel und fliegt davon.

[Doppeltür]

Übergeht das Video so, als wenn sich eine Doppeltür öffnet.

[Zwei Seiten]

Geht zum Video B über, indem das Video A abgelöst wird wie auf 2 Papierblättern.

[Wegblättern]

Löst das Video A ab, wie auf 1 Blatt Papier.

[Überblättern]

Geht zum Video B über, indem das Video A abgelöst wird, als wäre auf der Rückseite des 1. Papierblattes Video B.

[Vier Seiten]

Geht zum Video B über, indem das Video A abgelöst wird wie auf 4 Papierblättern.

[Wegfliegen]

Video A fliegt davon, um Video B aufzudecken.

[Spiegeln]

Übergeht das Video, indem es umgeklappt wird.

[Blenden]

Dreht das Video A in Streifen um wie ein Set Fenstervorhänge, um das Video B auf der Rückseite aufzudecken.

[Umblättern]

Geht über, indem das Video abgelöst wird.

[GPU]

Hohe Qualität und komplexe Übergänge, die GPU (Graphics Processing Unit) nutzen, können eingestellt werden. Eine hohe Anzahl an Voreinstellungen ist im [GPU]-Effektordner enthalten. Wenn Sie ein Parameterset einstellen möchten, um einen neuen Übergang zu erstellen, können Sie diese vom [Erweitert]-Ordner aus einstellen und anwenden. Die Dialogfeld-Einstellungen für jeden Übergang enthalten [Design]-Einstellungen, um die Richtung der Bewegung, des Einstrahlwinkels und Ähnlichem anzupassen, und [Zeit]-Einstellungen, um ein Schlüsselbild festzulegen und die Bewegung entlang der Zeitachse anzupassen. Diese Einstellungen können benutzt werden, um komplexe Bewegungen und Effekte anzuwenden.

Sie können das Anti-Aliasing und die Bildqualität einstellen, wenn GPUfx angewendet wird, ausgehend von [Effekt] in [Systemeinstellungen] → [GPUfx-Einstellungen].

Wenn [GPU] in der [Effekt]-Palette nicht angezeigt wird, oder sich die Übergänge nicht bewegen, bestätigen Sie die Systemumgebung und die Fehlerinformation ausgehend von [Effekt] in [Systemeinstellungen] → [GPUfx-Einstellungen].

[GPUfx-Einstellungen] ► Seite 90

Clip-Übergang ► Seite 360



- Wenn Sie einen Effekt im [Erweitert]-Ordner angewendet haben, kann es sein, dass Sie die Ergebnisse eines Effekts mit den Standardeinstellungen nicht prüfen können. Entweder Sie passen den verwendeten Effekt an oder Sie verwenden eine Voreinstellung.

Prüfen/Anpassen von Effekten ► Seite 378

[Ziehharmonika]

Geht über, indem das Video wie eine Ziehharmonika gefaltet wird.

[Album]

Übergeht das Video so, als wenn eine steife Seite in einem Buch gefaltet wird.

[Ausdehnen]

Übergeht das Video, indem es gestreckt wird.

[Explosion]

Geht über, indem ein Effekt angewendet wird, der es so wirken lässt, als wäre das Video explodiert.

[Würfelrohr]

Übergeht das Video, indem es um einen 3-dimensionalen Würfel gedreht wird.

Der Effekt kann nicht mit den Standardeinstellungen aktiviert werden. Stellen Sie sicher, dass Sie die Parameter nach Verwendung der Effekte ändern.

[Klappe]

Übergeht das Video mit einer Bewegung, wie die einer Film-Klappe.

[Kugel]

Übergeht das Video, indem das Video in eine Sphäre verwandelt wird.

[Rohr]

Übergeht das Video, indem das Video in eine Pfeifenform verwandelt wird.

[Verdrehen]

Übergeht das Video, indem es verdreht wird.

[Zwei Seiten]

Geht über, indem das Video in 2 Richtungen gelöst wird.

[Umwandeln]

Übergeht das Video mit einer Vielzahl von freiförmigen Umwandlungen.
Der Effekt kann nicht mit den Standardeinstellungen aktiviert werden. Stellen Sie sicher, dass Sie die Parameter nach Verwendung der Effekte ändern.

[Tür]

Übergeht das Video mit einer Türöffnungsbewegung.

[Blättern]

Übergeht das Video, indem es abgelöst wird.

[Ordner]

Übergeht das Video, indem es gefaltet wird.

[Vier Seiten]

Geht über, indem das Video in 4 Richtungen abgelöst wird.

[Abflug]

Übergeht das Video, indem es wegfliegt.

[Anflug]

Übergeht das Video, indem es einfliegt.

[Spiegeln]

Übergeht das Video, indem es umgeklappt wird.

[Blind-Wave]

Übergeht das Video, indem es in Kacheln/Streifen geteilt und herumgedreht wird.

[Ripple]

Übergeht das Video durch Anwendung eines wellenartigen Effekts.

[Drehen]

Übergeht das Video, indem es gedreht wird.

[Erweitert]

Wendet eine Grundbewegung an und Sie konfigurieren die Einstellungen Ihren Wünschen nach.

[SMPTE]

Wendet SMPTE-Standardübergänge an.

[Alpha]

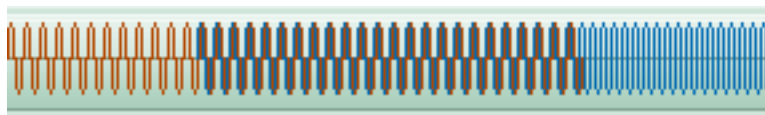
[Benutzerdefinierte Alpha-Karte]

Ein Übergang, der wie eine Überblendung ist, außer, dass Sie der Überblendung eine Unebenheit anbringen oder die Richtung, Drehung, Geschwindigkeit, etc. verändern können.

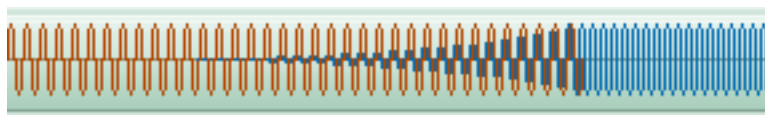
[Audioüberblendung]

Die Darstellungen stellen die Volumenveränderung in dem Bereich dar, in welchem die Audioüberblendung angewendet wurde.

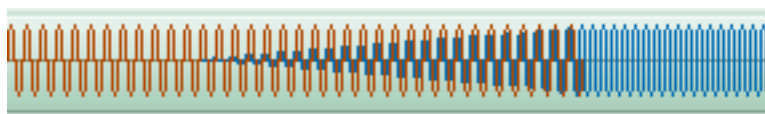
[Schnitt aus/ein]



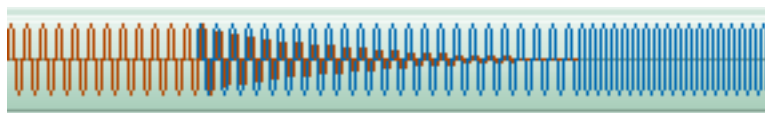
[Schnitt aus/Spline ein]



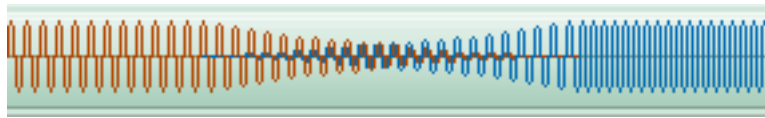
[Schnitt aus/Linear ein]



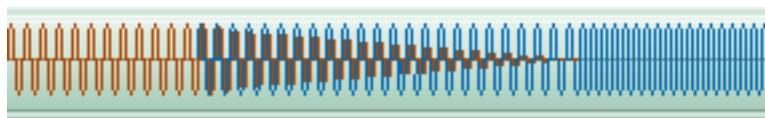
[Spline aus/Schnitt ein]



[Spline aus/ein]

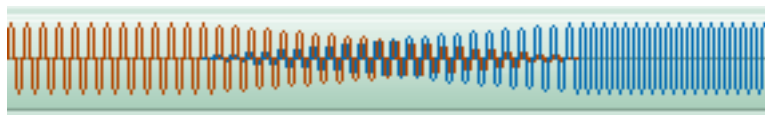


[Linear aus/Schnitt ein]



[Linear aus/ein]

Dies wird als die Standard-Audioüberblendung in den Anfangseinstellungen eingestellt.



[Titel-Mixer]

Wendet Änderungen an, wie ein Titel erscheint oder verschwindet. Verschiedene Effekte können auf die Innenseite oder die Außenseite angewendet werden.

Parameter können nur für [Soft Slide] und [Soft Wipe] verändert werden.

[Slide A]

Der Titel tritt in den Bildschirm von außerhalb des Bildschirms und verlässt den Bildschirm in die gewählte Richtung.

[Slide B]

Der Titel rutscht innerhalb eines Rechtecks in die gewählte Richtung. Das Rechteck enthält alle Textbilder und andere Objekte, die bei Erstellung des Titels platziert wurden.

[Soft Slide]

Der Titel tritt in den Bildschirm in die gewählte Richtung von außerhalb des Bildschirms, nach unten rutschend zu einem rechteckigen Bereich. Die Ränder sind während des Ein- und Austretens verschwommen.

[Soft Wipe]

Der Titel erscheint während der Wischblende in der gewählten Richtung. Die Ränder der Wischblende sind verschwommen.

[Slide A ausblenden]

Slide A wird während der Überblendung bewegt.

[Slide B ausblenden]

Slide B wird während der Überblendung bewegt.

[Laser]

Der Titel erscheint, als wäre er durch einen Laser projiziert. Die gegensätzliche Bewegung wird während des Austretens durchgeführt.

[Wipe]

Der Titel erscheint während der Wischblende in der gewählten Richtung.

[Wipe - Vertikal]

Der Titel erscheint während der Wischblende in vertikaler Richtung.

[Wipe - Horizontal]

Der Titel erscheint während einer Wischblende in horizontaler Richtung.

[Ausblenden]

Das Gleiche wie der Überblendungs-Effekt. Dies ist in den Anfangseinstellungen als Standard-Titel-Mixer eingestellt.

[Unschärfe]

Der Titel wird während der Trübung überblendet.

[Keyer]

Vermischt mehrere Videos übereinander.

[Mischen]

Vermischt 2 Video übereinander. Video A ist das 1VA-Video und Video B das 2VA, wobei das Video B über Video A vermischt wird.

Die Bilder links sind ein Beispiel für die Mischung der roten Abstufung als Video A (Hintergrund) und der roten Abstufung als Video B (Vordergrund).

Die Bilder rechts sind ein Beispiel für die Mischung des Fallschirmspringen-Bildes als Video A (Hintergrund) und das Bild des über einen See fliegenden Flugzeugs als Video B (Vordergrund).

Originalbilder

Video B (Vordergrund) Key-Anwendungsseite	 
--	---

Video A
(Hintergrund)

[Overlay]

Die Vermischung erzeugt eine dunklere Fläche bei einem aufgrund eines Multiplikationseffekts dunklen Hintergrund und eine hellere Fläche bei einem aufgrund eines Abschirmeffekts helleren Hintergrund.


[Bildschirm]

Da die Bildpunkte negiert, vervielfacht dann wieder negiert werden, wird das Bild heller.


[Weiches Licht]

Wendet einen Multiplikations- und einen Abschirmeffekt an, der den Hintergrund bei einem dunklen Vordergrund verdunkelt und den Hintergrund bei einem hellen Vordergrund aufhellt.





[Hartes Licht]

Das Vermischen an den dunklen Stellen des Vordergrunds macht das Bild aufgrund des Multiplikationseffekts dunkler und das Vermischen an den hellen Stellen des Vordergrunds macht das Bild aufgrund des Abschirmeffekts heller.



[Strahlendes Licht]

Das Vermischen an den hellen Stellen des Vordergrunds verringert den Kontrast und macht das Bild heller und das Vermischen an den dunklen Stellen des Vordergrunds erhöht den Kontrast und macht das Bild dunkler.



[Lichtpunkte]

Ersetzt die Teile, die im Vordergrund hell sind durch dunklere Teile und ersetzt Teile, die im Vordergrund dunkel sind durch hellere Teile.



[Lineares Licht]

Erhöht die Helligkeit der Teile, die im Vordergrund hell sind und verringert die Helligkeit der Teile, die im Vordergrund dunkel sind.



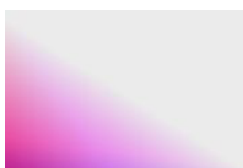
[Multiplizieren]

Vervielfacht die Farben und macht so das Bild dunkler.



[Addition]

Fügt Farben hinzu und macht so das Bild heller.



[Differenz]

Zeigt Farben an, die aus der Differenz zwischen dem Hintergrund und dem Vordergrund, in einen absoluten Wert konvertiert wurden.



[Heller]

Vergleicht den Hintergrund und Vordergrund und zeigt die hellere Farbe an.



[Dunkler]

Vergleicht den Hintergrund und Vordergrund und zeigt die dunklere Farbe an.



[Subtrahieren]

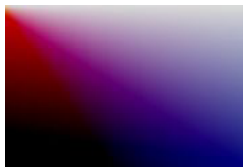
Zieht den Vordergrund vom Hintergrund ab, so dass helle Teile des Vordergrunds dunkel werden.





[Color Burn]

Behält die Hintergrundfarbe bei und verdunkelt Teile, die überlagert sind.



[Color Dodge]

Behält die Hintergrundfarbe bei und hellt Teile auf, die überlagert sind.



[Ausschluss]

Zeigt Farben auf, die zu einem exklusiven OR für den Hintergrund und den Vordergrund konvertiert wurden.



[Chromakey]

Zeigt das untere Video durch eine spezielle Farbe an.

Key ► *Seite 364*

[Spurmatte]

Produziert einen Alphakanal entsprechend der Luminanz des unteren Bildes, welches zum Alphakanal des Clips multipliziert wird, zu dem die Spurmatte verwendet wird.

[Spurmatte] ► *Seite 374*

[Luminanz-Key]

Zeigt das untere Video durch eine spezielle Helligkeit an.

Key ► *Seite 364*

Tastaturkürzel

Tastaturkürzel sind nach Vorgangskategorien gelistet.

[Bearbeiten]

Vorgang	Tastenkombination
[Kopieren]	[Strg] + [Einfg] [Strg] + [C]
[Ausschneiden (Folgemodus)]	[Shift] + [Entf] [Strg] + [X]
[Übergang einfügen (In-Punkt)]	[Shift] + [Alt] + [K]
[Übergang einfügen (Out-Punkt)]	[Alt] + [K]
[Übergang einfügen]	[Strg] + [Alt] + [K]
[Am aktuellen Ort einfügen]	[Strg] + [V] [Shift] + [Einfg]
[Ripple Cut]	[Alt] + [X]
[Wiederherstellen]	[Strg] + [Y] [Shift] + [Strg] + [Z]
[Rückgängig]	[Strg] + [Z]
[Kopierten Clip in Timeline einfügen]	[Shift] + []
[In Timeline einfügen]	[]
[Kopierten Clip in Timeline überschreiben]	[Shift] + []
[In Timeline überschreiben]	[]

[Ansicht]

Vorgang	Tastenkombination
[Bildlaufleiste nach oben]	[Shift] + [Strg] + [Bild-auf]
[Bildlaufleiste nach unten]	[Shift] + [Strg] + [Bild-ab]
[Bildlaufleiste nach rechts]	[Strg] + [Bild-ab]
[Bildlaufleiste nach links]	[Strg] + [Bild-auf]
[Bin-Fenster-Anzeige umschalten]	[B]
[Status umschalten]	[Strg] + [G]
[Miniaturansicht anzeigen]	[Alt] + [H]
[Mitte umschalten (Zeilenanzeige)]	[Shift] + [H]
[Titelsicheren Bereich anzeigen]	[Strg] + [H]
[Palettenanzeige umschalten]	[H]
[Layout Normal]	[Shift] + [Alt] + [L]
[Menü für Fokus]	[Shift] + [F1]
[Batch-Erfassungsliste Ein/Aus umschalten]	[F10]
[Hilfe]*	[F1]

* Das „Hilfe“-Tastaturkürzel kann nicht individuell angepasst werden.

[Timeline]

Vorgang	Tastenkombination
[Lücke löschen]	[Rücktaste] [Shift] + [Alt] + [S]
[Zur vorherigen Sequenz wechseln]	[Shift] + [Strg] + [Tab]
[Zur nächsten Sequenz wechseln]	[Strg] + [Tab]
[Cursor an Timeline-Ende verschieben]	[Ende]
[An Start verschieben]	[Pos1]
[Zu vorherigem Bearbeitungspunkt verschieben]	[Strg] + [←] [A]
[Nächster Bearbeitungspunkt]	[Strg] + [→] [S]
[Zeitskala ändern (Anpassen)]	[Strg] + [0]
[Zeitskala ändern (1 Bild)]	[Strg] + [1]
[Zeitskala ändern (5 Bilder)]	[Strg] + [2]
[Zeitskala ändern (1 Sek.)]	[Strg] + [3]
[Zeitskala ändern (5 Sek.)]	[Strg] + [4]
[Zeitskala ändern (15 Sek.)]	[Strg] + [5]
[Zeitskala ändern (1 Min.)]	[Strg] + [6]
[Zeitskala ändern (5 Min.)]	[Strg] + [7]
[Zeitskala ändern (15 Min.)]	[Strg] + [8]
[Zeitskala ändern (1 Stunde)]	[Strg] + [9]
[Löschen (Ripple-Modus, zwischen In/Out)]	[Alt] + [D]
[Löschen (Zwischen In/Out) - Folgemodus]	[D]
[Quell-Clip anzeigen]	[Alt] + [F]
[Bin nach Clips durchsuchen, die aktuellen Quell-Timecode enthalten]	[Shift] + [Strg] + [F]
[Bin nach Clips durchsuchen, die aktuellen Quell-Timecode von Timeline-Clip enthalten]	[Shift] + [F]
[Match-Frame (Rekorder zu Quelle)]	[F]
[Neue Sequenz erstellen]	[Shift] + [Strg] + [N]
[Neues Projekt]	[Strg] + [N]
[Projekt öffnen (Monitor/Timeline)]	[Strg] + [O]
[Projekt speichern]	[Strg] + [S]
[Speichern unter]	[Shift] + [Strg] + [S]
[Standbild erstellen]	[Strg] + [T]
[Zeitskala ändern (Rückgängig)]	[Strg] + [U]
[Übergang bearbeiten (In)]	[Shift] + [Alt] + [U]
[Übergang bearbeiten (Out)]	[Strg] + [Alt] + [U]
[Rubberband-Einstellung initialisieren]	[Shift] + [Strg] + [U]
[Alle Rubberband-Punkte auf der Skala verschieben]	[Shift] + [Alt] + [Y]
[Zeitskala vergrößern]	[Strg] + [Num +]

Vorgang	Tastenkombination
[Zeitskala verkleinern]	[Strg] + [Num -]
[Zur Seite verschieben (-10 Bilder)]	[Shift] + [Strg] + [,]
[Zur Seite verschieben (-1 Bild)]	[Strg] + [,]
[Zur Seite verschieben (+10 Bilder)]	[Shift] + [Strg] + [.]
[Zur Seite verschieben (+1 Bild)]	[Strg] + [.]
[Ereignisbereich wiedergeben]	[/]

[Vorschau]

Vorgang	Tastenkombination
[Player/Rekorder umschalten]	[Tab]
[Wiedergabe (mit Puffer)]	[Shift] + [Space] [Shift] + [Eingabe]
[Wiedergabe/Stopp]	[Space] [Eingabe]
[Endloswiedergabe]	[Strg] + [Space]
[1 Bild zurück]	[←]
[Zurück (10 Bilder)]	[Shift] + [←]
[1 Bild vor]	[→]
[Vor (10 Bilder)]	[Shift] + [→]
[Pause]	[Shift] + [↓] [Strg] + [K] [K]
[Clip zu Timeline hinzufügen]	[E]
[Jog (zurückspulen)]	[Strg] + [J]
[Überprüfen]	[J]
[Jog (vorspulen)]	[Strg] + [L]
[Bildsuchlauf]	[L]
[Zu Player wechseln]	[Strg] + [Alt] + [P]
[Zu Rekorder wechseln]	[Strg] + [Alt] + [R]
[TC-Sprung (+)]	[Num +]
[TC-Sprung (-)]	[Num -]
[Cursorbereich wiedergeben]	[Strg] + [/]

[Vorschau - Player]

Vorgang	Tastenkombination
[Clip im Player zu Bin hinzufügen]	[Shift] + [Strg] + [B]
[Match-Frame (Player zu Rekorder)]	[Strg] + [F]

[Vorschau - Rekorder]

Vorgang	Tastenkombination
[Clip zu Timeline hinzufügen]	[Shift] + [Strg] + [O]
[Auf DVD/BD ausgeben]	[Shift] + [F11]
[In Datei ausgeben]	[F11]
[Auf Band ausgeben]	[F12]

[Trimmen]

Vorgang	Tastenkombination
[An vorherigen Bearbeitungspunkt verschieben (Trimmen)]	[Bild-auf]
[An nächsten Bearbeitungspunkt verschieben (Trimmen)]	[Bild-ab]
[Split/Slide-Trimmen (In-Punkt)]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [N]
[Split/Slide-Trimmen (Out-Punkt)]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [M]
[Split-Trimmen (In-Punkt)]	[Shift] + [N]
[Split-Trimmen (Out-Punkt)]	[Shift] + [M]
[Split/Ripple-Trimmen (In-Punkt)]	[Shift] + [Alt] + [N]
[Split/Ripple-Trimmen (Out-Punkt)]	[Shift] + [Alt] + [M]
[Slide-Trimmen (In-Punkt)]	[Strg] + [Alt] + [N]
[Slide-Trimmen (Out-Punkt)]	[Strg] + [Alt] + [M]
[Trimmen (In-Punkt)]	[N]
[Trimmen (Out-Punkt)]	[M]
[Ripple-Trimmen (In-Punkt)]	[Alt] + [N]
[Ripple-Trimmen (Out-Punkt)]	[Alt] + [M]
[Trimmen (-1 Bild)]	[,]
[Trimmen (-10 Bilder)]	[Shift] + [,]
[Trimmen (1 Bild)]	[.]
[Trimmen (10 Bilder)]	[Shift] + [.]

[Clip]

Vorgang	Tastenkombination
[Clip-Eigenschaften]	[Alt] + [Eingabe]
[Clip aktivieren/deaktivieren]	[0]
[Schnittpunkte entfernen]	[Strg] + [Entf]
[Übergang festlegen (1 Sek.)]	[Alt] + [1]
[Übergang festlegen (2 Sek.)]	[Alt] + [2]
[Übergang festlegen (3 Sek.)]	[Alt] + [3]
[Übergang festlegen (4 Sek.)]	[Alt] + [4]
[Übergang festlegen (5 Sek.)]	[Alt] + [5]

Vorgang	Tastenkombination
[Zu Bin hinzufügen]	[Shift] + [B]
[Schnittpunkt hinzufügen (In/Out) - Alle Spuren]	[Shift] + [Alt] + [C]
[Schnittpunkt hinzufügen (In/Out) - Ausgewählte Spuren]	[Alt] + [C]
[Schnittpunkt hinzufügen (Alle Spuren)]	[Shift] + [C]
[Schnittpunkt hinzufügen (Ausgewählte Spuren)]	[C]
[Zeit erneut zuordnen]	[Shift] + [Alt] + [E]
[Geschwindigkeit]	[Alt] + [E]
[Clip-Bearbeitung]	[Shift] + [Strg] + [E]
[Entfernen der Gruppe]	[Alt] + [G]
[Gruppe festlegen]	[G]
[Lautstärke-Einstellungen auf Audio-Rubberband initialisieren]	[Shift] + [Alt] + [H]
[Originaldatei eines Clips öffnen]	[Shift] + [Strg] + [P]
[Übergang festlegen (In-Punkt)]	[Shift] + [Alt] + [P]
[Übergang festlegen (Out-Punkt)]	[Alt] + [P]
[Standardübergang festlegen]	[Strg] + [P]
[Clip ersetzen (Alle)]	[Strg] + [R]
[Nur Clip ersetzen]	[Shift] + [R]
[Clip und Filter ersetzen]	[Shift] + [Alt] + [R]
[Filter auf ausgewähltem Clip ersetzen]	[Alt] + [R]
[Mixer auf ausgewähltem Clip ersetzen]	[Shift] + [Strg] + [R]
[Titel in Videokanalspur erstellen]	[T]
[Dauer]	[Alt] + [U]
[V-Mute]	[Shift] + [V]
[Clip-Verknüpfung trennen]	[Alt] + [Y]
[Verknüpfen]	[Y]
[Im Player anzeigen]	[Shift] + [Y]
[Layouter]	[F7]

[Clip - Löschen]

Vorgang	Tastenkombination
[Löschen (Ripple-Modus)]	[Alt] + [Entf]
[Löschen (Folgemodus)]	[Entf]
[Audio des ausgewählten Clips löschen (Folgemodus)]	[Alt] + [A]
[Video des ausgewählten Clips löschen (Folgemodus)]	[Alt] + [V]
[Alle Filter bei ausgewähltem Clip löschen]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [F]
[Audiofilter bei ausgewähltem Clip löschen]	[Strg] + [Alt] + [F]
[Videofilter auf ausgewähltem Clip löschen]	[Shift] + [Alt] + [F]
[Key bei ausgewählter Mixer-Spur löschen]	[Strg] + [Alt] + [G]
[Transparenz auf ausgewählter Mixer-Spur löschen]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [G]

Vorgang	Tastenkombination
[Pan-Einstellungen auf Audio-Rubberband löschen]	[Strg] + [Alt] + [H]
[Übergänge aller ausgewählten Clips löschen]	[Alt] + [T]
[Clip-Überblendung löschen]	[Strg] + [Alt] + [T]
[Clip-Übergang löschen]	[Shift] + [Alt] + [T]

[Clip - Auswählen]

Vorgang	Tastenkombination
[Fokus löschen]	[Shift] + [Esc]
[Fokus hinzufügen]	[Alt] + [Space]
[Fokus umschalten]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [Space]
[Vorwärtspulenden Clip auswählen]	[Alt] + [Bild-auf]
[Zurückwärtspulenden Clip auswählen]	[Alt] + [Bild-ab]
[Auswählen vom Timeline-Cursor bis zum Ende (Alle Spuren)]	[Shift] + [Ende]
[Auswählen vom Timeline-Cursor bis zum Ende (Ausgewählte Spuren)]	[Strg] + [Ende]
[Auswählen vom Timeline-Anfang bis zum Cursor (Alle Spuren)]	[Shift] + [Pos1]
[Auswählen vom Timeline-Anfang bis zum Cursor (Ausgewählte Spuren)]	[Strg] + [Pos1]
[Fokus nach links umschalten]	[Strg] + [Alt] + [←]
[Fokus nach links verschieben]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [←]
[Fokus nach links hinzufügen]	[Shift] + [Alt] + [←]
[Fokus nach links verschieben]	[Alt] + [←]
[Fokus nach oben umschalten]	[Strg] + [Alt] + [↑]
[Fokus nach oben verschieben]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [↑]
[Fokus nach oben hinzufügen]	[Shift] + [Alt] + [↑]
[Fokus nach oben verschieben]	[Alt] + [↑]
[Fokus nach rechts umschalten]	[Strg] + [Alt] + [→]
[Fokus nach rechts verschieben]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [→]
[Fokus nach links hinzufügen]	[Shift] + [Alt] + [→]
[Fokus nach rechts verschieben]	[Alt] + [→]
[Fokus nach unten umschalten]	[Strg] + [Alt] + [↓]
[Fokus nach unten verschieben]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [↓]
[Fokus nach unten hinzufügen]	[Shift] + [Alt] + [↓]
[Fokus nach unten verschieben]	[Alt] + [↓]
[Alle Clips auswählen (Alle Spuren)]	[Shift] + [A]
[Alle Clips auswählen (Ausgewählte Spuren)]	[Strg] + [A]

[Spur]

Vorgang	Tastenkombination
[Spurhöhe (Hoch)]	[Strg] + [↑]

Vorgang	Tastenkombination
[Spurhöhe (Niedrig)]	[Strg] + [↓]
[Spur-Patch verschieben (Nach oben)]	[↑]
[Spur-Patch verschieben (Nach unten)]	[↓]
[Quellkanal (A11) verbinden - Umschalten]	[Shift] + [Strg] + [Entf]
[Sync-Lock-Spur (Alle) - Umschalten]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [0] [Shift] + [Alt] + [0]
[Spur auswählen (Alle Audiospuren) - Umschalten]	[Shift] + [Strg] + [0] [Shift] + [0]
[Sync-Lock-Spur (1A) - Umschalten] - [Sync-Lock-Spur (8A) - Umschalten]	[Shift] + [Alt] + [1] - [8]
[Sync-Lock-Spur (1VA/V) - Umschalten] - [Sync-Lock-Spur (8VA/V) - Umschalten]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [1] - [8]
[Quellkanal (A1) verbinden - Umschalten] - [Quellkanal (A8) verbinden - Umschalten]	[1] - [4]
[Quellkanal (A12) verbinden - Umschalten]	[5]
[Quellkanal (A34) verbinden - Umschalten]	[6]
[Spur (1A) auswählen - Umschalten] - [Spur (8A) auswählen - Umschalten]	[Shift] + [1] - [8]
[Spur auswählen (8VA/V) - Umschalten]	[Shift] + [Strg] + [1] - [8]
[Sync-Lock-Spur (Audio) - Umschalten]	[Shift] + [Alt] + [9]
[Sync-Lock-Spur (Video) - Umschalten]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [9]
[Quellkanal (Audio) verbinden - Umschalten]	[Shift] + [K] [8]
[Spur auswählen (Alle Audiospuren) - Umschalten]	[Shift] + [9]
[Spur auswählen (Alle VA/V-Spuren) - Umschalten]	[Shift] + [Strg] + [9]
[Quellkanal (Video) verbinden - Umschalten]	[Shift] + [J] [7]
[Sperrung aktivieren/deaktivieren (Ausgewählte Spuren)]	[Alt] + [L]
[Audio stummschalten]	[Shift] + [S]
[Video stummschalten]	[Shift] + [W]
[Audiospuranzeige verlängern]	[Alt] + [S]
[Mixer-Spuranzeige verlängern]	[Alt] + [W]
[Wellenform umschalten]	[Strg] + [W]

[Marke]

Vorgang	Tastenkombination
[Cursor an vorherige Sequenzmarke verschieben]	[Shift] + [Bild-auf]
[Cursor an nächste Sequenzmarke verschieben]	[Shift] + [Bild-ab]
[In-Punkt löschen]	[Alt] + [I]
[In-Punkt setzen]	[I]
[Gehe zu In-Punkt]	[Shift] + [I] [Q]
[Out-Punkt löschen]	[Alt] + [O]

Vorgang	Tastenkombination
[Out-Punkt setzen]	[O]
[Gehe zu Out-Punkt]	[Shift] + [O] [W]
[Audio-Out-Punkt setzen]	[P]
[Gehe zu Audio-Out-Punkt]	[Shift] + [P]
[Audio-In-Punkt setzen]	[U]
[Gehe zu Audio-In-Punkt]	[Shift] + [U]
[Schnittpunkt an Cursor verschieben (Übergang)]	[Shift] + [Strg] + [T]
[Alle Marken löschen]	[Shift] + [Alt] + [V]
[Marke setzen]	[V]
[In/Out-Punkt löschen]	[X]
[In/Out-Punkt bei aktuellem Clip setzen]	[Shift] + [Z]
[In/Out-Punkt auf fokussierten Bereich einstellen]	[Z]

[Modus]

Vorgang	Tastenkombination
[Einfügen/Überschreiben-Modus umschalten]	[Einfg]
[Gruppe/Verknüpfen-Modus einrichten]	[Shift] + [L]
[Ripple-Modus festlegen]	[R]
[In den normalen Modus wechseln]	[F5]
[In den Trimmen-Modus wechseln]	[F6]

[Modus - Multikamera]

Vorgang	Tastenkombination
[Multikamera]	[F8]

[Erfassung]

Vorgang	Tastenkombination
[Erfassung]	[F9]
[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]	[Strg] + [B]
[Eingangsvoreinstellung 1]	[F2]
[Eingangsvoreinstellung 2]	[F3]
[Eingangsvoreinstellung 3]	[F4]

[Rendern]

Vorgang	Tastenkombination
[Rendern]	[Shift] + [G]
[In/Out rendern (Geladenen Bereich rendern)]	[Strg] + [Alt] + [Q]
[In/Out rendern (Alle)]	[Shift] + [Alt] + [Q]
[In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)]	[Strg] + [Q]
[Rendern und zu Timeline hinzufügen - (Zwischen In/Out)]	[Shift] + [Q]
[Temporäre Dateien löschen]	[Alt] + [Q]
[Alles rendern (Geladenen Bereich rendern)]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [Q]
[Alles rendern (Überladungsbereich rendern)]	[Shift] + [Strg] + [Q]

