

Inhalt

Video Editing Pro - Grundlagen	2
Startbildschirm Übersicht.....	4
Bibliothek, Zeitleiste und Vorschaufenster	6
Zusammenfassung, innerhalb der Zeitachse arbeiten:	12
Speichern und Öffnen eines Projekts	13
Projekt exportieren	13
Übergänge / Überblendungen	15
Zusammenfassung Überblendungen hinzufügen:	16
Filter & Effekte hinzufügen.....	17
Kopieren und Einfügen von Filtern.....	19
Einfügen von Text (Untertitel etc.).....	19
Verwendung von Schlüsselbildern	22
Zusammenfassung, Schlüsselbilder verwenden.....	23
Tastenkombination	24
Anhang:	25

Video Editing Pro - Grundlagen

Nach dem Start von „Video Editing Pro“ muss zunächst ein „neues Projekt“ mit dem Assistenten angelegt (1), ein neues Projekt mit Vorgaben eines alten Projektes erstellt (2) oder ein bestehendes Projekt (3) geöffnet werden.

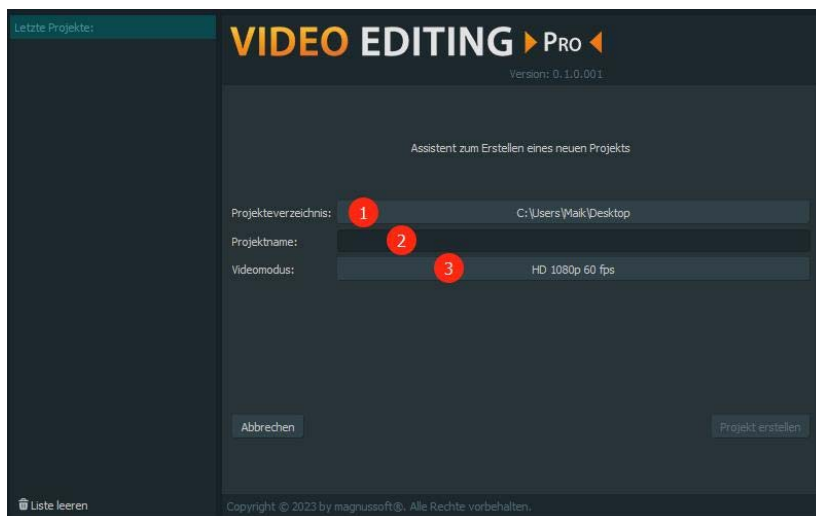
Vorhandene ältere Projekte werden in der Liste unter (4) zur Verfügung gestellt.

Zum Beenden kann der Button (5) benutzt werden.

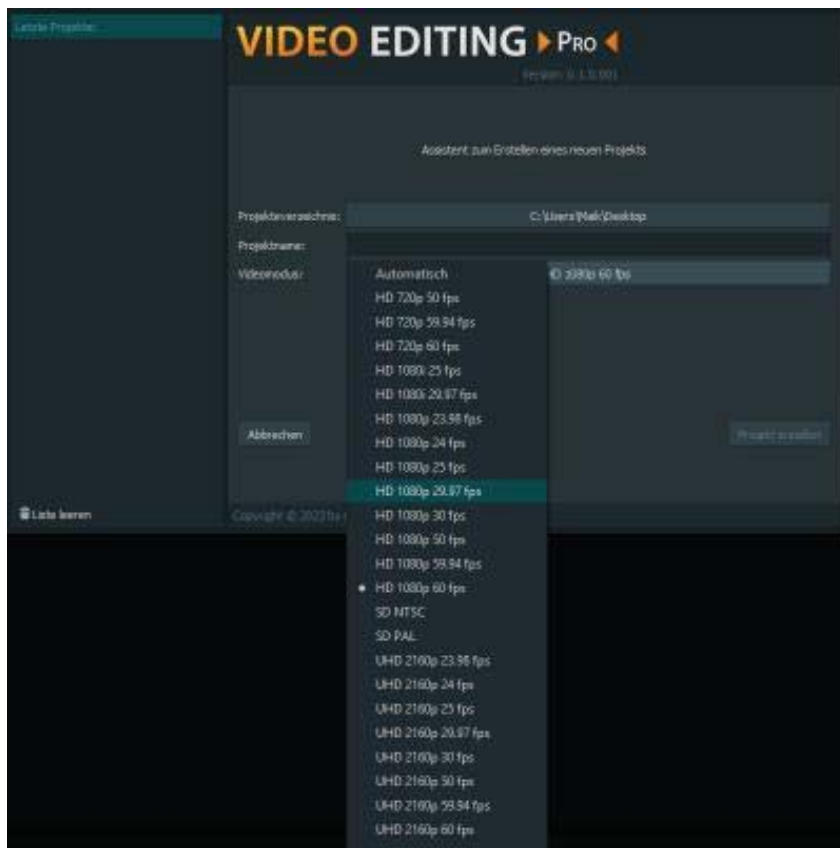


Soll ein neues Projekt angelegt werden, muss zunächst ein Speicherort (1) und ein Projektname (2) gewählt werden.

Die Voreinstellung für die Videoqualität des Projektes wird unter (3) gewählt.

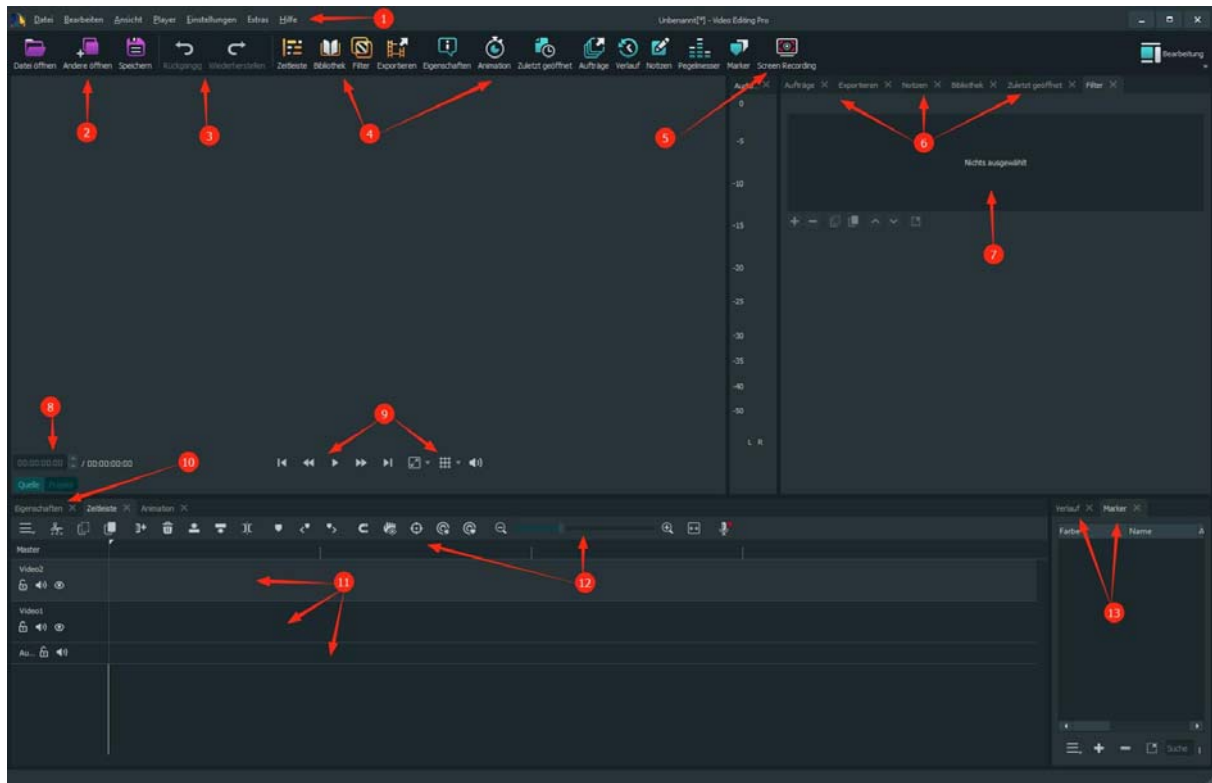


Die Auswahl der gewünschten Qualität erfolgt über eine Vorgabe-Liste.



Nach Bestätigung aller Voreinstellungen gelangen wir in die Basis-Oberfläche von „Video Editing Pro“.

Startbildschirm Übersicht



1. Hauptmenü
2. Öffnen / Speichern des Projekts und öffnen anderer Quellen (aus dem Netzwerk, Videogeräte oder Generatoren)
3. Letzte Aktionen rückgängig machen oder wiederholen
4. Kurzwahl-Buttons um bestimmte Bereiche (Tabs) der Anwendung ein- oder auszublenden
5. „Screen Recording“-Werkzeug zum Aufnehmen des Bildschirms, von Fenstern oder Spielen, um sie dann direkt im Video Editor bearbeiten zu können
6. Tabs/Reiter mit verschiedenen Bereichen der Anwendung (Tabs können verschoben, um-positioniert bzw. umgeordnet und auch geschlossen werden)
7. Auflistung der Filter und Effekte, die einem Clip oder einer Spur zugeordnet sind
8. Aktueller Zeitpunkt und Gesamtlänge des im Videoplayer wiedergegebenen Mediums
9. Wiedergabesteuerung des Videoplayers
10. Weitere Bereiche der Anwendung in der unteren Hälfte des Video Editors

11. Zeitleiste mit Video und Audiospuren

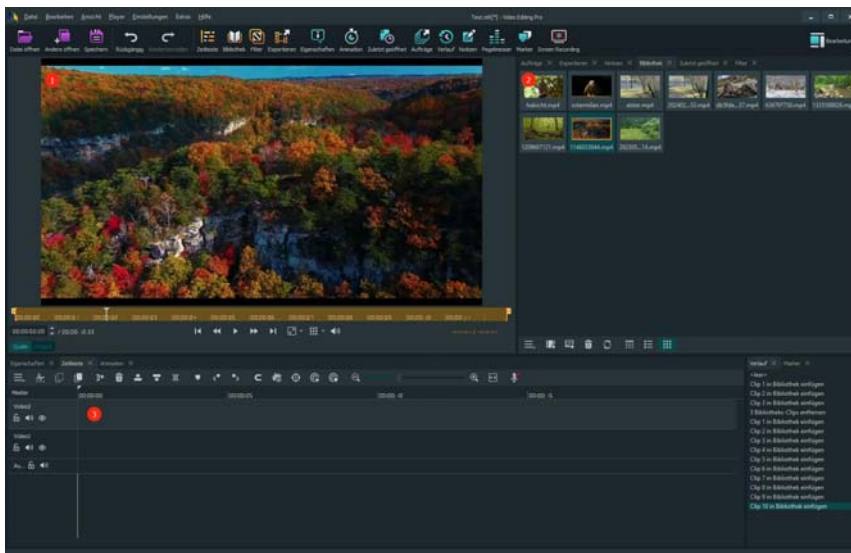
12. Werkzeugleiste mit wichtigen Funktionen zur Bearbeitung der Clips auf der Zeitleiste (z.B. Kopieren & Einfügen, Schneiden, Löschen, Zoomen, etc)

13. Verlauf aller Aktionen (Rückgängig / Wiederholen, siehe 3.) und Auflistung der Marker die an bestimmten Punkten auf der Zeitleiste gesetzt sind

14. Umschaltung der Arbeitsbereiche für verschiedene Aufgaben (Bearbeitung, Exportieren, etc)

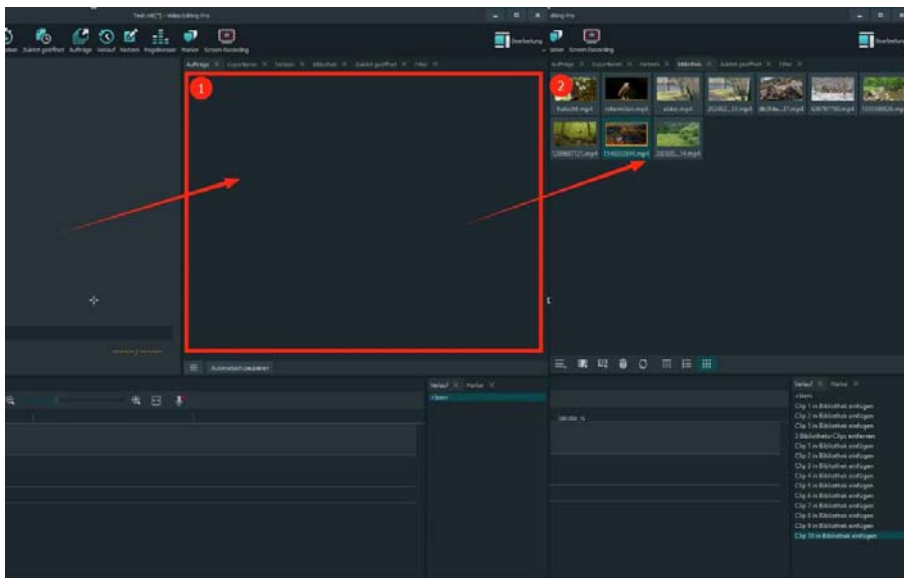
Die wichtigsten Fenster in dieser Oberfläche sind die Bibliothek/Wiedergabeliste (2), die Zeitachse (3) und das Vorschauenfenster/Videoplayer (1).

Weitere Fenster lassen sich optional zuschalten oder abschalten.

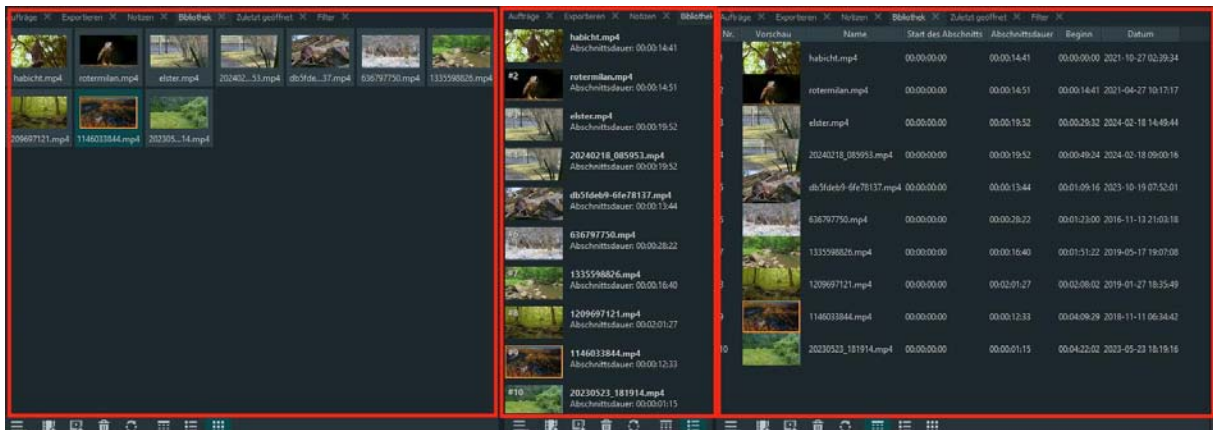


Bibliothek, Zeitleiste und Vorschaufenster

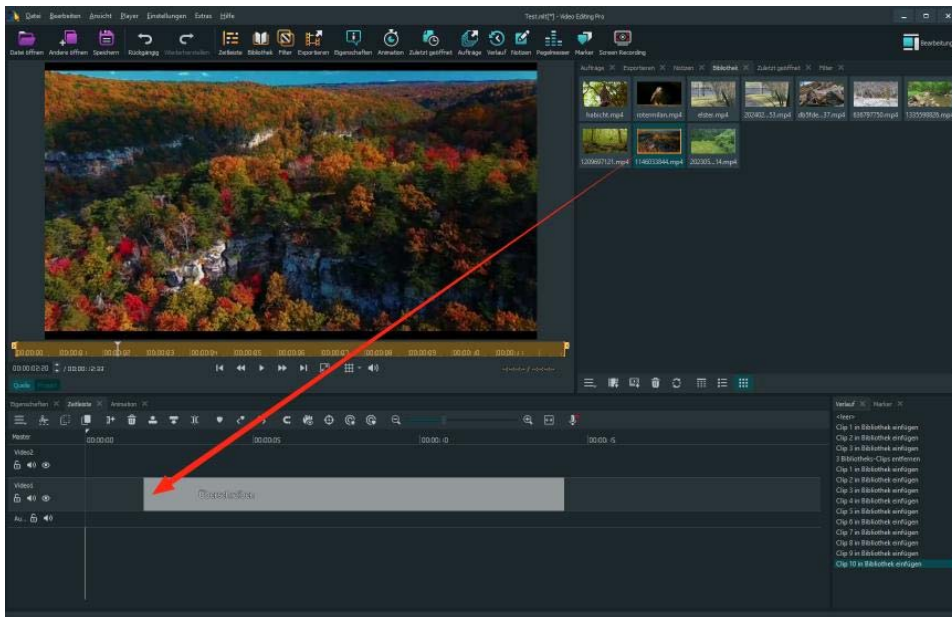
In der Bibliothek (2) befinden sich die Mediendateien, die im Projekt verwendet werden sollen. Zu Beginn (1) ist das Fenster leer sein. Dateien lassen sich am einfachsten per Drag & Drop in die Liste einfügen.



Die Bibliothek bietet unterschiedliche Ansichtsoptionen für die zugefügten Dateien.

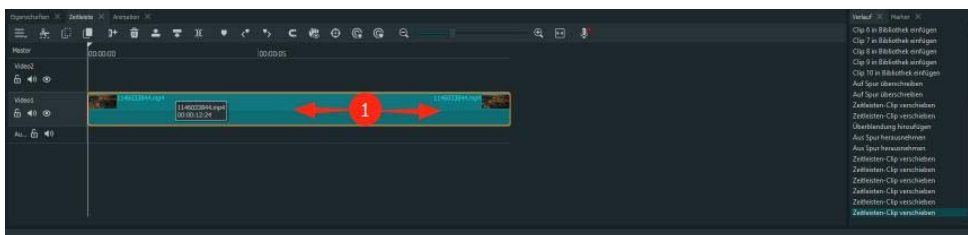


Nachdem die benötigten Dateien in der Bibliothek abgelegt sind, können diese weiterverarbeitet werden. Dazu werden die jeweils benötigten Medien in den Bereich der Zeitachse gezogen. Alternativ können die Dateien auch per Doppelklick im Videoplayer zunächst als Vorschau betrachtet werden.

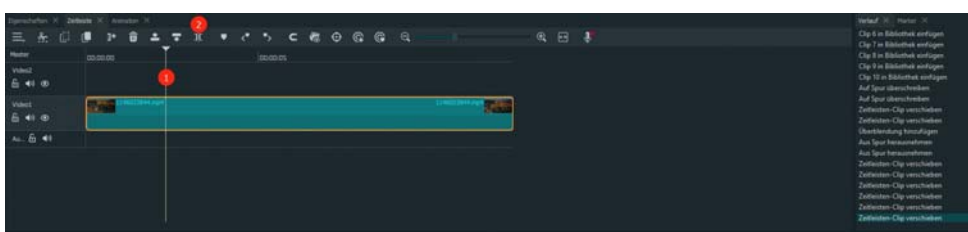


Die Zeitachse besteht aus mehreren Spuren, in welche Audio- und Videodateien eingefügt und beliebig angeordnet werden können.

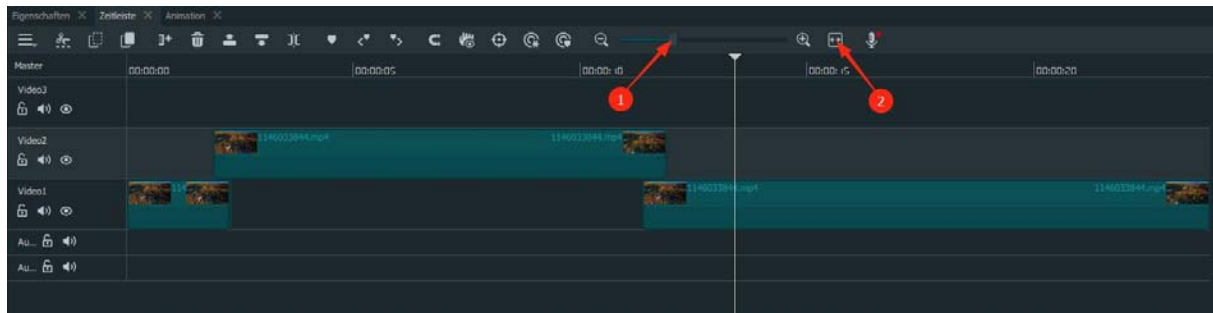
Zur Positionierung innerhalb der Zeitachse kann die Mediendatei mit der Maus beliebig verschoben (1) werden.



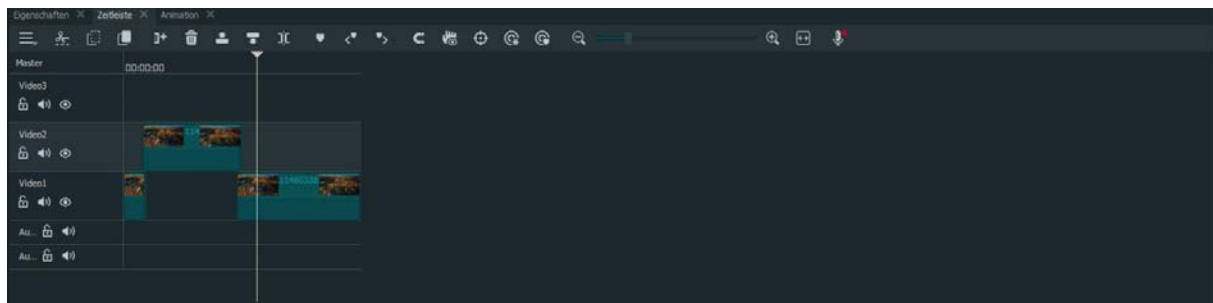
Soll ein auf der Zeitachse befindliches Video aufgeteilt (geschnitten) werden, so kann dies über Klick auf das Trennsymbol (2) realisiert werden. Vorher muss jedoch die Position mit dem Abspielmarker (1) festgelegt werden, an der geschnitten werden soll. Das Schneiden ist an beliebiger Stelle möglich.



Befinden sich längere Abschnitte in der Zeitachse, kann die Ansicht der Zeitachse verkleinert werden, um nicht die Übersicht zu verlieren.

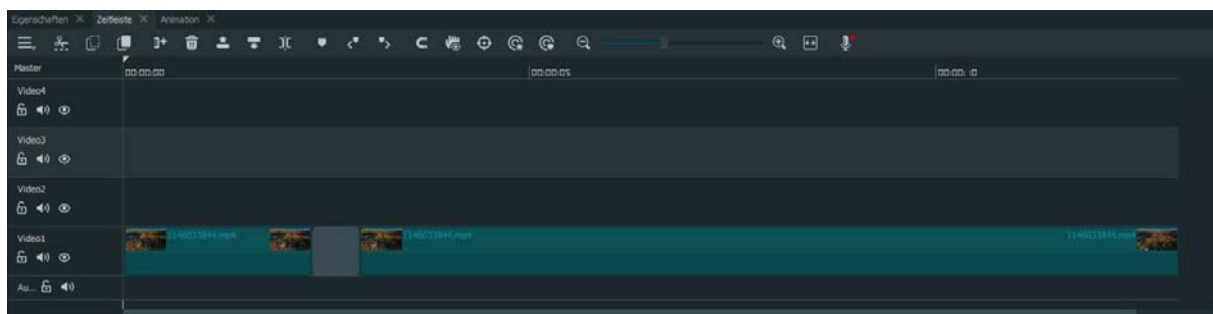
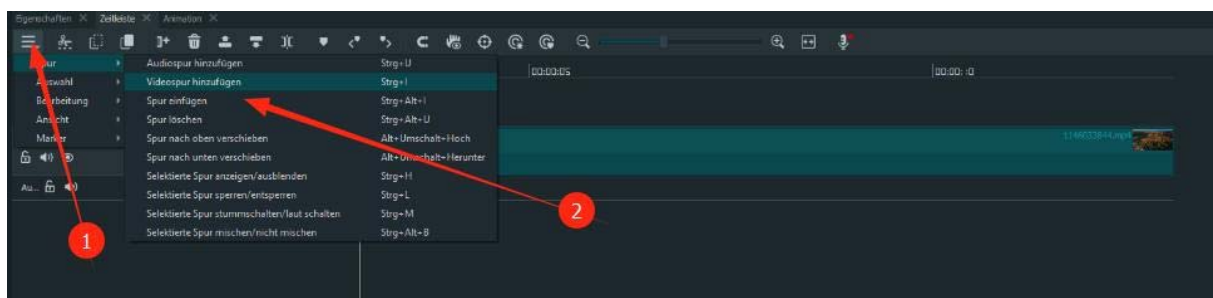


Der Zoom der Zeitleiste kann mittels Schieberegler (1) stufenlos verändert oder mittels Button (2) so eingestellt werden, dass alle Abschnitte sichtbar sind.



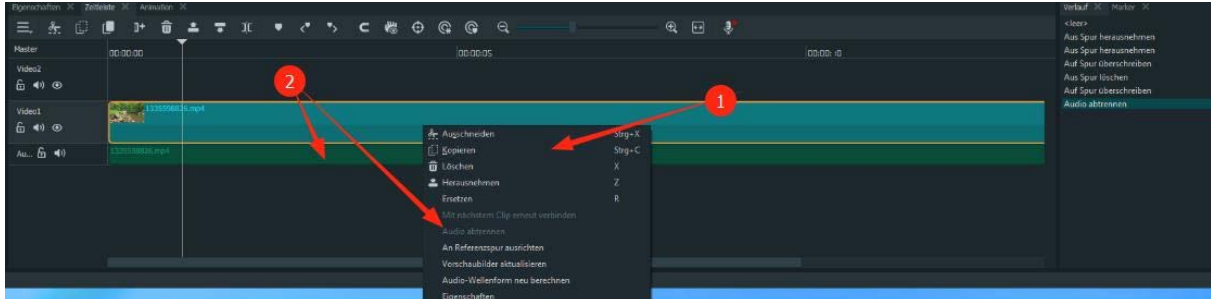
Für das Einfügen zusätzlicher Audio- oder Videospuren genügt ein Rechtsklick in der Zeitleiste oder die Auswahl über den Menü-Button (1).

Im sich öffnenden Dialog kann dann zwischen den unterschiedlichsten Spurarten (2) gewählt werden.



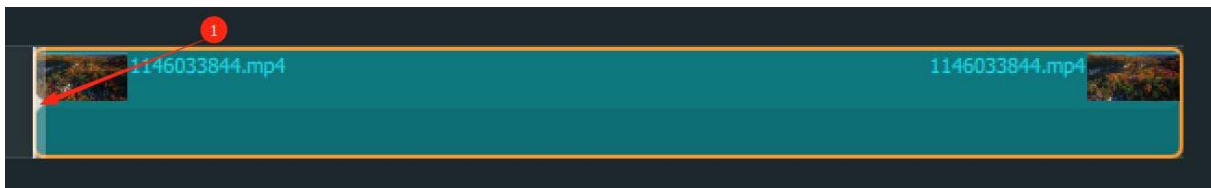
Soll eine Bearbeitung innerhalb einer Spur erfolgen, kann mittels Rechtsklick auf einen Clip das Bearbeiten-Menü (1) geöffnet werden.

Innerhalb dieses Menüs ist es z.B. möglich eine vorhandene Audiospur von der Videospur zu trennen (2), um z.B. den Ton separat zu bearbeiten.



Anfang oder Ende wegschneiden

Soll der Anfang oder das Ende eines Clips gekürzt werden, genügt es auf den Beginn des Clips klicken (es erscheint eine Zugmarkierung (1)) und diesen nach rechts ziehen. Oder an das Ende des Clips (es erscheint eine Zugmarkierung) gehen, dort auf den Clip klicken und nach links ziehen.

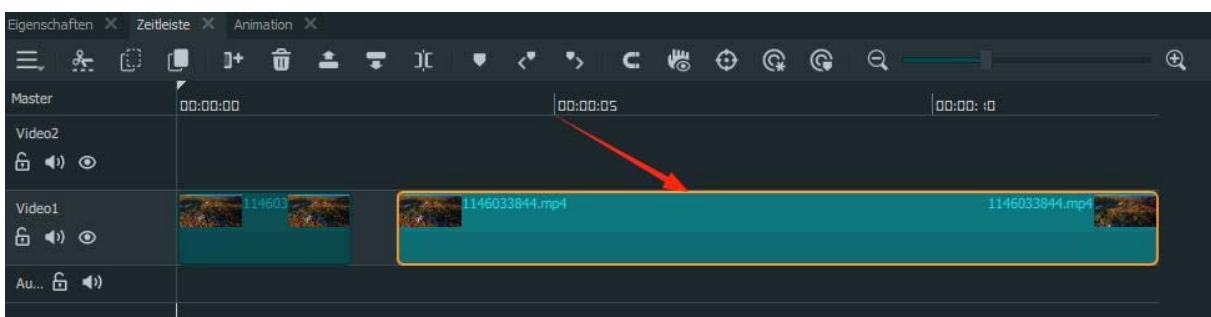


Während des Ziehens kann durch Beobachtung des Standbildes auf dem Clip beobachtet werden, ob es zur gewünschten Stelle gezogen wurde.

Hinweis:

Damit die Bearbeitung gelingt, sollte immer beachtet werden, welcher Clip gerade ausgewählt ist. Der aktuell ausgewählte Clip ist mit einer orange/gelben Linie umrahmt. Dabei kann es sich sowohl um einen Clip in der Zeitachse als auch in der Bibliothek handeln.

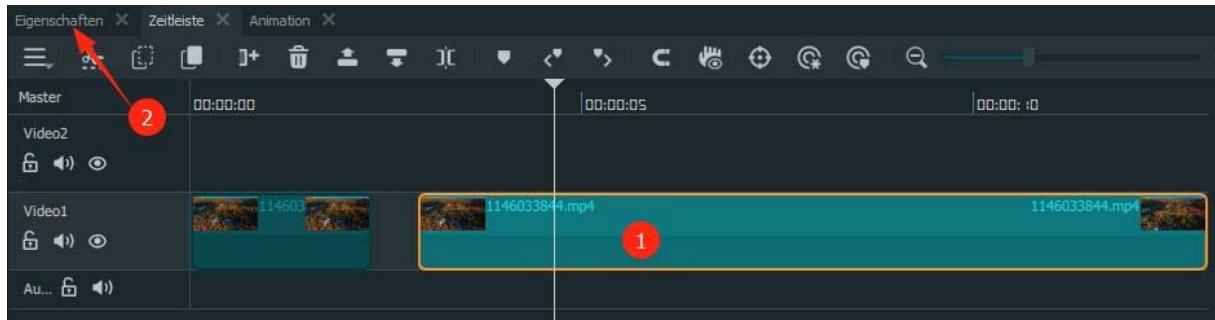
Die Bibliothek erlaubt nur einfache Bearbeitungen im Gegensatz zur Zeitachse. Dieses kann jedoch bei simplen Bearbeitungen sinnvoll sein, bevor ein Einfügen in die Zeitachse erfolgt.



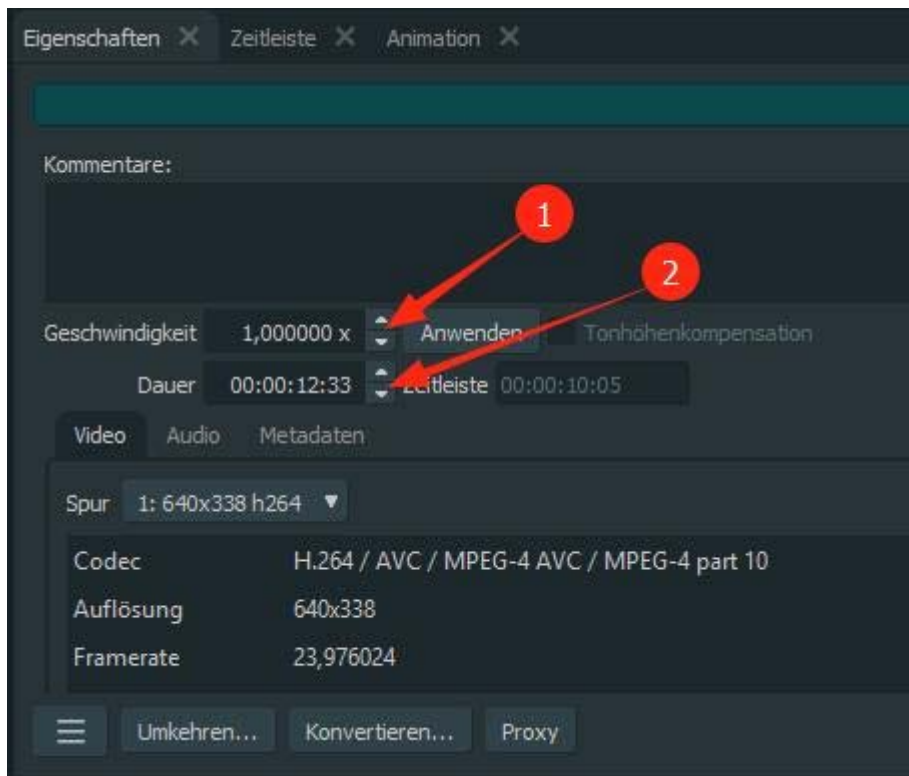
Eigenschaften anpassen

Im Eigenschaften-Fenster ist es möglich, weitere Einstellungen für einen Clip vorzunehmen. Soll beispielsweise die Abspielgeschwindigkeit eines Clips beschleunigt werden, ist das wie folgt möglich:

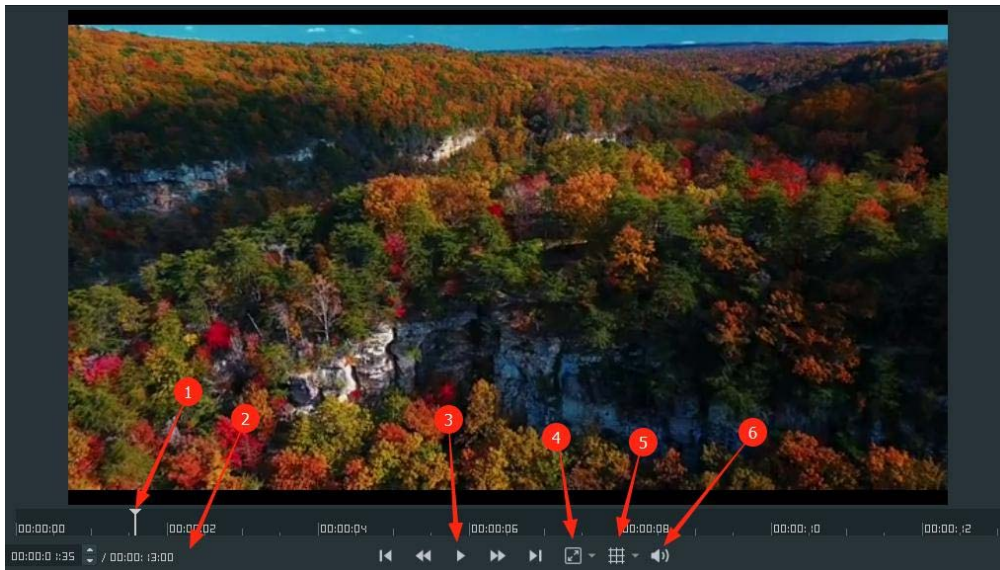
In der Zeitachse einen Clip auswählen (1) dann in Eigenschaften (2) wechseln.



Im Eigenschafts-Fenster unter Geschwindigkeit (1) oder Dauer (2) den gewünschten höheren beziehungsweise niedrigeren Wert einstellen.



Zum Ansehen/Abspielen des sich in der Zeitachse befindlichen Materials, wird das Videoplayer-Menü verwendet. In den Anzeigen bzw. Bedienelementen des Players findet sich u.a.:



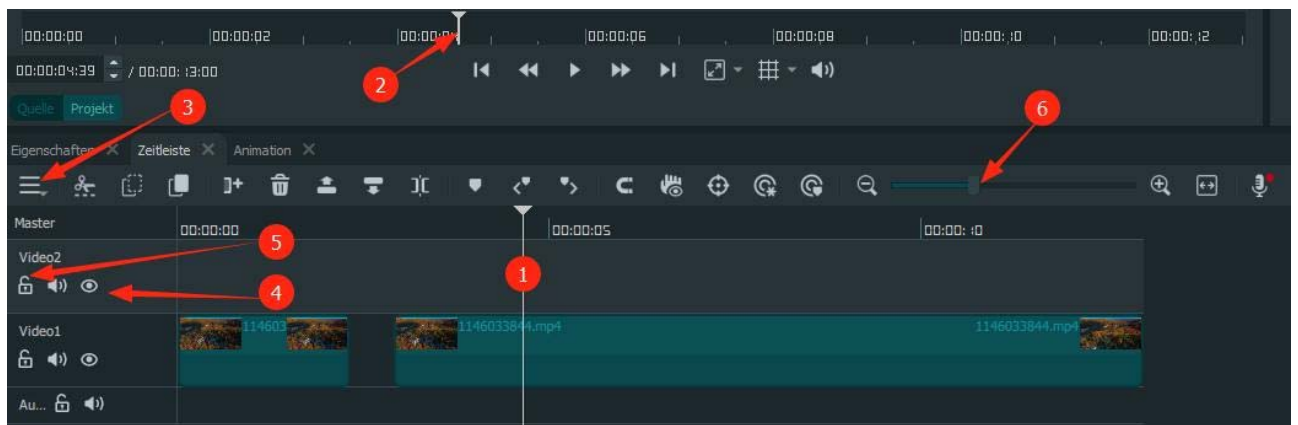
- 1) Markierung der aktuellen Wiedergabeposition
- 2) Abspielzeit und Gesamtlänge
- 3) Bedienelemente für den Player (1) Start / Stopp / Vor-, Zurückspulen
- 4) Vergrößerungsmöglichkeit des abgespielten Videos
- 5) Einstellungen um ein Raster mit unterschiedlichem Inhalt darzustellen
- 6) Lautstärkeregelung bei der Wiedergabe

Zusammenfassung, innerhalb der Zeitachse arbeiten:

1. In der Zeitachse wird die Abfolge der Videosequenzen festgelegt, welche dort auch bearbeitet werden können.
2. Clip-Datei aus der Bibliothek oder aus dem Vorschaufenster in die Zeitachse ziehen.
3. Auf einen Clip klicken, um diesen durch Ziehen zu bewegen und die einzelnen Clips in der richtigen Reihenfolge anzuordnen.
4. Leertaste betätigen oder auf den Play-Button klicken, um das Video abzuspielen.

Hinweise:

- Der Cursor (1) zeigt die aktuelle Abspielposition (2) an. Mit diesem kann schnell an eine andere Stelle navigiert werden.
- Über die Menü-Schaltfläche (3) in der Zeitachse können manuell weitere Audio- oder Videospuren hinzugefügt werden.
- Es können ebenfalls Bilddateien in den Videospuren platziert werden.
- Mithilfe der Icons (4) auf den Spuren können diese Spuren zeitweise lautlos eingestellt oder das Bild ausgeblendet werden.
- Wurde eine Spur bereits fertiggestellt, kann diese über das Schlosssymbol (5) gesichert bzw. gesperrt werden.
- Für eine bessere Navigation in der Zeitachse kann mit dem Zoomregler (6) im oberen Bereich die Darstellungsgröße der Zeitachse angepasst werden.



Speichern und Öffnen eines Projekts

Es ist wichtig, von Zeit zu Zeit das Projekt zu speichern, um erledigte Aufgaben zu sichern.



Um zu speichern, wird wie folgt vorgegangen:

Klick auf den „Speicher“ Button (2) oder mit Klick auf das Menü > Datei (3) > dann Speichern oder mit der Tastenkombination oder mittels Ctrl+S.

Um ein Projekt zu öffnen genügt ein Klick auf den Button „Datei öffnen“ (1) und dort noch den Ordner und das Projekt auswählen.

Es ist auch möglich mittels Klick aufs Menü > Datei (3) > Datei öffnen oder mittels Ctrl+O.

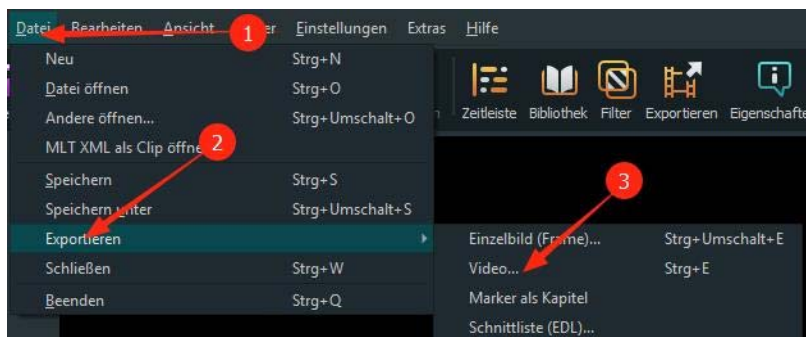
Projekt speichern (2) dient dazu, dass später weitere Bearbeitungen an diesem Projekt vorgenommen werden können. Diese Funktion exportiert kein Video.

Projekt exportieren

Um ein Projekt als Video zu speichern muss es exportiert werden.

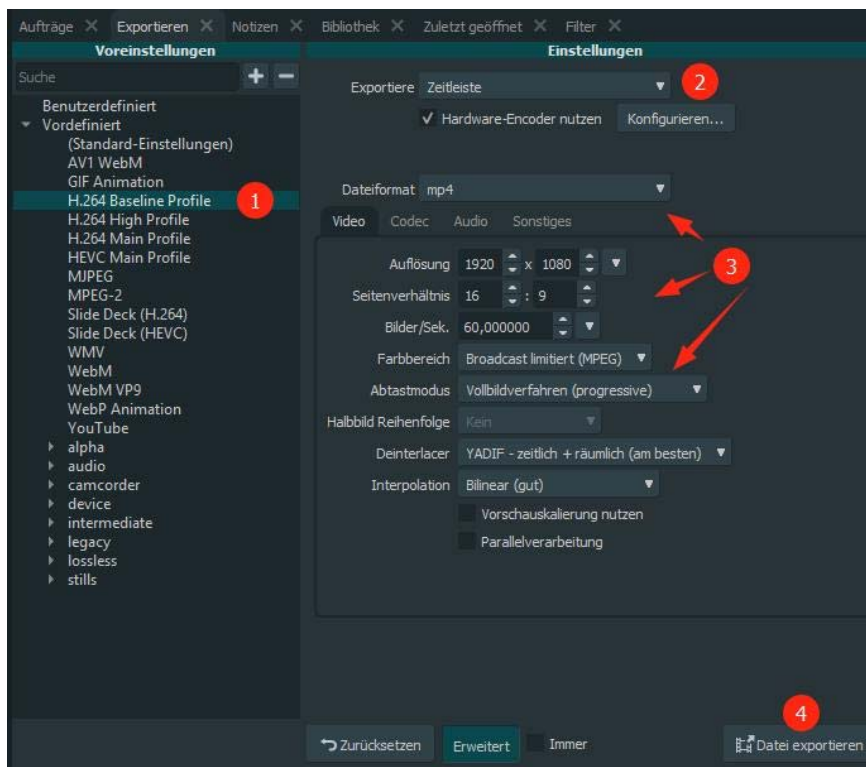
Der Button Exportieren (2) ist in der Hauptleiste im Menü Datei (1) zu finden.

Hier kann u.a. die Ausgabe als Video (3) gewählt werden.



Im Exportfenster sind im linken Teil (1) alle möglichen Voreinstellungen aufgelistet. Auf der rechten Seite ist eine Wahl des zu exportierenden Bereichs (2) möglich. Außerdem stehen verschiedene Einstellungen zum Format, Auflösung, Seitenverhältnis, Bilder/Sek., (3) usw. zur Verfügung. Es empfiehlt sich am Anfang mit den Voreinstellungen zu arbeiten.

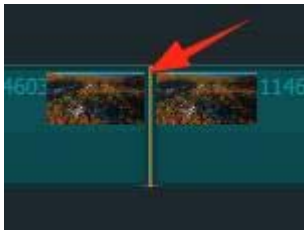
Sind alle Einstellungen zur Zufriedenheit getätigt wird durch Klick auf den Datei Exportieren Button (4) der Prozess gestartet.



Der Fortschritt des Prozesses ist im Fenster Aufträge am rechten Rand zu sehen. Dies kann von einigen Minuten bis zu Stunden dauern, je nach Dauer deines Videos und den getätigten Export-Einstellungen.

Übergänge / Überblendungen

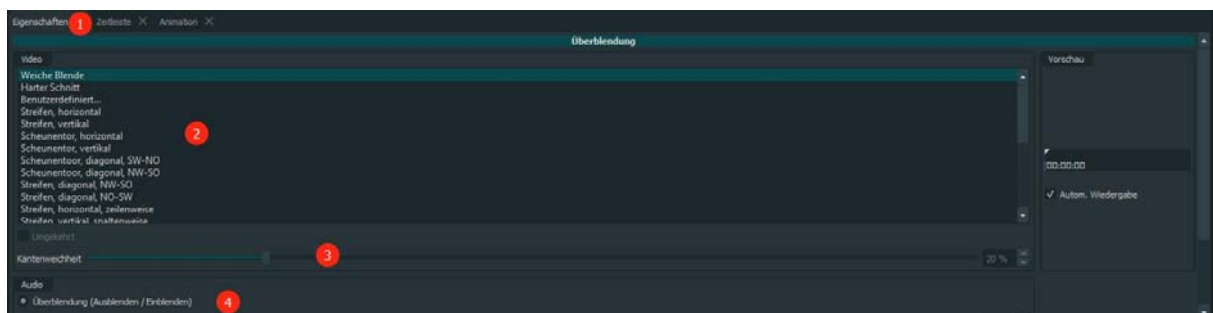
Überblendungen sind Übergänge von einem Clip zu einem andern. Werden Clips auf der Zeitachse lediglich hintereinander angereiht, werden keine Überblendung erstellt. Es erfolgt ein abrupter bzw. harter Schnitt.



Wird ein fließender Übergang benötigt, so können die einzelnen Clips „ineinander“ geschoben werden, so ergibt sich automatisch ein Übergang vom Typ „Weiche Blende“. Diese Überblendung wird auf das Ende des einen und den Anfang des darauf folgenden Clips angewandt.



Der Typ der Überblendung wird über den Reiter Eigenschaften (1) angepasst, wo andere Überblendungen wie Ausschneiden, Scheunentor, Balken, Matrix, Iris, Box, etc. (2) zur Verfügung stehen. Die Weichheit der Überblendung wird mit dem entsprechenden Schiebeknopf (3) eingestellt. Audioeinstellungen erfolgen bei (4).



Eine Überblendung kann wieder entfernt werden, indem sie angeklickt und die Taste „Entfernen“ gedrückt wird. Gleich wie bei der Bearbeitung eines Clips, ist die Anwendung einer Überblendung oder eines Filters nicht-destruktiv, sie ist also jederzeit änderbar. Hingegen entsteht beim Entfernen eine Lücke, welche manuell geschlossen werden muss. Alternativ kann auch die Rückgängig-Funktion genutzt werden, um die Überblendung zu entfernen, sofern die Überblendung gerade erst erstellt wurde.

Zusammenfassung Überblendungen hinzufügen:

1. Zwei Clips nebeneinander positionieren.
2. Einen Clip über den anderen ziehen. Video Editing Pro erstellt automatisch eine Blende.
3. Die Länge der Blende wird direkt in der Zeitachse durch Ziehen der Blendenenden angepasst.
4. Eigenschafts-Fenster öffnen. Video Editing Pro bietet hier die Option, die Blende weiter anzupassen und zum Beispiel zwischen verschiedenen Blendenarten zu wählen.
5. Um einen Effekt zu entfernen, Blende auf der Zeitachse auswählen und Entfernen-Taste drücken oder „Rückgängig“ nutzen.

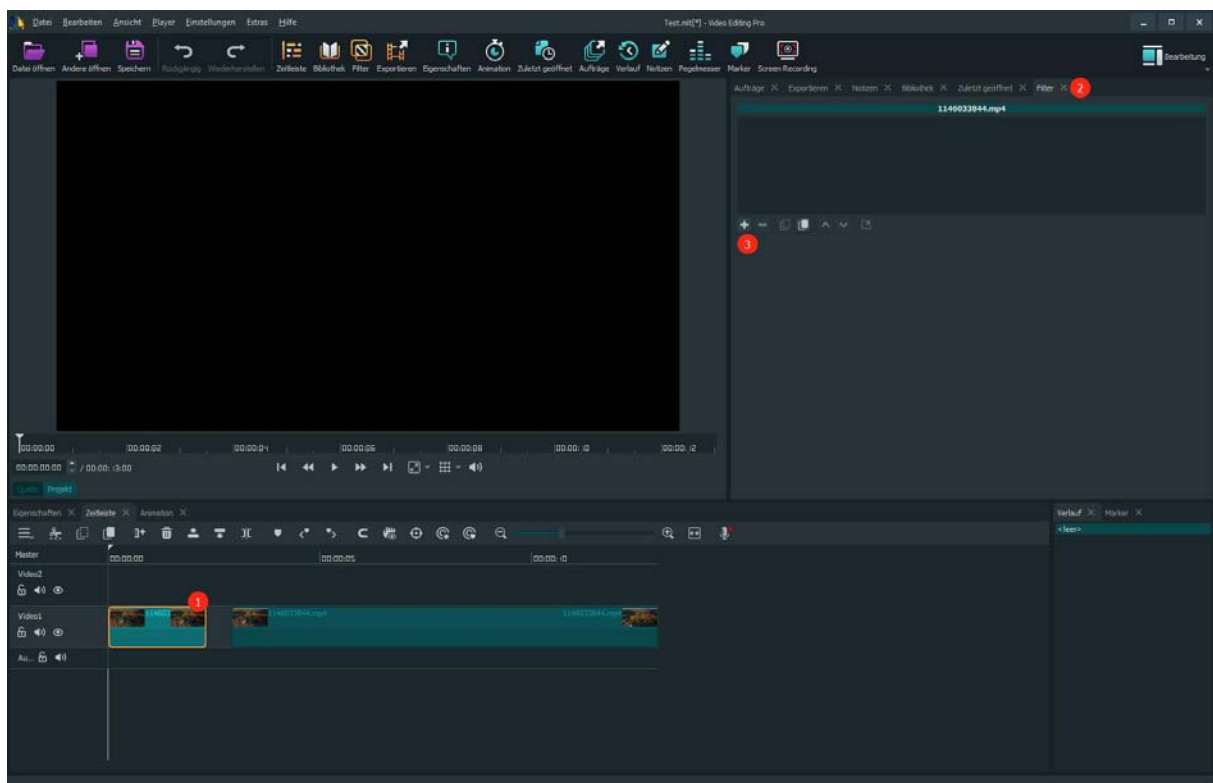
Filter & Effekte hinzufügen

Ob das Video oder der Ton am Anfang und am Schluss sanft eingeblendet wird, ein zu dunkler Clip aufzuhellen ist oder die Lautstärke geändert werden soll, in allen diesen Fällen werden Filter eingesetzt.

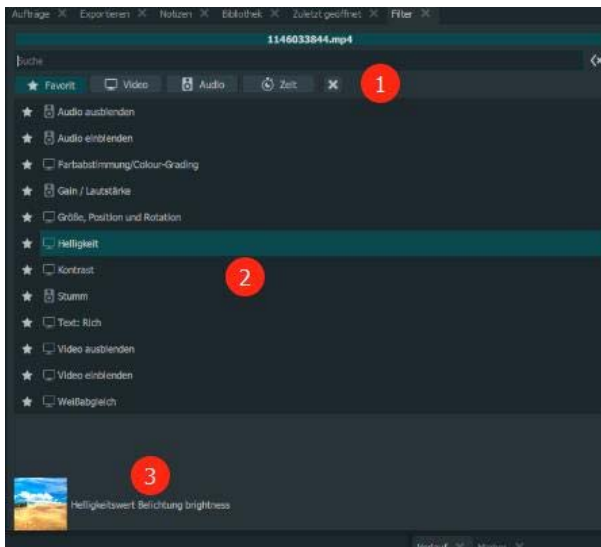
Filter sind keine eigenen Objekte, die in der Zeitachse positioniert werden. Filter sind an einen Clip gebunden. Dadurch wird beim Verschieben eines Clips auch der zugehörige Filter mit verschoben. Filter können auch einer Spur zugeordnet werden, wodurch sich der Effekt automatisch auf alle Clips dieser Spur auswirkt.

Um einen Filter setzen zu können muss zuerst ein entsprechender Clip (1) ausgewählt werden.

Danach den Tab „Filter“ (2) öffnen und dort auf das Pluszeichen + (3) klicken.

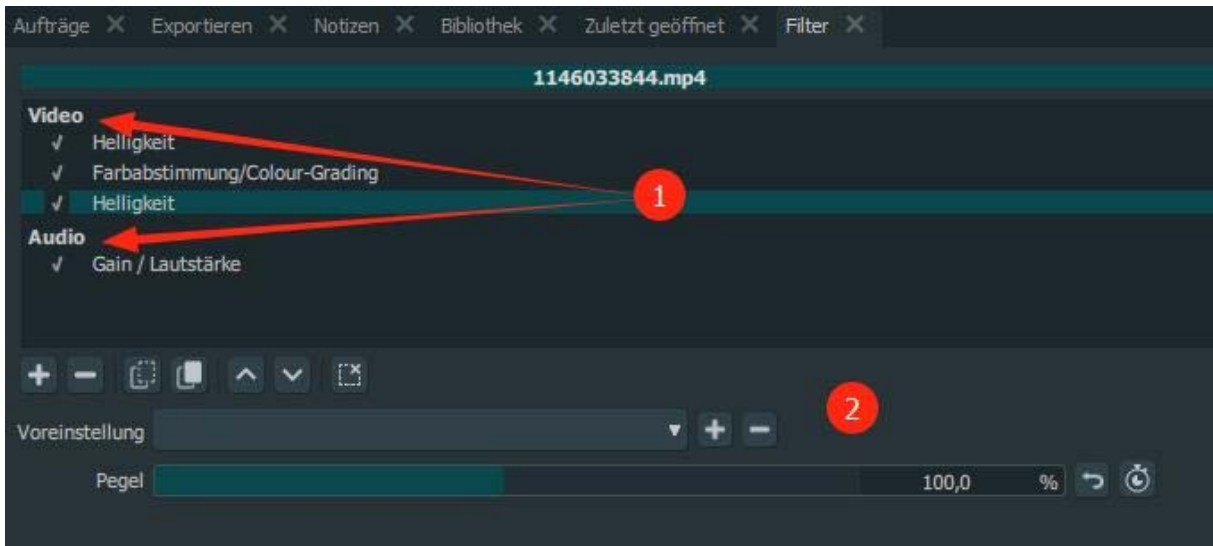


Im Folgenden Dialog können die einzelnen Filterarten (1) und aus der entsprechenden Liste die Filtertypen (2) gewählt werden.



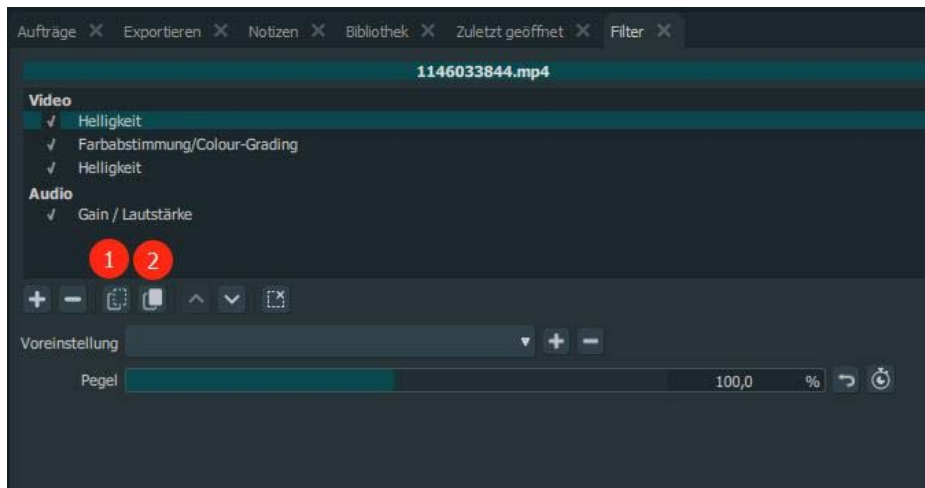
Eine Vorschau auf die Eigenschaften des selektierten Filters wird ggf. unten (3) angezeigt.

Sobald ein Filter (oder mehrere) (1) ausgewählt wurden, kann im zugehörigen Menü eine individuelle Feineinstellung zu diesem Filter (2) erfolgen.



Kopieren und Einfügen von Filtern

Sollen dieselben Filter über mehrere Clips angewendet werden, können diese mit einem Klick auf den Button (1) kopiert und mit einem Klick auf den Button (2) eingefügt werden. (Hierbei werden alle Filter kopiert!)

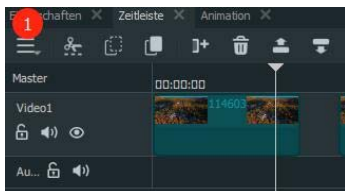


Einfügen von Text (Untertitel etc.)

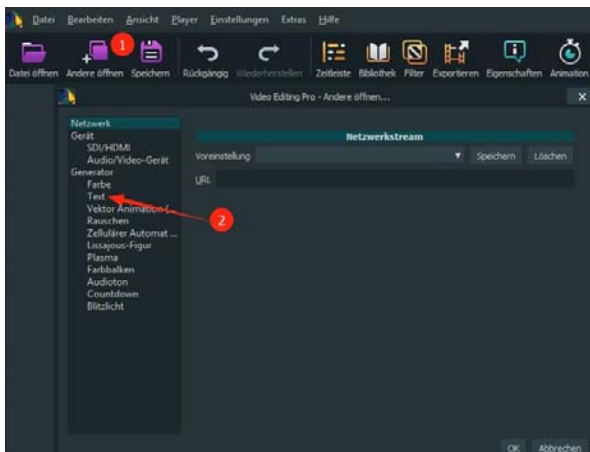
Die einfachste Art Text hinzuzufügen ist mit Hilfe eines Filters. Dazu einen Clip selektieren und den Filter „Text“ hinzufügen. In den Filtereinstellungen kann dann Text, Schriftart, Schriftgröße, Positionierung, usw. festgelegt werden. Der Text ist dann nur während der Dauer des Clips sichtbar.

Soll ein Text länger als ein Clip oder gar über mehrere Clips sichtbar sein, muss ein Text-Clip auf einer eigenen Videospur erstellt werden.

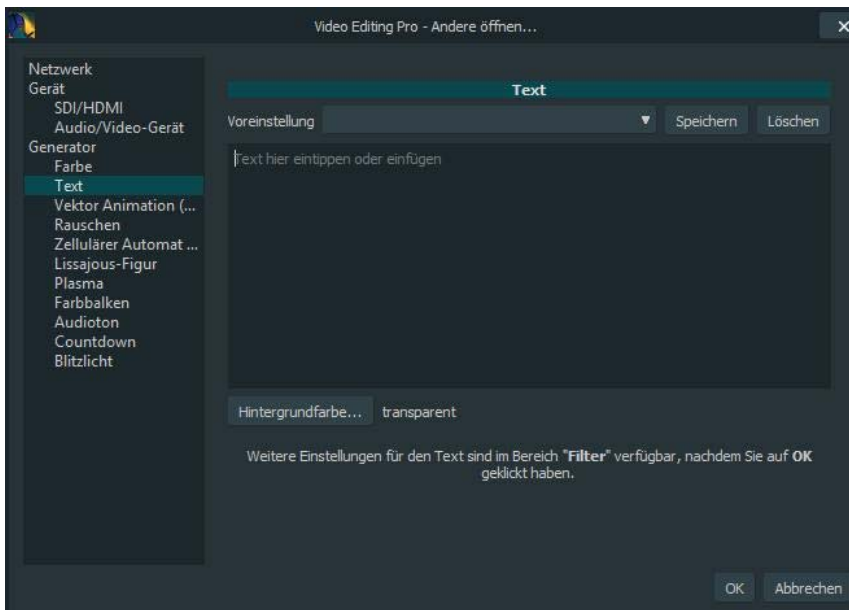
Dazu Ctrl + I drücken oder Eigenschaften der Zeitachse (1) benutzen. Jetzt erscheint eine neue Videospur oberhalb der aktuellen Spur.



Danach in der Menüleiste auf „Andere öffnen“ (1) und Generator/Text auswählen (2).

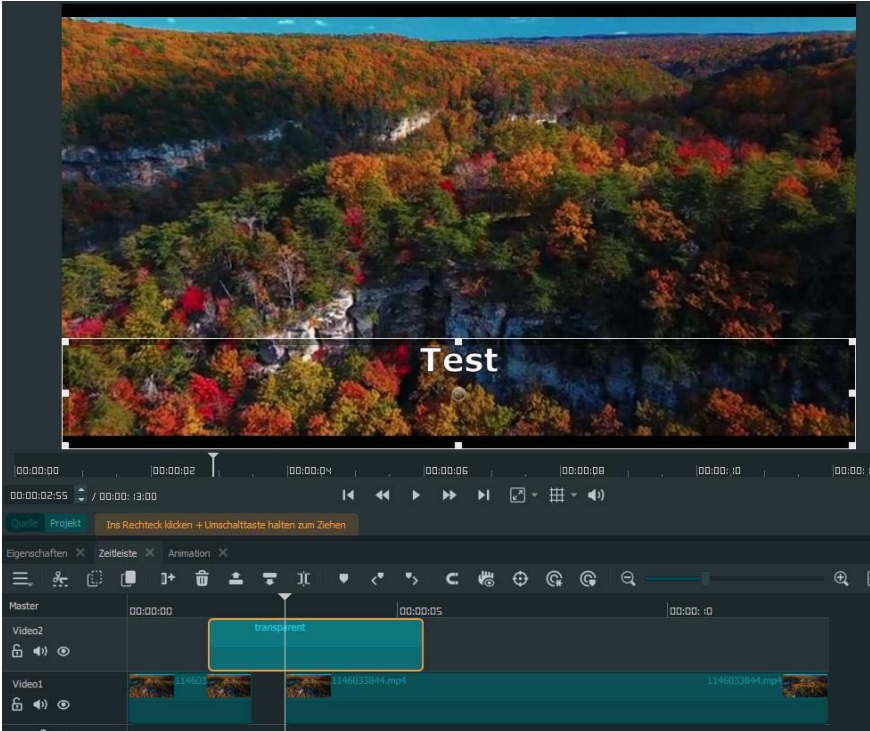


Jetzt den Text eingeben und auf OK klicken.



Erst dann sind alle Textattribute sichtbar (Farbe, Schriftart, Größe, usw.), welche nun auch angepasst werden können.

Der Text ist jetzt an den transparenten Clip gebunden und kann frei bewegt werden.



Verwendung von Schlüsselbildern

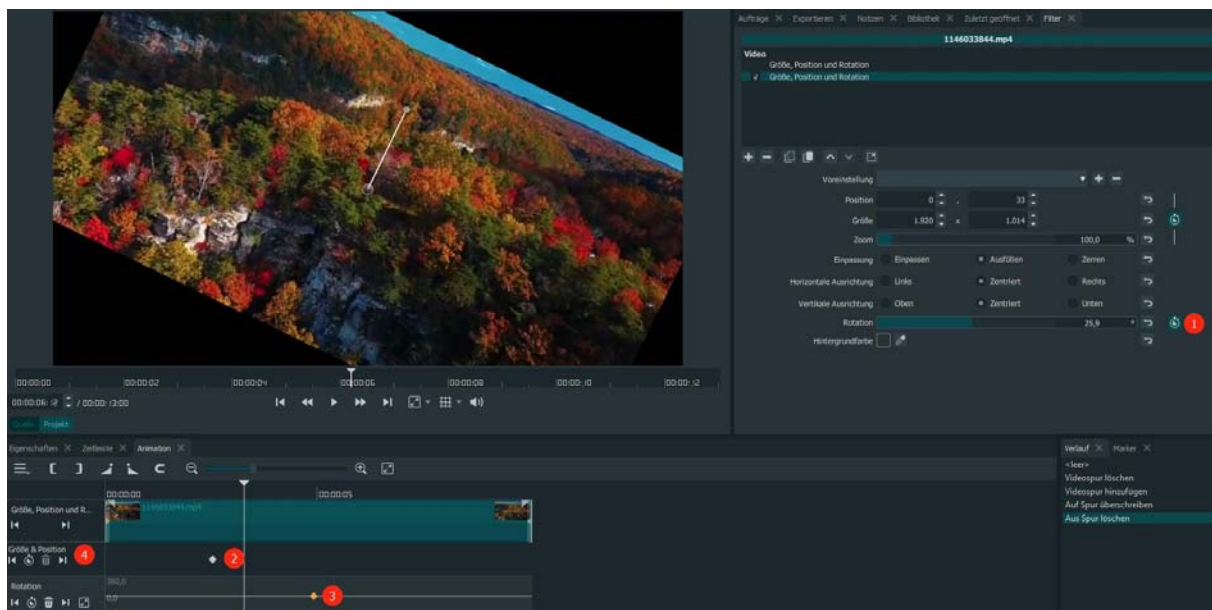
Bei einigen Filtern ist es möglich, die Einstellungen dynamisch zu verändern.

Ein klassisches Beispiel ist ein sanfter Zoom bei Fotos.

Am Anfang soll das Bild in normaler Größe erscheinen und dann langsam größer werden. Dazu werden sogenannte Schlüsselbilder verwendet, diese definieren, wie hoch ein bestimmter Wert an einer bestimmten Zeitposition ist.

Hierbei wird die Größe zu Beginn und Ende bestimmt. Die Zwischenschritte berechnet Video Editing Pro automatisch.

Für das hier gezeigte Beispiel wird der Filter „Größe, Position und Rotation“ verwendet. Wird für einen Filter in den Einstellungen auf das Symbol der Uhr (1) neben einem Wert geklickt, öffnet sich der „Animation“-Tab und es erscheint eine Spur unterhalb des aktuellen Clips mit der grafischen Darstellung der Schlüsselbilder.



Jetzt wird der Cursor an die entsprechende Stelle gesetzt und danach auf den Wert geklickt. Es erscheint ein Punkt (Keyframe) an dieser Stelle. Auch mit einem Doppelklick auf die Linie kann ein solcher Punkt erstellt werden(2)(3).

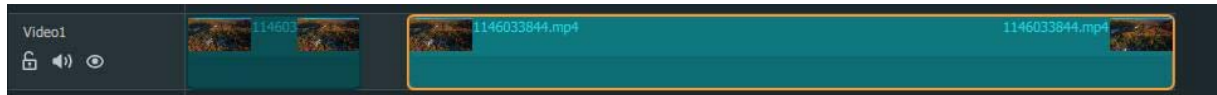
Das Resultat der Keyframes kann unmittelbar im Player betrachtet werden.

Ein Keyframe kann jederzeit verändert werden (nach oben oder unten schieben) oder auch wieder gelöscht (mit einem Rechtsklick). Sollen alle Schlüsselbilder entfernt werden, muss nochmals auf das Symbol der Uhr geklickt werden. Eine Bearbeitung ist auch über die Symbole (4) an der linken Seite der Spur möglich (Keyframes durchschalten, Keyframe setzen/ löschen).

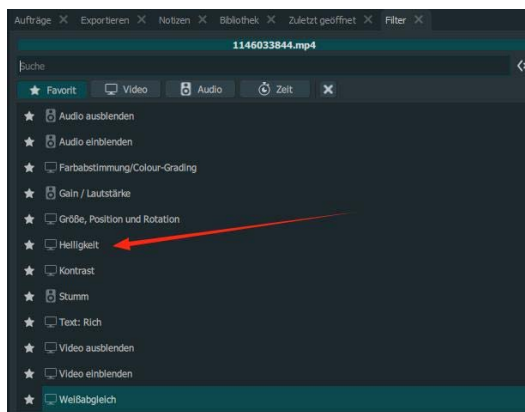
Zusammenfassung, Schlüsselbilder verwenden

Mithilfe von Schlüsselbildern können genaue Filtereinstellungen vorgenommen werden.

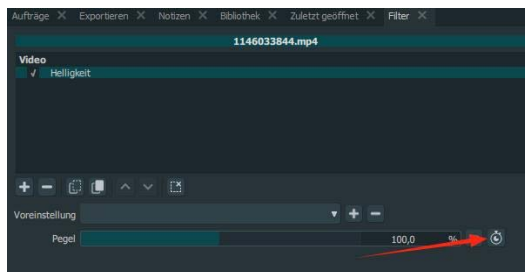
Clip in der Zeitachse auswählen.



Einen Filter auf diesen Clip anwenden (z.B. Helligkeit).



Im Filterdialog auf das Uhrensymbol klicken um im „Animation“-Tab Schlüsselbilder angezeigt zu bekommen.



An der gewünschten Stelle im Clip einen Keyframe (1) hinzufügen und durch verschieben des Reglers für diese Stelle im Video die Helligkeit ändern.

Einen weiteren Keyframe (2) mit veränderter Helligkeit hinzufügen.



Video Editing Pro blendet im Clip jetzt von einem Helligkeitswert zum nächsten.

Tastenkombination

Im Menü „Einstellungen“ → „Aktionen und Tastenkombinationen“ können alle im Programm verfügbaren Schnellzugriffstasten eingesehen werden.

Anhang:

Filterübersicht Beispiele inkl. Funktionsweise und Verwendungshinweise

VIDEOFILTER	Anwendungszweck
Alpha Channel: Anpassen	Auswahl, welche als transparent erscheint, vergrößern oder verkleinern. Macht Sinn im Zusammenhang mit Greenscreen-Technik.
Alpha Channel: Ansehen	Zeigt die aktuelle Auswahl, die als transparent erscheint.
Alter Film: Kratzer	Fügt vertikale Striche hinzu.
Alter Film: Körnig	Fügt Film-Korn hinzu.
Alter Film: Projektor	Fügt einen Flacker-Effekt hinzu.
Alter Film: Staub	Fügt Staubeffekt hinzu.
Alter Film: Technicolor	Fügt eine Farbsättigung hinzu, wie sie bei Technicolor-Filmen üblich war.
Chroma-Key: Erweitert	Fügt eine Farbmaske ein welcher eine Farbe zu Transparenz umgewandelt werden kann.
Chroma-Key: Einfach	Ähnlich oben, jedoch mit einer einzigen Farbwahl (Pinzette).
Deckkraft	Macht den Clip teilweise oder ganz transparent.
Drehen und skalieren	Dreht und skaliert das Bild.
Farbabstimmung	Schatten, Mitten und die Glanzlichter abzustimmen.
Helligkeit	Bild heller oder dunkler.
HTML überlagern	Dient dazu, HTML ohne Video oder Audio einzufügen.
Hue/Lightness/Saturation	Erhöht oder verringert die Grundfarbe, Helligkeit und Farbintensität des Bildes
Kontrast	Erhöht oder verringert Farbkontrast.
Linsenkorrektur	Erlaubt die Linse eines Objektivs zu korrigieren (Entzerrung)

LUT (3D)	Lädt eine „Look-Up-Table“-Datei und wendet sie auf einen Clip an. LUT-Dateien weisen jeder Farbe eine andere Farbe zu.
Maske	Ermöglicht einen Teil des Bildes weich zu maskieren.
Rauschen reduzieren	Vermindert ein evtl. das Filmrauschen.
Scharfzeichnung	Schärft das Bild nach oder macht es verschwommener.
Sepiatönung	Färbt den Clip mit einem gelblich/bräunlichen Ton ein.
Sättigung	Verstärkt oder schwächt die Farben ab.
Spiegeln	Spiegelt das Video um die Vertikale.
Stabilisieren	Kann einen Clip normalisieren.
Text einfach	Dient dazu, einen einfachen formatierbaren Text hinzuzufügen, unter anderem auch mit den Feldbefehlen: Timecode, Bildnummer, Datum, Dateinamen.
Text 3D	Fügt einen Text ein, der einen dreidimensionalen Effekt hat.
Video einfaden/ausfaden	Dient dazu, den Anfang eines Clips einzublenden oder den Schluss auszublenden.
Vignettierung	Blendet das Bild nach den vier Ecken aus.
Weichzeichnung	Dient dazu, das Bild horizontal oder/und vertikal zu verwischen.
Weissabgleich	Dient dazu, die Farbe des Weisslicht anzupassen.
Zuschneiden	Bild beschneiden, z.B. um Breitwand-Effekt hinzuzufügen.

AUDIO-FILTER	Anwendungszweck
Audio ausblenden	Ton ein- und auszublenden.
Balance	Ton zwischen linken und rechten Lautsprecher positionieren.
Bandpassfilter	Schneidet Höhen und Tiefen bei spez. Frequenzen ab.
Bässe und Höhen	Hebt die Bässe, Mitten oder Höhen an oder senkt sie ab.
Delay	Fügt ein Echoeffekt ein.
Expander	Vergrößert die Dynamik des Tons.
Hall	Fügt einen Halleffekt mit einer variablen Abklingzeit hinzu.
Hochpassfilter	Schneidet alle Bässe unterhalb einer gewissen Frequenz ab.
Kanal vertauschen	Dient dazu den linken oder rechten Tonkanal zu vertauschen.
Kerbfilter	Reduziert eine bestimmte Frequenz, filtert diese heraus.
Kompressor	Dient dazu, die Dynamik des Tons einzuschränken und so leise Stellen lauter zu machen.
Limiter	Schränkt die Dynamik des Tons stark ein.
Normalisieren (1pass)	Dient dazu, die Lautheit eines Clips auf einen gewünschten Level zu heben mit nur einem Durchgang.
Normalisieren (2pass)	Dient dazu, die lauteste Stelle aufs Maximum anzuheben mit in zwei Durchgängen. 1) Ermitteln der Lautstärke 2) Anwendung der gewünschten Lautstärke
Noise Gate	Unterhalb einer bestimmten Lautstärke wird der Ton stumm geschaltet. Dient dazu, Rauschen während Pausen zu entfernen.
Panning	Dient dazu, den Ton mehr nach links oder rechts zu setzen.
Stumm	Stellt den Tonkanal eines Clips komplett stumm.
Tiefpassfilter	Schneidet alle Höhen und Mitten über einer gewissen Frequenz ab.
Verstärkung Lautstärke	Dient dazu, die Lautstärke generell anzuheben oder abzusenken.