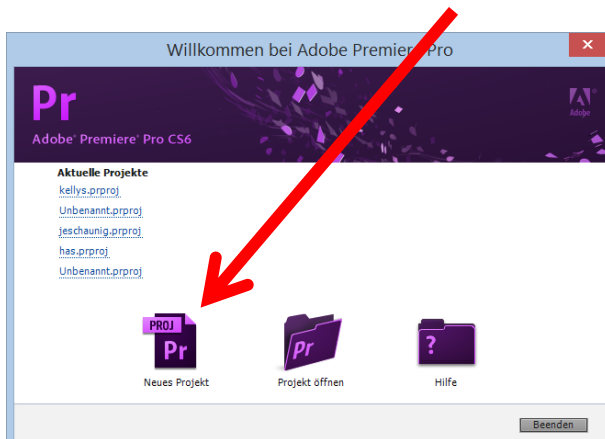


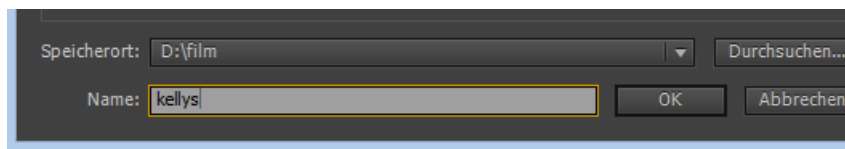
Premiere CS6

Öffne Premiere und erstelle ein „Neues Projekt“.



Pfad festlegen:

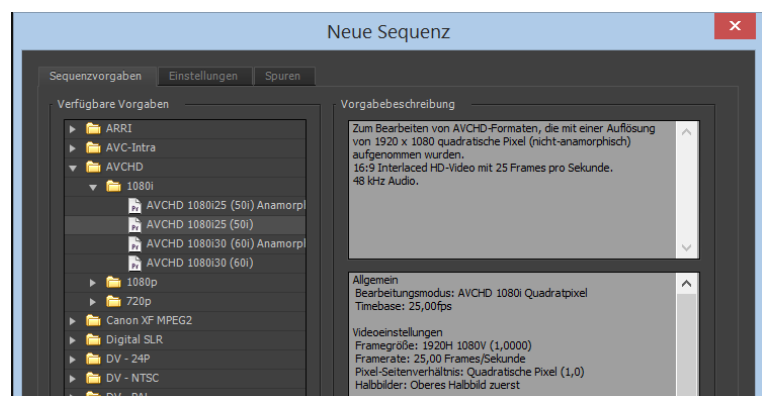
Ganz unten klicke auf „Durchsuchen“ um eine Speicherort festzulegen. Dann vergib einen passenden Namen: „kellys“



Geht man dann auf „OK“ gelangt man in den Dialog „**Neue Sequenz**“. Hier muss man im Grunde schon wissen, welches Filmmaterial zur Verfügung steht, bezüglich Auflösung, Seitenverhältnis usw.

Man kann bereits die Sequenzvorgaben festlegen. Diese hängen vom Format der Rohmaterialien ab. Im Europäischen Raum geht man meistens von 50 Hz aus (in den USA und Japan 60 Hz). Deshalb sind bei Kameras für Europa entsprechende Vorgabeformate eingestellt:

- Bei Halbbildverfahren 50i (2 x 25 halbe Einzelbilder pro Sekunde) und bei Vollbild 25.
- Quadratpixel, mit einem Seitenverhältnis von 1:1 und weniger anamorphotisches Material, bei dem die Pixelverhältnisse stets ungleich 1:1 sind.
- AVCHD-Material mit Full-HD (1080 = 1.920 x 1.080) oder die kleinere Variante (720p = 1.280 x 720 Bildpunkte)



Somit ist eine neue Sequenz angelegt.

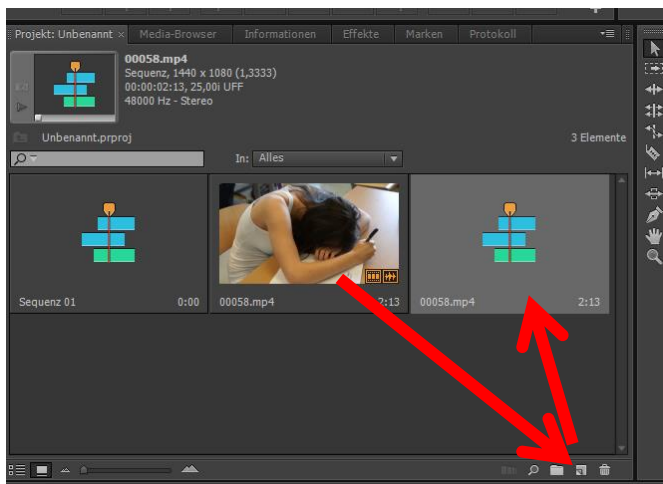
Sequenz erzeugen

Erfolgt eventuell keine Abfrage um eine neue Sequenz anzulegen, kann man dies auch manuell erstellen:

- Klicke dazu auf das kleine Blattsymbol in der Fußleiste des Projektfensters (neben dem Papierkorb)

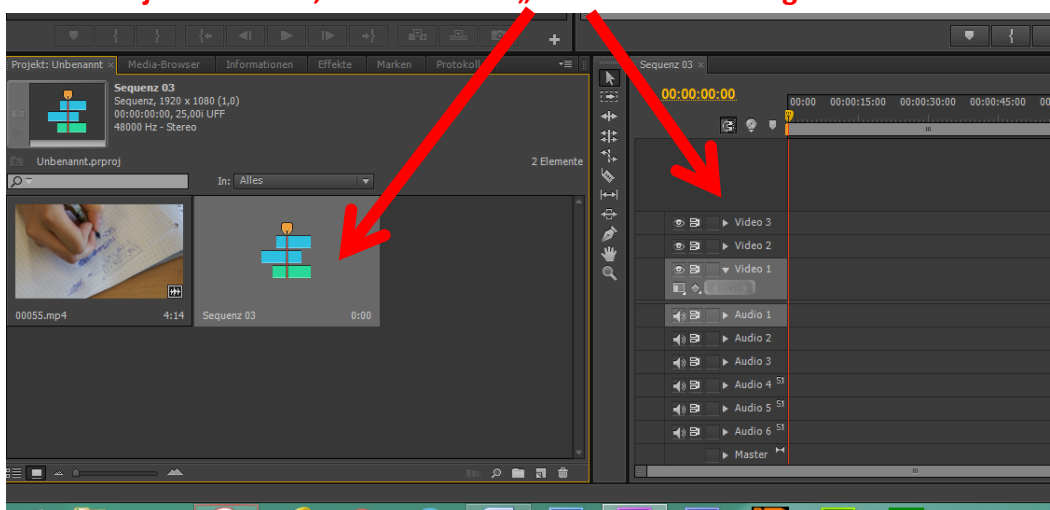
oder:

- Wenn bereits ein Asset in dem Projektfenster importiert wurde, genügt es dieses auf das kleine Blattsymbol in der Fußleiste mit gedrückter linker Maustaste zu ziehen. Dort angelangt lasse los. Die neue Sequenz erhält automatisch den Titel des Videos als Namen.



Die bereits vorher vorhandene „Sequenz 01“ kann entfernt werden (Papierkorb).

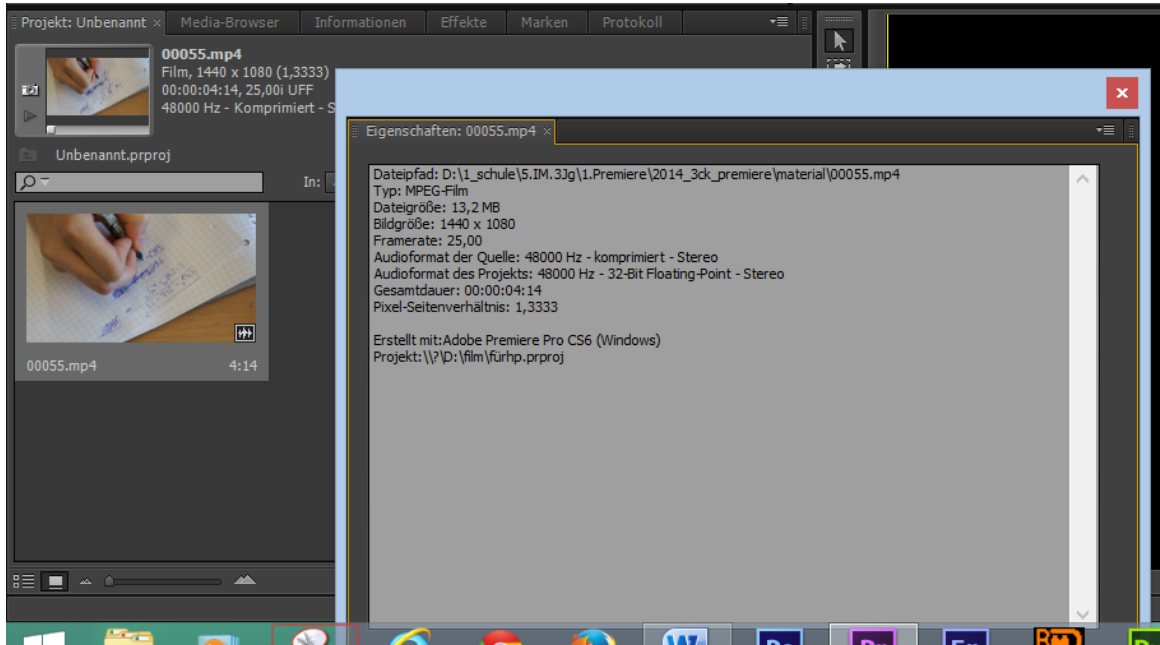
Wichtig, besonders beim erstem mal: Erst wenn eine Sequenz vorhanden ist, kann man an einem Projekt arbeiten, da sonst kein „Schnittfenster“ eingeblendet wird:



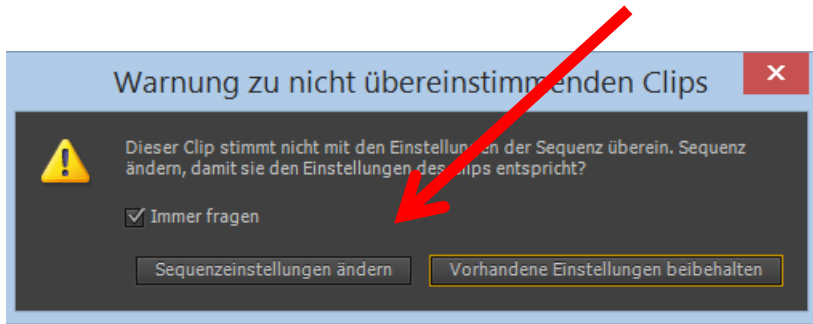
Vorgaben der Sequenz ansehen und einstellen:

Um zu wissen, welches Rohmaterial man eigentlich hat, kann man dieses in den Eigenschaften genau untersuchen.

Importiere einen Clip in das Projektfenster und klicke mit der rechten Maustaste darauf. Wähle dann „Eigenschaften“ und nun kann man die Beschaffenheit des Materials sehen:



Werden die Vorgaben nicht richtig gewählt, erledigt das Premiere automatisch mit einer Anzeige eines Fensters, wo man nur auf „Sequenzeinstellungen ändern“ klicken muss.



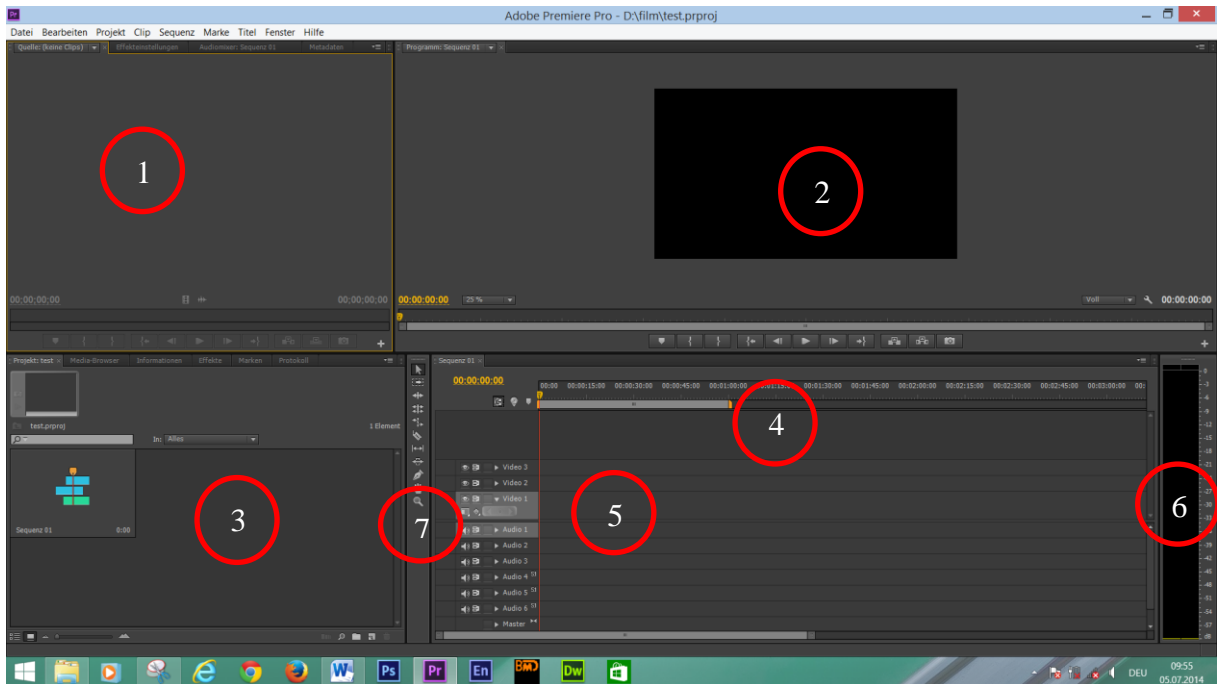
Tipp: Standardmäßig wird immer das Projektformat angeboten, das zuletzt gewählt wurde.

Tipp: Detail wegen Halbbilder ansehen

Rechter Mausklick auf einen Clip im Projektfenster und dann im Kontextmenü „Ändern“, „Filmmaterial interpretieren“ dann steht bei Halbbilderreihenfolge z.B. „Oberes Halbbild zuerst“

Allgemein:

Arbeitsbereiche:



1.)Quellmonitor: zeigt den Inhalt eines Clips an, der im Projektfenster ausgewählt wurde

2.)Programmmonitor: auch Sequenzmonitor, zeigt den Inhalt der Timeline an

3.)Projektfenster: zeigt alle Dateien des Projekts an

4.)Schnittfenster: Inhalt des eigentlichen Films

5.)Timeline: zeigt alle Clips des Films in zeitlicher Reihenfolge an

6.)Aussteuerung: zeigt den Lautstärkenumfang der Audiokanäle an

7.)Werkzeuge: Toolbox

Monitore:

Der Quellmonitor dient zum Ansehen und Aufbereiten der Assets. Das Programmfenster zeigt an, was sich aktuell in der Sequenz befindet, genau genommen, wo sich gerade der rote Abspielbalken befindet.

Tipp: Für umfangreiche Arbeiten in einem Fenster kann man jedes beliebige **Fenster maximieren**. Klicke, wenn sich in dem Fenster aktuell der Mauszeiger befindet, die Taste „Ü“. Die nochmalige Betätigung der Taste macht die Maximierung wieder rückgängig.

Assets importieren (im Projektfenster):

Sämtliche Dateien, die Premiere verarbeiten kann, werden als „Assets“ bezeichnet. Dies steht natürlich immer am Beginn eines Projektes. Das Projektfenster bildet nach dem Import aller einzelnen Dateien das Archiv für den Film.

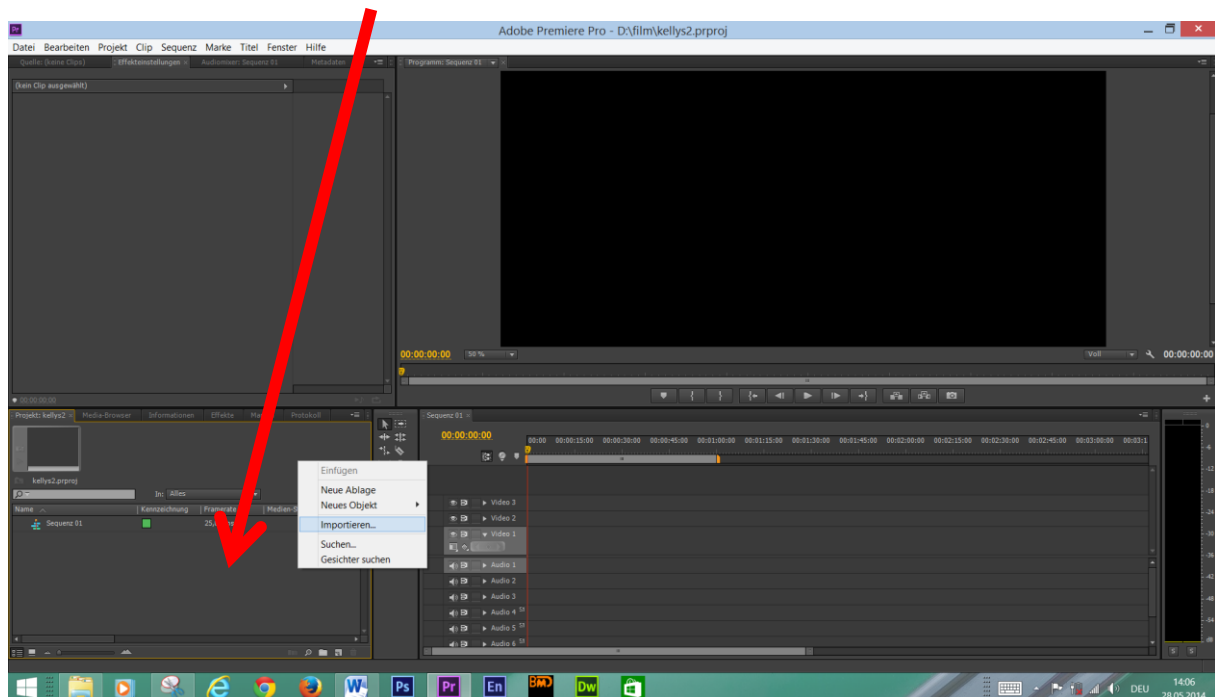
Wir importieren nun auch Filme, Bilder und Audio.

WICHTIG: Die „assets“ sollten nicht auf einem Wechseldatenträger (z.B. externe Festplatte, USB-Stick) liegen, da dieser nicht die optimale Leistung für die Bearbeitung erbringt. Außerdem müsste man bei jeder Arbeit am Film diese wieder anstecken.

DAHER: kopiere alles „assets“ auf die **interne Festplatte**, am Besten in den Ordner, der am Beginn angelegt wurde. Somit sind alle Materialien zusammen und man behält den Überblick. Sinnvoll ist es, den Ordner mit den assets vor Beginn der Bearbeitung auf „Rohmaterial“ umzubenennen.

Material importieren: klicke mit der rechten Maustaste in einen freien Bereich des Projektfensters links unten und wähle „Importieren...“.

Alternativ: Datei / Importieren oder Tastenkombination: STRG + i.



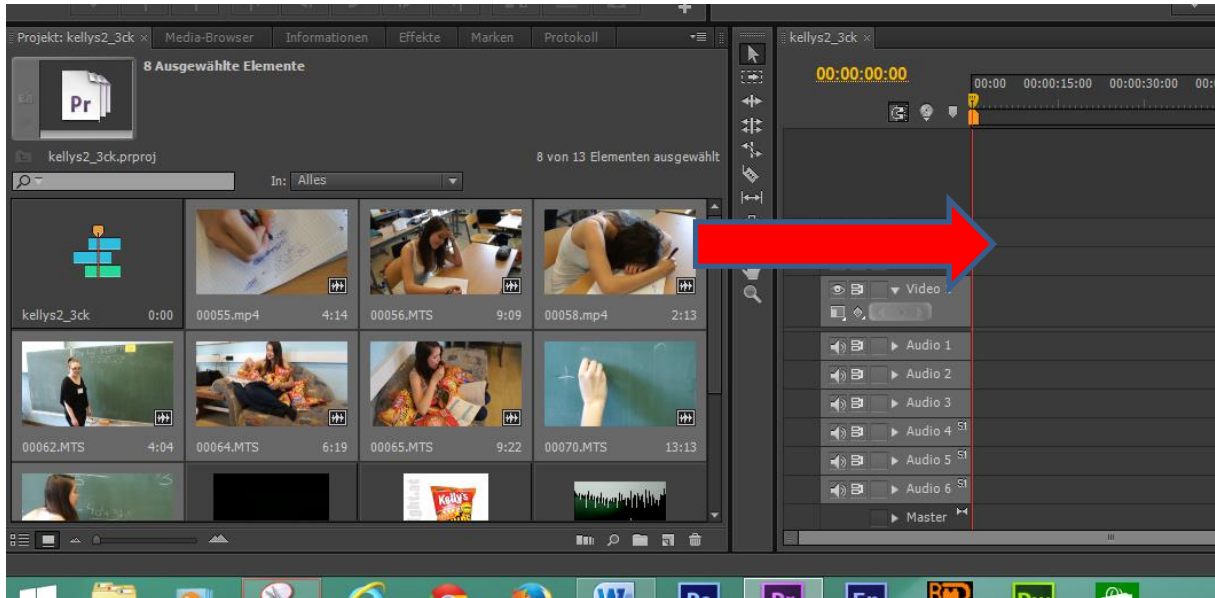
Ist der Bereich bereits voll mit Material ausgefüllt und es soll weiteres „asset“ importiert werden, muss man den Balken rechts nach unten schieben, damit man unten ein wenig freien Platz sehen kann. Dort dann mit der rechten Maustaste klicken.

Schalte die Ansicht auf „Miniaturansicht“ um – links unten in der Fußzeile des Projektfensters.

Schnittfenster befüllen:

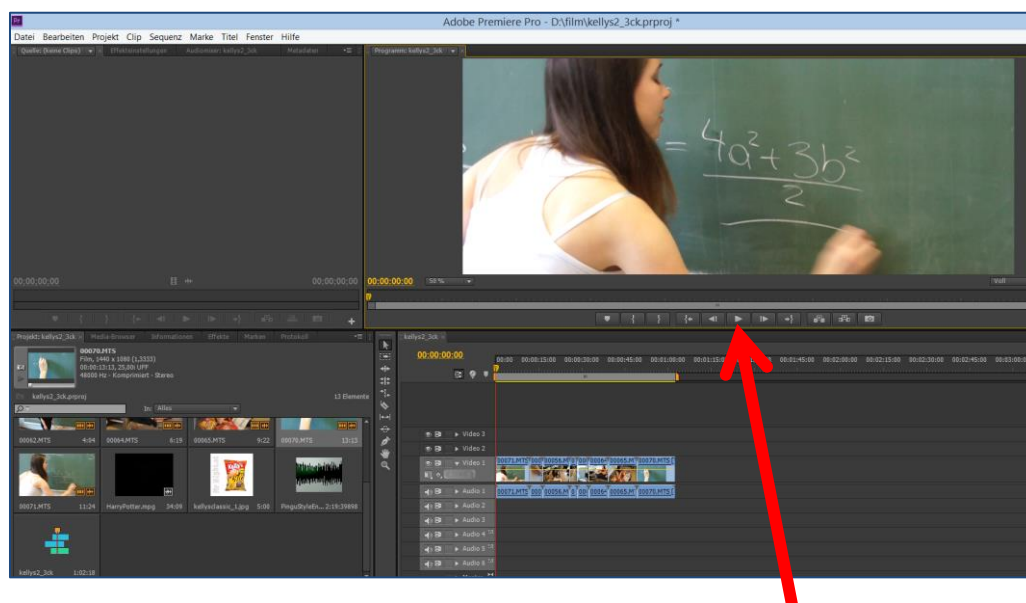
Wähle alle Inhalte, die du verwenden willst, aus: Markiere die ausgewählten Filme mit gedrückt gehaltener STRG-Taste und ziehe diese nach rechts in das Schnittfenster in die Spur 1 (Video 1 und Audio 1).

Das kann natürlich auch einzeln Clip für Clip erfolgen.



Das funktioniert auch aus dem Quellmonitor heraus. Sollte während dem Ziehen auffallen, dass es der falsche Clip ist, ziehe den Clip wieder zurück oder drücke die „ESC“-Taste, bevor die linke Maustaste losgelassen wurde. Oder: einfügen lassen und STRG + Z.

Ergebnis:



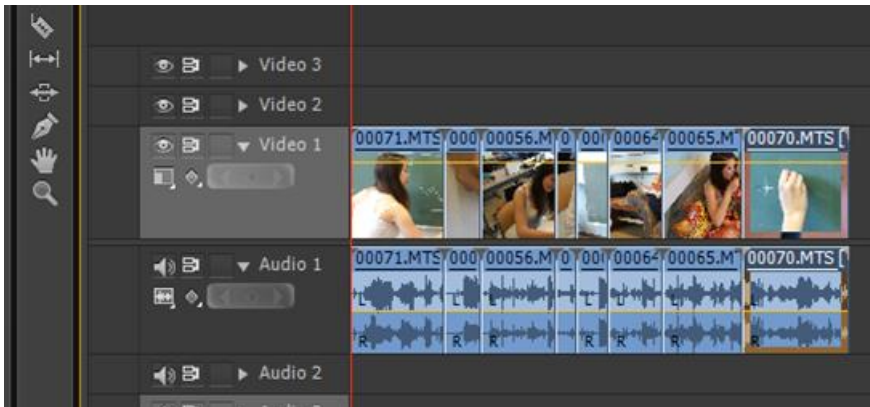
Sieh dir diese einzelnen Filme nun an. Klicke dafür auf den „Abspiel-Knopf“.
oder
starte und stoppe mit der „Leertaste.“

Spurhöhe vergrößern:

Spuren kann man größer ziehen. Führe den Mauszeiger zwischen zwei **Spurköpfe** (hier zwischen „Video 1“ und „Video 2“) bis er zum Doppelpfeil mit zwei horizontalen Linien wird.

Spurköpfe: das ist der linke Teil, wo „Video“ und „Audio“ drinnen steht. Es funktioniert nicht rechts in dem Bereich der Clips!

Nun kann man die horizontale Trennungslinie verziehen. Dabei wird die untere Spur vergrößert, während alle darüber liegenden nach oben verschoben werden.



Oft empfiehlt es sich, die Audiospur ebenfalls besser zu betrachten. Dafür klicke auf das kleine Dreieck, welches vor „Audio 1“ steht und nach rechts weist. Dann öffnet sich die Darstellung mit den Amplituden.

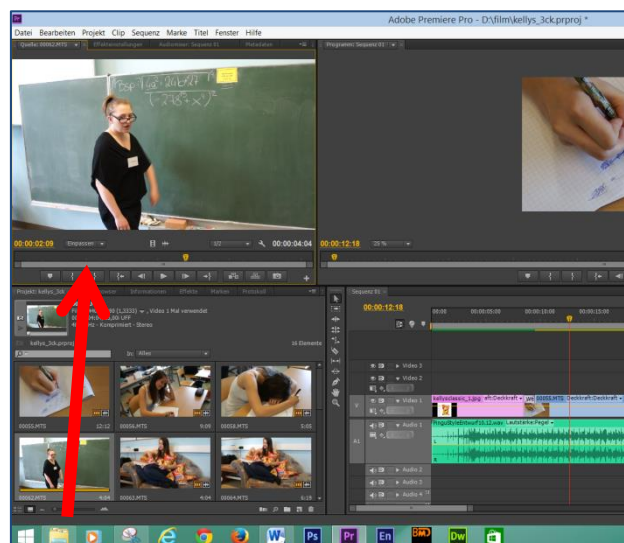
Auch die Höhe lässt sich erhöhen.

SCRUBBEN:

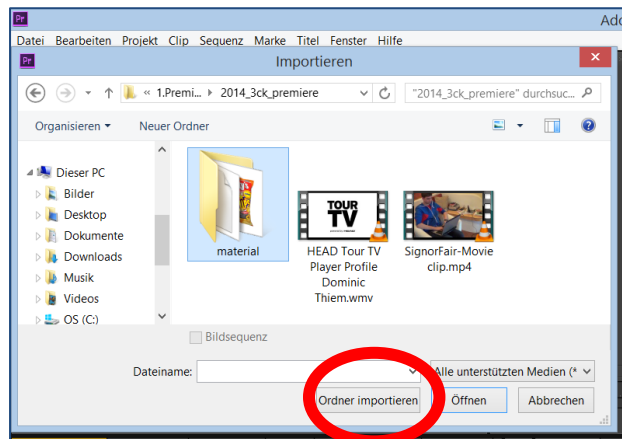
Bei vielen ähnlichen Clips und bei vielen identischen Miniaturbildern ist es nicht leicht den gerade gewünschten zu finden. Es gibt aber eine Option, mit der sich der Inhalt besser beurteilen lässt. Stelle die Maus auf ein Vorschaubildchen und bewege den Mauszeiger nach rechts und links. So kann man den Inhalt grob „durchfahren“ (scrubben).

Im Quellmonitor ansehen:

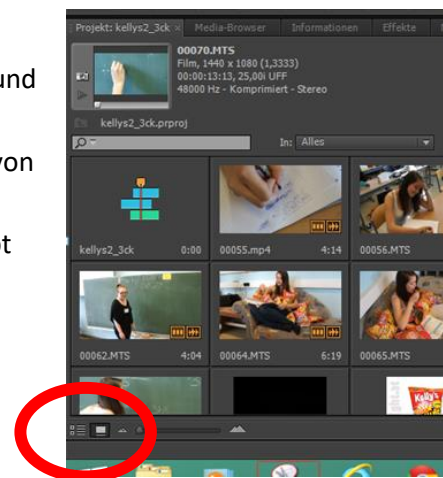
Man kann sich natürlich im größeren Quellmonitor die Filme ebenfalls zur Auswahl und Bestimmung ansehen. Dazu reicht ein Doppelklick im Projektfenster auf den entsprechenden Clip.



Tipp: Es kann auch sinnvoll sein **komplette Ordner** zu importieren. Dadurch hat man gleich eine gewisse Ordnung und das Projektfenster ist nicht mit einzelnen Dateien vollgestellt. Wähle „Ordner importieren“

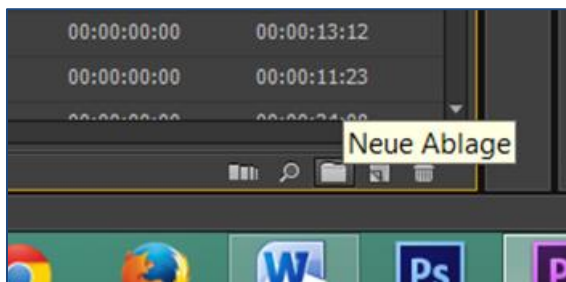


Tipp: Die **Ansicht** im Projektfenster kann auf Miniaturbilder umgestellt werden, um die einzelnen Dateien besser erkennen und zuordnen zu können. Links unten in der Fußzeile: In der **Miniaturansicht** wird direkt auf jeder Miniatur mit Hilfe von Symbolen folgendes angezeigt: jeweils ein Video- und/oder ein Audiosymbol im rechten unteren Eck: wenn es orange eingefärbt ist, wird es im Schnittfenster verwendet. Zeigt man mit dem Mauszeiger darauf, lässt sich ablesen, wie oft es im Projekt verwendet wurde. Ein linker Mausklick darauf verrät sogar, an welcher Stelle der Clip verwendet wird.



Tipp: Assets löschen: Anklicken und Klick auf Papierkorb oder Taste „Entf“.

Tipp: Neue Ablage erstellen: Bevor es zu unübersichtlich im Projektfenster wird, sollte man Ordnung schaffen. Klicke auf das Symbol „Neue Ablage“ in der Fußleiste des Projektfensters. Mit Drag & Drop kann man die Assets dann in den neuen Ordner ziehen und einsortieren, auch wenn die Dateien bereits im Schnittfenster verwendet wurden.



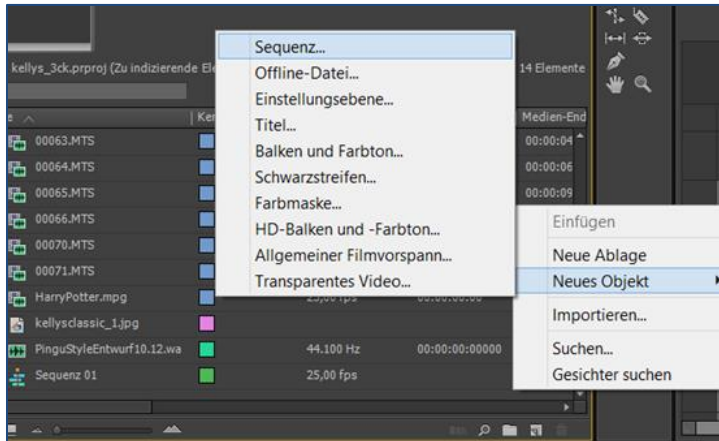
Tipp: Dateien im Projektfenster sortieren:

Ablagen und Dateien können nach Wunsch per Drag & Drop hin- und hergeschoben werden. Das darf man auch mit Assets machen, wenn diese bereits in das Schnittfenster integriert wurden. Hier geht der Verweis zur Datei nicht verloren.

Jedoch lassen sich die einzelnen Dateien nur in der Miniaturansicht verschieben, nicht in der Listenansicht!

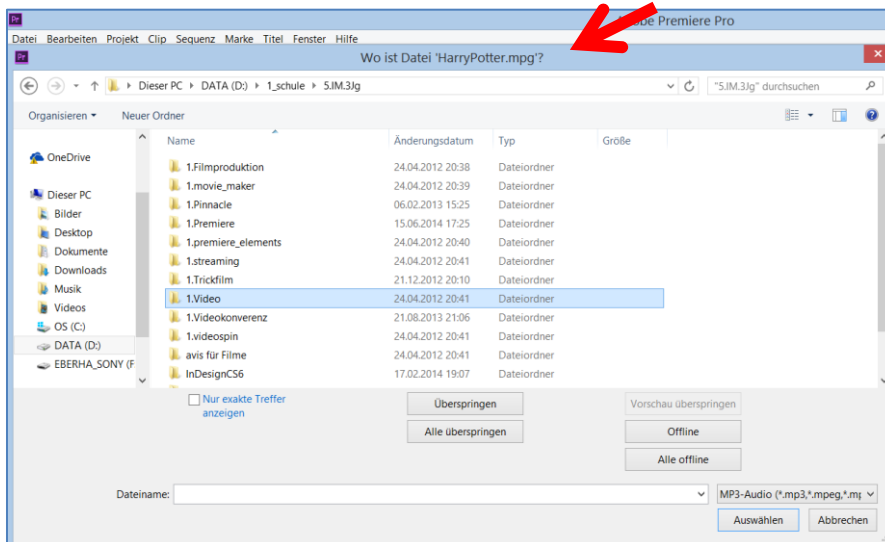
Tipp: Probleme beim Importieren:

Möglicherweise ist das Importieren nicht möglich. Es muss vorher eine „Sequenz“ angelegt werden: Rechter Mausklick im linken unteren Bereich und wähle „Neues Objekt“ und „Sequenz“.



Tipp: Probleme beim Importieren: Nachdem das Projekt gespeichert wurde und nun neu geöffnet wird, könnte vielleicht eine Datei nicht gefunden werden. Dies ist dann der Fall, wenn eine bereits verwendete Datei im Nachhinein umbenannt wurde oder verschoben wurde.

Nun meldet sich Premiere mit folgenden Suchfenster: „Wo ist Datei.....?“



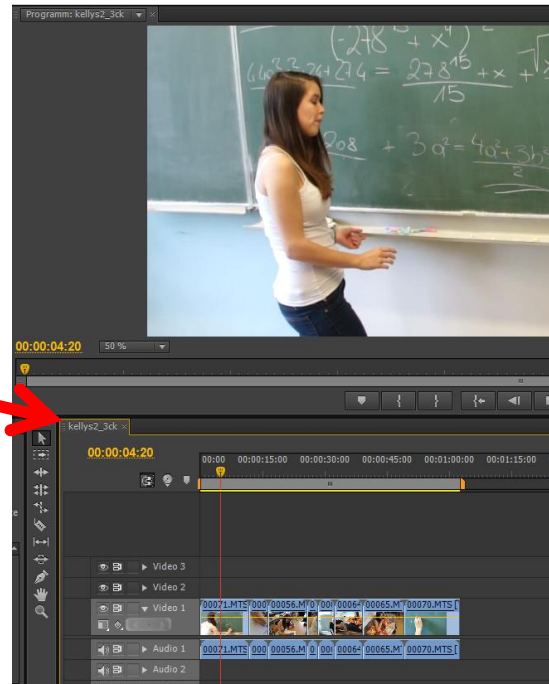
Hier muss nun diese Datei im Explorer gesucht und doppelt angeklickt werden, um alles zu wieder herzustellen. Andere Dateien, die ebenfalls gleichzeitig verschoben wurden, werden automatisch neu importiert und man muss nicht alle extra anklicken.

Schneiden und trimmen

Timecode: ist die Bezeichnung von Zeiteinheiten, die gemeinsam mit der Videoaufnahme auf dem Speichermedium gesichert werden. Dieser bleibt auch beim Import in die Videoschnitt-Software erhalten.

Dieser wird in Premiere an mehreren Stellen ausgewiesen, z.B. links oben im Schnittfenster.

Dieser zeigt an, wo sich gerade die Abspielmarke befindet.



Aufbau:

Stunden:Minuten:Sekunden:Frames

In einem PAL-Projekt, das aus 25 Einzelbildern besteht, beginnt die Zählung mit 00 für das erste Bild. Daher ist das letzte Bild, das 25igste, das mit der Bezeichnung „24“.

Trimmen:

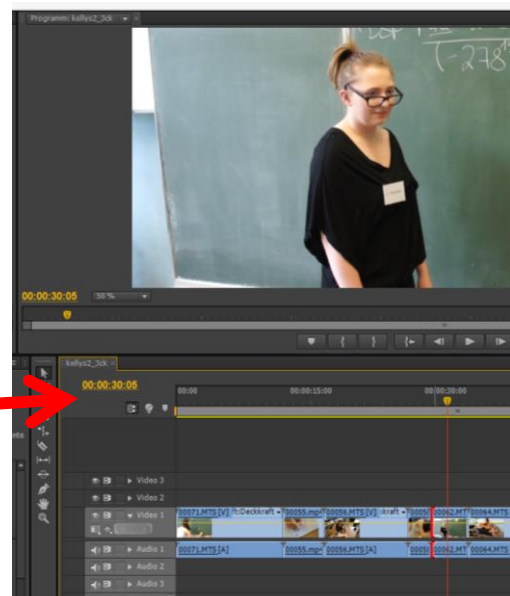
Zum Verkürzen oder Erweitern eines Clips stelle die Einfügemarke an den Anfang oder das Ende des Clips, sodass der Mauszeiger zu **einem roten Pfeil mit roter Klammer** wird. Ziehe dann mit dem standardmäßig aktivierten Verschiebe-Werkzeug in die gewünschte Richtung. Nach dem Verkleinern wird eine Lücke entstehen.

Übung:

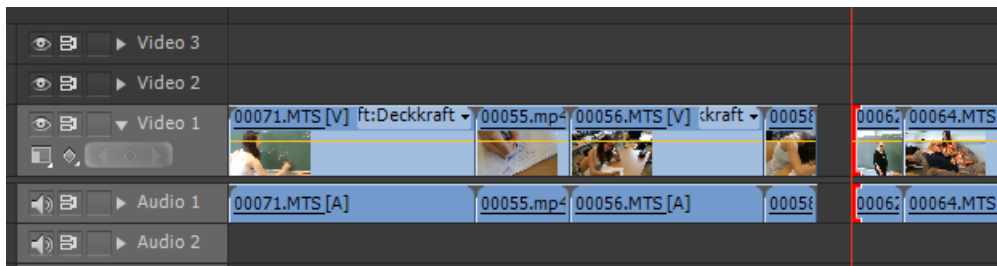
Stelle dich auf den **Clip „62.MTS“**.

Hierbei soll nämlich der Anfang gekürzt werden, da die „Frau Professor“ erst mit dem Satz „Nicht genügend“ im Film vorkommen soll.

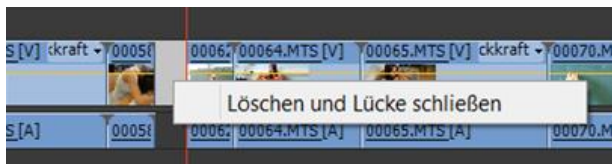
Der Timecode ist ca. 30:00.



Die Lücke entfernen:



Nach dem Kürzen entsteht eine Lücke. Um diese zu entfernen klicke diese Lücke mit der linken Maustaste an und wähle dann mit der rechten Maustaste „Löschen und Lücke schließen“.



Oder:

Wenn man beim „trimmen“ die **STRG-Taste gedrückt hält**, dabei wird der Mauszeiger zur gelben Klammer, wird die Lücke automatisch geschlossen, und nachkommende Clips rücken entsprechend nach.

Übung: Entferne die Lücke vor dem Clip „0062.MTS“

2. Variante zum Trimmen:

Clip Ende per Tastatur bearbeiten: Markiert man Anfang oder Ende eines Clips kann man Bild für Bild mit der Tastatur kürzen:

klicke STRG + Pfeil nach links oder rechts

Wenn es schneller gehen soll, kann man 5 Frames vorangehen durch Drücken der Tasten

Strg + Shift + Pfeil nach links oder rechts

Wenn das Ende eines Clips erreicht ist, kann dieses nur verkürzt werden, nicht aber verlängert werden.

Übung: kürze den Beginn des Clips „0056.MTS“, damit das kurzzeitige Lächeln der armen Schülerin aus dem Film entfernt wird.

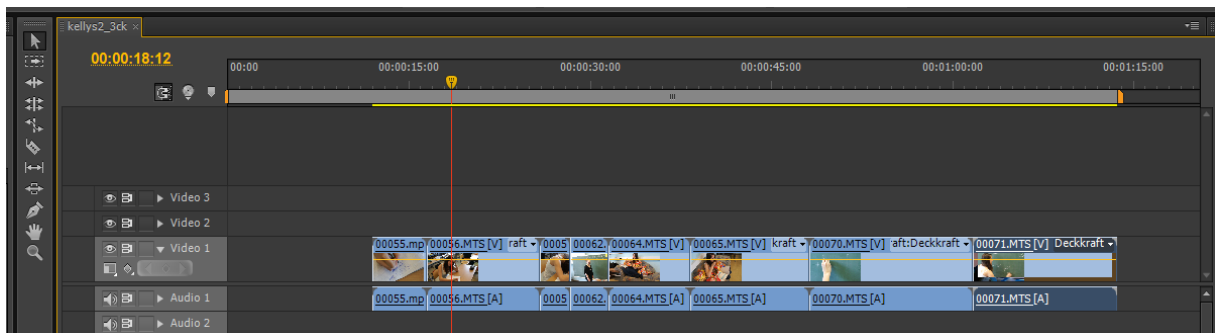
Verschieben von Clips:

Manchmal müssen Clips untereinander verschoben werden, wenn die Reihenfolge nicht stimmt.

Übung:

Das erstgereichte Video „0071.MTS“ soll ganz an das Ende verschoben werden, da es inhaltlich den Abschluss bilden soll.

Klicke mit gedrückter linker Maustaste auf das Video und schiebe es an die gewünschte, hier letzte Position.



Es entstand eine Lücke, wo sich der Clip befand.

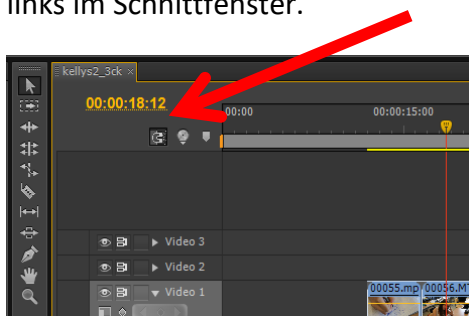
Würde man den Clip über bestehende Clips „fallen lassen“, wären diese nicht mehr sichtbar und vom „neuen“ Clip ersetzt worden.

Soll ein Clip zwischen zwei bestehenden Clips eingefügt werden, den folgenden aber NICHT überschreiben sondern nach hinten schieben, muss **beim Schieben die STRG-Taste** gedrückt und gehalten werden.

SNAPPING:

„Einrasten“ an bereits vorhandenen Clips. Der Clip wird an den Schnittpunkten wie magnetisch angezogen. Das erleichtert das Verschieben.

Soll das „snapping“ aufgehoben werden, klickt man einfach auf das Magnetsymbol oben links im Schnittfenster.



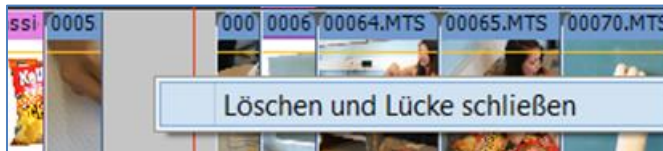
Clip aus dem Schnittfenster löschen

Wurde festgestellt, dass doch nicht alle Clips für den Film nötig sind, kann jeder wieder entfernt werden.

Wähle einen Clip aus, z.B. 00056.mts und drücke die **Taste „Entf“**.

Weg ist der Clip. Jedoch ist eine Lücke entstanden.

Um diese zu entfernen klicke mit der rechten Maustaste in die Lücke und wähle „Löschen und Lücke schließen“

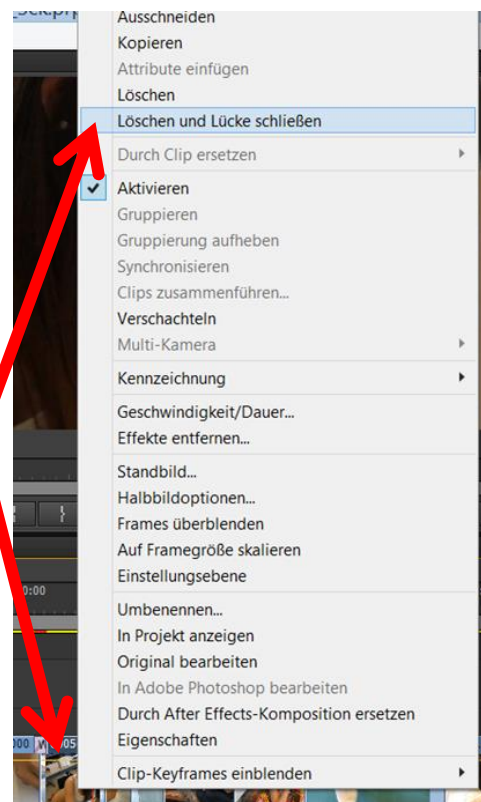


Stelle den alten Zustand wieder her, durch einige Klicks mit „STRG“ + „Z“.

2. Variante:

Vor dem Klick auf „**Entf**“ klicke in den zu löschenden Clip mit der rechten Maustaste und wähle aus den vielen Möglichkeiten des Kontextmenüs aus:

Stelle auch hier den alten Zustand wieder her, durch einige Klicks mit „STRG“ + „Z“.



Clip mit der Rasierklinge schneiden

Dabei wird der Filmstreifen durchgeschnitten.

Aktiviere die Rasierklinge in der Toolbox neben dem Schnittfenster durch draufklicken oder die Taste „C“ wie „cut“ auf der Tastatur drücken.

Meistens ist es am besten, wenn man genau dort schneidet, wo sich gerade die Einfügemarke befindet.

Wenn man nicht weiter schneiden möchte, ist es sinnvoll wieder auf das Auswahl-Werkzeug zurück zu schalten: Mausklick auf das oberste Symbol in der Toolbox oder Taste „v“.

Nach dem Schnitt einen Clip entfernen:

Nach dem auseinander schneiden soll meistens einer der Teile aus dem Film entfernt werden. Dazu muss er angeklickt werden, z.B. der zweite Teil. Das ist dann der Fall, wenn seine Ränder abgedunkelt dargestellt werden. Ansonsten wäre er ja nicht markiert und würde auch nicht gelöscht werden.

Drücke gleichzeitig die „Umschalt“-Taste und „Entf“. Somit wird automatisch die Lücke, die entstehen würde, geschlossen. Nur die Taste „Entf“ würde eine Lücke entstehen lassen.

Zuschneide-Fenster

Im Schnittfenster platziere den Abspielkopf grob in die Nähe des Schnittpunktes und drücke die Taste „T“. Dann öffnet sich das Zuschneiden-Fenster.

Übung: Zuschnitt zwischen „0055“ und „0056“.



Der rote Balken signalisiert das aktive Zuschneide-Fenster.

Zum Trimmen setze den Mauszeiger auf eines der beiden Bilder und ziehe mit gerückter linker Maustaste nach links oder rechts. Dabei wird der Mauszeiger zum gelben Pfeil. Der Timecode des Clips wird entsprechend mitverschoben.

Die Änderung wird sofort im Schnittfenster übernommen.

Schnittpunkte ansteuern:

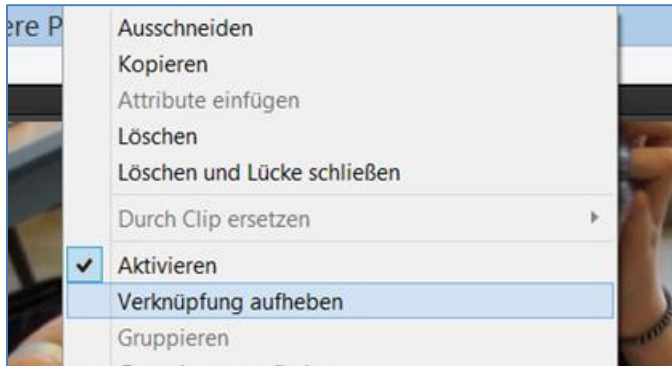
Um einen früheren oder späteren Schnittpunkt zu bearbeiten drücke einfach die

- die Pfeiltaste nach oben oder (geht zum früheren Schnittpunkt)
- die Pfeiltaste nach unten (um zum nachfolgenden zu gelangen).

Zum **Verlassen des Zuschneide-Fensters** klicke auf einen anderen Bereich der Arbeitsoberfläche oder nochmals auf die Taste „T“.

Der Film soll eine eigene Tonspur mit Musik erhalten.

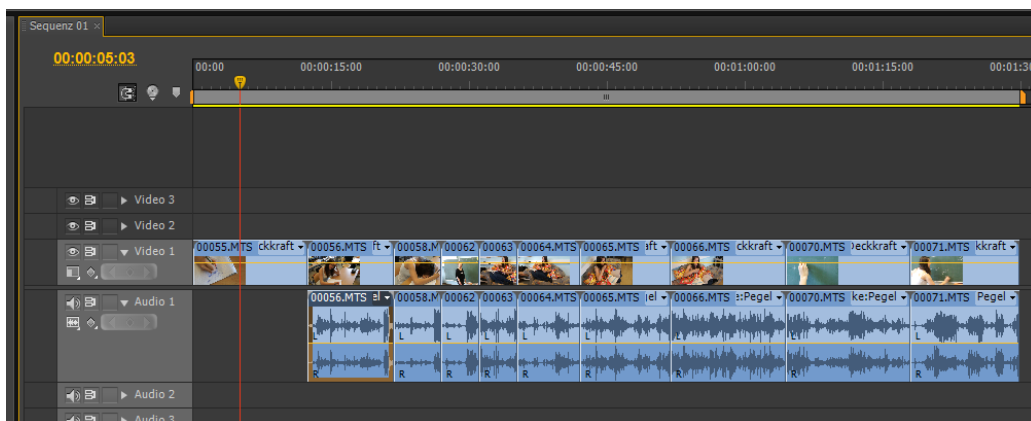
Die Original-Tonspur löschen: Wähle einen Film aus und drücke die linke Maustaste. Im Kontextmenü wähle „Verknüpfung aufheben“.



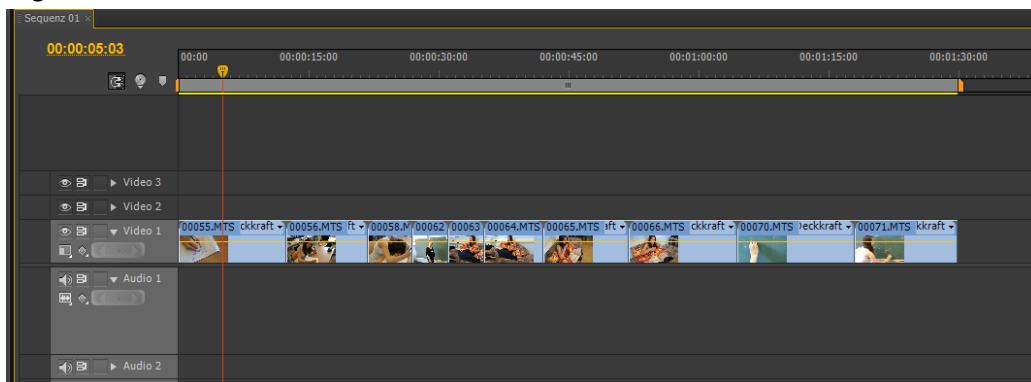
Dies muss nun für jeden Teil extra erfolgen.

Lösche dann die einzelnen „Tonspur-Teile“ durch ein Draufklicken und „Entf“.

Tipp: nach dem „Verknüpfung aufheben“ muss man aus diesem Element einmal rausklicken, damit man dann wieder den Ton anklicken kann, um ihn zu löschen. D.h. es geht nicht sofort in einem Vorgang.

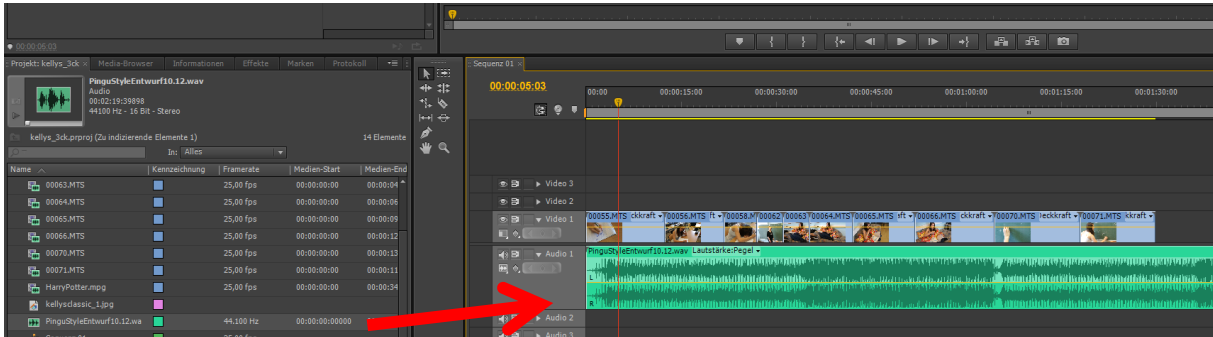


Ergebnis:



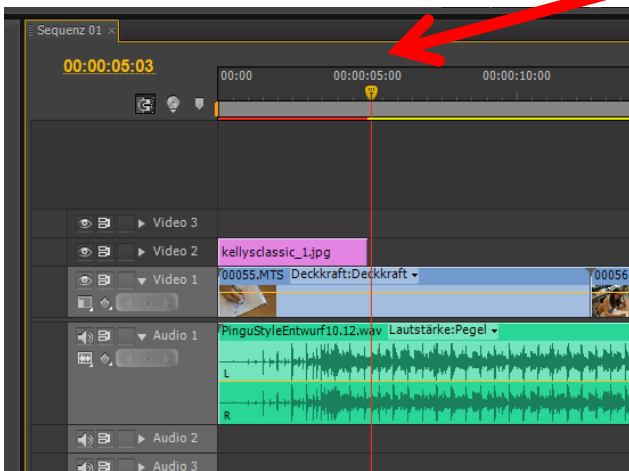
Musik in die Audiospur

Da die Audiospur nun ja frei ist soll eine andere Musik in die Audiospur gelegt werden. Klicke dazu die Datei links an und ziehe diese mit gedrückter linker Maustaste nach rechts in das Schnittfenster in die „Audio 1“ – Spur.

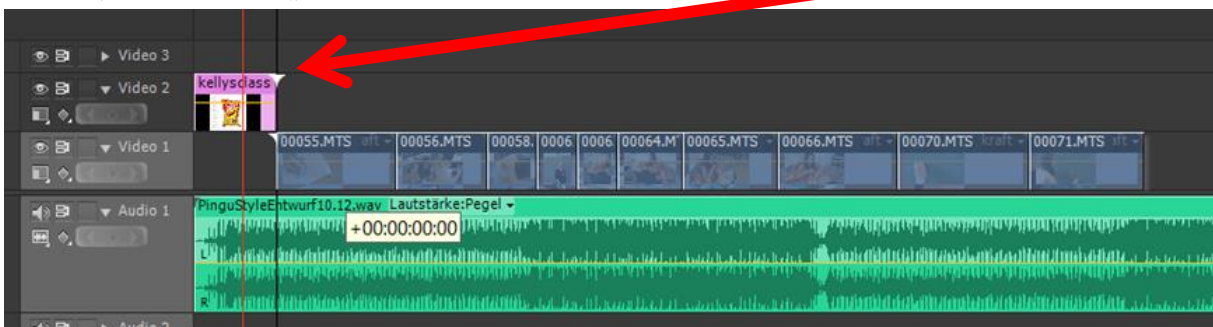


Ein Bild einfügen:

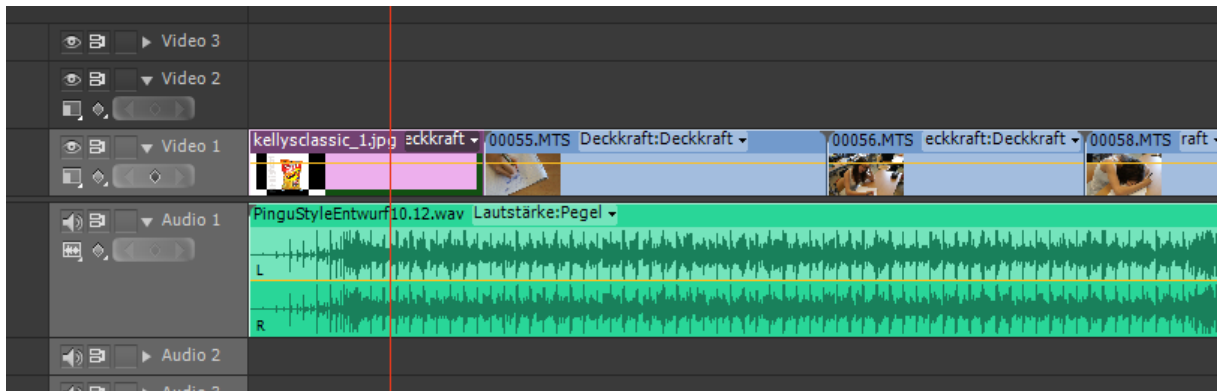
Das Bild soll ganz am Beginn eingefügt werden. Um zu sehen wie viele Sekunden dieses optimal betragen soll, ziehe das betreffende Bild einmal eine Videospur darüber. Man sieht, das Bild wird standardmäßig 5 Sekunden lang angezeigt.



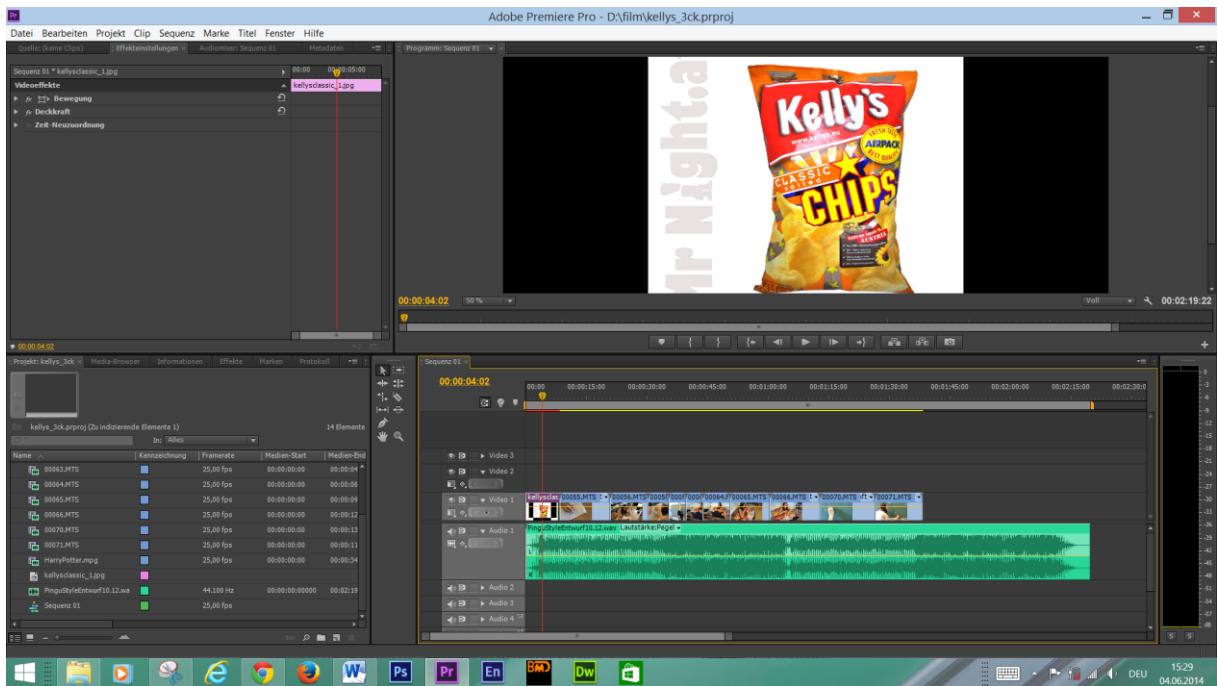
Ziehe das Bild auf 8 Sekunden. Danach soll es in die „Videospur 1“ an den Beginn gestellt werden, ansonsten würde die „Video 2“ – Spur die unter ihr liegende „Video 1“ - Spur überdecken. Dazu muss die „Video 1“ – Spur ganz markiert und nach hinten verschoben werden. Es werden Hilfsecken sichtbar, um es leichter „fallen lassen“ zu können.



Dann kann das Bild aus der Spur 2 in die darunterliegende Spur 1 geschoben werden.



Dort wo sich der rote Strich befindet, wird das Bild angezeigt – verschiebbar durch Verschieben des Anfassers.

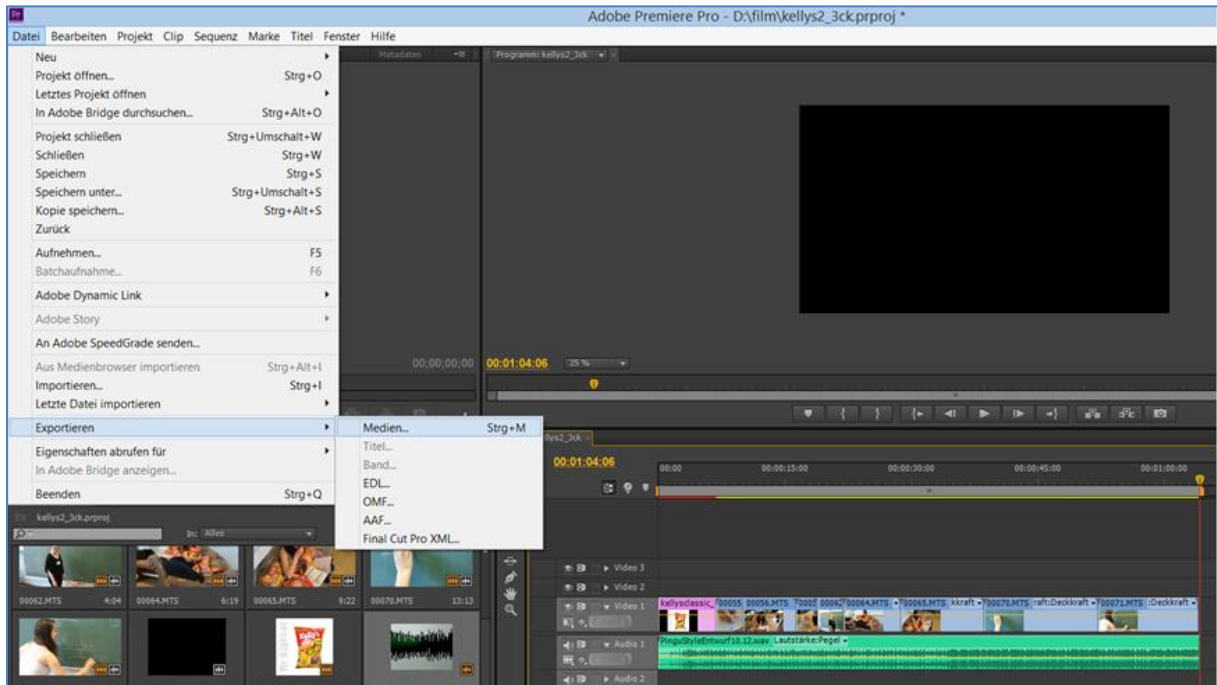


Leider ist die Musik noch zu lange und reicht über den Film hinaus. Daher setze die Abspielmarke an das Ende des Filmes und schneide die Musik einfach dort ab. Klicke dann den zu langen Teil mit der linken Maustaste an und entferne ihn durch Antippen der Taste „Entf“.

Exportieren:

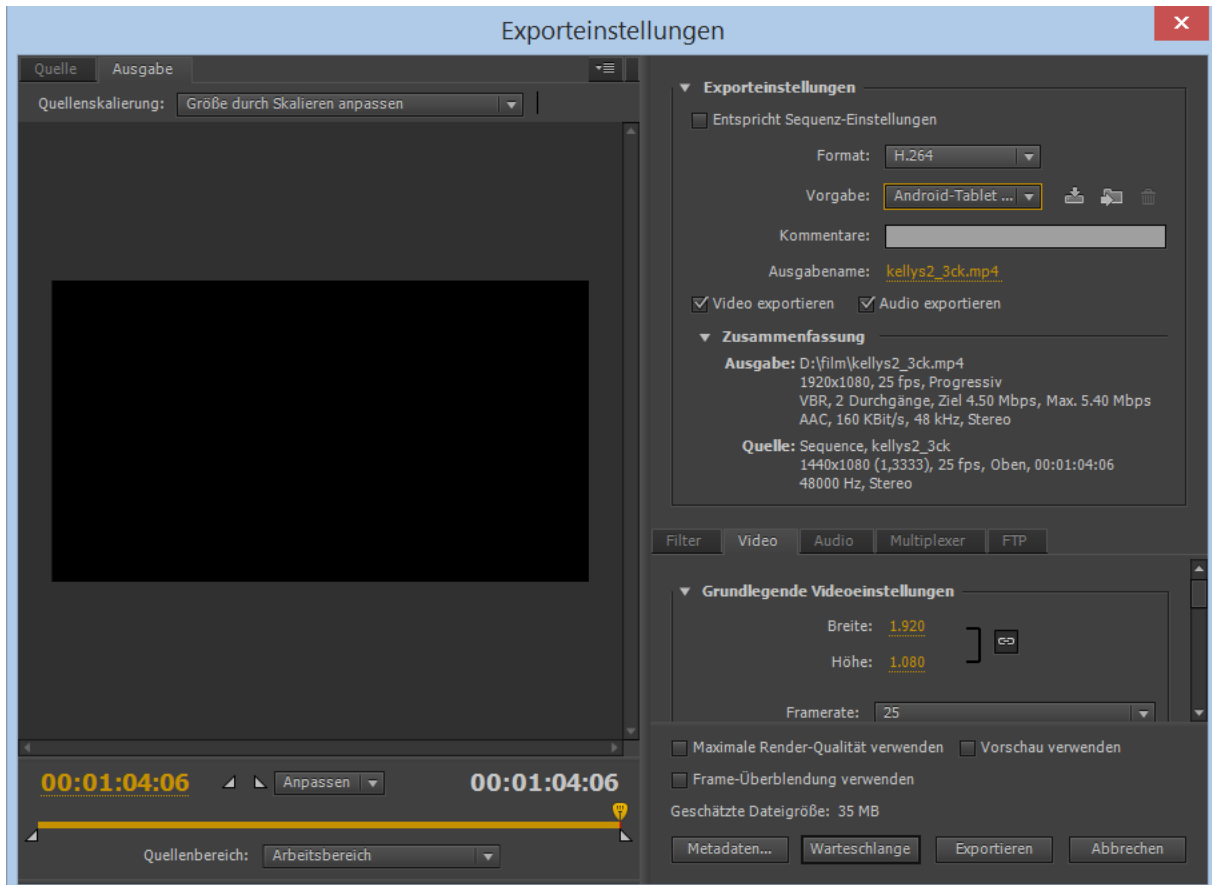
Um den Film nun in ein gängiges Format zu bringen und überall abspielen zu können muss er noch exportiert werden.

Wähle „Datei“, „Exportieren“ und dann „Medien“.



Damit „Medien“ auch auswählbar ist, muss das Schnittfenster aktiviert sein, d.h. einen gelben Rahmen anzeigen.

In den Exporteinstellungen wähle das Format „H.264“ und dann „Android-Tablet – 1080p – 25“



Klicke auf den „Ausgabennamen“ um diesen festzulegen, z.B. kellys“ und den Speicherort zu wählen.

Die geschätzte Größe wird angezeigt, hier ca. 35 MB.

Dann auf „Exportieren“.

Fertig ist der erste kleine Film!